

Grafický design, vizuální komunikace a gramotnost ▼

Disertační práce / 2021 / Leona Kubišová



VIZUÁLNÍ LABORATOŘ

 Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Disertační práce

Grafický design, vizuální komunikace a gramotnost

Graphic Design, Visual Communication and Literacy

Autor: **MgA. Leona Kubišová, DiS.**

Studijní program: **Doktorský P8206 Výtvarná umění**

Studijní obor: **8206V102 Multimédia a design**

Školitel: **doc. PaedDr. Jiří Eliška**

Zlín, říjen 2021

© Leona Kubišová

**Grafický design,
vizuální komunikace
▼ a gramotnost**

„If you look carefully, you will see more. If you know more, you will look differently.“

(Velders, De Vries a Vaicaityte, 2007)

Klíčová slova: vizuální vnímání, vizuální komunikace, vizuální gramotnost, index vizuální gramotnosti, kompetence, analýza, pozorování, vizuální laboratoř

Key words: visual perception, visual communication, visual literacy, visual literacy index, competencies, analysis, observation, visual laboratory

Publikace byla vydána v roce 2021.

Práce je dostupná v Knihovně UTB ve Zlíně.

Disertační práce je zaměřena na výzkumný popis kompetencí k získání vizuální gramotnosti, zkoumá a dokazuje nutnost vzdělávání a podporování rozvoje jednotlivých kompetencí k posílení vizuální gramotnosti. Cílem práce je zjistit stav vizuální gramotnosti u vybraného vzorku žáků SŠ (VŠ) pomocí stanovené kategorizace kompetencí podporujících vizuální gramotnost, obsahové analýzy kurikulárních dokumentů a dotazníkového šetření. Výsledkem práce je pak návrh vzdělávací vizuální laboratoře, v jejímž rámci by měli žáci zlepšovat své schopnosti a dovednosti v interpretaci a produkci vizuálních informací.

PhD thesis is concentrated on research of visual literacy competencies description. This thesis inquires and proves the necessity of education and support of competencies to strengthen visual literacy. The objective of this thesis is to design a questionnaire based on established competency categories and evaluate it with descriptive and discursive methods. The outcome is the concept of educational Visual laboratory, where students should improve their skills and competencies in interpretation and producing visual information.

Abstract / Abstrakt



01 ÚVOD_9

02 SOUČASNÝ STAV ŘEŠENÉ PROBLEMATIKY_13

03 CÍLE DISERTAČNÍ PRÁCE_17

03.1 Řešená problematika a formulace výzkumných otázek / 19

04 TEORETICKÁ VÝCHODISKA PRÁCE_21

04.1 Pojmy a definice / 22

04.1.1 Čtenářská / literární gramotnost / 22

04.1.2 Mediální gramotnost / 23

04.1.3 Chápání obrazu jako prvku komunikace / 24

04.1.4 Znakovost a symbolická zobrazení / 24

04.1.5 Vizuální vnímání a komunikace / 26

04.1.6 Vizuální gramotnost / 28

04.1.7 Index vizuální gramotnosti / 30

04.2 Vzdělávací a výzkumné systémy pro rozvíjení vizuální gramotnosti / 32

04.2.1 Pozorování jako základ analýzy / 32

04.2.2 European Network for Visual Literacy (ENViL) / 35

04.2.3 Mezinárodní asociace vizuální gramotnosti (IVLA) / 36

04.2.4 International Society for Education through Art (InSEA) / 36

04.2.5 Fresh Eye / 39

04.2.6 Galerijní a muzejní vzdělávací činnost / 40

04.3 Laboratoř barev a tvarů / 42

04.4 Konference a aktuální výzkumy / 46

05 VÝZKUMNÉ METODY_49

05.1 Obsahová analýza / 50

05.2 Dotazníková šetření / 51

05.3 Přímá pozorování / 51

06 VÝZKUMNÝ PROJEKT_53

06.1 Vytvoření nástrojů pro obsahovou analýzu a dotazníkové šetření / 55

06.1.1 Definice složek pro podporu vizuální gramotnosti / 55

06.1.2 Shrnutí a vymezení schopností / 56

06.1.3 Navrhování dotazníku a průběh testování / 57

06.1.4 Charakteristika zkoumaných skupin / 57

06.2 Výsledky obsahové analýzy vzdělávacích dokumentů / 58

06.3 Výsledky dotazníkového šetření / 59

06.4 Vizuální laboratoř / 63

06.4.1 Vizuální identita laboratoře / 64

06.4.2 Vizuální laboratoř a modelové aktivity / 65

06.5 Dosavadní výsledky činnosti Vizuální laboratoře / 76

07 SHRUTÍ VÝZKUMU_79

08 PŘÍNOS PRÁCE PRO VĚDU A PRAXI_83

09 ZÁVĚR_87

10 PREZENTAČNÍ, PUBLIKAČNÍ A UMĚLECKÁ ČINNOST_91

RESUMÉ_95

DESIGN MANUÁL (PŘÍLOHA P11)_99

SEZNAMY ZDROJŮ_117

Seznam použité literatury / 118

Seznam obrázků / 120

Seznam tabulek / 122

Seznam grafů / 123

Seznam použitých symbolů a zkratk / 124

Seznam příloh / 125

PŘÍLOHY_127

01

01 ÚVOD

Vizuální gramotnost je fenomén, jehož důležitost neustále vzrůstá. Přes nesporný význam schopnosti porozumět vizuálním sdělením a kontextům těchto informací jsou časové dotace v rámci vzdělávacího procesu velmi omezené. Všechny tyto skutečnosti vedly k potřebě prozkoumat danou oblast v praktických podmínkách a současně s tím se hlouběji zabývat jednotlivými složkami komplexní teorie vizuální gramotnosti.

Motivačním aspektem pro vznik této práce je každodenní zkušenost s tvorbou designu v rámci pedagogické činnosti. Začátek výzkumu v oblasti vizuální gramotnosti je úzce propojen s počátky pedagogické praxe autorky, která přešla z profese grafické designerky na pozici lektorky multimediálních studií na střední odborné škole. Autorka práce je tak současně grafickým designerem i středoškolským pedagogickým pracovníkem. Lze konstatovat, že na samém počátku výzkumu věnovaného vizuální gramotnosti existovalo v českém jazyce jen velmi málo odborných textů věnovaných této problematice. Postupem času autorka však zaznamenala rostoucí tendenci zájmu odborné veřejnosti o tuto oblast – a to jak na mezinárodním poli, zejména v evropském rámci, tak i na domácí scéně. V průběhu doby se zformovaly různé vědecké či aktivistické skupiny, zvýšila se četnost publikací na dané téma, objevily se cykly pravidelných konferencí věnovaných celé řadě úhlů pohledů na vizuální gramotnost.

S postupným procesem uvědomování si významu vizuální gramotnosti můžeme konstatovat, že určitá úroveň vizuální gramotnosti je nezbytnou součástí našeho každodenního života, a to nejen z pohledu grafického designu či specializovaného vzdělávání ve výtvarných oborech.

„Důležitost vizuální gramotnosti roste v souvislosti s tím, jak se vizuální média stávají všudypřítomnými. Naše interpretace světa je založena především na obrazech, které nám zprostředkovává televize, internet, tisk nebo film. Bez zdatnosti určité úrovně vizuální gramotnosti mohou tyto obrazy ovlivnit příjemce způsobem, kterého si není vědom.“ (Velders, De Vries a Vaicaityte, 2007, s. 2)

Tato práce je členěna celkem do devíti kapitol. V úvodu teoretické části disertační práce autorka uvádí důvody pro vznik disertační práce s tématem vizuální gramotnost.

Ve druhé kapitole se následně snaží popsat stav současného poznání v oblasti vizuální komunikace a vizuální gramotnosti a představit hlavní ideové směry.

Třetí kapitola je věnována definici cílů disertační práce a přináší přehled výzkumných otázek, s kterými autorka dále pracuje.

Čtvrtá kapitola vymezuje především teoretické pojmy vztahující se ke zkoumanému problému úrovně vizuální gramotnosti, vizuální komunikaci, symbolickým zobrazením a jednotlivým vzdělávacím systémům, které téma vizuální gramotnosti zařadily do svých edukačních programů. Tato část se opírá především o zahraniční odbornou literaturu, vychází z disertačních prací, příspěvků konferencí a výzkumů, které se věnovaly

metodám zjišťování úrovně vizuální gramotnosti a rozvíjení jejich kompetencí. V České republice se problematikou vizuální gramotnosti zabývají odborníci zatím spíše okrajově, v centru zájmu je spíše celková úroveň informační a mediální gramotnosti. Pro tuto oblast jsou k dispozici již některé publikované či rozpracované výukové materiály.

Pátá kapitola je věnována představení vybraných výzkumných metod, kterými jsou v tomto případě obsahová analýza, dotazníková šetření a přímá pozorování, včetně následného vyhodnocení výsledků těchto činností.

Výzkumná část disertační práce (šestá kapitola), se nejdříve zaměřuje na analýzu kurikulárních dokumentů a sleduje zastoupení kompetencí k vizuální gramotnosti v těchto institucionálních materiálech. V kapitole autorka dále definuje kategorie kompetencí vizuální gramotnosti, které jsou předmětem zkoumání a dále popisuje průběh dotazníkového šetření vizuální gramotnosti. Výsledky výzkumu se odráží v návrhu vzdělávacího centra, jehož součástí je soubor metodických aktivit.

V závěrečných kapitolách práce (Shrnutí výzkumu, Přínos práce pro vědu s praxí, Závěr) jsou shrnuty výsledky vyplývající z šetření, posuzovány limity šetření a navrhovány další postupy.

02

02 SOUČASNÝ STAV ŘEŠENÉ PROBLEMATIKY

Trend vývoje současné společnosti udává ve velké míře tzv. „generace Z“, lidé mladší 30 let. Generace Z je definována jako skupina lidí narozených od pol. 90. let 20. stol. do roku 2012 (Grail Research, 2010). Většina z nich žije ve městech a běžně používá internet jako realitu každodenního života. Je to generace jejíž příslušníci se cítí ohroženi zhoršující se situací životního prostředí. Generace, která využívá všechny výhody digitální ekonomiky, stejně jako oživuje tradiční rukodělnou výrobu. V centru zájmu není produkt, ale jeho vizuální impakt se sociálními konotacemi.

Tato generace je výrazně spotřebitelsky orientována, uživatelé se mnohdy baví „vizuálním fetišismem“ podporovaným krátkodobou rychlou spotřebou. Tyto aktivity mají svůj odraz v sociálních sítích a jejich sdílení představuje určitý nový způsob komunikace v digitálním prostředí. Příkladem jsou tzv. selfie, stylizovaná statická nebo dynamická zachycení sebe sama. Každý den je zveřejněno více než 93 milionů takovýchto postů, např. frekvence na Instagramu činí deset publikovaných snímků za sekundu (informace z roku 2019, Economic Times). Navazujícím trendem jsou krátké rychlé zprávy, nesoucí spíše vizuální vjem než obsahovou informaci. Dokonce i tradičně textově orientovaná platforma Twitter byla nucena pod tlakem tohoto trendu zařadit možnost vzájemného sdílení obrázků. Sdílení doprovázené statickým vizuálem či jeho pohyblivou podobou mají o 34 % větší šanci zaujmout, sdílení s relevantním obrazovým doprovodem má o 94 % větší návštěvnost než bez něj (Latysheva, 2017). Vzniká tak obor vizuální marketing, který využívá nejnovějších poznatků mezi nimi je i skutečnost, že člověk je schopen zpracovat vizuálně podanou informaci až 60 000 krát rychleji než textovou (Alexis, 2018). Sociální síť Facebook má dnes 2 miliardy aktivních uživatelů, a je největším médiem s uživateli generovaným obsahem. Každý den uživatelé na Facebook nahrají více než

300 milionů fotografií. Instagram s 600 miliony aktivními uživateli je další platformou v jejímž rámci je možno sdílet fotografie a videa, celkem tak činí 95 milionů uživatelů každý den (Marr, 2018). Podle odhadů lidé nafotili např. v roce 2017 na své smart telefony kolem 1,2 trilionu fotek (Perret, 2017).

„Již od konce 20. stol. probíhá kulturní revoluce v našem vnímání daná existencí nových médií a internetu, jejich interaktivity a mobility. Svým charakterem jsou tato média vizuální a neliterární, na rozdíl od převážné části médií 20. stol. která využívala především literární informace.“ (Kubišová, 2016)

Zejména ve spojení s užíváním sociálních médií dochází ke zrychlené výměně dat a ke změně formy přijímaných informací. Dochází k vizuální transkripci, literární obsahy se vizualizují a tato sdílení jsou v informačním toku čím dál více dominantní. Důvodem je rychlé, „televizní“ čtení, delší články se zprehledňují a zkracují například pomocí infografik. Vzhledem k technologickému charakteru nových médií jsme přitom současně producenty i konzumenty vizuálních informací. Tato hromadně šířená vizuální zobrazení přímo ovlivňují utváření názorů a našeho pohledu na svět. Je proto stále důležitější, těmto sdělením správně porozumět.

Tuto dynamickou změnu však jen velmi nedostatečně odrážejí vzdělávací instituce a kurikulární dokumenty. Ty vycházejí především z tradice čtenářské / literární gramotnosti, v současné době ovšem vzděláváme generaci, tzv. „digital natives“. Prenskey tuto generaci definuje jako přirozeně mluvící řeči digitální technologie (2001, s. 1), neboť vyrostli obklopeni multimediálními technologiemi a mají tak odlišný přístup k získávání informací. V průběhu vzdělávání tedy mohou vznikat problémy, protože „digital natives“ nedostávají informace v takové formě, které by správně porozuměli. Prenskey také tvrdí, že u těchto dětí došlo k dalším vývojovým změnám a měly by se tedy učit pomocí vzdělávacích videoher (Prenskey, 2001). Děti rozdělují své soustředění do kratších časových úseků, touží po interaktivitě a okamžitých odezvách. Na pedagogích vzdělávajících další generace záleží, zda budou schopni vytvořit podmínky a najít cesty pro zařazení reflexe a kritického uvažování v rámci vzdělávacího procesu takovým způsobem, aby dokázali hovořit jazykem „digital natives“. Pro snazší komunikaci bude v práci

dále užíváno výrazu „digital natives“, i když se autorka spíše přiklání k závěrům výzkumu Evy Brumberger (2011), které odrážejí i její osobní zkušenosti s touto generací.

Dle Evy Brumberger žáci sice ovládají digitální technologie, i když ty složitější a časově náročnější (např. videokameru) jen povrchně, komunikují převážně přes sociální sítě, ale zvládnutí grafických programů a technologií neznamená, že je žák schopen vytvořit efektivní vizuální komunikaci nebo číst a získávat faktické údaje z obrazových sdělení (Brumberger, 2011 el. publ. 2016). Tito žáci se vzdělávají na internetu, produkuje a dále sdílí vizuální sdělení. Informace, ze kterých vycházejí, ovšem nestudují do hloubky, neověřují zdroje a nevnímají přesahy historických či kulturních kontextů. Vzhledem k tomu, že se od časného dětství pohybují ve vizuálním prostředí, předpokládá se u nich intuitivní porozumění vizuální informaci a určitá dosažená úroveň vizuální gramotnosti. Průzkumy E. Brumberger tyto předpoklady nepotvrdily. Naopak, ukázalo se, že je potřeba i generace „digital natives“ vzdělávat v oblasti vizuální komunikace (Brumberger, 2011 el. publ. 2016).

Proměna komunikačního paradigmatu posiluje nezbytnost zvyšovat kompetence vizuální gramotnosti zejména pro generaci „digital natives“. Dle evropských výzkumů (Holloway, Green a Livingstone, 2013) např. již v roce 2013 přes 52 % sedmiletých dětí někdy použilo internet a trávilo stejně tolik času u médií, jako venku. Komunikační technologie jsou nyní zcela běžnou součástí života, a doprovázejí své uživatele již od raného dětství. Soustavné a intencionální zvyšování úrovně vizuální gramotnosti proto musí být i cílem vzdělávacího procesu.

03

03 CÍLE DISERTAČNÍ PRÁCE

Tato disertační práce je věnována rozvoji vizuální komunikace a vizuální gramotnosti především studentů odborných výtvarných oborů.

Teoretická část práce se snaží zmapovat situaci, vysvětlit jednotlivé teorie chápání vizuální gramotnosti a jejich užívanou terminologii.

Výzkumná část práce pak vychází z takto zjištěného souboru kompetencí podporujících vizuální gramotnost, přizpůsobuje je požadavkům výukových cílů.

Tato zjištění se práce dále snaží zařadit do kontextu vzdělávacích dokumentů a pomocí obsahové analýzy zjistit odraz potřeby vizuální komunikace v institucionální rovině kurikulárních dokumentů.

Dalším cílem této práce je interpretace výsledků dotazníkových šetření sloužících ke zmapování úrovně vizuální gramotnosti u žáků uměleckých oborů vybraných škol. Tento přehled by měl vést k dalším aktivitám působícím na vzdělávání žáků výtvarných oborů.

Výsledkem výzkumné části práce by měl být rovněž návrh vzdělávací vizuální laboratoře, která by se mimo jiné podílela na přípravě studentů pro další studium či na přechod do praxe. V rámci činnosti této laboratoře by studenti měli procvičovat schopnosti a dovednosti vytvářet vizuální informace pomocí modelových situací. Žáci by tak měli v návaznosti na kompetence k vizuální gramotnosti provádět aktivity směřující k provázání teoretických znalostí se schopnostmi pozorování, pochopení významů vizuálního sdělení a samostatného kritického myšlení. Součástí práce je popis vybraných modelových situací.

03.1 ŘEŠENÁ PROBLEMATIKA A FORMULACE VÝZKUMNÝCH OTÁZEK

Komplexní problematika vizuální gramotnosti a zjištění její úrovně u žáků výtvarných oborů byla na základě této práce řešena ve třech okruzích – obsahová analýza kurikulárních dokumentů, dotazníkové šetření sloužící ke zmapování kompetencí vizuální gramotnosti a vytvoření modelových aktivit pro rozvoj vizuální gramotnosti v rámci vzdělávací vizuální laboratoře.

Bylo třeba odpovědět především na tyto otázky:

- Jsou vizuální kompetence dostatečně zahrnuty ve vzdělávacích dokumentech?
- Jaké rozvojové schopnosti podporují vizuální gramotnost?
- Jsou žáci schopni vizuální informace správně zpracovat a pochopit?
- Jakým způsobem lze zlepšit kvalitu čtení vizuálních sdělení a posílit vizuální gramotnost?

04

04 TEORETICKÁ VÝCHODISKA PRÁCE

04.1 POJMY A DEFINICE

V následující kapitole se práce soustředí na popis a definici pojmů, s kterými pracují různé přístupy k chápání vizuální gramotnosti. Tyto pojmy jsou často definovány mezioborově. Jejich vymezení by mělo přispět k hlubšímu pochopení problematiky vizuální gramotnosti.

04.1.1 Čtenářská / literární gramotnost

Literární gramotnost je obecně chápána jako základní kulturní a civilizační prvek komunikace i vzdělávací soustavy. S pochopením slova a čteného textu by měli být žáci schopni syntézy informace, projevit pochopení významů a jejich propojení, hodnotit a kriticky nahlížet na předkládané informace, naučit se efektivně komunikovat.

„Čtenářská gramotnost je celoživotně se rozvíjející vybavenost člověka vědomostmi, dovednostmi, schopnostmi, postoji a hodnotami potřebnými pro užívání všech druhů textů v různých individuálních i sociálních kontextech.“ (Národní ústav pro vzdělávání v Praze, 2011)

Jsou to tedy schopnosti především spojené s psaným slovem. Dle obecné definice čtenářské gramotnosti (Reading Literacy) z Pedagogického slovníku se jedná o „komplex vědomostí a dovedností jedince, které mu

umožňují zacházet s písemnými texty běžně se vyskytujícími v životní praxi (...) jde o dovednosti nejen čtenářské, tj. umět texty přečíst a rozumět jim, ale také o dovednosti vyhledávat, zpracovávat, srovnávat informace obsažené v textu, reprodukovat obsah textu aj.“ (Průcha, Walterová a Mareš, 2009, s. 34)

V rozšířeném chápání pojmu je literární gramotnost více zaměřena na aktivní a kreativní zpracování textu. Je to „schopnost porozumět psanému textu, přemýšlet o něm a používat jej k dosažení vlastních cílů, k rozvoji vlastních vědomostí a potenciálu a k aktivní účasti ve společnosti. Čtenář by měl dále rozumět textu jako celku, vystihnout hlavní myšlenky a vysvětlit účel. Měl by být schopný vyhledat v textu požadované informace, posoudit obsah textu s jiným typem informace a obhájit vlastní názor. A v neposlední řadě by měl dokázat posoudit formu textu – stavbu, jazyk, žánr, autora.“ (Zachová, 2011)

Podle L. Lederbuchové (1995, s. 5) je převažující metodou práce s literárním textem zejména interpretace. Dle tohoto pojetí se v rámci průběhu výkladu obsahu přesouvá pozornost subjektu od tematického rámce zasazeného do společenských, kulturních, ideových a historických souvislostí, vymezeného tedy tím, co literární dílo říká k tomu, jak tyto obsahy sděluje.

04.1.2 Mediální gramotnost

Definice mediální gramotnosti se primárně pojí s médii, tedy nosiči jednotlivých informací. „Mediální gramotnost představuje soubor poznatků a dovedností, které člověku umožňují nakládat s mediální produkcí, jež se mu nabízí, účelně a poučeně, dovoluje mu média využívat ke svému prospěchu a dává mu nástroje, aby dokázal tyto oblasti mediální produkce, které se jím snaží skrytě manipulovat, odhalit.“ (Verner a Bezchlebová, 2009)

Jde tedy o posuzování, výklad zcela specifických kvalit určitého textu, celkové vyznění, zasazení do prostředí děje, dramatické konstrukce příběhu a vykreslení charakterů jednotlivých aktérů děje a jejich vzájemných vztahů. V tomto pojetí představuje literární dílo unikátní „jazykový artefakt“. Smyslem interpretace literárního textu je rozvoj osobnosti, posílení schopnosti alternativního vidění a vnímání reality. Posílení takových vlastností, které dotvářejí osobnostní a charakterovou integritu, posilují estetické vnímání.

Proces příjmu informací je možné rozdělit do několika fází. Určující jsou aktivity v oblasti čtenářského vnímání – tzn. přímé vnímání a představování si. Jejich pomocí si příjemce textového sdělení dekóduje jazykový výraz textu, utváří si svoji vlastní názornou představu a na základě svých předchozích získaných znalostí a zkušeností znovuprožívá a hodnotí významy obsahu ve vzájemných vztazích s předchozí zkušeností. Tyto aktivity označuje jako responzivní. „Proces percepce. resp. apercepce přechází plynule v responzní aktivity v procesu spontánní čtenářské interpretace a konkretizace textu.“ (Lederbuchová, 1995, s. 9)

I z této definice vyplývá, že mediální gramotnost je zejména schopnost orientovat se v médiích, efektivně vyhledávat informace a porozumět všem jejím významům. Součástí této problematiky je rovněž kompetence rozpoznat manipulativní techniky, skryté významy, nepřesné informace a znalost, jak tato sdělení analyzovat a kriticky hodnotit.

04.1.3 Chápání obrazu jako prvku komunikace

Definice obrazu vychází z definice G. Kresse a van Leeuwena v jejich díle *Reading Images: The Grammar of Visual Design* a jejich sémiotického přístupu, který umožňuje výklad znaků a symbolů mnohočetnými významy. Tyto znaky a symboly se skládají z jednotlivých forem, které autoři označují termínem signifikanty (např. linie, barva). Znaky reprezentují asociované myšlenky (např. kruh reprezentuje slunce). Sociální sémiotika je subjektivní záležitost založená na metafoře, která může být interpretována několika způsoby na základě kulturně-sociálního vnímání jedince. (Kress a van Leeuwen, 1996, 2006; Kubišová, 2016)

Význam obrazu a jeho chápání v komunikaci vzrůstá zejména od poloviny 20. století. Stephens (Stephens, 1998; Farrell, 2013) hodnotí tento proces jako konflikt mezi obrazem a textem. Do této doby byla obrazová komunikace v převažující literární

kultuře chápán jako primitivnější způsob komunikace. Podle Stephense je úspěšná vizuální analýza založená na pochopení a porozumění jednotlivým prvkům jako jsou linie, barvy, proporce apod. Tyto je možné číst obdobně jako literární text.

Zde jsou konfrontovány dva systémy pochopení sdělení. Zatímco textová informace představuje lineární systém založený na přesném pořadí slov, obrazová informace je předávána v rámci otevřeného nelineárního systému, kdy pro pochopení smyslu je podstatná organizace jednotlivých základních prvků. Jejich čtení je tedy komplexní vizuální analýza, která dle van Leeuwena využívá disciplíny, kterými jsou např. obsahová analýza, vizuální antropologie, kulturní studia, sémiotika a ikonografie. (Kress a van Leeuwen, 1996, 2006)

04.1.4 Znakovost a symbolická zobrazení

V odborné literatuře nacházíme celou řadu definic vizuální gramotnosti – z pohledu sémiotiky, teorie komunikace, mediálních studií, psychologie, kulturní antropologie lingvistiky, filozofie, grafického designu atd. Pro všechny tyto definice je však společná shoda, jež tento fenomén určuje jako schopnost komunikovat, přijímat vizuální kódované informace, porozumět jim, zaujmout určitý postoj a v neposlední řadě schopnost tyto informace vytvářet a sdílet.

Vizualizace a zejména vyjádření informace prostřednictvím symbolu se stává jedním z efektivních způsobů, jak uskutečňovat transfer informací. Zvláště elektronické komunikační systémy výrazně posilují význam obrazu jako prostředku přenosu informací. Je zřejmé, že dosud nikdy nebyl člověk v takové míře, a tak často nucen odkrývat význam obrazů, schémat, symbolů a ikon. Rychlý nárůst informací zvyšuje nároky na abstraktní myšlení. Člověk nemyslí jen v pojmech prezentovaných verbálními znaky, ale i v abstraktních, většinou vizuálních symbolech. Symbolické zobrazení usnadňuje

rozvoj náročnějších myšlenkových operací a hodnocení situace, hlubší zobecňování poznatků apod. Při řešení a zápisu úloh vyžadujících vyšší stupeň abstrakce (např. matematických nebo fyzikálních operací a vztahů) jsou symboly a symbolické záznamy nepostradatelné. Symbol (lat. *symbolum* = znamení) naznačuje formální nebo obsahovou podobu (tvar) znázorňovaného objektu, tenduje k vysoké abstrakci a obecnosti a jeho forma závisí značné míry na konvenci (např. dopravní značky, mezinárodní informační symboly atp.). Je to znak, který reprezentuje obecný pojem a má hlubší (obvykle skrytý) význam. Kognitivní teorie vysvětlují vznik těchto symbolů psychickou interiorizací konkrétní činnosti člověka. (Spousta, 2017)

Vizuální komunikační systémy mohou být ve své podstatě kvalitativně zcela odlišné. Na jedné straně se setkáváme s neuspořádaným, dynamickým, avšak komunikačně variabilním a živým systémem emotikonů a emoji, na druhé straně s institucionalizovanými, kodifikovanými a uzavřenými

systémy (dopravní značky, kodifikované systémy). V obou těchto případech však z významového hlediska pracujeme se znakovostí, se znaky.

Znaky se vyznačují svou zástupností, zpravidla se sdružují a tímto způsobem upřesňují předávanou informaci. Často tak hovoříme spíše o znakových systémech, neboť znaky málokdy fungují nezávisle na jiných. Tento proces se nazývá semióza. Představuje zásadní charakter (vizuální) komunikace. „Semióza je proces, při němž přiřazujeme k některému pojmu, předmětu, jevu, události nebo osobě příslušný znak. V zásadě se může jednat o pojmenování nebo označování. V prvním případě jde zpravidla o znak jazykový, tj. pojmenování něčeho pomocí určitého výrazu přirozeného jazyka. V druhém případě může jít o přiřazení nějakého znaku (symbolu, signálu, obrázku apod.) k čemukoli.“ (Černý a Holejš, 2004)

Design tedy může nést základní charakteristiku jazyka – znakovost. Žáci, kteří se učí vytvářet piktogramy, se vlastně učí vytvořit stylizovaný, zjednodušený obrázek reálného předmětu. Jeho znak. Tohoto zjednodušení dosahují z pohledu sémiotiky takzvanou eidetickou redukcí. Hlavní charakteristické vlastnosti předmětu se zvýrazňují na úkor těch nevýznamných až do bodu, při jehož překročení by došlo ke ztrátě srozumitelnosti významu. Eidetická (schopnost člověka vytvořit si obraz něčeho, co právě viděl nebo slyšel) redukce je základní myšlenkou Husserlovy fenomenologie. Fenomenologie je přitom definována jako filozofický směr, akcentující vědecké zkoumání skutečnosti. Husserl sám ji charakterizoval jako „novou popisnou metodu a z ní vzešlou apriorní vědu, jež se má stát hlavním nástrojem pro přísně vědeckou filozofii. Její důsledné uplatnění by mělo umožnit metodickou reformu všech věd“ (Novák, 2019, s. 19).

Piktogram je tedy obsahově redukováný výraz konkrétního předmětu, činnosti či emoce. Díky této redukci je piktogramu schopna porozumět drtivá většina příjemců informace. Z historie víme, že si je mnoho piktogramů podobných a že odlišné kultury mohou vnímat spoustu věcí shodně (např. Egypt, Čína). Proto mohou piktogramy sloužit jako jakýsi mezinárodní, či spíše mezikulturní, univerzální dorozumívací jazyk. Příkladem mohou být dopravní značky nebo grafické značky pro jednotlivé disciplíny olympiády (Otl Aicher, 1972, OH Mnichov). Ty dokonce podléhají, podobně jako literární jazyk, institucionální kodifikaci.

Zatímco piktogramy jsou nositeli redukováného obsahu, ikony představují znaky založené na podobnosti. „Mezi označujícím a označovaným je významný vztah, podobnost je velmi výrazná (z pohledu diadické sémiotiky). Triadická sémiotika dělí ikony na tři typy: obrazy (realistické znázornění skutečnosti), diagramy (zobrazení struktury jevů) a metafory (přirovnání na základě podobnosti).“ (Černý a Holejš, 2004)

Podobně jsou ve vizuální komunikaci využívány také emotikony – symboly emocí. Název těchto značek vznikl ze spojení dvou slov pocházejících z anglického jazyka – emotion a icon. Jak z pojmenování vyplývá, základem emotikonu je ikona. Ta však využívá na rozdíl od piktogramu volnějšího zobrazení a v podstatě se tedy velmi blíží symbolu.

Používání piktogramů v komunikaci má ovšem i svá omezení. Nedokáže například sdělovat tzv. odvozené významy, kdy grafický symbol umožňuje větší počet výkladů významu – například kruh = Slunce = teplo. Tak vznikly ideogramy, znaky, kterým lze porozumět jen při konkrétní znalosti předmětu, ke kterému se vztahují.

Porozumění obsahu grafického objektu (znaku) je klíčové. Znalosti, bez nichž bychom nebyli schopni objekty pochopit, představují v určitém případě dohodnutý systém – konvenci. V tomto případě pak hovoříme o symbolech. Symboly jsou tedy znaky, které jsou s označovaným spojeny pouhou konvencí. „K tomu, abychom pochopili, co vyjadřují, potřebujeme znát dohodnuté významy. Mezi symboly řadíme litery (písmena), neboť v jejich současné podobě se již vytratil jakýkoliv vztah mezi tím, co označují a tím, jak vypadají. Dále sem spadají matematické symboly, chemické vzorce nebo vlajky používané v automobilových závodech.“ (Černý a Holejš, 2004)

Proces dešifrování vizuální informace se zjevně odehrává na mnoha úrovních. Jedná se současně o vědomé i nevědomé vnímání významu, přičemž využíváme i naše individuální zkušenosti, znalosti, vzpomínky, kulturní vliv, naučené vzorce a asociace. To vše je vlastně úroveň naší vizuální gramotnosti.

Z pohledu grafického designu je pro komunikaci neméně důležitá i barevnost znaků, shodný stupeň stylizace a určitá prefabrikace. Čím se používají jednodušší prefabrikované části a čím je menší jejich počet, tím je řada piktogramů jednodušší.

Barva dodává piktogramům další komunikačně psychologický význam. Zelená barva například odkazuje na něco pozitivního, na přírodu, souvislost s ekologií nebo také v ekonomické sféře

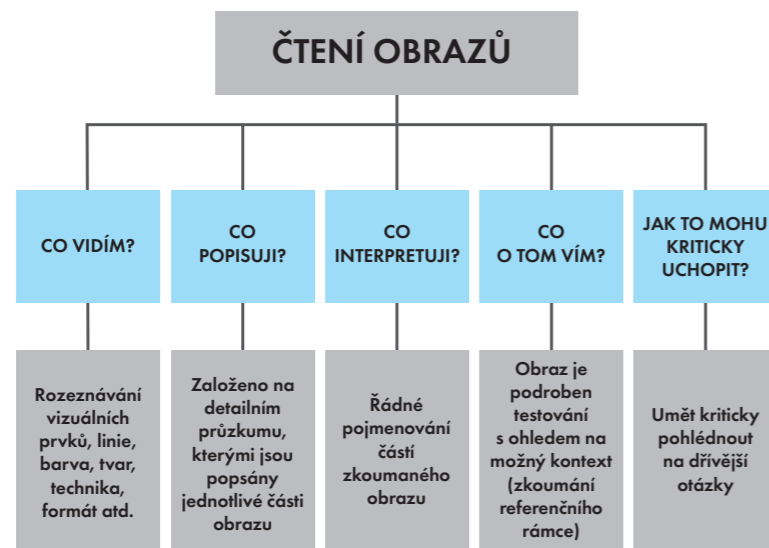
značí peníze. Znalost výkladů je přitom velmi důležitá pro naši orientaci v současném světě a pro jeho pochopení.

04.1.5 Vizuelní vnímání a komunikace

Termín vizuelní vnímání se vztahuje ke zraku. Pomocí zrakového vnímání získáváme až 80 % smyslových podnětů. Zpracování těchto podnětů je však následně ovlivněno celou řadou faktorů. James Monaco postuluje nutnost se vizuelnímu vnímání naučit, neboť oči si vybírají jak ve smyslu vědomém, tak nevědomém. (Monaco, 1977, 1981, 2000, 2009)

Zpracování vizuelní informace je tedy ovlivněno naší předchozí zkušeností či kulturním prostředím.

Vizuelní komunikace pak představuje přenos informací a myšlenek pomocí symbolů a vizuelních obrazů (Obr. 1 – Čtení obrazů). Vizuelní komunikace je společně s verbální a neverbální komunikací jedním z hlavních stavebních prvků přenosu informace.



Obr. 1 Čtení obrazů, Velders, 2007, přeloženo

Vidění se „zdá být snadnou a přirozeně získanou dovedností, alespoň na základní úrovni. (...) mám na mysli získání základních dovedností ve vizuelně prostorovém světě: schopnosti rozlišit objekty od prostoru, ve kterém jsou umístěny, sledovat pohybující se objekt a rozlišit popředí a pozadí, figuru a podklad. Tyto schopnosti máme společně s většinou primátů a jsou to základy toho, co George Berkeley nazval „jazykem vidění“. Podle něj je tento jazyk „univerzálním jazykem přírody“ na rozdíl od mluvených a psaných „přirozených jazyků“, které jsou kulturními konstrukcemi založenými na náhodných, symbolických konvencích. Berkeley jej však označuje termínem „jazyk“, v rámci tohoto označení chápe daný proces jako „univerzální“ a „přirozený“, proces, který není vrozený, není součástí organismu, ale je třeba se jej naučit.“ (Mitchell, 2009)

Ještě před tím, než se malé děti pořádně naučí mluvit, komunikují prostřednictvím vizuelních sdělení. Dítě v předškolním věku se nejlépe vyjadřuje kresbou. Jeho schopnost vývoje vizuelní komunikace se tak prakticky shoduje s vývojem řečové komunikace. „Je ale primárnější a bezprostřednější. Projevují se v ní mnohé schopnosti, ale také prozradí mnoho o subjektivním prožívání životního okolí jedince.“ (Linhartová, 2019)

Děti kolem třetího roku věku se nacházejí ve stádiu rané lineární kresby, náčrtky vystihují hlavní obrys pozorovaného objektu, kresby mívají univerzální charakter a ve značné míře se navzájem podobají. S dalším vývojem se dítěti daří zachytit pozorovaný objekt detailněji, obsahově širěji, „ale pouze jako naučené symbolické schéma, které dítě často opakuje“. (Linhartová, 2019)

S přibývajícím věkem se do kresby více zapojuje logické myšlení, protože dítě kreslí to, o čem má určitý stupeň znalosti a ne to, co vidí. S postupem času přichází zkušenosti a mnohem preciznější kresby s celou řadou detailů. Na základních školách žáci proto často literární úkoly kombinují s výtvarným projevem.

Většina dětí na střední škole gymnaziálního typu je zahlcena celou řadou seminárních literárních úkolů. Na vizuelní komunikaci nezbyvá ve vzdělávacím procesu čas. I to je jeden z důvodů, proč je v dané etapě rozvoje osobnosti vizuelní komunikace potlačena a literární forma gramotnosti se jeví jako dominantní. V této fázi je ve vzdělávacím procesu potřeba zvětšit časovou dotaci pro výtvarné či příbuzné předměty, žáky vzdělávat v porozumění vizuelnímu sdělení, a rovněž pečlivě sledovat, které faktory tento proces ovlivňují.

Nejen výtvarný, ale obecně vizuelní projev kultivuje osobnost člověka. Věra Uhl Skřivánková rozdělila prospěšnost výtvarné výchovy do devíti oblastí podle toho, v jaké oblasti lidského života se uplatňuje nebo jakou složku osobnosti rozvíjí.

Ve vztahu k masovým a novým médiím by si měli být žáci také vědomi možností záměrné obsahové intervence, možných manipulací a vnořených ideologických přesvědčovacích taktik do vizuelního sdělení. V běžném životě jsme vystaveni celé řadě přesvědčovacích technik, jsme obklopeni vizuelními systémy, reklama je všudypřítomná. City lighty, billboardy, plakáty, časopisy, denní tisk či reklamní bannery na internetu obsahují v naprosté většině vizuelny vytvořené grafickými designery za použití záměrně upravených, retušovaných fotografií. Vzhledem k tomu, jaké je dominantní působení médií, jsme na takový typ vizuelů přivyklí, jsou nám důvěrně známé. Přestože si fakt, že jsou fotografie manipulovány uvědomujeme, je naše zkoumání limitováno jen na letmý první pohled. U fotografií předpokládáme, že jsou věrným odrazem, reprezentací reality. To je také důvod, proč nám jsou snadno srozumitelné. Tato „reprezentace odrazu reality“ však není shodná s realitou jako takovou. Reprezentovaný odraz je vytvořen intencionálně, autor mu vtisknul příslušný záměrně modifikovaný obraz, svůj obsah, svou myšlenku a formu. Výsledný dojem je dále ovlivněn např. výřezem fotografie, barevnou tonalitou či charakterem použitého média. (Velders, 2007, s. 2–8)

„Designer navrhuje vizuál s určitým záměrem. Na použitých výrazových prvcích závisí, aby ho divák interpretoval správně.“ (Velders, 2007, s. 4)

Abychom mohli tyto systémy číst, měli bychom rozvíjet schopnosti vizuelního jazyka stejně tak, jako rozvíjíme verbální jazyk tím, že se učíme číst a psát. Vizuelní gramotnost v současnosti bohužel není zahrnována do kurikula, přitom by měla být vyučována již od útlého věku stejně jako mateřský jazyk. V současnosti je zařazována spíše jako podoblast studia výtvarné kultury a technologického vzdělávání. (Velders, 2007, s. 2–8)

04.1.6 Vizuelní gramotnost

Průkopníkem konceptu vizuelní gramotnosti byl již od 60. let 20. stol. John Debes, autor dnes nejpoužívanější definice vizuelní gramotnosti. Debes byl jedním ze zakladatelů International Visual Literacy Association (IVLA), která každý rok již více jak padesát let pořádá mezinárodní konference věnující se vizuelní gramotnosti.

„Vizuelní gramotnost odkazuje na skupinu vizuelních kompetencí, které se u člověka rozvíjejí viděním a současným zapojením dalších smyslových zkušeností. Zdokonalování těchto schopností je stěžejní pro přirozené učení. Jestliže jsou tyto schopnosti vyvinuty, umožňují vizuelně gramotné osobě rozlišovat a interpretovat vizuelní děje, objekty a/nebo symboly, přírodní či vytvořené, se kterými se setkává ve svém okolí. Pomocí kreativního využití těchto kompetencí může komunikovat s ostatními. A díky těmto kompetencím je schopen chápat a těšit se z mistrovských děl vizuelní komunikace.“ (Farrell, 2013)

Chápání vizuelní gramotnosti se ve svých začátcích vztahovalo především k analýze statickému obrazu, později se toto chápání rozšiřuje o kombinaci obrazové a textové informace (grafy, informační systémy). S rozvojem médií a nástupem nových médií je pak vizuelní gramotnost chápána jako komplexní mezioborový systém vztahující se k multimodálním obrazům, kdy se na sdělení podílí současně obraz, text, zvuk (videa, multimediální interaktivní aplikace). Tento soubor percepce informací a jejich následná interpretace je dále ovlivňován kulturně sociálními podmínkami a individuálními zkušenostmi. Vizuelní analýza a kritický přístup jako složky vizuelní gramotnosti, které jsou potřebné k přijetí a pochopení vizuelní komunikace předpokládají porozumění a znalost historického vývoje symbolických systémů, vizuelní antropologie, nauce o znacích, ikonografie apod.

Pro další výzkum vizuelní gramotnosti je rovněž podstatná definice dr. Marie D. Avgerinou: „Vizuelní gramotnost je soubor vlastností, které můžeme získat učením a vzděláváním se v oblastech, které vizuelní gramotnost podporují a rozvíjejí“ (Avgerinou, 2001).

Vizuelní gramotnost tedy je „skupina převážně získaných dovedností, kterými jsou schopnost rozumět (číst) a používat obrazy (psát), stejně tak jako přemýšlet a učit se v prostředí obrazových sdělení“. (Hortin, 1994, s. 45)

Definici vizuelní gramotnosti z pohledu vzdělávací instituce představuje vymezení ACRL (The Association of College and Research Libraries) jako „sady schopností které umožňují jedinci efektivně vyhledat, interpretovat, hodnotit, použít a vytvářet obrazy a vizuelní média. Vizuelní gramotnost vybaví studenta dovednostmi porozumět a analyzovat kontextuální, kulturní, etické, estetické, intelektuální a technické komponenty zapojené do produkce a užívání vizuelních materiálů.“ (Fišerová, 2015)

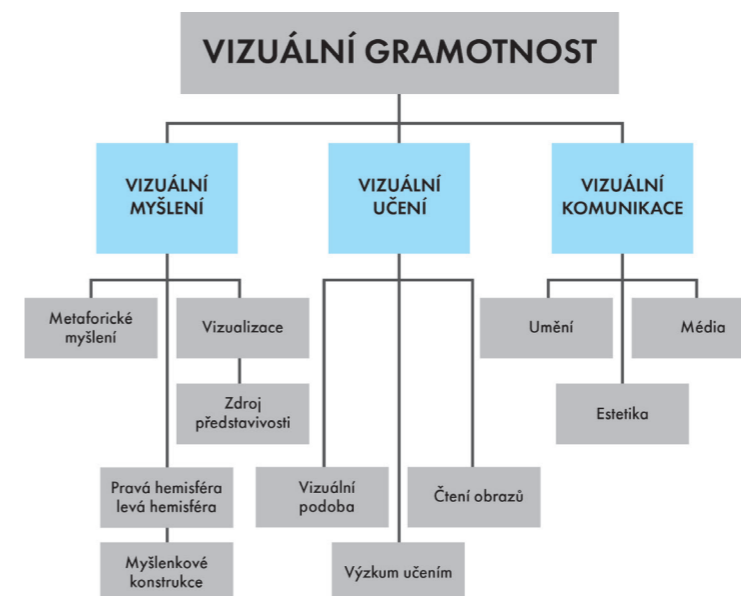
Na té nejzákladnější úrovni sděluje, že efektivní užívání schopností vizuelní gramotnosti umožní žákům porozumět obrazům. Aby se rozvinuly vizuelní kompetence, a tím i porozumění obrazům, je potřeba procvičovat jejich čtení.

Avšak rychlý sken nebo letmý pohled k pochopení hlubšího významu obrazu nepostačí. Aby byli žáci vizuelně gramotní, měli by se naučit spíše kriticky číst „deep images“ (hluboké soustředění) než se spoléhat na „shallow images“ (po povrchu), které každodenně užívají na internetu a jenž převažují na sociálních sítích.

