

MASARYKOVA UNIVERZITA

FILOZOFICKÁ FAKULTA

M U N I
A R T S

Ústav hudební vědy

Magisterská diplomová práce

2021

Bc. Sonya Mátlová

MASARYKOVA UNIVERZITA

FILOZOFICKÁ FAKULTA

M U N I
A R T S

Ústav hudební vědy

Učitelství estetické výchovy pro střední školy

Magisterská diplomová práce

Modelové hodiny výuky fotografie na středních uměleckých školách

Bc. Sonya Mátlová

Vedoucí práce: Mgr. Tomáš Staudek, Ph.D.

Brno 2021

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem předkládanou práci zpracovala samostatně a použila jen uvedené prameny a literaturu. Současně dávám svolení k tomu, aby tato diplomová práce byla umístěna v Ústřední knihovně FF MU a používána ke studijním účelům.

V Brně dne 22. května 2021

Sonya Mátlová _____

Poděkování

Na tomto místě bych ráda poděkovala Mgr. Tomáši Staudkovi, Ph.D. za vedení práce, cenné a inspirativní rady a v neposlední řadě i rychlou a věcnou reflexi. Dále bych chtěla poděkovat rodině a přátelům za jejich laskavou podporu, trpělivost a samozřejmě i jazykovou korekturu.

Bibliografický záznam

MÁTLOVÁ, Sonya. *Modelové hodiny výuky fotografie na středních uměleckých školách*. Brno: Masarykova univerzita, Filozofická fakulta, Ústav hudební vědy, 2021. Vedoucí práce Tomáš Staudek.

Anotace

Tato diplomová práce se snaží nastínit možnosti užití grafických programů při výuce hodin fotografie na středních uměleckých školách, a to skrze metodické listy, které představují praktické a kreativní úkoly pro studenty. V těchto metodických listech je využíváno jak placených programů Adobe Suite, tak i volně dostupných fotografických editorů na webu nebo v aplikacích. Zde předkládané lekce navazují na hodiny teorie fotografie a počítají s jejich znalostí u žáků. Pokračují již proto s praktickým focením na digitální fotoaparáty a následnými úpravami fotografií ve výše zmíněných editorech. Navrhované modelové lekce v této DP vycházejí z teorií *Moderní vyučování* Geoffreya Pettyho a konektivismu George Siemense a Stephen Downese.

Diplomovou práci jsem si vybrala na základě vlastních zkušeností s výukou fotografie na středních uměleckých školách. Dále jsem vycházela při výběru tématu z rozhovorů s lidmi, kteří taktéž mají přímou zkušenost s fotografickou výukou.

Klíčová slova

výuka fotografie, fotografie, nová média, střední umělecké školy, digitální technologie, renesance, baroko, Adobe Photoshop, Pixlr, Photopea, konektivismus, modelové lekce

Technická poznámka

Kde není uvedeno jinak, citace z literatury psané v anglickém jazyce si autorka práce dovoluje uvádět ve vlastním překladu.

Annotation

This diploma thesis tries to draw an attention towards the use of graphic programs in teaching photography at secondary art schools. As main tools in this effort were used methodological sheets, which contain both practical and creative tasks for students. These methodological sheets utilize paid Adobe Suite programs as well as freely available photo editors on the web or as applications. The tasks presented in the following text expect that the students have already been familiarized with the lessons of theory of photography and possess the necessary theoretical knowledge. Therefore, they can dive straight into practical photography making on digital cameras and its subsequent editing in the aforementioned editors. The teaching methods in this diploma thesis are based on the theories of *Modern pedagogy* by Geoffrey Petty and the connectivism of George Siemens and Stephen Downes.

Keywords

photography lessons, photography, new media, art high schools, digital technology, renaissance, baroque, Adobe Photoshop, Pixlr, Photopea, connectivism, model lessons

L'annotazione

Questa tesi di laurea parla dell'utilizzo dei programmi grafici e dell'educazione nella fotografia alle scuole superiori artistiche. Lo strumento principale di questo tipo di educazione sono i fogli metodici che rappresentano i compiti pratici e creativi per gli studenti. Questi fogli metodici usano i programmi pagati (per esempio Adobe Suite) ma allo stesso tempo anche programmi gratuiti accessibile su internet oppure ad esempio applicazioni. Le lezioni presentate in questa tesi sono fondate sul fatto che gli studenti hanno già partecipato alle lezioni sulla teoria della fotografia e hanno ottenuto la conoscenza necessaria su di essa. Grazie a questo, possono partecipare direttamente al fotografare pratico con le camere digitali e fare le modificazioni successive con i programmi già menzionati. Le lezioni presentate nella seguente tesi derivano dalla teoria pedagogica moderna di Geoffrey Petty e il connettivismo di George Siemens e Stephen Downes.

La scelta di questo tema di laurea è dovuto alla mia esperienza diretta con l'insegnamento della fotografia e la forma finale del tema e il testo è il risultato delle conversazioni con le persone che hanno avuto un'esperienza simile.

Parole chiave

lezioni di fotografia, fotografia, nuovi media, licei d'arte, tecnologia digitale, rinascimento, barocco, Adobe Photoshop, Pixlr, Photopea, connettivismo, lezioni modello

Obsah

Anotace	5
Klíčová slova	5
Annotation.....	6
Keywords.....	6
L'annotazione.....	7
Parole chiave	7
Úvod.....	11
1. Nová média a výuka	12
2. Co jsou to nová média a proč je ve výuce používat?.....	13
3. Fotografie a nová média jako důstojný nástupce klasického umění.....	14
4. Vývoj fotografie a jeho dopad na dnešní mínění o fotografii.....	17
5. Výuka úpravy fotografií jako mezioborové spojení k prohlubování gramotností nutných k životu v moderním světě.....	19
6. Výuka úpravy fotografií ve světle konektivistické teorie učení	21
7. Vzdělávací programy v kontextu výuky předmětu Fotografie	26
7.1. Základní dokumenty Školního kurikula	26
7.1.1. Strategie vzdělávací politiky České republiky do roku 2030+.....	26
7.1.2. Rámcový vzdělávací program (RVP).....	29
7.1.3. Školní vzdělávací program (ŠVP).....	29
7.2. Vzdělávací cíle oboru Multimediální tvorba	30
7.3. Cílové kompetence žáka	30
7.4. Klíčové kompetence žáka	31
7.4.1. Kompetence k učení	31
7.4.2. Kompetence k řešení problémů	31
7.4.3. Komunikativní kompetence.....	32

7.4.4.	Kompetence personální a sociální	32
7.4.5.	Občanská kompetence a kulturní povědomí.....	33
7.4.6.	Kompetence k pracovnímu uplatnění a podnikatelským aktivitám.....	33
7.4.7.	Matematické kompetence	33
7.5.	Odborné kompetence	34
7.5.1.	Ovládat základy výtvarné, užité a multimediální tvorby.....	34
7.5.2.	Provádět činnosti související s multimediální tvorbou webdesignu, 2D a 3D grafiky, statických i pohyblivých digitálních záznamů.....	35
7.5.3.	Dbát na bezpečnost práce a ochranu zdraví při práci	35
7.5.4.	Usilovat o co nejvyšší kvalitu své práce, výrobků a služeb	36
7.5.5.	Jednat ekonomicky a v souladu se strategií udržitelného rozvoje.....	36
7.6.	Průřezová témata.....	37
7.7.	Pojetí vyučovaného předmětu.....	38
7.8.	Organizace výuky	39
7.9.	Organizace výuky pro tuto diplomovou práci.....	40
7.10.	Vzdělávací cíle předmětu.....	41
8.	Tvořivost jako důležitý prvek moderního vyučování	42
9.	Hodnocení	45
11.	O modelových lekcích.....	49
11.1.	Uchování informací.....	51
11.2.	Portfolio	52
12.	Modelové lekce.....	53
12.1.	Lekce č.1	55
12.2.	Lekce č.2.....	64
13.	Závěr.....	72
14.	Resumé.....	73
14.1.	Summary	74

14.2. Il sommario	74
15. Seznam literatury	75

Úvod

Předmět i samotný obor Fotografie,¹ se v českém prostředí ve většině případů vyučuje pod záštitou Rámcového vzdělávacího programu pro obor 82-41-M/17 Multimediální tvorba.² I když se nechci dopouštět nespravedlivé generalizace a věřím, že na některých místech hodiny fungují jiným způsobem, je jistý klasický postup, jak vyučovat fotografii. Studenti jsou seznámeni s historií fotografie a umění způsobem, jako při klasických hodinách dějepisu. Dále probírají jak a z čeho se samotný fotografický aparát skládá a jak funguje. Jedná se o takzvané „*specifické výrazové prostředky fotografie*“, nebo „*základní fotografické žánry*“.³ Dějiny jsou jistě nesmírně důležité pro veškeré umělce proto, aby jejich umění dokázalo najít směr, inspiraci i ukotvení v čase. Stejně tak důležité je i znát techniku se kterou pracují. Avšak myslím si, že stejně nezbytnou částí je i praxe. A právě v této chvíli přichází zásadní aspekt celé této práce. Studenti jsou povětšinou času posluchači, ne začínající tvůrci/umělci. Fotografické techniky, o kterých se učí, si vyzkouší (v nejlepším případě) jednou, či dvakrát. Není pro ně jednoduché pochopit propojení dějin a praxe, nebo že poznatky z předmětů, které ve škole mají, je dobré využít i v jiných úkolech, než jsou ty z daného předmětu. Zkrátka to, že svoje znalosti je možné uplatnit napříč předměty.

Potom, co se přes dějiny žáci dostanou k moderní digitální fotografii, nezbývá prostor ani čas pro výuku její postprodukce, která i v dějinách měla velké zastoupení. Právě ta totiž otevírá fotografům nevídané možnosti, kdy se může propojovat fotografie s malbou nebo grafikou. Na středních uměleckých školách jsou ovšem tyto předměty často odděleny. Proto je jedním z cílů této práce, ukázat mladým umělcům na středních školách, že fotografie není omezena na pouhý výřez reality, ale naopak díky ní lze tvořit umění, které realitu ozvláštňuje a vytrhává z její automatizace.⁴

Dalším a ústředním tématem této práce je vytvořit modelové lekce pro učitele na takto zaměřených školách tak, aby žák nebyl pouhým posluchačem, ale hlavním aktivním subjektem hodiny, a to na základě moderní pedagogiky a teorie konektivismu. Vyučující pomáhá rozvíjet studentovu vlastní iniciativu s fotografií za pomoci

¹ Viz Např. Střední umělecká škola grafická Jihlava – Fotografická a filmová tvorba – Obor 82-41-M/17 Multimediální tvorba <https://www.susg.cz/vzdelavani/8-studijni-obory.html>

² RVP Multimediální tvorba [online]. [cit. 27.4.2021]. Dostupné z: <
<https://dcgi.fel.cvut.cz/media/cs/study/rvp-8241m17-multimedialni-tvorba.pdf>>.

³ *Ibid.*

⁴ ŠKLOVSKIJ, Viktor Borisovič. *Teorie prózy*. Praha: Akropolis, 2003, s. 8-12.

programů, jak na počítačích a grafických tabletech, tak na tabletech samotných, které dávají prostor k tvorbě vlastních světů studenta. Pracuje s osobní motivací a nasazením žáka, který dostává komplexní úkoly, které plní za pomoci moderních technologií a vyhledávání na internetu. Výuka pracuje s obecným přehledem studenta, je tedy nezbytná i již zmiňovaná historie, ovšem v takové míře, aby nepřesáhla poměrově čas praktické výuky. Svoje znalosti, kreativitu, zájmy a schopnosti poté student reflektuje do svých vlastních prací.

Na základě studia odborných zdrojů, analýzy školských vzdělávacích programů a konektivistické teorie učení navrhuji organizaci výuky předmětu Fotografie tak, jak je popsána v této diplomové práci.

1. Nová média a výuka

„Internet revolučně kolektivizoval lidské myšlení a zacházení s informacemi. Překonal tak biologická omezení, která brzdila jedince při nacházení a vyměňování obrazů.“⁵

Můžeme se ptát, zdali jsou nová média při výuce fotografie nápomocná k rozvoji tvořivosti? Anebo, jak se mění vnímání používání technologií k tvorbě? Proč se na digitální tvorbu v uměleckých i výukových kruzích dívá jako na něco méně esteticky hodnotného? Přitom zaimplementování nových médií do výuky uměleckých předmětů není novým tématem. Někteří studenti (absolventi) se již věnovali tomuto tématu ve své diplomové práci. Například Adéla Bohadlová ve své magisterské práci nastínila, jaké možnosti mají nová média ve výuce estetické výchovy, aby žáky aktivně a kreativně rozvíjely.⁶ Zuzana Hostašová⁷ se věnovala zapojení tabletů do výuky uměleckých a estetických předmětů. Dále je zde Pavlína Golasowská.⁸ Ta ve svojí magisterské práci nastiňuje využití DIY médií.⁹

⁵ BARROW, John D. Vesmírná galerie: klíčové obrazy v dějinách vědy. Praha: Argo, 2011. Zip (Argo: Dokořán). ISBN 978-80-257-0411-0.

⁶ BOHADLOVÁ, Adéla. *Možnosti využití nových médií ve výuce estetické výchovy*. Brno, 2019. Diplomová práce. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta. Vedoucí práce Tomáš Staudek.

⁷ HOSTAŠOVÁ, Zuzana. *Využití tabletů ve výuce estetické výchovy na středních školách*. Brno, 2015. Diplomová práce. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta. Vedoucí práce Pavlína Mazáčová.

⁸ GOLASOWSKÁ, Pavlína. *Principy "Do It Yourself" se zaměřením na DIY média jako inspirace pro výuku estetické výchovy*. Brno, 2014. Diplomová práce. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta. Vedoucí práce Karla Brücknerová.

⁹ Do It Yourself – tzv. udělej si sám.

Tato práce má (podobně jako práce zmíněných kolegů) za cíl zmodernizovat přípravu a pedagogický přístup umělecky zaměřené výuky (v našem případě fotografie) a tím ji vytvořit atraktivnější a využitelnější pro žáky do budoucna, i pro jejich lepší užití v následném pracovním životě. Nová média ve škole žákům pomáhají i k digitální, mediální, počítačové, vizuální a informační gramotnosti a tím přispívají k rozvíjení jejich dalších klíčových kompetencí. To je dále vybavuje do praxe i osobního života v dnešní společnosti, která je technologiemi značně nasycena.

Výstupem této magisterské práce jsou metodické listy modelových lekcí, které se snaží představit možnosti digitálních úprav fotografií za pomoci jak placeného, tak volně dostupného softwaru. Aby žáci dokázali implementovat prvky digitální fotografie na pozadí dějin umění, a přitom využily nových médií, budou se modelové lekce držet tématu portrétu renesance a baroka. Práce se světlem, šerosvitem, nebo pleťovou barvou za pomoci vkreslování přímo do fotografií na grafických, či klasických tabletech. Budou kombinovat svoje teoreticky naučené znalosti tehdejšího vizuálního zpracování s digitálním projevem, a tím své poznatky prakticky využívat v neotřelém prostředí nových médií. Budou se také učit, že technologie pro ně mohou být nástrojem tvorby i vědění.

2. Co jsou to nová média a proč je ve výuce používat?

Pokud hledáme definici spojení nová média, musíme si nejprve definovat médium samotné. To je prostředek, nebo zprostředkovatel mezi body A a B. Ve smyslu sdělovacího prostředku je pak médium forma přenosu nebo záznamu sdělení.¹⁰ Souvislost média s uměním je stále ve významu zprostředkovatele. Tím jsou v tomto případě metodologie, mechanismy, materiály a technologie, přes které je možné umělecké dílo realizovat. Vytváří se zde akt, kde se efekt přenáší skrze substanci.¹¹

Když připojíme slovo „nová“ k médiím, vzniknou nám nová média, tedy nové substance dnešní společnosti, která je užívá i k uměleckému projevu. Nová média fungují v soudobé společnosti jako hlavní hybná síla, která posouvá hranice nejenom

¹⁰ *Slovník cizích slov* [online]. Copyright © slovník cizích slov, 2005 [cit. 10.12.2020]. Dostupné z: <<http://www.slovník-cizich-slov.cz/?q=m%C3%A9dium&typ=0>>.

¹¹ IRISH MUSEUM OF MODERN ART AND AUTHORS. *What is (New) Media Art?* In: Imma.ie [online]. Ireland, 2009 [cit. 10.12.2020]. Dostupné z: <<http://www.imma.ie/en/downloads/whatisnewmediaartbooklet.pdf>>.

umění. Je to svět, ve kterém musíme vstupovat mimo naši realitu do kyberprostoru. Právě kyberprostor je dnešní hlavní podstatou moderní společnosti, ve kterém se všichni každý den pohybujeme. Vyhnout se veškerému kontaktu s moderními technologiemi je v běžném životě téměř nemožné. Proč jsou tedy nová média stále odsouvána ve spojení s uměním a výukou na vedlejší kolej?

Nová média jsou vůdci moderní revoluce kultury.¹² Od komunikace po distribuci se vše zprostředkovává počítači. Nové vynálezy vždy přinášely revoluci a například fotografie zapříčinila revoluci v obrazových médiích. Počítače, počítačová média a s nimi nová média způsobily revoluci ve veškerých odvětvích.¹³

Nová média se se zapojením do výuky stávají tou proměnnou, jak učitel komunikuje s žáky a jak tvoří celý proces jejich vzdělávání multimedialnějším a interaktivnějším. Otevírá se tím možnost, jak rozvíjet konektivistický způsob výuky. Ten navazuje na konstruktivismus tím, že „*akcentuje roli aktivního žáka, který se chce sám vzdělávat, a učitel mu pro tuto činnost má především vytvářet stimulující prostředí jak v oblasti vnitřní, tak také vnější motivace, technického a materiálního zázemí*“.¹⁴ Dále je učitel žákovi pomocníkem, průvodcem a facilitátorem. Konektivismus k tomu přináší ještě další sociální rozměr, kdy vede jak učitele, tak žáky k tomu, aby svoji výuku neprodukovali pouze v izolovaném prostředí, ale aby zkoušeli tvorbu komunity, nebo sdíleli vytvořené materiály,¹⁵ a tím pomáhali dalším vyučujícím i žákům napříč republikou. V případě vícejazyčné výuky třeba i napříč světem.

3. Fotografie a nová média jako důstojný nástupce klasického umění

Na vině za malou četnost výuky postprodukce fotografie za pomoci nových médií a s tím spojená i částečná dehonestace upravovaných fotografií může být problém dojmu přeplněností „umělými“ obrazy, která vysílají masová média. Samotné spojení s masovými médii je okamžitě vnímáno jako nižší forma umění.

¹² MANOVICH, Lev. SEDLÁK, Pavel. *Principy nových médií. Teorie vědy* [online]. 2002 [online]. Copyright © [cit. 21.12.2020]. s. 55. Dostupné z: <<http://www2.iim.cz/wiki/images/5/52/Manovich2-02i.pdf>>.

¹³ *Ibid.*

¹⁴ ČERNÝ, Michal. Zuzana HOSTAŠOVÁ. Stanislav HOŠEK. et al. *Tablet ve školní praxi*. Brno: Flow, 2015.

¹⁵ *Ibid.*

U Jeana Baudrillarda a Paula Virilia je zásadní otázkou moderního umění rychlost. Právě díky rychlosti vše kolem nás mizí. I něco tak stálého jako je příroda si užíváme nejčastěji za jízdy z oken dopravních prostředků. Obraz monumentálního stromu v jednom okamžiku zmizí a je nahrazován dalšími tisíci obrazy. Rychlost přenosu informací je nesmírná. Událost, která se stala na druhé straně naší planety v moment, kdy jste otevřeli tuto magisterskou práci, bude s největší pravděpodobností dohledatelná, včetně fotografií, na internetu i po dočtení této práce. Právě fotografie má podle Virilia i Baudrillarda primární úkol zachytit něco, než to zmizí ve světě pomíjivé rychlosti. „*Fotografie je (...) umění, jak disociovat objekt z veškeré předchozí existence a zachytit jeho zdání mizení v okamžiku následném.*“¹⁶

Za nejcennější vlastnost fotografie je považována mlčenlivost, neboť nepotřebuje žádný další komentář.¹⁷ Je podle nich prostředkem, jak mimeticky zachytit něco neopakovatelného. Uchovává okamžik, který najednou zmizí. Díky úpravám za pomoci nových technologií se fotografie najednou stává podle Baudrillarda „hnusně estetickou“.¹⁸ Fotografii využívá esteticko-marketingový průmysl ke svádění mas, které jsou přesyceny obrazovými vjemy a simulacemi světa. Taková fotografie podle něj podporuje představu neexistující reality. Virilio má také fotografii za reklamní nástroj ke svádění mas, jež simuluje důvěryhodnost a podporuje mizení jazyka a slov. Dodává, že ani vysoká technická kvalita fotografií nemusí nutně znamenat její estetické kvality. „*Takže si již nedělejme iluze o reklamních hrdinstvích fotografie.*“¹⁹ *Mimésis* podle obou teoretiků přestává existovat a je nahrazena hyperrealitou, která mizí rychleji, než se v ní naučíme číst.

