

VÝTVARNÁ VÝCHOVA (8. ročník)

Charakteristika předmětu:

Obsah vyučovacího předmětu „VÝTVARNÁ VÝCHOVA“ v 8. ročníku je zaměřen na výuku počítačové grafiky, která je v praktickém životě (prostřednictvím hromadných sdělovacích prostředků) a na trhu práce velmi dynamicky vyvíjejícím se oborem. Předmět vychází z části obsahu vzdělávacího klasického oboru „Výtvarná výchova“ a části obsahu vzdělávacího oboru „Informační a komunikační technologie“. Vyučovací předmět navazuje a dále rozvíjí znalosti a dovednosti žáků získané v předmětu „informatika“ (5. a 6. třída) a klasické „výtvarné výchovy“. Obecným cílem předmětu je naučit žáky orientovat se v problematice počítačové grafiky, seznámit je s možnostmi, které výpočetní technika do oblasti grafiky přináší, a naučit je osvojit si základy práce s technickými prostředky užívanými v počítačové grafice a s grafickými programy.

Cílem předmětu Počítačová grafika je dovést žáky k porozumění základním teoretickým pojmům z oblasti grafiky (rastr, vektor, rozlišení, barevná hloubka, formát souboru atd.), naučit je nasnímat fotografii skenerem, nafotit obrázek digitálním fotoaparátem, upravit snímky v počítači, vytisknout je nebo publikovat na webu. Z fotografií bude žák umět vytvořit jednoduchou koláž, vektorovou kresbu, leták, vizitku, obal CD apod. Součástí získaných znalostí bude i přehled využitelné techniky a dostupného programového vybavení.

Vyučovací předmět „Výtvarná výchova“ se zaměřením na počítačovou grafiku posiluje výtvarné citění a vzdělání. Pomáhá přinášet umělecké osvojování světa, při kterém dochází k rozvíjení specifického citění, tvořivosti a vnímavosti jedince.

Specifické cíle předmětu:

- pracuje s textem a obrázkem v grafickém editoru
- uplatňuje základní estetická a typografická pravidla pro práci s textem a obrazem
- pracuje s informacemi v souladu se zákony o duševním vlastnictví
- zpracuje a prezentuje na uživatelské úrovni informace v textové, grafické a multimediální formě
- používá informace z různých informačních zdrojů a vyhodnocuje jednoduché vztahy mezi údaji
- uvědomuje si možnosti počítačové grafiky při prezentaci vlastních prací a těchto možností cílevědomě využívá počítačově grafické schopnosti.
- užívá prostředky pro zachycení jevů a procesů v proměnách a vztazích; k tvorbě užívá některé metody uplatňované v současném výtvarném umění a digitálních médiích – počítačová grafika, fotografie, video, animace
- vybírá, kombinuje a vytváří prostředky pro vlastní osobité vyjádření porovnává a hodnotí jeho účinky s účinky již existujících i běžně užívaných vizuálně obrazných vyjádření

Nejčastější formy výuky:

- Frontální výuka (osvojení nových pojmů a souvislostí)
- Skupinová práce (řešení problémů, získání podnětů, vytvoření návrhů)
- Individuální práce (ovládání grafických programů, realizace vlastní tvořivosti)

Metody používané při výuce:

- Dialog (hledání kompromisu, utváření názoru a postoje)
- Diskuze (argumentace, komplexní pojetí problémového úkolu, vyjádření názoru)
- Brainstorming (rozvoj asociací k danému tématu, třídění informací do skupin podle různých kritérií)
- Práce s textem, virtuálními informacemi, obrazem (fotografií) a videem (hodnocení, kritické uvažování, porovnávání s vlastní zkušeností)
- Kooperace (spolupráce ve skupině při dosahování daných cílů)
- Výklad

- Názorná ukázka

Minimální doporučená úroveň pro úpravy očekávaných výstupů v rámci podpůrných opatření:

- ovládá základní funkce vybraných digitálních zařízení, postupuje podle návodu k použití, při problémech vyhledá pomoc či expertní službu
- propojuje vzájemně jednotlivá vybraná digitální zařízení
- ošetřuje digitální techniku a chrání ji před poškozením
- dodržuje základní hygienická a bezpečnostní pravidla a předpisy při práci s digitální technikou a poskytne první pomoc při úrazu
- vyhledává, vyhodnocuje a zpracovává data
- při tvorbě vychází ze svých zrakových, hmatových i sluchových vjemů, vlastních prožitků, zkušeností a fantazie
- uplatňuje základní dovednosti při přípravě, realizaci a prezentaci vlastního tvůrčího záměru
- vnímá a porovnává nejen výsledky své vlastní tvorby, ale také výsledky běžné i umělecké produkce, slovně vyjádří své postřehy a pocity

8. ročník

VÝSTUPY

dokáže pojmenovat základní procesy vzniku grafického díla a má základní představu jak je využívat ve vlastní tvorbě. Umí vytvořit základní náčrt projektu klasickou metodou a využít jej při práci s digitální grafikou

umí pomocí rastrové kresby MS malování nakreslit předmět umístěný do prostoru zvládá vystihnout hloubku prostoru perspektivní kresbou, výběrem barev a stínováním

umí pořídit digitální fotografii, provést její základní úpravu, retuš, dokáže soubor exportovat do vhodného formátu, má přehled co je morhing a stereofotografie

umí z několika rastrových snímků vytvořit vhodnou fotokoláž a provést její barevnou úpravu, zvládá export do vhodného formátu

uvědomuje si rozdíly mezi vektorovou a rastrovou grafikou, dokáže vytvořit s pomocí nástrojů vektorového editoru leták a logo firmy

zná princip digitální animace, dokáže vytvořit krátkou animaci a exportovat ji do vhodného video formátu

zná princip a základní vlastnosti 3D grafiky, v prostředí 3D editoru dokáže vytvořit jednoduchý model s texturou

zná základní typografická pravidla a dokáže je vhodně aplikovat při tvorbě novinového článku a letáku

Pro počítačovou prezentaci na vlastní téma, umí připravit vhodnou aktivizační grafiku a animaci

Dokáže připravit vhodnou grafiku a s využitím programovacího jazyka Scratch ji dokáže učinit interaktivní (počítačová hra, kvíz)

UČIVO

Čtyři základní procesy klasické a digitální grafiky
získávání inspirace
náčrty
designování projektu
ladění projektu a distribuce

Malování rastrových obrázků
MS malování – perspektivní kresba - opakování
Krita – základy digitálního malování
teorie barev

Digitální fotografie
pořízení fotografie, stereografie – 3Djournal
úprava fotografií - Gimp, PhotoPhiltre, FotoMorph

Tvorba koláží
skládání fotografií a jiných grafických prvků do celku - Gimp

Tvorba vektorové grafiky
postava, leták, logo - Libre Office

Animace - vytváření pohyblivých obrázků
vytváření pohyblivých obrázků – Pivot animátor, Google prezentace

Modelování 3D předmětů
prostorová zobrazení předmětů – MagicaVox, Google SketchUp

Práce s textem
typografická pravidla
grafická úprava textu – Gimp, LibreOffice

Grafika pro počítačovou prezentaci
grafika a animace v Google prezentaci

Digitální grafika v programování
příprava a integrace počítačové grafiky v programování – Scratch

PRŮŘEZOVÁ TÉMATA

výchova ke klasickému výtvarnému umění

osobnostní a sociální výchova

multikulturní výchova

enviromentální výchova

mediální výchova