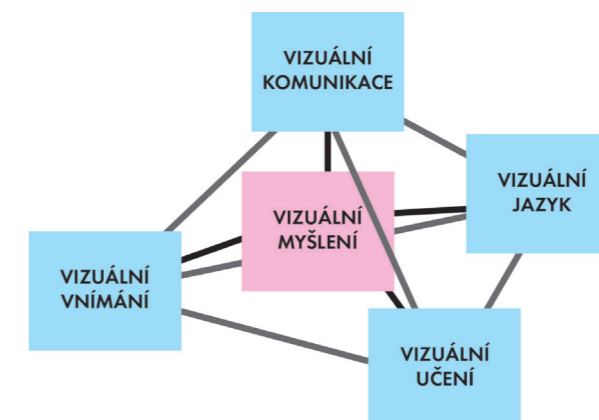
Barbara A. Seels definuje vztah mezi složkami vizuelní gramotnosti ve své práci z roku 1994. Jako tři hlavní složky identifikuje vizuelní myšlení, vizuelní učení a vizuelní komunikaci. Vizuelní gramotnost je kombinací všech těchto složek (viz Obr. 2).

Na práci Seelsové navazuje výzkum Marie D. Avgerinou (výzkum z let 1999–2007, Teresa Farrell, 2013), která ve své studii k těmto třem oblastem přidává kategorie vizuelní vnímání a vizuelní jazyk.

Její navrhovaná teorie vizuelní gramotnosti stojí na pěti pilířích, kterými jsou oblasti znalostí vizuelní gramotnosti: **vizuelní komunikace** (Visual Communication), vizuelní jazyk (Visual Language), **vizuelní učení** (Visual Learning), vizuelní vnímání (Visual Perception), **vizuelní myšlení** (Visual Thinking). Kde ve středu je vizuelní myšlení, přičemž všechny položky jsou navzájem propojené (viz Obr. 3).



Obr. 2 Vztah mezi složkami vizuelní gramotnosti, Seels, 1994, přeloženo



Obr. 3 Vztah mezi složkami vizuelní gramotnosti, Avgerinou, 2020, přeloženo

Paměť na zapamatování obrazové informace je nadřazená paměti na slova. Paměť na sdělení, kde je kombinace textu a obrazu, je nadřazená paměti na samostatnou slovní či samostatnou obrazovou informaci. (Avgerinou, 2020)

Teoretickým východiskem disertační práce je především teze dr. Teresy Farrell z Univerzity v Montaně, která se věnovala měření úrovně vizuelní gramotnosti u budoucích učitelů výtvarných předmětů. Pro měření úrovně vizuelní gramotnosti jí posloužil „index vizuelní gramotnosti“ dr. Marie D. Avgerinou. Dalšími východisky jsou úrovně a kompetence vizuelní gramotnosti dle ENViL, standardy pro vyšší vzdělávání K12 a Bloomova taxonomie kognitivních cílů (viz Příloha P1), ze kterých vychází i výše zmíněné koncepce.

04.1.7 Index vizuální gramotnosti

Již zmíněná M. D. Avgerinou kategorizuje jednotlivé dovednosti potřebné k získání vizuální gramotnosti v rámci tzv. indexu vizuální gramotnosti (2007). Tento index představuje zatím jediný komplexní publikovaný nástroj určený k měření konkrétních dovedností vizuální gramotnosti.

Vychází ze tří hlavních kategorií pro měření vizuální gramotnosti, kterými jsou: vizuální informace (Visual Information), intelektuální schopnosti (Intellectual Skill) a kognitivní strategie (Cognitive Strategy). Získání vstupních dat probíhá metodou kvalitativního a kvantitativního měření. Index vizuální gramotnosti pracuje s celkem 11 úrovněmi předem definovaných schopností určujících vizuální gramotnost. Podle Avgerinou mezi nejvýznamnější patří: vizuální uvažování, vizuální myšlení, konstrukce významu sdělení, vizuální rekonstrukce významu, vizualizace a schopnost uplatnit kritický názor.

Tato definice schopností vizuální gramotnosti je zaměřena na čtecí a interpretační dovednosti viz Tab. 1 (Farrell, 2013).

DEFINOVANÉ SCHOPNOSTI

Znalost vizuální terminologie (visual vocabulary) a definic	znalost základních komponentů vizuálního jazyka (bod, linie, tvar, textura, barva, pohyb)
Znalost vizuálních konvencí (visual conventions)	znalost vizuálních znaků a symbolů a jejich společensky uznávaných významů
Vizuální myšlení (visual thinking)	schopnost převést informaci všech typů do obrazového sdělení, grafiky nebo takové vizuální formy, která pomůže tuto informaci komunikovat
Vizualizace (visualization)	proces, kterým je vizuální obraz formován, vytvářen
Vizuální uvažování (visual reasoning)	koherentní a logické uvažování, které je uskutečňováno zejména prostřednictvím obrazů, neliterárních znaků
Kritický názor (critical viewing)	schopnost uplatnit kritický názor a uvažování ve vizuální sféře
Schopnost rozlišovat obrazy (visual discrimination)	pochopit, chápat rozdíl mezi dvěma či více vizuálními podněty
Rekonstrukce obrazu (visual reconstruction)	schopnost doplnění části chybějící vizuální informace
Vizuální asociace (visual association)	schopnost vytvářet asociace mezi vizuální a textovou informací (a naopak)
Rekonstrukce významu (reconstruction meaning)	schopnost dotvářet významy obrazového sdělení na základě předchozích vizuálních či verbálních kontextů
Konstrukce významu (construction meaning)	schopnost utvářet významy sdělení na základě vizuální (případně slovní) informace

Tab. 1 Schopnosti určující vizuální gramotnost, Farrell, 2013, přeloženo

04.2 VZDĚLÁVACÍ A VÝZKUMNÉ SYSTÉMY PRO ROZVÍJENÍ VIZUÁLNÍ GRAMOTNOSTI

Na základě přístupů k vizuální gramotnosti v dané oblasti lze pozorovat dvě určující tendence. První z nich akcentuje kritický přístup k médiím, a především zkušenost s vizuální analýzou. Druhá tendence se zaměřuje na vzdělávání, posilování schopností pozorovat, vnímat a reagovat na vizuální produkci.

04.2.1 Pozorování jako základ analýzy

Visual Understanding in Education (VUE) je pedagogická organizace, která spolupracuje s celou řadou partnerů. Zakladatelé této organizace Housenová a Yenawine vychází z práce Rudolfa Arnheima, Jeana Piageta a Lva Vygotskeho. VUE disponuje širokým programem učebních osnov, zabývající se především rozvojem estetického citění studentů. Program pracuje se syntézou informací k výtvarnému dílu a spojuje diskuse, analýzy, psaní zpráv a tvorbu hodnotícího materiálu, to vše za podpory kritického pohledu. „Tento program implicitně definoval vizuální gramotnost či mediální gramotnost jako rozvoj dovedností procesem poslouchání, mluvení, čtení, psaní a sledování, který vede k myšlení a řešení problémů vyššího řádu.“ (Farrell, 2013)

VUE se rovněž zabývá profesním rozvojem učitelů uměleckých předmětů. „Pojem vizuální gramotnosti propagovaný tímto programem tudíž zahrnuje akt komunikace a pochopení různých úhlů pohledu i ‚zvyšování stupně estetického vývoje‘, což je základní nástroj pro hodnocení projektů VUE založený na výzkumu vývojové psychologie Abigail Housenové. Během tohoto projektu byl sledován rozvoj gramotnosti v různých oblastech školských osnov a byl hodnocen ve vztahu k programovému rozvoji strategií vizuálního myšlení a dovedností v oblasti kritického sledování.“ (Farrell, 2013)

ÚROVNĚ ABIGAIL HOUSENOVÉ

Spoluzakladatelka VUE Abigail Housenová se ve svém výzkumu věnuje oblasti pozorování a interpretace uměleckého díla a rozvoji estetického citění. Housenová vyvinula metodu měření takto získaných zkušeností. Ve spolupráci s Philipem Yenawinem vytvořili celou řadu vzdělávací cvičení pro dosažení vyšších úrovní estetického rozvoje žáků. Její práce ukazuje, jak se za pomoci pečlivě zpracovaných postupů reflektujících prezentaci uměleckých děl rozvine předvídatelným způsobem individuální schopnost interpretovat obrazy. Současně s růstem estetického povědomí se tak zvyšuje i schopnost kritického a kreativního myšlení. Jednoduše řečeno díváním a povídáním si o umění se zároveň tyto schopnosti rozvíjí (Housen, 2013, 2–8):

ÚROVEŇ I: v této „evidenční“ úrovni (Accountive) vykonávají žáci pouze jednoduchá pozorování, sledují, jaké tvary se na obraze vyskytují, co jim obraz připomíná, reagují na obraz s okamžitými emocemi. Reakce jsou zaznamenávány na elementární úrovni v tom smyslu, zda se žákům pozorované dílo líbí či nelíbí. V této úrovni jsou divák (vypravěč) i obraz (příběh) na stejné úrovni.

ÚROVEŇ II: v následující „konstruktivní“ úrovni (Constructive) se již začíná budovat rámec pro zkoumání uměleckého díla pomocí vnímání, znalostí a sociálních a morálních hodnot. Pozorování se stává konkrétnějším, divák si všímá detailů a porovnává je svými vlastními hodnotami a zkušenostmi. Emoce opadávají, divák se začíná distancovat od uměleckého díla.

ÚROVEŇ III: v této „klasifikační“ (Classifying) úrovni divák dílo analyzuje způsobem odborníka – hledá kulturní a historické souvislosti, snaží se přiřadit dílu školu, styl, původ. Divák by se v této fázi měl chtít dozvědět vše o autorovi díla, zjistit, zda jeho život s dílem nějak souvisí, určit poselství uměleckého díla.

ÚROVEŇ IV: v „interpretační“ (Interpretive) úrovni příjemce výtvarného díla hledá interaktivní a spontánní setkání s uměleckým dílem, zkoumá opět toto dílo, nechává ho na sebe působit, objevuje nová témata a nové významy. Divák již zapojuje kritický pohled. Každé nové setkání s uměleckým dílem je chápáno jako příležitost k novým náhledům a reinterpretaci.

ÚROVEŇ V: v úrovni „přetvářející“ (Re-Creative) nastává fáze stabilizace, diváci již mají s uměleckým dílem hlubší známost, historii, kdy dílo pozorovali a přemýšleli o něm. Zde se již nejedná o neznámé indifferenční dílo, ale objekt, který má svůj vlastní život. Divák uvažuje o díle imaginativním způsobem přesahujícím jeho znalosti a zkušenosti. Známý obraz se tak stává starým přítelem, kterého divák důvěrně zná, ale i tak ho může překvapit a nabídnout nové souvislosti.

Pozorovatel si klade otázku „Co se odehrává na obraze?“ (Housen, 2013) a snaží se postulovat další otázky odkrývající nejen techniku a kompozici obrazu, ale především možné interpretace díla.

PROGRAM K12

Jedná se o ucelený systém implementace vizuální gramotnosti do školního vzdělávacího systému. Tento program je rozdělen do dvanácti stupňů a zahrnuje etapy od mateřské školy po poslední ročník střední školy.

Zde je ukázka výčtu schopností, které by si žáci měli osvojit.

PŘÍKLADY STANDARDŮ NA ČTVRTÉM STUPNI:

- Propojit text příběhu s vizuální či slovní prezentací textu tak, aby každá verze odrážela specifické popisy a směřování v příběhu.
- Interpretovat informace prezentované vizuálně, slovně nebo pomocí grafů, diagramů, tabulek, animací, interaktivních prvků či internetu a vysvětlit, jak informace přispívá k porozumění dokumentu, ve kterém se objevuje.
- Napsat vysvětlující text, zkoumat námět a zprostředkovat myšlenky a informace jasně a jednoznačně (téma je jasně zpracované s grafickou úpravou – členění textu na odstavce, formátování, nadpisy apod., ilustrace či multimédia). (Farrell, 2013)

PŘÍKLADY STANDARDŮ NA OSMÉM STUPNI:

- Analyzovat míru v jaké produkce příběhu zůstává věrná nebo se oddaluje od předlohy, zhodnocení voleb, které režisér či herci museli učinit.
- Vyhodnotit výhody a nevýhody užití různého média (např. tisk nebo digitální text, video, multimédia) k prezentaci určitého tématu nebo myšlenky.
- Analyzovat důvody prezentace informací v různých médiích a formátech (např. vizuálně, rozsahem) a zhodnotit motivy (sociální, komerční, politické) skryté za touto prezentací.
- K posílení jednoznačného a jasného sdělení a zvýšení zájmu o něj propojit v prezentaci multimediálního a vizuálního zobrazení. (Farrell, 2013)

NA STUPNI 11–12 BUDOU STUDENTI SCHOPNI:

- Analyzovat několik možných interpretací příběhu, básně či divadelní hry (nahranou či živou produkci hry, povídky či básně), zhodnotit, jak každé z těchto zpracování interpretuje zdrojový text (využijte např. hry od W. Shakespeara či některého z amerických dramatiků).
- Zhodnotit více zdrojů sdělení prezentovaných v různých médiích a formátech (vizuálně, kvantitativně) – zda tato sdělení odpovídají na otázky či řešení problému.
- Sepsat doprovodný text k rozboru a vyjádření komplexních nápadů, konceptů a informací sloužících k efektivnímu výběru, uspořádání a analýze obsahu.
- Začlenit informace z více zdrojů prezentované v rozdílných formátech a médiích tak, aby bylo možno učinit informované rozhodnutí a vyřešit problémy, vyhodnotit důvěryhodnost a přesnost každého zdroje a zaznamenat jakékoliv nesrovnalosti, rozpory mezi daty.
- Umět využít digitální média (textová, grafická, audio, vizuální a interaktivními prvky) v prezentaci, aby bylo posíleno porozumění závěrům zjištění, zdůvodnění výpovědi a také k dodání zajímavosti. (Farrell, 2013)

STANDARDY PRO VYŠŠÍ VZDĚLÁVÁNÍ:

1. vizuálně gramotný student definuje a vyjádří potřebu obrazu,
2. vizuálně gramotný student zvolí ten nevhodnější zdroj a vzhledávací systém k nalezení potřebného obrazu či vizuálního média,
3. vizuálně gramotný student interpretuje a analyzuje význam obrazu či vizuálního média,
4. vizuálně gramotný student zhodnotí obraz/zobrazení a jeho zdroj,
5. vizuálně gramotný student využívá obraz či vizuální médium efektivně,
6. vizuálně gramotný student navrhuje a vytváří smysluplné obrazy a vizuální média,
7. vizuálně gramotný student rozumí velké části etnického, legálního, sociálního či ekonomického pozadí okolo tvorby a užívání obrazu či vizuálních médií a přistupuje k nim a užívá tyto vizuální materiály v souladu s etikou (Hattwig, Burgess, Bussert, & Medaille, 2011; Farrell, 2013)

Implementace vizuální gramotnosti je v tomto případě zahrnuta do kurikula, je detailně naplánována. Celý systém je v současné době používán ve čtyřiceti pěti státech USA. Rozpětí procvičovaných dovedností je široké, od základní identifikace objektů až po dekodování lingvistického smyslu informace z vizuálního zobrazení.

Kompletní znění standardů vizuální gramotnosti je uvedeno v Příloze P2.

04.2.2 European Network for Visual Literacy (ENViL)

V Evropském měřítku se v roce 2010 zformovala skupina více než šedesáti odborníků z řad pedagogů devíti evropských zemí – European Network for Visual Literacy (ENViL), „jehož záměrem je vybudovat společný referenční rámec vizuální gramotnosti pro celou Evropu. V roce 2016 ENViL publikoval knihu Common European Framework of Reference for Visual Literacy (CEFR-VL), která je prvním pokusem o společný evropský trans-národní popis vzdělávacího cíle vizuální gramotnosti z pohledu nadnárodních vzdělávacích dokumentů (...) společný nástroj pro tvorbu učebních osnov, plánů výuky, dílčích vizuálních úkolů a jejich hodnocení.“ (Říhová a Svatošová, 2019)

Skupina několika desítek odborníků zkoumala data z kurikulárních dokumentů dvaceti dvou zemí. Výzkum poskytl přehled o struktuře národních školských kurikul a o obsazení učebních osnov v kontextu konkrétních učebních úloh. ENViL definuje vizuální gramotnost jako skupinu kompetencí nutných nejen pro produkci a vnímání obrazů a objektů, ale také s ohledem na průběh těchto procesů. Centrem modelu, který ENViL navrhuje, jsou tři hlavní oblasti: vytváření, odezva a reflexe. Vizuální gramotnost je vždy propojena s osobními kompetencemi – sociálními a metodickými. Základní dimenze vytváření a odezvy mohou být dále rozděleny na dílčí kompetence, kterých ENViL v současnosti rozlišuje celkem šestnáct (analyzovat, komunikovat, vytvářet, popisovat, načrtnout, vcítovat se, předvídat, esteticky prožívat, experimentovat, interpretovat, soudit, vnímat, prezentovat, realizovat, používat, hodnotit). (Wagner a Schönau, 2016)

Všechny tyto dílčí kompetence jsou hodnotitelné a lze dle nich v souvislosti s věkem a zkušenostmi stanovit úroveň vizuální gramotnosti. ENViL rozlišuje tři standardní úrovně vizuální gramotnosti: „základní“, „střední“ a „kompetentní“. Základní úroveň popisuje požadované minimum k získání této úrovně. Cílem nejvyšší úrovně pak je „být kompetentní“ – tato úroveň popisuje již plně vzdělaného občana, který je schopen porozumět komplexnímu vizuálnímu sdělení.

ZÁKLADNÍ ÚROVEŇ

Jedinec dosahující této úrovně umí vybrat známé motivy a náměty k načrtnutí nebo realizaci záměru a užívá přednastavené umělecké prostředky. Umí aplikovat pravidla a principy stejně jako výsledky experimentování, a je schopen zvolit vhodnou formu realizace.

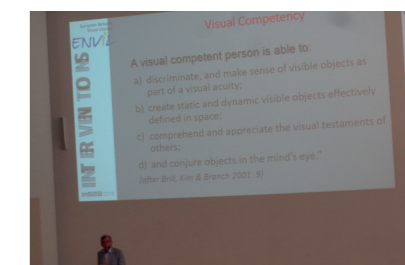
STŘEDNÍ ÚROVEŇ

Jedinec umí vybrat vhodný obsah, motivy a témata podle toho, co má v úmyslu zobrazit. Dokáže zvolit umělecké prostředky a strategie, vycházet z celé řady různých zdrojů a použít je adekvátním způsobem. Bere v potaz grafická pravidla, ale dovede je porušit tak, aby dosáhl požadovaného efektu.

ÚROVEŇ KOMPETENTNÍ

Jedinec umí používat širokou škálu obsahů, motivů a témat a přiřazovat jim odpovídající formu dle požadovaného efektu. Záměrně používá metody a strategie za účelem posílení uměleckého výrazu. Kriticky se dívá na pravidla a konvence a volí si, zda je využije nebo poruší s ohledem na výsledném zpracování. (Wagner a Schönau, 2016)

V březnu 2018 na konferenci v Paříži došlo k přejmenování uváděného rámce na Common European Framework of Reference for Visual Competency (CERF-VC). Stalo se tak z potřeby sjednotit dosavadní roztržitost konceptu vizuální gramotnosti. Kompetence nově více odpovídají zaměření rámce, jímž je popis procesu učení ve vizuální sféře.



Obr. 4 Prezentace ENViL na konferenci v Helsinkách 2018, Diederik Schönau

04.2.3 Mezinárodní asociace vizuální gramotnosti (IVLA)

Mezinárodní asociace vizuální gramotnosti (IVLA) představuje mezioborovou neziskovou organizaci sdružující výzkumné pracovníky, pedagogy, designéry, mediálních specialisty a umělce, kteří se věnují zásadám vizuální gramotnosti. Cílem organizace je usilovat o lepší porozumění procesům vizuální komunikace a zkvalitnění způsobu, jakým interagujeme s vizuálním prostředím.

IVLA byla vytvořena otevřené fórum sloužící výměně informací týkajících se vizuální gramotnosti. Asociace se rovněž zabývá otázkami vzdělávání, výuky a výcviku v oblasti vizuální komunikace a jejich aplikace prostřednictvím konceptu vizuální gramotnosti vůči jednotlivcům, skupinám, organizacím a veřejnosti obecně. (IVLA, 2021)

Mezinárodní asociaci vizuální gramotnosti (IVLA) založili John Debes ze společnosti Kodak a Clarence Williams z University of Rochester. V roce 1968 se Debes a Williams společně s vybranou skupinou spolupracovníků zorganizovali první konferenci o vizuální gramotnosti. Cílem této konference bylo zkoumání různých aspektů vizuálu v procesu vzdělávání a komunikace. Od roku 1969 pořádá IVLA symposia a konference po celém světě. Vrcholem těchto aktivit je od roku 2001 pravidelně pořádaná výroční konference.

IVLA je současně vydavatelem celé řady publikací v oblasti vizuální gramotnosti. Journal of Visual Literacy je pak od roku 1989 oficiálním odborným časopisem IVLA. Současně je tento titul historicky nejstarším časopisem v oblasti vizuální gramotnosti. Kromě toho vychází každoročně také ročenka asociace přinářející výběr článků a příspěvků z konferencí.

04.2.4 International Society for Education through Art (InSEA)

Mezinárodní organizace pro výchovu výtvarným uměním vznikla v roce 1963 v rámci Organizace Spojených národů (United Nations Organization) a její specializované agentury zaměřené na podporu světového míru a bezpečnosti prostřednictvím

Svým záběrem je činnost asociace velmi rozmanitá. Hlavními oblastmi aktivit IVLA je zejména poskytování vzdělání, instruktáže a školení jednotlivcům, skupinám a organizacím a veřejnosti obecně v režimech vizuální komunikace a jejich aplikaci prostřednictvím konceptu vizuální gramotnosti, který byl definován jako: „skupina zrakových kompetencí, které může lidská bytost rozvíjet tím, že vidí a současně má a integruje další smyslové zážitky“ (IVLA, 2021)

Tento koncept je pak upřesněn v nové klíčové definici IMLA jako „soubor schopností, které jednotlivci umožňují efektivně vyhledávat, interpretovat, hodnotit, používat a vytvářet obrázky a vizuální média. Schopnosti vizuální gramotnosti vybavují žáka k porozumění a analýze kontextových, kulturních, etických, estetických, intelektuálních a technických součástí, které se podílejí na výrobě a používání vizuálních materiálů. Vizuálně gramotný jedinec je kritickým spotřebitelem vizuálních médií a kompetentním přispěvatelem do souboru sdílených znalostí a kultury“ (Task Force Standards Visual Literacy Standards, ACRL, 2011, přeloženo viz Příloha P2).

Organizační strukturu IVLA představuje sedmičlenná výkonná rada a sedmičlenná správní rada. Oba tyto orgány Asociace pracují v souladu se stanovami IVLA. Výkonná rada se schází nejméně čtyřikrát ročně a její členové jsou jmenováni na dobu tří let. Na výroční konferenci Asociace se pak vždy konají volby na uvolněná místa.

mezinárodní spolupráce ve vzdělávání, vědě a kultuře (United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization – UNESCO).

Mezi základní poslání INSEA patří rozvíjet mezinárodní spolupráci v oblasti umění a ve výchově k umění, které staví na roveň lidské potřeby. Toto pojetí vyplývá i ze základní charakteristiky cílů organizace uvedené v preambuli. „Tvořivost v umění je základní potřebou, která je společná všem lidem a umění je jednou z nejvyšších forem vyjádření a komunikace.“ (INSEA, 2019)

INSEA vytvořila mezinárodní komunitu věnovanou obhajobě, vytváření sítí a rozvoji výzkumu a praxe ve výtvarném vzdělávání tím, že svým členům poskytuje celosvětovou síťovou platformu. INSEA si klade za cíl pomáhat členům sdílet nápady a projekty, mimo jiné i formou dialogu o umění ve vzdělávání. Členové sdílejí metody a postupy ve výtvarné výchově, spolupracují na mezinárodních projektech podporujících povědomí o kulturní rozmanitosti a publikují zprávy o výzkumu a praxi v recenzovaných časopisech Společnosti – IJETA a IMAG. INSEA pořádá každé dva roky světový kongres.

Činnost organizace INSEA vychází mimo jiné z přijatých rezolucí na konferencích UNESCO v letech 1946 a 1947, jejichž cílem bylo zkoumat umělecké vzdělávání. Na základě těchto rezolucí byl ustaven tým expertů, v jehož čele stanul Herbert Edward Read (1893–1968) z Velké Británie. „To, čemu učíme, je forma komunikace, která nezná omezení jazyka: je to lingua franca expresivního obrazu, linie, barvy a symbolické formy.“ (Read, 1954, s. 28)

Expertní komise v čele s Readem rovněž položila pilíře smyslu existence INSEA tím, že akcentovala důležitost exprese, resp. různých typů uměleckého vyjadřování, a kriticky se postavila k dosavadnímu způsobu vzdělávání, jenž byl položen pouze na verbální komunikaci. Read zdůraznil, že lidské vyjadřování disponuje nekonečnými možnostmi a akcentoval důležitost vyjadřování symbolického, které nabízí právě umění, a které je vzdělávacími systémy vesměs ignorováno. Umělecká komunikace založená na symbolizaci může podle Reada osvobodit spontánní tvůrčí síly v člověku a umožnit jeho osobnostní růst, měla by proto být maximálně využívána ve vzdělání dětí i dospělých, tak aby lidé byli schopni vyjadřovat se zvuky, obrazy, nástroji. (Read, 1967)

V roce 1964 došlo k podnětu a k ustanovení Českého komitétu, který vznikl na výstavě Dítě a svět v Praze. Na tomto semináři byl rovněž předložen požadavek hlubšího zázemí psychologických kořenů dětského výtvarného projevu, který měl sloužit jako protest proti metodikaření.

Mezi významné světové kongresy patří: Výtvarná výchova – výchova pro budoucnost, který se konal v Praze v roce 1966. Humanismus v epoše techniky konaný v New Yorku v roce 1969, Vizuální umění ve výchově, který proběhl v Zábřehu v roce 1972, Tvořivá výchova a volný čas – pedagogický a kulturní dosah her, slavnosti a zábavy v Sévres roku 1975, Umění v různých kulturách v Adelaide (Austrálie) 1978 a v Rotterdamu v roce 1981 – Umělecká výchova – proces a produkt.

ČESKÝ KOMITÉT INSEA

Česká sekce INSEA je národní sekcí a navazuje na činnost bývalého Československého komitétu INSEA, který byl založen v roce 1967 jako odezva na úspěšný celosvětový kongres Výtvarná výchova – výchova pro budoucnost uskutečněného v Praze roku 1966.

„Posláním České sekce INSEA je rozvíjet výchovu uměním a didaktický diskurz oboru výtvarná výchova a přispívat k mezinárodní spolupráci na tomto poli. Spolek sleduje a dále předává zahraniční zkušenosti, publikuje odborné texty a zprávy a šíří informace o světovém dění v oblasti výchovy výtvarným uměním v celé široce chápané sféře estetické výchovy.“ (Šobáňová, 2021)

Česká sekce INSEA pořádá konference a vzdělávací semináře, podílí se na organizaci výstav výtvarné tvorby dětí a mládeže a podporuje teoretické bádání v této oblasti. Česká sekce INSEA je zapsaným spolkem, jenž je kolektivním členem mezinárodní společnosti INSEA. Činnost i cíle české sekce jsou vázány, stejně tak jako všechny ostatní národní sekce, na přijatou mezinárodní Ústavu INSEA. (Šobáňová, 2021)

Vznik českého komitétu INSEA je spjat s osobností Jaromíra Uždila, který byl již v minulosti aktivním členem FEA. Důležitým mezníkem v historii představuje rok 1964, kdy se v Praze uskutečnila již výše zmiňovaná mezinárodní výstava Dítě a svět a souběžná II. celostátní konference učitelů výtvarné výchovy. Obě konference připravoval právě Uždil, který vedl přípravný výbor a v rámci konference publikoval zásadní příspěvek s názvem Tvořivost ve výtvarné výchově. Další výraznou osobností českého komitétu INSEA byl Igor Zhoř.

Jaromír Uždil se na konferenci vymezil proti dosavadnímu okleštěnému chápání výtvarné výchovy. „Zdůrazňovala se výtvarná řeč jako řeč technika a návrháře a sotva se myslelo na to, že kresba je i určitým druhem sebevyjádření, jehož účel není

jen v praktických věcech života.“ (Šobáňová, 2021) Uždil například upozorňuje, že „umělecká forma není jen krásným šatem nějaké obecné ‚myšlenky‘, ale že je bytostnou složkou díla a současně i integrující součástí umělcova postoje k světu.“ (INSEA, 2019)

V uvolněné politické situaci 60. let se navíc mohl vymezit proti předchozímu pokřivenému ideologickému hodnocení moderního umění a vyzdvihnout jeho podstatný rys, jímž se odlišuje od umění 19. století.

Z této konference a následných setkání se zrodila snaha o změnu výuky výtvarné výchovy. Výsledkem tohoto úsilí mělo být zbavit výuku rigidních postupů a dát prostor vlastní kreativitě, invenci a vyjádření dětí i dospělých na všech úrovních vzdělávání v oblasti výtvarné výchovy a umění.

Další z nepřehlédnutelných osobností později vzniklého Československého komitétu INSEA byl Jiří David. Rovněž jeho příspěvek na zmiňované konferenci dobře ukazuje kritického a nezávislého ducha výtvarně pedagogického diskurzu v tehdejších Československu.

„Konference za sebou zanechala rovněž rezoluci, jež vyzývá k realizaci řady kroků k posílení pozice výtvarné výchovy na školách, staví se za osnovy zavedené v roce 1960, zasazuje se za kvalitnější vzdělávání výtvarných pedagogů a jejich metodickou podporu a konečně také vyzývá k založení odborné organizace výtvarných pedagogů, jež by se měla stát členem

INSEA a jejímž cílem by měla být vyšší úrovně výtvarné výchovy a odborný růst učitelů.“ (INSEA, 2019)

Nepřehlédnutelnou osobností INSEA z poslední doby je Petra Šobáňová, která působí na katedře výtvarné výchovy Pedagogické Fakulty Univerzity Purkyně v Olomouci. Odborně se zaměřuje oblast muzejní a galerijní pedagogiky, garantuje studijní program Edukace v kultuře, zajišťuje výuku muzejní pedagogiky, didaktiky výtvarné výchovy, galerijních animací a dalších didaktických disciplín, podílí se na řešení řady projektů. V současnosti je předsedkyní České sekce INSEA. Šobáňová je rovněž autorkou desítek odborných publikací, vysokoškolských učebnic nebo metodik. Založila odborný recenzovaný časopis *Kultura, umění a výchova* a je jeho vedoucí redaktorkou.

Pod vedením Petry Šobáňové se pedagogové účastní mezinárodních konferencí a každoročně si během zasedání české sekce INSEA předávají nejnovější poznatky z oboru.

04.2.5 Fresh Eye

Fresh Eye vznikl jako projekt skupiny vysokoškolských studentů a sám sebe definuje jako jedinou domácí platformu věnovanou studiu vizuální kultury. Projekt Fresh Eye odstartoval v roce 2011 v rámci prvního diskusního večera na téma vztahu mezi obrazem a textem.

„Z kroužku několika nadšenců pro studium vizuální kultury se brzy stala platforma, jež dnes nabízí i další vzdělávací formáty, jakými jsou filmové projekce, filmově-přednáškové večery a workshopy. V rámci diskusních setkání Fresh Eye již vystoupili mnozí domácí i zahraniční hosté, mimo jiné Nicholas Mirzoeff, Marquard Smith, Krešimir Purgar, Bernd Herzogenrath, Karel Císař, David Kořínek, Tereza Stöckelová, Kateřina Svatoňová, Pavel Kořínek a mnozí další teoretikové, umělci, žurnalisté a kurátoři.“ (Fresh Eye, 2021)

Od samotného vzniku platformy Fresh Eye důsledně zveřejňuje všechny videozáznamy proběhlých přednášek. Ke každému přednáškovému večeru jsou pak připraveny odborné a popularizační texty, jejichž autory jsou teoretici a vysokoškolští studenti. Videozáznamy, doprovodné texty a další materiály věnované studiu vizuální kultury a komunikace jsou pak k dispozici širší odborné veřejnosti v online knihovně. Tato knihovna je podle Fresh Eye „zásadním informačním zdrojem pro studenty i další zájemce o vizuální kulturu.“ (Fresh Eye, 2021)

Od roku 2014 se platforma zaměřila také na studenty středních škol a gymnázií. Tomuto okruhu studentů nabízí v současnosti dva vzdělávací interaktivní workshopy – Fotka, reklama, manipulace a Násilí a multikulturalismus. Oba tyto workshopy mají za cíl uvést studenty středních škol do problematiky manipulace fotografií, pomoci jim pochopit základní rozbor významotvorných prvků reklamních sdělení a kriticky reflektovat fenomén zobrazování násilí v médiích a populární kultuře.

Ve snaze rozšířit své dosavadní aktivity se platforma Fresh Eye spojila v roce 2018 s informačním portálem ArtMap. Nejnovějším projektem Fresh Eye je pak pravidelný měsíční informační newsletter s titulem *Budte v obraze*. Jeho publikace byla zahájena v roce 2019. Newsletter zájemcům přináší informace o budoucích přednáškách, nově vydaných českých i zahraničních publikacích, konferenčních pozvánkách a výzvách a dalších událostech ze světa vizuální kultury, čímž pomáhá propojovat široce rozptýlené pole zájmu o mezioborové studium obrazů.

Přestože platforma Fresh Eye je stále iniciativou skupiny nadšenců, podařilo se jí během let svého působení uspořádat desítky přednášek, workshopů a navázala četná zahraniční partnerství. V domácím prostředí si tak jako jedna z mála podobných iniciativ vydobyla výjimečné postavení v oblasti studia vizuální kultury a osvěty na poli vizuální gramotnosti.

Jednou akcí uskutečněných Fresh Eye byla například přednáška Nicholase Mirzoeffa u příležitosti vydání jeho knihy „Jak vidět svět“ v roce 2018.



Obr. 5 Česká sekce InSEA na konferenci v Helsinkách, 2018



Obr. 6 Přednáška Nicholase Mirzoeffa, 2018

04.2.6 Galerijní a muzejní vzdělávací činnost

Do této kapitoly autorka zařadila galerijní a muzejní edukativní projekty, které podporují vizuální či mediální gramotnost či jsou významnou měrou zasvěceny problematice vzdělávání uměním. Jedná se především o české instituce, s kterými autorka spolupracuje v rámci své pedagogické praxe.

CENTRUM SOUČASNÉHO UMĚNÍ DOX

Multifunkční platforma DOX slouží jako galerijní a současně vzdělávací prostor, který vznikl v roce 2008 z bývalé továrny v Holešovicích.

V roce 2021 zde proběhl první ročník Festivalu umění a kreativity ve vzdělávání (FUK), který se zaměřil na podporu kreativního a kritického přístupu ve vzdělávání. Ústředním mottem festivalu bylo konstatování, že „umění je prostředek, jak tyto dovednosti rozvíjet a zároveň chápat okolní svět.“ (DOX, 2021)

Na internetových stránkách platformy DOX lze nalézt kromě aktuální nabídky workshopů k jednotlivým výstavám rovněž vzdělávací programy pro školy, z nichž je část věnována digitální a mediální gramotnosti. Projekt „Datamaze“ se zaměřuje například na práci s tzv. „fake news“, snaží se naučit rozlišovat, co v mediálním prostoru představuje validní informace odpovídající realitě, zamýšlí se nad ztrátou soukromí na internetu atd. Webové stránky disponují video archivem kreativních debat.

MÁŠ UMĚLECKÉ STŘEVO (MUS)

Jiří Raiterman, který je vedoucím vzdělávacích a rodinných programů DOX, je také vedoucím mezinárodního vzdělávacího projektu s názvem Máš umělecké střevo? (MUS). Autorem této vzdělávací platformy je pak Ondřej Horák (který mimo jiné stojí za vznikem několika vzdělávacích publikací o umění, např. Klacky v galerii vydané 2017). Ondřej Horák inicioval vznik



Obr. 7 Workshop bourání stereotypů, DOX 2021



Obr. 8 MUS – žáci se připravují k prezentaci, finále 2017

projektu MUS v roce 2009, tehdy ještě z pozice kurátora Galerie středočeského kraje (GASK). Projekt začínal na dobrovolnické bázi s podporou Národní galerie v Praze, Centra současného umění DOX a Moravské galerie v Brně. Postupně se rozrostl do mezinárodních rozměrů s účastí Slovenské republiky, Německa a Maďarska.

Platforma MUS je dále napojena na aktivity různých galerií a uměleckých festivalů, pořádá workshopy ve spolupráci s výrobcem grafických tabletů, společností Wacom, organizuje mezinárodní setkání. MUS koncipovala také až do roku 2017 doprovodný program pro národní uměleckou Cenu Jindřicha Chalupického. V současnosti připravuje MUS doprovodné programy pro Festival 4+4 dny v pohybu. Ve spolupráci s různými umělci také vznikl projekt Appendix, který pomáhá umisťovat výtvarná díla mimo prostory galerií.

Z kooperace s ilustrátorem Davidem Kalikou (umělecké jméno Kakalík) v roce 2019 vzešla učebnice výtvarné výchovy nazvaná Proč umění?. (Máš umělecké střevo, 2021)

ARTPARK GALERIE RUDOLFINUM

Vzdělávací platforma Artpark si klade za cíl propojovat veřejnost se současným uměním i mezi obory navzájem, přispět k porozumění výtvarných děl nejen z hlediska uměleckého, ale i obsahového. Artpark pořádá komentované prohlídky s autory, organizuje doprovodné programy, přednášky a kulturní setkávání. Věnuje se tvorbě a organizaci vzdělávacích programů pro školy a veřejnost. Umožňuje přístup k specializovaným vzdělávacím a uměleckým zdrojům.

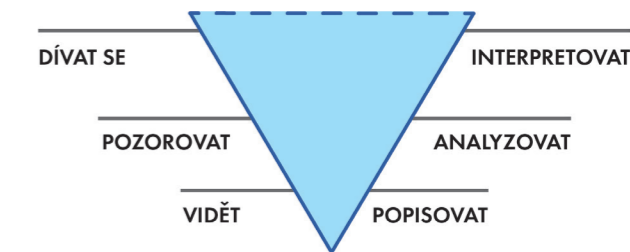
Lektorsky vedené prohlídky výstav s následným praktickým workshopem jsou náplní vzdělávacího programu „Za obrazem“. Tento program si klade za cíl podporovat kritické myšlení s ohledem jak na konkrétní témata výstav, tak i v kontextu dějin umění. Učí diváky chápat souvislosti a porozumět uměleckému dílu. (Galerie Rudolfinum, 2021)

MUZEUM UMĚNÍ V TOLEDU (TOLEDO MUSEUM OF ART, TMA)

Dalším příkladem specializovaného vzdělávacího programu pro rozvoj vizuální gramotnosti je cyklus „The Art of Seeing Art™“ (Umění pozorovat umění) TMA. Muzeum umění v Toledu nabízí návštěvníkům a školám workshopy, komentované prohlídky a přednášky ve spolupráci s Fakultou výtvarného umění (Department of Art, University of Toledo). Fakulta má v areálu muzea svůj kampus a také vlastní organizaci Centrum Vizuálního umění (Centre of Visual Arts, CVA).

Vzdělávací program TMA vychází ze skutečnosti, že „průměrný člověk stráví sedmáct vteřin díváním se v galerii na umělecké dílo. Obvykle zabere mnohem méně času rozpoznat obraz. Ale porozumět mu? To vyžaduje zpomalit a věnovat čas pozorování detailů. Tento způsob zamyšlení a podrobné zkoumání nám pomáhá vidět věci, které se neprojeví na první pohled.“ (Art of Seeing Art, 2021)

Svým přístupem se TMA snaží především o zprostředkování hlubší úrovně zkoumání uměleckého díla. Z tohoto důvodu byl vytvořen systém šesti kroků, které má divák použít, při sledování jakéhokoli vizuálního zobrazení (viz Obr. 9). Prvním krokem je pečlivě se dívat. Dále divák pozoruje dílo a vytváří si v hlavě mentální obrazy detailů díla. Propojení informací, které oko přijalo, s našimi předchozími zkušenostmi a vědomostmi je označeno jako proces uvědomělého vidění. Následnou deskripční díla dochází k detailní identifikaci viděného. Analýza pak těmto rozpoznávaným detailům dává nové významy a souvislosti. Jako konečná fáze následuje interpretace díla, která kombinuje všechny předchozí složky.



Obr. 9 Toledo koncept vizuální gramotnosti, 2021, přeloženo, TMA

04.3 LABORATOŘ BAREV A TVARŮ

Práce Tomáše Fassatiho je dalším a významným inspiračním zdrojem pro návrh a zpracování výzkumné části práce. Tomáš Fassati se dlouhodobě zabýval oblastí vizuální komunikace a vizuálního designu jako nedílnou součástí vizuální gramotnosti. Fassati zavádí termín vizuální gramatika, upřesňuje pojmy první a druhá gramotnost, kdy odlišuje znalosti písma a znalosti nehláskových znaků a symbolů. Ve své práci rovněž využívá srovnávací metodu jako jeden z nástrojů výzkumu. Ta je uplatňována zejména v posuzování různých typů inteligence, testů vizuálního vnímání a testů paměti.

Pro Fassatiho vizuální gramotnost nepředstavuje vzdělanost ale znalost určitého typu kódování (slovního, obrazového). Schopnost rozumět druhotným významům sdělovaným pomocí různých typů znaků a symbolů. Ve své Laboratoři barev a tvarů – laboratoř ergonomie – se zabývá celou řadou oblastí v rámci vizuální komunikace.

DEFINICE GRAMOTNOSTÍ			
VYŠŠÍ GRAMOTNOST	užívání slov zastupujících abstraktní jevy, práce s druhotným obsahem a složitějším skladebným kontextem	užívání vizuálních znaků a symbolů zastupujících druhotné obsahy, práce se složitějším skladebným kontextem	
	užívání slov zastupujících smyslově vnímatelné jevy, práce s běžným skladebným kontextem	užívání figur zastupujících vizuálně vnímatelné jevy, práce s běžným skladebným kontextem	
	PRVNÍ GRAMOTNOST – VERBÁLNÍ	DRUHÁ GRAMOTNOST – OBRAZOVÁ	
	kódování myšlenek do lineárně vnímatelných artikulovaných zvukových struktur, nebo do lineárně řazených vizuálních znaků zastupujících zvuky	kódování myšlenek do nelineárních celostně vnímatelných vizuálních struktur	

Tab. 2 Definice gramotností (Muzeum umění a designu, 2017)

Na základě výzkumu praktické vizuální komunikace (dle Fassatiho druhé gramotnosti) vyvíjí celou řadu testovacích metod pro srozumitelnost a čitelnost. Analýza těchto testů slouží k pochopení principů globální vizuální komunikace, problematiky barevného a tvarového kódování.

„Praktická nehlásková vizuální komunikace je dorozumíváním pomocí grafických figur, znaků a symbolů. Používají se v nebarevné formě, aby mohly být za účelem významových mutací vkládány do různých typů barevných tabulek. Praktická nehlásková vizuální komunikace dnes již tvoří velmi rozsáhlou soustavu. Používá se ve všech oblastech lidské činnosti od matematiky přes biologii, ekologii, obsluhu domácí elektroniky, ošetřování oděvů, balení potravin, sport a rekreaci až k bezpečnosti a zdravotnictví. Řídí se „pravopisnými“ pravidly unifikovanými mezinárodními normami. V nejvyspělejších zemích již tvoří součást výuky kvalitních škol. Také v České republice jistě bude v dohledné době zařazena do základních školních osnov.“ (Fassati, 2009, s. 9)

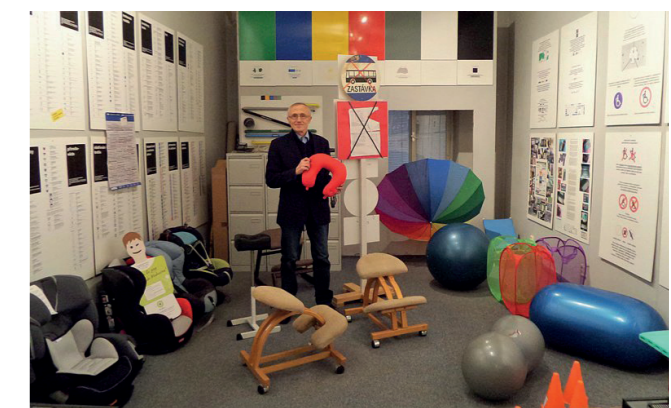
Fassati se zabýval výzkumem vizuální komunikace zhruba od poloviny 80. let. Zpracoval první české slovníky a učebnice vizuální komunikace. Následně vytvořil v podmínkách benešovského Muzea umění a designu učebnu vizuální komunikace, která byla na tehdejší dobu průkopnickým počinem. Vedle publikační a kurátorské činnosti se zejména věnoval teoretické práci v oblastech vizuální gramotnosti.