Avšak idealizované nejsou až dnešní fotografie. Dovolím si v tomto s teoretiky Viriliem i Baudrillardem nesouhlasit, když řeknu, že hyperrealita byla v jisté míře tvořena v umění vždy.

Notoricky známá malba Leonarda da Vinciho, *Mona Lisa*, je ukázkou vložení vlastní umělcovy (v jiných případech i zadavatelovy) intence do obrazu. Nejen že podle některých teorií portrétovanou ženu tak předělával, až začala mít úsměv da Vinciho matky,²⁰ ale i do pozadí je vložena jistá vypravěčská linie v podobě fantaskní krajiny za

¹⁶ BAUDRILLARD, Jean. *Dokonalý zločin*. Olomouc: Periplum. 2001, s. 66.

¹⁷ *Ibid.*, s. 93.

¹⁸ *Ibid.*, s. 93.

¹⁹ VIRILIO, Paul. *Stroj vidění*. Bratislava: Slovenský filmový ústav. 2002, s. 92.

²⁰ FREUD, Sigmund. *Vzpomínka z dětství Leonarda da Vinci*. Praha: Orbis, 1991, s. 21.

portrétovanou. Dále autoportrét Albrechta Dürera, kde pravděpodobně vystupuje v podobě Ježíše Krista a sám sebe jemu připodobnil díky víře, že umělcovo poslání je podobné jako to Ježíšovo. Nebo portrét od George Gowera, *Královna Alžběta I*, kde je nejen samotná Alžběta I. idealizovaná, ale zobrazuje i vše nutné ke komunikaci s divákem a jeho obdivu. Britské královské klenoty, glóby a anglickou flotilu po porážce Španělů, tak aby co nejlépe vyobrazil sílu Britského impéria a pomohl s propagandou samotné osoby britské královny a zároveň oslavoval její námořní moc. Rembrandtovi dokonce někteří zákazníci odmítali zaplatit za obrazy,²¹ pokud budou příliš realistické (dnes bychom řekli „neretušované“).

Obraz tedy již před příchodem fotografie komunikoval s divákem beze slov a stejně tak již předtím simulovala důvěryhodnost a tvorbu neexistující reality. I když se společnost a s ní vizuální kultura vyvíjí, umělecké zpracování reality nikdy není dokonalá *mimésis*. Právě díky pozměněné realitě máme možnost otevírání kreativity k tvorbě nových světů. V každém umění tvůrce částečně sublimuje vlastní osobnost do díla. Nejsou dva lidé na světě, kteří by svět viděli identicky. Díky fotografii a její následné úpravě za pomoci moderních technologií máme možnost ukázat ostatním náš jedinečný pohled na vlastní „realitu“.

Nejen že nám úprava fotografií otevírá brány do tvorby vlastních světů, ale může zapříčinit i prožití zkušenosti, kterou bychom jinak zkusit nemohli, nebo ji ani vytrpět nechtěli. Manipulace s fotkou pomáhá (podobně jako obraz *Královna Alžběta I*) vytvořit obrazy, ve kterých lze číst a rozvíjet naši fantazii. Například obyčejná fotografie krajiny se může stát pohádkovým rájem, když na tabletu dokreslíme pár neskutečných tvorů, či rostlin. Přitom svou realističností působí na člověka jako svět, který někde existovat může, čímž divákovi zprostředkovává zkušenost z této „neskutečné skutečnosti“. Naopak i obyčejný portrét lze dokreslit tak, aby působil děsivě, jako živé představení Caravaggiova *Davida a Goliáše*. Lidé v umění po staletí skutečnost napodobují, avšak stále upravují pro jejich jedinečnou zkušenost „*neboť předně jest napodobování lidem vrozeno od malička, a tím se právě liší člověk od ostatních živočichů, že si libuje v napodobování a že si osvojuje první poznatky napodobováním. Mimo to se všichni radují u napodobování. Důkazem toho jest, co se jeví při dílech uměleckých: některé věci neradi vidíme ve skutečnosti, ale obrazy jejich, s největší*

²¹ RICKETTS, Melissa. *Rembrandt*. Čestlice: Rebo, 2006, s. 10.

podrobností provedené, rádi pozorujeme, jako vyobrazení zvířat nejopovrženějších a mrtvol“.²²

4. Vývoj fotografie a jeho dopad na dnešní mínění o fotografii

Samotný vynález fotografie v sobě nese mezioborové vědomosti, kterými jsou prvky výtvarného umění, chemie a optiky. Prvním vynálezem na zachycení reálného obrazu byla *camera obscura*. Ta byla původně temnou místností s malým otvorem, kterým procházely světelné paprsky a dopadaly na protilehlou stěnu v podobě převráceného obrazu objektů, které se nacházely před onou temnou místností. Tento jev popisuje již Aristoteles asi v roce 350 př. n.l. Ten ale nezná důvod jeho vzniku. Až v 10. století arabský fyzik Alhazen píše o principu přímočarého šíření světla na pokusu s dřevou deskou. Leonardo da Vinci na počátku 16. století v díle *Codex Atlanticus* líčí, jak za pomoci dírký v tmavé místnosti vidí osluněnou krajinu v dálce. Roku 1558 Giovanni della Porta přináší nákres a detailní popis *camery obscury*.²³

S vrcholnou renesancí pak přichází i první praktické využití. Malíři začali *cameru obscuru* používat pro snazší skicování přesných proporcí. Jan Kepler v roce 1620 přišel s její přenosnou verzí a jako malířská pomůcka se těšila velké oblibě.²⁴ S tím přichází i první předznamenání manipulace s fotografií, kdy malíři překreslovali odraz skutečnosti, avšak upravovali ji tak, aby vyhovovala trendu, či jejich vlastnímu záměru.

V 19. století přichází první, širokou veřejností využívaný fotografický proces, *daguerrotypie* a vynalezl ho Louis-Jacques-Mandé Daguerre a byl spojnicí mezi malbou a fotografií.²⁵ Postupně se fenomén fotografie začíná rozmáhat a každých pár let s sebou přináší naprosto inovativní přístup v technice fotografování. V roce 1884 přichází firma Kodak s fotoaparátem, který má svitkový světlocitlivý film a jejich inovativním produktem odesílání filmu zpět do firmy, kde je celý vyvolán.²⁶ Tím byla fotografie

²² ARISTOTELES. *Poetika*. Praha: Gryf, 1993, s. 9.

²³ BAKSTEIN, Zdeněk. *Dírková komora: Camera Obscura v praxi* [online]. 2004 [cit. 29.12.2020]. Dostupné z: < <http://www.zzz.cz/bednax/index.php/5010> >.

²⁴ *Ibid.*

²⁵ SCHEUFLER, Pavel. *HISTORICKÉ FOTOGRAFICKÉ TECHNIKY* [online]. Praha: Artama, 1993 [cit. 29.12.2020]. s. 6-7. Dostupné z: < www.scheufler.cz/csCZ/files/2433/HistTechniky.pdf >.

²⁶ ŠEVELOVÁ, Irena. TICHÁ, Anna. *Historie fotoaparátu a fotografie*. [online]. Copyright © 1998 [cit. 29.12.2020]. Dostupné z: < <https://www.digimanie.cz/historie-fotoaparatu-a-fotografie/1815-4> >.

zbavena části svého uměleckého procesu, neboť právě při domácím vyvolávání si fotografové upravovali své výsledné dílo.

Roku 1904 bratři Lumiérové přichází se svou již patentovanou technikou první barevné fotografie. Později se hitem stává Polaroid (a zůstává jím dodnes), který snímek vyvolá do pár minut po jeho expozici. Roku 1969 George Elwood Smith a Williard Boyd vynalezli první CCD snímač a za dalších 12 let společnost Sony vydává svůj první digitální fotoaparát.²⁷

Firma Fuji v roce 1988 přichází s digitální fotoaparátem, který má možnost ukládat snímky na paměťovou kartu a roku 1991 pak *Kodak* přináší první digitální zrcadlovku, která tehdy stála 30 000 amerických dolarů a vážila 25 kilogramů.²⁸ Po tomto počínu nastala v umění digitální revoluce, která dodnes mnohdy není brána jako esteticky relevantní, a to především díky jejímu zpřístupnění masovému konzumu.

Každý má dnes možnost vytvořit fotografii za pomoci digitálního fotoaparátu, či mobilu. Elektronický senzor je v pořizování množství fotografií omezen pouze paměťovými kartami. Všechny fotografie můžeme okamžitě vidět a případně odstranit.²⁹ Během minuty můžeme odeslat fotografii přes Wi-Fi do mobilního telefonu, či tabletu a tam následně fotografii za pomoci nejrůznějších softwarů upravit.

Díky úpravám se fotografie může v průběhu hodin nebo minut proměnit z realistické na surrealistickou. Do fotografií se může nejen kreslit, ale také skládat jednotlivé části různých fotografií do jedné jako mozaika, v které nepoznáte, kde realita končí a kde začíná. Například umělec Erik Johansson propojuje fotografii s malbou a fotomontáží a popisuje tento jev jako možnost jeho vlastního vizuálního projevu myšlenek. V jeho tvorbě je možné v jednom obraze spatřit až stovky fotografií, které jsou dokreslované a vrstvené tak, aby dosáhl výsledné podoby.³⁰ V procesu tvorby začíná náčrtem a rozkreslením, jak bude koncové dílo zhruba vypadat. Dále nafotí potřebné snímky a následně vše kombinuje dohromady. Tvorba nové reality podle něj není jen výsadou vlastního uměleckého projevu, ale také může fungovat jako komerční,

²⁷ ŠEVELOVÁ, Irena. TICHÁ, Anna. Historie fotoaparátu a fotografie. [online]. Copyright © 1998 [cit. 29.12.2020]. Dostupné z: < <https://www.digimanie.cz/historie-fotoaparatu-a-fotografie/1815-4> >.

²⁸ *Ibid.*

²⁹ HUSS, Dave. *Digitální fotografie. Praktický průvodce*. Praha: SoftPress, 2005, s. 4-9.

³⁰ JOHANSSON, Erik. [online]. 2021 [cit. 6.1.2021]. Dostupné z: < <http://www.erikjohanssonphoto.com/about/> >.

či propagační.³¹ Vytvoří tak svět vhodný pro zákazníka a jeho účely (podobně jako malíři s jejich zakázkovými obrazy).

5. Výuka úpravy fotografií jako mezioborové spojení k prohlubování gramotností nutných k životu v moderním světě

Upravování fotografií při výuce na středních uměleckých školách tak může dobře fungovat jako mezioborové pojídlo. Dějiny umění nejsou často brány jako předmět, který by žáci využili v praxi. Avšak právě principy naučené v dějinách umění mohou využít při úpravě fotografií (to si ale blíže rozvedeme v dalších kapitolách). Grafický design učí, jak pracovat s jednotlivými nástroji v grafických softwarech. Malba a kresba nastíní práci se světly a stíny, pomůže s rozvojem fantaskních nápadů na plátně či papíru. Fotografie zase přináší teoretické a částečně i praktické poznatky tvorby samotné fotografie. Její následná postprodukce za pomoci nových medií ale nespojuje pouze tyto předměty. Žáci si sami mohou vyhledávat programy, způsoby tvorby, nebo třeba pomáhat ostatním studentům napříč republikou. Díky tomu s sebou tvorba manipulované fotografie přináší aspekty gramotnosti vizuální, mediální, počítačové, informační a digitální. K potřebám této práce si zběžně nastíníme tyto jednotlivé druhy gramotnosti.

Digitální gramotnost je v dnešní době nutná v souvislosti se stále se zvětšujícím významem technologií v naší společnosti. Je pro její rozvoj potřebné zajistit motivaci jedince a jeho postoj k tomu, aby vnímal užitečnost digitálních technologií, dále fyzický přístup, dostupnost a kvalitu vybavení. Součástí digitální gramotnosti je i tzv. digitální kompetence.³² Ta závisí na práci s obsahem (informační gramotnost) a ovládnutí nástroje (počítačová gramotnost). Ministerstvo práce a sociálních věcí digitální gramotnost popisuje jako: „*soubor kompetencí nutných k identifikaci, pochopení, interpretaci, vytváření, komunikování a účelnému a bezpečnému užití digitálních technologií (jejich technických vlastností i obsahu) za účelem udržení či zlepšení své kvality života a*

³¹JOHANSSON, Erik. [online]. 2021 [cit. 6.1.2021]. Dostupné z: <
<http://www.erikjohanssonphoto.com/about/>>.

³² MPSV. *Strategie digitální gramotnosti ČR na období 2015 až 2020*. Ministerstvo práce a sociálních věcí. [Online] 29. 6 2011. [cit. 15.1.2021] <
https://www.mpsv.cz/documents/20142/848077/strategie_dg.pdf/2c044975-1c29-fcba-ba22-f1c1388c1865>.

kvality života svého okolí, tj. např. za účelem pracovní i osobní seberealizace, rozvoje svého potenciálu a udržení či zvýšení participace na společnosti“.³³ Na úrovni digitální gramotnosti je závislá lepší adaptabilita žáka na události v životě a jeho konkurenceschopnost na budoucím pracovním trhu.

Informační gramotnost je spojena s dostupností velkého množství informací z mnoha zdrojů na internetu.³⁴ Aby byl jedinec (žák) schopen dosáhnout informační gramotnosti, musí umět informace vyhledávat. Rozpoznat, kdy dané informace potřebuje, vyhodnotit je a efektivně využít. Lidé, kteří ovládají informační gramotnost vědí, jak se učit. Jsou způsobilí k tomu vyhledávat informace, které jsou schopni dále využít tak, aby se z nich mohli učit i další. Dobré zvládnutí tohoto druhu gramotnosti je možnost, jak se vzdělávat celý život, neboť tací lidé zvládají potřebné informace získávat kdykoliv v životě. Pro žáky ve 21. století je informační gramotnost klíčovou součástí výuky.³⁵ Mohou rozvíjet svoje znalosti z klasické výuky v online prostoru a společně si předávat své poznatky napříč celým světem.

Jako počítačová gramotnost se obecně označuje kompetence pro využívání a ovládnutí osobního počítače, a to jak pro profesní život, tak i ten osobní.³⁶

Mediální výchova, a tedy i mediální gramotnost, je v českém prostředí součástí kurikulární reformy. Stala se tedy v podobě průřezového tématu součástí rámcového vzdělávacího programu (RVP). Ve zjednodušené podobě je mediální gramotnost dovednost, s jakou lidé dokáží pracovat s médii a kriticky vyhodnocují a chápou jejich obsah. Popřípadě zvládají vytvářet obsah vlastní.³⁷ Přitom z výzkumů vyplývá, že mediální gramotnost žáků na středních školách je nízká.³⁸ Mediální výchova ve škole by

³³ MPSV. *Strategie digitální gramotnosti ČR na období 2015 až 2020*. Ministerstvo práce a sociálních věcí. [Online] 29. 6 2011. [cit. 15.1.2021] < https://www.mpsv.cz/documents/20142/848077/strategie_dg.pdf/2c044975-1c29-fcba-ba22-f1c1388c1865 >.

³⁴ KRUTSKÁ, Markéta. MIROVÁ, Erika. ŠÍPKOVÁ, Marie. UCHOČOVÁ, Jana. VELETOVÁ, Tereza. KISK FF MU. *Příručka informační gramotnosti* [online]. Brno, 2018 [cit. 15.1.2021]. Dostupné z: < <https://gramotnost.info> >.

³⁵ *Jak rozumíme informační gramotnosti*. AKVŠ – Asociace knihoven vysokých škol ČR [online]. Copyright © [cit. 3.02.2021]. Dostupné z: < <https://akvs.upce.cz/wp-content/uploads/2016/05/ivig-jak-rozumime.pdf> >.

³⁶ PEČENÁ, Jitka. *Dopady počítačové gramotnosti na život seniorů*. České Budějovice, 2015. Bakalářská práce. Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích, Fakulta zdravotně sociální. Vedoucí práce Rostislav Čevela.

³⁷ *Co je mediální výchova – Svět médií. Úvod – Svět médií* [online]. [cit. 3.02.2021]. Dostupné z: < <http://svetmedii.info/medialni-vychova/> >.

³⁸ *Mediální gramotnost středoškoláků a jejich postoje k médiím – JSNS*. JSNS – Promítejte ve škole zdarma a legálně dokumentární filmy [online]. Copyright © Vzdělávací program JSNS [cit. 4.02.2021]. Dostupné z: < <https://www.jsns.cz/projekty/medialni-vzdelavani/vyzkumy/medialni-gramotnost> >.

pak měla žáka vybavit „základní úrovní mediální gramotnosti. Ta zahrnuje jednak osvojení si některých základních poznatků o fungování a společenské roli současných médií (o jejich historii, struktuře fungování), jednak získání dovedností podporujících poučené, aktivní a nezávislé zapojení jednotlivce do mediální komunikace. Především se jedná o schopnost analyzovat nabízená sdělení, posoudit jejich věrohodnost a vyhodnotit jejich komunikační záměr, popřípadě je asociovat s jinými sděleními; dále pak orientaci v mediovaných obsazích a schopnost volby odpovídajícího média jako prostředku pro naplnění nejrůznějších potřeb – od získávání informací přes vzdělávání až po naplnění volného času“.³⁹

Vizuální gramotnost je schopnost komunikace založená na obrazu. Člověk komunikuje pomocí obrazu od počátku vizuální tvorby a učí se v ní číst jako v knize. Například v ikonografii lze číst z určitých symbolů či barev celé příběhy. S rozvojem nových médií se komunikace založená na obrazu ještě více rozvinula. Člověk pracující s médii nepracuje jen s jazykovými informacemi, ale také těmi vizuálními.⁴⁰ Člověk se učí číst v obrazech a využívat informace předané vizuální formou.

Jednotlivé ze jmenovaných gramotností téměř nemohou existovat jedna bez druhé. Všechny jsou ve vzájemných vztazích propojeny a rozvoj schopností práce s technologiemi (jak komunikačními, tak informačními), jsou důležitou podmínkou uchycení jedince v moderní společnosti plné digitální kultury.

6. Výuka úpravy fotografií ve světle konektivistické teorie učení

Jako konektivismus rozumíme učební teorii, kterou představili již v roce 2005 Stephen Downes⁴¹ a Goerge Siemens,⁴² jenž je založena na učení v digitálním věku. Podle obou badatelů jsou dosavadní teorie učení vycházející z kognitivismu,

³⁹ *Co je mediální výchova – Svět médií. Úvod – Svět médií* [online]. [cit. 3.02.2021]. Dostupné z: < <http://svetmedii.info/medialni-vychova/> >.

⁴⁰ Metodický portál RVP - Modul Články. *Vizuální gramotnost nebo gramotnostní vizuálnost*. [online]. Copyright ©2020 Národní pedagogický institut ČR [cit. 15.02.2021]. Dostupné z: < <https://clanky.rvp.cz/clanek/c/U/3021/VIZUALNI-GRAMOTNOST-NEBO-GRAMOTNOSTNI-VIZUALNOST.html/> >.

⁴¹ DOWNES, Stephen. *An Introduction to Connective Knowledge* [online]. 22.12.2005 [cit. 17.2.2021]. Dostupné z: < <https://www.downes.ca/cgi-bin/page.cgi?post=33034> >.