„Gramotnost představuje znalost gramatiky. Jde přirozeně nejen o zapamatování obsahu jednotlivých komunikačních struktur, ale také znalost konvenčních způsobů zacházení s nimi, např. ovládání skladebných postupů a principů. Poměrně snadno měřitelný základ stupně gramotnosti tvoří znalost komunikačních struktur. V této rovině představuje úplnou první gramotnost u hláskově zapisovatelného jazyka znalost přibližně 26 znaků. V systému pojmového čínského písma je považován člověk za gramotného při znalosti 1 500 znaků. To je ovšem velmi omezený rozsah, pro běžné čtení novin je např. třeba znát dvojnásobek – 3 000 znaků. V běžné komunikaci je pak v čínském jazykovém prostoru užíváno asi 9 000 znaků z celkového počtu 60 000. Posuzování stupně druhé gramotnosti je oproti tomu obtížnější. Je zde též jakýsi základní soubor znaků a symbolů velikosti přibližně 100 prvků. Dále je však potřeba znalosti do značné míry vázána na převažující typ činnosti jedinice, čím se může rozsah, ale i obsah nezbytné gramotnosti

různých lidí poměrně lišit. Situaci dále komplikuje skutečnost, že určité procento komunikačních prvků je méně či více srozumitelné bez předchozího učení. Jde o jev, který u prvního typu gramotnosti neexistuje. Jeho přečeňování u druhého typu pak působí proti zvyšování gramotnosti a tím i funkčnosti komunikace.“ (Fassati, 2009, s. 9)

Ve svém konceptu „druhé gramotnosti“ pak Fassati především rozvíjí tzv. vizuální gramatiku, tedy schopnost porozumět a umět aplikovat široce užívané kodifikované vizuální symboly. Zvláštní pozornost pak věnuje problematice informačního designu.

V roce 1990 založil Fassati v podmínkách benešovského Muzea umění a designu českou pobočku Mezinárodního institutu informačního designu – IID (International Institute for Information Design). Samotný institut IID vznikl zhruba o dekádu dříve pod vedením Petera Simlingera v Rakousku. Činnost Institutu se soustředila zejména na oblast praktického užití vizuální komunikace, a to v rovinách teorie a psychologie komunikace. U zrodu instituce byl například i český grafik Jiří Rathouský (autor komunikačního systému pražského metra). V rámci Institutu pak probíhaly funkční testy srozumitelnosti grafického sdělení.



Obr. 10 Laboratoř barev a tvarů

Díky Fassatiho činnosti a vědecké práci mohla být v Muzeu umění a designu Benešov realizována první stálá expozice věnovaná vizuální komunikaci. Tato expozice sestávala z interaktivních didaktických objektů. Cílem této expozice bylo zpřístupnit poznání elementárních zákonitostí umění a vizuální komunikace.

Fassati ve své práci kladl důraz na praktické užití vizuální komunikace a jejich specifický oblastí jako např. kódování nehláskových souborů, znaků, symbolů.

Fassati se v tomto případě zabývá vzájemnou souvztažností barev a tvarů ve vizuální komunikaci. Toto spojení je klíčové zejména pro určitý typ kodifikované komunikace. Barva společně s tvarem modifikuje (mutuje) význam použitého symbolu. V uvedené řadě tak dochází k proměně sdělení od obecné informace, přes informaci o bezpečí až k hraničnímu významu zákazu. Vzhledem k obecné znalosti a rozšíření takto kódovaných ustálených významů dochází k tomu, že i nebarevné provedení těchto symbolů v sobě stále nese původní, funkční barevný význam, který jsme schopni i nadále vizuálně číst.

ZÁKLADNÍ VÝZNAMY PESTRÝCH TÓNŮ OBECNÉHO BAREVNÉHO KÓDU (FASSATI, 2019)

- Kombinace obecného barevného a tvarového kódu pro mutace symbolů
- Zelený tón – bezpečí, akce
- Modrý tón – zvýšená pozornost, příkaz
- Žlutý tón – riziko, výstraha
- Červený tón – nebezpečí, zákaz
- Bílý a černý tón – neutrální oznámení
- Šedý tón – zrušení platnosti informace

Tento proces označuje Fassati jako vizuální gramatiku. Tento soubor logických a strukturních pravidel umožňuje pracovat s grafickým symbolem podobně jako s literárně koncipovanou informací. Je možné na daný obsah upozornit, sdělit jej či případně jej následně zrušit.

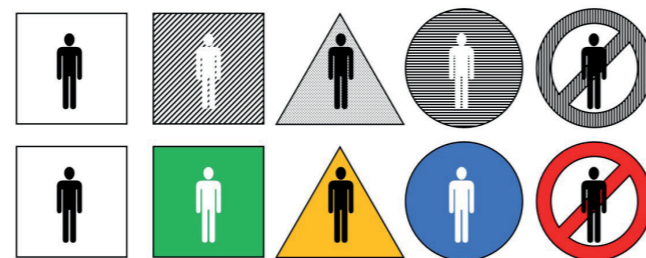
Nutnost širší informační, významové škály vede k přiřazení jednotlivých barev specifickým tvarům. Tato komunikace se pak v případě potřeby může realizovat i jako nebarevná, přičemž si zachovává svoji původní komunikační hodnotu. Té je docíleno specifickou kombinací tvarů a barev jednotlivých tabulek, do nichž se umísťují komunikační symboly.

Barevně-tvarový kód rovněž podporuje škálovatelnost předkládané informace – od předběžného upozornění přes vlastní obsah sdělení až po zrušení, ukončení komunikace. Tyto vlastnosti takto pojatého vizuálního sdělení jsou pak hojně využívány v praxi například při dopravě, v prostředích s potřebou prostorové orientace nebo v podmínkách, kdy je nutné v určitém procesu využívat časovou posloupnost předkládaných sdělení.

K základním gramatickým principům praktické vizuální komunikace patří také možnost stupňování informace typu zákazu od mírné (omezení), přes střední (zákaz), k nejvyšší (přísný zákaz) – viz ilustrace Obr. 12. (Fassati, 2019)



Obr. 11 Kombinace obecného barevného a tvarového kódu pro mutace symbolů



Obr. 12 Vliv barvy a tvaru na význam užitého symbolu

04.4 KONFERENCE A AKTUÁLNÍ VÝZKUMY

Inspirací pro design dotazníkových šetření byl rovněž výzkum německé skupiny Dr. U. Fricka a Milese Tallona z Hochschule Dopfer při University of Applied Sciences, se kterými se autorka setkala při prezentaci jejich částečných výsledků na konferenci ENVIL v březnu 2018 v Paříži. Zmíněná výzkumná skupina zkoumá úroveň vizuální gramotnosti pomocí tzv. Eye Trackingu. Jedná se o metodu sloužící ke sledování pohybu lidského oka. Kamera zaznamenává nejen pohyb očí, ale i délku sledování jednotlivých prvků či skutečnost, že testovaný subjekt některé prvky přehlédl nebo ho nezaujaly.

Předběžné výsledky výzkumu (velikost skupiny přibližně 500 respondentů) ukazují, že osoby s vyšší dosaženou úrovní vizuální gramotnosti (výtvarná či vizuální studia) reagují na vizuální podněty rychleji než ostatní. Testované osoby plnily úkoly jako např. Dalli Klick, rozřazování obrazů od reálného po abstraktní, identifikace výřezů z obrazu a doplňování obrazu, prostorovou orientaci – což je identifikace perspektivního zobrazení a jeho následného rozložení do 2D prostoru, rozeznávání barev a tvarů a jejich memorizace apod. (Tallon a Frick, 2018).

Na podobném principu, jsou založené také online diagnostické testy Andrey Kárpátí z Hungarian Academy of Science a ELTE University, která testuje vizuální komunikační dovednosti u různých věkových kategorií, především školních dětí. Jedná se o podobnou formu, jakou představují inteligenční testy. Na základě výzkumu Kárpátí zkoumá prostorovou představivost, 3D modely, rozeznávání půdorysů a k nim patřící 3D stavby, apod. (Kárpátí, 2018).

Tento výzkum je orientován především na vytváření specializovaných zadání úkolů pro rozvíjení kompetencí k vizuální gramotnosti a na navržení vhodného způsobu hodnocení výsledků. Vytváří elektronický diagnostický systém hodnocení zadání eDIA (Electronic Diagnostic Assessment System) formou online zpracování testů. Žákům je umožněno si zadání nejen přečíst, ale i poslechnout, úkoly jsou interaktivní. Platforma by měla nejen zpestřit výuku v hodinách, ale také usnadnit např. zadávání a hodnocení úkolů pro umělecké obory.

Výzkum Zuzany Fišerové prováděný na ZŠ (Fišerová, 2015) se věnuje vztahu vizuální gramotnosti a výtvarné výchovy z pohledu historických proměn cílů výtvarné výchovy. Dále zkoumá otázku, zda má výuka výtvarné výchovy vliv na rozvoj vizuální gramotnosti. Při určování kompetencí vizuální gramotnosti vychází ze stádií estetického vývoje dle Abigail House-
nové (Housen, 2013), která tato stadia definovala při práci na programech galerijní edukace. Jedná se o pět stádií, kterými prochází návštěvníci galerie na cestě k objevování významu obrazu. Dalším informačním zdrojem jsou také standardy vizuální gramotnosti podle ACRL. Vizuální gramotnost by měla být cílem všeobecného vzdělávání a také cílem výtvarné výchovy.

05

05

VÝZKUMNÉ METODY

05.1 OBSAHOVÁ ANALÝZA

Obsahová analýza je analýza dokumentu, která má stanovit jeho obsahové prvky a jejich vzájemné vztahy (Balíková, 2003). Tento typ analýzy se užívá především pro zkoumání rozsáhlých textů, v jejichž rámci je vyhledáván výskyt určitých pojmů a jejich vzájemné vztahy. Obsahová analýza se prolíná s kvalitativní (textovou) analýzou, která pomáhá zpřehlednit data.

Přesnější označení je tedy formální nebo kvantitativní obsahová analýza.

Obsahová analýza institucionálního rámce vyžadovala definování kompetencí, z nichž se skládá vizuální gramotnost a které byly následně zkoumány.

Východiskem byla analýza školního vzdělávacího programu (ŠVP) s využitím analyticko-syntetického postupu vedoucího ke kategorizaci pojmů.

Srovnáním vzdělávacích programů K12 a metody indexování vizuální gramotnosti M. D. Avgerinou bylo stanoveno 8 kategorií, v jejichž rámci se sledovala úroveň rozvoje vizuální gramotnosti na sledované skupině žáků.

OBSAHOVÁ ANALÝZA SE TÝKALA TĚCHTO VZDĚLÁVACÍCH DOKUMENTŮ:

- RVP 82-41-M/17 Multimediální tvorba, vydalo Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy dne 29. 5. 2008 čj. 6 907/2008-23 (RVP, 2008)
- ŠVP SOŠ Multimediálních studií „Multimediální svět bez hranic – 4leté studium“. Verze: 1, Datum: 20. 5. 2011, Platnost: 1. 9. 2011, vychází z RVP 82-41-M/17 Multimediální tvorba (ŠVP, 2011)

05.2 DOTAZNÍKOVÁ ŠETŘENÍ

Dotazníková šetření představují kvantitativní metodu výzkumu.

Na základě analýzy kurikulárních dokumentů byly stanoveny okruhy výzkumných otázek a dle kategorizace kompetencí byl navržen dotazník, který dále zkoumal tyto kompetence u vybraného vzorku žáků SŠ a VŠ.

Testové úlohy byly koncipovány jednak jako otevřené se stručnou odpovědí nebo možností doplnění, tak uzavřené přiřazovací.

Dotazníkové šetření patří mezi metody kvantitativní, pro sběr většího množství dat. Lze jej zadávat skupinově a funguje jako určitá forma řízeného rozhovoru, jen s menší časovou náročností. Aby byla zaručena nejvyšší míra upřímných odpovědí, jsou dotazníky anonymní. Dále jsou dotazníky vyhodnocovány kvantitativní obsahovou analýzou a sekundární analýzou zjištěných dat se snahou o co nejvyšší objektivitu.

05.3 PŘÍMÁ POZOROVÁNÍ

Přímé pozorování lze definovat jako techniku sběru informací založenou na pozorování souvislostí a vztahů. Jde o smyslovou percepci okolního světa.

„Je to cílevědomé, soustavné a plánovité vnímání jevů a procesů, které směřuje k odhalení podstatných souvislostí a vztahů sledované skutečnosti. Vědecké pozorování se na rozdíl od laického pozorování dá definovat jako technika sběru informací založená na zaměřeném, systematickém a organizovaném sledování aspektů, fenoménů, které jsou předmětem zkoumání.“ (Reichel, 2009)

Šetření probíhalo na úrovni přímého pozorování žáků při testování a následných modelových situacích a workshopech. Probíhaly individuální i skupinové konzultace. V některých případech byly použity techniky akčního výzkumu s důrazem na kolektivní reflexi prováděného testování.

06

06

VÝZKUMNÝ PROJEKT

Výzkumná část této práce se zaměřuje na zjištění stavu vizuální gramotnosti v rámci vzdělávacího procesu, a to jak v institucionální, tak v praktické rovině. Pokračování výzkumu je završeno vznikem školního vzdělávacího centra, Vizuální laboratoře – jejíž aktivity by měly sloužit k zvyšování kompetencí vizuální gramotnosti. Práce dále shrnuje výsledky vyplývající z jednotlivých šetření, posuzuje limity těchto šetření a navrhuje další postupy a aktivity.

PRACOVNÍ POSTUP

- Formulace výzkumných otázek
- Zvolení metodiky výzkumu
- Obsahová analýza vzdělávacích dokumentů
- Navržení dotazníku
- Sběr dat
- Vyhodnocení dat
- Formulace výsledků
- Reakce na výsledky
- Navržení řešení / Vizuální laboratoř
- Závěr

Formulace jednotlivých výzkumných otázek vyplývá ze stanovených cílů této práce, jež se zabývá kompetencemi vizuální gramotnosti a jejich odrazem ve vzdělávacím procesu.

06.1 VYTVOŘENÍ NÁSTROJŮ PRO OBSAHOVOU ANALÝZU A DOTAZNÍKOVÉ ŠETŘENÍ

Již zmíněné teoretické rámce, kurikulární dokumenty, index vizuální gramotnosti a další výzkumy slouží jako základ navržení kategorií kompetencí, které by si měli osvojit žáci grafického designu či dalších výtvarných oborů.

Základní nástroj hodnocení vychází z pojmu vizuální gramotnost (a ze složek, které je potřeba znát k tomu, abychom vizuální gramotnost získali).

06.1.1 Definice složek pro podporu vizuální gramotnosti

Vizuální gramotnost představuje komplexní termín, který jak bylo uvedeno v teoretické části práce, sestává z jednotlivých kompetencí. Pro jejich definování je nezbytné sestavení seznamu kategorií, kterými by měl vizuálně gramotný jedinec disponovat.

Pro rozvoj vizuální komunikace jsou potřeba znalosti z oboru umění, médií a estetiky. Především kritický a hodnotící přístup k umění, obrazu a médiím. Jak jsme schopní vizuálnímu umění a médiím rozumět, jak chápeme souvislosti.

Pro oblast vizuálního učení jsou to znalosti tvorby grafického zobrazení, užívání vizuálních symbolů k vyjádření myšlenek a schopnosti interpretovat tyto vizuální symboly, naučit se vytvářet sdělení za použití těchto symbolů, schopnost učit se analýzou umění a obrazu – být schopní přeložit vizuální informaci do mluveného jazyka a naopak. (Sturken a Cartwright, 2009)

Pro rozvíjení vizuálního myšlení je důležité mít povědomí o tom, jak zpracováváme vizuální informace, jak je to, co vidíme ovlivňováno tím, co známe, co jsme zažili apod.

SCHOPNOSTI VIZUÁLNÍ GRAMOTNOSTI MOHOU BÝT SPECIFIKOVÁNY VE ZKRATCE JAKO SCHOPNOST:

- a) číst/dekódovat/interpretovat vizuální sdělení/vyjádření
- b) psát/kódovat/vytvářet vizuální sdělení

Žáci by měli mít povědomí o tom, jak jsou obrazy produkovány a prezentovány v digitálních médiích. Měli by rozumět základním prvkům grafického designu, technologii a médiím. Měli by chápat, jak se na vnímání obrazu odráží vlivy emocionální, psychologické, fyziologické a poznávací. Měli by také chápat zástupná, vysvětlující, abstraktní a symbolická zobrazení. Současné s tím by měli tyto znalosti obrazů a vizuální komunikace

06.1.2 Shrnutí a vymezení schopností

Stanoveno bylo osm kategorií pro rozvoj vizuální gramotnosti, které by se měly nacházet v kurikulárních dokumentech, pokud by mělo být dosaženo optimální úrovně vizuální gramotnosti, Tab. 3.

umět využívat při práci s digitálními médii, měli by být informovanými diváky, kritiky a konzumenty vizuálních informací. Také by z nich měli být poučení a informovaní designeři, skladatelé či producenti vizuálních informací, kteří ovládají umění efektivní komunikace.

Prakticky by měli žáci umět např. vytvořit zástupná grafická zobrazení určitých dat, informací, znalostí apod. (piktogramy, ikony, diagramy, mapy, storyboardy), ovládat fotoaparát či kameru a příslušné multimediální softwary pro tvorbu videí. Tyto práce následně prezentovat a umět si je i navzájem ohodnotit (Kubišová, 2016).

Obsahová analýza kurikulárních dokumentů proběhla na počátku výzkumu v roce 2016 a výsledky byly publikované ve zprávě „Vizuální gramotnost a její začlenění do procesu výuky“ (Kubišová, 2016).

KATEGORIE PODPORUJÍCÍ VIZUÁLNÍ GRAMOTNOST	
1	analýza textu jako základ pro analýzu obrazu
2	pozorování, interpretace a analýza obrazu
3	porozumění a vytváření symbolů či zástupných zobrazení
4	kritický přístup k multimédiím a vizuální komunikaci
5	pochopení různých významů vizuálního sdělení v různých typech médií
6	znalost kulturní situace, dějin výtvarného umění a grafického designu
7	ovládání grafických technik a aplikací pro tvorbu vizuální komunikace
8	schopnost kreativního zpracování vizuálního zobrazení s jasně a jednoznačně vyjádřeným sdělením

Tab. 3 Kategorie podporující vizuální gramotnost, Kubišová, 2016

06.1.3 Navrhování dotazníku a průběh testování

Dotazník je navržen tak, aby jeho otázky obsáhly definované kategorie v kapitole 6.1.2 Shrnutí a vymezení schopností

a kompetence pro vizuální gramotnost M. Avgerinou (kapitola 4.1.7 Index vizuální gramotnosti).

06.1.4 Charakteristika zkoumaných skupin

KRITÉRIA PRO VÝBĚR TESTOVACÍ SKUPINY:

- dostupnost školy
- odpovídající počet žáků
- umělecké zaměření školy
- zástupce SŠ a VŠ

Hlavní testovací základnou byla Střední odborná škola (SOŠ) Multimediálních studií v Poděbradech, kde autorka působí jako odborný pedagog. Ročník druhý až čtvrtý. Testování pomocí dotazníku se uskutečnilo v letech 2018–19. Pretestování dotazníku probíhalo v letech 2016–2017, kdy bylo zjištěno, že je potřeba dotazník rozšířit, aby pokryl všechny požadované kompetence. Menší testovací skupinou byli při příležitosti přednášky o vizuální komunikaci a gramotnosti studenti Pedagogické fakulty Univerzity v Hradci Králové.

DOTAZNÍK I je zaměřen především na procvičování dovednosti číst a porozumět symbolům a vizuálním zobrazením. Tato kompetence je spojená s kulturním, společenským a historickým přehledem a vychází ze skladby předmětů v jednotlivých ročnících (Dějiny výtvarné kultury, Grafický design, Prostorová tvorba, Média apod.). Dotazník se dále zaměřuje na interpretaci děl, vyvozování souvislostí (mediálně známá díla a autoři), rekonstrukci obrazu a významu, doplnění chybějící vizuální informace, převod obrazu na text a naopak, a na memorizaci vizuálu.

Vyplnění dotazníku trvá zhruba šedesát minut a skládá se z dvaceti dvou otázek. Svým charakterem se jedná o dotazníkové šetření s otevřenými otázkami, získaná data jsou textová a vizuální. Za celý soubor je možné získat 100 % hodnocení, otázky mají různou váhu a jsou hodnoceny dle obtížnosti a zpracování.

DOTAZNÍK II se soustředí na oblast vizuální analýzy, znalost kulturní situace, kritický přístup k médiím a vizuální komunikaci, pochopení vizuálního sdělení z různých typů médií a schopnost kreativního zpracování vizuální informace ve spojení s praktickou znalostí grafických programů. Žáci analyzují čtyři vizuály (dvě malby a dvě mediální zobrazení), a poté sami na základě analýzy vytvářejí vlastní grafický návrh. Vypracování dotazníku se zadáním druhé fáze vyžaduje pro jeho splnění cca dvakrát sto dvacet minut.

06.2 VÝSLEDKY OBSAHOVÉ ANALÝZY VZDĚLÁVACÍCH DOKUMENTŮ

Obsahová analýza byla provedena v kapitolách klíčových a odborných kompetencí v profilu absolventa a pro každý konkrétní předmět. Základem obou dokumentů je využití znalostí z učiva čtenářské, informační, počítačové a mediální gramotnosti. Důraz je kladen na kritický přístup k informacím a zdrojům informací a na ovládání technik pro multimediální tvorbu. (Kubišová, 2016)

Analýza ukázala, že v kurikulárních dokumentech – RVP, ŠVP se termín vizuální gramotnost ani jeho definice nevyskytuje.

Nejbližše tomuto chápání jsou v rámci RVP gramotnost počítačová, čtenářská. V ŠVP jsou to gramotnosti mediální, čtenářská.

Na základě kurikulárních dokumentů by měl žák disponovat znalostí aplikací, kritického přístupu k informacím a vizuální komunikaci, analýzou textu, a měl by projevit porozumění k vytváření symbolů či zástupných zobrazení.

Jak plyne z uvedeného, ve zkoumaných dokumentech se nevyskytuje ani termín vizuální gramotnost ani popis procesu, jak jí dosáhnout. Obě kurikula pracují především s pojmy vycházejícími z literárních kontextů – čtenářská gramotnost, mediální gramotnost, matematická gramotnost. Všechny tyto pojmy sice vizuální gramotnost podporují, ale nejsou sami o sobě dostatečně komplexní pro rozvoj vizuální gramotnosti.

V případě ŠVP je rozvíjena především čtenářská gramotnost, přičemž analýza a hodnocení se věnuje pouze tištěné či psané formě textu; rozvíjí se kreativní psaní. Vizuální formě není věnována adekvátní pozornost, tato forma je upozaděná a není rozvíjena. Primárním cílem ŠVP je zvládnutí technologií a nástrojů ke zpracování návrhů. Kontexty potřebné pro rozvoj grafického designu či vizuální gramotnosti nejsou podporovány nebo zcela chybí.

Z obsahové analýzy a kurikulárních dokumentů vyplývá potřeba modifikovat výukové programy tak, aby odrážely všudypřítomnou vizualizaci informací a odpovídaly měnícím se požadavkům. Je potřeba do kurikulárních dokumentů implementovat pojem vizuální gramotnost a konkretizovat a posílit kompetence, které ji podporují.

Na rozdíl od vizuální gramotnosti je mediální gramotnost v kurikulárních dokumentech již podporována, ovšem bez možnosti pochopit různé významy vizuálního sdělení v různých typech médií. Je potřeba dále posilovat mezipředmětové vazby (návaznost z předmětů matematika a fyzika a dalších). Cílem je rozvinout u žáků kompetence vyššího řádu, uplatňovat kritický přístup a schopnost aplikací a porozumění významům vizuálního sdělení.

V Příloze P3: Tabulka – RVP, v Příloze P4: Tabulka – ŠVP.

06.3 VÝSLEDKY DOTAZNÍKOVÉHO ŠETŘENÍ

Dotazníková šetření probíhala v horizontu čtyř let. Výzkum posloužil k hodnocení úrovně vizuální gramotnosti na vybraných školách, především na SOŠ Multimediálních studií v Poděbradech. Soubor otázek obsažených v Dotazníku I se zaměřuje na schopnost číst vizuály a symbolická zobrazení (zadání a pracovní list viz Příloha P5, Příloha P6). Tomu odpovídá zařazení otázek týkajících se schopnosti rozpoznání určitého výtvarného díla, jeho autora či doby vzniku tohoto díla. Obecná úroveň znalosti uměleckých děl nebyla u zkoumaného vzorku studentů příliš vysoká. V případech, kdy respondenti dílo poznali, nebyli již dále schopni ho ve větší míře zařadit do konkrétní doby či určit konkrétního autora díla.

Další otázky z tohoto okruhu se zaměřují na znalost zástupců české a zahraniční animované tvorby. Ilustrace nebo ilustrace použité v animaci svou formou představuje obrazovou zkratku nesoucí v sobě další sdělení. V tomto souboru byla očekávána větší úspěšnost žáků oboru multimédií ve srovnání s ostatními studenty výtvarných oborů. Animace je v tomto případě totiž jedním z hlavních vyučovaných předmětů multimediálního směru školy. Prvotní předpoklady se v tomto případě nevyplnily, všichni dotazovaní žáci a studenti vykazovali velmi podobný stupeň znalostí.

Navazující okruh pak představovala skupina otázek týkající se symbolických zobrazení. Úkolem studentů bylo slovně popsat význam předloženého symbolu. (příklad otázka č. 9, výklad piktogramu „jezdec“ – Otl Aicher, Olympijské hry Mnichov 1972, Obr. 13).



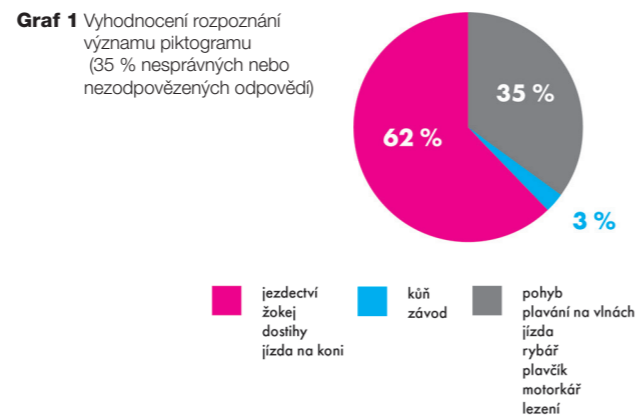
Obr. 13 Otl Aicher piktogramy – jezdec, 1972

Celkem bylo tomuto piktogramu na základě odpovědí v dotazníku přiřazeno třináct různých významů. Jako správné byly hodnoceny významy: jezdeckví, žokej, dostihy, jízda na koni (62 % dotázaných), jako přijatelné: kůň, závod (3 % dotázaných). Další významy – pohyb, plavání na vlnách, jízda, rybář, plavčík, motorkář, lezení byly hodnoceny jako nesprávné (viz Graf 1).

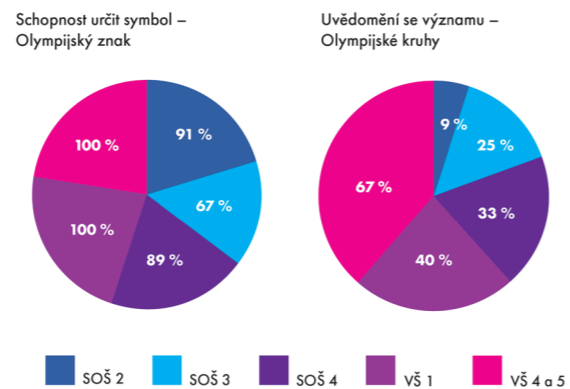
Přiřazování významů k přiloženému piktogramu vyvolalo otázky po porozumění. Vedlo ke špatnému čtení například minimalistická stylizace předloženého symbolu, nedostatek představivosti nebo i pouhý fakt, že zkoumaná osoba neměla možnost se nikdy setkat s koněm či jezdcem na koni? Jsou tyto skutečnosti důvodem, proč byl význam symbolu nerozpoznaný? Podílela se na neschopnosti rozpoznat symbol neznalost tvorby Oti Aichera či nevhodný výběr piktogramu? Dalšími eventuálními faktory pak také mohly být nepozornost respondenta, nesoustředěnost, neschopnost prozkoumat piktogram do hloubky.

Další příklad uvedený v dotazníkovém šetření představují otázky zkoumající znalost vizuálních konvencí. V tomto případě se zjišťuje, zda žáci a studenti poznají například symbol olympijských her a jaký je význam představuje jeho pět kruhů. Olympijský znak jako takový poznalo relativně vysoké procento studentů, úroveň správných odpovědí týkajících se významu olympijských kruhů byla naopak velmi nízká, viz Graf 2 a 3. Tyto výsledky podporují předpoklad, že žáci symboly rozpoznají, ale nemají znalosti nebo si nedokáží uvědomit původní významy symbolu. V Příloze č. 7 je uvedena tabulka s vyhodnocenými odpověďmi testovaného druhého ročníku z roku 2018.

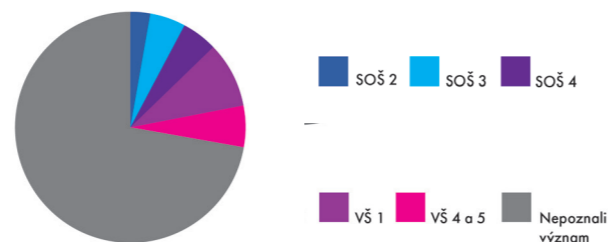
Následující uváděný soubor otázek se zaměřoval na oblast vizuálního myšlení, schopnost převodu předkládaného sdělení do grafického zobrazení, doplnění částí vizuální informace a schopnost dotvářet významy obrazového sdělení na základě textové informace, konkrétně popisu neznámého výtvarného díla a jeho následné vizuální reinterpretace. Respondenti měli v jednom z úkolů popsat textově umělecké dílo tak, aby bylo rozpoznatelné pro dalšího čtenáře (viz Obr. 14). Zde se projevila především úroveň znalosti z dějin výtvarné kultury a základů kompozice, stejně tak, jako vyjadřovací a komunikační schopnosti.



Graf 2 Úspěšnost rozpoznání znaku olympijských her a jeho významu. (Procentuální zastoupení v rámci hodnocené třídy)



Graf 3 Úspěšnost rozpoznání významu znaku olympijských. (Procentuální zastoupení v rámci celkového počtu žáků, kteří se účastnili testování.)



Obr. 14 Zátiší s kytarou, Juan Gris, 1913

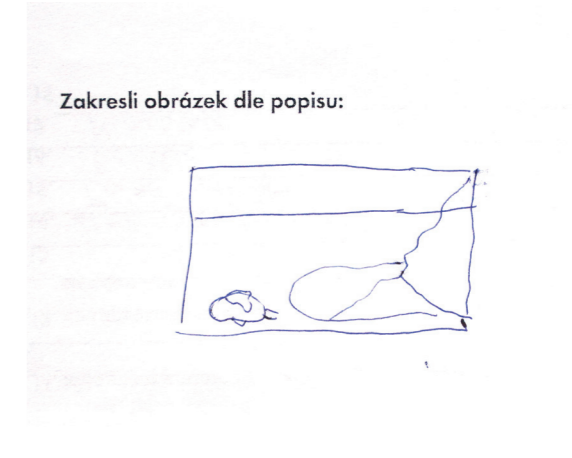
Většina dotazovaných z daného vzorku se v tomto případě zaměřovala pouze na popis ústředního objektu (kytara). Zcela absentoval popis jednotlivých detailů prezentovaného obrazu. Dále chybělo zasazení díla do širšího kulturního rámce či definování základního formátu. Pokud žák odhadl umělecký směr díla (kubismus), považoval úkol za již dokončený.

Opačným úkolem pak bylo postupovat dle textové informace a podle jejího obsahu vytvořit jednoduchý náčrtek (viz Příloha P5). V tomto případě byla zvolena vizuálně poměrně komplikovaná předloha (Persistence paměti od Salvadora Dalího), která vyžadovala dlouhý a podrobný textový popis. Výsledky byly velmi rozdílné, od primitivního náčrtku využívající textový doprovod (odhad názvu díla) až po velmi zdařilé ilustrace téměř reflektující originál dílo viz Obr. 15 a 16. Další ukázky přiloženy v Příloze P8.

Poslední dotazníkové zadání pak představovalo cvičení zkoumající schopnost paměťové retence vizuální informace. Dotazovaným bylo promítnuto najednou deset obrázků. Po dobu šedesáti sekund se je snažili zapamatovat a poté zakreslit do pracovního listu. V tomto případě část dotazované skupiny zaznamenávala výsledky kresbou, část v podobě textové informace. Nejméně početnou skupinou byli žáci, kteří zvládli reprodukovat grafický záznam viděného a spojit jej se slovním popisem. Ukázky viz Příloha P9.



Obr. 15 Kresba obrázku dle návodu – zdařilá ilustrace



Obr. 16 Kresba obrázku dle návodu – základní náčrtek

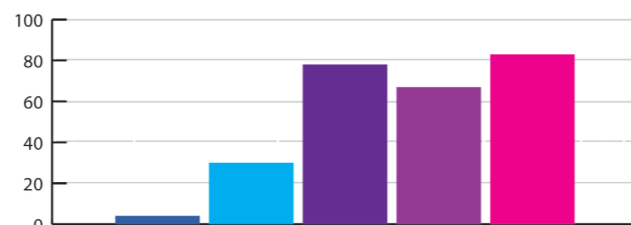
Na základě vyhodnocení Dotazníku I lze konstatovat, že ve vyšších ročnících úroveň vizuální gramotnosti odpovídajícím způsobem stoupá. To je dáno především rozsahem dosaženého vzdělání i rozsáhlejší zkušeností se zpracováním vizuálně překládaných informací. Více než 70 % správně zodpovězených otázek uvedla ve druhém ročníku 4 % žáků, ve třetím již 30 % a ve čtvrtém dokonce 78 % dotázaných – viz Graf 4. V Grafu 5 jsou uvedeny minimální a maximální hodnoty dosaženého počtu bodů v jednotlivých ročnících. Vzhledem k omezené dotazníkové základně lze považovat výsledky za spíše orientační, autorce však posloužily jako opora k navrhovaným výukovým aktivitám.

DOTAZNÍK II zjišťoval pomocí vizuální analýzy úroveň pochopení vizuálního sdělení. Respondentům byly k analýze předloženy dva vizuály (zástupci klasického výtvarného umění, „Primavera“ od Sandro Botticelliho a „Avignonské slečny“ od Pabla Picassa). Následně žáci zaznamenávali odpovědi do pracovních listů. Hodnocení probíhalo pomocí diskuse konané na závěr šetření. Respondenti se u děl výtvarného umění soustředili převážně na popis kompozice, barevnosti a techniku zpracování. Dění na obrazech většina z respondentů nerozlišila. Hlavní sdělení odhalil jen ten, kdo dílo poznal. Většina žáků se přiklání k názoru, že obrazy působí nepříjemně, smutně. Především u díla Sandro Botticelliho měli žáci pocit ohrožení, tmavé pozadí v nich evokovalo nebezpečí a tajemství.

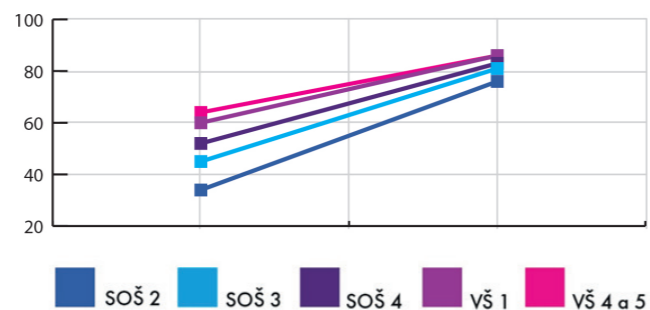
Z šetření vyplynulo, že pro pochopení dalších významů je potřeba znát širší souvislosti předložených děl především výtvarného umění. Z dotazníku mimo jiné lze usuzovat, že vizuálně atraktivní sdělení ovlivňuje jeho vnímání i na úkor obsahu. Proto je nutné dále rozvíjet kritické myšlení v souvislosti s rozvojem dalších kompetencí. Po sérii dotazníků respondenti vykazovali větší míru dovedností jako je pozorování a jeho hloubka, analýza pozorovaného a uplatnění kritického myšlení nejen v procesu zkoumání pozorovaného objektu.

V tomto případě je třeba poznamenat, že jednotlivé odpovědi mohou být ovlivněny dalšími vnitřními i vnějšími faktory, jakými jsou např. momentální rozpoložení účastníků, technické podmínky či nepochopení zadání. Se zřetelem na tyto zmiňované okolnosti je třeba klást větší důraz na analýzu příčin chybných odpovědí. Na základě výsledků tohoto hodnocení je pak možné dále specifikovat potřebné oblasti vzdělávání, zacílit výuku na konkrétní problematiku či doplnit případné nedostatky v učivu.

Graf 4 Procentuální zastoupení žáků s úspěšností vyšší než 70 %



Graf 5 Minimální a maximální dosažený počet bodů v dotazníku



Obr. 17 Primavera, Sandro Botticelli, 1485–1487

06.4 VIZUÁLNÍ LABORATOŘ

Proběhlá analýza a dotazníkové šetření byly impulzem ke vzniku Vizuální laboratoře, která by se prakticky věnovala oblasti vizuální komunikace a gramotnosti. Multimediální laboratoř by svými programy vytvářela nadstavbu nad vzdělávacími programy a pomáhala by zařadit do výuky problematiku vizuální gramotnosti. Vzhledem k tomu, že odborné školství preferuje především zvládnutí grafických technik, jsou kompetence k vizuální gramotnosti zanedbávány. To vše hovoří pro potřebu a uplatnění takovéto laboratoře v rámci vzdělávacího zařízení.

Vznik Vizuální laboratoře je výsledkem komplikovaného procesu, kdy současně dochází k postupné úpravě ŠVP, tedy k začleňování vizuální gramotnosti do vzdělávacího kurikula a následně do výuky. Vizuální laboratoř je tak současně vzdělávacím i experimentálním prostorem. Její realizace byla umožněna především díky rozrůstání školy a získání nových prostor. Svou činnost vyvíjí Vizuální laboratoř ve spolupráci s jednotlivými předmětovými komisemi, využívá synergie mezioborových činností. Jako základna pro vizuální laboratoř byla vybrána plně vybavená počítačová učebna – počítače, grafický software, tablety s výukovými programy a přístupem k internetu, interaktivní tabule, prostředky audiovizuální techniky. Laboratoř disponuje malou příruční knihovnou s tituly z oblasti vizuální gramotnosti, designu a komunikace. Má v rámci školy svou vlastní identitu, která zastřešuje všechny její aktivity.

Program vzniku Vizuální laboratoře se uplatňuje postupně vzhledem k tomu, že jeho realizace byla pozastavena okolnostmi pandemické situace. V následujícím období by pak mělo dojít k plné realizaci projektu a k uskutečnění všech plánovaných aktivit.

Vizuální laboratoř dále počítá s organizací celé řady workshopů, tréninkových programů a přednášek, v jejichž rámci bude spolupracovat s externími odborníky z oblastí vizuální gramotnosti, vizuální komunikace a grafického designu.

06.4.1 Vizuální identita laboratoře

S ohledem na širší aktivity a celkový záměr působení Vizuální laboratoře vznikla potřeba vtisknout tomuto projektu jasnou identitu, která by zastřešovala její působení. Tato identita by sloužila zároveň jako sjednocující prvek využívaný ve všech materiálech laboratoře. Spíše než v tradičním smyslu (jedno centrum, učebna, expozice) bude Vizuální laboratoř působit napříč celou školou (chápáno spíše jako pohyblivá virtuální entita).

Koncept vizuální identity vychází z experimentálního charakteru laboratoře. Základem je symbol oka (pozorování) a evokuje proces percepce vizuální informace viz Obr. 18. Reflektuje proměnlivou situaci vizuálních sdělení a dynamiku nových médií. Jako výrazový prostředek používá tvarový morfing v kombinaci s využitím barevného gradientu. Barevnost gradientu je zvolena tak, aby vycházela ze základní barevnosti mateřské instituce (SOŠ Multimediálních studií v Poděbradech). Vizuální identita je rozpracována pro jednotlivé nosiče a potřeby komunikace (viz Příloha P11 Design manuál) (Obr. 18–22).

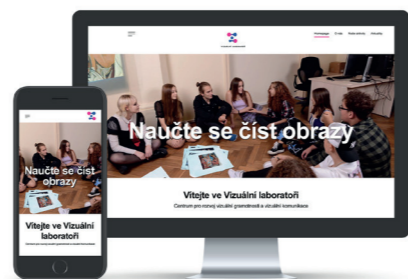
Logo by mělo být výrazné a zapamatovatelné, působit moderně a nadčasově (Obr. 19).



Obr. 19 Vizuální laboratoř – identita



Obr. 18 Vizuální laboratoř – identita vývoj



Obr. 20 Vizuální laboratoř – responsivní web



Obr. 21 Vizuální laboratoř – merkantile



Obr. 22 Vizuální laboratoř – označení

06.4.2 Vizuální laboratoř a modelové aktivity

Cílem uvedených modelových aktivit je provázání teoretických znalostí se schopnostmi pozorování, pochopení významů vizuálního sdělení a samostatného kritického myšlení, jež by měli žáci posilovat v návaznosti na kompetence k vizuální gramotnosti. Díky tréninku těchto modelových aktivit jsou žáci schopni si osvojit jednotlivé dovednosti vizuální komunikace a gramotnosti, získat nadhled a pochopit širší souvislosti. V praxi pak osvojení těchto dovedností vede ke zlepšení potenciálu tvorby kvalitních grafických návrhů a schopnosti úspěšně realizovat marketingová zadání.

V úvodní kapitole o současném stavu problematiky byla definována podstata dnešních žáků, a to sice jako „digital natives“, kteří vykazují schopnosti lepší orientace v digitálních technologiích, vyžadují větší interaktivitu a lépe zvládají multitasking. Snadno však ztrácí pozornost, přestože tento fakt přímo neovlivňuje kvalitu jimi získávaných informací (Prensky, 2001).

Pro tuto práci je důležité z těchto vlastností vycházet a podpořit rozvoj digitální, mediální, a tedy i vizuální gramotnosti. Z praxe pedagogického pracovníka a grafického designéra ovšem vyplývá nejen nutnost porozumět digitálním technologiím, včetně profesionálního zvládnutí grafických nástrojů, ale především nutnost tvořit komunikační koncepty, tedy po-

chopit souvislosti, propojit a rozvíjet schopnosti pozorování, vnímání, reflexe, analýzy okolního světa. Jednotlivé modelové aktivity jsou proto navrženy tak, aby kombinovaly práci s digitálními technologiemi i bez nich.

Před každou aktivitou (nebo v jejím průběhu v závislosti na charakteru aktivity) je doporučeno zařadit nejprve krátkou úvodní přednášku, která soubor aktivit představí a vymezí jejich teoretický rámec. Pro praktické zvládnutí aktivity jsou následně zařazena cvičení a testy. Kratší aktivity jsou vhodné pro žáky již od prvního ročníku. Hlavní část modelových aktivit je převážně určena pro žáky od druhého ročníku SOŠ, u nichž se na základě výukové historie předpokládá zkušenost s prací v grafických programech a s vytvářením jednoduchých grafických návrhů. Tito žáci by měli být rovněž již obeznámeni s počátky dějin výtvarné kultury a designu. Před zařazením praktických úkolů by měli být žáci informováni o problematice vizuální komunikace a gramotnosti, a měli by získat přehled o základních termínech. Neměla by být opomíjena ani pečlivá instruktáž, jak úkoly zpracovávat a na jakém principu testy fungují.

Na základě zkušeností z dotazníkového šetření, bylo několik aktivit upraveno a využíváno dále. Modelové aktivity disponují rozdílnou časovou náročností, nejkratší trvá přibližně 10 minut, nejdelší zhruba 6 hodin. Aktivity jsou navrženy tak, aby podporovaly vždy několik kompetencí najednou. Mohou být rozděleny podle podpory jednotlivých složek kompetencí nebo podle použitých médií či kombinace médií.

DALLI KLICK

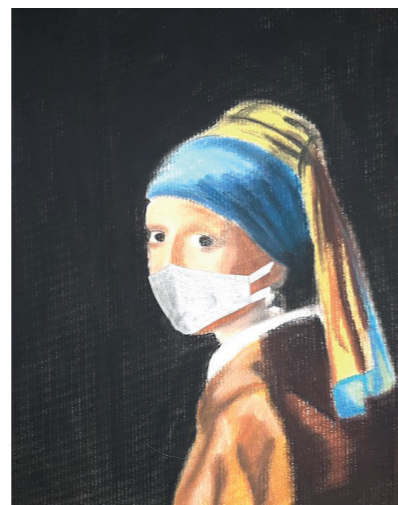
Aktivita Dalli Klick představuje test, který zábavnou formou hry posiluje rozpoznávací schopnosti žáků. Ve své práci ji využívá například Miles Tallon (2018), jako součást výzkumu věnujícího se stanovení úrovní vizuální gramotnosti pomocí tzv. Eye Trackingu.

Tato aktivita vznikla také jako reakce na covidovou situaci, která nedovolovala žákům osobní účast na výuce. Primárně byla vytvořena jako aktivizační nástroj pro zpestření výuky. Podstatou je soutěž o to, kdo rychleji pozná obraz z postupně se objevujících fragmentů. Pokud si je žák jistý, zastaví proces odkrývání a následně vybere správnou odpověď. Po splnění všech úkolů dojde k vyhodnocení testu a sestavení pořadníku nejrychlejších respondentů se správnými odpověďmi.

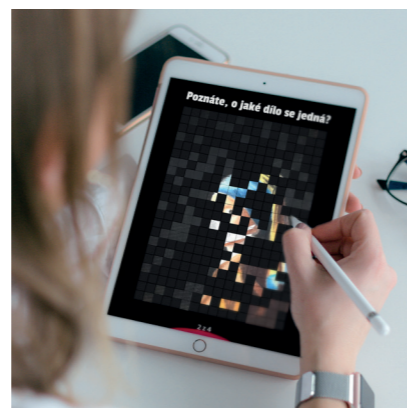
Podklady pro tuto aktivitu mohou vznikat za různým účelem, reagovat například na konkrétní témata v čase, jako například na právě probíhající výstavu nebo absolvovanou exkurzi. Opakováním a dalším užíváním vybraných vizuálů dojde k jejich snazšímu zapamatování. Níže popisovaná modelová aktivita se vztahovala k příležitosti uvedení souborné výstavy Rembrandta van Rijna. Na základě aktivity proběhla teoretická přednáška online, která žáky seznámila s dílem a životem autora s následnou virtuální prohlídkou výstavy v Národní galerii. Žáci poté zpracovávali zadání na téma „Umělecké dílo a současnost“, reflexe Rembrandtových portrétů v současnosti. Toto zadání akcentovalo vyjádření emocí pomocí očí a reflektovalo současnou situaci s nutností nosit roušku na obličeji. Žák si dále mohl zvolit signifikantní dílo od jiného autora, pokud bylo tvořené technikou šerosvitu. Žáci pracovali jednotlivě, rozdělení do pracovních skupin, které si navzájem připravovaly podklady. Testy probíhaly v rámci druhého a třetího ročníku.

Pro technologické zpracování byla použita otevřená varianta testu ze stránek wordwall.net. Pro samotné účely Vizuální laboratoře pak bude využíván modifikovaný program DalliKlick2020 od společnosti Mediator-Programme, který disponuje větší možností úprav a variabilitou designu.

Tato modelová aktivita rozvíjí především schopnosti analýzy obrazu, rekonstrukce obrazu a rekonstrukce významu vizuálního sdělení.

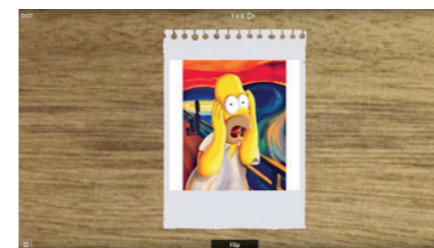


Obr. 23 Původní malba žáka



Obr. 24 Dalli Klick test

Simplifikovaná forma testu určeného pro první ročník akcentuje zábavnou formu. V tomto případě jsou použity popkulturní parafráze na klasická umělecká díla. Tato aktivita žáky nadchla, vyžadovali její opakování. Tímto způsobem došlo k výraznému posunu ve schopnosti žáků rozpoznávat hlavní znaky konkrétního uměleckého díla a ke zdokonalení pozorovacích schopností.



Obr. 25 Jednodušší varianta testu

SYMBOLICKÁ ZOBRAZENÍ

Tato modelová aktivita je určena pro druhý ročník a je rozdělena do několika bloků.

Cílem aktivity je pochopit význam tvorby piktogramů jako výsledku procesu analýzy a syntézy v rámci grafického designu a vizuální komunikace. Seznámit se s historickým vývojem symbolických zobrazení a umět vysvětlit rozdíl mezi jednotlivými typy symbolických zobrazení – ikonou, symbolem, piktogramem a ideogramem. Východiskem této modelové aktivity je navázat na látku prvního ročníku, která žáky obeznamuje s úvodem do problematiky médií a mediální gramotnosti a dále se základy literární/textové analýzy. Žák získá přehled o historickém vývoji symbolů, písma a obecně grafického designu. Tyto zkušenosti následně uplatňuje v praxi.

Rozvíjenou složkou v tomto případě je pozorování, interpretace, analýza textu a obrazu, porozumění a vytváření symbolů či zastupných zobrazení, kritický přístup k médiím a vizuální komunikaci, pochopení různých významů vizuálního sdělení a znalost kulturní situace, dějin výtvarného umění a grafického designu.

Seznámení s problematikou

V úvodu této aktivity proběhla přednáška na téma vizuální gramotnost, příklady definic, způsoby komunikace, vytváření a sdílení informací. Žáci se seznámili s tím, jak jsou definovány piktogramy, znakové systémy, vizuální komunikační systémy, s procesem vzniku písma. Předmětem přednášky byly dále symboly a proces jejich dešifrování v rámci vizuální informace, vědomé i nevědomé vnímání významu, individuální zkušenosti, znalosti, vzpomínky, kulturní vliv, naučené vzorce, barevnost, stylizace atd. Teoretický výklad byl podporován obrazovou dokumentací.

Úvodní přednáška pro studenty druhého ročníku vycházela z předpokladu osvojení si terminologie vizuální komunikace, jako základní komponenty vizuálního jazyka – např. bod, linie, tvar, textura, barva, kompozice apod.

Test vizuální sémiotiky

Tento test si klade za cíl ujasnit a pochopit používané pojmy a definice vizuální sémiotiky (piktogram, ikona, ideogram atd.) a rozvíjet schopnost tyto prvky rozeznávat a používat v praxi.

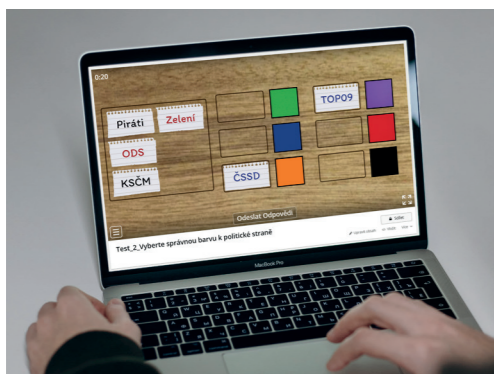
Výsledky ukázaly, že žáci nejčastěji významově zaměňují ideogram a ikonu, případně ideogram a symbol. V následujícím Grafu 6 je pomocí symbolu bílého x znázorněna oblast s nejméně správnými odpověďmi.

Test barvy, práce s barvami

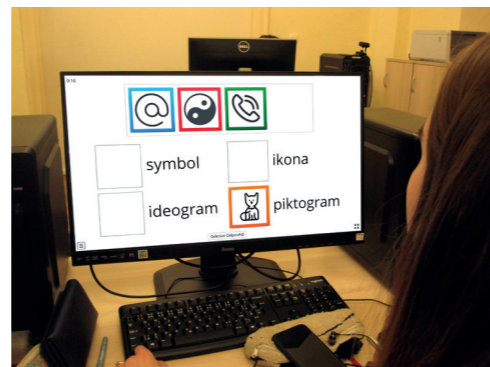
Jednoduchý obrazový test v prezenční i digitální formě, ve kterém si žáci procvičují kombinace barev a prohlubují znalosti psychologického působení barev. Žáci se rovněž seznamují s významem mezinárodního barevného kódu.

Variant testu může existovat více, například výběr následující barvy v barevné škále, volba příbuzných barev či barev kontrastních apod.

Žáci se učí, jakým způsobem jsou barvy asociovány s jednotlivými emocemi, jaké je jejich praktické užití ve vizuální komunikaci i grafickém designu. Jedním z příkladů může být přiřazovací test barev symbolizujících jednotlivé politické strany (Obr. 27) nebo zvolení správného barevného kódu kontejneru pro tříděný odpad. (Obr. 28). V tomto případě se však jedná o kodifikovaný jazyk barev, obecně používaný úzus, který je potřeba se naučit.

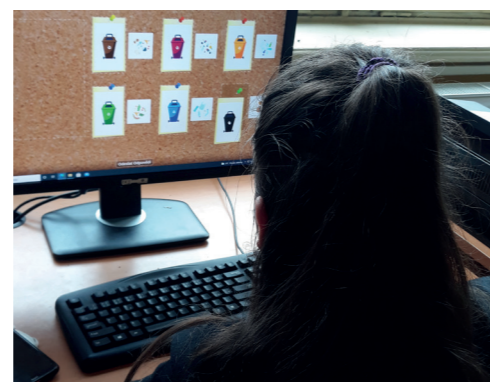
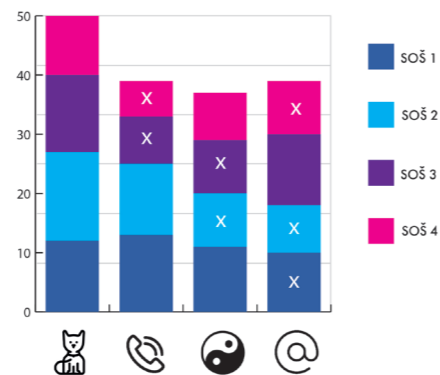


Obr. 27 Test barvy – politické strany



Obr. 26 Test symbolů

Graf 6 Odpovědi dle správně zařazených symbolů v rámci tříd



Obr. 28 Test barvy – třídění odpadků

Výsledky testu ukazují, že žáci nejčastěji zaměňovali kontejner na elektronický odpad (červená barva) s kontejnerem na směsný odpad (černá barva), v menší míře s kontejnerem na biologický odpad (hnědá barva). Z toho lze usoudit, že tento vizuální jazyk ne zcela ovládají. Důvodem může být, že tento jazyk nepoužívají nebo se mu ještě nestihli naučit. V menší míře žáci během testování zaměnili zelené (sklo) a modré (papír) kontejnery.

Ukázka výsledků testu viz Příloha P12.

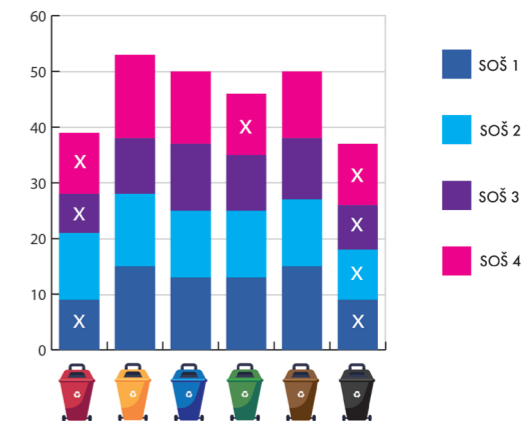
Praktická aktivita

Jako praktická modelová aktivita následuje tvorba zjednodušených grafických zobrazení (piktogramů). V tomto případě je možné čerpat z různých inspiračních zdrojů (žáci zpracovávali např. sadu piktogramů zvířátek, piktogramy pro olympijské hry, hudební sadu piktogramů, dopravní prostředky nebo sadu architektonických staveb). V této modelové aktivitě účastníci navrhnou nejméně tři piktogramy (optimálně pět), tedy ucelenou sadu piktogramů, v jejímž rámci se může dostatečně projevit jednotnost vizuální komunikace. Tyto piktogramy dle vybraného zadání budou sloužit např. jako informační mapové turistické značky, základ pro komunikační systém apod.

Záměrem je uvědomit si, jak funguje vizuální komunikace, být schopen zjednodušit objekt tak, zůstaly zachovány jeho hlavní znaky. Žáci se rovněž učí zpracovat grafický návrh v odpovídajícím programu.

Žáci si vyberou konkrétní objekt v reálu či na fotografii, tento objekt pozorují, analyzují a stanoví jeho určující rysy. Objekt poté zachytí kresbou co nejjednodušším způsobem. V praxi se velmi často vyskytuje tendence inklinovat k co nejméně realistické kresbě a absenci schopnosti abstrahovat. Ke zvládnutí úkolu může posloužit vložený mezikrok, který žáky učí soustředit se na zachování těch nejdůležitějších znaků objektu. Po konzultaci následuje překreslení návrhu v grafickém programu se zachováním autorských rysů kresby. Po následném zpracování ucelené řady piktogramů by mělo dojít k jejich vizuálnímu sjednocení tak, aby soubor působil konzistentně (sledujeme tloušťku čar a tahů, vzájemné poměry velikostí, techniku kresby apod.). Následuje výběr barev a vytvoření barevných variant, přičemž žáci využívají již osvojených znalostí psychologického působení barev.

Graf 7 Odpovědi dle správně zařazených symbolů v rámci tříd



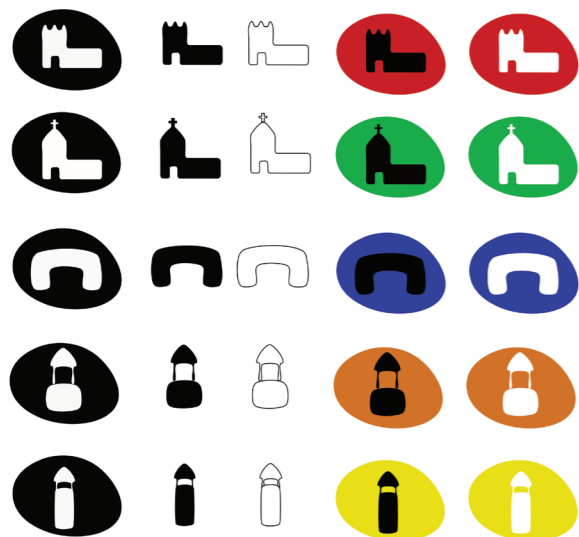
	Otázka	Odpověď	Označit
1			✗
2			✓
3			✓
4			✓
5			✓
6			✗

Obr. 29 Test barvy – třídění odpadků – nejčastější chyba

Jako významná se ukazuje fáze pozorování objektů, uvědomění si reálného měřítka, poměrů a analyzování charakteristických znaků daného objektu. Proto je dobré nezačínat přímo kresbou piktogramů v grafickém programu. Na konci modelové aktivity proběhne hodnocení pomocí diskuse nad jednotlivými návrhy. Žáci hodnotí, zda jsou piktogramy jasně čitelné a zda předávají jednoznačnou informaci.

Účelem přednášky, testů i navazujícího praktického cvičení je především to, aby se studenti naučili pozorovat a vnímat svět kolem sebe, čist vizuální sdělení a své poznatky z pozorování za pomoci kritického a kreativního náhledu dokázali dále zpracovat. To slouží k uvědomění si vlastního názoru a principu, jak vizuální informace komunikuje.

Tuto modelovou aktivitu měla možnost autorka vyzkoušet v praxi se žáky grafického oboru na škole La Joliverie, Centre of Visual Arts, ve francouzském Nantes. Na následujících ukázkách je zachycen pracovní postup.



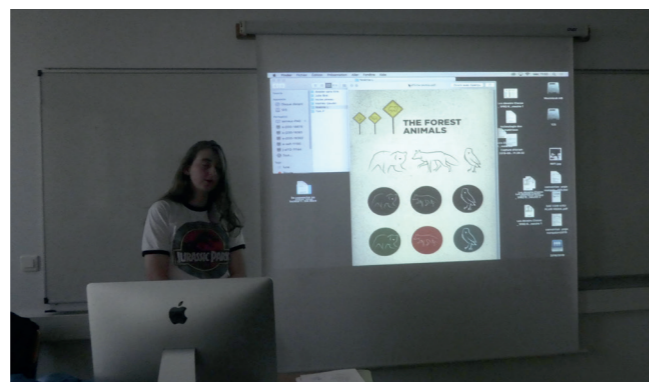
Obr. 30 Soubor piktogramů pěti typů staveb



Obr. 31 Piktogramy – pozorování a skici



Obr. 32 Piktogramy – realizace piktogramu v grafickém programu



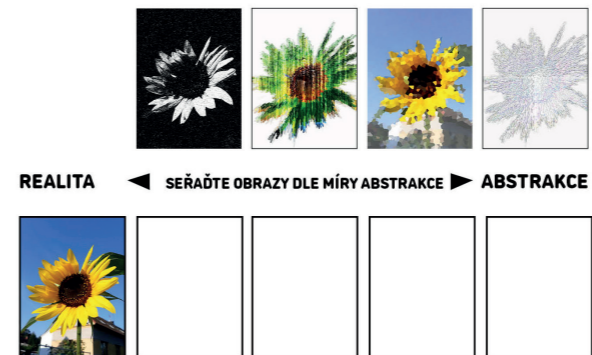
Obr. 33 Piktogramy – aplikace piktogramu a prezentace

POZOROVÁNÍ A ANALÝZA UMĚLECKÉHO DÍLA

Schopnost pozorovat obrazy je určitým odrazem úrovně kritického a kreativního myšlení. Aktivita navazuje na metodu vizuální analýzy Abigail Housenové (2013) viz kapitola 4.2.1 Pozorování jako základ analýzy.

Tato modelová aktivita se soustředí a analýzu uměleckého díla z hlediska umělecko-historického, estetického, emocionálního, kompozičního a významového. Žák se učí pozorovat, vyvozovat závěry, diskutovat, rozvíjet estetické citění a analyzovat umělecké dílo. Obeznámí se s úvodem do problematiky – především s kritickým přístupem, dále se základy analýzy, s historickým vývojem výtvarné kultury a procvičuje schopnost rozeznávat výtvarné projevy jednotlivých slohových období, na jejichž základě bude schopen rozboru uměleckého díla.

Aktivita podporuje schopnost pozorování, interpretace a analýzy obrazu, porozumění symbolům či zástupným zobrazením, rozvíjí kritický přístup k uměleckému dílu a vizuální komunikaci. Rozšiřuje znalosti dějin výtvarného umění a grafického designu.

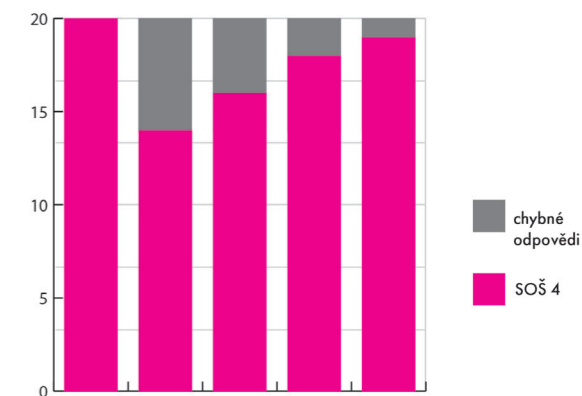


Obr. 34 Test míry abstrakce

Test – od reality k abstrakci

V tomto testu se žáci učí srovnávat díla od realistického zobrazení až po abstraktní. Test probíhá v online formě nebo na interaktivní tabuli, případně srovnáváním tisků reprodukcí při workshopu. V návazné diskusi žáci reflektují jednotlivá zobrazení především z pohledu estetiky výtvarného díla a jeho techniky.

Z uvedeného Grafu 8 je zřejmé, že názory na realistická a abstraktní zobrazení se mohou značně lišit (příklad v testu čtvrtého ročníku SOŠ). Žáci nejvíce zaměřovali černobílé zobrazení s modifikovaným – dekonstruovaným obrázkem (při zachování základního obrysu i barevnosti). U každého respondenta byla zaznamenána zcela individuální míra abstrakce. Podle Věry Roeselerové lze žáky rozdělit na čtyři vizuálně projevové typy (2003) – vizuální, imaginativní, dekorativní a smíšený, které se liší způsobem pozorování a přepisem viděného do výtvarné podoby. Vizuální typ žáka je více systematický, má zájem o realitu a logicky člení plochu kompozice. Imaginativní typ žáka se více zaměřuje na smyslové podněty, vnímání, atmosféru a detail zkoumaného zobrazení anebo přemýšlí o vztazích a četnosti použitých prvků. Další typ, dekorativní, se váže na formu zobrazení, barvu, stylizaci. Smíšený typ je univerzální a propojuje všechny tyto pohledy na výtvarné dílo.



Graf 8 Odpovědi realita až abstrakce, čtvrtý ročník

TEST – VIZUÁLNÍ PAMĚŤ

Tento test je založený na memorizaci zobrazovaných objektů. Žákům je po dobu šedesáti sekund promítnuto deset obrázků rozložených na ploše. Po uplynutí dané doby zaznamenávají žáci do pracovních listů objekty, které si zapamatovali.

Zkoušené varianty memorizačních testů byly často obměňovány s použitím zástupců různých typů zobrazení (fotografie, perokresby, 3D grafika atd.).

Výsledky byly ovlivněny do jisté míry momentálním soustředěním žáka a jeho koncentrací na úkol. V Grafu 9 je vidět, že první ročník byl schopen většího soustředění na zadání než ročník čtvrtý. Markantní byla častá absence nevyplněných položek memorizačního testu ve spodní polovině sledované plochy. Tyto elementy testu byly pro žáky pravděpodobně málo vizuálně atraktivní a tím pádem i méně zapamatovatelné. Vliv na výsledek mohl mít také limitovaný čas a snaha si přesně zapamatovat lineární pořadí prvků. Důležitým aspektem tedy v tomto případě bylo rozvržení času nutného ke zvládnutí zadání.



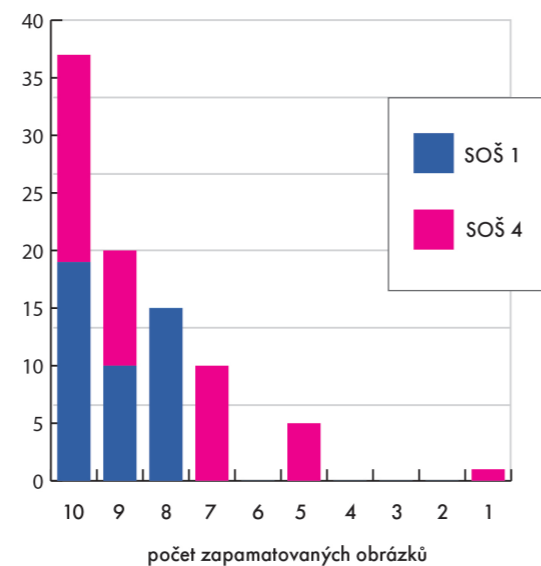
Obr. 35 Test memorizace

TEST – MENTÁLNÍ ROTACE A ORIENTACE V PROSTORU

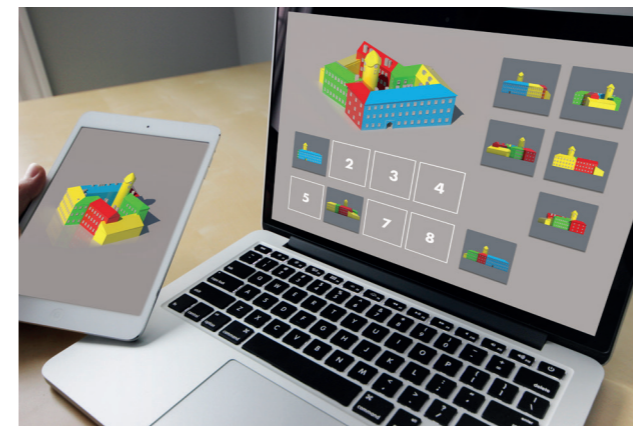
Tento test je založený na práci s perspektivou a identifikací objektu v prostoru. Může mít různé varianty – výběr odpovídajících 2D pohledů přiřazujeme ke 3D zobrazení (objekt je natočený) nebo rotace objektu (objekt je v předem určeném směru rozdělen na sérii snímků, které se žák následně snaží seřadit ve správném pořadí).

Podklady pro tuto aktivitu si žáci vytvořili sami v programu Blender dle půdorysu budovy školy (Obr. 36). Varianty k testování byly dvě. Jednodušší varianta se čtyřmi hlavními pohledy na budovu a složitější varianta i s bočními pohledy, celkem tedy osm vizuálů. Směr byl naznačen šipkou s orientací ke světovým stranám.

Další možné využití našli žáci v magnetické tabuli, na níž mohou kdykoli ve třídě trénovat skládání pohledů z vybraného směru.



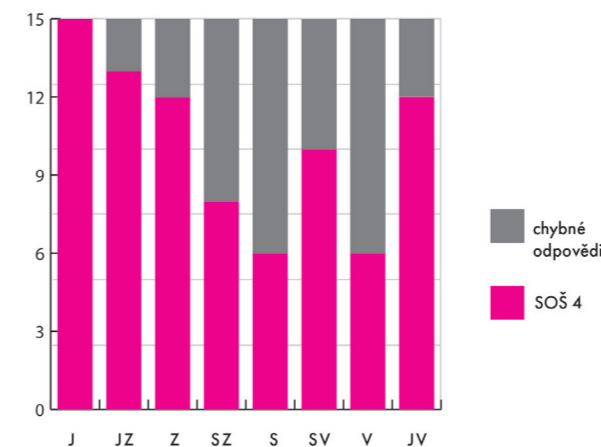
Graf 9 Test memorizace – porovnání výsledků prvního a čtvrtého ročníku



Obr. 36 Mentální rotace – hra, vizualizace



Obr. 37 Mentální rotace – test jednodušší varianta



Graf 10 Test mentální rotace – těžší varianta, výsledků čtvrtého ročníku



Obr. 38 Mentální rotace – magnetická tabule, vizualizace

ANALÝZA UMĚLECKÉHO DÍLA – PRVNÍ ČÁST

Vybrané dílo je promítáno na plátno, přičemž žáci mohou do pracovních listů zaznamenávat poznámky rovněž v tištěné podobě. Snahou je, aby se účastníci této aktivity mohli nad obrazem hlouběji zamyslet, detailně si všimnout všech prvků obrazu, přemýšlet o tom, co se na obraze odehrává, co přitahuje jejich pozornost více a co méně.

V pracovních listech pak žáci odpovídají na předem připravené otázky typu: Co vás na obraze nejvíce zaujalo? Co se podle vás na obraze děje? Jakou náladu vnímáte z obrazu? Z jaké doby podle vás obraz pochází? Jaký název byste tomuto obrazu dali a proč?

Žáci dále doplňují odpovědi na otázky týkající se kompozice, barevnosti apod. Tato aktivita probíhá v menších skupinách formou otevřené diskuse. Prvním vybraným dílem byl obraz „Avignonské slečny“ Pabla Picassa.

tuto myšlenku podpořil? Jak se postavy na obraze chovají? Co vás napadá ve spojitosti se současností, s vaším životem, když přemýšlíte o obraze?

Žáci prezentují svá zjištění a obhajují své názory v závěrečné diskusi. V našem případě se žáci snažili odhadnout název obrazu a dospěli k závěru, že i přes počáteční nedůvěru a odstup k abstraktní kubistické malbě obraz působí příjemně, zobrazované postavy vypadají uvolněně a dílo má relaxační barevnost.



Obr. 39 Vizualní analýza

ANALÝZA UMĚLECKÉHO DÍLA – DRUHÁ ČÁST

V této části se žáci seznámí formou semináře s okolnostmi vzniku díla a životem autora. Důraz je kladen zejména na záměr kompozice díla, působení barev, jak zvolená technika malby ovlivňuje sdělení. Výsledkem by mělo být komplexní představení uměleckého díla.

ANALÝZA UMĚLECKÉHO DÍLA – TŘETÍ ČÁST

Tato část aktivity je zaměřena na zpracování nově získaných informací a prohloubení již uskutečněné analýzy obrazu. K uvědomění si rozšířeného vhledu slouží i soubor otázek v pracovním listu například: Jaká je hlavní myšlenka obrazu? Čím autor

Tomuto způsobu analýzy byly následně podrobeny titulní strany magazínů „Kraus“ a „Týdeník rozhlas“ (Obr. 40, 41). Na obou titulech byl vyobrazen moderátor Jan Kraus a obě titulní strany byly porovnávány ve smyslu navrženého layoutu a graficky znázorněného sdělení. V případě analýzy grafického návrhu obálky časopisu se ukázalo, že žáci sdělení mnohdy nerozuměli či je špatně vyhodnotili. Všimli si především spolupráce vizuálu a titulků a porovnávali předpokládané působení obou vizuálů na potenciální čtenáře. Velmi rychle odhadli různé cílové skupiny a upozorňovali na kontrast mezi „agresivním“ titulkem magazínu „Týdeník rozhlas“ a velmi pasivní fotografií (viz Obr. 41). Při závěrečné diskusi žáci sami navrhovali způsob, jak modifikovat titulní strany, tak, aby komunikovaly lépe.

Na základě této aktivity může být předmětem analýzy dílo současného autora, fotografie, grafika, titulní strana periodika, reklamní plakát, nebo dokonce multimediální (neomediální) dílo. „Vhodně zvolené neomediální dílo může nabízet interpretační vodítka pro komplexní analýzu souvisejícího díla tradičních médií a sám zážitek úspěšné a plodné interpretace neomediálního díla působí jako efektivní motivátor, vyzývající k interpretaci díla tradičních médií“ (Filipová, 2019).

PŘEVOD AUDIOVIZUÁLNÍHO DÍLA – KOMIKS

Tato aktivita procvičuje dovednost překladač informace z audiovizuálního díla do díla literárního a následně do vizuální podoby komiksu. Cílem je pochopení předkládaného slova a textu, jeho analýza, obsahová redukce a následné zpracování obsahu ve vizuální formě sekvenčního umění. Aktivita podporuje schopnost analýzy slova a textu a jeho interpretaci jako základ pro analýzu vizuálního díla. Převod textu do sekvence obrázků vyžaduje pochopení různých významů, schopnost aplikace a navržení jednoznačně formulovaného sdělení.

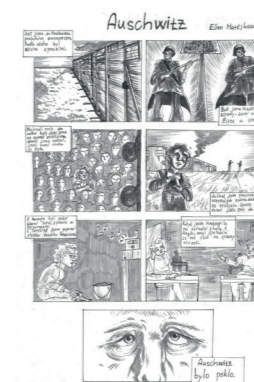
Východiskem pro tuto aktivitu byly autentické příběhy přeživších holocaustu poskytnuté archivem Centra vizuální historie Malach. Na základě poskytnutých materiálů žáci provádějí rešerše a výzkum. Výsledkem je přepsaný příběh a z něj zredukovaný krátký literární scénář, který je následně převeden

do obrazové podoby storyboardu. Ten je pak zpracován jako komiks, zahrnující jak literární, tak obrazovou složku příběhu. Tato metoda podporuje osvojení si způsobu vizuálního vyprávění jako nedílné součásti vizuální komunikace.

Graficky je příběh zpracován formou autorské stylizace, žáci si volí techniku, která je jim blízká, od ruční kresby po kresbu na tabletech nebo např. techniku koláže. Nejčastější je forma kombinovaná, kdy žák rozkreslí jednotlivá okna v ruce, podklady naskenuje a dopraví v grafickém programu.



Obr. 40 a 41 Vizualní analýza obálky magazínu



Obr. 42 Tvorba komiksů

06.5 DOSAVADNÍ VÝSLEDKY ČINNOSTI VIZUÁLNÍ LABORATOŘE

Výše uvedené modelové aktivity a testy byly vytvořeny na míru zjištěným nedostatečně podpořeným kompetencím vizuální gramotnosti, které je potřeba posilovat i v rámci výsledků analýzy kurikulárních dokumentů. V průběhu posledních dvou let došlo k několika úpravám ŠVP SOŠ Multimediálních studií, a to na základě potřeby posílit především složky čtenářské a vizuální gramotnosti. Jedná se jen o změny minoritní, proto potřeba intenzivnějšího zájmu a vzdělávání v této oblasti přetrvává.

Vzhledem k dynamickému růstu školy (vznik nového oboru, nové prostory, zvukové studio, video studio atd.) je možno věnovat prostor i specializovanému pracovišti vizuální laboratoře. Velkou výhodou je disponovat veškerými specializovanými pracovišti pod jednou střechou.

Plný rozjezd realizace Vizuální laboratoře, jak již bylo zmíněno, byl až do nedávna pozastaven pandemickou situací, realizovaná byla jen část aktivit a vlastní prostory se nyní dokončují. Přesto značná část modelových aktivit již proběhla prezenční formou, týká se to např. aktivit převod audiovizuálního díla, analýza uměleckého díla, testy vizuální paměti a další. Některé testy pak probíhaly online formou (test práce s barvami, symbolická zobrazení, Dalli Klick).

07

07

SHRNUÍ VÝZKUMU

Cílem vizuální laboratoře je mimo jiné stimulovat poznávací stádia porozumění vizuálnímu dílu a směřovat žáky k pozorování a analýze, přezkoumávání zjištěného následovaným hledáním nových významů. Tyto zkušenosti aplikovat nejen na díla umělecká, ale na svět okolo nás. Neustále si klást otázky a kriticky přistupovat k veškerým sdělením.

Viditelné výsledky autorka spatřuje v podobě zvýšeného zájmu žáků o hlubší poznávání tématu, ve spolupráci na realizaci modelových aktivit, přípravě podkladů a aktivní účasti na testování a dalších realizovaných workshopech. Vzhledem k multimediálnímu zaměření školy také v současné době probíhá ve spolupráci s žáky a externími pedagogy vývoj 3D testování v rámci hry v prostoru virtuální reality (VR), přičemž se navazuje na modelovou aktivitu mentální rotace a orientace v prostoru. Žáci vytvářejí a programují jednoduché vizuální testy.

Velký posun nastal především v průběhu výzkumu u ročníků, které se pravidelně věnují zpracovávání vizuálních děl na základě textových předloh (tedy komiksů, návodů atp.). Nejenže žáci rychleji a lépe zpracovávají texty a dokážou najít podstatné, ale vítězí i na komiksových soutěžích, což zpětně působí motivačně. (Komiksová soutěž Centra Malach, Promluv k světu bublinou ADRA atd.).

S každou další aktivitou žáci rychleji a snadněji analyzují texty a zadání. Přesněji vystihují podstatu a také ji dokážou lépe přenést do realizovaného výstupu. Nedostatky autorka spatřuje především ve velké orientaci žáků na digitální technologie, a především online zpracování, bez zpětné vazby s realitou.

Například při propojování vizuálu a typografie žáci narazili na úskalí výběru vhodného fontu. Když celý komiks zpracovávali kresbou či malbou a texty tvořily součást této ruční tvorby, automaticky vyplynulo, jaký styl písma žáci zvolí. Nesnažili se nic stylizovat, psali svým vlastním rukopisem. Problematické se ukázalo až propojení obrazu a písma v grafickém programu. Styl písma neodpovídal zvolenému stylu kresby, písmo bylo příliš tenké či příliš tučné, rušilo kresbu, nebo bylo tak malé, že se nedalo přečíst.

08

08

PŘÍNOS PRÁCE PRO VĚDU A PRAXI

Vizuální gramotnost je relativně nově ustavený vědní obor. Díky masivnímu nástupu multimediálních technologií v poslední dekádě lze očekávat jeho další rozvoj. Chápání vizuální gramotnosti sice navazuje na vlnu sociologie médií 60. let 20. století (Marshall McLuhan, Torontská škola) avšak do vzdělávacích programů byla problematika vizuální gramotnosti začleněna až koncem 90. let minulého století (systém VUE, K12). V České republice je problematika vizuální gramotnosti spíše předmětem okrajového zájmu vysokých škol. Jediné centrum, které se zabývalo vizuální gramotností (Muzeum designu Benešov) zaniklo v roce 2017. Vizuální gramotnost a vizuální komunikace bývá však často součástí výuky například informatiky nebo nových médií na některých vysokých školách (MUNI Brno). Řešení problematiky vizuální gramotnosti v rámci vzdělávacího systému se tak nyní děje povícero odděleně, nekoordinovaně. Tato práce se věnuje problematice definování vizuální gramotnosti a jejích složek, které podporují schopnosti číst a vytvářet vizuální sdělení, která jsou hlavním výstupem činnosti výtvarných uměleckých oborů a výsledkem práce grafických designerů.

Práce předkládá souhrn teorií vizuální gramotnosti, na jejichž základě stanovuje vlastní klasifikaci aplikovatelnou v pedagogické praxi. Klasifikace vychází ze zjištěných potřeb žáků středních uměleckých škol.

Díky navázání živých kontaktů s mezinárodní komunitou odborníků na vizuální komunikaci (ENVIL) se v průběhu koncipování této práce nabízí další možnost začlenit činnost Vizuální laboratoře do evropského kontextu, udržovat a sdílet současný stav poznání problematiky vizuální gramotnosti napříč obory.

Na základě výsledků obsahové analýzy kurikulárních dokumentů multimediálního oboru vznikla následná doporučení přeformulovat či doplnit vzdělávací cíle tak, aby lépe podporovaly vizuální gramotnost a její jednotlivé kompetence.

S ohledem na předpokládané zvýšení rozsahu vzdělávání prostřednictvím vizuálních médií práce upozorňuje na potřebu získat přehled o konkrétním zpracování vizuálních informací žáky, na potřebu revidovat kurikulární dokumenty nejen uměleckých oborů.

Navržený soubor modelových aktivit, jejichž příklady jsou uvedeny v této práci, může sloužit pedagogickým pracovníkům jak k získání přehledu o úrovni vizuální gramotnosti, tak pro její další rozvíjení. Modelové aktivity jsou koncipovány tak, aby odpovídaly jednotlivým bodům nastavené klasifikace vizuální gramotnosti. Na základě této klasifikace je pak možné mapovat stav rozvoje daných kompetencí, reagovat a přizpůsobit vzdělávací plán potřebám jednotlivých žáků, zacílit a podpořit konkrétní schopnosti podporující rozvoj vizuální gramotnosti.

Vizuální laboratoř představuje koncept specializovaného pracoviště začleněného přímo do vzdělávacího systému, jehož náplň činnosti vychází z odborných teoretických základů a přístupů. Pracoviště, které sleduje v dané problematice progresivní postupy a inovace, vytváří vlastní metody a stanovuje specializované a v praxi ukotvené cíle své činnosti. Pracoviště, které rozvíjí a aktivně vyhledává dostupné testovací platformy a přizpůsobuje je konkrétním modelovým situacím.

Škola proto ve spolupráci s externími pedagogy a žáky navrhuje a zpracovává design vlastních programů a aplikací vhodných pro procvičení těchto modelových situací.

09

09

ZÁVĚR

Tato disertační práce se zabývá problematikou vizuální gramotnosti, zkoumá a dokazuje nutnost vzdělávání a podporování rozvoje jednotlivých kompetencí k rozvíjení vizuální gramotnosti.

Teoretická část práce přináší přehled současné situace v dané problematice, vysvětluje jednotlivé teorie chápání vizuální gramotnosti a vizuální komunikace a terminologii užívanou v souladu s těmito přístupy.

Výzkumná část práce se zabývá obsahovou analýzou institucionálních dokumentů a snaží se zjistit přítomnost termínů a obsahů problematiky vizuální gramatiky a komunikace v rovině kurikulárních dokumentů (viz kapitola 6.2 Výsledky obsahové analýzy vzdělávacích dokumentů). Obsahová analýza kurikulárních dokumentů byla provedena na počátku výzkumu, její výsledky pak byly publikované ve zprávě „Vizuální gramotnost a její začlenění do procesu výuky“ (Kubišová, 2016). Na základě této analýzy přináší práce vymezení osmi kategorií kompetencí vizuální gramotnosti pro potřeby vzdělávacího procesu.

Práce dále přináší interpretaci výsledků dotazníkových šetření sloužících ke zmapování úrovně vizuální gramotnosti u žáků uměleckých oborů vybraných škol (viz kapitola 6.3 Výsledky dotazníkového šetření). Během dotazníkového šetření autorka narazila celou řadu problémů – nejednoznačně definované otázky, výběr položek do dotazníku, malá testovací základna. Přesto tento výzkum dle autorky disponuje výpovědní hodnotou především proto, že slouží k rámcové představě o úrovni vizuální gramotnosti na konkrétní škole. Toto tvrzení je podporováno skutečností, že dotazníková šetření probíhala opakovaně v průběhu několika let. Přepřepovaná zadání vedla k zformování několika dalších modelových aktivit.

Nedílnou součástí je rovněž návrh vzdělávací Vizuální laboratoře, specializovaného pracoviště zabývajícího se rozvojem vizuální gramotnosti ve vzdělávacím procesu, posilováním jednotlivých kompetencí vizuální gramotnosti a procvičováním schopností studentů interpretovat a vytvářet vizuální informace.

Žáci by tak měli získat širší povědomí o tom, jak vznikají a jak jsou kódovány obrazové informace, které jsou prezentovány nejen v digitálních médiích. Měli by rozumět základním prvkům grafického designu, novým komunikačním technologiím a médiím. Měli by chápat, jak se na vnímání obrazu podílejí vlivy emocionální, psychologické, fyziologické a poznávací. Měli by rovněž chápat zástupná, vysvětlující, abstraktní a symbolická zobrazení. Současně s tím by měli tyto znalosti obrazů a vizuální komunikace umět využívat při práci s klasickými a digitálními médii, měli by být informovanými diváky, kritiky a konzumenty vizuálních informací. Také by se z nich měli stát poučení a informovaní designeři, producenti vizuálních informací, kteří ovládají umění efektivní komunikace.

Výsledky dotazníkových šetření potvrdily prvotní předpoklad jistou míru absence kritického myšlení, problémy s hlubším porozuměním informacím předkládaných v procesu vizuální komunikace. Jedná se především o nedostatečnou hloubku primárního pozorování a z toho vyplývajícího neporozumění významům vizuálně předkládaných informací. Respondenti se v daleko větší míře soustředí na vizuální impakt, design informace a nedokáží ji zařadit do vnímaného kontextu či širšího kulturně historického rámce.

Výzkumná část práce přináší některá doporučení, a to zejména v oblasti posilování kompetencí vizuální analýzy, rozboru významu vizuálního sdělení v jeho souvislostech a širších rámcích. Doporučení se dále týkají posílení schopnosti porozumět procesům analýzy a syntézy vizuálních prvků sdělení, procesům tvorby symbolů, zejména piktogramů (pozorování a zjednodušování tvarů vede ke snazšímu rozpoznání při jejich čtení).

Další závěry a doporučení se vztahují ke zlepšení kognitivního rozvoje studentů prostřednictvím workshopů či diskusí o umění

(viz kapitola 6.4.2 Vizuální laboratoř a modelové aktivity). Edukační workshopy a komentované prohlídky spojené s diskusí jsou jedním z dalších efektivních nástrojů rozvoje.

Ve vzdělávacích dokumentech je pak potřeba více konkretizovat a zpřesnit jednotlivé formulace zadání tak, aby byly podporovány schopnosti vedoucí k posílení vizuální gramotnosti. Je nezbytné vést žáky k samostatnému zájmu o okolní svět, k vnímavosti a podporovat schopnost pozorování, uvědomění si významu detailů i pochopení vzájemných souvztažností. Všechna tato doporučení a závěry pak kladou nároky nejen na studenty, ale rovněž na pedagogické pracovníky, kteří by se měli aktivně účastnit dalšího vzdělávání v oblasti nových komunikačních či uměleckých trendů.

K tomuto rozvoji přispívá předkládaný koncept Vizuální laboratoře jako experimentálního a vzdělávacího motivátoru v oblasti vizuální gramotnosti a její implementace do vzdělávacího procesu. Projekt Vizuální laboratoře je přitom přenositelný, jeho koncept je možné realizovat i na jiných školských pracovištích. Výhodou této přenositelnosti je potenciál rozšíření povědomí o problematice vizuální gramotnosti. Jedná se o dlouhodobě udržitelný projekt, který může být dále rozvíjen, inovován a modifikován v závislosti na konkrétních potřebách. Vizuální laboratoř ve svých aktivitách dále propojuje také oblasti grafického a informačního designu jako prvků kompetencí vizuální gramotnosti.

Pilotní verze projektu Vizuální laboratoře proběhla v omezeném rozsahu v roce 2021. Do tohoto stavu se promítla pandemická situace. Některé části programů tak byly realizovány distančně prostřednictvím online platform. V současné době je projekt Vizuální laboratoře naplněn zhruba ze dvou třetin, dochází k jeho dalšímu rozvoji a upřesňování jeho postavení v systému vzdělávání.