⁴² SIEMENS, George. *Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age*. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning* [online]. 2005 [cit. 17.2.2021]. Dostupné z: < http://www.itdl.org/Journal/Jan_05/article01.htm >.

konstruktivismu, nebo behaviorismu nevyhovující, neboť jsou to přístupy nedostačující pro popis učení v dnešním prostředí propojeného (konektivního) světa.⁴³ Podle Bořivoje Brdičky jsou dnes hlavními aspekty, které budou lidé v budoucnu potřebovat, především schopnost celoživotního vzdělávání a kreativita. Podle něj je konektivismus rozšířený konstruktivismus a je s ním v plné kompatibilitě. Teorie konektivismu rozšiřuje pole platnosti do podmínek technologií, které jsou v současnosti podporované sociálními sítěmi, zdolává zažitý individuální přístup, který je vlastní všem dosavadním učebním teoriím a přináší pohled na výuku a vzdělání jako na „*vlastnost sítě přesahující rámec jednotlivce. Stoupající množství existujících informací a jejich snadná dostupnost vede k nutnosti porozumění chápat jako vlastnost sítě, v níž každý člen obhospodařuje jen určitou část znalostí*“.⁴⁴ Potřeba řešení určitého problému následně vede k dočasnému vytvoření dynamicky se měnících propojení pro konkrétní úkoly potřebné pro uživatele sítě, a to včetně všech dostupných informačních zdrojů.⁴⁵

Siemens širěji rozděluje principy konektivismu. Ty je možné rozdělit do osmi bodů:

- Poznávání se zakládá na mnoha různých zkušenostech (spojování rozdílných kultur nebo používání mnoha různých technologií).
- Učení je procesem, při kterém dochází k propojení specializovaných uzlů všeobecné komplexní sítě (sdílení znalostí, poznatků, přístupů k informačním zdrojům).
- Být schopen poznávat a učit se, je vždy důležitější než znalosti, které momentálně skutečně máme.
- Udržování a navazování spojení, a díky tomu budování komunity, je hlavní podmínkou pro soustavné poznávání.
- Klíčová kompetence je zde schopnost pro rozeznávání souvislosti mezi různorodými obory, ideami a koncepty.
- Aktuálnost je pro konektivistické vzdělávací aktivity důležitým atributem, neboť vše, co je na síti dnes, nemusí být zítra pravdou.

⁴³ WHAT CONNECTIVISM IS [online]. 2007 [cit. 18.2.2021]. Dostupné z: <
<https://halfanhour.blogspot.com/2007/02/what-connectivism-is.html>>.

⁴⁴ BRDIČKA, Bořivoj. *Konektivismus: teorie vzdělávání v prostředí sociálních sítí*. Spomocník: pro využití moderních technologií ve výuce [online]. [cit. 20.2.2021]. Dostupné z: <
<https://spomocnik.rvp.cz/clanek/10357/>>.

⁴⁵ *Ibid.*

- Neživá zařízení jsou také schopna se učit.
- Součástí vzdělávacího procesu je i vlastní rozhodování, neboť realita, která se neustále mění, vyžaduje, aby se měnily i postoje lidí.⁴⁶

Výukové metody, které konektivismus přináší jsou plně konstruktivistické, avšak jdou ve své teorii ještě dál. Tyto metody posuzují v kontextu sítě každého jednotlivce (jeho osobního vzdělávacího prostředí), kterou si staví kolem sebe.

Dále se může výuka podle konektivismu držet principů, jak konektivistické učení popsal druhý ze zakládajících teoretiků, Stephen Downes. Ten ho vysvětluje ve čtyřech bodech (elementech), které jsou podobné počítačové síti: autonomie, různorodost, otevřenost a interaktivita.

- **Autonomie**
Kdykoliv je to možné, měli by mít studenti možnost, aby se řídili podle svých vlastních cílů a hodnot. Měli by mít možnost uplatnit své preference, řídit činnosti, které prování i pomáhat s hodnocením svých výsledků. Pokud je člověk sdílný s ostatními v komunitě, sdružuje se s jejími členy, jedná tak svobodně a z jeho vlastní vůle, která je založená na rozumu, důkazech a přesvědčení, které je podle něj náležité k danému tématu. Vedení studentů by mělo být takové, aby neomezovalo realizování jejich vlastních cílů, mohli je v komunitě sdílet a ta to zpětně ovlivňovala.
- **Různorodost**
Síť, která má být životaschopná, musí být tvořena mnoha rozdílnými prvky. Veškeré prvky, které jsou v síti mají vlastní kontakty a rozdílně koncipované vstupy. Díky tomu je zajištěno, že bude dostatečná vícerozměrnost, různorodost úhlů pohledu, a proto zvýšená schopnost rozpoznávání významu jednotlivých jevů. Školský systém by poté měl být nastaven tak, aby podporoval kreativitu studentů a dával jim prostor pro vlastní cestu za poznáním.
- **Otevřenost**
Síť by měla být taková, aby její vstupy a výstupy byly volně propustné.

⁴⁶ BRDIČKA, Bořivoj. *Konektivismus: teorie vzdělávání v prostředí sociálních sítí*. Spomocník: pro využití moderních technologií ve výuce [online]. [cit. 20.2.2021]. Dostupné z: <
<https://spomocnik.rvp.cz/clanek/10357/>>.

System musí být takový, že obsah mezi jednotlivými uzly a prvky volně prochází. Omezení je jen v případě individuálního rozhodnutí jedince, či instituce. Samotné prvky sítě by pak měly mít možnost svobodně vytvářet spojení s jinými, dalšími prvky, či uzly. „*Otevřenost je nezbytná pro zajištění rozpoznávacích schopností sítě a dynamické vytváření kontaktů je nosným principem individuálního růstu.*“⁴⁷ Díky maximální otevřenosti se minimalizují překážky, které by bránily lidem v učení. Základem pro zdravý vývoj společnosti je právě její otevřenost, není to něco, co si můžeme dopřát jen ve chvíli, kdy si to můžeme dovolit. Měla by být standardem společně s rovnoprávností.

- Interaktivita

Pro síť je možné se vyvíjet a růst jen pokud na sebe její účastníci navzájem reagují. Interaktivita tak není jen jakousi demonstrací poznání. Je to základní podmínka pro jeho vývoj. Jediné sítě, které jsou vhodné pro učení, jsou ty interaktivní. Školský systém by interaktivitu měl podporovat, neboť objevování něčeho doposud nepoznaného se odehrává za účasti komunity.⁴⁸

Na studenta je tedy v teorii konektivismu nahlíženo jako na jeden uzel, či prvek (jako v počítačové síti). Učitelé, rodina, kamarádi atd. jsou dalšími prvky této sítě, hlavním spojem v této síti je však vazba učitel – student. V tomto procesu musí být zajištěna jeho demokratizace a decentralizace zdrojů s co největším možným propojením uzlů. Podstatnou součástí je skutečnost, že při takovém způsobu učení se naše kompetence přeměňují z pouhého zapamatování na schopnost zpracování informací. V mozku dochází k jeho rekonstrukci. Začíná fungovat jinak a je nezbytné, aby se cvičil.⁴⁹

Není možné se obejít bez množství informací, a tak odpadá domněnka, že při výuce konektivismem stačí mít Google a že konektivita nahrazuje znalosti. Konektivismus pouze přináší jednoduchý způsob propojení, ověření a vlastního zjišťování potřebných informací. „*Spíše než hromadění fakt, budujeme jakýsi mentální*

⁴⁷ BRDIČKA, Bořivoj. *Je konektivismus didaktickou teorií?*. Spomocník: pro využití moderních technologií ve výuce [online]. [cit. 25.2.2021]. Dostupné z: < <https://clanky.rvp.cz/clanek/c/z/19085/JE-KONEKTIVISMUS-DIDAKTICKOU-TEORII.html/> >.

⁴⁸ *Ibid.*

⁴⁹ *Ibid.*

sval, jehož základem je soubor dovedností a schopností řešit problémy v různých podmínkách.“⁵⁰

Učení je procesem, při kterém vědění roste, vytváří se, nejen čistě konzumuje a nástroje pro to určené spolu s novými metodologiemi by měly mít snahu, tento rys využívat. Moderní teorie učení se většinou omezují jen na léty ověřené získávání vědomostí.⁵¹ V lepším případě pak kompetencí. Vždy je to však individuální vlastnost jednoho účastníka ve vzdělávacím procesu. Oproti tomu konektivismus zkoumá, jaké dopady mají výukové aktivity vždy jako šíření jakéhosi signálu, nebo podnětu, v síťovém prostředí. V tom chápe i jednotlivé osobní schopnosti a kompetence studentů v kontextu k síti. Cílem je vytvořit takové podmínky, které dovedou studenta k tomu, aby převzal zodpovědnost za svůj osobní růst a vzdělání.⁵²

Podle výzkumu Downese⁵³ má konektivismus jeden kritický bod. Ten vyšel z průzkumu přímo se žáky, kteří se sami obávali případu, kdy více jedinců ve třídě bude bez zájmu o vzdělání, nebudou schopni samostatného výzkumu, či zpracovávání informací, a tím naruší jejich celkovou spolupráci. Taková výuka v duchu konektivismu by se pak mohla minout účinkem. Tento problém je ale řešitelný přítomností učitele, který žákům, kteří jsou méně zdatní, nebo méně motivovaní, pomůže. Díky tomu podpoří práci s konektivismem celé třídy, kdy následně pomáhá také vzájemná komunikace a propojení studentů, kteří se mohou motivovat navzájem.

Brdička⁵⁴ má za to, že problém s narušením výuky výše zmíněnými jedinci může nastat jedině v případě, kdy konektivismus začneme vnímat jako učební teorii, která naprosto popírá ostatní teorie jako behaviorismus, nebo kognitivismus. Všechny teorie jsou vzájemně se rozšiřující a doplňující. Učební teorie můžeme propojovat podle konkrétní situace a kolektivu. Přitom vždy musíme vycházet z našich výukových cílů.

⁵⁰ DOWNES, Stephen. *New Learning. Half an Hour* [online]. 11.6.2014 [cit. 25.2.2021]. Dostupné z: < <https://halfanhour.blogspot.com/2014/06/new-learning.htm> >.

⁵¹ BAVOROVA, Kateřina. *Konektivismus aneb teorie propojení* [online]. 2005 [cit. 25.2.2021]. Dostupné z: < <http://cizi-jazyky.blogspot.com/2005/09/konektivismus-aneb-teorie-propojen.html> >.

⁵² BRDIČKA, Bořivoj. *Je konektivismus didaktickou teorií?*. Spomocník: pro využití moderních technologií ve výuce [online]. [cit. 25.2.2021]. Dostupné z: < <https://clanky.rvp.cz/clanek/c/z/19085/JE-KONEKTIVISMUS-DIDAKTICKOU-TEORII.html/> >.

⁵³ DOWNES, Stephen. *New Learning. Half an Hour* [online]. 11.6.2014 [cit. 25.2.2021]. Dostupné z: < <https://halfanhour.blogspot.com/2014/06/new-learning.htm> >.

⁵⁴ BRDIČKA, Bořivoj. *Je konektivismus didaktickou teorií?*. Spomocník: pro využití moderních technologií ve výuce [online]. [cit. 25.2.2021]. Dostupné z: < <https://clanky.rvp.cz/clanek/c/z/19085/JE-KONEKTIVISMUS-DIDAKTICKOU-TEORII.html/> >.

Nezapomínat na to, jaký náš konečný cíl je a snažit se k němu směřovat za pomoci dostupných teorií.

„Nemáme stejné nápady, neposloucháme stejné hlasy a nepochodujeme v šiku zpívající společně Hosana. Takové věci se dějí ve světě, kde jsou lidé považováni za součástky velkého stroje a mohou být snadno nahrazeni jeden druhým – ne v (nekonečně zajímavém) světě, kde vládne autonomie a různorodost, kde všichni otevřeně interagují a předávají si zkušenosti i nápady.“⁵⁵

7. Vzdělávací programy v kontextu výuky předmětu

Fotografie

7.1. Základní dokumenty Školního kurikula

Školní kurikulum se tvoří na úrovni státní, a to v podobě Strategie vzdělávací politiky České republiky do roku 2030+ a rámcových vzdělávacích programů (RVP) a na úrovni školní, která je v podobě školního vzdělávacího systému (ŠVP). Podle ŠVP se uskutečňuje vzdělání na konkrétních školách.⁵⁶

7.1.1. Strategie vzdělávací politiky České republiky do roku 2030+

Do roku 2020 fungovala v Českém prostředí tzv. Bílá kniha, která byla pojata jako dokument, který formuje vládní strategii ve vzdělání, a to v podobě myšlenkových východisek, obecných záměrů a „rozvojových programů směřodatných pro vývoj vzdělávací soustavy“.⁵⁷ Byl to závazný strategický základ, ze kterého vycházely jednotlivé realizační plány konkrétních škol. Tato strategie také odrážela celospolečenské zájmy, které by škola měla studentům předávat, jako například ekonomicko-sociální rozvoj.⁵⁸

Od roku 2020 ale nastupuje do vzdělávacích programů České republiky nová vzdělávací strategie, na kterou by se mělo české školství zcela přeorientovat do roku

⁵⁵ DOWNES, Stephen. *Response to Dron*. [online]. 2014 [cit. 30.2.2021]. Dostupné z: <<https://halfanhour.blogspot.com/2014/04/response-to-dron.html>>.

⁵⁶ MŠMT. Rámcový vzdělávací program pro obor vzdělání. [online]. [cit. 30.2.2021]. Dostupné z: <<https://dcgi.fel.cvut.cz/media/cs/study/rvp-8241m17-multimedialni-tvorba.pdf>>.

⁵⁷ *Bílá kniha – Národní program rozvoje vzdělání v ČR, MŠMT ČR. MŠMT ČR* [online]. Copyright ©2013 [cit. 01.05.2021]. Dostupné z: <<https://www.msmt.cz/vzdelavani/skolstvi-v-cr/bila-kniha-narodni-program-rozvoje-vzdelani-v-cr>>.

⁵⁸ *Ibid.*

2030. V této době tedy mnoho institucí stojí na pomezí Bíle knihy a Strategie vzdělávací politiky České republiky do roku 2030+ (dále Strategie 2030+).

Díky Strategii 2030+ by mělo být jednodušší zaimplementování konektivismu do klasické výuky, neboť právě výukové metody konektivismu přímo korespondují se způsobem výuky, jak je popsán v Strategii 2030+. Tato strategie by totiž měla výuku přetvořit na školu pro život a vychází z předpokladu, že až polovina informací, které se žáci na školách učí, jsou zbytečné a určené jen pro chvilkovou znalost v testech.

Dokument, který je klíčový pro vzdělávání do roku 2030 konstatuje, že způsoby i obsah vyučování se musí změnit. Podle Radko Sáblíka, člena expertní skupiny Strategie 2030+ škola již roky není jediným dostupným zdrojem informací pro mladé. Frontální výuka a pasivní přijímání informací v moderní době nemůže obstát. Snaha o předávání co nejvíce informací v co nejkratším čase vede paradoxně k tomu, že si žák pamatuje méně.⁵⁹

Strategie 2030+ nabádá k tomu, aby učitelé redukovali obsah, který vyučují (podle jejich uvážení a doporučuje redukovat až na polovinu), využívaly celou škálu metod, používaly nové výukové teorie (jako například konektivismus), snažili se k žákům přistupovat individuálně a podporovali kooperaci ve výuce. Studenti se mají učit, jak znalosti pochopit a následně aplikovat v osobním i profesním životě.⁶⁰ Pro umělecké obory je tedy tento přístup velmi přínosný. Je potřebné, aby učitelé učili žáky, jak se učit a jak dál svoje znalosti aplikovat, a to nejen v umělecké sféře.

Podle Strategie 2030+ je nezbytné, aby se zlepšovala digitální gramotnost ve školách, jak základních, tak středních, což se taktéž shoduje s teorií konektivismu, která rozvíjí hned několik gramotností spojených s novými médii ve výuce. Učitel by pak podle této strategie neměl žáky učit, jak tablet nebo počítač zapnout, jak tomu bylo často doposud, ale předávat nové informace o vhodném využití moderních technologií k výuce. Učitel tak nemá žákům zakazovat moderní technologie, ale naopak se snažit, je vhodně zaimplementovat do výuky, a to třeba i

⁵⁹ Pedagogicke.info: Radko Sáblík: *Představení Strategie 2030+*. Pedagogicke.info [online]. [cit. 30.2.2021]. Dostupné z: < <http://www.pedagogicke.info/2020/10/radko-sablik-predstaveni-strategie-2030.html> >.

⁶⁰ MŠMT *Brožura Strategie vzdělávací politiky České republiky do roku 2030+*. [online]. 23.11. 2020 [cit. 30.2.2021]. Dostupné z: < <https://www.msmt.cz/file/54104/> >.

virtuální realitou. Především pak prací s informacemi. Díky tomu je možné zvýšit zájem o výuku a kvůli větší motivaci studentů i dosahovat jejich lepších výsledků.⁶¹

Testování studentů a jejich znalostí je ve Strategii 2030+ také upraveno. Podle ní se nemá testovat okamžitá znalost, ale schopnost porozumění znalostem a jejich následné použití. Učení na testy pak má vycházet z vnitřních motivací žáka, který znalosti považuje za užitečné pro jeho další život.⁶²

Učitel se tak stává průvodcem žáka jeho vzděláváním. Ve třídě funguje jako opora a rádce (mentor). Pomáhá nejen, aby student vyváženě nabýval znalostí a dovedností, ale také hodnot a postojů. Zaměřuje se na vnitřní motivace žáků, pro které musí být vyučování hodnotné a užitečné.

Ve stanoviscích Strategie 2030+ se zásadně mění vztah mezi učitelem a žákem oproti tomu, jak tomu bylo v Bílé knize, kde učitel vnímá studenta jako objekt vzdělávání. Nová strategie vidí vztah student – učitel spíše na bázi partnerské spolupráce, která vede ke společnému zájmu, a tím je dosažení kýžených schopností a dovedností. Studenti dostávají od učitele velký kus důvěry. Zároveň musí přijímat odpovědnost za své vlastní vzdělání.⁶³

Jak dopadne realizace Strategie 2030+ uvidíme v následujících letech, neboť jak je psáno výše, české školství nyní stojí na pomezí nových a starých strategií. Rámcové vzdělávací programy (RVP) jsou bohužel i po reformě stále velmi přeplněné a díky tomu mají učitelé mnohdy problém, aby vůbec stihli odučit vše, co jim RVP stanovuje. Kde je kreativita a chuť na změnu, často chybí prostor a čas. Umělecké předměty jsou velmi otevřené a pro nové způsoby vzdělání vhodné, už třeba proto, že často (alespoň částečně) je výuka za pomoci nových technologií lehce implementovatelná. Také teoretické znalosti by v takových předmětech měly jít ruku v ruce s jejich praktickým využitím. Jak konektivismus, tak i Strategie 2030+ nepočítají jen s celoživotním vzděláváním žáků, ale i jejich učitelů.

„O tom, jak bude vzdělávání vypadat, nakonec vždy rozhodnou ředitelé a učitelé. Jsou to oni, kdo mohou školství pozvednout. To oni musí mít vytvořeny co nejlepší

⁶¹ MŠMT Brožura Strategie vzdělávací politiky České republiky do roku 2030+. [online]. 23.11. 2020 [cit. 30.2.2021]. Dostupné z: < <https://www.msmt.cz/file/54104/> >.

⁶² *Ibid.*

⁶³ *Ibid.*

podmínky, ale také musí vystoupit ze své komfortní zóny, přijmout změny a zahořet pro ně.“⁶⁴

7.1.2. Rámcový vzdělávací program (RVP)

Rámcové vzdělávací programy pro odborné střední školy jsou státem vydávané kurikulární (pedagogické) dokumenty, které mají vymezovat závazné požadavky na vzdělání v určitých stupních a oborech vzdělání. Zaměřují se zejména na:

- Obsah vzdělávání.
- Výsledky, kterých má žák za dobu svého odborného vzdělání dosáhnout.
- Podmínky realizace vzdělávání.
- Pravidla tvorby školních vzdělávacích programů.

Dokumenty RVP jsou závazné pro „*všechny školy poskytující střední odborné vzdělávání, které jsou povinny je respektovat a rozpracovat do svých školních vzdělávacích programů*“⁶⁵, dále jsou veřejné a pravidelně inovované.

RVP neurčuje způsoby výuky, ty si určuje sama škola, její ředitelé a pedagogové. Určuje pouze požadované výstupy (výsledky).

7.1.3. Školní vzdělávací program (ŠVP)

Školní vzdělávací program (ŠVP) je ústředním pedagogickým dokumentem školy, na jehož základech je realizováno vzdělávání v daném oboru na konkrétní škole. Je to povinná součást dokumentace každé školy.

Ředitel školy má plnou kompetenci při tvorbě ŠVP a je odpovědný za jeho kvalitu, i jeho úroveň realizace. ŠVP musí být vždy volně přístupný veřejnosti.