10

10 PREZENTAČNÍ, PUBLIKAČNÍ A UMĚLECKÁ ČINNOST

Závěry z teoretické části výzkumu (přehled současné situace, aktuální výzkum, přehled definic, organizace věnující se výzkumu vizuální gramotnosti apod.) a také výsledky z první části dotazníků vyplněných na SOŠ Multimediálních studií byly prezentovány na konferenci Fresh Eye v říjnu 2018 v Praze, publikace na digitální platformě Fresh Eye.

Závěry z teoretické části a částečné výsledky z první fáze dotazníku byly prezentovány na konferenci INSEA v červnu 2019 v Plzni. Budou publikovány ve sborníku k této konferenci.

Na konci dubna 2019 proběhla výuková přednáška věnovaná problematice vizuální komunikace a vizuální gramotnosti na Univerzitě v Hradci Králové. Příspěvek bude otištěn ve sborníku vydávaném Univerzitou jako studijní materiál.

Výsledky budou dále publikovány v časopise Výtvarná výchova.

Umělecké výstupy ve formě dvou komiksů byly prezentovány na jaře a na podzim 2017 v kině Aero, Praha, pod záštitou Aeroškoly.

Krátký komiks vyšel ve sborníku komiksu „Syčáci“ 2020, vydalo sdružení Got Neighbours.

Účast na výstavě v roce 2019 v Plzni, u příležitosti konference České sekce INSEA, čtyři postery „Zrcadlení“, ArtEduco, DEPO 2015, a jejich publikování v katalogu k výstavě.

Realizovaný grafický design – vizuální komunikace k 25. výročí založení EKO Gymnázia a SOŠ Multimediálních studií Poďebrady a současný rebranding vizuální komunikace.

Grafický design katalogu (vydalo nakladatelství Univerzity Hradec Králové, Gaudeamus, ISBN 978-80-7435-836-4) a metodických listů (ISBN 978-80-7435-835-7) pro edukativní projekt „Tělo a identita v současné výtvarné výchově“. Současně i s prezentací vlastního pedagogického projektu „Masky“.

Výstava na jaře 2021 v Galerii T, Hradec Králové, edukační projekt „Masky“, projekt „Tělo a identita v současné výtvarné výchově“.

Prezentace edukačního projektu „Masky“ na konferenci INSEA „Prostor obrazu: Mezioborová setkání na poli umění a edukace“ v listopadu 2021 a publikování článku ve sborníku k výstavě.

Grafický design publikace (vydala Česká sekce INSEA, Olomouc, 2021, ISBN 978-80-908056-1-3) autorky Mgr. et Mgr. Petry Filipové, Ph. D., „Výtvarná výchova a digitální svět“ opět s přispěním vlastních edukativních situací.

Resumé

RESUMÉ

Since the end of 1990's a cultural revolution in our perception is taking place, because of new media and internet. The character of media is visual, not literal, how it used to be almost whole 20th century. Information is getting visualized, texts are becoming images and new generations are quickly adapting to gaining these information from multimedia platforms.

The nature of younger generation is changing – they are called “digital natives”, (Prensky, 2001). Students are not only users but also producers of visual contents. They use new technologies to communicate, exchange information, create stories, share pictures, photos, video, even though they do not know how to use the device or application software properly. “Digital natives”, even learn from the internet. Because of the early contact with visual media, they were supposed to understand the statement better. But these assumptions weren't confirmed, on the contrary, research has shown, that these generations need to be educated in the visual communication field (Brumberger, 2011 el. publ. 2016).

The problematics of VL was adjusted in USA in 1960's. In 1969 John Debes helped to form the International Visual Literacy Association (IVLA), which organizes international conferences every year for more than fifty years.

Since 1990's has been visual literacy part of USA educational programs, the educational standards K12. In European scale was formed ENViL (European Network for Visual Literacy). In 2016 ENViL published a book Common European Framework of Reference for Visual Literacy, which means the first attempt of European trans-national description of visual literacy as an educational goal (Říhová a Svatošová 2019).

There are many definitions of VL according to the field of research and they are still evolving. For the purpose of this study VL is „A group of largely acquired abilities, that is, the abilities to understand (read), and to use (write) images, as well as to think and learn in terms of images“ (Hortin, 1994), definition by John Hortin and Maria Avgerinou, former IVLA president.

Another theoretical resource is VL Index (Avgerinou, 2001). In 2007, she published her categorization of abilities needed

to measure a person's visual literacy. The three categories she identified are visual information, intellectual skills, and cognitive strategy. This categorization and the skills associated is the VL index (Farrell, 2013).

This study is dedicated to visual communication and visual literacy of art school students (high school and university students).

The aim of theoretical part of thesis is the statement about present situation, how is visual literacy engaged in educational documents, what direction is recent research heading. Investigate theoretical background to establish evaluative criteria for measuring the VL level with use of general and school educational program (RVP, ŠVP) content analysis. Eight categories for improving VL abilities was established.

The main aim of research part of thesis is to use this criteria/categories for designing a questionnaire and test the level of VL art school students. Compare the level of VL art school students from different schools/universities and after results evaluation suggest improvements in educational materials.

RESEARCH QUESTIONS ARE:

- Which competencies support VL?
 - Are these competencies included in educational documents?
- It is assumed that students have already gained some level of VL even without systematical education in VL. It leads to another question how is the education process influencing VL enhancement:
- Are visual competencies sufficiently included in educational documents?
 - What developmental skills support visual literacy?
 - Are students able to process and understand visual information correctly?
 - How can the quality of reading visual messages be improved and visual skills enhanced?

For answering research questions is used quantitative and qualitative descriptive analysis, educational programs analysis and questionnaire.

Multimedia High School in Poděbrady (SOŠ Multimediálních studií Poděbrady) and Pedagogical Faculty of University Hradec Králové (Pedagogická fakulta Univerzity v Hradci Králové) was chosen as first research samples, because I am teaching at these institutions.

The results of Educational programs analysis indicate that curricular documents are still based on literary literacy, without mentioning VL or any VL definition, with little support of understanding visual meaning. There is a huge accent on practical skills.

The questionnaire survey is one of the quantitative methods used to collect a larger amount of data. They can be entered in groups; they represent a form of controlled conversation. To guarantee the highest level of honest answers, the questionnaires are anonymous. The questionnaires are evaluated by quantitative content analysis and secondary analysis of the obtained data with an effort to achieve the highest possible objectivity.

The result of the research part of the work is the design of an educational visual laboratory, which would, among other things, participate in the preparation of students for further study or transition to practice. As part of the activities of this laboratory, pupils should practice the ability and skills to create visual information using model situations.

Pupils should, in connection with the competences for visual literacy, carry out activities aimed at linking theoretical knowledge with the ability to observe, understand the meanings of visual communication and independent critical thinking. Part of the work is a description of selected model situations.

VL is important for better understanding of visual information and students need to be educated in the meaning of improving abilities for VL. Students need to learn visual analysis and deeper meaning of visual statements.



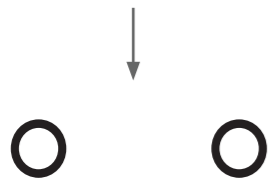
VIZUÁLNÍ LABORATOŘ

Design manuál

VÝVOJ LOGA



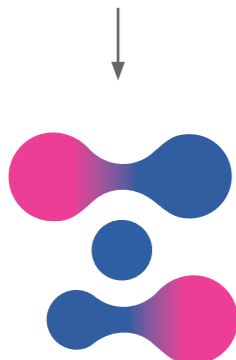
Výchozí tvar – ikona „oko“



Výchozí tvar – zjednodušení



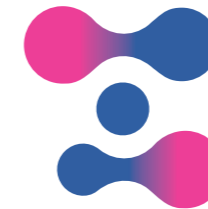
Modifikovaný tvar – prolnutí význam „pozorování, myšlení“



Modifikovaný tvar – prolnutí, rekonstrukce skrytého významu „oko“, finální podoba

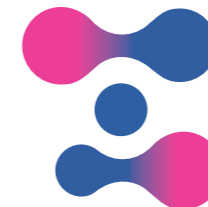
LOGO A JEHO POUŽITÍ

Podle způsobu užití lze volit jednu ze dvou grafických variant. Není dovoleno měnit vzájemný poměr a vzdálenost jednotlivých složek symbolu.



Základní varianta

VIZUÁLNÍ LABORATOŘ



Zjednodušená varianta

ZÁKLADNÍ VARIANTA LOGA

Používá se zejména na oficiálních materiálech (smlouvy, dopisy, vizitky, emailová komunikace, dopisní papíry).

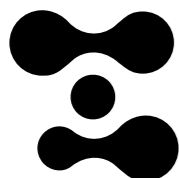


VIZUÁLNÍ LABORATOŘ

Základní varianta barevný gradient



Základní varianta barevný gradient
na černém pozadí



VIZUÁLNÍ LABORATOŘ

Základní varianta černobílá



Základní varianta černobílá inverzní

ZJEDNODUŠENÁ VARIANTA LOGA

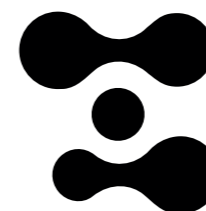
Oficiální logo používané tam, kde nelze použít logo s claimem.



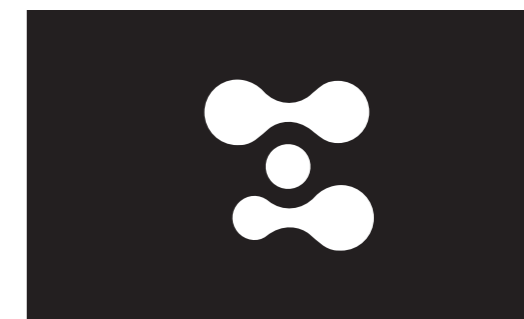
Zjednodušená varianta barevný gradient



Zjednodušená varianta barevný gradient
na černém pozadí



Zjednodušená varianta černobílá



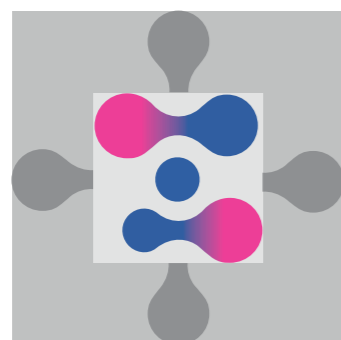
Zjednodušená varianta černobílá inverzní

OCHRANNÁ ZÓNA

Velikost ochranné zóny vychází z poloviny šířky tvaru ústředního grafického motivu.



Základní varianta



Zjednodušená varianta

MINIMÁLNÍ VELIKOST LOGA

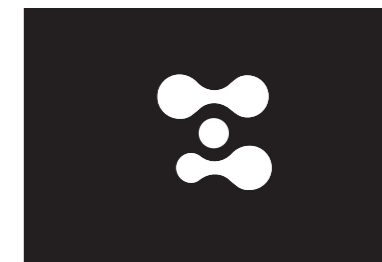
40 mm



VIZUÁLNÍ LABORATOŘ



15 mm



BAREVNOST



CMYK
0/ 85/ 0/ 0
RGB
233/ 65/ 144
Pantone
P75
Web
#E94190



50 %



CMYK
88/ 65/ 8/ 0
RGB
53/ 86/ 155
Pantone
P104
Web
#35569B

APLIKACE LOGA

Logo musí být vždy výrazné a čitelné, jasně odlišitelné od pozadí. Používá se proto hlavně na bílé nebo černé. Pokud se logo používá na barevné ploše, volí se varianta inverzní.



PÍSMO

Hlavním fontem mateřské organizace je font FUTURA TOT, který je užitý v logu. Tento font a jeho rodina se užívá při společné komunikace obou subjektů.

FUTURA TOT BOLD

abcčdd'efghijklmnopřřsšt~%tuvwxyzž1234567890
ABCČDĎEFGHIJKLMNOPRŘSŠT~%TUVWX
YZŽ1234567890

Základním textovým písmem je písmová rodina Arial především v řezech Regular a Bold. Používá se pro firemní tiskoviny, merkantilní materiály a pro informativní texty inzerce, letáků, brožur atp.

ARIAL REGULAR

abcčdd'efghijklmnopřřsšt~%tuvwxyzž1234567890
ABCČDĎEFGHIJKLMNOPRŘSŠT~%TUVWX
YZŽ1234567890

Jako doplňkový font slouží rodina písem Helvetica Neue.

HELVETICA NEUE REGULAR

abcčdd'efghijklmnopřřsšt~%tuvwxyzž1234567890
ABCČDĎEFGHIJKLMNOPRŘSŠT~%TUVWX
YZŽ1234567890

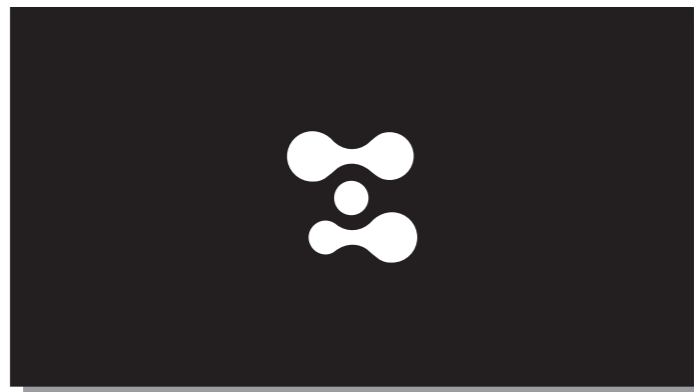
VIZITKA PERSONALIZOVANÁ

Vizitky mají dvě varianty – personalizovanou a obecnou. Formát 50 × 90 mm. Font Arial, kombinace řezů Bold a Regular.



VIZITKA OBECNÁ

Formát 50 × 90 mm. Font Arial Regular.



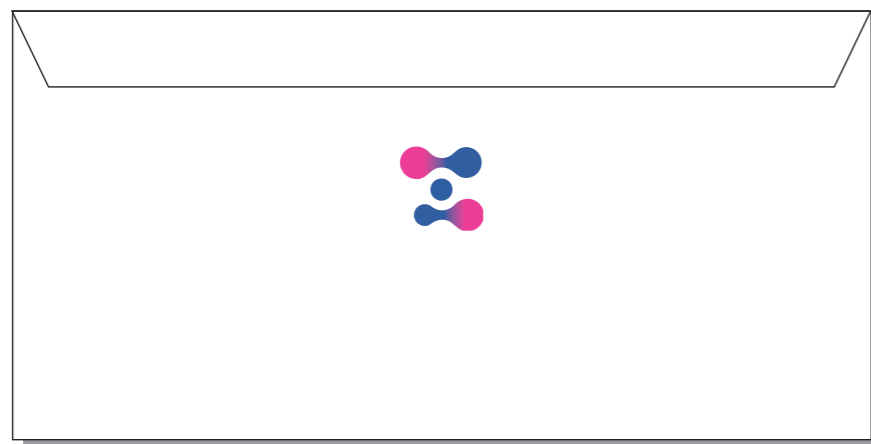
DOPISNÍ PAPÍR

Používá se v oficiální komunikaci. Formát A4.
Font Arial v řezu Regular.



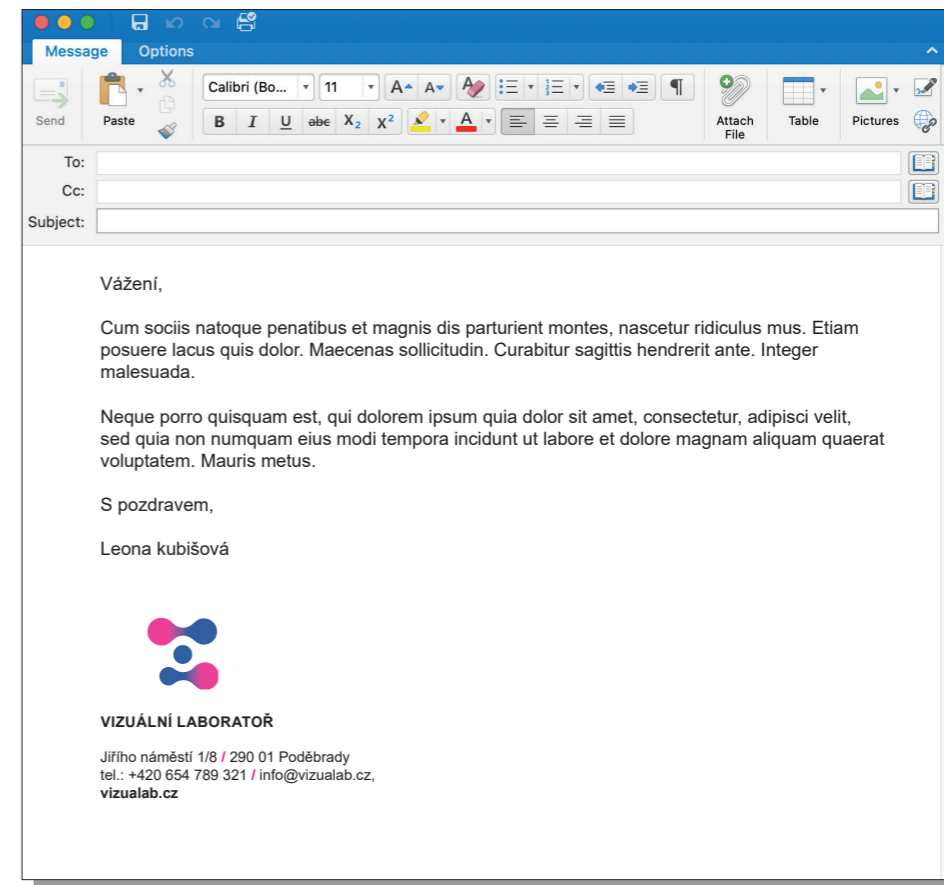
DOPISNÍ OBÁLKA

Používá se v oficiální komunikaci. Formát DL (220 × 110 mm).
Font Arial v řezu Regular.



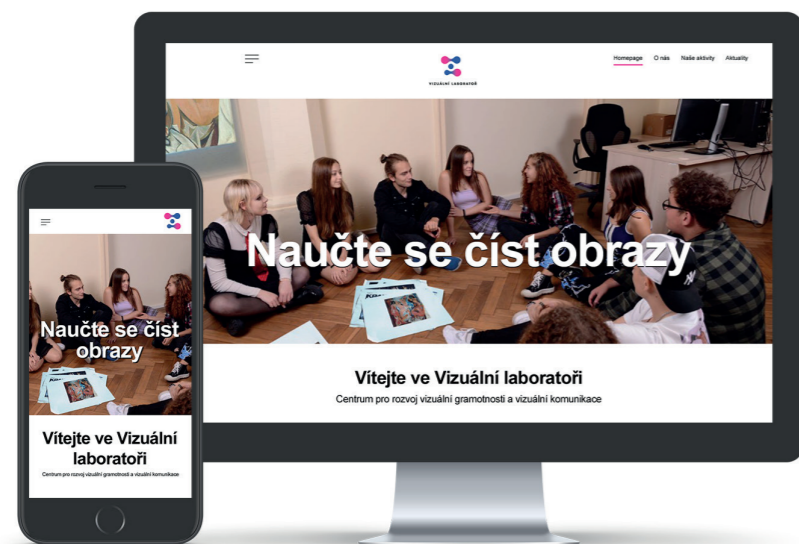
E-MAILOVÁ KOMUNIKACE

Používá se v elektronické komunikaci.



WEBOVÉ STRÁNKY

Hlavní struktura responzivního webu je tvořena jako tzv. one page. Struktura webu je členěna do čtyř sekcí – Úvod (homepage), O nás, Naše aktivity, Aktuality. Procházení webu je řešeno standardním vertikálním scrollingem.



Příklady řešení responzivní titulní strany.

PROPAGAČNÍ PŘEDMĚTY

Drobné propagační předměty a trička s potiskem sloužící k propagaci Vizuelní laboratoře.



Různé varianty pins.



Přední díl trička.

Zádová strana.



Plátěná taška s potiskem.



Seznamy zdrojů

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

ALEXIS, Carine, 2018. *29 Incredible Stats that Prove the Power of Visual Marketing* [online]. November 12, 2018 [cit. 2019-11-09]. Dostupné z: <https://movableink.com/blog/29-incredible-stats-that-prove-the-power-of-visual-marketing/>

Art of Seeing Art. *Toledo Museum of Art*. 2021. [online]. [cit. 2021-10-15]. Dostupné z: <https://www.toledomuseum.org/education/visual-literacy/art-seeing-art>

AVGERINOU, M. D., 2001. *Developing a Visual Literacy Index*. (Unpublished doctoral dissertation). University of Bath, UK.

AVGERINOU, Maria D. a Rune PETERSSON. 2020. Visual Literacy Theory. In: *Conference: 52nd Annual Conference of International Visual Literacy Association* [online]. s. 35 [cit. 2021-10-18]. Dostupné z: doi:10.13140/RG.2.2.32374.22085

BALÍKOVÁ, Marie, 2003. Obsahová analýza. In: KTD: Česká terminologická databáze knihovnictví a informační vědy (TDKIV) [online]. Praha : Národní knihovna ČR, 2003- [cit. 2019-11-28]. Dostupné z: http://aleph.nkp.cz/F/?func=direct&doc_number=000001586&local_base=KTD.

BRUMBERGER, Eva, 2011. *Visual Literacy and the Digital Native: An Examination of the Millennial Learner*, Journal of Visual Literacy, 30:1, 19-47, DOI: 10.1080/23796529.2011.11674683

ČERNÝ, J. a J. HOLEJŠ, 2004. *Sémiotika*. Praha: Portál. ISBN 80-7178-832-5

Čtenářská gramotnost ve výuce: metodická příručka [online]. 2011. Národní ústav pro vzdělávání, [cit. 2021-10-18]. ISBN 978-80-87000-99-1. Dostupné z: http://www.nuv.cz/uploads/Publikace/vup/ctenarskagramotnost_final.pdf

EKO Gymnázium a Střední odborná škola Multimediálních studií. *ŠVP Multimediální svět bez hranic.pdf*. 2011.

FARRELL, Theresa, 2013. *Measuring Visual Literacy Ability in Graduate Level Pre-Service Teachers*. Theses, Dissertations, Professional Paper 4130.

FASSATI, Tomáš, 2009. 1-OBSAH-A-ÚVOD. *Praktická vizuální komunikace: učebnice druhé gramotnosti* [online]. Benešov: Muzeum umění a designu Benešov, s. 11 [cit. 2021-10-14]. ISBN 978-80-87400-01-2. Dostupné z: <http://www.portalbozp.cz/wp-content/uploads/2015/01/1-OBSAH-A-%C3%9AVOD.pdf>

FASSATI, Tomáš, 2019. Obecný barevný kód. Wikiwand: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, [cit. 2021-10-15]. Dostupné z: https://www.wikiwand.com/cs/Obecn%C3%BD_barevn%C3%BD_k%C3%B3d#/overview

FILIPOVÁ, Petra, 2018. *Perspektivy začlenění neomediální tvorby do výuky výtvarné výchovy na gymnáziích*. Disertační práce, Univerzita Palackého v Olomouci.

FIŠEROVÁ, Zuzana, 2015. *Vizuální gramotnost jako základní soubor kompetencí empirického diváka pro tvorbu a čtení významů kulturních artefaktů*. Praha. Disertační práce. Univerzita Karlova, Pedagogická fakulta, Oddělení pro vědeckou činnost. Vedoucí práce Fulková, Marie.

Global addiction: Selfie facts and moments from around the world. (2019). 2019. *The Economic Times* [online]. 16 Jun 2019 [cit. 2021-7-25]. Dostupné z: <https://economics.times.indiatimes.com/industry/miscellaneous/global-addiction-selfie-facts-and-moments-from-around-the-world/click-click-click/slideshow/69810065.cms>.

Grail Research. *Consumers of Tomorrow*. 2001-2011 Web.archive.org [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, [cit. 2021-10-18]. Dostupné z: https://web.archive.org/web/20111215110719/http://www.grailresearch.com/pdf/ContentPodsPdf/Consumers_of_Tomorrow_Insights_and_Observations_About_Generation_Z.pdf

HOLLOWAY, Donell, Lelia GREEN a Sonia LIVINGSTONE, 2013. *Zero to Eight. Young Children and Their Internet Use* [online]. INSEA Constitution [online]. In: 2019 [cit. 2021-10-15]. Dostupné z: <https://www.insea.org/docs/documents/INSEA-Constitution-version-2019.pdf>

HORTIN, John. A., 1994. "Theoretical Foundations of Visual Learning." In *Visual Literacy: A Spectrum of Visual Learning*. Englewood Cliffs: Educational Technology Publications.

HOUSEN, A., 2013. Art Viewing and Aesthetic Development: Designing for the Viewer. [online] [cit. 2019-02-23] Dostupné z: <http://arthistoryresources.net/visual-experience2013/Housen-Art-Viewing.pdf>

MLA conference [online]. [cit. 2021-10-18]. Dostupné z: <http://mlaconference.org/>

KÁRPÁTI, Andrea, 2018. *Online diagnostic tests for „Visual culture” and „Art History”* [online]. In: December 3, 2013 [cit. 2019-11-10]. Dostupné z: http://envil.eu/wp-content/uploads/2017/12/Karpati-Online-diagnostic-tests-ENVIL-Paris-2018.03.12_13.pdf

KUBIŠOVÁ, Leona, 2016. *Vizuální gramotnost a její začlenění do procesu výuky*. Katedra informačních technologií a technické výchovy. Praha.

KRESS, Gunter and VAN LEEUWEN, Theo, 1996, 2006. *Reading Images: The Grammar of Visual Design*. 2nd ed. Routledge, NY. ISBN13 978-0-415-31915-7.

LATYSHEVA, Svitlana, 2017. *What Content To Tweet: All the Twitter Stats, Facts, and Data You Need* [online]. March 21, 2017 [cit. 2019-11-09]. Dostupné z: <https://www.postplanner.com/blog/what-content-to-tweet-stats-facts-data/>

LEDERBUCHOVÁ, Ladislava, 1995. *Didaktická interpretace uměleckého textu*. Západočeská univerzita, Pedagogická fakulta. ISBN 80-7043-170-9.

LINHARTOVÁ, Kristýna, 2019. *Rozvoj vizuální gramotnosti u dětí předškolního věku prostřednictvím výtvarné činnosti*. České Budějovice. Diplomová práce. Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích, Teologická fakulta. Vedoucí práce PhDr. Michal Filip, Ph.D.

London School of Economics and EU Kids Online, 2013, January 2013 [cit. 2021-10-18]. Dostupné z: https://www.researchgate.net/publication/270583173_Zero_to_Eight_Young_Children_and_Their_Internet_Use/stats

MARR, Bernard, 2018. *How Much Data Do We Create Every Day? The Mind-Blowing Stats Everyone Should Read* [online]. May 21, 2018 [cit. 2019-11-09].

Dostupné z: <https://www.forbes.com/sites/bernardmarr/2018/05/21/how-much-data-do-we-create-every-day-the-mind-blowing-stats-everyone-should-read/#1d8ff02f60ba>

Máš umělecké střevo: *O projektu*. Umeleckeestrevo.cz [online]. [cit. 2021-10-15]. Dostupné z: <https://umeleckeestrevo.cz/o-nas/>

Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy. *RVP 8241M17 Multimediální tvorba.pdf* [online]. 2019 [cit. 2019-03-08]. Dostupné z: <http://zpd.nuov.cz/RVP/ML/RVP%208241M17%20Multimediální%20tvorba.pdf>

MEYER, Paige, 2018. *The selfie generation* [online]. DECEMBER 9, 2018 [cit. 2019-11-09]. Dostupné z: <https://www.hqpress.org/blog-2/2018/11/20/the-selfie-generation>

MITCHELL, W. J. T, 2009. *Vizuální gramotnost nebo gramotnostní vizuálnost*. Metodický portál: Články [online]. 26. 02. 2009, [cit. 2021-10-04]. Dostupný z WWW: <<https://clanky.rvp.cz/clanek/c/U/3021/MIZUALNI-GRAMOTNOST-NEBO-GRAMOTNOSTNI-VIZUALNOST.html>>. ISSN 1802-4785.

MONACO, James, (1977, 1981, 2000, 2009). *How to Read a Film: the Art, Technology, Language, History, and Theory of Film and Media*. Fourth Edition. New York, US: Oxford University Press, Inc. ISBN 978-0-19-532105-0

Muzeum umění a designu 1990–2010: koncepce vzdělávacího programu [online]. 2017. 16 s. [cit. 2021-10-14]. Dostupné z: <http://rgcr.cz/wp-content/uploads/2017/05/4-KONCEPCE-VZD.-PROGRAMU.pdf>

NOVÁK, Aleš. Článek fenomenologie pro Encyclopaedia Britannica. *TEORIE VĚDY / THEORY OF SCIENCE: journal for interdisciplinary studies of science is published twice a year by the Institute of Philosophy of the Czech Academy of Sciences (Centre for Science, Technology, and Society Studies)* [online]. Vol 41, No 1, 2019 [cit. 2021-10-17]. ISSN 1210-0250 (Print) ISSN 1804-6347 (Online) MK ČR E 18677. Dostupné z: <https://teorievedy.flu.cas.cz/index.php/tv/article/view/403/479>

O nás. *Fresh-eye* [online]. 2021 [cit. 2021-10-15]. Dostupné z: <http://fresh-eye.cz/o-nas/>

O Artparku. *Galerierudolfinum* [online]. 2021 [cit. 2021-10-15]. Dostupné z: <https://www.galerierudolfinum.cz/cs/artpark/o-artparku/>

PERRET, Eric, 2017. *Here's How Many Digital Photos Will Be Taken in 2017* [online]. October 26, 2017 [cit. 2019-11-09]. Dostupné z: <https://focus.mylio.com/tech-today/heres-how-many-digital-photos-will-be-taken-in-2017-repost-ocf>

PRENSKY, Marc, 2001. *Digital Natives, Digital Immigrants* [online]. On the Horizon, MCB University Press, Vol. 9 No. 5, 5, October 2001 [cit. 2019-11-09]. Dostupné z: <https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>

PRŮCHA, J., WALTEROVÁ, E., MAREŠ, J. , 2009. *Pedagogický slovník*. Praha: Portál. 395 s. ISBN 978-80-7367-647-6.

READ, Herbert. *Výchova uměním*. Praha: Odeon, 1967. ISBN 01-521-67.

READ, Herbert. INTERNET ARCHIVE. *Education through Art* [online]. London: Faber and Faber Limited, 1954 [cit. 2021-10-15]. Dostupné z: doi:in.ernet.dli.2015.460970

ROESELVÁ, Věra, 2003. *Didaktika výtvarné výchovy V., nejen pro základní*

umělecké školy. Přeprec. Vyd. Praha: Univerzita Karlova v Praze, Pedagogická fakulta. ISBN 80-7290-129-X.

ŘÍHOVÁ, Kristýna a Zuzana SVATOŠOVÁ, 2018. Konference Kompetence ve výtvarné výchově. Struktura, hodnocení a úkoly v odlišných vzdělávacích kontextech. In: *Výtvarná výchova 3–4/2018*. Tiskárna nakladatelství Karolinum, s. 75-81. ISSN 1210-3691.

SEELS, Barbara. A., 1994. *“Visual Literacy: The Definition Problem,”* in Visual Literacy: A Spectrum of Visual Learning, edited by David M. Moore and Francis M. Dwyer, 97-112. Englewood Cliffs, N. J.: Educational Technology Publications.

SPOUSTA, Vladimír, 2001. Proč rozvíjet vizuální gramotnost. Pedagogická orientace [online]. Vol 11(3), 1-8 [cit. 2021-10-18]. Dostupné z: <https://journals.muni.cz/pedor/article/view/8605/7788>

STURKEN, M. CARTWRIGHT, L., 2009. *Studia vizuální kultury*. Praha: Portál. ISBN 978-80-7367-556-1.

ŠOBÁŇOVÁ, Petra & Jana JIROUTOVÁ et al., 2017. *Česká sekce INSEA 1967–2017*. Olomouc: Česká sekce INSEA. 220 s. ISBN 978-80-904268-2-5.

ŠOBÁŇOVÁ, Petra. *Česká sekce INSEA*. www.insea.cz [online]. 2021–2016 [cit. 2021-10-15]. Dostupné z: <https://www.insea.cz/>

TALLON, Miles a U. FRICK, 2018. *Gaze Mapping und „areas of interest“ von Novizen und Experten bei Lösungsstrategien zur Messung von Bildkompetenz* [online]. In: March 2018 [cit. 2019-11-10]. Dostupné z: http://envil.eu/wp-content/uploads/2018/04/Pr%C3%A4sentation_A-Dok-Ulm.pdf

TOPIEL, Ellen, 2015. *The Need for Visual Literacy Instruction in K-12 Education* [online]. 2015 [cit. 2016-07-10]. Dostupné z: <http://www.brightubeducation.com/teaching-methods-tips/127753-the-need-for-visual-literacy-instruction-in-k-12-education/>

VELDERS, T., de VRIES, S. A., & VAICAITYTE, L., 2007. *Visual literacy and visual communication for global education: innovations in teaching e-learning in art, design and communication*. Paper presented at Designs on E-learning, Londen, United Kingdom.

VERNER, Pavel a Mária BEZCHLEBOVÁ, 2007. *Mediální výchova: průřezové téma*. 1. vyd. Albra: SPL – Práce. 106 s. ISBN 9788073610425.

STEPHENS, M. (1998). *The rise of the image, the fall of the word* [Kindle Edition]. New York: Oxford University Press.

WAGNER, Ernst a Diederik SCHÖNAU, 2016. Common European Framework of Reference for Visual Literacy – Prototype: European Framework of Reference for Visual Literacy (CEFR-VL). *Envil.eu* [online]. New York: Waxmann, 2016, s. 7 [cit. 2021-10-15]. Dostupné z: http://envil.eu/wp-content/uploads/2014/05/ENVIL_basic.pdf

ZACHOVÁ, A., 2011. *Interpretace uměleckého textu v intencích výzkumu čtenářské gramotnosti a role učitele literární výchovy*. In BUBENÍČKOVÁ, P., CUŘÍN, M., ZACHOVÁ, A., VIŠKA, V. Kontexty čtenářství a čtenářské gramotnosti. Hradec Králové: Gaudeamus. 135 s. ISBN 978-80-7435-165-5.

Zbavte se všednosti. *DOX* [online]. 2021 [cit. 2021-10-18]. Dostupné z: <https://www.dox.cz/program>

SEZNAM OBRÁZKŮ

- Obr. 1** Čtení obrazů (Velders, 2007), přeloženo, VELDEERS, T., de VRIES, S. A., & VAICAITYTE, L., 2007. Visual literacy and visual communication for global education: innovations in teaching e-learning in art, design and communication. Paper presented at Designs on E-learning, London, United Kingdom.
- Obr. 2** Vztah mezi složkami vizuální gramotnosti, Seels, 1994, přeloženo. Barbara A. Seels, "Visual Literacy: The Definition Problem," in *Visual Literacy: A Spectrum of Visual Learning*, edited by David M. Moore and Francis M. Dwyer, 97-112. Englewood Cliffs, N. J.: Educational Technology Publications, 1994.
- Obr. 3** Vztah mezi složkami vizuální gramotnosti, Avgerinou, 2020, přeloženo. AVGERINO, Maria D. a Rune PETTERSSON. 2020. Visual Literacy Theory. In: *Conference: 52nd Annual Conference of International Visual Literacy Association* [online]. s. 35 [cit. 2021-10-18]. Dostupné z: doi:10.13140/RG.2.2.32374.22085
- Obr. 4** Prezentace ENVIL na konferenci v Helsinkách 2018, Diederik Schönau. Archiv autorky.
- Obr. 5** Česká sekce INSEA na konferenci v Helsinkách, 2018. Archiv autorky.
- Obr. 6** Přednáška Nicholase Mirzoeffa, 2018. Archiv autorky.
- Obr. 7** Workshop bourání stereotypů, DOX 2021. Archiv autorky.
- Obr. 8** MUS – žáci se připravují k prezentaci, finále 2017. Archiv autorky.
- Obr. 9** Toledo koncept vizuální gramotnosti – přeloženo. Art of Seeing Art. *Toledo Museum of Art*. 2021. [online]. [cit. 2021-10-15]. Dostupné z: <https://www.toledomuseum.org/education/visual-literacy/art-seeing-art>
- Obr. 10** Laboratoř barev a tvarů. Muzeum umění a designu 1990–2010: koncepce vzdělávacího programu [online]. 2017. 16 s. [cit. 2021-10-14]. Dostupné z: <http://rgcr.cz/wp-content/uploads/2017/05/4-KONCEPCE-VZD.-PROGRAMU.pdf>
- Obr. 11** Kombinace obecného barevného a tvarového kódu pro mutace symbolů. FASSATI, Tomáš, 2019. Obecný barevný kód. Wikiwand: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, [cit. 2021-10-15]. Dostupné z: https://www.wikiwand.com/cs/Obecn%C3%BD_barevn%C3%BD_k%C3%B3d#/overview
- Obr. 12** Vliv barvy a tvaru na význam užitého symbolu. FASSATI, Tomáš, 2019. Obecný barevný kód. Wikiwand: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, [cit. 2021-10-15]. Dostupné z: https://www.wikiwand.com/cs/Obecn%C3%BD_barevn%C3%BD_k%C3%B3d#/overview
- Obr. 13** Otl Aicher piktogramy – jezdec, 1972. Otl Aicher piktogramy – jezdec. In: *Olympic Games 1972 Munich* [online]. [cit. 2019-11-20]. Dostupné z: <http://olympic-museum.de/pictograms/olympic-games-pictograms-1972.php>
- Obr. 14** Zátíší s kytarou, Juan Gris, 1913. GRIS, Juan. Still Life with Guitar. *Juan Gris* [online]. [cit. 2021-10-18]. Dostupné z: <https://www.juangris.org/Still-Life-With-Guitar.html>
- Obr. 15** Kresba obrázku dle návodu – zdařilá ilustrace. Archiv autorky.
- Obr. 16** Kresba obrázku dle návodu – základní náčrtek. Archiv autorky.
- Obr. 17** Primavera, Sandro Botticelli, 1485–87. Botticelli – Jaro. In: *Wikipedia* [online]. 22. 1. 2015 [cit. 2016-08-10]. Původní obrázek ve formátu JPEG. Dostupné z: [https://cs.wikipedia.org/wiki/Primavera_\(Botticelli\)#/media/File:Botticelli-primavera.jpg](https://cs.wikipedia.org/wiki/Primavera_(Botticelli)#/media/File:Botticelli-primavera.jpg)
- Obr. 18** Vizuální laboratoř – identita vývoj. Archiv autorky.
- Obr. 19** Vizuální laboratoř – identita. Archiv autorky.
- Obr. 20** Vizuální laboratoř – responsivní web. Archiv autorky.
- Obr. 21** Vizuální laboratoř – merkantilie. Archiv autorky.
- Obr. 22** Vizuální laboratoř – označení. Archiv autorky.
- Obr. 23** Původní malba žáka. Archiv autorky.
- Obr. 24** Dalli Klick test. Archiv autorky.
- Obr. 25** Jednodušší varianta testu. Archiv autorky.
- Obr. 26** Test symboly. Archiv autorky.
- Obr. 27** Test barvy – politické strany. Archiv autorky.
- Obr. 28** Test barvy – třídění odpadků. Archiv autorky.
- Obr. 29** Test barvy – třídění odpadků – nejčastější chyba. Archiv autorky.
- Obr. 30** Soubor piktogramů pěti typů staveb. Archiv autorky.
- Obr. 31** Piktogramy – pozorování a skici. Archiv autorky.
- Obr. 32** Piktogramy – realizace piktogramu v grafickém programu. Archiv autorky.
- Obr. 33** Piktogramy – aplikace piktogramu a prezentace. Archiv autorky.
- Obr. 34** Test míra abstrakce. Archiv autorky.
- Obr. 35** Test memorizace. Archiv autorky.
- Obr. 36** Mentální rotace – hra, vizualizace. Archiv autorky.
- Obr. 37** Mentální rotace – test jednodušší varianta. Archiv autorky.
- Obr. 38** Mentální rotace – magnetická tabule, vizualizace. Archiv autorky.
- Obr. 39** Vizuální analýza. Archiv autorky.
- Obr. 40** Vizuální analýza obálky magazínu. Časopis Kraus. In: *Digizone* [online]. 9. 11. 2011 [cit. 2016-08-10]. Původní obrázek ve formátu JPEG. Dostupné z: <http://www.digizone.cz/clanky/prvni-cislo-szirave-sarkastickeho-casopisu-kraus/>
- Obr. 41** Vizuální analýza obálky magazínu. Týdeník rozhlas. In: *Radioservis-as* [online]. 22. 12. 2008 [cit. 2016-08-10]. Původní obrázek ve formátu JPEG. Dostupné z: https://www.radioservis-as.cz/archiv09/01_09/01_obsah.htm
- Obr. 42** Tvorbá komiksů. Archiv autorky.

SEZNAM TABULEK

- Tab. 1** Schopnosti určující vizuální gramotnost, Farrell, 2013, přeloženo. FARRELL, Theresa, 2013. *Measuring Visual Literacy Ability in Graduate Level Pre-Service Teachers*. Theses, Dissertations, Professional Paper 4130.
- Tab. 2** Definice gramotností, Muzeum umění a designu, 2017. *Muzeum umění a designu 1990–2010: koncepce vzdělávacího programu* [online]. 2017. 16 s. [cit. 2021-10-14]. Dostupné z: <http://rgcr.cz/wp-content/uploads/2017/05/4-KONCEPCE-VZD.-PROGRAMU.pdf>
- Tab. 3** Kategorie podporující vizuální gramotnost, Kubišová, 2016

SEZNAM GRAFŮ

- Graf 1** Vyhodnocení rozpoznání významu piktogramu (35 % nesprávných nebo nezodpovězených odpovědí)
- Graf 2** Úspěšnost rozpoznání znaku olympijských her a jeho významu. (Procentuální zastoupení v rámci hodnocené třídy)
- Graf 3** Úspěšnost rozpoznání významu znaku olympijských. (Procentuální zastoupení v rámci celkového počtu žáků, kteří se účastnili testování.)
- Graf 4** Procentuální zastoupení žáků s úspěšností vyšší než 70 %
- Graf 5** Minimální a maximální dosažený počet bodů v dotazníku
- Graf 6** Odpovědi dle správně zařazených symbolů v rámci tříd
- Graf 7** Odpovědi dle správně použitých kontejnerů v rámci tříd
- Graf 8** Odpovědi realita až abstrakce, čtvrtý ročník
- Graf 9** Test memorizace – porovnání výsledků prvního a čtvrtého ročníku
- Graf 10** Test mentální rotace – těžší varianta, výsledků čtvrtého ročníku

SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

ACRL – Association of College & Research Libraries

VG – vizuální gramotnost

VL – visual literacy

GASK – Galerie Středočeského kraje

MUS – Máš umělecké střevo?

FUK – Festival umění a kreativity ve vzdělávání

INSEA – International Society of Education through Art

ENVIL – European Network of Visual Literacy

CERF-VL – Common European Framework of Reference for Visual Literacy

CERF-VC – Common European Framework of Reference for Visual Competency

MLA – Visual Literacy Association

SOŠ – Střední odborná škola

SŠ – Střední škola

VŠ – Vysoká škola

VUE – Visual Understanding in Education

UNESCO – United Nations Educational, Scientific and Cultural Organisation

TMA – Toledo Museum of Art

ŠVP – Školní vzdělávací program

RVP – Rámcový vzdělávací program

SEZNAM PŘÍLOH

Příloha P1: Bloomova taxonomie kognitivních cílů (RVP.cz)

Příloha P2: Standardy ACRL

Příloha P3: Tabulka – RVP

Příloha P4: Tabulka – ŠVP

Příloha P5: Dotazník VG zadání

Příloha P6: Dotazník VG Pracovní list

Příloha P7: Dotazník výsledky ročník 2018

Příloha P8: Zakreslení dle popisu

Příloha P9: Paměťový test

Příloha P10: Celkové výsledky dotazníkového šetření

Příloha P11: Design manuál Vizuální laboratoře

Příloha P12: Ukázka výsledku testu třídění odpadků

Příloha P13: Odborný životopis

Přílohy

PŘÍLOHA P2:

STANDARDY ACLR

STANDARDY, VÝKONNOSTNÍ UKAZATELE A VÝSTUPY Z UČENÍ

Standard 1

Vizuálně gramotný student je schopen stanovit povahu a rozsah potřebných vizuálních materiálů.

Výkonnostní ukazatele:

1. Vizuálně gramotný student definuje a formuluje potřebu obrazu.

Výstupy z učení:

- a. Definuje účel obrazu v rámci projektu (např. ilustrace, důkaz, primární zdroj, předmět analýzy, kritika, komentář).
- b. Definuje rozsah (např. rozšíření, publikum) a prostředí (např. akademické prostředí, internetové stránky) plánovaného využití obrazu.
- c. Formuluje kritéria, která má obraz splňovat (např. předmět, obrazový obsah, barvy, rozlišení, konkrétní body).
- d. Identifikuje klíčové koncepty a termíny, které popisují potřebný obraz.
- e. Identifikuje pravidla využívání obrazu v daném oboru.

2. Vizuálně gramotný student identifikuje řadu zdrojů, materiálů a typů obrazů.

Výstupy z učení:

- a. Zkoumá zdroje obrazových materiálů za účelem důvěrnějšího seznámení se s dostupným obrazovým materiálem a snazšího vymýšlení relevantního obrazového obsahu.
- b. Zkoumá rozsah, obsah a potenciální užitečnost řady zdrojů a formátů obrazových materiálů (např. digitální, tisk, placené

databáze, veřejné webové stránky, knihy a články, archivy, osobní tvorba).

- c. Identifikuje různé druhy obrazů a vizuálních médií a materiálů (např. malby, tisky, fotografie, digitálně vytvořené obrazy, datové modely).
- d. Formuluje možné způsoby využití obrazových materiálů pro předávání dat a informací (např. tabulky, grafy, mapy, diagramy, modely, ztvárnění, pohledy).
- e. Je si vědom skutečnost, že mohou existující obrazové materiály být upraveny či použity k novému účelu a vytvoření nového vizuálního obsahu.

Standard 2

Vizuálně gramotný student je schopen vyhledávat a získávat přístup k potřebným obrazovým materiálům a vizuálním médiím účinně a efektivně.

Výkonnostní ukazatele:

1. Vizuálně gramotný student vybírá nejvhodnější zdroje potřebných obrazových materiálů a vizuálních médií a nejvhodnější způsoby jejich vyhledávání a získávání.

Výstupy z učení:

- a. Identifikuje zdroje mezioborových i oborově specializovaných obrazových materiálů.
- b. Formuluje výhody a nevýhody různých druhů zdrojů obrazových materiálů a vyhledávacích systémů.
- c. Rozumí vlivu autorských práv a omezení použití na proces vyhledávání.
- d. Využívá specializované internetové či osobní služby k výběru zdrojů obrazových materiálů (např. online vyhledávače, konzultace s knihovníky, kurátory, archiváři, experty v oboru).
- e. Dokáže vybrat nejvhodnější zdroj obrazového materiálu pro daný projekt.

2. Vizuálně gramotný student vyhledává obrazový materiál efektivně.

Výstupy z učení:

- a. Dokáže navrhnout vyhledávací strategii vhodnou pro daný obrazový materiál a odpovídající dostupným zdrojům.
- b. Rozpozná roli textových informací při získávání přístupu k obrazovému obsahu a identifikuje druhy textových informací a metadat obvykle souvisejících s obrazovým materiálem (např. titulky či jiné popisy, osobní nebo uživatelem vytvořené tagy, informace o autorovi, jména úložišť, titulní klíčová slova, popis vizuálního obsahu).
- c. Chápe, že obrazový materiál je často organizován jinak než textové informace, a že tyto rozdíly ovlivňují způsoby možností přístupu k obrazům (např. absence fulltextového vyhledávání, odchylky v kontrolních slovnících, nedostatek termínů pro subjekt).
- d. Identifikuje klíčová slova, synonyma a termíny související s vyhledávaným obrazovým materiálem a mapuje tyto termíny ve slovní zásobě používané ve zdrojích obrazových materiálů.
- e. Používá obrazový materiál k nalezení dalších obrazů pomocí průzkumů, sociálních vazeb, vizuálních vyhledávacích platforem či procházení obsahu.
- f. Provádí současně výzkum obrazového materiálu a tématu, přičemž informace vzájemně kombinuje v interaktivním procesu shromažďování zdrojů.
- g. Dokáže hodnotit kvalitu, množství a vhodnost získaných obrazových materiálů, a dle potřeby upravuje vyhledávací strategii.

3. Vizuálně gramotný student získává a organizuje obrazové materiály a zdroje informací.

Výstupy z učení:

- a. Získává či reprodukuje potřebné obrazové materiály prostřednictvím vhodných technologií či systémů (např. funkce stahování, kopírovat a vložit, skenování, pořizování snímků).
- b. Získává přístup do různých objektů a institucí za účelem podpory výzkumu obrazového materiálu (např. návštěvy

archivů, depozitářů, muzeí, galerií, knihoven).

- c. Dokáže organizovat získané obrazové materiály a doprovodné informace pro osobní použití, opakované použití a odborné citace.

Standard 3

Vizuálně gramotný student interpretuje a analyzuje významy obrazových materiálů a vizuálních médií.

Výkonnostní ukazatele:

1. Vizuálně gramotný student identifikuje informace související s významem obrazu.

Výstupy z učení:

- a. Dokáže pečlivě prohlížet obrazový materiál a všimnout si obsahu i fyzických detailů.
- b. Je si vědom důležitosti čtení titulků, metadat a doprovodných textů pro získání maxima informací o obraze.
- c. Identifikuje námět obrazu.
- d. Prověruje vzájemné vztahy obrazů a používá související obrazy pro informovanou interpretaci.
- e. Rozpozná, je-li třeba o obrazovém materiálu získat více informací, je schopen určit otázky pro další výzkum a, je-li třeba, tento další výzkum provést.

2. Vizuálně gramotný student dokáže zařadit obrazový materiál do správného kulturního, sociálního a historického kontextu.

Výstupy z učení:

- a. Dokáže popsat kulturní a historické faktory související se vznikem obrazu (např. časové období, místo vzniku, ekonomické podmínky, politický režim, sociální situaci).
- b. Zkoumá účel a význam obrazu v jeho originálním kontextu.
- c. Zkoumá rozhodnutí učiněná při vytváření obrazu týkající se konstrukce významu či ovlivňování interpretace (např. rámování, kompozice, zapracované či vynechané prvky, plánovost).
- d. Dokáže popsat cílové publikum obrazu.

- e. Zkoumá znázornění pohlaví, etnik a dalších kulturních a sociálních identifikátorů na obrazech.
- f. Zjišťuje, jak se publikum, kontext a interpretace obrazu mohou postupem času měnit.

- 3. Vizualně gramotný student identifikuje fyzické, technické a konstrukční prvky obrazu.

Výstupy z učení:

- a. Dokáže popsat výtvarné, grafické a estetické prvky obrazu (např. barvy, kompozici, linie, tvary, kontrast, opakování, styl).
- b. Identifikuje techniky, technologie a materiály použité při vytváření obrazu.
- c. Dokáže stanovit, zda jde o originál, nebo reprodukci.
- d. Zkoumá, zda obrazový materiál nejeví znaky úprav, změn či manipulace (např. ořez, úprava barev, retuše).

- 4. Vizualně gramotný student si ověřuje interpretaci a analýzu obrazových materiálů prostřednictvím konzultace s dalšími osobami.

Výstupy z učení:

- a. Aktivně se podílí na diskuzích o obrazech ve vyučovacích hodinách i jinde.
- b. Vyhledává odborné a akademické názory na obrazy, včetně informací a analýz uvedených v seznamu použitých pramenů a akademických publikacích.
- c. Porovnává analýzu z hlediska perspektivy konkrétních oborů a přístupů.

Standard 4

Vizualně gramotný student dokáže hodnotit obrazové materiály a jejich zdroje.

Výkonnostní ukazatele:

- 1. Vizualně gramotný student dokáže zhodnotit efektivitu a spolehlivost obrazů jako prostředků vizuální komunikace.

Výstupy z učení:

- a. Dokáže posoudit míru efektivitu, s jakou obraz slouží danému účelu.
- b. Dokáže stanovit přiměřenost a dopad vizuálního poselství na cílové publikum.
- c. Dokáže kriticky zhodnotit přesvědčovací či manipulativní strategie, které mohly být využity při vytváření obrazu k ovlivnění interpretace.
- d. Dokáže posoudit využití vizuálních znaků, symbolů a konvencí pro sdělení významu.
- e. Analyzuje dopad úprav či manipulace s obrazem na význam a spolehlivost obrazu.
- f. Určí přesnost a spolehlivost grafického znázornění dat (např. tabulky, grafy, datové modely).
- g. Posuzuje obrazy pomocí kritérií oboru.

- 2. Vizualně gramotný student je umí zhodnotit estetické a technické vlastnosti obrazových materiálů.

Výstupy z učení:

- a. Dokáže hodnotit estetické a konstrukční vlastnosti obrazu (např. použití barev, kompozice, linie, tvar, kontrast, opakování, styl).
- b. Dokáže hodnotit technické vlastnosti obrazu (např., rozlišení, velikost, jas, formát souboru).
- c. Dokáže hodnotit kvalitu reprodukce obrazu na základě ukazatelů jako barevná přesnost, rozlišení, úroveň manipulace a porovnání s jinými reprodukcemi.

- 3. Vizualně gramotný student je schopen zhodnotit textové informace doprovázející obrazové materiály.

Výstupy z učení:

- a. Posuzuje doprovodné informace obrazu z hlediska přesnosti, spolehlivosti, aktuálnosti a úplnosti.
- b. Využívá pozorování vizuálního obsahu k posouzení textových informací.
- c. Ověřuje doprovodné informace porovnáním s více zdroji a případně provádí další výzkum.

- 4. Vizualně gramotný student si vytváří vlastní úsudek o spolehlivosti a přesnosti zdrojů obrazového materiálu.

Výstupy z učení:

- a. Stanoví spolehlivost a přesnost zdroje obrazového materiálu na základě oficiálního hodnocení, hlediska nebo zaujatosti.
- b. Vytvoří si úsudek o zdroji obrazového materiálu na základě zhodnocení kvality obrazu a informací.
- c. Kriticky posuzuje, jakým způsobem může zdroj dát obraz do nového kontextu a tím pozměnit jeho význam.

Standard 5

Vizualně gramotný student používá obrazy a vizuální média efektivně.

Výkonnostní ukazatele:

- 1. Vizualně gramotný student používá obrazy a vizuální média efektivně pro různé účely.

Výstupy z učení:

- a. Plánuje strategické využití obrazů a vizuálních médií v rámci projektu.
- b. Vybírá vhodné obrazy a vizuální média ladící s účelem projektu.
- c. Integruje obrazové materiály do projektu účelně a s ohledem na význam, estetická kritéria, vizuální působení a publikum.
- d. Používá obrazy pro rozličné účely (např. jako ilustrace, důkazy, vizuální modely, primární zdroje, předměty analýzy).
- e. Používá obrazy pro výzkum v jednom či více oborech, komunikaci a učení.

- 2. Vizualně gramotný student pro práci s obrazovým materiálem efektivně využívá technologií.

Výstupy z učení:

- a. Používá při přípravě a práci s obrazovým materiálem vhodné nástroje pro úpravu, prezentaci, komunikaci, ukládání a mediální nástroje a aplikace.

- b. Stanoví dle projektu požadavky na formát, velikost a rozlišení obrazu a na základě těchto požadavků dokáže obraz převést do žádoucí podoby.
- c. Dokáže vhodně upravit kvalitu, rozložení a zobrazení obrazových materiálů (např. oříznutí, barvy, kontrast).

- 3. Vizualně gramotný student dokáže řešit problémy a využívat kreativitu a experimentování pro zapracování obrazových materiálů do odborných projektů.

Výstupy z učení:

- a. Experimentuje s různými způsoby zapracování obrazů do akademické práce.
- b. Využívá dovednosti vizuálního myšlení k utřídění a řešení problémů.

- 4. Vizualně gramotný student dokáže efektivně komunikovat pomocí obrazů i o obrazech.

Výstupy z učení:

- a. Píše srozumitelné texty o obrazech sloužící k rozličným účelům (např. popis, analýza, hodnocení).
- b. Prezentuje obrazy efektivně z hlediska významu, estetických kritérií, vizuálního dopadu, rétorického dopadu a publika.
- c. Kriticky diskutuje o obrazech s dalšími jedinci, vyjadřuje názory, předává mínění a obhájí své argumenty.
- d. Uvádí podle potřeby textové informace, aby sdělil význam obrazu (např. pomocí titulků, číselných odkazů v textu, přidání klíče nebo legendy).
- e. Uvažuje o efektivitě vlastní vizuální komunikace a využívání obrazů.

Standard 6

Vizualně gramotný student navrhuje a vytváří smysluplné obrazy a vizuální média.

Výkonnostní ukazatele:

- 1. Vizualně gramotný student vytváří vizuální materiály pro různé projekty a odborné využití.

Výstupy z učení:

- a. Vytváří obrazy a vizuální média pro znázornění a představování konceptů, výkladů a argumentů (např. konceptuální mapy, prezentace, scénáře, plakáty).
- b. Vytváří přesná a vhodná grafická znázornění dat a informací (např. tabulky, mapy, grafy, modely).
- c. Tvoří obrazy a vizuální média pro určité definované publikum.
- d. Dokáže sladit vizuální obsah s celkovým cílem projektu.

2. Vizuálně gramotný student při tvorbě obrazových materiálů a vizuálních médií využívá návrhové strategie a kreativitu.

Výstupy z učení:

- a. Plánuje vizuální styl a design podle cílů projektu.
- b. Uváženě se rozhoduje o estetice a designu, aby zvýšil efektivitu komunikace a sdělování významu.
- c. Využívá kreativitu k začlenění existujícího obrazové obsahu do nového vizuálního produktu.

3. Vizuálně gramotný student používá pro tvorbu obrazových materiálů a vizuálních médií řadu nástrojů a technologií.

Výstupy z učení:

- a. Experimentuje s nástroji a technikami k vytváření obrazových materiálů.
- b. Identifikuje nejlepší nástroje a technologie k tvorbě vizuálního produktu.
- c. Rozvíjí své znalosti o dostupných nástrojích a technologiích k vytváření obrazů a vizuálních médií.
4. Vizuálně gramotný student dokáže zhodnotit osobně vytvořené vizuální produkty.

Výstupy z učení:

- a. Hodnotí vlastní vizuální produkty na základě cílů projektu.
- b. Hodnotí vlastní vizuální produkty na základě kritérií a zvyklostí v oboru.
- c. Uvažuje o roli vlastních vizuálních produktů jako smysluplných příspěvků k výzkumu, učení či komunikaci.

- d. Ověřuje hodnotu vlastních vizuálních produktů v diskuzi.
- e. Upravuje vlastní vizuální produkt na základě výsledků hodnocení.

Standard 7

Vizuálně gramotný student chápe rozličnou etickou, právní, sociální a ekonomickou problematiku týkající se vytváření a využití obrazů a vizuálních médií a přistupuje k nim a využívá je etickým způsobem.

Výkonnostní ukazatele:

1. Vizuálně gramotný student chápe rozličnou etickou, právní, sociální a ekonomickou problematiku týkající se vytváření a využití obrazů a vizuálních médií.

Výstupy z učení:

- a. Hluběji se seznamuje s koncepty a problematikou duševního vlastnictví, autorských práv a volného užití (fair use) týkajících se obrazového obsahu.
 - b. Hluběji se seznamuje s typickými licenčními omezeními upravujícími správné použití obrazu.
 - c. Je si vědom svých vlastních práv a duševního vlastnictví jako tvůrce obrazu.
 - d. Identifikuje problematiku soukromí, etiky a bezpečnosti související s tvorbou, využitím a sdílením obrazového materiálu.
 - e. Zkoumá problematiku okolo cenzurování obrazových materiálů.
2. Vizuálně gramotný student dodržuje při získávání, používání a vytváření obrazových materiálů etické a legislativně správné postupy.

Výstupy z učení:

- a. Identifikuje institucionální politiku (např. muzeí, vzdělávacích institucí) přístupu ke zdrojům informací a dodržuje etické a legislativně správné postupy.
- b. Sleduje autorská práva a případná omezení při reprodukování, pozměňování, převádění do jiného formátu

či uvádění obrazových materiálů do jiných kontextů.

- c. Uvádí práva a údaje o autorství při šíření vlastních obrazových materiálů.

3. Vizuálně gramotný student ve svých pracích, prezentacích a projektech cituje obrazové materiály a vizuální média.

Výstupy z učení:

- a. Zachovává autorská práva a autorství uváděním autorů obrazových materiálů v citacích a prohlášeních.
- b. V citacích a prohlášeních uvádí zdroje vizuálních materiálů, aby tyto mohly být spolehlivě nalezeny a přístup k nim měli i jiní akademici a výzkumníci.
- c. Cituje vizuální materiály formálně správným způsobem vhodným pro daný dokument.

PŘÍLOHA P3:

TABULKA – RVP

Název kapitoly	Požadovaná schopnost	Definovaná schopnost podporující VG
3. Kompetence absolventa 3.1 Klíčové kompetence	<p>a) Kompetence k učení</p> <ul style="list-style-type: none"> - Uplatňovat různé způsoby práce s textem (zvl. Studijní a analytické čtení), umět efektivně vyhledávat a zpracovávat informace; být čtenářsky gramotný - využívat ke svému učení různé informační zdroje <p>g) Matematické kompetence</p> <ul style="list-style-type: none"> - nacházet vztahy mezi jevy a předměty při řešení praktických úkolů, umět je vymežit, popsat a správně využít pro dané řešení; - číst a vytvářet různé formy grafického znázornění (tabulky, diagramy, grafy, schémata apod.); - aplikovat znalosti o základních tvarech předmětů a jejich vzájemné poloze v rovině i prostoru; <p>h) Kompetence využívat prostředky informačních a komunikačních technologií a pracovat s informacemi</p> <ul style="list-style-type: none"> - pracovat s osobním počítačem a dalšími prostředky informačních a komunikačních technologií; - pracovat s běžným základním a aplikačním programovým vybavením; - učit se používat nové aplikace; - komunikovat elektronickou poštou a využívat další prostředky online a offline komunikace; - získávat informace z otevřených zdrojů, zejména pak s využitím celosvětové sítě Internet; - pracovat s informacemi z různých zdrojů nesenými na různých médiích (tištěných, elektronických, audiovizuálních), a to i s využitím prostředků informačních a komunikačních technologií; - uvědomovat si nutnost posuzovat rozdílnou věrohodnost různých informačních zdrojů a kriticky přistupovat k získaným informacím, být mediálně gramotní. 	<ul style="list-style-type: none"> - Analýza textu jako základ pro analýzu obrazu - Porozumění a vytváření symbolů - Ovládání grafických technik a aplikací pro tvorbu vizuální komunikace - Kritický přístup k multimédiím a vizuální komunikaci
3.2 Odborné kompetence	<p>a) ovládat základy výtvarné užitě multimediální tvorby, tzn. aby se absolventi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - orientovali se v historickém vývoji a současných trendech výtvarné kultury a nových médií a využívali znalosti ve vlastní tvorbě; - vyhledávali a využívali inspirační zdroje; - využívali výtvarné a výrazové možnosti techniky, softwaru a realizačních technologických postupů; - prezentovali svou práci v závislosti na konkrétní situaci; - využívali různé zdroje pro získání informací o nových trendech v oblasti multimediální komunikace a tvorby <p>b) Provádět činnosti související s multimediální tvorbou webdesignu, 2D a 3D grafiky, statických i pohyblivých digitálních záznamů, tzn. aby absolventi:</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Všeobecná znalost kulturní situace, dějin výtvarného umění a grafického designu - Ovládání grafických technik a aplikací pro tvorbu vizuální komunikace - Schopnost kreativního zpracování vizuálního zobrazení s jasně a jednoznačně předaným sdělením

	<ul style="list-style-type: none"> - měli komplexní přehled o grafických programech, technologických možnostech multimediální tvorby, využívali jejich přednosti, posuzovali jejich vlastnosti a volili je z hlediska jejich výrazových a technologických možností a výsledného vyznění realizovaného díla; - ovládali tradiční i nové technologické postupy tvorby multimediálních děl; - průběžně hodnotili funkčnost, logickou návaznost i estetickou stránku výsledků dílčích činností; - ovládali prostředky multimediální tvorby 	
6. Kurikulární rámec pro jednotlivé oblasti vzdělávání Vzdělávání a komunikace v českém jazyce	<p>1 Zdokonalování jazykových vědomostí a dovedností</p> <ul style="list-style-type: none"> - vhodně se prezentuje, argumentuje a obhájí své stanovisko; - vystihne charakteristické znaky různých druhů textu a rozdíly mezi nimi; - sestaví jednoduché zpravodajské a propagační útvary (zpráva, reportáž, pozvánka, nabídka...); <p>2 Komunikační a slohová výchova</p> <ul style="list-style-type: none"> - druhy fečnických projevů - publicistika, reklama - literatura faktu a umělecká literatura - grafická a formální úprava jednotlivých písemných projevů - zjišťuje potřebné informace z dostupných zdrojů, umí si je vybírat a přistupovat k nim kriticky; - používá klíčová slova při vyhledávání informačních pramenů; - samostatně zpracovává informace; - rozumí obsahu textu i jeho části; <p>3 Práce s textem a získávání informací</p> <ul style="list-style-type: none"> - informatická výchova, knihovny a jejich služby, noviny, časopisy a jiná periodika, internet - techniky a druhy čtení (s důrazem na čtení studijní), orientace v textu, jeho rozbor z hlediska sémantiky, kompozice a stylu - získávání a zpracovávání informací z textu (též odborného a administrativního) např. ve formě anotace, konspektu, osnovy, resumé, jejich třídění a hodnocení - zpětná reprodukce textu, jeho transformace zájmové oblasti; 	<ul style="list-style-type: none"> - Analýza textu jako základ pro analýzu obrazu - Pochopení všech významů vizuálního sdělení v různých typech médií - Kritický přístup k multimédiím a vizuální komunikaci
Společenskovední vzdělávání	<p>Vzdělávání směřuje k tomu, aby žáci získali nebo si rozvinuli tyto obecné kompetence:</p> <ul style="list-style-type: none"> - získávat a kriticky hodnotit informace z různých zdrojů – z verbálních textů (tj. tvořených slovy), z ikonických textů (obrazy, fotografie, schémata, mapy ...) a kombinovaných textů (např. film); <p>Společenskovední vzdělávání usiluje o formování a posilování těchto pozitivních citů, postojů, preferencí a hodnot:</p> <ul style="list-style-type: none"> - kriticky posuzovat skutečnost kolem sebe, přemýšlet o ní, tvořit si vlastní úsudek, nenechat se manipulovat; 	<ul style="list-style-type: none"> - Analýza textu jako základ pro analýzu obrazu - Pochopení všech významů vizuálního sdělení v různých typech médií - Kritický přístup k multimédiím a vizuální komunikaci
Matematické vzdělávání	<p>Vzdělávání směřuje k tomu, aby žáci dovedli:</p> <ul style="list-style-type: none"> - číst s porozuměním matematický text, vyhodnotit informace získané z různých zdrojů – 	<ul style="list-style-type: none"> - Analýza textu jako základ pro analýzu obrazu - Porozumění a vytváření symbolů

Estetické vzdělávání	<p>grafů, diagramů, tabulek a internetu, přesně se matematicky vyjadřovat;</p> <p>Vzdělávání směřuje k tomu, aby žáci:</p> <ul style="list-style-type: none"> - uplatňovali ve svém životním stylu estetická kritéria; - chápalí umění jako specifickou výpověď o skutečnosti; - chápalí význam umění pro člověka; - správně formulovali a vyjadřovali své názory; - přistupovali s tolerancí k estetickému chutí, vkusu a zájmu druhých lidí; - získali přehled o kulturním dění; - uvědomovali si vliv prostředků masové komunikace na utváření kultury. <p>Žák:</p> <ul style="list-style-type: none"> - zařadí typická díla do jednotlivých uměleckých směrů a příslušných historických období; - zhodnotí význam daného autora i díla pro dobu, v níž tvořil, pro příslušný umělecký směr i pro další generace; - vyjádří vlastní prožitky z recepce daných uměleckých děl; <p>1 Literatura a ostatní druhy umění</p> <ul style="list-style-type: none"> - umění jako specifická výpověď o skutečnosti - aktivní poznávání různých druhů umění našeho i světového, současného i minulého, v tradiční i mediální podobě - rozezná umělecký text od neuměleckého; - text interpretuje a debatuje o něm; - při rozboru textu uplatňuje znalosti z literární teorie; <p>3 Kultura</p> <ul style="list-style-type: none"> - estetické a funkční normy při tvorbě a výrobě předmětů používaných v běžném životě - funkce reklamy a propagačních prostředků a její vliv na životní styl 	<ul style="list-style-type: none"> - Všeobecná znalost kulturní situace, dějin výtvarného umění a grafického designu - Analýza textu jako základ pro analýzu obrazu - Pochopení všech významů vizuálního sdělení v různých typech médií - Kritický přístup k multimédiím a vizuální komunikaci
Vzdělávání v informačních a komunikačních technologiích	<p>1 Práce s počítačem, operační systém, soubory, adresářová struktura, souhrnné cíle</p> <ul style="list-style-type: none"> - vytváří jednoduché multimediální dokumenty (tedy dokumenty, v nichž je spojena textová, zvuková a obrazová složka informace) v některém vhodném formátu (HTML dokument, dokument textového procesoru, dokument vytvořený specializovaným SW pro tvorbu prezentací atp.); - ovládá běžné práce s tabulkovým procesorem (editace, matematické operace, vestavění a vlastní funkce, vyhledávání, filtrování, třídění, tvorba grafu, databáze, kontingenční tabulky a grafy, příprava pro tisk, tisk); - zná základní typy grafických formátů, volí odpovídající programové vybavení pro práci s nimi a na základní úrovni grafiku tvoří a upravuje; - používá běžné základní a aplikační programové <p>3 Práce v lokální síti, elektronická komunikace, komunikační a přenosové možnosti Internetu</p> <ul style="list-style-type: none"> - volí vhodné informační zdroje k vyhledávání požadovaných informací a odpovídající techniky (metody, způsoby) k jejich získávání; - získává a využívá informace z otevřených zdrojů, zejména pak z celosvětové sítě Internet, 	<ul style="list-style-type: none"> - Ovládání grafických technik a aplikací pro tvorbu vizuální komunikace - Pochopení všech významů vizuálního sdělení v různých typech médií - Kritický přístup k multimédiím a vizuální komunikaci - Porozumění a vytváření symbolů

	<ul style="list-style-type: none"> - ovládá jejich vyhledávání, včetně použití filtrování; - orientuje se v získaných informacích, třídí je, analyzuje, vyhodnocuje, provádí jejich výběr a dále je zpracovává; - uvědomuje si nutnost posouzení validity informačních zdrojů a použití informací relevantních pro potřeby řešení konkrétního problému; - správně interpretuje získané informace a výsledky jejich zpracování následně prezentuje vhodným způsobem s ohledem na jejich další uživatele; - rozumí běžným i odborným graficky ztvárněným informacím (schémata, grafy apod.). 	
Umělecko-historická a výtvarná příprava	<p>Žák:</p> <ul style="list-style-type: none"> - má přehled o historickém vývoji společnosti a její výtvarné kultury včetně užitého výtvarného umění; - objasní vzájemné souvislosti jednotlivých vývojových etap společnosti a výtvarných a estetických tendencí projevujících se v tomto vývoji; - identifikuje výtvarný projev jednotlivých historických slohových období a současného výtvarného umění a jejich typická díla; - má přehled o historickém a současném vývoji výtvarné tvorby v příslušném oboru a o díle jejich nejvýznamnějších představitelů; - využije dostupných zdrojů pro získání informací a využije je při samostatné práci; <p>1 Historie výtvarné kultury a vývoje společnosti</p> <ul style="list-style-type: none"> - výtvarná kultura a výtvarné umění - periodizace vývoje společnosti a její výtvarné kultury - trendy současného výtvarného umění - vytvoří věcné kompoziční studie, ovládá postupy stylizace a abstrakce a možnosti <p>2 Morfologie a syntax výtvarné tvorby</p> <ul style="list-style-type: none"> - výrazové možnosti a kompoziční vztahy základních vyjadřovacích prostředků - uplatní vztah mezi výtvarným řešením zadaného úkolu a technologickými postupy a technikami používanými v rámci studovaného oboru; <p>4 Analýza uměleckých děl</p> <ul style="list-style-type: none"> - provádí rozbor uměleckého díla z hlediska jeho historického zařazení, vztahu formy a obsahu a kompoziční výstavby 	<ul style="list-style-type: none"> - Všeobecná znalost kulturní situace, dějin výtvarného umění a grafického designu - Porozumění a vytváření symbolů - Pozorování, analýza obrazu
Technologická příprava	<p>Žák:</p> <ul style="list-style-type: none"> - využívá znalosti softwaru při tvorbě vlastní grafiky; - ovládá práci s grafickým softwarem; - využívá znalosti o funkci barev v oblasti propagační grafiky a při zobrazení prostoru; <p>2 Digitální fotografie</p> <ul style="list-style-type: none"> - využije vhodné digitální fotografie, uvědomuje si její přednosti i nedostatky; - prohlíží, upravuje, prezentuje a archivuje digitální fotografie vhodným softwarem; 	<ul style="list-style-type: none"> - Ovládání grafických technik a aplikací pro tvorbu vizuální komunikace - Schopnost kreativního zpracování vizuálního zobrazení s jasně a jednoznačně předaným sdělením

PŘÍLOHA P4:

TABULKA – ŠVP

	<ul style="list-style-type: none"> - orientuje se v klasických animačních technikách; 3 Animace - řeší animační úlohy od jednoduchých animovaných grafik až po kompletní realizaci příběhu ve 2D animačním softwaru; - navrhne vlastní animační řešení při realizaci upoutávek, reklam, filmů a obhájí své návrhy; - pracuje se speciálními animačními počítačovými programy; 4 Audiovizí - ovládá digitální a filmovou kameru a využívá rozdílů v záznamech; - orientuje se v oblastech: produkce, scenáristika, režie, kamera, střihová a zvuková skladba, titulky, triky a aplikuje získané poznatky při tvorbě vlastního krátkého filmu; 5 Tvorba a správa webových stránek - graficky zvýrazní prioritní informace, upoutá estetickým zpracováním plochy a účelností použitých grafických prvků; 	
Navrhování a realizace	<p>2 Návrhová tvorba a realizace multimediálních výstupů</p> <ul style="list-style-type: none"> - navrhne jednoduché scénáře a řeší dramaturgii; - vytvoří návrhy multimediálních prezentací s využitím statického obrazu i animací, uplatněním 2D i 3D grafiky; - vyhledá a využije inspirační zdroje; - natočí a zpracuje digitální záznam zvuku a obrazu; - zanalyzuje zadaný úkol, zhodnotí a obhájí zvolené výtvarné i technické řešení včetně použitých prostředků; - zrealizuje výtvarné návrhy; - zhotoví multimediální prezentaci na datovém nosiči v různých formátech a dovede se rozhodnout pro správný formát finálního výstupu; 4 Design a webdesign - ovládá principy grafického a průmyslového designu; - navrhne webdesign a design interaktivních aplikací; 5 Reklama - zrealizuje své práce s ohledem na specifika reklamní tvorby (např. vnímání barev, psychologická, sociologická a strategická, atd.); - vybere vhodná media pro realizaci reklamní kampaně; 	<ul style="list-style-type: none"> - Ovládnání grafických technik a aplikací pro tvorbu vizuální komunikace - Schopnost kreativního zpracování vizuálního zobrazení s jasně a jednoznačně předaným sdělením - Kritický přístup k multimédiím a vizuální komunikaci
8. Průřezová témata 8.4 Informační a komunikační technologie	<p>Cílem je naučit žáky používat základní a aplikační programové vybavení počítače, a to nejen pro účely uplatnění se v praxi, ale i pro potřeby dalšího vzdělávání. Rovněž je důležité naučit žáky pracovat s informacemi a s komunikačními prostředky.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Kritický přístup k multimédiím a vizuální komunikaci

Název kapitoly	Kompetence; Výsledky vzdělávání – žák:	Definovaná schopnost podporující VG
3. Profil absolventa	<p>KLÍČOVÉ KOMPETENCE</p> <p>Matematické kompetence</p> <ul style="list-style-type: none"> • kompetence využívat prostředky informačních a komunikačních technologií a pracovat s informacemi 	<ul style="list-style-type: none"> - Kritický přístup k multimédiím a vizuální komunikaci
	<p>ODBORNÉ KOMPETENCE</p> <p>Ovládnání základů výtvarné užitě multimediální tvorby</p> <ul style="list-style-type: none"> • provádět činnosti související s multimediální tvorbou webdesignu, 2D a 3D grafiky, statických i pohyblivých digitálních záznamů 	<ul style="list-style-type: none"> - Ovládnání grafických technik pro tvorbu vizuální komunikace - Schopnost kreativního zpracování vizuálního zobrazení (s jasně a jednoznačně předaným sdělením)
7.1 Jazykové vzdělávání a komunikace 7.1.1 Český jazyk	<p>KLÍČOVÉ KOMPETENCE</p> <p>Kompetence k učení</p> <ul style="list-style-type: none"> • uplatňovat různé způsoby práce s textem (zvl. studijní a analytické čtení), umět efektivně vyhledávat a zpracovávat informace; být čtenářsky gramotný • využívat ke svému učení různé informační zdroje včetně zkušenosti svých i jiných lidí <p>Kompetence využívat prostředky informačních a komunikačních technologií a pracovat s informacemi</p> <ul style="list-style-type: none"> • získávat informace z otevřených zdrojů, zejména pak s využitím celosvětové sítě Internet <p><i>1.–4. ročník</i> <i>Zdokonalování jazykových vědomostí a dovedností</i> <i>Komunikační a slohová výchova</i> <i>Práce s textem a získávání informací</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Analýza textu jako základ pro analýzu obrazu - Kritický přístup k multimédiím a vizuální komunikaci
7.2 Společenskovední vzdělávání 7.2.1 Občanský a společenskovední základ	<p>KLÍČOVÉ KOMPETENCE</p> <p>Kompetence k učení</p> <ul style="list-style-type: none"> • uplatňovat různé způsoby práce s textem (zvl. studijní a analytické čtení), umět efektivně vyhledávat a zpracovávat informace; být čtenářsky gramotný • využívat ke svému učení různé informační zdroje včetně zkušenosti svých i jiných lidí <p>Kompetence využívat prostředky informačních a komunikačních technologií a pracovat s informacemi</p> <ul style="list-style-type: none"> • pracovat s běžným základním a aplikačním programovým vybavením • získávat informace z otevřených zdrojů, zejména pak s využitím celosvětové sítě Internet • pracovat s informacemi z různých zdrojů nesenými na různých médiích (tištěných, elektronických, audiovizuálních), a to i s využitím prostředků informačních a komunikačních technologií • uvědomovat si nutnost posuzovat rozdílnou věrohodnost různých informačních zdrojů a kriticky přistupovat k získaným informacím, být mediálně gramotní <p>2. ročník <i>Člověk jako občan</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • dovede kriticky přistupovat k mediálním obsahům a pozitivně využívat nabídky masových médií 	<ul style="list-style-type: none"> - Analýza textu jako základ pro analýzu obrazu - Kritický přístup k multimédiím a vizuální komunikaci - Ovládnání grafických technik a aplikací pro tvorbu vizuální komunikace

Název kapitoly	Kompetence; Výsledky vzdělávání – žák:	Definovaná schopnost podporující VG
7.4 Matematické vzdělávání 7.4.1 Matematika	<p>KLÍČOVÉ KOMPETENCE</p> <p>Kompetence k učení</p> <ul style="list-style-type: none"> • uplatňovat různé způsoby práce s textem (zvl. studijní a analytické čtení), umět efektivně vyhledávat a zpracovávat informace; být čtenářsky gramotný • využívat ke svému učení různé informační zdroje včetně zkušenosti svých i jiných lidí <p>Matematické kompetence</p> <ul style="list-style-type: none"> • číst a vytvářet různé formy grafického znázornění (tabulky, diagramy, grafy, schémata apod.) • Kompetence využívat prostředky informačních a komunikačních technologií a pracovat s informacemi • pracovat s osobním počítačem a dalšími prostředky informačních a komunikačních technologií • získávat informace z otevřených zdrojů, zejména pak s využitím celosvětové sítě Internet • pracovat s informacemi z různých zdrojů nesenými na různých médiích (tištěných, elektronických, audiovizuálních), a to i s využitím prostředků informačních a komunikačních technologií • uvědomovat si nutnost posuzovat rozdílnou věrohodnost různých informačních zdrojů a kriticky přistupovat k získaným informacím, být mediálně gramotní <p>1. ročník <i>Rovnice, nerovnice a jejich soustavy</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • graficky znázorňuje řešení rovnice a nerovnic 	<ul style="list-style-type: none"> - Analýza textu jako základ pro analýzu obrazu - Porozumění a vytváření symbolů - Kritický přístup k multimédiím a vizuální komunikaci
7.5 Estetické vzdělávání 7.5.1 Literatura a umění	<p>KLÍČOVÉ KOMPETENCE</p> <p>Kompetence k učení</p> <ul style="list-style-type: none"> • uplatňovat různé způsoby práce s textem (zvl. studijní a analytické čtení), umět efektivně vyhledávat a zpracovávat informace; být čtenářsky gramotný <p>1. ročník <i>Literatura a ostatní druhy umění</i> <i>Práce s literárním textem</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • vyjadří vlastní prožitky z recepcce daných uměleckých děl • rozezná umělecký text od neuměleckého • konkrétní literární díla klasifikuje podle základních druhů a žánrů <p>3. ročník <i>Literatura a ostatní druhy umění</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • text interpretuje a debatuje o něm <p>4. ročník <i>Literatura a ostatní druhy umění</i> <i>Práce s literárním textem</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • zařadí typická díla do jednotlivých uměleckých směrů a příslušných historických období • zhodnotí význam daného autora i díla pro dobu, v níž tvořil, pro příslušný umělecký směr i pro další generace • orientuje se v nabídce kulturních institucí <p><i>Práce s literárním textem</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • při rozboru textu uplatňuje znalosti z literární teorie 	<ul style="list-style-type: none"> - Analýza textu jako základ pro analýzu obrazu - Kritický přístup k multimédiím a vizuální komunikaci

<p>7.7 Vzdělávání v informačních a komunikačních technologiích</p> <p>7.7.1 Informační a komunikační technologie T</p>	<p>KLÍČOVÉ KOMPETENCE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kompetence využívat prostředky informačních a komunikačních technologií a pracovat s informacemi • pracovat s osobním počítačem a dalšími prostředky informačních a komunikačních technologií • pracovat s běžným základním a aplikačním programovým vybavením • učit se používat nové aplikace • získávat informace z otevřených zdrojů, zejména pak s využitím celosvětové sítě Internet • pracovat s informacemi z různých zdrojů nesenými na různých médiích (tištěných, elektronických, audiovizuálních), a to i s využitím prostředků informačních a komunikačních technologií • uvědomovat si nutnost posuzovat rozdílnou věrohodnost různých informačních zdrojů a kriticky přistupovat k získaným informacím, být mediálně gramotní <p>ODBORNÉ KOMPETENCE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Provádět činnosti související s multimediální tvorbou webdesignu, 2D a 3D grafiky, statických i pohyblivých digitálních záznamů • měli komplexní přehled o grafických programech, technologických možnostech multimediální tvorby, využívali jejich přednosti, posuzovali jejich vlastnosti a volili je z hlediska jejich výrazových a technologických možností a výsledného vyznění realizovaného díla • ovládali tradiční i nově technologické postupy tvorby multimediálních děl • používali nové technologie, programy, technická zařízení apod. <p>1. ročník</p> <p>Multimediální soubory</p> <ul style="list-style-type: none"> • zná základní typy grafických formátů, volí odpovídající programové vybavení pro práci s nimi a na základní úrovni grafiku tvoří a upravuje • vytváří jednoduché multimediální dokumenty (tedy dokumenty, v nichž je spojena textová, zvuková a obrazová složka informace) v některém vhodném formátu (HTML dokument, dokument textového procesoru, dokument vytvořený specializovaným SW pro tvorbu prezentací, atp.) <p>2. ročník</p> <p>Informační zdroje, celosvětová počítačová síť Internet</p> <ul style="list-style-type: none"> • volí vhodné informační zdroje k vyhledávání požadovaných informací a odpovídající techniky (metody, způsoby) k jejich získávání • získává a využívá informace z otevřených zdrojů, zejména pak z celosvětové sítě Internet, ovládá jejich vyhledávání, včetně použití filtrování • orientuje se v získaných informacích, třídí je, analyzuje, vyhodnocuje, provádí jejich výběr a dále je zpracovává 	<ul style="list-style-type: none"> - Kritický přístup k multimédiím a vizuální komunikaci - Ovládání grafických technik a aplikací pro tvorbu vizuální komunikace - Porozumění a vytváření symbolů
--	---	--

	<ul style="list-style-type: none"> • zaznamenává a uchovává textové, grafické i numerické informace způsobem umožňujícím jejich rychlé vyhledání a využití • uvědomuje si nutnost posouzení validity informačních zdrojů a použití informací relevantních pro potřeby řešení konkrétního problému • správně interpretuje získané informace a výsledky jejich zpracování následně prezentuje vhodným způsobem s ohledem na jejich další uživatele • rozumí běžným i odborným graficky ztvárněným informacím (schémata, grafy apod.) 	
<p>7.7.2 Informační a komunikační technologie V</p>	<p>KLÍČOVÉ KOMPETENCE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kompetence využívat prostředky informačních a komunikačních technologií a pracovat s informacemi • pracovat s osobním počítačem a dalšími prostředky informačních a komunikačních technologií • pracovat s běžným základním a aplikačním programovým vybavením • učit se používat nové aplikace • získávat informace z otevřených zdrojů, zejména pak s využitím celosvětové sítě Internet • pracovat s informacemi z různých zdrojů nesenými na různých médiích (tištěných, elektronických, audiovizuálních), a to i s využitím prostředků informačních a komunikačních technologií • uvědomovat si nutnost posuzovat rozdílnou věrohodnost různých informačních zdrojů a kriticky přistupovat k získaným informacím, být mediálně gramotní <p>ODBORNÉ KOMPETENCE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Provádět činnosti související s multimediální tvorbou webdesignu, 2D a 3D grafiky, statických i pohyblivých digitálních záznamů • měli komplexní přehled o grafických programech, technologických možnostech multimediální tvorby, využívali jejich přednosti, posuzovali jejich vlastnosti a volili je z hlediska jejich výrazových a technologických možností a výsledného vyznění realizovaného díla • ovládali tradiční i nově technologické postupy tvorby multimediálních děl • používali nové technologie, programy, technická zařízení apod. <p>1. ročník</p> <p>Práce se standardním aplikačním programovým vybavením I</p> <ul style="list-style-type: none"> • používá běžné základní a aplikační programové vybavení (aplikace dodávané s operačním systémem, dále pracuje zejména s aplikacemi tvořícími tzv. kancelářský SW jako celkem) • pracuje s dalšími aplikacemi používanými v příslušné profesní oblasti • vytváří jednoduché multimediální dokumenty (tedy dokumenty, v nichž je spojena textová, zvuková a obrazová složka informace) v některém vhodném formátu (HTML dokument, dokument textového procesoru, dokument vytvořený specializovaným SW pro tvorbu prezentací, atp.) 	<ul style="list-style-type: none"> - Kritický přístup k multimédiím a vizuální komunikaci - Ovládání grafických technik a aplikací pro tvorbu vizuální komunikace

	<ul style="list-style-type: none"> • ovládá běžné práce s tabulkovým procesorem (editace, matematické operace, vestavěné a vlastní funkce, vyhledávání, filtrování, třídění, tvorba grafu, databáze, kontingenční tabulky a grafy, příprava pro tisk, tisk) • ovládá základní práce v databázovém procesoru (editace, vyhledávání, filtrování, třídění, relace, tvorba sestav, příprava pro tisk, tisk) • vytváří, upravuje a uchovává strukturované textové dokumenty (ovládá typografická pravidla, formátování, práce se šablonami, styly, objekty, hromadnou korespondenci, tvoří tabulky, grafy, makra) <p>Multimediální soubory</p> <ul style="list-style-type: none"> • zná základní typy grafických formátů, volí odpovídající programové vybavení pro práci s nimi a na základní úrovni grafiku tvoří a upravuje • vytváří jednoduché multimediální dokumenty (tedy dokumenty, v nichž je spojena textová, zvuková a obrazová složka informace) v některém vhodném formátu (HTML dokument, dokument textového procesoru, dokument vytvořený specializovaným SW pro tvorbu prezentací, atp.) 	
<p>7.8 Ekonomické a odborné vzdělávání 7.8.1 Média</p>	<p>KLÍČOVÉ KOMPETENCE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kompetence k učení • uplatňovat různé způsoby práce s textem (zvl. studijní a analytické čtení), umět efektivně vyhledávat a zpracovávat informace; být čtenářsky gramotný • využívat ke svému učení různé informační zdroje včetně zkušenosť svých i jiných lidí • Kompetence využívat prostředky informačních a komunikačních technologií a pracovat s informacemi • získávat informace z otevřených zdrojů, zejména pak s využitím celosvětové sítě Internet • pracovat s informacemi z různých zdrojů nesenými na různých médiích (tištěných, elektronických, audiovizuálních), a to i s využitím prostředků informačních a komunikačních technologií <p>1. ročník</p> <p>Komunikace</p> <ul style="list-style-type: none"> • umí vysvětlit principy fungování procesu masové komunikace, vysvětlí předmet a význam komunikace, interpretuje modely komunikace • Média v praxi • dovede definovat a klasifikovat jednotlivé typy médií • analyzuje a hodnotí jednotlivá média z hlediska společenského vlivu • posoudí a zdůvodní vliv, omezení a nebezpečí médií • dovede popsat organizaci a fungování mediálních institucí • zná legislativní rámec pro mediální tvorbu ve smyslu regulace médií státem • rozlišuje a shrne jednotlivé funkce médií • kriticky diskutuje o regulaci médií <p>Mediální tvorba</p> <ul style="list-style-type: none"> • pojmenuje a vysvětlí jednotlivé fáze přípravy a realizace projektu vč. uvedení na trh 	<ul style="list-style-type: none"> - Analýza textu jako základ pro analýzu obrazu - Kritický přístup k multimédiím a vizuální komunikaci - Ovládání grafických technik a aplikací pro tvorbu vizuální komunikace - Schopnost kreativního zpracování vizuálního zobrazení s jasně a jednoznačně předaným sdělením