ŠVP může být zpracováno dvěma způsoby. Buďto jako program klasický (standardní), tedy na základě předmětů, které jsou ve škole vyučovány a učebních osnov, nebo jako program modulový. Jednotlivé školy samy zváží, který způsob je pro ně lepší. Užití modulového ŠVP je vhodnější v případě, pokud se škola rozhodne jít např. směrem konektivismu a dalších moderních výukových teorií,

⁶⁴ Pedagogicke.info: Radko Sáblik: *Představení Strategie 2030+*. Pedagogicke.info [online]. [cit. 30.2.2021]. Dostupné z: < <http://www.pedagogicke.info/2020/10/radko-sablik-predstaveni-strategie-2030.html> >.

⁶⁵ *RVP Multimediální tvorba* [online]. [cit. 27.4.2021]. Dostupné z: < https://dcgi.fel.cvut.cz/_media/cs/study/rvp-8241m17-multimedialni-tvorba.pdf >.

neboť lépe funguje s individualizací a různými formami a možnostmi vzdělávání, třeba i v kontextu s celoživotním vzděláváním. Modulové ŠVP je tak nejvhodnějším způsobem, jak tvořit ŠVP na školách s uměleckým zaměřením, které nefungují v klasickém konceptu ryze teoretických předmětů.

Škola může na základě jednoho RVP vypracovat několik různých ŠVP, např. pro vícero odborných zaměření.⁶⁶

7.2. Vzdělávací cíle oboru Multimediální tvorba

Obsah veškerých vyučovaných předmětů a jejich časový rozsah musí být v souladu s požadavky rámcového vzdělávacího programu. Vzdělávací cíle jsou definovány za pomoci klíčových a odborných kompetencí žáka a tzv. průřezových témat. Celkový systém vede k tomu, aby byl absolvent připraven pro uplatnění v oboru, který studuje. Uplatnění je rámcovým vzdělávacím programem definováno takto:

„Absolventi se mohou uplatnit při produkci multimediální tvorby, počítačových her, počítačové animace, statické i animované prostorové reality, fotografie, filmových klipů, webových stránek, tiskových materiálů, multimediálních výukových prezentací apod. Možnými uplatněními absolventů jsou grafik, pomocný kameraman, fotograf, specialista primárního videozáznamu, vrchní osvětlovač, švenkr, snímač triků, promítač, režisér, asistent režie, inspicient, zvukař, mistr zvuku, osvětlovač, mistr osvětlení, specialista videozáznamu, produkční, programový a kulturně výchovný pracovník atd.“⁶⁷

Z této citace je tedy patrné, že v tomto závazném konceptu fotografie zaujímá velmi důležité místo.

7.3. Cílové kompetence žáka

Jedním z nejzásadnějších bodů rámcového vzdělávacího programu jsou cíle vzdělávání, vedoucí k rozvoji odborných klíčových kompetencí žáka. Jsou to dané oblasti, ve kterých by se žáci měli cíleně rozvíjet v edukačním procesu tak, aby byli patřičně připraveni na následné profesní uplatnění, fungování v běžném životě i sociálních vztazích. Definice kompetencí uvedené v této diplomové práci jsou převzaty

⁶⁶ RVP Multimediální tvorba [online]. [cit. 27.4.2021]. Dostupné z: <<https://dcgi.fel.cvut.cz/media/cs/study/rvp-8241m17-multimedialni-tvorba.pdf>>.

⁶⁷ Ibid.

z rámcového vzdělávacího programu oboru Multimediální tvorba a upraveny pro předmět fotografie.

7.4. Klíčové kompetence žáka

7.4.1. Kompetence k učení

Žákův vztah k učení a celkovému vzdělávání je pozitivní. Ovládá mnohé techniky učení a měl by si umět vytvořit svůj vlastní studijní režim a podmínky pro něj. Měl by být schopen využívat různé informační zdroje, a to včetně zkušeností svých i zkušeností jiných lidí. Žák dále zvládá sledovat a hodnotit pokrok, jaký provádí při dosahování cílů svého učení a je schopen přijmout a efektivně zpracovat hodnocení svých výsledků od jiných lidí. Také by měl po dokončení střední školy vědět o možnostech dalšího vzdělávání, zejména v jeho oboru.⁶⁸

U fotografie i dalších uměleckých předmětů, je pak schopnost učení, hledání si informací, tutoriálů, sledování svého uměleckého pokroku atd. nezbytnou součástí jejich uměleckého vývoje, bez kterého není možný pokrok a následný posun nejen pro další vzdělání, ale i v následné praxi.

7.4.2. Kompetence k řešení problémů

„Vzdělávání směřuje k tomu, aby absolventi byli schopni samostatně řešit běžné pracovní i mimopracovní problémy.“⁶⁹

Žák rozumí zadáním úkolů a dokáže určit jádro problému, nabídnout způsoby, jak ho řešit a problém odůvodnit. Při řešení problémů student uplatňuje různé metody myšlení. Měl by být schopen vyhodnotit, jaké zvolí prostředky a způsoby, aby byly účinné pro splnění jednotlivých zadání. Zvládá v problémových situacích využívat nabyté zkušenosti a vědomosti a při jejich řešení spolupracuje s jinými lidmi.⁷⁰

Ve fotografii proto žáci dostávají takové úkoly, aby museli problémy řešit mezi sebou, s vyučujícím, ale někdy i hledat radu na internetu, či v knihách nebo zápisech z hodin – a to nejen přímo z předmětu fotografie. Díky tomu zvládají lépe

⁶⁸ RVP Multimediální tvorba [online]. [cit. 27.4.2021]. Dostupné z: <
<https://dcgi.fel.cvut.cz/media/cs/study/rvp-8241m17-multimedialni-tvorba.pdf>>.

⁶⁹ Ibid.

⁷⁰ Ibid.

spolupracovat a implementovat své zkušenosti a znalosti z různých okruhů na řešení jednoho určitého problému.

7.4.3. Komunikativní kompetence

Žák se zvládá přiměřeně vyjadřovat v psaném i mluveném projevu. Vhodně se prezentuje. Měl by srozumitelně a souvisle formovat svoje myšlenky a účastnit se rozhovorů a diskusí. Pracovním pokynům a běžné pracovní terminologii žák rozumí v ústní i písemné formě.⁷¹

Studenti si tuto kompetenci v koncepci předmětu fotografie (zde předkládané) diplomové práce osvojují přes porozumění úkolům, které jsou jim zadávány jak přes společný komunikační kanál na síti, tak i přímo na hodinách. Dále na hodinách probíhají diskuse a skupinové práce s následnou prezentací.

7.4.4. Kompetence personální a sociální

Žák má reálně posuzovat svoje duševní i fyzické možnosti, přiměřeně odhadovat dopady svého jednání a chování v různých situacích na základě poznání své osobnosti. Stanovovat si cíle a priority tak, aby byly v souladu s jeho osobními možnostmi a schopnostmi. Adekvátně reagovat na reflexe svého způsobu jednání a vystupování od jiných lidí. Získané poznatky si ověřovat, kriticky zvažovat postoje jednání a názory jiných lidí. Dále by žák měl pracovat v týmu a podílet se na tvorbě společných i jiných činností. Svěřené úkoly plnit odpovědně a měl by přispívat k tomu, aby si vytvářel vstřícné mezilidské vztahy a předcházel konfliktům.⁷²

Žáci při své umělecké tvorbě ve fotografii poznávají svoje silné i slabé stránky, a to nejen ty umělecké, ale i osobnostní, skrze úkoly, které mnohdy tvoří v týmech a skupinách, kde dostávají od spolužáků i učitele zpětnou vazbu. Na tu se snaží přiměřeně reagovat. Brát je jako odrazový můstek pro zlepšení své práce. Zpětná vazba je pro ně výpomocí, na které mohou stavět, nikoliv urážkou.

Pokud někomu dávají zpětnou vazbu oni, snaží se ji podat tak, aby byla právě onou výpomocí. Učí se, jak ji podat, a že správná reflexe reflektuje nejen slabé stránky, ale ty silné.

⁷¹ RVP *Multimediální tvorba* [online]. [cit. 27.4.2021]. Dostupné z: <
<https://dcgi.fel.cvut.cz/media/cs/study/rvp-8241m17-multimedialni-tvorba.pdf>>.

⁷² *Ibid.*

7.4.5. Občanská kompetence a kulturní povědomí

Žák by měl jednat samostatně, odpovědně a iniciativně, a to nejen ve svém vlastním zájmu, ale i v zájmu ostatních. Měl by dodržovat zákony a mít respekt k osobnostem druhých. Jedná v harmonii se zásadami společenského chování a morálními principy, pomáhá k uplatňování demokratických hodnot,⁷³ tj. „*aby absolventi uznávali hodnoty a postoje podstatné pro život v demokratické společnosti a dodržovali je, jednali v souladu s udržitelným rozvojem a podporovali hodnoty národní, evropské i světové kultury*“.⁷⁴

Student je veden k tomu, aby (nejen) v předmětu Fotografie respektoval své spolužáky a pracoval v harmonii. Žák nevytváří díla, která by nějakým způsobem poškozovala morální nebo demokratické hodnoty bez toho, aby měla jasnou estetickou hodnotu s určitým apelem např. ironie, alegorie aj.

7.4.6. Kompetence k pracovnímu uplatnění a podnikatelským aktivitám

Žák by měl mít odpovědný postoj k vlastní budoucí profesi. Uvědomuje si, jaký význam má celoživotní učení a díky tomu je připraven na přizpůsobování se novým podmínkám v rychle se měnícím pracovním sektoru. Ve svém oboru má přehled o možnostech uplatnění na trhu práce. Měl by disponovat připraveností pro zodpovědné a cílevědomé rozhodování o své vzdělávací i profesní dráze.⁷⁵

Studenti v předmětu fotografie přebírají zodpovědnost za vlastní budoucnost, ať už profesní nebo při dalším studiu. Tvoří si portfolio, které jim při vhodném a cílevědomém vypracování může zajistit, jak následné pracovní místo, tak i přijetí na vysokou školu. Jsou vedeni k vyhledávání novinek z oboru, které následně probírají při diskusích a jsou si díky tomu vědomi toho, jak rychle se fotografie (nejen technicky) mění.

7.4.7. Matematické kompetence

„*Vzdělávání směřuje k tomu, aby absolventi byli schopni funkčně využívat matematické dovednosti v různých životních situacích.*“⁷⁶

⁷³ RVP Multimediální tvorba [online]. [cit. 27.4.2021]. Dostupné z: <
<https://dcgi.fel.cvut.cz/media/cs/study/rvp-8241m17-multimedialni-tvorba.pdf>>.

⁷⁴ Ibid.

⁷⁵ Ibid.

⁷⁶ Ibid.

Žák by měl aplikovat znalosti o tvarech předmětů, jejich poloze a vzájemné poloze v prostoru i rovině, správně převádět a používat běžné jednotky. Žák má efektivně aplikovat matematické postupy při řešení praktických úkolů v situacích každodenního provozu (osobního i pracovního).⁷⁷

Ve fotografii musí žák znalosti o tvarech využívat téměř neustále díky kompozici nebo perspektivě. Při úpravě v grafických programech zase běžně funguje s jednotkami a jejich převodem, např. při zadávání a úpravě velikosti pracovního plátna.

7.4.8. Kompetence využívat prostředky informačních a komunikačních technologií a pracovat s informacemi

Žák by měl pracovat na osobním počítači a s dalšími informačními a komunikačními technologiemi. Dále by měl pracovat se základním a aplikačním programovým vybavením. Měl by používat (a učit se používat) nově dostupné aplikace. Informace získávat z ověřených zdrojů, zejména s využitím celosvětové sítě (internetu) a pracovat i s různými zdroji, které jsou nesené na odlišných médiích – elektronické, audiovizuální, tištěné. Žák by si měl uvědomovat nezbytnost ověřování důvěryhodnosti informačních zdrojů, k informacím přistupovat kriticky a být mediálně gramotný.⁷⁸

Student v zde předkládané verzi výuky fotografie pracuje s informačními a komunikačními technologiemi. Informace vyhledává a ověřuje přes různá média na osobním počítači, na mobilních telefonech, v knihách, školních zápisech atd. Je veden ke kritickému myšlení, kdy např. může ověřovat a následně opravovat informace, které mu předá i sám pedagog.

7.5. Odborné kompetence

7.5.1. Ovládat základy výtvarné, užité a multimediální tvorby

Žák se orientuje a využívá historických kontextů a současných trendů výtvarné kultury i nových médií. Tyto znalosti poté promítá do své vlastní tvorby. Zhotovuje potřebnou technickou dokumentaci. Žák ovládá klasické výtvarné techniky (alespoň na bazální úrovni) a hledá vlastní výtvarný projev (či názor).

⁷⁷ RVP Multimediální tvorba [online]. [cit. 27.4.2021]. Dostupné z: <
<https://dcgi.fel.cvut.cz/media/cs/study/rvp-8241m17-multimedialni-tvorba.pdf>>.

⁷⁸ Ibid.

Vyhledává různé zdroje inspirace. Využívá výtvarných a výrazových možností, které mu technika, software a technologické realizační postupy dovolují. Při tvorbě výtvarných návrhů dbá na výrobní, technologická a ekonomická hlediska k jeho realizaci. Práci prezentuje úměrně konkrétním situacím. Pro získávání nových informací o trendech výtvarné a multimediální tvorby využívá různé zdroje.⁷⁹

V modelových lekcích této práce jsou pak tyto aspekty zahrnuty jako nezbytné pro tvorbu fotografie tak, jak je pro tuto diplomovou práci koncipována.

7.5.2. Provádět činnosti související s multimediální tvorbou webdesignu, 2D a 3D grafiky, statických i pohyblivých digitálních záznamů

Žák má mít komplexní přehled o grafických programech, o tom, jaké má multimediální tvorba technické možnosti, využívat jejich předností, posuzovat její vlastnosti a podle toho volit, které výrazové a technologické prostředky pro vyznění daného realizovaného díla použije. Ovládá nové i tradiční technologické postupy tvorby. Průběžně reflektuje funkčnost svých návrhů, logickou návaznost a estetickou stránku, a to již u dílčích činností. Používá nové programy, technologie, technická zařízení a je ochoten se s nimi učit. Respektuje a ovládá základní etické a právní aspekty o ochraně autorského díla. Volí vhodný způsob, jak zálohovat svá data, na kterých je závislé jeho studium i praxe a ovládá základy ekonomické činnosti, které se vztahují k jeho předpokládané profesi.⁸⁰

Žáci v naší koncepci fotografie využívají online volně dostupné i placené programy. Vybírají, které jsou nejvhodnější v jejich aktuální situaci, a to nejen pro jejich pohodlí, nebo preference při práci, ale přihlížejí také k etickým a právním licencím jednotlivých programů. Zkoušejí si nové technologie a způsoby tvorby, jako jsou grafické tablety, nebo úprava fotografií ve virtuální realitě a učí se zálohovat data na různá úložiště, a to i v průběhu tvorby (vzniká tedy více verzí daného díla).

7.5.3. Dbát na bezpečnost práce a ochranu zdraví při práci

Bezpečnost práce žák bere jako nedílnou část péče o zdraví spolupracovníků i své (popřípadě klientů, návštěvníků, atd.), dodržuje a zná základy právních

⁷⁹ RVP Multimediální tvorba [online]. [cit. 27.4.2021]. Dostupné z: <
<https://dcgi.fel.cvut.cz/media/cs/study/rvp-8241m17-multimedialni-tvorba.pdf>>.

⁸⁰ Ibid.

předpisů, které se týkají bezpečnosti i ochrany zdraví práce. Základní návyky bezpečné manipulace si osvojí včetně zásad o ochraně zdraví při práci s jednotlivými zařízeními či zobrazovacími jednotkami. Žák by měl být vybaven vědomostmi o poskytování první pomoci při naléhavém úrazu či onemocnění, a to jak v souvislosti se svým povoláním, tak i mimo něj.⁸¹

Žáci se při fotografování pohybují po ateliéru (někdy i mimo něj, tedy v exteriéru). Taktéž pracují s technikou, která při neopatrném zacházení může případně způsobit úraz. Proto jsou seznámeni s bezpečností práce, ochranou zdraví atd.

7.5.4. Usilovat o co nejvyšší kvalitu své práce, výrobků a služeb

Žák chápe, že kvalita jeho práce je významným prostředkem ke konkurenceschopnosti i dobrého jména, jak jeho vlastního, tak podniku, ve kterém by jako absolvent figuroval. Dbá na kontrolu a zabezpečení standardů kvality výroby, služeb a procesů. Taktéž zohledňuje požadavky zákazníka.⁸²

Jelikož je předmět Fotografie koncipován tak, aby žáky vedl k samostatnosti, kdy je jejich největším trestem následné případné neuchycení na pracovním nebo školním trhu, jsou si žáci vědomi faktu, že jejich práce musí mít vysoké standardy. Jejich práce je tedy jejich vizitkou, kterou si nesou do dalšího života mimo střední školu. Právě proto je žák schopen díky různým úkolům, kdy učitel hraje roli zákazníka, vyhovět jeho požadavkům a vytvářet tak kompromis a dobrý vztah mezi zákazníkem a tvůrcem. Při případném tisku si hlídá jeho kvalitu, která je mnohdy při finálním výsledku stejně důležitá, jako předchozí tvorba.

7.5.5. Jednat ekonomicky a v souladu se strategií udržitelného rozvoje

Žák zná účel, význam a užitečnost práce kterou vykonává, její společenské a finanční ohodnocení. Při plánování své umělecké činnosti posuzuje možné náklady, výnosy a zisk, ale i vliv na životní prostředí a sociální dopady jeho práce. S energiemi, odpady, vodou, materiály a jinými látkami nakládá ekonomicky a s ohledem na přírodu kolem něj.⁸³

⁸¹ *RVP Multimediální tvorba* [online]. [cit. 27.4.2021]. Dostupné z: <
<https://dcgi.fel.cvut.cz/media/cs/study/rvp-8241m17-multimedialni-tvorba.pdf>>.

⁸² *Ibid.*

⁸³ *Ibid.*

Žáci při některých zadáních dostávají za úkol zkusit svoji práci finančně ohodnotit. Učitel jim pak pomáhá korigovat cenu, vysvětlovat jednotlivé sazby, náklady atd. Látky, materiály a energie ve fotografii využívají žáci téměř na denní bázi, proto jsou vedeni k tomu, aby je využívali zodpovědně.

Kompetence žáků, které jsou výše uvedeny, nejsou ovlivňovány pouze cíleně obsahem předmětu, metodickými a organizačními prvky výuky, ale i jednáním a chováním učitele. Tím, jak k žákům přistupuje. Při výuce je třeba nezapomínat na existenci tzv. skrytého kurikula.⁸⁴ Vliv na žáky má veškeré jednání, komunikace, reakce učitele v rozličných situacích i jeho kolegiální vztahy, vyjadřování, nebo v našem případě i jeho vlastní umělecká tvorba.

7.6. Průřezová témata

Průřezová témata jsou oblastí vzdělání a výchovy jedince, které jsou obecně přínosné a přispívají k plnění cílů z rámcového vzdělávacího programu.

Do průřezových témat patří tyto okruhy:

- Občan v demokratické společnosti.
- Člověk a životní prostředí.
- Člověk a svět práce.
- Informační a komunikační technologie.⁸⁵

Předmět fotografie díky svému obsahu a pojetí v kontextu konektivismu zasahuje především do témat Informační a komunikační technologie a Člověka a světa práce. Jelikož je ale konektivismus teorií, kdy jsou na sobě navzájem studenti závislí, svoje informace si předávají, ověřují a celkově spolupracují za pomoci moderních technologií, přidává se i průřezové téma Občan v demokratické společnosti, které jindy není přímo v uměleckých předmětech přítomno. Neboť rámcový vzdělávací program popisuje toto průřezové téma, mimo jiné následovně – studenti jsou vedeni k tomu, aby:

⁸⁴ Mašatová, Jitka. *Co je to skryté kurikulum?* – Perpetuum – vzdělávání bez hranic. Perpetuum – novinky a trendy ve vzdělávání [online]. Copyright © Scio 2021 [cit. 30.04.2021]. Dostupné z: <<https://perpetuum.cz/2018/10/co-je-to-skryte-kurikulum/>>.

⁸⁵ RVP *Multimediální tvorba* [online]. [cit. 27.4.2021]. Dostupné z: <https://dcgi.fel.cvut.cz/_media/cs/study/rvp-8241m17-multimedialni-tvorba.pdf>.