	<ul style="list-style-type: none"> • aplikuje poznatky o multimediální kompozici v odborných předmětech a v praxi • aplikuje osvojené zásady mediální didaktiky, dramaturgie, montáže a realizace v odborných předmětech a v praxi 	
<p>7.8.3 Marketing a marketingová komunikace</p>	<p>ODBORNÉ KOMPETENCE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Provádět činnosti související s multimediální tvorbou webdesignu, 2D a 3D grafiky, statických i pohyblivých digitálních záznamů <p>4. ročník</p> <p>Základna marketingové komunikace</p> <ul style="list-style-type: none"> • umí v praxi využít poznatky z integrované marketingové komunikace • zformuluje firemní image a řízení značky • dovede analyzovat propagační příležitosti • orientuje se v cílech a strategiích marketingové komunikace • analyzuje výhody a nevýhody jednotlivých nástrojů komunikačního mixu <p>Reklamní nástroje marketingové komunikace</p> <ul style="list-style-type: none"> • analyzuje skrytý obsah reklamy, kriticky posuzuje podíl marketingu na úspěchu výrobku na trhu • umí zpracovat a řídit reklamu 	<ul style="list-style-type: none"> - Kritický přístup k multimédiím a vizuální komunikaci - Ovládání grafických technik a aplikací pro tvorbu vizuální komunikace - Pochopení všech významů vizuálního sdělení v různých typech médií
<p>7.9 Odborná příprava 7.9.1 Dějiny výtvarné kultury</p>	<p>ODBORNÉ KOMPETENCE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ovládat základy výtvarné užitě multimediální tvorby • orientovali se v historickém vývoji a současných trendech výtvarné kultury a nových médií a využívali znalosti ve vlastní tvorbě • vyhledávali a využívali inspirační zdroje • využívali různé zdroje pro získání informací o nových trendech v oblasti multimediální komunikace a tvorby <p>1. ročník</p> <p>Vybrané kapitoly z dějin umění a vizuální kultury</p> <ul style="list-style-type: none"> • má přehled o historickém vývoji společnosti a její výtvarné kultury včetně užitého výtvarného umění • identifikuje výtvarný projev jednotlivých historických slohových období podle jeho základních znaků • využije dostupných zdrojů pro získání informací a využije je při samostatné práci • provádí rozbor uměleckého díla z hlediska jeho historického zařazení, vztahu formy a obsahu a kompoziční výstavby <p>2. ročník</p> <p>Vybrané kapitoly z dějin umění a vizuální kultury</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Všobecná znalost kulturní situace, dějin výtvarného umění a grafického designu - Kritický přístup k multimédiím a vizuální komunikaci - Pozorování, analýza obrazu

	<ul style="list-style-type: none"> • má přehled o historickém a současném vývoji výtvarné tvorby v příslušném oboru a o díle jejich nejvýznamnějších představitelů • má přehled o historickém vývoji společnosti a její výtvarné kultury včetně užitého výtvarného umění • objasní vzájemné souvislosti jednotlivých vývojových etap společnosti a výtvarných a estetických tendencí projevujících se v tomto vývoji • identifikuje výtvarný projev jednotlivých historických slohových období podle jeho základních znaků • vyjmenuje významné tvůrce jednotlivých historických slohových období i současného výtvarného umění a jejich typická díla • využije dostupných zdrojů pro získání informací a využije je při samostatné práci • provádí rozbor uměleckého díla z hlediska jeho historického zařazení, vztahu formy a obsahu a kompoziční výstavby 	
7.9.2 Výtvarná příprava T/V	<p>ODBORNÉ KOMPETENCE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ovládat základy výtvarné užité multimediální tvorby • ovládali základy klasických výtvarných technik • hledali vlastní výtvarný názor • vyhledávali a využívali inspirační zdroje <p>1. a 2. ročník Kresba</p> <ul style="list-style-type: none"> • využije výrazové možnosti jednotlivých výtvarných prvků v jejich různých kombinacích a vzájemných souvislostech při výstavbě kompozice • zobrazuje perspektivně i složitější sestavu různých předmětů, hloubku prostoru s využitím tvarových zkratk a funkci barev • vytvoří věcně kompoziční studie, ovládá postupy stylizace a abstrakce a možnosti posunu reálných tvarů • uplatní vztah mezi výtvarným řešením zadaného úkolu a technologickými postupy a technikami používanými v rámci studovaného oboru <p>Písmo a kompozice</p> <ul style="list-style-type: none"> • využije výrazové možnosti jednotlivých výtvarných prvků v jejich různých kombinacích a vzájemných souvislostech při výstavbě kompozice • uplatní vztah mezi výtvarným řešením zadaného úkolu a technologickými postupy a technikami používanými v rámci studovaného oboru • má obecný přehled o vývoji písma, používá základní názvosloví • ovládá základy psaní a kreslení písma • vytváří různé kompoziční varianty s písmem, abecedou, textem • zvolí typ písma v souladu s výtvarným záměrem • je schopen realizovat konkrétní úkol z oblasti grafického designu) <p>Barva</p> <ul style="list-style-type: none"> • pracuje se škálou výtvarných pomůcek a materiálů • využije výrazové možnosti jednotlivých výtvarných prvků v jejich různých kombinacích a vzájemných souvislostech při výstavbě kompozice 	<ul style="list-style-type: none"> - Všeobecná znalost kulturní situace, dějin výtvarného umění a grafického designu - Ovládání grafických technik a aplikací pro tvorbu vizuální komunikace - Pochopení všech významů vizuálního sdělení v různých typech médií - Kritický přístup k multimédiím a vizuální komunikaci

	<ul style="list-style-type: none"> • zobrazuje perspektivně i složitější sestavu různých předmětů, hloubku prostoru s využitím tvarových zkratk a funkci barev • vytvoří věcně kompoziční studie, ovládá postupy stylizace a abstrakce a možnosti posunu reálných tvarů • uplatní vztah mezi výtvarným řešením zadaného úkolu a technologickými postupy a technikami používanými v rámci studovaného oboru 	
7.9.4 Prostorová tvorba T/V	<p>KLÍČOVÉ KOMPETENCE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kompetence využívat prostředky informačních a komunikačních technologií a pracovat s informacemi • pracovat s informacemi z různých zdrojů nesenými na různých médiích (tištěných, elektronických, audiovizuálních), a to i s využitím prostředků informačních a komunikačních technologií • uvědomovat si nutnost posuzovat rozdílnou věrohodnost různých informačních zdrojů a kriticky přistupovat k získaným informacím, být mediálně gramotní <p>ODBORNÉ KOMPETENCE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ovládat základy výtvarné užité multimediální tvorby • ovládali základy klasických výtvarných technik • hledali vlastní výtvarný názor • vyhledávali a využívali inspirační zdroje <p>1. ročník T/V Kompoziční principy a vztahy</p> <ul style="list-style-type: none"> • pracuje se škálou výtvarných pomůcek a materiálů • využije výrazové možnosti jednotlivých výtvarných prvků v jejich různých kombinacích a vzájemných souvislostech při výstavbě kompozice • umí vyhledat kompoziční schémata a základní geometrické struktury <p>Prostorový objekt</p> <ul style="list-style-type: none"> • pracuje se škálou výtvarných pomůcek a materiálů • využije výrazové možnosti jednotlivých výtvarných prvků v jejich různých kombinacích a vzájemných souvislostech při výstavbě kompozice • umí vyhledat kompoziční schémata a základní geometrické struktury • ovládá plastický a skulptivní způsob tvorby <p>2. ročník V Vztah objektu a prostředí</p> <ul style="list-style-type: none"> • využije výrazové možnosti jednotlivých výtvarných prvků v jejich různých kombinacích a vzájemných souvislostech při výstavbě kompozice • vytváří prostorové objekty na základě představ a fantazie • vnímá estetické kvality prostředí a dokáže s nimi pracovat <p>Prostorový objekt</p> <ul style="list-style-type: none"> • využije výrazové možnosti jednotlivých výtvarných prvků v jejich různých kombinacích a vzájemných souvislostech při výstavbě kompozice 	<ul style="list-style-type: none"> - Ovládání grafických technik a aplikací pro tvorbu vizuální komunikace - Pochopení všech významů vizuálního sdělení v různých typech médií - Kritický přístup k multimédiím a vizuální komunikaci

	<ul style="list-style-type: none"> • vytváří prostorové objekty na základě představ a fantazie • ovládá vybrané výtvarné techniky ke konstrukci a tvorbě objektů • vnímá estetické kvality prostředí a dokáže s nimi pracovat 	
7.9.6 Figurální kresba T/V	<p>ODBORNÉ KOMPETENCE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ovládat základy výtvarné užité multimediální tvorby • ovládali základy klasických výtvarných technik • hledali vlastní výtvarný názor • vyhledávali a využívali inspirační zdroje <p>1. ročník T/V Studijní kresba</p> <ul style="list-style-type: none"> • řeší kresbu v souvislosti s vyjadřovacími prostředky • dokáže používat perspektivní zobrazování prostoru a základy kompozice <p>Figurální kresba</p> <ul style="list-style-type: none"> • ovládá základní postupy kresběného a plastického zobrazení části lidského těla a lidské figury v aktu a kostýmu • vytvoří jednoduché figurální komp • řeší kresbu v souvislosti s vyjadřovacími prostředky • dokáže používat perspektivní zobrazování prostoru a základy kompozice <p>2. ročník V Studijní kresba</p> <ul style="list-style-type: none"> • vědomě využívá výtvarné postupy a jejich kombinace a materiály v rámci daného tématu • umí výsledek ovlivnit různými kompozičními prostředky <p>Figurální kresba</p> <ul style="list-style-type: none"> • vědomě využívá výtvarné postupy a jejich kombinace a materiály v rámci daného tématu • využije i nadsázky vedoucí k posílení výrazu • umí výsledek ovlivnit různými kompozičními prostředky • vytváří varianty v osobitě řešení celku 	<ul style="list-style-type: none"> - Ovládání grafických technik a aplikací pro tvorbu vizuální komunikace - Pochopení všech významů vizuálního sdělení v různých typech médií - Kritický přístup k multimédiím a vizuální komunikaci - Všeobecná znalost kulturní situace, dějin výtvarného umění a grafického designu
7.9.8 Multimediální kultura	<p>KLÍČOVÉ KOMPETENCE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kompetence využívat prostředky informačních a komunikačních technologií a pracovat s informacemi • pracovat s informacemi z různých zdrojů nesenými na různých médiích (tištěných, elektronických, audiovizuálních), a to i s využitím prostředků informačních a komunikačních technologií • uvědomovat si nutnost posuzovat rozdílnou věrohodnost různých informačních zdrojů a kriticky přistupovat k získaným informacím, být mediálně gramotní <p>ODBORNÉ KOMPETENCE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ovládat základy výtvarné užité multimediální tvorby • orientovali se v historickém vývoji a současných trendech výtvarné kultury a nových médií • využívali znalosti ve vlastní tvorbě • vyhledávali a využívali inspirační zdroje • využívali různé zdroje pro získání informací o nových trendech v oblasti multimediální komunikace a tvorby 	<ul style="list-style-type: none"> - Ovládání grafických technik a aplikací pro tvorbu vizuální komunikace - Pochopení všech významů vizuálního sdělení v různých typech médií - Kritický přístup k multimédiím a vizuální komunikaci - Všeobecná znalost kulturní situace, dějin výtvarného umění a grafického designu

	<p>2. ročník Komunikace a znaky</p> <ul style="list-style-type: none"> • má přehled o historickém vývoji společnosti a její výtvarné kultury včetně užitého výtvarného umění • objasní vzájemné souvislosti jednotlivých vývojových etap společnosti a výtvarných a estetických tendencí projevujících se v tomto vývoji • využije dostupných zdrojů pro získání informací a využije je při samostatné práci • vnímá estetické kvality vizuálních obrazů <p>Prostředky komunikování</p> <ul style="list-style-type: none"> • má přehled o historickém vývoji společnosti a její výtvarné kultury včetně užitého výtvarného umění • objasní vzájemné souvislosti jednotlivých vývojových etap společnosti a výtvarných a estetických tendencí projevujících se v tomto vývoji • využije dostupných zdrojů pro získání informací a využije je při samostatné práci • orientuje se ve vyjadřovacích prostředcích jednotlivých médií <p>Dělení a kategorie</p> <ul style="list-style-type: none"> • má přehled o historickém vývoji společnosti a její výtvarné kultury včetně užitého výtvarného umění • objasní vzájemné souvislosti jednotlivých vývojových etap společnosti a výtvarných a estetických tendencí projevujících se v tomto vývoji • využije dostupných zdrojů pro získání informací a využije je při samostatné práci • orientuje se ve vyjadřovacích prostředcích jednotlivých médií • charakterizuje základní rozdělení multimediálního umění a umí zasadit jednotlivé fáze vývoje do kontextu dějin umění 	
7.9.9 Výtvarná příprava pro média T/V	<p>KLÍČOVÉ KOMPETENCE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kompetence využívat prostředky informačních a komunikačních technologií a pracovat s informacemi • pracovat s informacemi z různých zdrojů nesenými na různých médiích (tištěných, elektronických, audiovizuálních), a to i s využitím prostředků informačních a komunikačních technologií • uvědomovat si nutnost posuzovat rozdílnou věrohodnost různých informačních zdrojů a kriticky přistupovat k získaným informacím, být mediálně gramotní <p>ODBORNÉ KOMPETENCE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ovládat základy výtvarné užité multimediální tvorby • zhotovovali potřebnou technickou dokumentaci • hledali vlastní výtvarný názor • vyhledávali a využívali inspirační zdroje • využívali výtvarné a výrazové možnosti techniky, softwaru a realizačních technologických postupů • uplatňovali při tvorbě výtvarného návrhu technologická, výrobní a ekonomická hlediska jeho realizace • prezentovali svou práci v závislosti na konkrétní situaci 	<ul style="list-style-type: none"> - Ovládání grafických technik a aplikací pro tvorbu vizuální komunikace - Pochopení všech významů vizuálního sdělení v různých typech médií - Kritický přístup k multimédiím a vizuální komunikaci - Všeobecná znalost kulturní situace, dějin výtvarného umění a grafického designu

	<ul style="list-style-type: none"> využívali různé zdroje pro získání informací o nových trendech v oblasti multimediální komunikace a tvorby Provádět činnosti související s multimediální tvorbou webdesignu, 2D a 3D grafiky, statických i pohyblivých digitálních záznamů ovládali tradiční i nové technologické postupy tvorby multimediálních děl ovládali prostředky multimediální tvorby <p>2. ročník Projektová tvorba</p> <ul style="list-style-type: none"> vyhledá a využije inspirační zdroje zanalizuje zadaný úkol, zhodnotí a obhájí zvolené výtvarné i technické řešení včetně použitých prostředků společně a pracuje se svou plošnou i prostorovou představivostí, výtvarným viděním, obrazovou pamětí, manuální a řemeslnou zručností využívá a prohlubuje získané znalosti při řešení jednotlivých bodů projektu dokáže argumentovat a analyzovat obsahové sdělení projektu, realizaci a prezentaci projektu 	
7.9.11 Písmo	<p>ODBORNÉ KOMPETENCE</p> <ul style="list-style-type: none"> Ovládat základy výtvarné užitě multimediální tvorby ovládali základy klasických výtvarných technik <p>2. ročník Vývoj písma a základní názvoslovi</p> <ul style="list-style-type: none"> má obecný přehled o vývoji písma, používá základní názvoslovi Písmo a výtvarný záměr zvolí typ písma v souladu s výtvarným záměrem 	<ul style="list-style-type: none"> Ovládání grafických technik a aplikací pro tvorbu vizuální komunikace Všobecná znalost kulturní situace, dějin výtvarného umění a grafického designu
7.9.12 Multimediální technologie I	<p>KLÍČOVÉ KOMPETENCE</p> <ul style="list-style-type: none"> Kompetence využívat prostředky informačních a komunikačních technologií a pracovat s informacemi pracovat s informacemi z různých zdrojů nesenými na různých médiích (tiskových, elektronických, audiovizuálních), a to i s využitím prostředků informačních a komunikačních technologií uvědomovat si nutnost posuzovat rozdílnou věrohodnost různých informačních zdrojů a kriticky přistupovat k získaným informacím, být mediálně gramotní <p>ODBORNÉ KOMPETENCE</p> <ul style="list-style-type: none"> Ovládat základy výtvarné užitě multimediální tvorby vyhledávali a využívali inspirační zdroje využívali výtvarné a výrazové možnosti techniky, softwaru a realizačních technologických postupů uplatňovali při tvorbě výtvarného návrhu technologická, výrobní a ekonomická hlediska jeho realizace využívali různé zdroje pro získání informací o nových trendech v oblasti multimediální komunikace a tvorby Provádět činnosti související s multimediální tvorbou webdesignu, 2D a 3D grafiky, statických i pohyblivých digitálních záznamů měli kompletní přehled o grafických programech, technologických možnostech multimediální tvorby, využívali jejich přednosti, 	<ul style="list-style-type: none"> Ovládání grafických technik a aplikací pro tvorbu vizuální komunikace Pochopení všech významů vizuálního sdělení v různých typech médií Kritický přístup k multimédiím a vizuální komunikaci Schopnost kreativního zpracování vizuálního zobrazení s jasně a jednoznačně předaným sdělením

	<p>posuzovali jejich vlastnosti a volili je z hlediska jejich výrazových a technologických možností a výsledného vyznění realizovaného díla</p> <ul style="list-style-type: none"> ovládali tradiční i nové technologické postupy tvorby multimediálních děl průběžně hodnotili funkčnost, logickou návaznost i estetickou stránku výsledků dílčích činností ovládali prostředky multimediální tvorby používali nové technologie, programy, technická zařízení apod. <p>2. ročník 2D grafika</p> <ul style="list-style-type: none"> používá vhodnou grafiku, normalizované písmo a měřítko orientuje se ve fontech ovládá práci s grafickým softwarem využívá znalosti o funkci barev v oblasti propagační grafiky a při zobrazení prostoru uloží záznamy na různé druhy nosičů účelně využije hardwarové i softwarové zařízení grafického pracoviště <p>3. ročník 3D grafika</p> <ul style="list-style-type: none"> používá vhodnou grafiku, normalizované písmo a měřítko orientuje se ve fontech ovládá práci s grafickým softwarem zobrazuje tělesa, skupiny těles v perspektivě znázorňuje objekty v centrálním i rovnooběžném osvětlení využívá znalosti o funkci barev v oblasti propagační grafiky a při zobrazení prostoru <p>Digitální fotografie</p> <ul style="list-style-type: none"> využije vhodné digitální fotografii, uvědomuje si její přednosti i nedostatky prohlíží, upravuje, prezentuje a archivuje digitální fotografie vhodným software <p>Animace</p> <ul style="list-style-type: none"> orientuje se v klasických animačních technikách řeší animační úlohy od jednoduchých animovaných grafik až po kompletní realizaci příběhu ve 2D animačním softwaru ovládá postupy při animaci vlastních kreseb a logické následnosti obrazů navrhne vlastní animační řešení při realizaci upoutávek, reklam, filmů a obhájí své návrhy pracuje se speciálními animačními počítačovými programy <p>Film</p> <ul style="list-style-type: none"> ovládá digitální a filmovou kameru a využívá rozdíly v záznamech <p>Web</p> <ul style="list-style-type: none"> vytvoří účelné, přehledné a dostupné webové stránky graficky zvýrazní prioritní informace, upoutá estetickým zpracováním plochy a účelnosti použitých grafických prvků <p>3. ročník 3D grafika</p> <ul style="list-style-type: none"> používá vhodnou grafiku, normalizované písmo a měřítko orientuje se ve fontech ovládá práci s grafickým softwarem zobrazuje tělesa, skupiny těles v perspektivě znázorňuje objekty v centrálním i rovnooběžném osvětlení využívá znalosti o funkci barev v oblasti propagační grafiky a při zobrazení prostoru <p>Digitální fotografie</p> <ul style="list-style-type: none"> využije vhodné digitální fotografii, uvědomuje si její přednosti i nedostatky prohlíží, upravuje, prezentuje a archivuje digitální fotografie vhodným software 	
--	---	--

	<p>Animace</p> <ul style="list-style-type: none"> orientuje se v klasických animačních technikách řeší animační úlohy od jednoduchých animovaných grafik až po kompletní realizaci příběhu ve 2D animačním softwaru ovládá postupy při animaci vlastních kreseb a logické následnosti obrazů navrhne vlastní animační řešení při realizaci upoutávek, reklam, filmů a obhájí své návrhy pracuje se speciálními animačními počítačovými programy <p>Film</p> <ul style="list-style-type: none"> ovládá digitální a filmovou kameru a využívá rozdíly v záznamech <p>Web</p> <ul style="list-style-type: none"> vytvoří účelné, přehledné a dostupné webové stránky graficky zvýrazní prioritní informace, upoutá estetickým zpracováním plochy a účelnosti použitých grafických prvků <p>4. ročník 2D a 3D grafika</p> <ul style="list-style-type: none"> využívá znalosti softwaru při tvorbě vlastní grafiky ovládá modelování, mapování, osvětlování, animování, komponování scény a rendering 3D objektů <p>Digitální fotografie</p> <ul style="list-style-type: none"> využije vhodné digitální fotografii, uvědomuje si její přednosti i nedostatky prohlíží, upravuje, prezentuje a archivuje digitální fotografie vhodným software <p>Animace</p> <ul style="list-style-type: none"> ovládá tvorbu kresleného a technického scénáře řeší animační úlohy od jednoduchých animovaných grafik až po kompletní realizaci příběhu ve 2D animačním softwaru ovládá postupy při animaci vlastních kreseb a logické následnosti obrazů navrhne vlastní animační řešení při realizaci upoutávek, reklam, filmů a obhájí své návrhy pracuje se speciálními animačními počítačovými programy <p>Film</p> <ul style="list-style-type: none"> orientuje se v oblastech: produkce, scenáristika, režie, kamera, střihová a zvuková skladba, titulky, triky a aplikuje získané poznatky při tvorbě vlastního krátkého filmu pracuje film pomocí potřebného softwaru a uloží jej na daný nosič ovládá digitální a filmovou kameru a využívá rozdíly v záznamech <p>Web</p> <ul style="list-style-type: none"> spravuje web a provede aktualizace provede systémovou analýzu webových stránek a jejich optimalizaci pro daný prohlížeč 	
7.9.13 Multimediální technologie II	<p>2. ročník Interaktivní multimediální aplikace</p> <ul style="list-style-type: none"> dokáže popsat základní funkce pro ovládání 2D objektů na obrazovce dokáže navrhnout vlastní 2D grafickou aplikaci <p>3. ročník Multimediální tvorba pro internet</p> <ul style="list-style-type: none"> navrhne vlastní součásti redakčního systému 	<ul style="list-style-type: none"> Ovládání grafických technik a aplikací pro tvorbu vizuální komunikace Pochopení všech významů vizuálního sdělení v různých typech médií Kritický přístup k multimédiím a vizuální komunikaci

	<ul style="list-style-type: none"> dokáže upravovat online aplikace navrhne 3D aplikace pro web Interaktivní multimediální aplikace Tvorba vlastní 3D aplikace s použitím jazyka C a vybrané grafické 3D knihovny. umí použít komponenty pro tvorbu vlastní 3D grafickou aplikaci navrhne 3D aplikace pro web <p>4. ročník Multimediální tvorba pro internet</p> <ul style="list-style-type: none"> dokáže používat jazyk Action-script aplikuje znalosti programovacího jazyka při vývoji mobilních aplikací pojmenuje základní způsoby předávání dat mezi aplikacemi Interaktivní multimediální aplikace aplikuje znalosti programovacího jazyka při vývoji mobilních aplikací popíše zásady řízení velkých softwarových projektů pojmenuje základní způsoby předávání dat mezi aplikacemi 	<ul style="list-style-type: none"> Schopnost kreativního zpracování vizuálního zobrazení s jasně a jednoznačně předaným sdělením
7.9.14 Multimediální technologie III T	<p>ODBORNÉ KOMPETENCE</p> <ul style="list-style-type: none"> Ovládat základy výtvarné užitě multimediální tvorby ovládali základy klasických výtvarných technik hledali vlastní výtvarný názor vyhledávali a využívali inspirační zdroje prezentovali svou práci v závislosti na konkrétní situaci Provádět činnosti související s multimediální tvorbou webdesignu, 2D a 3D grafiky, statických i pohyblivých digitálních záznamů průběžně hodnotili funkčnost, logickou návaznost i estetickou stránku výsledků dílčích činností <p>3. ročník Grafický design a vizuální komunikace</p> <ul style="list-style-type: none"> rozeznává druhy grafiky respektuje příslušné normy a pravidla při práci v oblasti užitě i propagační grafiky orientuje se v grafickém softwaru ovládá práci s grafickým softwarem používá vhodnou grafiku, normalizované písmo a měřítko prohlíží, upravuje, prezentuje a archivuje digitální fotografie vhodným software 	<ul style="list-style-type: none"> Ovládání grafických technik a aplikací pro tvorbu vizuální komunikace Pochopení všech významů vizuálního sdělení v různých typech médií Kritický přístup k multimédiím a vizuální komunikaci Schopnost kreativního zpracování vizuálního zobrazení s jasně a jednoznačně předaným sdělením
7.9.15 Multimediální technologie III V	<p>3. ročník Grafický design a vizuální komunikace</p> <ul style="list-style-type: none"> využívá znalosti softwaru při tvorbě vlastní grafiky respektuje příslušné normy a pravidla při práci v oblasti užitě i propagační grafiky rozeznává druhy grafiky ovládá práci s grafickým softwarem využívá znalosti o funkci barev v oblasti propagační grafiky a při zobrazení prostoru používá vhodnou grafiku, normalizované písmo a měřítko <p>Tvorba a užitá fotografie</p> <ul style="list-style-type: none"> využije vhodné digitální fotografii, uvědomuje si její přednosti i nedostatky prohlíží, upravuje, prezentuje a archivuje digitální fotografie vhodným software 	<ul style="list-style-type: none"> Ovládání grafických technik a aplikací pro tvorbu vizuální komunikace Schopnost kreativního zpracování vizuálního zobrazení s jasně a jednoznačně předaným sdělením

	<ul style="list-style-type: none"> • ovládá technologický postup klasické fotografie <p>Animace</p> <ul style="list-style-type: none"> • ovládá postupy při animaci vlastních kreseb a logické následnosti obrazů • orientuje se v klasických animačních technikách • využívá digitální technologie v uměleckých projektech <p>4. ročník Grafický design a vizuální komunikace</p> <ul style="list-style-type: none"> • používá vhodnou grafiku, normalizované písmo a měřítko • využívá znalosti softwaru při tvorbě vlastní grafiky • ovládá práci s grafickým softwarem • využívá znalosti o funkci barev v oblasti propagační grafiky a při zobrazení prostoru <p>Tváření a užitá fotografie</p> <ul style="list-style-type: none"> • využije vhodné digitální fotografii, uvědomuje si její přednosti i nedostatky • prohlíží, upravuje, prezentuje a archivuje digitální fotografie vhodným software • používá netradiční média v uměleckých projektech • pracuje s klasickou a digitální fotografií podle tvářičho záměru <p>Animovaná a multimediální tvorba</p> <ul style="list-style-type: none"> • ovládá tvorbu kresleného a technického scénáře orientuje se v oblastech: produkce, scenáristika, režie, kamera, střihová a zvuková skladba, titulky, triky a aplikuje získané poznatky při tvorbě vlastního krátkého filmu • sleduje současný vývoj multimediálních technologií • používá netradiční média v uměleckých projektech 	
7.9.16 Multimediální tvorba I TV	<p>3. ročník Návrhová tvorba a realizace multimediálních výstupů</p> <ul style="list-style-type: none"> • používá vhodnou grafiku, normalizované písmo a měřítko • orientuje se ve fontech • ovládá práci s grafickým softwarem využívá znalosti o funkci barev v oblasti propagační grafiky a při zobrazení prostoru • uloží záznamy na různé druhy nosičů graficky zvýrazní prioritní informace, upoutá estetickým zpracováním plochy a účelností použitých grafických prvků <p>2D a 3D grafika</p> <ul style="list-style-type: none"> • využívá znalosti softwaru při tvorbě vlastní grafiky • ovládá modelování, mapování, osvětlování, animování, komponování scény a rendering 3D objektů • zobrazuje tělesa, skupiny těles v perspektivě • znázorňuje objekty v centrálním i rovnoběžném osvětlení <p>Digitální fotografie</p> <ul style="list-style-type: none"> • využije vhodné digitální fotografii, uvědomuje si její přednosti i nedostatky • prohlíží, upravuje, prezentuje a archivuje digitální fotografie vhodným software <p>Animace</p> <ul style="list-style-type: none"> • ovládá tvorbu kresleného a technického scénáře • pracuje se scénářem • orientuje se v klasických animačních technikách 	<ul style="list-style-type: none"> - Ovládání grafických technik a aplikací pro tvorbu vizuální komunikace - Pochopení všech významů vizuálního sdělení v různých typech médií - Schopnost kreativního zpracování vizuálního zobrazení s jasně a jednoznačně předaným sdělením

	<ul style="list-style-type: none"> • řeší animační úlohy od jednoduchých animovaných grafik až po kompletní realizaci příběhu ve 2D animačním softwaru • ovládá postupy při animaci vlastních kreseb a logické následnosti obrazů • navrhne vlastní animační řešení při realizaci upoutávek, reklam, filmů a obhájí své návrhy • pracuje se speciálními animačními počítačovými programy <p>3. ročník Film</p> <ul style="list-style-type: none"> • ovládá tvorbu kresleného a technického scénáře • pracuje se scénářem orientuje se v oblastech: produkce, scenáristika, režie, kamera, střihová a zvuková skladba, titulky, triky a aplikuje získané poznatky při tvorbě vlastního krátkého filmu • zpracuje film pomocí potřebného softwaru a uloží jej na daný nosič • ovládá digitální a filmovou kameru a využívá rozdíly v záznamech <p>Design a webdesign</p> <ul style="list-style-type: none"> • spravuje web a provede aktualizace provede systémovou analýzu webových stránek a jejich optimalizaci pro daný prohlížeč • vytvoří účelné, přehledné a dostupné webové stránky <p>4. ročník Návrhová tvorba a realizace multimediálních výstupů</p> <ul style="list-style-type: none"> • používá vhodnou grafiku, normalizované písmo a měřítko • orientuje se ve fontech • ovládá práci s grafickým softwarem • využívá znalosti o funkci barev v oblasti propagační grafiky a při zobrazení prostoru • graficky zvýrazní prioritní informace, upoutá estetickým zpracováním plochy a účelností použitých grafických prvků <p>2D a 3D grafika</p> <ul style="list-style-type: none"> • využívá znalosti softwaru při tvorbě vlastní grafiky • ovládá modelování, mapování, osvětlování, animování, komponování scény a rendering 3D objektů • zobrazuje tělesa, skupiny těles v perspektivě • znázorňuje objekty v centrálním i rovnoběžném osvětlení <p>Digitální fotografie</p> <ul style="list-style-type: none"> • využije vhodné digitální fotografii, uvědomuje si její přednosti i nedostatky • prohlíží, upravuje, prezentuje a archivuje digitální fotografie vhodným software <p>Animace</p> <ul style="list-style-type: none"> • ovládá tvorbu kresleného a technického scénáře • pracuje se scénářem • orientuje se v klasických animačních technikách 	
7.9.18 Multimediální tvorba II T	<p>3. ročník Design a webdesign</p> <ul style="list-style-type: none"> • ovládá principy grafického a průmyslového designu • navrhne webdesign a design interaktivních aplikací • navrhne webovou prezentaci dle zadání • dokáže vytvořit webovou prezentaci na bázi PHP • aplikuje poznatky při správě databázových webových aplikacích • ovládá správu webu na bázi redakčního systému • umí fídit vlastní on-line e-shop • dokáže vytvořit vlastní téma pro redakční systém • navrhne vlastní aplikaci pro prostředí webu <p>Návrhová tvorba a realizace multimediálních výstupů</p> <ul style="list-style-type: none"> • ovládá principy grafického a průmyslového designu • navrhne webdesign a design interaktivních aplikací • dokáže navrhnout vlastní 3D grafickou aplikaci <p>4. ročník Design a webdesign</p> <ul style="list-style-type: none"> • navrhne 2D animované aplikace pro web • aplikuje poznatky při návrhu pro aplikace pro mobilní zařízení • naučí se plánovat týmovou práci při realizaci projektu pro vývoj software • řeší týmovou práci při realizaci projektu pro vývoj software 	<ul style="list-style-type: none"> - Ovládání grafických technik a aplikací pro tvorbu vizuální komunikace - Pochopení všech významů vizuálního sdělení v různých typech médií - Schopnost kreativního zpracování vizuálního zobrazení s jasně a jednoznačně předaným sdělením
7.9.19 Multimediální tvorba II V	<p>4. ročník Návrhová tvorba a realizace multimediálních výstupů</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Ovládání grafických technik a aplikací pro tvorbu vizuální komunikace

	<ul style="list-style-type: none"> • pracuje se speciálními animačními počítačovými programy <p>Film</p> <ul style="list-style-type: none"> • ovládá tvorbu kresleného a technického scénáře • pracuje se scénářem • orientuje se v oblastech: produkce, scenáristika, režie, kamera, střihová a zvuková skladba, titulky, triky a aplikuje získané poznatky při tvorbě vlastního krátkého filmu • zpracuje film pomocí potřebného softwaru a uloží jej na daný nosič • ovládá digitální a filmovou kameru a využívá rozdíly v záznamech <p>Web a webdesign</p> <ul style="list-style-type: none"> • spravuje web a provede aktualizace provede systémovou analýzu webových stránek a jejich optimalizaci pro daný prohlížeč • vytvoří účelné, přehledné a dostupné webové stránky <p>Design</p> <ul style="list-style-type: none"> • ovládá práci s grafickým softwarem účelně využije hardwarové i softwarové zařízení grafického pracoviště • navrhne vlastní animační řešení při realizaci upoutávek, reklam, filmů a obhájí své návrhy • pracuje se speciálními animačními počítačovými programy 	
7.9.18 Multimediální tvorba II T	<p>3. ročník Design a webdesign</p> <ul style="list-style-type: none"> • ovládá principy grafického a průmyslového designu • navrhne webdesign a design interaktivních aplikací • navrhne webovou prezentaci dle zadání • dokáže vytvořit webovou prezentaci na bázi PHP • aplikuje poznatky při správě databázových webových aplikacích • ovládá správu webu na bázi redakčního systému • umí fídit vlastní on-line e-shop • dokáže vytvořit vlastní téma pro redakční systém • navrhne vlastní aplikaci pro prostředí webu <p>Návrhová tvorba a realizace multimediálních výstupů</p> <ul style="list-style-type: none"> • ovládá principy grafického a průmyslového designu • navrhne webdesign a design interaktivních aplikací • dokáže navrhnout vlastní 3D grafickou aplikaci <p>4. ročník Design a webdesign</p> <ul style="list-style-type: none"> • navrhne 2D animované aplikace pro web • aplikuje poznatky při návrhu pro aplikace pro mobilní zařízení • naučí se plánovat týmovou práci při realizaci projektu pro vývoj software • řeší týmovou práci při realizaci projektu pro vývoj software 	<ul style="list-style-type: none"> - Ovládání grafických technik a aplikací pro tvorbu vizuální komunikace - Pochopení všech významů vizuálního sdělení v různých typech médií - Schopnost kreativního zpracování vizuálního zobrazení s jasně a jednoznačně předaným sdělením
7.9.19 Multimediální tvorba II V	<p>4. ročník Návrhová tvorba a realizace multimediálních výstupů</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Ovládání grafických technik a aplikací pro tvorbu vizuální komunikace

	<ul style="list-style-type: none"> • zhotoví multimediální prezentaci na datovém nosiči v různých formátech a dovede se rozhodnout pro správný formát finálního výstupu • provede postprodukcí včetně titulků, efektů a finalizace • uplatní ekonomická a výrobní hlediska při rozhodování o realizaci výtvarného návrhu • zorganizuje pracoviště z hlediska efektivity pracovních postupů <p>Design a webdesign</p> <ul style="list-style-type: none"> • vytvoří účelné, přehledné a dostupné webové stránky • pracuje se speciálními animačními počítačovými programy • účelně využije hardwarové i softwarové zařízení grafického pracoviště <p>Reklama</p> <ul style="list-style-type: none"> • navrhne užitékové nebo reklamní předměty zrealizuje své práce s ohledem na specifika reklamní tvorby (např. vnímání barev, tvarů, atd.) • stanovuje cíle reklamy • vybere vhodná media pro realizaci reklamní kampaně • zrealizuje reklamní kampaň 	<ul style="list-style-type: none"> - Pochopení všech významů vizuálního sdělení v různých typech médií - Schopnost kreativního zpracování vizuálního zobrazení s jasně a jednoznačně předaným sdělením
7.9.20 Multimediální tvorba III T	<p>4. ročník Grafický design a vizuální komunikace</p> <ul style="list-style-type: none"> • navrhne jednoduché scénáře a řeší dramaturgii vytvoří návrhy multimediálních prezentací s využitím statického obrazu i animací, uplatněním 2D i 3D grafiky • vyhledá a využije inspirační zdroje • aplikuje teoretické vědomosti z oblasti nových médií • zhotoví multimediální prezentaci na datovém nosiči v různých formátech a dovede se rozhodnout pro správný formát finálního výstupu • navrhne tiskoviny, internetové publikace a interaktivní aplikace • ovládá principy grafického a průmyslového designu • navrhne užitékové nebo reklamní předměty 	<ul style="list-style-type: none"> - Ovládání grafických technik a aplikací pro tvorbu vizuální komunikace - Pochopení všech významů vizuálního sdělení v různých typech médií - Kritický přístup k multimédiím a vizuální komunikaci - Schopnost kreativního zpracování vizuálního zobrazení s jasně a jednoznačně předaným sdělením
7.9.21 Multimediální tvorba III V	<p>ODBORNÉ KOMPETENCE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ovládat základy výtvarné užitě multimediální tvorby • orientovali se v historickém vývoji a současných trendech výtvarné kultury a nových médií a využívali znalosti ve vlastní tvorbě • ovládali základy klasických výtvarných technik • hledali vlastní výtvarný názor • vyhledávali a využívali inspirační zdroje • využívali výtvarné a výrazové možnosti techniky, softwaru a realizačních technologických postupů • uplatňovali při tvorbě výtvarného návrhu technologická, výrobní a ekonomická hlediska jeho realizace • prezentovali svou práci v závislosti na konkrétní situaci • využívali různé zdroje pro získání informací o nových trendech v oblasti multimediální komunikace a tvorby • Provádět činnosti související s multimediální tvorbou webdesignu, 2D a 3D grafiky, statických i pohyblivých digitálních záznamů • ovládali tradiční i nové technologické postupy tvorby multimediálních děl 	<ul style="list-style-type: none"> - Ovládání grafických technik a aplikací pro tvorbu vizuální komunikace - Pochopení všech významů vizuálního sdělení v různých typech médií - Kritický přístup k multimédiím a vizuální komunikaci - Schopnost kreativního zpracování vizuálního zobrazení s jasně a jednoznačně předaným sdělením

PŘÍLOHA P5: DOTAZNÍK VG ZADÁNÍ

	<ul style="list-style-type: none"> • průběžně hodnotili funkčnost, logickou návaznost i estetickou stránku výsledků dílčích činností • ovládali prostředky multimediální tvorby • používali nové technologie, programy, technická zařízení apod. <p>3. ročník Grafický design a vizuální komunikace</p> <ul style="list-style-type: none"> • zrealizuje výtvarné návrhy • ovládá principy grafického a průmyslového designu • zrealizuje návrhy jako makety, prostorovou vizualizaci, výkresovou dokumentaci aj. • navrhne tiskoviny, internetové publikace a interaktivní aplikace <p>Tvářící a užitá fotografie</p> <ul style="list-style-type: none"> • vyhledá a využije inspirační zdroje • využije zásady předmětné skladby a plošného řešení fotografického obrazu • použije ateliérovou techniku • charakterizuje tvorbu hlavních fotografických žánrů <p>Animovaná a multimediální tvorba</p> <ul style="list-style-type: none"> • vyhledá a využije inspirační zdroje • zrealizuje výtvarné návrhy • aplikuje teoretické vědomosti z oblasti nových médií • vytvoří návrhy multimediálních prezentací s využitím statického obrazu i animací, uplatněním 2D i 3D grafiky • použije ateliérovou techniku • navrhne jednoduché scénáře a řeší dramaturgii • zhotoví multimediální prezentaci na datovém nosiči v různých formátech a dovede se rozhodnout pro správný formát finálního výstupu <p>4. ročník Grafický design a vizuální komunikace</p> <ul style="list-style-type: none"> • zrealizuje své práce s ohledem na specifika reklamní tvorby (např. vnímání barev, tvarů, atd.) • vybere vhodná média pro realizaci reklamní kampaně • zrealizuje reklamní kampaň • navrhne užitkové nebo reklamní předměty • zrealizuje návrhy jako makety, prostorovou vizualizaci, výkresovou dokumentaci aj. <p>Tvářící a užitá fotografie</p> <ul style="list-style-type: none"> • využije specifické výrazové prostředky fotografie • zanalyzuje zadaný úkol, zhodnotí a obhájí zvolené výtvarné i technické řešení včetně použitých prostředků <p>Animovaná a multimediální tvorba</p> <ul style="list-style-type: none"> • zanalyzuje zadaný úkol, zhodnotí a obhájí zvolené výtvarné i technické řešení včetně použitých prostředků • vyhledá a využije inspirační zdroje • provede postprodukcí včetně titulků, efektů a finalizace • zhotoví multimediální prezentaci na datovém nosiči v různých formátech a dovede se rozhodnout pro správný formát finálního výstupu 	
<p>8. Průřezová témata 8.4 Informační a komunikační technologie</p>	<p>Cílem je naučit žáky používat základní a aplikační programové vybavení počítače, a to nejen pro účely uplatnění se v praxi, ale i pro potřeby dalšího vzdělávání. Rovněž je důležité naučit žáky pracovat s informacemi a s komunikačními prostředky.</p>	<p>- Kritický přístup k multimédiím a vizuální komunikaci</p>

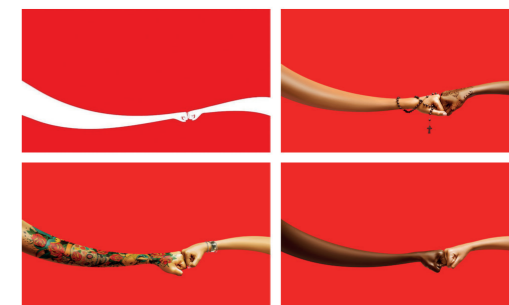
1. Kdo se skrývá na obraze? Kdo je jeho autorem?
Jaké umělecké období reprezentuje?



2. Poznáte, jakým firmám patří tato zobrazení?



3. K jakému logu / firmě můžeme přiřadit tuto „vlou“?



4. K jaké slavné kapele patří tento znak?



5. Někdy jsou zvířata použita v logu, jindy jen v reklamě.

Pro které vlastnosti jsou tato zvířata využívána v reklamě?
Uveďte firmu.

A



B



C



D



6. Přiřaďte strany ke správné barvě dle politické příslušnosti:

ČSSD



Zelení



KSČM



ODS



Pirátská strana



7. Poznáte, kdo se skrývá na obraze? Kdo jsou autoři ilustrací?

A



B



C



8. Poznáte, kdo se skrývá na obraze? Kdo jsou autoři ilustrací?

A



B



C



9. K jakým duchovním hodnotám se vztahují tyto symboly?

Popište jedním podstatným jménem.

A



B

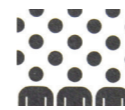


C



9. Co znamenají tyto symboly?

D



E



F



10. Nakreslete symbol, který je dle vás charakteristický pro pojem:

A) „svoboda“

B) „síla“

C) „hudba“

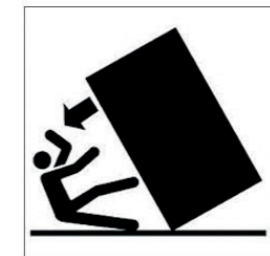
D) „bolest hlavy“

E) „ráno“

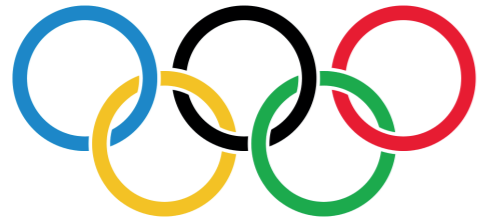
F) „velmi důležitá osoba“

11. Co vám říká tento ideogram?

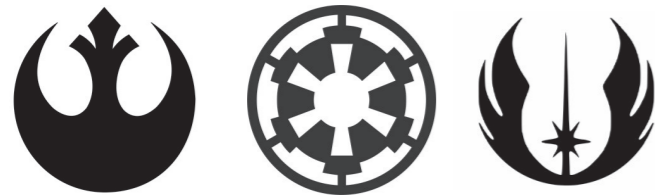
Popište větou.



12. Co reprezentuje tento symbol? Co znamenají kruhy?



13. K jakému filmovému a popkulturnímu fenoménu patří tyto symboly?



14. Vizualy mají společného jmenovatele.
K jakému umělci/osobnosti je můžeme přiřadit?



15. K jakému umělci/osobnosti můžeme vizualy přiřadit?



16. K jaké známé hudební skupině můžeme vizualy přiřadit?

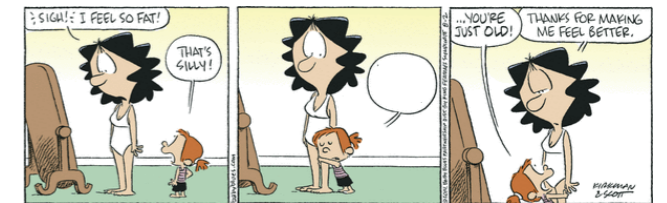


17. K jakému fenoménu můžeme obrázky přiřadit?



18. Co by, v kontextu k příběhu, mohlo matce odpovídat dítě?

Doplňte text do bubliny v pracovním listu.

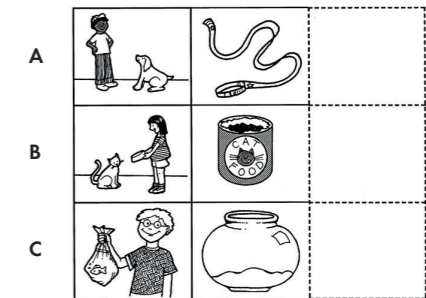


matka: Ach jo, jsem strašně tlustá!
dcera: To je ale hloupost!

dcera: ...jsi jenom stará!
matka: Díky, už se cítím líp.

19. Co se bude dít dál?

V pracovním listu jednoduše dokreslete pravděpodobný děj.

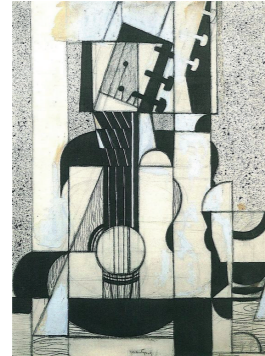


20. Převod obrazu na text

Popište slovně tento obrázek tak, aby někdo jiný dle vašeho popisu byl schopný tento obraz znovu namalovat.

Zaměřte se na dominantní prvky, kompozici, barvy, tvary, proporce, umělecký směr apod.

Pokud víte, uveďte autora a název díla.



21. Nakreslete obrázek dle slovního popisu:

Výsledný dojem je snový, jiná realita.

Horizontální dispozice obrazu jsou rozděleny na třetiny. Horní třetinu zabírá nebe. Směrem nahoru nebe modrá. Pravou část překrývají žluto-okrové skály, které vystupují z mlžné faty morgány, ve které se zrcadlí.

Dolní dvě třetiny obrazu zabírá hnědavý písek, uprostřed něhož přes hrbol z kamenů leží rozteklá hlava jakoby osedlaná stříbrnými kapesními hodinami. Hlava leží na boku, vypadá vysušeně, jako maska.

Vertikální rozdělení je dle zlatého řezu. Po levé straně hlavy se nachází hnědý kvádr. Vidíme ho perspektivně natočený, jako roh stolu. Horní hrana kvádru je v polovině plátna. Vidíme jen jeho pravý horní roh, zbytek není zobrazen. Z kvádru nejdál od diváka vyrůstá nyní uschlý šedý strom se dvěma větvemi. Jedna směřuje v pokračování kmínku nahoru, druhá doprava, rovnoběžně se zadní hranou kvádru. Přes větev visí rozteklé stříbrné kapesní hodinky.

Na kvádru blíže divákovi se nachází největší kapesní hodinky, které stékají přes okraj hnědého kvádru směrem dovnitř obrazu. Tyto kapesní hodiny jsou zlaté a jako ostatní mají namodralé ciferníky, se zlatými ručičkami, které ukazují za 5 minut sedm hodin.

Posledním předmětem na kvádru, v levém dolním rohu, jsou zavřené oranžovo-zlaté kapesní hodiny, po kterých lezou mravenci.

22. Zapamatujte si co nejvíce informací z této stránky. 60 vteřin pozorujte obrázky, pak je zakryjte a vyplňte pracovní list:



PŘÍLOHA P6:

DOTAZNÍK VG PRACOVNÍ LIST

list1. datum: ročník: věk: žena/muž číslo studenta

1. Kdo je na obraze.....autor.....období

A) _____ / _____ / _____

B) _____ / _____ / _____

C) _____ / _____ / _____

2. Název firmy

A) _____

B) _____

C) _____

D) _____

3. _____

4. _____

5. Vlastnosti zvířat.....název firmy

A) _____ / _____

B) _____ / _____

C) _____ / _____

D) _____ / _____

6. Barva

ČSSD ODS

Zelení Pirátská strana

KSČM

7. Charakter.....autor ilustrace

A) _____ / _____

B) _____ / _____

C) _____ / _____

8. Charakter.....autor ilustrace

A) _____ / _____

B) _____ / _____

C) _____ / _____

9. Význam symbolů:

A) _____ D) _____

B) _____ E) _____

C) _____ F) _____

10. Nakreslete symboly:

A) _____ B) _____

C) _____ D) _____

E) _____ F) _____

11. ideogram znamená: _____

12. co reprezentuje: _____

co znamená: _____

13. _____

14. _____

15. _____

16. _____

17. _____

PŘÍLOHA P7:

DOTAZNÍK VÝSLEDKY ROČNÍK 2018




18. Doplňte chybějící text do bubliny:

matka: Ach jo, jsem strašně tlustá!
 dcera: To je ale hloupost!



dcera: ...jsi jenom stará!
 matka: Díky, už se cítím líp.

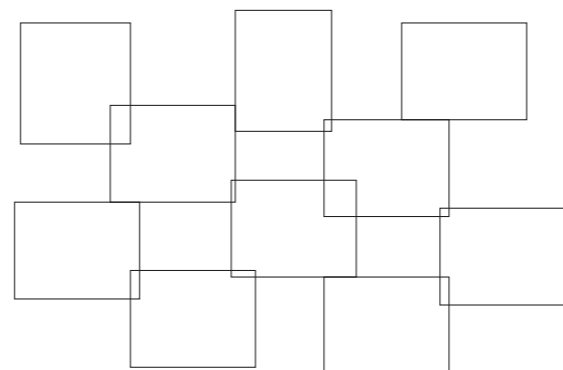
19. Zakreslete jednoduchou kresbou následující děj:

A  B  C 

20. Popis obrázku:

21. Zakresli obrázek dle popisu:

22. Pamatuješ si všechny objekty?



datum	15.10.2018
třída	MM2
věk	
žena/muž	

	a	b	c	d	e	f	počet bodů	procenta	nuly	
1	1	1	1				9		0	
2	1	1	1	1			4		0	
3	1						1		0	
4	1						1		0	
5	1	1	1	1			8		0	
6	1	1	1	1	1		5		0	
7	1	1	1				6		0	
8	1	1	1				6		0	
9	2	2	2	1	2	1	10		0	
10	2	2	2	2	2	2	12		0	
11	3						3		0	
12	1	1					2		0	
13	1						1		0	
14	1						1		0	
15	1						1		0	
16	1						1		0	
17	1						1		0	
18	1						1		0	
19	2	2	2				6		0	
20	3						3		0	
21	3						3		0	
22	2	2	1	1	2		15		0	
slova	2	1	1	1	2					
	T / O / X							100		

datum	15.10.2018
třída	MM2
věk	16
žena/muž	muž

	a	b	c	d	e	f	počet bodů
1	1	1	0				5
	1	1	0				
	1	0	0				
2	1	1	1	1			4
3	1						1
4	1						1
5	0	1	0	1			3
	0	1	0	0			
6	1	1	1	1	1		5
7	1	1	1				3
	0	0	0				
8	1	1	0				4
	1	1	0				
9	1	1	2	0	2	0	6
10	0	2	2	0	2	0	6
11	1						1
12	1	0					1
13	0						0
14	1						1
15	0						0
16	0						0
17	0						0
18	0						0
19	2	1	2				5
20	2						2
21	2						2
22	1	2	1	1	1		11
	1	1	1	0	2		
slova	T						

61

nuly

4
0
0
0
5
0
3
2
2
3
0
1
1
0
1
1
1
0
0
0
1

datum	15.10.2018
třída	MM2
věk	17
žena/muž	muž

	a	b	c	d	e	f	počet bodů
1	1	1	0				2
	0	0	0				
	0	0	0				
2	1	1	1	1			4
3	1						1
4	0						0
5	1	1	0	0			4
	1	1	0	0			
6	1	1	1	1	1		5
7	1	1	1				3
	0	0	0				
8	1	1	1				3
	0	0	0				
9	1	1	1	1	0	0	4
10	0	2	2	1	0	0	5
11	1						1
12	1	0					1
13	1						1
14	1						1
15	0						0
16	0						0
17	1						1
18	1						1
19	2	2	0				4
20	1						1
21	2						2
22	1	2	1	1	1		12
	2	1	1	1	1		
slova	T						

56

nuly

7
0
0
1
4
0
3
3
2
3
0
1
0
0
1
0
1
0
1
0
1
0

datum	15.10.2018
třída	MM2
věk	16
žena/muž	muž

	a	b	c	d	e	f	počet bodů
1	1	1	0				6
	1	1	0				
	1	0	1				
2	1	0	1	1			3
3	0						0
4	0						0
5	1	1	0	1			4
	1	0	0	0			
6	1	1	1	1	1		5
7	1	1	1				3
	0	0	0				
8	1	1	1				3
	0	0	0				
9	2	0	2	1	2	0	7
10	0	1	2	1	0	0	4
11	1						1
12	1	0					1
13	0						0
14	1						1
15	0						0
16	1						1
17	1						1
18	1						1
19	2	2	0				4
20	1						1
21	2						2
22	1	1	0	0	0		8
	1	1	1	1	2		
slova	0						

56

nuly

3
1
1
1
4
0
3
3
2
3
0
1
1
0
1
0
0
1
0
1
0
0
3

datum	15.10.2018
třída	MM2
věk	17
žena/muž	muž

	a	b	c	d	e	f	počet bodů
1	1	1	0				4
	1	1	0				
	0	0	0				
2	1	1	1	1			4
3	1						1
4	0						0
5	1	0	0	0			4
	1	1	0	1			
6	1	1	1	1	1		5
7	1	0	1				2
	0	0	0				
8	1	1	1				3
	0	0	0				
9	1	1	1	1	2	0	6
10	0	2	2	1	0	0	5
11	2						2
12	1	0					1
13	1						1
14	1						1
15	0						0
16	0						0
17	0						0
18	1						1
19	2	2	2				6
20	2						2
21	2						2
22	1	2	1	1	2		11
	2	0	1	0	1		
slova	T						

61

nuly

5
0
0
1
4
0
4
3
1
3
0
1
0
1
0
1
0
0
0
0
2

datum	15.10.2018
třída	MM2
věk	17
žena/muž	muž

	a	b	c	d	e	f	počet bodů
1	1	1	0				4
	1	1	0				
	0	0	0				
2	1	1	1	1			4
3	1						1
4	1						1
5	1	0	0	0			4
	1	0	1	1			
6	1	1	1	1	1		5
7	1	1	1				3
	0	0	0				
8	1	1	1				3
	0	0	0				
9	1	0	1	0	0	0	2
10	0	1	2	2	2	2	9
11	2						2
12	1	0					1
13	1						1
14	1						1
15	0						0
16	1						1
17	0						0
18	0						0
19	2	1	2				5
20	2						2
21	3						3
22	1	1	1	1	2		10
	2	1	1	0	0		
slova	X						

62

nuly

5
0
0
4
0
3
3
4
1
0
1
0
0
1
0
1
0
1
0
0
0
2

datum	15.10.2018
třída	MM2
věk	16
žena/muž	muž

	a	b	c	d	e	f	počet bodů
1	1	1	0				4
	1	0	0				
	1	0	0				
2	1	1	1	1			4
3	1						1
4	0						0
5	1	1	0	0			5
	1	1	1	0			
6	1	1	1	1	1		5
7	1	1	1				5
	1	0	1				
8	1	1	1				3
	0	0	0				
9	0	1	2	1	0	0	4
10	2	2	2	0	2	2	10
11	2						2
12	1	0					1
13	1						1
14	0						0
15	0						0
16	1						1
17	0						0
18	0						0
19	2	2	2				6
20	2						2
21	2						2
22	1	2	1	1	2		13
	2	1	1	1	1		
slova	T						

69

nuly

5
0
0
1
3
0
1
3
1
0
1
0
1
0
1
0
1
0
0
0
0

datum	15.10.2018
třída	MM2
věk	
žena/muž	

	a	b	c	d	e	f	počet bodů
1	1	1	0				3
	1	0	0				
	0	0	0				
2	1	0	0	1			2
3	0						0
4	1						1
5	1	1	0	0			3
	1	0	0	0			
6	1	1	1	1	1		5
7	1	1	1				3
	0	0	0				
8	1	1	1				3
	0	0	0				
9	1	1	1	0	2	0	5
10	2	1	2	1	1	0	7
11	0						0
12	1	0					1
13	0						0
14	1						1
15	1						1
16	1						1
17	1						1
18	1						1
19	2	2	2				6
20	3						3
21	3						3
22	1	2	1	0	1		11
	2	1	1	1	1		
slova	T						

61

nuly

6
2
1
0
5
0
3
3
2
1
1
1
0
0
0
0
0
0
0
0
1

datum	15.10.2018
třída	MM2
věk	17
žena/muž	

	a	b	c	d	e	f	počet bodů
1	1	1	0				4
	1	0	0				
	1	0	0				
2	1	1	1	1			4
3	1						1
4	1						1
5	1	1	0	1			5
	1	1	0	0			
6	1	1	1	1	1		5
7	1	1	1				3
	0	0	0				
8	1	1	1				3
	0	0	0				
9	1	1	1	1	2	0	6
10	0	0	0	0	0	0	0
11	0						0
12	0	0					0
13	0						0
14	0						0
15	0						0
16	0						0
17	0						0
18	0						0
19	0	0	0				0
20	0						0
21	2						2
22	0	0	0	0	0		0
	0	0	0	0	0		
slova							

34

nuly

5
0
0
0
3
0
3
3
1
6
1
2
1
1
1
1
1
1
3
1
0
10

datum	15.10.2018
třída	MM2
věk	16
žena/muž	žena

	a	b	c	d	e	f	počet bodů
1	1	1	0				4
	1	0	0				
	1	0	0				
2	1	1	1	1			4
3	1						1
4	1						1
5	0	1	0	0			4
	1	1	1	0			
6	1	1	1	1	1		5
7	1	1	1				3
	0	0	0				
8	1	1	1				3
	0	0	0				
9	0	1	2	1	2	0	6
10	0	2	2	0	2	0	6
11	2						2
12	1	0					1
13	1						1
14	1						1
15	0						0
16	1						1
17	0						0
18	0						0
19	1	1	1				3
20	2						2
21	2						2
22	1	2	1	1	0		11
	2	1	1	1	1		
slova	T						

61

nuly

5
0
0
4
0
3
3
2
3
0
1
0
1
0
1
0
1
0
0
0
1

datum	15.10.2018
třída	MM2
věk	16
žena/muž	žena

	a	b	c	d	e	f	počet bodů
1	1	1	0				3
	0	0	0				
	0	0	1				
2	0	1	1	1			3
3	0						0
4	1						1
5	1	0	0	0			1
	0	0	0	0			
6	0	1	0	0	0		1
7	1	1	1				3
	0	0	0				
8	1	1	0				2
	0	0	0				
9	2	1	1	0	0	0	4
10	0	1	2	1	1	0	5
11	2						2
12	1	0					1
13	1						1
14	0						0
15	0						0
16	1						1
17	0						0
18	0						0
19	2	2	2				6
20	1						1
21	2						2
22	1	2	1	0	2		10
	2	1	0	1	0		
slova	T						

47

nuly

6
1
1
0
7
4
3
4
2
0
1
0
1
0
1
0
1
0
0
0
3

datum	15.10.2018
třída	MM2
věk	16
žena/muž	žena

	a	b	c	d	e	f	počet bodů
1	1	1	0				2
	0	0	0				
	0	0	0				
2	1	1	1	1			4
3	0						0
4	1						1
5	1	1	0	0			2
	0	0	0	0			
6	1	1	1	1	1		5
7	1	1	1				4
	1	0	0				
8	1	1	0				2
	0	0	0				
9	2	1	2	0	2	0	7
10	1	1	2	2	2	1	9
11	1						1
12	1	0					1
13	0						0
14	0						0
15	0						0
16	1						1
17	0						0
18	0						0
19	2	2	2				6
20	1						1
21	2						2
22	1	1	1	0	1		8
	1	1	1	1	0		
slova	T						

56

nuly

7
0
1
0
6
0
2
4
2
0
0
1
1
1
1
0
1
0
1
0
0
2

datum	15.10.2018
třída	MM2
věk	17
žena/muž	muž

	a	b	c	d	e	f	počet bodů
1	1	1	0				4
	1	0	0				
	1	0	0				
2	0	1	1	0			2
3	1						1
4	1						1
5	1	1	0	1			5
	1	1	0	0			
6	0	1	1	1	1		4
7	1	1	1				3
	0	0	0				
8	1	1	1				4
	1	0	0				
9	2	0	0	0	0	0	2
10	0	0	1	0	0	0	1
11	0						0
12	1	0					1
13	1						1
14	1						1
15	0						0
16	0						0
17	1						1
18	0						0
19	1	1	0				2
20	1						1
21	2						2
22	0	2	1	1	0		9
	2	0	1	1	1		
slova	T						

45

nuly

5
2
0
0
3
1
3
2
5
5
1
1
0
0
1
1
0
1
1
0
1
3

datum	15.10.2018
třída	MM2
věk	
žena/muž	žena

	a	b	c	d	e	f	počet bodů
1	1	1	0				4
	1	0	0				
	1	0	0				
2	0	1	1	1			3
3	1						1
4	1						1
5	1	1	0	0			4
	1	1	0	0			
6	1	1	1	1	1		5
7	1	1	1				3
	0	0	0				
8	1	1	1				3
	0	0	0				
9	1	1	1	0	0	0	3
10	1	1	2	1	2	1	8
11	2						2
12	1	0					1
13	0						0
14	1						1
15	0						0
16	0						0
17	0						0
18	0						0
19	2	2	2				6
20	2						2
21	2						2
22	1	1	1	1	1		12
	2	1	1	1	2		
slova	T						

61

nuly

5
1
0
0
4
0
3
3
3
0
0
1
1
0
1
1
1
0
0
0
0

datum	15.10.2018
třída	MM2
věk	16
žena/muž	žena

	a	b	c	d	e	f	počet bodů
1	1	1	0				5
	1	1	0				
	1	0	0				
2	1	1	1	1			4
3	1						1
4	1						1
5	0	1	0	0			2
	0	1	0	0			
6	1	1	1	1	1		5
7	1	1	1				4
	1	0	0				
8	1	1	0				2
	0	0	0				
9	2	0	0	0	2	0	4
10	0	2	2	2	1	2	7
11	2						2
12	1	1					2
13	0						0
14	1						1
15	0						0
16	0						0
17	0						0
18	1						1
19	2	2	2				6
20	2						2
21	2						2
22	1	2	1	1	2		13
	2	1	1	0	2		
slova	T						

64

nuly

4
0
0
0
6
0
2
4
2
0
1
0
1
1
1
0
0
0
0
1

datum	15.10.2018
třída	MM2
věk	16
žena/muž	muž

	a	b	c	d	e	f	počet bodů
1	1	1	0				5
	1	0	0				
	1	1	0				
2	1	1	1	1			4
3	1						1
4	1						1
5	1	1	0	0			5
	1	1	1	0			
6	1	1	1	1	1		5
7	1	1	1				3
	0	0	0				
8	1	1	1				6
	1	1	1				
9	2	1	1	0	0	0	4
10	2	2	2	2	2	1	11
11	2						2
12	1	0					1
13	1						1
14	0						0
15	0						0
16	0						0
17	1						1
18	1						1
19	1	1	2				4
20	2						2
21	2						2
22	1	1	1	1	1		10
	1	1	1	1	1		
slova	T						

69

nuly

4
0
0
0
3
0
3
0
3
0
0
1
0
1
1
0
0
0
0
0
0

datum	15.10.2018
třída	MM2
věk	16
žena/muž	muž

	a	b	c	d	e	f	počet bodů
1	1	1	0				4
	1	1	0				
	0	0	0				
2	1	1	1	1			4
3	1						1
4	0						0
5	0	1	0	0			4
	1	1	0	1			
6	0	1	0	1	1		3
7	1	1	1				3
	0	0	0				
8	1	1	1				3
	0	0	0				
9	1	1	1	1	2	1	7
10	1	2	2	2	2	1	10
11	2						2
12	1	0					1
13	1						1
14	0						0
15	0						0
16	0						0
17	1						1
18	1						1
19	2	2	2				6
20	2						2
21	2						2
22	1	1	1	1	1		9
	1	1	1	0	1		
slova	T						

64

nuly

5
0
0
1
4
2
3
3
0
0
0
1
0
1
1
0
0
0
0
0
1

datum	15.10.2018
třída	MM2
věk	17
žena/muž	žena

	a	b	c	d	e	f	počet bodů
1	1	1	0				4
	1	0	0				
	0	1	0				
2	1	1	1	0			3
3	1						1
4	1						1
5	0	1	0	0			4
	1	1	1	0			
6	1	1	1	1	1		5
7	1	1	0				2
	0	0	0				
8	1	1	1				3
	0	0	0				
9	2	2	1	0	0	0	5
10	0	1	2	2	2	1	8
11	1						1
12	1	0					1
13	0						0
14	0						0
15	0						0
16	0						0
17	0						0
18	1						1
19	2	2	2				6
20	1						1
21	3						3
22	1	2	1	1	1		12
	2	1	1	1	1		
slova	T						

61

nuly

5
1
0
0
4
0
4
3
1
0
1
1
1
1
0
0
0
0

datum	15.10.2018
třída	MM2
věk	16
žena/muž	muž

	a	b	c	d	e	f	počet bodů
1	1	1	0				5
	1	0	0				
	1	1	0				
2	1	1	1	1			4
3	1						1
4	1						1
5	1	1	0	1			6
	1	1	1	0			
6	1	1	1	1	1		5
7	1	1	1				3
	0	0	0				
8	1	1	1				5
	1	1	0				
9	2	1	1	0	2	0	6
10	1	2	2	0	2	1	8
11	1						1
12	1	1					2
13	1						1
14	1						1
15	0						0
16	1						1
17	1						1
18	1						1
19	2	2	2				6
20	2						2
21	3						3
22	1	2	1	1	2		13
	2	1	1	1	1		
slova	T						

76

nuly

4
0
0
0
2
0
3
1
2
1
0
0
0
1
0
0
0
0

datum	15.10.2018
třída	MM2
věk	17
žena/muž	muž

	a	b	c	d	e	f	počet bodů
1	1	0	0				4
	1	0	0				
	1	1	0				
2	1	1	1	1			4
3	1						1
4	1						1
5	0	1	1	1			7
	1	1	1	1			
6	0	1	0	1	1		3
7	1	1	1				3
	0	0	0				
8	1	1	1				3
	0	0	0				
9	2	1	1	0	2	0	6
10	1	1	2	1	1	1	7
11	2						2
12	1	0					1
13	1						1
14	0						0
15	0						0
16	0						0
17	1						1
18	0						0
19	2	2	2				6
20	2						2
21	2						2
22	1	2	1	1	2		14
	2	1	1	1	2		
slova	T						

68

nuly

5
0
0
1
2
3
3
2
0
0
1
1
1
0
1
0
0
0
0

datum	15.10.2018
třída	MM2
věk	16
žena/muž	muž

	a	b	c	d	e	f	počet bodů
1	1	1	0				4
	1	0	0				
	1	0	0				
2	1	1	1	1			4
3	1						1
4	0						0
5	0	1	1	0			4
	1	1	0	0			
6	1	1	1	1	1		5
7	1	1	1				3
	0	0	0				
8	1	1	1				4
	1	0	0				
9	0	0	2	0	0	0	2
10	1	2	1	1	1	1	7
11	2						2
12	1	0					1
13	1						1
14	0						0
15	0						0
16	0						0
17	0						0
18	1						1
19	2	2	2				6
20	2						2
21	2						2
22	1	2	1	1	2		13
	2	1	1	1	1		
slova	T						

62

nuly

5
0
0
1
4
0
3
2
5
0
0
1
0
1
1
0
0
0
0

datum	15.10.2018
třída	MM2
věk	16
žena/muž	muž

	a	b	c	d	e	f	počet bodů
1	1	1	0				4
	1	0	0				
	1	0	0				
2	1	1	1	1			4
3	1						1
4	1						1
5	1	1	0	0			3
	1	0	0	0			
6	1	1	1	1	1		5
7	1	1	1				3
	0	0	0				
8	1	1	1				3
	0	0	0				
9	2	1	2	0	0	0	5
10	1	2	2	2	2	1	10
11	2						2
12	1	0					1
13	1						1
14	0						0
15	1						1
16	1						1
17	1						1
18	1						1
19	2	2	2				6
20	2						2
21	2						2
22	1	1	1	1	0		9
	2	1	1	1	0		
slova	T						

66

nuly

5
0
0
5
0
3
3
3
0
0
1
0
0
0
0
0
0
0
0
0
2

datum	15.10.2018
třída	MM2
věk	16
žena/muž	muž

	a	b	c	d	e	f	počet bodů
1	1	1	0				5
	1	0	0				
	1	1	0				
2	1	1	1	1			4
3	1						1
4	1						1
5	1	1	0	0			5
	1	1	1	0			
6	1	1	1	1	1		5
7	1	1	1				3
	0	0	0				
8	1	1	1				3
	0	0	0				
9	2	1	1	0	0	0	4
10	1	1	2	2	2	1	9
11	2						2
12	1	0					1
13	1						1
14	0						0
15	1						1
16	0						0
17	1						1
18	1						1
19	2	2	2				6
20	2						2
21	2						2
22	1	2	1	1	0		11
	2	1	1	1	1		
slova	T						

68

nuly

4
0
0
0
3
0
3
3
3
0
0
1
0
1
0
0
0
0
0
0
1

datum	15.10.2018
třída	MM2
věk	17
žena/muž	muž

	a	b	c	d	e	f	počet bodů
1	1	0	0				3
	1	0	0				
	1	0	0				
2	0	1	1	1			3
3	1						1
4	1						1
5	0	1	0	1			4
	1	1	0	0			
6	1	1	1	1	1		5
7	1	1	1				3
	0	0	0				
8	1	1	1				3
	0	0	0				
9	1	1	0	0	0	0	2
10	2	1	2	1	1	2	9
11	1						1
12	0	0					0
13	0						0
14	1						1
15	0						0
16	0						0
17	1						1
18	0						0
19	2	2	2				6
20	1						1
21	2						2
22	1	0	0	1	1		8
	2	1	1	1	0		
slova	T						

54

nuly

6

1

0

0

4

0

3

3

4

0

0

2

1

0

1

1

0

1

0

0

0

3

počet žáků	procenta	muž/žena	Text/Obraz/Xoboje	poznámky
1	61	m	T	
2	56	m	T	
3	56	m	O	
4	61	m	T	
5	62	m	X	
6	69	m	T	
7	61	?	?	
8	34	?	T	
9	61	ž	T	
10	47	ž	T	
11	56	ž	T	
12	45	m	T	
13	61	ž	T	
14	64	ž	T	5 kontinentů
15	69	m	T	
16	64	m	T	
17	61	ž	T	
18	76	m	T	5 kontinentů
19	68	m	T	
20	62	m	T	
21	66	m	T	
22	68	m	T	
23	54	m	T	

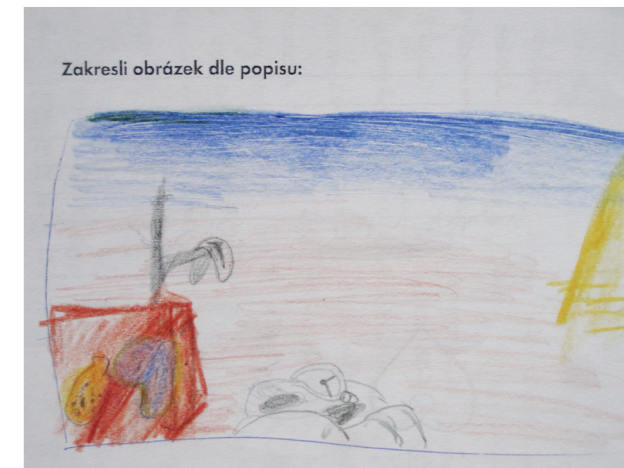
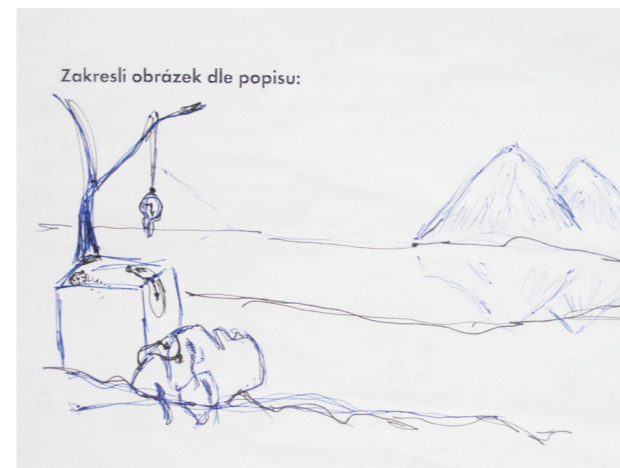
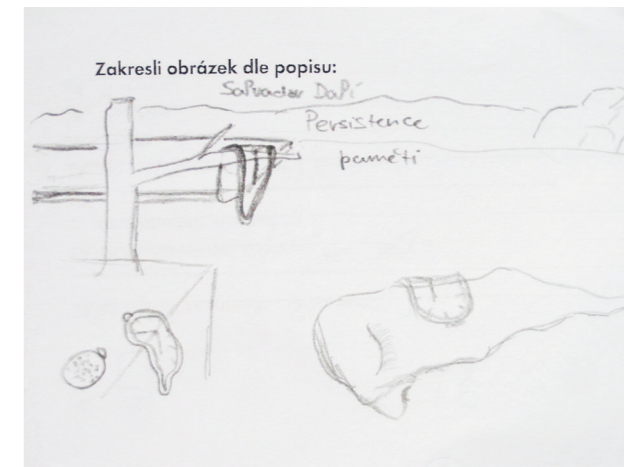
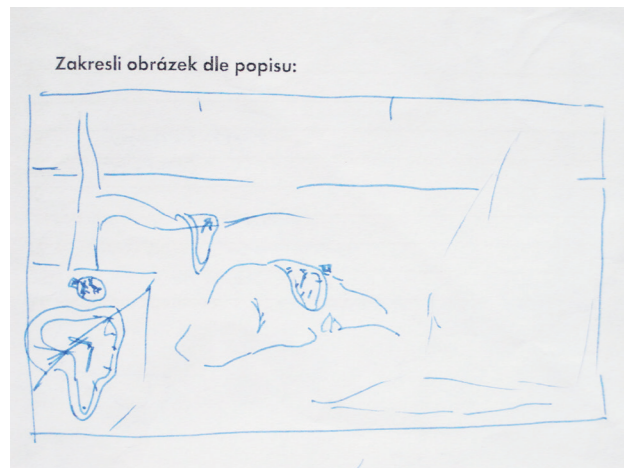
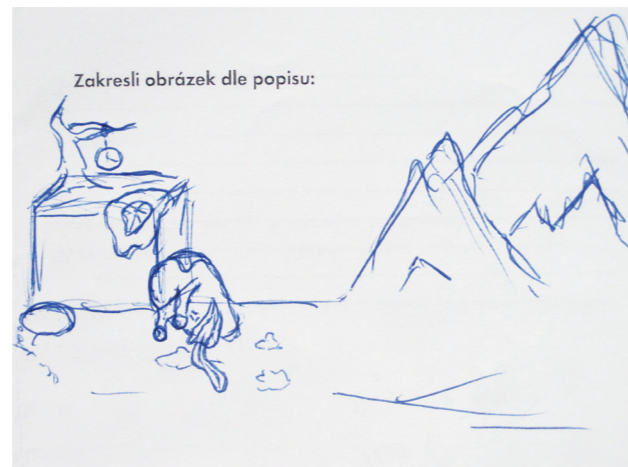
16 nad 60

6 ž

1 nad 70

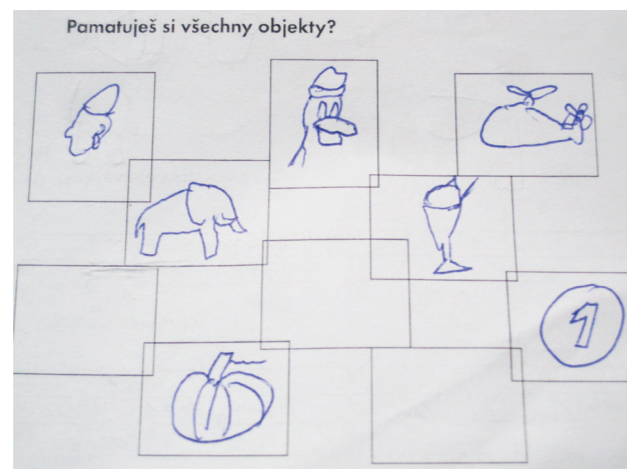
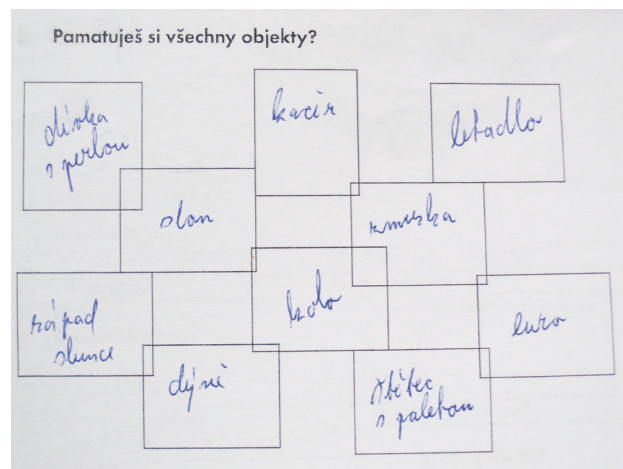
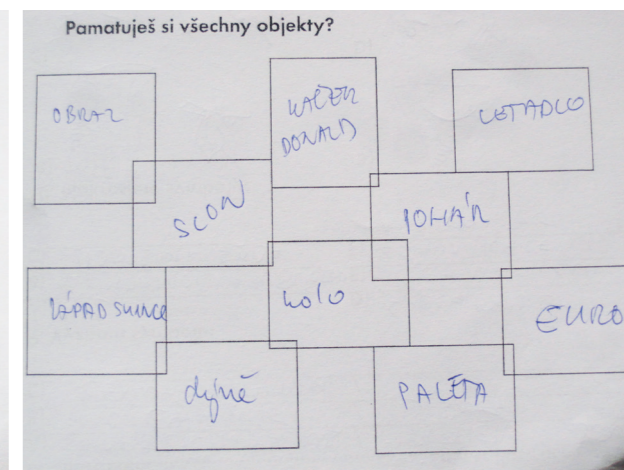
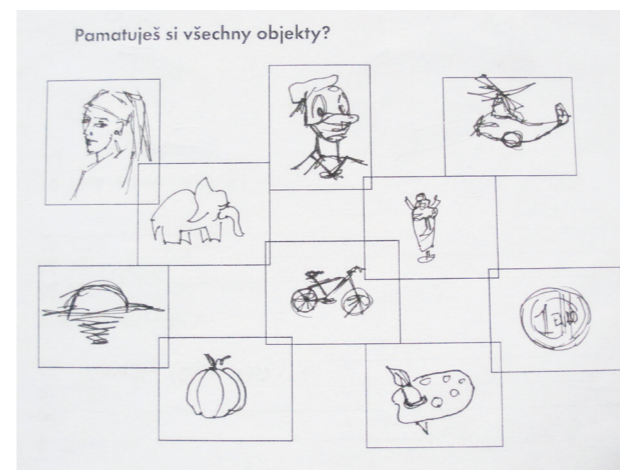
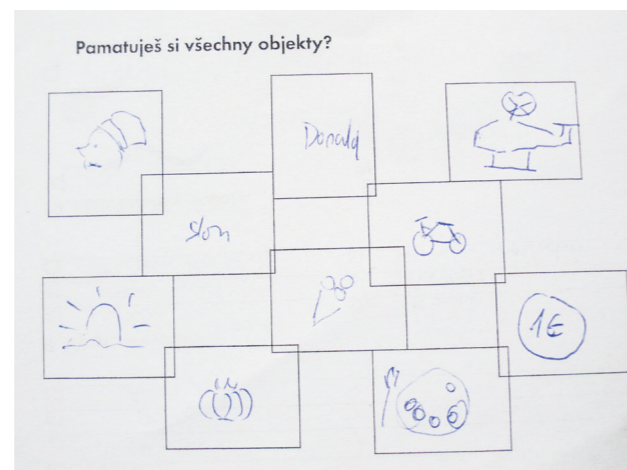
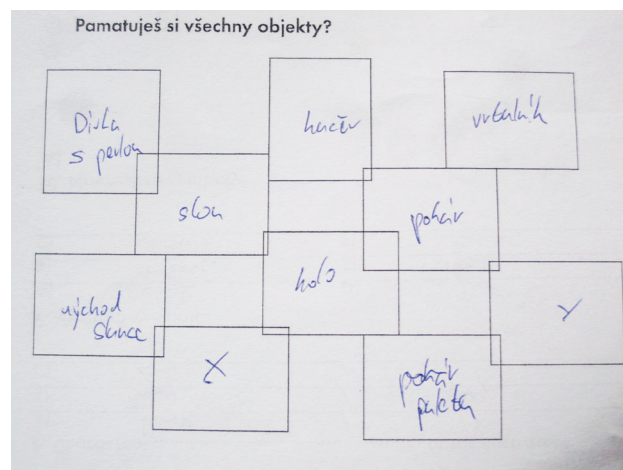
PŘÍLOHA P8:

ZAKRESLENÍ DLE POPISU



PŘÍLOHA P9:

PAMĚŤOVÝ TEST



PŘÍLOHA P10:

CELKOVÉ VÝSLEDKY DOTAZNÍKOVÉHO ŠETŘENÍ

ročník	nejnižší výsledky	nejvyšší výsledky	nad 70 %
SŠ 2.	34	76	4%
SŠ 3.	45	81	30%
SŠ 4.	52	83	78%
VŠ 1.	60	86	67%
VŠ 4.-5.	64	86	83%

nejnižší počet bodů







nejvyšší počet bodů













procento žáků s více jak 70 % bodů

více než 70 %	kompetentní
40-70 %	střední
méně než 40 %	základní

PŘÍLOHA P12:

UKÁZKA VÝSLEDKU TESTU TŘÍDĚNÍ ODPADKŮ

1▶		6	8
2▶		9	5
3▶		11	3
4▶		9	5
5▶		10	4
6▶		7	7

	Otázka	Odpověď	Označit
1			✘
2			✔
3			✔
4			✔
5			✔
6			✘

Výsledky podle studentů





SEŘADIT PODLE Odesláni úkolů/Přeložení Jméno Správ

Student	Správné	Nesprávné
▶ EV17	4	2
▶ Terezie Svarovska	6	0
▶ david hájek :*)	0	6
▶ TD 17	4	2
▶ honza luáš	2	4
▶ Kai	4	2
▶ VK	6	0
▶ vv	3	3
▶ Brodská	4	2
▶ hnza lukašš	1	5
▶ NB 17	6	0
▶ Pavlína Čeřovská	4	2
▶ adam	2	4
▶ JR 17,3.M	6	0

PŘÍLOHA P13:

ODBORNÝ ŽIVOTOPIS

PERSONAL INFORMATION Leona Kubišová

 Průhon 607, 25001 Brandýs nad Labem - Stará Boleslav (Czech Republic)
 (+420) 776 053 662
 leona.kubisova@seznam.cz
 <http://leuska.wixsite.com/projectone> <https://www.behance.net/LeonaKubisova>

WORK EXPERIENCE

09/2014–Present **Lecturer of graphic design and media**
EKO Grammar school and SOŠ Multimedia Studies Poděbrady, Poděbrady (Czech Republic)

03/2003–09/2015 **Graphic designer**
Havas Worldwide Prague, a. s., Praha (earlier EURO RSCG, a. s.), Praha (Czech Republic)
graphic design
clients: Peugeot, Ekokom, VICHY, Brown and Forman – Jack Daniel, Finlandia, Reckitt and Benckiser, Komerční banka, Modrá pyramida, Raiffeisen Bank, Fiskars

08/2001–02/2003 **Graphic designer**
Agentura REK, spol. s r. o., Stará Boleslav (Czech Republic)
graphic design, DTP
clients: Coca-Cola Beverages, TIÚ-PLAST a. s., Mettler Toledo, GlaxoSmithKline

EDUCATION AND TRAINING

2015–Present **PhD** EQF level 8
Faculty of Multimedia Communications, Tomas Bata University, graphic design, Zlín (Czech Republic)

2015–2016 **Certificate - Pedagogical studies** EQF level 7
Faculty of Education, Charles University, Praha (Czech Republic)

2009–2014 **MgA.** EQF level 7
Faculty of Multimedia Communications, Tomas Bata University, graphic design, Zlín (Czech Republic)

2001–2004 **Absolutorium - Landscape Architecture, DiS.** EQF level 6
College of Landscape Architecture, Mělník (Czech Republic)

1997–2000 **Absolutorium - Graphic Design and Packaging Technologies, DiS.** EQF level 6
College of Graphic Design and Packaging Technologies, Štětí (Czech Republic)

1992–1996 **Graduation** EQF level 4
Grammar school S. Machara, Brandýs nad Labem, Brandýs nad Labem (Czech Republic)

Mother tongue(s) Czech

Other language(s)	UNDERSTANDING		SPEAKING		WRITING
	Listening	Reading	Spoken interaction	Spoken production	
English	C2	C2	C1	C1	C1
German	A1	A1	A2	A2	A1

Levels: A1 and A2: Basic user - B1 and B2: Independent user - C1 and C2: Proficient user
Common European Framework of Reference for Languages

Communication skills good communication skills

Organisational / managerial skills good organizational skills, creating workshops, project learning etc.

Job-related skills active, creative, still learning, interested in trends

comics exhibition in Aero Cinema, Aeroschool - Autumn 2016

comics exhibition in Aero Cinema, Aeroschool - Spring 2017

Digital skills

SELF-ASSESSMENT				
Information processing	Communication	Content creation	Safety	Problem solving
Proficient user	Proficient user	Proficient user	Proficient user	Independent user

Digital skills - Self-assessment grid

Adobe CC (Illustrator, Photoshop, InDesign)
Resolume Arena
DMesh


Other skills illustration, comics, photography, video mapping

Driving licence A1, B

Publikace neprošla jazykovou ani redakční úpravou.



VIZUÁLNÍ LABORATOŘ

 Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Disertační práce

Grafický design, vizuální komunikace a gramotnost

Graphic Design, Visual Communication and Literacy

Autor: **MgA. Leona Kubišová, DiS.**

Studijní program: **Doktorský P8206 Výtvarná umění**

Studijní obor: **8206V102 Multimédia a design**

Školitel: **doc. PaedDr. Jiří Eliška**

Zlín, říjen 2021

© Leona Kubišová (leona.kubisova@seznam.cz)

Grafický design, vizuální komunikace • a gramotnost

Disertační práce / 2021 / Leona Kubišová

Publikace neprošla jazykovou ani redakční úpravou.