- Měli vhodnou míru odpovědnosti, sebevědomí i schopnost vhodného morálního úsudku.
- „*Dovedli se orientovat v mediálních obsazích, kriticky je hodnotit a optimálně využívat masová média pro své různé potřeby.*“⁸⁶
- Hledali mezi sociální odpovědností a osobní svobodou kompromisy.
- Byli kriticky tolerantní.⁸⁷

7.7. Pojetí vyučovaného předmětu

Jak již bylo v této práci řečeno, fotografie je jedním ze základních stavebních kamenů v oboru Multimediální tvorba, či Fotografie a filmová tvorba, pod záštitou RVP Multimediální tvorba. Je tomu tak, neboť znalosti z fotografie a její následné postprodukce patří k základní výbavě nezbytné pro uchazeče o zaměstnání v tomto oboru. Úkolem předmětu je studenty co nejlépe připravit pro praxi a co nejvíce zvýšit jejich šance pro následné profesní uplatnění, díky komplexní znalosti a návaznosti předmětů v jeden neoddělitelný, navzájem se doplňující, celek.

Fotografie je v tomto pojetí cesta, která by měla v žácích probouzet fantazii, kreativitu a jejich zájem o umění. Kvůli mezioborovému přesahu předmětu do informatiky, dějin umění a grafického designu je kladen důraz také na znalosti z těchto předmětů. Dále se orientuje na samostatnou práci a tvořivost.

Cílem je, aby žáci zvládali adekvátně reagovat na technologický i historický vývoj a rozvíjely své kompetence. Zvládali skrze umění reagovat na okolní svět, dávat si souvislosti do historického i uměleckého kontextu.

Pro žáky na výtvarných školách jsou v dnešní době grafické programy (vedle klasických uměleckých technik) běžným nástrojem. V předmětu počítačová grafika se tyto programy učí ovládat. Ve fotografii je manipulace a základy fotografie stejným technickým základem, jako v počítačové grafice ovládání programů. Dalším nezbytným předmětem jsou pak dějiny umění, které jsou klasicky povinným maturitním předmětem uměleckých škol. Ve fotografii ale můžeme propojit všechny tyto aspekty tak, aby nebyla technická část látky oddělená od estetické a výtvarné. Aby mezi nimi vznikla přirozená vazba.

⁸⁶ RVP Multimediální tvorba [online]. [cit. 27.4.2021]. Dostupné z: <
<https://dcgi.fel.cvut.cz/media/cs/study/rvp-8241m17-multimedialni-tvorba.pdf>>.

⁸⁷ Ibid.

Uspořádání třídy a forma výuky by se měla odvíjet od aktuálního učiva a mělo by se střídat mezi skupinovou, frontální a individuální formou výuky. Samotná výuka funguje na bázi vzájemné důvěry a spolupráce mezi učitelem a žáky v příjemné kolektivní atmosféře. Díky této vzniklé důvěře je pro učitele (i ostatní) jednodušší otevřeně hodnotit práce studentů a následně pracovat s chybou, která může v technickém procesu tvorby vzniknout a následně žákům pomůže v jejich vlastní progresi.

Nutným prvkem při takovém stylu výuky je určitá vzájemná ohleduplnost a disciplinovanost studentů, a to především v případě práce na jednom společném projektu. Je potřebné, aby převzali zodpovědnost za vlastní vzdělávání a měli motivaci ke společné práci. Vhodným prostorem pro takovou výuku je fotografický ateliér a počítačová učebna.

Pedagog rozvíjí samostatnost žáků, jejich tvůrčí činnosti a potenciál. Situace, které žákům ve formě různých zadání učitel předává, využívají dále v životě k řešení problémů. Učitel je moderátorem hodin. Permanentně pracuje s kolektivem a dělá kontrolu nad výchovně vzdělávacím procesem.⁸⁸

Pojetí předmětu je navrženo tak, aby hodiny fotografie byly pro žáky světem hravého a intenzivního učení. Studenti v těchto hodinách nemají ostych požádat o radu jak pedagoga, tak spolužáky. Problémy řeší kolektivně. Je pro ně světem pro bezpečný rozvoj vlastní fantazie, hledání propojení mezi obory a možnosti práce na kreativních projektech, ze kterého mají možnost odcházet připraveni na další studium či praxi, a to za podpory rozvoje jejich klíčových i odborných kompetencí.

7.8. Organizace výuky

Organizace výuky by musela být v souladu se školním vzdělávacím programem, proto by před začátkem výuky stylem, jakým je pojata tato diplomová práce, nejspíše musela proběhnout konzultace s ředitelem školy. Možností samozřejmě je již mít takový ŠVP, který koresponduje s pojetím fotografie, jak je uváděno výše. Pokud neexistuje ŠVP pro příslušný RVP, pak se stanoví: *„zejména konkrétní cíle vzdělávání, délka, forma, obsah a časový plán vzdělávání, podmínky přijímání uchazečů, průběh a*

⁸⁸ CHUPÁČ, Aleš. *Tvořivost učitele a jeho žáků ve volitelných formách výuky*. Pedagogická orientace 2005, č. 2, s. 65-71. ISSN 1211-4669.

*ukončení vzdělávání, včetně podmínek vzdělávání žáků se speciálními vzdělávacími potřebami, označení dokladu o ukončeném vzdělání, pokud bude tento doklad vydáván. Dále se stanoví popis materiálních, personálních a ekonomických podmínek a podmínek bezpečnosti práce a ochrany zdraví, za nichž se vzdělávání v konkrétní škole, nebo školském zařízení uskutečňuje“.*⁸⁹

7.9. Organizace výuky pro tuto diplomovou práci

Nejvhodnější způsob organizace modelových lekcí k této diplomové práci je následovný:

Žáci by měli být seznámeni s dějinami umění (včetně fotografie), základy grafiky vektorové a následně i bitmapové a ovládním fotoaparátu. Přímo na hodinách fotografie by byli rozděleni na skupiny 8 až 12 studentů, podle kapacit ateliérů. Učebny předpokládají vybavení počítači s příslušnými programy. Těmi obvykle na uměleckých školách jsou Adobe Photoshop a Adobe Illustrator. V našem pojetí se ale snažíme pracovat i s Adobe Lightroom, a to i v mobilní a tabletové volně dostupné verzi a dalšími online editory, které jsou zdarma, nebo jen s poplatky za určité funkce. Jako příklad uvádím Pixlr, Photopea, nebo Fotor.

Pracovní místa by měla být orientována tak, aby studenti měli snadný výhled na dataprojektor. Pedagog má možnost stanovovat zasedací pořádek takovým způsobem, aby měl co nejlepší přístup k žákům se speciálními vzdělávacími potřebami (SVP). Dále je nezbytností připojení k internetu a síťové připojení ke školnímu serveru, na kterém mají žáci prostor k ukládání svých prací a vedení portfolia svého, i společného, kam má vyučující možnost kdykoliv nahlédnout, nebo i vložit tréninkový úkol. Velkou výhodou je pak možnost připojení serveru na cloudové úložiště.⁹⁰ Žáci pak mají možnost přidávat své nápady a myšlenky i v domácím prostředí a dělit se o ně s ostatními, například pro možnost inspirace nebo vzájemného hodnocení. V ateliéru by pak měly být přístupné i digitální fotoaparáty, analogový fotoaparát, výměnné objektivy, rekvizity, plátina, blesky, skener, grafické tablety a tiskárna. Žáci, kteří mají takovou možnost, si na hodiny nosí fotoaparáty vlastní.

⁸⁹ Zákon č. 561/2004 Sb., o předškolním, základním, středním, vyšším odborném a jiném vzdělávání (školský zákon) §4 odst. 1 [online]. Praha: 2005. [cit 10.3.2021]. Dostupné z: <
<https://www.msmt.cz/dokumenty/novy-skolsky-zakon> >.

⁹⁰ Možnost ukládat na vzdálený server. Dostupné z: <
https://cs.wikipedia.org/wiki/Cloudov%C3%A9_%C3%BAlo%C5%BEi%C5%A1t%C4%9B >.

Vhodné výukové materiály jsou žákům sdíleny na server, je ale vhodné, aby i oni vkládali svou vlastní iniciativu, hledali individuální způsoby vypracování úkolů, nové techniky tvorby, nebo novinky z oblasti fotografie a umění a následně se o ně podělili na síti s ostatními spolužáky, zatímco učitel tyto informace pomáhá moderovat.

Organizace jednotlivých vyučovacích hodin poté vychází z aktuální probírané látky. Nejběžnější situací ale je, že vyučující přes projektor zadá určitý úkol. Ukáže příklady toho, jak by měl (nebo mohl) vypadat výsledný počin. Následně mají žáci samostatně nebo ve skupině úkol tvořit, a to s pomocí sdílených zdrojů na serveru, nově nalezených informací na internetu, rad mezi sebou, nebo požádáním učitele o pomoc. Při všem samozřejmě používají kýženou techniku, kterou v hodině disponují, nebo která je pro daný úkol zadána. Pokud se při tvorbě začínají ubírat špatným směrem, učitel je zde od toho, aby žáky navedl na ten správný. Zadání se během roku mění, stejně jako jejich náročnost. Dostatečné opakování jednotlivých technik je nezbytnou součástí výuky.

Během úkolů a nácviků je důležité, být jako učitel žákům k dispozici. Při problémech se snažit, aby nejprve přišli na řešení sami, při neúspěchu je věcně nabádat k opětovné snaze o žádoucí úpravy.

Časová dotace předmětu fotografie při oboru Fotografická a filmová tvorba (Multimediální umělecká tvorba) je 4 hodiny týdně v prvním a druhém ročníku a 6 hodin týdně v třetím a čtvrtém, přičemž se vyučují vždy všechny hodiny za sebou, a to jednou za týden.

7.10. Vzdělávací cíle předmětu

V základu se cíle výuky dělí na konkrétní a obecné. Obecným cílem předmětu fotografie by mohla být např. znalost práce s grafickými programy pro jejich tvorbu, znalost práce s fotoaparátem, nebo rozvoj počítačové gramotnosti. Z konkrétních úkolů pak vychází, co konkrétně si má žák osvojit. Proto by měly být cíle jasně formulované a sdělovat, čím jsou splněné, aby při jejich dosažení bylo snadné toto dosažení ověřit. Jednotlivé úkoly jsou navrhované tak, aby směřovaly k naplnění cílů obecných.

Při plánování vyučovacích hodin je dobré si předem stanovit, kterých cílů chceme na hodinách za pomoci daných úkolů dosáhnout. K tomu je nejčastěji

využívána Bloomova taxonomie cílů, která „vychází z koncepce vzdělávacích úkolů“ a bere v potaz tři základní sféry pro rozvoj studenta a získávání jeho dalších znalostí.⁹¹

Jedná se o doménu:

- Kognitivní, která se týká intelektuálních způsobilostí a dovedností žáka, při postupném rozvíjení jeho poznání a porozumění vyučované látce v těchto úrovních:
 1. Znalost. Např. vybavit si, vybrat, rozeznat...
 2. Porozumění. Např. popsat důvody, rozpoznat příčiny, vysvětlit...
 3. Aplikace. Např. použít, sestavit, vybrat...
 4. Analýza. Např. přirovnat, vyjmenovat části celku, uvést podrobnosti...
 5. Syntéza. Např. zobecnit, utřídit, navrhnout, sestrojít...
 6. Objektívni hodnocení a sebereflexe. Např. uvést argumenty pro i proti, posoudit, podrobit kritice...
- Afektivní doména, která se zaměřuje na pozornost, zájem, estetické cítění, morální a jiné postoje, pocity, hodnoty a názory. Např. naslouchat, vnímat estetickou hodnotu, vidět morální dilema, získávat o něčem povědomí...
- Psychomotorická doména je zaměřena na senzomotorické dovednosti, tedy takové činnosti, které se týkají smyslového vnímání, koordinace vjemů, pohybů atd. Např. kreslit, házet...⁹²

Díky tomuto schématu je snadnější stanovení konkrétních vyučovacích cílů, podle nichž se připravuje konkrétní výuková lekce. Obsah hodin, vyučovací metody a organizace výuky pak směřují k tomu, aby těchto cílů bylo dosaženo. Pedagog má za úkol výuku připravovat v souladu s průběžnými úkoly, které směřují k rozvoji studenta ve všech výše zmíněných doménách.

8. Tvořivost jako důležitý prvek moderního vyučování

Tvůrčí činnost není jen nezbytnou součástí výuky na uměleckých středních školách, ale také je zábavná a zvyšuje u studentů pocit vlastní hodnoty.⁹³ Je to proces, při kterém se učíme sami skrze naše vlastní zkušenosti. Při klasické výuce se po studentech žádá učení znalostí, například z dějin umění. Vše je učeno takovým stylem,

⁹¹ PETTY, Geoff. *Moderní vyučování*. Praha: Portál, 2013, s. 303.

⁹² *Ibid.*, s. 303-304.

⁹³ *Ibid.*, s. 237.

aby informace přijímali, a to jak teorie dovedností, tak názory a metody, které již někdo jiný vymyslel nebo vytvořil. Jejich samotná tvůrčí práce je učitelů, ale i třeba ŠVP nebo samotnými žáky, často stavěna do pozadí.⁹⁴ Ve fotografii je ale možné propojit klasickou výuku s tvůrčí činností.

Žáci mají třeba možnost osvojovat si naučené metody z teorie v praxi, ale i vymýšlet metody zcela nové. Tvůrčí schopnosti jsou nutnou výbavou každého, kdo se podílí na řešení problémů, či vytváří nové myšlenky.⁹⁵

I podle *Moderního vyučování* Goeffrey Pettyho je nutné studentům nejprve představit a důkladně vysvětlit, jak využívat dovednosti a základní nástroje pro tvorbu.⁹⁶ Studenti musí vědět především proč, ale i jak mají tvořit. Otázka jak, lze dále rozvíjet při samotné tvůrčí činnosti.

Pedagog by v tvorbě měl dát žákům prostor pro pět fází tvůrčí činnosti. Jednotlivá stádia se mohou při tvorbě opakovat, měnit svůj sled a podobně, každopádně žák se zpravidla není schopen soustředit na více fází najednou.⁹⁷

- Inspirace – fáze, kdy je studentovi představeno možné téma, či si sám hledá náměty, motivy, podněty atd. Je to proces, který se charakterizuje svojí spontánností, intuitivností, nespoutanou představivostí, improvizací, která je až riskantní, nebo experimentováním. Učitel by měl žáky v případě, že je „nic nenapadá“ povzbudit. Odtrhnout je od přílišné sebekritiky. „*Jestliže je většina vymyšlených věcí proveditelná, dostatečně jste neriskovali.*“⁹⁸
- Klarifikace – je stádium, kdy si žák musí vyjasnit cíl a účel práce. Hlavní otázkou v této fázi je: „*Co chci práci sdělit?*“ nebo „*Co se snažím udělat?*“ a jestliže student tápe a neví jak dál, je vhodné mu podobnou otázku položit. „*Co teď chceš konkrétně říci?*“ Žák by měl postupovat logicky, kriticky a analyticky.
- Destilace – v této fázi jsou nápady z inspirace posuzovány a zkoumány. Obvykle jde o propojení výsledků z klarifikace a inspirace. Je to fáze

⁹⁴ PETTY, Geoff. *Moderní vyučování*. Praha: Portál, 2013, s. 236.

⁹⁵ *Ibid.*, s. 237.

⁹⁶ *Ibid.*, s. 236.

⁹⁷ *Ibid.*, s. 237.

⁹⁸ *Ibid.*, s. 237.

sebekritické autocenzury s rozbohem oproštěným od emocí. Student musí být natolik kritický, aby své nápady, pokusy a spontánní myšlenky zcela potlačil.

- Inkubace – u tohoto stádia by bylo ideální, pokud by student měl čas i několik dní na to, aby jeho nevědomí získalo prostor pro zpracování problému a měl tak od svého nápadu náležitý odstup. To je však v praxi často nemožné – měl by tak nastat alespoň nějaký čas inkubace. Ta navenek vypadá jako nečinnost. Mozek studenta by měl ale pilně pracovat, přemýšlet o tom, co a jak udělá. Načrtnuté náměty nechat ležet a rozmýšlet nad jejich proveditelností a nesahat zbrkle po tom prvním (tento problém mívají tzv. „netvůrčí“ lidé, učitel má tak za úkol navyšovat jejich tvůrčí potenciál) – k němu se právě díky inkubaci lze vždy vrátit. Když měl Isaac Newton určitý zvláště problematický úkol, věnoval se mu před spaním. Říkal: „*Pravidelně jsem pak při probuzení řešení již znal.*“⁹⁹ Nechal tak své tvorbě dostatečnou dobu inkubace.
- Pilná práce – když se žák definitivně rozhodne a zvolí si, jak a co bude dělat, přichází fáze pilné práce. Myšlenky začne rozpracovávat, zdokonalovat, upravovat. Díky tomu dílo začne získávat svůj konečný tvar. Jeho tvůrčí proces tímto ale nemusí nutně končit. Díky úpravám se žák může opět vracet do stádií inspirace, klarifikace, nebo pilné práce.¹⁰⁰

Digitální fotografie a její následné úpravy k obrazu svému v počítači může být pro žáky, kteří se bojí chyb nebo neúspěšnosti, dobrým způsobem výuky. Grafické editory jim totiž dávají možnost úpravy nebo úplného odstranění chyb. Je možné vytvořit mnoho verzí a tato variabilita pomáhá k vytvoření jistoty v tvorbě jako takové. Mohou si tak zkusit techniky, které by se jinak vyzkoušet báli. Například techniku kresby, ve které si žáci na hodinách výtvarné přípravy nebyli jistí, mají možnost vkreslováním na fotografii zkusit téměř donekonečna.

Díky konektivismu pak mají studenti možnost okamžité reflexe od ostatních na společné síti a v některých případech konzultují i jednotlivé fáze tvůrčího procesu, pokud je to pro ně potřebné.

⁹⁹ PETTY, Geoff. *Moderní vyučování*. Praha: Portál, 2013, s. 238.

¹⁰⁰ *Ibid.*, s. 237-239.

Klasické techniky žákům neumožňují vrátit svoje kroky zpět. Alespoň ne bez toho, aby vymazali kus své práce, kterou posledním krokem „zkazili“. Tvorba umění na počítači ale dovoluje jednotlivé kroky vracet zpět. Analogová tvorba také neumožňuje tak rychle a snadno objevovat situace, metody a vztahy, které se tvoří při prolínání vrstev. V grafickém editoru je také možnost pro vícevrstvou práci, kdy jedna vrstva je oddělená od druhé a změna na jedné nepoznamená druhou. Také je eventualita vypínání viditelnosti vrstev – díky tomu má žák okamžitou možnost pohledu na to, s čím začínal (např. výchozí fotografie).

Některé grafické programy (jako například Adobe Lightroom, nebo Pixlr), mají funkci automatických nebo poloautomatických filtrů. Tyto filtry dotváří výsledné dílo za nás. Žáci mohou skrze ně sledovat barvy, světla a stíny a inspirovat se díky nim pro tvorbu svých vlastních filtrů. Každá změna se může stát pro studenta novým, dosud nepoznaným dobrodružstvím. Každá změna rozvíjí jeho vizuální schopnosti.

Jaroslav Vančát v textu *Výtvarná výchova ve světě současného umění a technologií II.* uvádí, že změny obrazových vztahů znamenají interaktivitu. Nová média do výuky přinášejí „*schopnost zaznamenání a rekonstrukce historie těchto vztahů a tím i vytvoření možnosti sledovat jejich vývoj, což přináší i zvýšení vlivu v poznávacích procesech s uplatněním obrazu i v obrazové komunikaci*“.¹⁰¹

Tvořivost jako taková je v každém člověku a pouze čeká na chvíli, kdy jí dá prostor a nechá ji v sobě probudit.

9. Hodnocení

Hodnotit studenty je velmi náročná část pedagogické práce. Pokud má směřovat k naplnění výukových cílů, vyžaduje mnoho času a intenzivní pozornosti. Názor žáků na výuku, jejich motivaci, pocit jistoty ve škole i důvěru v učitele ovlivňuje právě způsob hodnocení. Pro co největší míru jeho objektivitu je třeba, aby byla stanovená jasná kritéria a aby bylo jasné, co je předmětem hodnocení, co je třeba zlepšovat, jak to zlepšovat, ale i co je již velmi dobré, umět pochválit i jednotlivé fragmenty, nebo jak žáci mají přistupovat k vlastní sebereflexi.

V hodnocení je několik funkcí, se kterými můžeme cíleně pracovat. Má funkci:

¹⁰¹ VANČÁT, Jaroslav. *Změnily nové technologie výtvarnou výchovu?*. In: *Výtvarná výchova ve světě současného umění a technologií II.* Olomouc, 2012, s. 147-154. ISBN 978-80-244-3222-9.

- sdělovací – žáka informuje v čem je chyba
- motivační – pracuje s emocemi
- konativní – má vliv na aktivitu a vůli žáka

Pomáhá tedy v celkovém formování vývoje studenta. Je také prostředkem pro komunikaci mezi žákem, učitelem a rodičem a má značný vliv na pedagogovu autoritu. „Z toho důvodu je kvalitní hodnocení předpokladem úspěšného průběhu a uspokojivých výsledků činnosti.“¹⁰²

Hodnocení má více způsobů, jak ho lze provádět. Nejklasičtější způsobem je numerický. Ten ale není vhodný, pokud chceme naplnit zmiňované funkce. Proto je možné klasickou klasifikaci kombinovat se slovním hodnocením. To je účinné pro přesnější definování toho, v čem by se měl žák zlepšovat, nebo naopak v čem již vyniká, co se mu podařilo a v čem se zvládl zlepšit od předchozích úkolů. Je to velmi podstatný aspekt v motivaci studenta a jeho dalšího progresu v daném předmětu.

U hodnocení tvůrčí činnosti je vhodné také zařadit kolektivní hodnocení, kdy žáci provádí vzájemné porovnávání výsledků, mohou se tak od ostatních učit. V našem případě mají například možnost použít společné úložiště a následně si na dataprojektoru promítnout všechny práce. Společná reflexe by ale ve třídě měla probíhat řízeně pod dozorem učitele, který koriguje to, co si z hodnocení student odnese. Díky společné síti se žáci motivují i mimo čas k tomu vyhrazený.

Důležitá je jakákoliv zpětná vazba už v průběhu činnosti, nejen na konci úkolu. Pokud ji pedagog žákovi poskytne, navede ho tak k okamžité podpoře jeho aktivity, případně k nápravě chybných kroků v jeho tvůrčí činnosti. Možnost poskytnout zpětnou vazbu má vyučující téměř kdykoliv v průběhu praktické činnosti, a to jak slovně, tak i gestem, pokývnutím nebo úsměvem.¹⁰³

10. Postprodukce fotografie

Vymyslet něco nového je dnes pro umělce prakticky nemožné. Díky tomu nás okolní svět vybízí k jeho pozměňování. Ke hledání způsobů, jak a odlišně věci okolo nás zobrazit.

¹⁰² SLAVÍK, Jan. *Hodnocení v současné škole*. Praha: Portál, 1999, s. 21. ISBN 80-7178-262-9

¹⁰³ *Ibid.*, s. 13-25.

Postprodukce – pojem, který si většina lidí spojí s filmovým odvětvím. Tuto představu ale boří teoretik Nicolas Bourriaud. Ten do uměleckého světa přinesl metodu postprodukce, kterou nepopisuje to, co se děje s filmem po jeho dotočení, ale způsob současné umělecké tvorby s důrazem na úpravy a reprodukce děl, která již existují. Na mnohých příkladech dokazuje, že je tato metoda od počátku devadesátých let 20. století hojně uplatňována. Umělci si začali přisvojovat již hotová díla, aby na jejich základech tvořili svá vlastní.

„Tabula rasa pro umělce již neexistuje, tvůrci nepracují na základě dosud nepoužitých materiálů, nýbrž se snaží nalézt způsob, jak se začlenit do nesčetných produkčních toků.“¹⁰⁴

Samotný význam postprodukce neztrácí ani v umění spojitost s filmem. Tak jako snímek, který po natočení musí projít úpravami v postprodukcí, i umění v „informační době“ prochází úpravou. Informace nalezené na internetu pro umělce, stejně jako pro studenty umění, fungují jako readymade. Dílo, informace, způsoby vystavování se dají stáhnout, měnit, šířit a sdílet, a to nejen na školní půdě, ale i mezi „všemi“ na světě. „Kulturní produkty“ jsou znovu a znovu poskytovány divákům, jen v jiné formě či prostředí. Umělecká díla se stávají materiálem pro tvorbu dalších umělců.

„Tito umělci již nepracují se surovinami. Nevytvářejí novou formu ze surového materiálu, nýbrž pracují s objekty, které již obíhají na kulturním trhu, tj. nesou informace, které do nich vložili jiní lidé.“¹⁰⁵ Díky tomu umělci postprodukce ruší dříve zažitě formy, kterými umění dříve opovrhovalo, jako je například rozlišování mezi tvorbou a kopírováním. Ovšem mnoho z toho, co Bourriaud popisuje, již není zcela nové a jedinečné pro současnost. Ve světě umění byl tento jev již dávno před dobou internetu. Když se podíváme do historie, tak například Édouard Manet se inspiroval a svá díla tvořil na motivech Diega Velázqueze.¹⁰⁶ Využití děl a motivů, které již existují tedy tak tedy není zcela revolučním počinem moderní doby, jak by se mohlo zdát. V současnosti je však obliba této techniky mnohem zásadnější, neboť jde o dominující tendenci současné umělecké tvorby, a i proto by měla prostoupit zdmi školních tříd a vejít do povědomí žáků již při jejich studiu.

¹⁰⁴ BOURRIAUD, Nicolas. *Postprodukce*. Tranzit: Praha, 2004, s. 8.

¹⁰⁵ *Ibid.*, s. 3.

¹⁰⁶ LILLEY, Sarah. *Manet and Velazquez*. DOOR NUMBER TWO [online]. 2002 [cit. 25.4.2021]. Dostupné z: < <http://doornumbertwo.com/2003/05/24/manetvelazquez/> >.

V současném umění je také zásadní estetickou otázkou dostupnost umění pro masu. Zdá se, že dílo by se mělo k divákovi dostat co nejsnáze. Šíření umění dnes nefunguje pouze v muzeu či galerii a díky globální pandemii se od roku 2020 tento trend ještě více prohloubil. Distribuce děl je v „době internetu“ jeho velkou součástí, a to o mnoho více než v době, kdy Bourriaud svoji teorii psal. V tomto ohledu si můžeme uvést příklad *The Night Café*.¹⁰⁷ Virtuální realita, která člověka přenesse do obrazů Vincenta Van Gogha a to z pohodlí domova. Tvůrci zde užívají metodu postprodukce. Z Van Goghových obrazů tvoří něco úplně nového, čeho se recipient stane součástí. Bez jeho podílu by dílo nemohlo fungovat a jedině, co k tomu potřeboval, bylo pár kliknutí a připojení k internetu.

V kontextu postprodukce a fotografie si můžeme uvést příklad španělské fotografky Olgy Gridiny,¹⁰⁸ nebo italského fotografa Giuseppe Gradelly.¹⁰⁹ Oba vytváří fotografie inspirované barokními a renesančními obrazy. Jejich stylizace, úprava v grafických editorech i samotná kompozice nebo líčení modelek odkazuje na tvorbu umělců z dob minulých. Přitom svoje umění představují (většinou) přes sociální sítě, především Instagram nebo Photo Vogue. Využívají postprodukce jak v Bourriaudově slova smyslu, tak i v klasickém, technickém pojetí.

Častou estetickou otázkou ve spojení s jednoduchou dostupností umění a jeho přetransformováním je, zda neklade na diváka menší intelektuální nároky. Zda umění neztrácí svoji auru tím,¹¹⁰ že se stane věcí pro masu. Ztráta aury nemusí být nezbytně negativní. Jednoduchou dostupností se současné umění zbavuje svojí charakteristické nadřazenosti. Distribuce pomocí internetu otevírá brány umění pro větší procento světového obyvatelstva a tím se stává vítaným krokem pro vývoj kultury. Naopak jsou na diváky z určitého hlediska kladeny nároky vyšší, neboť dílo vzniklé technikou postprodukce v sobě nese mnohdy více obsahů či kontextů a divák tak pro jejich dekódování musí znát nová i původní díla, což mnohdy navádí k vyhledávání informací

¹⁰⁷ *The Night Café A VR Tribute to Van Gogh*. YouTube [online]. 2021 Google LLC [cit. 25.4.2021]. Dostupné z: < <https://www.youtube.com/watch?v=6bk3C5CLfuw> >.

¹⁰⁸ GRIDINA, Olga. [online]. [cit. 30.4.2021]. Dostupné z: < <https://www.instagram.com/olgagridinaphotography/?hl=cs> >.

¹⁰⁹ GRADELLA, Giuseppe. [online]. [cit. 30.4.2021]. Dostupné z: < <https://www.instagram.com/giuseppegradella/?hl=cs> >.

¹¹⁰ BENJAMIN, W. *Umělecké dílo ve věku své technické reprodukovatelnosti*. In: *Dílo a jeho zdroj*. Praha: Odeon, 1979.

o ikonografii apod. Stejně tak i studenti při této metodě musí znát jak dějiny, tak moderní techniku, aby byli vůbec schopni dílo postprodukcí vytvořit.

Postprodukce vede žáky k zapojování existujících způsobů, metod, motivů nebo formálních struktur. Osvojují si díky ní kulturní kódy a formy se kterými se setkávají nejen v umění a historii, ale i v každodenním životě. Díky postprodukcí se tak tvoří most mezi současným publikem a uměním minulosti. Propojuje se svět znaků napříč kulturami. Žáci se stávají tvůrci, kteří zasahují do proudu historie a díky konektivismu propojují umění nejen mezi sebou, ale i s okolním světem.

11. O modelových lekcích

Navrhované modelové lekce se orientují na renesanci a baroko, které je klasicky vyučováno na konci druhého ročníku předmětu dějiny umění na uměleckých středních školách. Předcházela jim fotografie na téma krajinomalby.

Žáci jsou na lekci v menších skupinách, které jsou lepší nejen pro učitele, který tak má možnost studenty lépe moderovat a sledovat, ale i pro žáky, kteří svoje plné umělecké vyjádření mnohdy blokují strachem, či špatnými zkušenostmi. To se dá ve velké skupině jen těžko individuálně odstranit. Komunikace výtvarnými prostředky může tyto komplexy v žácích odbourat a až terapeuticky pomoci s důvěrou nejen v pedagoga, ale i v sebe samé.

Studenti na hodinách využívají svých znalostí z dějin umění a snaží se je aplikovat na své fotografie – a to jak při focení, tak při následné úpravě v grafických editorech. V těchto modelových lekcích se zaměřují na hru světla a stínů, temnosvit, šerosvit, práci s látkami (drapérie), barvy nebo i samotný výraz jejich modelu, kterým můžou být i oni sami a jít tak po vzoru autoportrétů cestou starých mistrů. Na začátku lekce si společně žáci s pedagogem proberou nejdůležitější pojmy jejich teoretického základu.

Žáci si vyberou, který ze směrů je jim bližší. Jsou jim představeny inspirativní díla ze strany učitele, ale i samotní studenti mají prostor předkládat jejich inspirace, pokud chtějí do hodiny přispět. Díla jsou jak od moderních fotografů s podobným stylem, tak od malířských mistrů vybraných slohů.

Na uměleckých školách pedagog většinou ví, či předpokládá, že studenti již oplývají určitou dávkou talentu. Díky výuce v malých skupinách je možnost

individuálního uměleckého i osobního rozvoje širší. Učitel by pak neměl být jen pedagogicky a psychologicky vzdělaný, ale i sám aktivně umělecky žít.

Nyní si krátce dovolím vycházet z mé vlastní pedagogické praxe. Vyučovala jsem hodiny fotografie a grafického designu na Střední umělecké škole grafické, druhý ročník oboru Fotografická a filmová tvorba. V mé třídě bylo osm studentů, každý naprosto jiný, s jinými předpoklady, specifickými poruchami učení či rozdílnými schopnostmi. Žáci mají na úkoly v jednotlivých lekcích minimálně 6 souvislých vyučovacích hodin. Při tak dlouhém časovém úseku, kdy se dospívající mají soustředit na jednu věc (někdy zdlouhavý proces tvorby), je také důležitým aspektem motivace, nejen inspirace. Motivace v tomto věku už nestačí pouze ve formě „dobré známky“ nebo „pochvaly“. Žáci jsou již téměř dospělí a chtějí vidět opravdové výsledky a více hmatatelné důvody jejich snažení. Dobrým motivačním prvkem jsou tak například úspěchy soudobých umělců, představených při inspiraci, a to třeba i ve zdánlivě malicherné podobě, jako jsou počty sledujících na sociálních sítích. Z počtů sledujících je totiž možné odvodit jakýsi aspekt zisku umělce a díky tomu studenti získávají nejen motivaci, ale i vidinu uplatnění svých znalostí při zapojení se do pracovního procesu, jak je tomu ve Strategii 2030+. Důležitá je i přátelská atmosféra, důvěra mezi jednotlivými lidmi v ateliéru. Žák by se neměl bát přijít pro radu (a to nejen k pedagogovi, ale i za spolužáky) a nestydět se za svoje dílo (nebo za to, že ho nic nenapadá).

V těchto modelových lekcích se zadání náplně následujících hodin žáci dozví již v poslední části hodiny, ve které se probíralo předchozí téma. Tedy celý týden před začátkem pilné práce na úkolu. Mají tak prostor na fáze od společné inspirace až do inkubace před následující hodinou. Pokud mohou a je to v jejich možnostech, připraví si na hodinu fotografie či skici. Povinným úkolem je vložit do předem vytvořené složky ve společné síti soubor s krátkým popisem jejich vize, obrazu či fotky, zdrojů, které je k této tvorbě inspirovaly, a to včetně těch, které předložili na předešlé lekci.

Na hodině je pak ve fázi pilné práce pro studenty možné spolupracovat. Všichni mají možnost se realizovat nehledě na jejich možné specifické poruchy učení. Nejsou omezeni jedním nástrojem nebo softwarem. Tempo tvorby je takové, jaké je jim nejvíce příjemné a potenciálně mohou na zadání pracovat i doma. Dáno je pouze časové

omezení. Koncipování lekcí je velmi liberální a podporuje individuální schopnosti a dovednosti studentů, jejich rozvoj a práci s jejich kreativitou.

Pro heterogenní třídu je ideální využívat nová média, neboť paleta nástrojů, které mohou použít k tvorbě je téměř neomezená. Jediné, co studenty omezuje, je jejich vlastní fantazie, hardware a softwarové licence. Ty umělecké školy typicky mají od společnosti Adobe. Pro použití v domácím prostředí se v těchto lekcích neomezujeme pouze na ně. Žáci jsou přímo vybízeni k hledání vlastních, volně dostupných editorů, a to i webových či ve formě aplikace do telefonu nebo tabletu. Pro dnešní studenty to jistě není těžký úkol a díky tomu mají možnost tvořit i mimo školní zdi a podílet se na tvorbě virtuálního obsahu.

Pedagog zde musí zapojovat metodu pozorování i introspekce, aby i přes bližší vztah se žáky byl stále tím pevně zakotveným a co nejvíce objektivním orientačním bodem, kterému mohou důvěřovat.¹¹¹ Každý den učitel v takových třídách používá i další psychologické metody, jako je například rozhovor a na konci práce i rozbor výsledků činnosti žáka.

11.1. Uchovávání informací

Důležitou součástí pojetí fotografie v digitálním prostředí na pozadí konektivismu je digitální uchovávání informací. Pro lekce koncipované tímto způsobem je zásadní, aby se zapřemýšlelo nad digitální platformou, ve které se budou informace uchovávat. Musí být schopna obsáhnou nejen výsledné práce, ale i potřebné zdroje k výuce (prezentace, informace o předmětu a aktuální látce, obrázky atd.). Nejlepším způsobem je využít již funkční systém zavedený ve škole. Nejčastěji se můžeme setkat s Microsoft Office 365 a jeho cloudovým úložištěm OneDrive. Dále se na uměleckých školách využívá vlastního úložiště pomocí serverů, které mohou studenti obsluhovat (podobně jako u OneDrive) i z domova, pokud si svůj počítač ke školní síti připojí. Možné je také využívat Disk Google, ke kterému má přístup každý s připojením k internetu. Studenti mají poté možnost na vybrané úložiště ukládat svá hotová díla, potřebné materiály, se kterými chtějí dále pracovat nebo o možnosti jejich využití s ostatními debatovat. Pedagog má zase možnost nahrání všech potřebných materiálů (jak textových, tak tvůrčích), které jsou k lekci relevantní, a to ať jde o odkazy

¹¹¹ Jung, C. G. *Výbor z díla: Základní otázky psychologie v praxi*. Nakladatelství Tomáše Janečka, Praha. 1997. s. 19-12.

na výuková videa, online grafické editory, inspirativní materiály k četbě, playlisty k tvorbě či určité fragmenty fotografií nebo obrazů využitelných v dané lekci.

Pro rychlou komunikaci mezi žáky a pedagogem je možné využívat uzavřené skupiny na Facebooku, či Google Hangouts, WhatsApp, nebo Slack, kdy poslední jmenovaný umožňuje nejen komunikovat, ale i organizovat. Také lze využít týmu v Microsoft Teams.

11.2. Portfolio

Portfolio, neboli „portefeuille“ je podle Ottovy encyklopedie tobolka, nebo „desky, schránky, pouzdro na písemnosti, výkresy a podobně“.¹¹² Tuto schránku by si měli tvořit všichni studenti výtvarných oborů. Pokud se učitel nespokojí se složkou jednotlivých studentů na výše zmíněném úložišti, může přejít k tvorbě portfolio na webových platformách. Za tímto účelem mohou používat platformu Tumblr, Instagram, Adobe Portfolio nebo Photo Vogue. Poslední zmíněný však nabízí prezentaci omezenému množství fotografií, neboť se na tento druh portfolio vztahuje výběrové řízení, kdy v určitý čas Vogue Italia vybírá fotografie, které zapadají do estetiky jejich nadřazeného portfolio. Tento aspekt může být pro studenty taktéž motivačním prvkem, neboť při přijetí jejich fotografie se žáci stávají součástí uzavřené komunity s možností spolupráce s Vogue Italia. Při neúspěchu a nepřijetí fotografií od studenta může dojít u určitých jedinců i k demotivaci. Proto tento způsob prezentace musí pedagog dobře zvážit.

Další možností webového portfolio je mezipředmětové propojení s webovým designem. Studenti by si mohli vytvořit své vlastní webové portfolio na svých vlastních stránkách. Pomocí tvorby stránek by si osvojili nejen procesy webdesignu, ale i grafiky.

Studentovo portfolio se stane jeho osobním souhrnným dokumentem, ve kterém prezentuje svoje dovednosti, schopnosti, práce a díla, která realizoval. Michaela Pišová, Zora Syslová a další popsaly obecné znaky portfolio:¹¹³

- Portfolio by mělo mít strukturu (podobu).

¹¹² OTTO, Jan. *Ottova encyklopedie obecných vědomostí* [online]. [10.4.2021]. Dostupný z: <<https://pdfknihy.maxzone.eu/otto.html>>.

¹¹³ PÍŠOVÁ, Michaela. SYSLOVÁ, Zora. RODOVÁ, Veronika. GRŮZOVÁ, Lucie a Hana STADLEROVÁ, 2018. *Profesní portfolio v přípravném vzdělávání učitelů mateřských škol a 1. stupně základních škol* [online]. Brno: MUNI PRESS [10.4.2021].

- Mělo by být souborem prací za určité období (selektivní funkce portfolia).
- Mělo by představovat určitý vzorek studentovy práce (funkce reprezentace).
- Mělo by představovat daného jedince (studenta) a jeho práci (sebe prezentace).
- Mělo by se v něm dát snadno vizuálně orientovat (vizuální gramotnost).

Portfolio a práce s ním je pro studenty pomocníkem v sebehodnocení a jejich seberozvoji.¹¹⁴ Při dokumentaci svých prací se je žáci učí hodnotit a s tím i vyhodnocovat, která práce je pro jejich portfolio vhodná. To vede k využívání jejich kritického myšlení a zlepšování smyslu pro zodpovědnost za vlastní úspěchy. Při tvorbě portfolia, které působí jako soubor studentovy prezentace platí, že je důležitější kvalita než kvantita.

Žáky vytvořené portfolio pro ně pak slouží jako součást předmětového hodnocení. Neomezuje se ale jen pro obsah v rámci školy. Studenti mají možnost ho využít při přijímacím řízení, při přestupu na další vzdělávací instituci, či při vstupu do zaměstnání. Pokud si kvalitně vytvoří portfolio již v průběhu střední školy, mohou v něm pokračovat při dalším studiu a následně i v praxi.

12. Modelové lekce

V předkládaných modelových lekcích je představena výuka fotografie jako prvek, který propojuje výuku dějin umění, techniky fotografie i malby s moderním světem a životem studentů. Výuka navazuje na dějiny umění tak, aby byli studenti vedeni k souvislostem s reálným životem, skutečnými otázkami a problémy, které řeší a setkávají se s nimi nejen v oblasti umění, ale i mimo něj. Ústředním cílem v těchto modelových lekcích je pak propojení vlastní tvůrčí činnosti s integrací dějinných znalostí při využívání nových médií. To vše v duchu teorie konektivismu.

Lekce jsou navrhovány pro 3. ročník střední umělecké školy s časovou dotací šest po sobě jdoucích vyučovacích hodin.

¹¹⁴ PÍŠOVÁ, Michaela. SYSLOVÁ, Zora. RODOVÁ, Veronika. GRŮZOVÁ, Lucie a Hana STADLEROVÁ, 2018. *Profesní portfolio v přípravném vzdělávání učitelů mateřských škol a 1. stupně základních škol* [online]. Brno: MUNI PRESS [10.4.2021].

Téma pro první modelovou lekci je převedení malovaného portrétního nebo zátiší z období baroka či renesance do digitální podoby. S oběma slohy byli žáci již seznámeni na hodinách dějin umění. Na lekci si proto jen v duchu brainstormingu zopakují základní informace k těmto slohům. Studenti mohou využít jimi vybraný obraz jako inspiraci, stejně jako jeho jednotlivé prvky. Tvorba bude probíhat prostřednictvím fotografií, fotomontáže a za použití nových médií.

Druhá modelová lekce se nese v duchu stejných uměleckých období, avšak žáci mají za úkol vytvořit autoportrét inspirovaný právě těmito obdobími.

Obě lekce mají velkou hodinovou dotaci, avšak i přesto počítají s domácí přípravou žáků a třetí lekcí, na které se v obou úkolech dodělají finální úpravy a implementace do portfolií jednotlivých studentů.

Fotografie je v těchto modelových lekcích předmětem, který jako jediný spojuje znalosti ostatních předmětů a informace z nich vkládá do praxe. Svoje zastoupení zde má výtvarná příprava, počítačová grafika a grafický design, dějiny umění, dějiny fotografie a pokud se vyučující rozhodne pro webové portfolio, tak i webdesign.

Mezioborové přesahy a vazby

Dějiny umění, výtvarná příprava, počítačová grafika, webdesign

Průřezová témata

Člověk a svět práce, Informační a komunikační technologie

Organizace řízení učební činnosti

Frontální, skupinová, individuální

Organizace prostorová

Školní třída s počítači, fotografický ateliér

Nutné pomůcky

Počítače s přístupem na internet a ke školní síti, webové a softwarové grafické editory, digitální fotoaparáty, světla/softboxy, grafické tablety, mobilní telefony – smartphony

Kontext školy

Předkládané modelové lekce jsou volně zasazeny do prostřední Střední umělecké školy grafické v Jihlavě, která jako jedna z mála středních škol v České republice získala ocenění „nadprůměrná“ střední škola. Ve škole jsou k dispozici počítače MAC nebo počítače s monitory EIZO. Dále pak grafické tablety, stativy, fotoaparáty, objektivy, fotografická plátna, světla, blesky, ateliéry, licencované programy z balíčku Adobe, ale i klasické vybavení jako stojany k malbě nebo sítotisková učebna. Škola má v ateliérech i mnoho místa pro volný pohyb a prostor na tvorbu studentů.

Toto prostředí je tak jedno z nejideálnějších pro realizaci konceptu těchto modelových lekcí. Avšak myslím si, že s lehkými úpravami je možné tyto lekce uskutečnit na kterékoliv z uměleckých středních škol.

12.1. Lekce č.1

Renesance a baroko ve fotografii

Časová dotace: (45x6) 270 minut

Osnova lekce:

- **Úvod – Seznámení s plánem hodiny** (5 minut)
- **Výklad a aktivita – Renesance a baroko** (20 minut)

Uvedení studentů zpět do tématu. Nastavení mysli, okénko dějin umění a historie.
- **Aktivita – Světlo a pohyb** (30 minut)

Vyzkoušení si technik z renesance a baroka ve fotografii.
- **Aktivita – Focení podkladů** (45 minut)

Focení fotografií pro následnou tvorbu v grafických editorech.
- **Aktivita – Úklid stanovišť + sběr a třídění dat** (20 minut)

Úklid míst, kde žák pracoval na focení podkladů. Nahrání fotografií z fotoaparátů a následné protřídění pro lepší orientaci a práci s fotografiemi v počítači.
- **Aktivita – Práce v grafických editorech** (75 minut)

Výběr grafického editoru dle vlastního uvážení. Může být jak placený od Adobe, tak volně dostupný online.

Následná práce v těchto editorech spolu s instruktáží od pedagoga.

- **Aktivita – Průběžné ukládání dat (5 minut)**

Uložení prací, které žáci vytvořili do složek k tomu určených ve školní síti.

- **Aktivita – Adobe Lightroom (30 minut)**

Výuka, instruktáž úpravy barev a světla v mobilní aplikaci Adobe Lightroom pro finální dokončení díla studentů.

- **Aktivita – Ukládání fotografií na úložiště a vložení do portfolia (15 minut)**

Uložení výsledných prací na úložiště ve školní síti a vložení vybrané verze práce do portfolia studentů.

- **Aktivita – Úklid (3 minuty)**

Uklizení potřebných nástrojů a rekvizit pro předchozí tvorbu.

- **Výklad a aktivita – Shrnutí a úkol na příští týden (22 minut)**

Společné shrnutí probraných informací, použitých technik a způsobů umělecké tvorby. Zadání úkolu a tématu lekce na příští týden – renesanční či barokní autoportrét.

I. Úvod – seznámení s plánem hodiny (5 minut)

Téma bylo již zhruba představeno na konci hodiny minulé. Na dnešní lekci si tak měli žáci připravit jimi vybraná inspirativní díla, která si po seznámení s plánem hodiny (ten vychází z osnovy lekce) nachystají na svých počítačích. Tento úkol z minulé hodiny byl povinný, neboť podle vybraného díla budou tvořit jeho dnešní fotografickou adaptaci. Měli díky tomu také prostor na inkubaci jejich nápadu. Žáci si mohli donést i potřebné pomůcky a předměty, které k tvorbě využijí.

II. Výklad a aktivita (20 minut)

Vyučující promítne žákům vybrané práce z období renesance a baroka, jako je *Zrození Venuše a Primavera* od Sandra Botticelliho (1482-1485), Michelangelovo *Zrození Adama* ze Sixtinské kaple ve Vatikánu (1508-1512), *Zátiší s květinami* od

Balthasara van der Aste (1593-1657), nebo *Chlapec s košíkem ovoce* od Caravaggia (1593/1594).

Poté žáci dostanou úkol zavřít oči a představit si vlastní tvorbu, kdyby žili ve stejné době, jako zmínění umělci. Přemýšlet nad tím, co právě viděli a jak by ve spojení s informacemi, které poslouchají (nebo již znají) dále tvořili. Učitel mezitím opakuje nejdůležitější poznatky tvorby vybraných období, jako je například zaměření na světla a stíny, typické dynamické kompozice atd. Popisuje žákům, jak se renesance vracela k antice, odvracela se od teocentrismu k antropocentrismu, i to, jak jemné umění renesance bylo. U baroka si mají studenti představovat jeho emotivnost, ale i velkolepost a opětovný přerod k teocentrickému umění. Úkolem studentů není zcela souznít s myšlenkami doby ve které byly tyto slohy na vrcholu, ale najít způsob, jakým by bylo dobré obohatit jejich vlastní tvorbu.

Následně mají studenti prostor na představení svých vybraných děl, které mohou postupně promítnout na projektoru. Nevadí, když se stejný obraz od žáků objeví vícekrát, neboť pojetí každého z nich je originální. Pokud si některý z žáků našel více inspirativních obrazů, není nutné, aby si vybral jen jeden z nich. Může je ve svém výsledném díle libovolně propojit.

III. Aktivita – Světlo a pohyb (30 minut)

Vyučující se s žáky přesune od počítačů do prostor fotoateliéru. Studenti již z minulých ročníků zvládají zběžně ovládat jak fotoaparát, tak jeho příslušenství jako jsou blesky, světla či softboxy. Nyní si ale společně zkusí nastavovat světlo tak, aby vypadalo co nejpodobněji jako na malbách, kterými se na dnešní hodině inspirují.

Do lekce si s sebou studenti berou (pokud mají takovou možnost) vlastní fotoaparáty. Stejně tak i škola disponuje fotoaparáty a objektivy k zapůjčení. U mnohých dnes již není problém využít k pořizování fotografií, které se budou dále upravovat, i mobilní telefon. Takovou situaci ovšem musí žák předem konzultovat s učitelem.

Za pomoci pedagoga vytváří efekt temnosvitu/šerosvitu. Efektu rozevlátých šatů a vlasů zkoušejí dosáhnout pomocí větráků. Na pozici modelu se žáci střídají mezi sebou – to koordinuje vyučující. Je zde také možnost využití figuríny. K dispozici mají studenti různé látky, které zkoušejí zasnít a rozpohybovat tak, aby vypadaly jako

drapérie na obrazech. Pracují s nastavením fotoaparátu tak, aby dosáhli (pro ně) co nejlepšího obrazu. Povinností je v tomto případě manuální nastavení fotoaparátu a objektivu, který si student vybere (za pomoci pedagoga) jako nejvhodnější. Musí proto znát nastavení ISO, času, clony i hloubky ostroty.

Žáci nemusí využívat pouze vyhraněného prostoru v ateliéru s fotografickým plátnem. Mohou si zkusit i přirozené světlo a jiné prostory v budově školy, které s povolením vyučujícího vyhodnotí jako vhodné pro jejich práci.

Studenti jsou upozorněni na fakt, že jejich nastavení podmínek nemusí být dokonalé, pokud si myslí, že je budou schopni upravit v počítači. Znalost grafických programů, především pak Adobe Photoshop a Illustrator nabyli již z hodin počítačové grafiky a grafického designu.

IV. Aktivita – Focení podkladů (45 minut)

Vyučující žáky rozdělí do dvojic, ve kterých si budou pomáhat (například se svícením) nebo pokud budou potřebovat živý model či pomoci se vzájemnou reflexí svých prací.

Učitel studentům rozdá bílé papíry A4, na které si rozvrhnou plán jejich práce.

Když mají žáci vybrané malby, kterými se budou v jejich dnešní tvorbě zabývat a vyzkoušeli si techniky na různých místech, vyberou si prostor, ve kterém budou tvořit. Tam se po dvojicích přesunou.

Různé informace, které k práci potřebují, mají vždy možnost vyhledat na školní síti nebo na internetu, a to jak na školních, tak svých počítačích, případně i na mobilních telefonech. Pro informace i zpětnou vazbu se mohou vždy zeptat učitele, který pravidelně prochází jednotlivá stanoviště.

Na stanovištích, kam si přinesli žáci vybrané potřeby (od světelných zdrojů po látky) začínají s focením. Fotografie si naaranžují buď jako již výchozí obraz nebo fotí jen jednotlivé fragmenty. Fantazii se meze nekladou.

Vyučující nabádá studenty k experimentování po celou dobu práce na tomto projektu. Přispívá k odblokování stresu a strachu žáků a vytváří pro ně bezpečné prostředí, kde si žáci mohou přijít kdykoliv pro radu a učitel jim vždy ochotně pomůže a nasměruje je. Pedagog se dále snaží o to, aby ona pomoc byla (pokud to situace

umožňuje) formou indicií, které žáky k řešení problému navedou, bez toho, aniž by jim rovnou řekl správnou odpověď.

V. Aktivita – Úklid stanovišť + sběr a třídění dat (20 minut)

Po nafocení podkladů si studenti uklidí svá stanoviště a vrátí vše zpět na původní místo. Když je úklid hotový, přesunou se se svými fotoaparáty k počítačům. Nyní již nepracují ve dvojicích, ale každý na svém projektu.

Jakmile se žáci rozesadí do lavic v počítačové učebně, začnou svá připravená data vkládat do počítače a následně na společné úložiště v síti. Vyučující jim předem nachystal v úložišti složky s jejich jmény.

Ve složkách si poté roztřídí jednotlivé fotografie. Mohu si začít stahovat z internetu fotografie, které chtějí použít k tvorbě. K dispozici mají také fotobanku ve školní síti, kterou studenti spolu s pedagogy postupně tvoří. Vše následně přidají také do své složky.

VI. Aktivita – Práce v editorech (Adobe Photoshop, Pixlr, Photopea) (75 minut)

Když mají žáci nachystáno vše co potřebují v počítači, začínají pracovat na výsledné podobě projektu. Jsou vyzváni, že pokud chtějí, mohou využít školních grafických tabletů.

Studenti začínají pomalu pracovat v grafickém editoru, a to hned po pedagogově instruktáži. Pro tento úkol nejsou omezeni na jeden určitý editor. Mohou si vybrat takový, který jim vyhovuje. V prostředí Adobe Photoshop již pracovali v Počítačové grafice a Grafickém designu. Teď mají možnost vyzkoušet si i webové editory. Doporučený mají Pixlr, který je v českém jazyce a Photopea v jazyce anglickém.

Studenti musí být obeznámeni s faktem, že online editory mají své výhody. Jednou z nich je možnost filtrů. Díky tomu fotka nemusí být upravována po jednotlivých krocích, barva po barvě atd. Online editor s galerií filtrů velkou část práce udělá za nás. Je možné jednotlivé parametry filtru upravit, aplikovat na fotku (vrstvu) a pokud jsme s výsledkem spokojeni, je hotovo. Nevýhodou naopak může být omezená volnost úprav. Online editor s jeho filtry je sice rychlejší, ale nemusí vypadat vždy podle přesných představ tvůrce.

Všichni jsou vyzváni pedagogem otevřít si vybraný editor a nahrát fotografie do jednotlivých vrstev. Všechny editory jsou si v základu značně podobné.

Zopakují se základní informace a ořezávání objektů. Jelikož se všichni s touto funkcí již v minulosti setkali, je toto opakování formou brainstormingu. Měly by zaznít informace o nástrojích mnohoúhelníkové laso, pero, guma a masky. Učitel ikony zmíněných nástrojů promítá projektorem, aby je všichni měli možnost vidět.

Vyučující vyzve žáky, aby vždy vrstvy před upravením zkopírovali. Zpětné tlačítko nefunguje donekonečna, má své limity a díky kopírování vrstev před a po úpravě se vyvarujeme zbytečné ztráty dat. S tím se pojí i používání možnosti viditelnosti vrstev, kdy můžeme zkopírované vrstvy nastavit jako neviditelné a díky tomu například prolínat mezi sebou pouze ty vrstvy, ve kterých se již pracovalo a jsou k tomu připraveny. Prolínat vrstvy je možné jak v online editorech, tak v Adobe Photoshop.

Žáci se mohou pustit do práce. Pedagog je podporuje v experimentování, zkoušení, ukládání více verzí. Vyzývá studenty k vlastnímu malování pomocí grafického tabletu do fotografií, remixování. Zkrátka využití co nejvíce dostupných prostředků. Pokud s nimi některý z žáků neumí pracovat, ale nyní chce, učitel mu poskytne pomoc a radu. Vše, co pedagog nezakázal, je právě teď v tvorbě povoleno.

Projekt by si žáci neměli zapomínat průběžně ukládat. Online editory mohou mít automatické ukládání, tzv. autosave, ale jeho spolehlivost není stoprocentní. Proto může žákům ukládání průběžně připomínat i učitel.

VII. Aktivita – Průběžné ukládání dat (5 minut)

Když mají žáci hotové své projekty, mohou je nahrát do složky, kterou jim připravil učitel pro odevzdání jejich práce ve školní síti. Ze všech verzí by si měli vybrat pouze jednu finální. Rozhodnutí, která z nich to bude, může padnout až po posouzení s pedagogem, případně se spolužáky formou hlasování ve společném chatu.

VIII. Aktivita – Adobe Lightroom (30 minut)

Potom, co mají studenti vybranou svou finální verzi, vyzkoušejí si na ní (pro mnohé novou) aplikaci Adobe Lightroom Mobile. Právě díky této aplikaci mohou žáci

upravovat své fotografie kdekoli a kdykoli, třeba hned po jejich pořízení – na tento fakt studenty vyučující upozorní.

Učitel žáky vyzve k nahrání fotografie do jejich chytrého telefonu a v AppStore či Google Play k vyhledání a stažení aplikaci Adobe Lightroom. Pokud by se stalo, že někdo chytrý telefon nemá nebo plynulý chod aplikace nezvládá, je možné si chytrý telefon vypůjčit.

Žáci poté nahrají fotografii do vybrané aplikace, která je až na funkci maska zcela zdarma. Učitel obrazovku svého telefonu promítá na projektor a vysvětluje studentům jednotlivé funkce aplikace a změny, které s ní lze docílit, jako úprava jednotlivých barev nebo redukce a korekce světla a stínů.

Studenti mají následně čas na to, vyzkoušet si veškeré funkce sami a dotvořit v ní svou výslednou fotografii.

IX. Aktivita – Ukládání fotografií na úložiště a vložení do portfolia (15 minut)

Když mají žáci hotovou tvorbu jak v grafických editorech na počítači, tak úpravu v mobilní aplikaci, odevzdají finální produkt do složky určené pro hodnocení, jež se nachází ve školní síti. Odevzdává se verze z počítače i mobilu, přičemž jsou fotografie pojmenované tak, aby je bylo možné jednoduše rozpoznat. Spolu s dílem studenta se odevzdává i inspirace pro dané dílo.

Žáci mají již z předešlých hodin vytvořené portfolio, do kterého si zakládají své práce z každé hodiny. Je na nich, kterou verzi z jejich prací si vyberou. Mohou se poradit se spolužáky i s pedagogem. Jelikož jim portfolio slouží i jako způsob prezentace jejich tvorby do budoucna, je toto rozhodnutí především na jejich vlastním uvážení. Přebírají tak zodpovědnost za svou budoucnost a vzdělávání.

X. Aktivita – Úklid (3 minuty)

Studenti jsou vyzváni k tomu, aby poklidili grafické tablety, fotoaparáty a případně i zbylé rekvizity po focení.

XI. Aktivita – Shrnutí a úkol na příští týden (22 minut)

Ve shrnutí učitel připomene, co se dnes na lekci probralo. Vyučující dává studentům prostor, kdy se mohou hlásit a k rekapitulaci přispět. Zopakovali si techniky, umělce a díla renesance a baroka. Vyzkoušeli si fotit ve stylu zmíněných slohů, upravovat v grafických editorech, propojovat vrstvy, malovat do fotografie na grafickém tabletu, upravovat barvy, světla a stíny v mobilní aplikaci a přidali další dílo do svých portfolií.

Učitel nakonec zadá, co se bude probírat příští týden – téma následující lekce. Tím bude vytvoření autoportrétu po vzoru vybraného díla renesance nebo baroka.

Žáci mají za úkol nachystat si na příští týden dílo, které by chtěli přetvořit nebo se jím inspirovat. Do další lekce si opět přinesou fotoaparáty a rekvizity, kterými škola nedisponuje a oni je chtějí využít. Mohou si donést také oblečení nebo líčidla, které vyhodnotí jako vhodné pro jejich tvorbu.

To, že je tématem další lekce renesanční a barokní portrét neznamena, že se žáci musí v inspiraci omezovat pouze na autoportréty. Je zde ovšem možnost vyhledat konkrétní autoportrét, jako například jeden z mnoha od Albrechta Dürera a přímo jej zkusit fotograficky adaptovat. Dále je možné využít jakýkoliv portrét ze zadaného období.

Fáze inspirace, klarifikace, destilace a inkubace tak probíhá přes celý týden, kdykoliv uznají studenti za vhodné. Pokud mají žáci otázky či potřebují radu, mohou se kdykoliv obrátit do společné online konverzace a zeptat se díky tomu jak pedagoga, tak spolužáků.

Použité zdroje k této lekci

BOTTICELLI, Sandro. *Zrození Venuše* [tempera na plátně]. 172.5 x 278.5 cm. 1485, At: Galleria degli Uffizi, Florencie.

BOTTICELLI, Sandro. *Primavera* [tempera na desce]. 203 x 314 cm. 1482, At: Galleria degli Uffizi, Florencie.

BUONARROTI, Michelangelo. *Zrození Adama*. [freska]. 1508–1512, At: Sixtinská kaple, Vatikán.

BALTHASAR, van der, Ast. *Zátiší s květinami, mušlemi a hmyzem*. [olej na desce]. 24 x 35 cm. 1635, At: soukromá sbírka.

BALTHASAR, van der, Ast. *Zátiší s jablečnými květy*. [olej na dubové desce]. 22 x 39 cm. 1635, At: Staatliche Museen, Berlín.

CARAVAGGIO. *Chlapec s košíkem ovoce*. [olej na plátně]. 70 x 67 cm. 1593/1594, At: Galleria Borghese, Řím.

GOMBRICH, Ernst, Hans. *Příběh umění*. Praha: Argo, 1997, 684 s. ISBN 80-7203-143-0.

SEVANDERSSON, Ola, 2008. Pixlr: Free Photo Editor [software]. Dostupné z:

< <https://pixlr.com/editor/> >.

KUCKIR, Ivan, 2012. Photopea: Online Image Editor [software]. Dostupné z:

< <https://www.photopea.com/> >.

Adobe System. 2013. Adobe Photoshop CC [computer software]. San José, Spojené státy americké.

Adobe System. 2020. Adobe Lightroom Photo Editor [smartphone app]. San José, Spojené státy americké.

12.2. Lekce č.2

Renesanční či barokní autoportrét

Časová dotace: (45x6) 270 minut

Osnova lekce:

- **Úvod – Seznámení s plánem hodiny** (5 minut)
- **Aktivita – Diskuse** (30 minut)
Uvedení studentů zpět do tématu pomocí diskuse.
- **Aktivita – Příprava focení + focení podkladů** (39 minut)
Příprava světel, fotoaparátů, oblečení či jiných rekvizit pro fotografii a následné focení podkladů pro autoportréty studentů.
- **Aktivita – Úklid stanovišť + Sběr a třídění dat** (20 minut)
Úklid míst, kde žák pracoval na focení podkladů. Nahrání fotografií z fotoaparátů do počítačů v počítačové učebně a následné protřídění pro lepší orientaci a práci s fotografiemi v počítači.
- **Aktivita – Práce v grafických editorech** (90 minut)
+ **Aktivita – Práce ve skupině** (z toho 20 minut)
Práce v grafických editorech pro úpravu fotografií po předchozí instruktáži s prezentací od spolužáků.
- **Aktivita – Průběžné ukládání dat** (5 minut)
Uložení prací, které žáci vytvořili na školní síť. Ukládají dvě verze z grafických editorů.
- **Aktivita – Adobe Lightroom** (40 minut)
+ **Aktivita – Práce ve skupině** (z toho 15 minut)
Úprava fotografií v mobilní aplikaci Adobe Lightroom po skupinové práci žáků a jejich následné prezentace o funkcích Adobe Lightroom pro připomenutí znalostí z minulé lekce.
- **Aktivita – Ukládání fotografií na úložiště a vložení do portfolia** (15 minut)
Uložení výsledných prací na úložiště ve školní síti a vložení vybrané verze práce do portfolia studentů.

- **Aktivita – Úklid (3 minuty)**

Uklizení potřebných nástrojů a rekvizit pro předchozí tvorbu, včetně fotoaparátů a paměťových karet, které nemohly být uklizeny při prvním úklidu.

- **Výklad a aktivita – Shrnutí a úkol na příští týden+ vylepení skupinových prací (23 minut)**

Společné shrnutí probraných informací, použitých technik a způsobů umělecké tvorby. Zadání úkolu a tématu lekce na příští týden – Krajinomalba od 15. století do současnosti. Vylepení papírů se skupinovými prezentacemi na nástěnku, jejich nafocení a vložení do skupiny předmětu.

I. Úvod – Seznámení s plánem hodiny (5 minut)

Na konci minulé hodiny se žáci seznámili s náplní té dnešní. Na tu si měli připravit portréty z baroka a renesance, které jim budou inspirací k dnešní práci. Pedagog je seznámí s tím, jak bude dnešní hodina probíhat (viz Osnova lekce) a nachystají si portréty na svých počítačích. Na fáze kreativního procesu (inspirace, klarifikace, destilace a inkubace) měli opět čas celý týden.

II. Aktivita – Diskuse (30 minut)

Vyučující již vše o renesanci a baroku zopakoval na minulé hodině, dnes tedy hodina začíná diskusí. Na tu si žáci sednou do kruhu na zem. Učitel musí dohlížet na to, aby nikdy nemluvilo více žáků najednou, proto využije formu „mluví ten, kdo má míček“. Míč přehodí student dalšímu, jakmile domluví. Učitel do diskuse může zasahovat a moderovat ji. Celá diskuse začíná úvodní otázkou: „*Myslíte si, že je něco, co můžeme v dnešním světě využívat a aplikovat a přinesla nám to doba baroka a renesance?*“, či „*Myslíte si, že je něco, čím nás dnes může renesance nebo baroko inspirovat – a to nejen v umění?*“. Díky tomu si studenti společně osvěží důležité informace o obdobích, ve kterých nyní pracují a názory ostatních jim mohou pomoci v novém pohledu i při práci, kterou zanedlouho začnou tvořit. Zapojí se díky tomu také průřezové téma Člověk a svět.

Po diskusi jsou žáci vyzváni, ať se vrátí na svá místa k počítačům a představí svá vybraná díla. Ta promítnou jeden po druhém na projektoru. Podobně jako v minulé hodině u předchozího úkolu, ani dnes si žáci nemusí vybrat jen jeden obraz a ten kopírovat. Mohou si jich vybrat více a z každého si část vzít jako inspiraci. Následně pak ve svém díle vše propojit.

III. Aktivita – Příprava focení + focení podkladů (34 minut)

Stejně jako minule, i dnes pedagog rozdá žákům prázdné A4. Na tyto papíry si žáci mohou (ještě v počítačové učebně u stolu) předběžně rozvrhnout to, jak chtějí, aby jejich výsledná fotografie zhruba vypadala, jakou má mít přibližnou kompozici a podobně. Poté se vyučující se žáky přesune z počítačové učebny do fotografického ateliéru.

Žáci si měli donést různé rekvizity, kulisy, oděvy či líčidla, která k dnešní práci potřebují. Nyní mají čas na to, aby si vše vyndali, nachystali a připravili. Mohou si najít místo v prostoru školy, které chtějí využít pro focení. To jim musí učitel schválit. Kdo jím disponuje, tak si také nachystá vlastní fotoaparát, ostatní si je vypůjčí či po konzultaci s učitelem využijí mobilního telefonu. Stejně tak mají možnost vypůjčit si a na stanoviště přinést světla a blesky. Škola má i objektivy, redukce a stativy, které je možné si taktéž zapůjčit.

Když jsou studenti nachystaní pracovat – a to včetně úpravy jejich vizáže pro autoportrét, mohou začít fotit. Nemusí přímo vyfotit celou fotografii tak jak chtějí, aby ve výsledku vypadala. Jednotlivé fragmenty je možné dofotit a následně v postprodukcii do fotografie přidat.

Pracovat mohou ve dvojicích, neboť jde o autoportrét a nejspíše budou žáci potřebovat pomoc, ať už třeba se zmáčknutím spouště nebo s přidržením rekvizit. Dobré je to také pro reflexi. Učitel žáky vyzývá k tomu, aby ke spolužákům byli upřímní a nebáli se projevit svůj názor, neboť dobrá reflexe je může posunout dál. Pokud si nejsou jistí, vždy je možné reflexi konzultovat s učitelem nebo napsat do společné konverzace a na názor se zeptat ostatních, jelikož nejsou všichni ve stejné místnosti. Pokud jsou v učebně ještě s někým dalším, mohou se na názor zeptat i této osoby.

Vždy mají možnost vyhledat informace na školní síti nebo na internetu, a to jak na školních nebo svých počítačích, tak i na mobilních telefonech. Vyučující je žákům nápomocen a průběžně kontroluje jednotlivá místa, kde žáci pracují. Pomáhá jim také získané informace ověřovat.

Vyučující žákům nechává volnou ruku. Mají prostor k nejrůznějším pokusům. Mohou využívat vše, co ve škole najdou a je dovoleno s tím pracovat.

Jako vždy i u tohoto úkolu se pedagog snaží o to, aby ve třídě vytvářel přátelské prostředí, kde žáci mají důvěru nejen v učitele, ale také mezi sebou. Pokud si někdo přijde pro radu, vyučující se jí snaží předat takovou formou, aby si k výsledku došel žák sám bez toho, aniž by mu pedagog odpověď přímo sdělil.

Žáci mají pro focení více času než v předchozí hodině, neboť už i jeho příprava je více časově náročná.

IV. Aktivita – Úklid stanovišť + Sběr a třídění dat (20 minut)

Po tom, co si žáci nafotili veškeré podklady pro jejich výsledné dílo, začínají s úklidem svých stanovišť. Vše, co si vypůjčili ze školních fondů, vrátí zpět na své místo (s výjimkou fotoaparátů a paměťových karet, na kterých mají své fotografie). Žáci se také mohou převléknout a odlíčit. Uklidí si také věci, které si přinesli z domu.

Následně studenti již nepracují ve dvojicích, jelikož se přesunou zpět do počítačové učebny a každý začne pracovat na svém vlastním projektu.

Jakmile se žáci rozesadí do lavic v počítačové učebně, začnou svá připravená data vkládat do počítače a následně na společné úložiště v síti. V úložišti mají od vyučujícího předem vytvořené složky s jejich jmény, kam soubory nahrají.

Ve složkách si poté roztřídí jednotlivé fotografie. Mají možnost, aby si stáhli některé fotografie či obrázky z internetu, pokud se jim pro jejich tvorbu budou hodit a myslí si, že je využijí. K dispozici mají také fotobanku ve školní síti, kterou studenti spolu s pedagogy postupně tvoří. Vše následně přidají také do své složky na školní síti.

V. Aktivita – Práce v editorech (Adobe Photoshop, Pixlr, Photopea) (85 minut)

Jakmile mají žáci nachystané veškeré materiály pro tvorbu ve svých počítačích, začínají pracovat na tom, jak bude ve výsledku jejich dílo vypadat. I na dnešní lekci mohou využít školních grafických tabletů.

Studenti již z minulé hodiny znají online grafické editory, ne všichni se však vydali touto cestou. Někteří využili softwarového editoru od Adobe, který již využívali v počítačové grafice a grafickém designu. Na dnešní hodině proto musí tito žáci použít takový druh grafického editoru, pro který se v minulé lekci nerozhodli. To žáky vyvede mimo komfortní zónu a jsou konfrontováni s programem, který neumí (nebo nechtějí)

ovládat. Díky tomuto úkolu však mohou přijít na odlišné způsoby a postupy práce, než jaké mají již zažitá a jsou v nich pevně zakotveni. Jsou tak nuceni rozšířit si způsob svého myšlení při práci.

Využívané programy v této lekci jsou tak opět Adobe Photoshop, Pixlr a Photopea. Všichni studenti jsou vyzváni vyučujícím, ať si spustí editory a nahrají své fotografie do jednotlivých vrstev.

V.I. Aktivita – Práce ve skupině (20 minut)

- Na minulé hodině učitel spolu se studenty probral nástroje a funkce, kterými grafické editory oplývají. Jelikož si dnes žáci editory prošťídali, mají za úkol rozdělit se do skupin podle toho, v jakém druhu editoru (softwarovém nebo onlinovém) minulou lekci pracovali. Mohou tak opustit svá místa u počítačů. Učitel do skupin rozdává fixy a papíry o rozměru A3. Každá skupina pak stručně popíše výhody a nevýhody programu ve kterém pracovali, nástroje se kterými je práce bavila a dobře fungovala a různé tipy a triky pro skupinu druhou. Když mají hotovo, svoji práci odprezentují.

Žáci se po odprezentování vrátí ke svým počítačům a mohou se samostatně pustit do práce. Když někomu nějaká funkce není jasná nebo potřebuje poradit, nemusí se žáci obracet pouze na vyučujícího. Na této hodině se stávají učiteli sami žáci. Mohou se proto radit mezi sebou, odcházet z lavic a pomáhat druhým nebo jednoduše posílat návody a rady do společné konverzace.

Pedagog přitom žáky podporuje v experimentování, zkoušení, ukládání více verzí. Vyzývá studenty k vlastnímu malování pomocí grafického tabletu do fotografií, aby co nejvíce využili své znalosti z jiných předmětů. Vše co není vyučujícím zakázáno, je nyní povoleno. Sám vyučující na této hodině funguje jako moderátor a opora žáků v jejich nejistotě.

Mělo by být připomínáno, aby si žáci nezapomínali svůj projekt průběžně ukládat. Je lepší mít více verzí, které případně nevyužijí, než aby ztratili veškerou předchozí práci. Také by měl vyučující žáky upozornit, že na konci této aktivity by bylo dobré, aby měli minimálně dvě verze svých fotografií, neboť dále budou opět pracovat na svých smartphonech s Adobe Lightroom.

VI. Aktivita – Průběžné ukládání dat (5 minut)

Když mají studenti v tuto chvíli své projekty částečně hotové, nahrají je do složky, kterou jim připravil učitel pro odevzdání jejich práce na školní síť. Ze všech verzí by si měli vybrat dvě finální, které odevzdají do odevzdávací složky.

S pedagogem (případně i se spolužáky) mohou vybrat, které z jejich fotografií to budou, a to buď formou hlasování ve společném chatu nebo přímým dotázáním.

VII. Aktivita – Adobe Lightroom (40 minut)

Jakmile mají žáci vybrané a uložené své dvě fotografie, opět si osvěží své znalosti z minulé hodiny. Aplikaci Adobe Lightroom již všichni ve svých chytrých telefonech mají. Vytvoří teď dvě skupiny, ve kterých budou pracovat. Aby skupiny nebyly stejné, musí v ní být vždy polovina žáků ze skupiny A z prvního úkolu a polovina ze skupiny B. Díky tomu se učí pracovat v různých týmech s rozdílnými lidmi.

VII.I. Aktivita – Práce ve skupině (15 minut)

Učitel do skupin rozdává fixy a papír velikosti A3. Na tento papír mají studenti ve skupině zapsat (podobně jako v minulé skupinové práci) výhody a nevýhody mobilní aplikace Adobe Lightroom. Její nástroje, které jsou dobře využitelné, jak s nimi pracovat a různé typy na efektivní a kvalitní editaci fotografií v mobilu. Následně svoji skupinovou práci před třídou odprezentují.

Když mají žáci skupinovou práci hotovou, začínají se samotnou tvorbou v Adobe Lightroom. Svoje dvě verze z grafických editorů si zkusí různě barevně a světelně upravit. Jako vždy, ani nyní nezapomínají na průběžné ukládání. Učitel dbá se na to, aby studenti měli dostatek času na samostatnou práci a dotvoření výsledné fotografie.

VIII. Aktivita – Ukládání fotografií na úložiště a vložení do portfolia (15 minut)

Po dokončení práce v grafických editorech a v Adobe Lightroom žáci odevzdají svá díla do složky (která je určena k jejich hodnocení) na školní síti. Odevzdává se jen jedno jediné dílo, které si žák vybere sám. U tohoto úkolu studenti nemusejí k jejich fotografii přikládat i dílo inspirativní.

Když mají žáci fotografie odevzdané v odevzdávacích složkách, vloží je ještě do jejich osobního portfolia. Verze odevzdaná na školní síti a verze v portfoliu se může lišit. Tato zodpovědnost zůstává v rukou studenta.

IX. Aktivita – Úklid (3 minuty)

Jakmile mají všichni studenti odevzdané své práce, jsou pedagogem vyzváni, aby poklidili vše, co se nestihlo v čase po focení podkladů. Stejně tak musí uklidit grafické tablety a fotoaparáty, které si vypůjčili ze školního skladu.

X. Aktivita – Shrnutí a úkol na příští týden + vylepení skupinových prací (28 minut)

Učitel za pomoci studentů shrne a připomene vše, co se na dnešní lekci probralo. Dnešní hodina byla určena spíše k prohlubování znalostí, které žáci získali již na předešlých lekcích. Dnes více pracovali ve skupinách, kde si informace společně nejen opakovali, ale také pomáhali ostatním se je učit, čímž přispěli k prohlubování svých znalostí.

V počítačové učebně je volná zeď, kam učitel dává různé projekty a „taháky“ k vyučovanému tématu. Na konci hodiny pak mají studenti možnost vylepit na tuto zeď skupinové práce, které v dané hodině vytvořili. Tyto práce tak mohou být radou do dalších hodin. Tyto práce učitel také nafotí a vloží do skupiny předmětu na síti, aby mohli sloužit jako výukový materiál i mimo školu.

Učitel na úplném konci hodiny zadá téma příští lekce. Tím bude krajinomalba od 15. století po současnost (téma, které žáci právě probírají v hodinách dějin umění).

Úkol pro studenty na další hodinu je, aby si vyfotili krajinu v okolí svého bydliště. Může být zcela jednoduchá – naprosto bez úprav. Do hodiny mohou přinést i RAW¹¹⁵. Z výukových obrazů dostupných na hodinách dějin umění si vyberou jeden, který se jim nejvíce líbí a doma se trénují v malbě na grafických tabletech. Více se dozvedí až na další hodině (i když již jistě tuší, o co se bude v lekci jednat).

V úplném závěru hodiny studenti ještě dostanou zadáno, aby si založili profil na stránce PhotoVogue. Je možné jej založit ihned nebo až doma. Důležité je splnit

¹¹⁵ RAW – minimálně zpracovaná/procesovaná data ze snímače fotoaparátu. Snímek bez komprese.

druhý úkol z této lekce. Tím je vložení fotografie, jež dnes vytvořili, do portfolia PhotoVogue. Žáci dostanou instrukce, že fotografie se do něj vkládají vždy v pondělí od 8:00 do 20:00. Po vložení pošlou snímek obrazovky do společné skupiny předmětu, aby měl učitel ověření, že tak učinili, neboť pokud fotografie neprojde výběrem editorů Vogue, v portfoliu nezůstane déle než do konce dne nahrání. Když fotografie žáků vybrána nebude, nevadí. Tento úkol slouží pouze k tomu, aby o dané stránce měli povědomí a mohli na ni svá díla nahrávat i v budoucnu. To může pomáhat v motivaci pro zlepšování svých výsledků u jejich dalších fotografických prací.

Jakékoliv otázky či rady mohou psát do společné konverzace učiteli. Mají také možnost posílat své fotografie krajin a společně s ostatními žáky konzultovat, zdali jsou dané snímky pro jejich tvorbu vhodné.

Použité zdroje k této lekci

GOMBRICH, Ernst, Hans. *Příběh umění*. Praha: Argo, 1997, 684 s. ISBN 80-7203-143-0.

SEVANDERSSON, Ola, 2008. Pixlr: Free Photo Editor [software]. Dostupné z:

< <https://pixlr.com/editor/> >.

KUCKIR, Ivan, 2012. Photopea: Online Image Editor [software]. Dostupné z:

< <https://www.photopea.com/> >.

Adobe System. 2013. Adobe Photoshop CC [computer software]. San José, Spojené státy americké.

Adobe System. 2020. Adobe Lightroom Photo Editor [smartphone application]. San José, Spojené státy americké.

Vogue Italia. *PhotoVogue* [online]. Itálie, 2021 [cit. 30.4.2021]. Dostupné z: <

<https://www.vogue.it/photovogue> >.

13. Závěr

Tato diplomová práce se snažila objasnit jednotlivé prvky nezbytné pro výuku fotografie tak, aby na jejich základech bylo možné budovat takový program fotografie a fotografické tvorby, přes který je možné žákům předávat nejen znalosti z oblasti fotografie, ale i další kompetence, jež jsou pro současný svět relevantní.

Výukový program fotografie, tak jak je nastíněn touto diplomovou prací, se ale neorientuje jen na fotografii a potřebné dovednosti nutné k osobnímu i profesnímu rozvoji žáků, ale propojuje i celou škálu vyučovaných předmětů v oboru Fotografie, jež zaštiťuje Rámcový vzdělávací program Multimediální tvorba.

Cílem této práce bylo poukázat na relevantnost propojování jednotlivých vyučovaných předmětů. Jejich praktické využití se pro studenty mnohdy bez tohoto pojícího prvku totiž jeví jako fikce. Díky způsobu výuky, tak jak je nastíněna zde, však mají žáci možnost využít své znalosti z různých předmětů v jednom souvislém projektu. Znalosti z jiných oborů si tak osvojí hlouběji a dokážou je i prakticky aplikovat. V Bloomově taxonomii tak projdou všech šest částí, jelikož díky teorii konektivismu a obsahu tvořených úkolů dojdou od nabytí znalostí až k reflexi vlastní tvorby.

Na začátku diplomové práce bylo objasněno, co jsou to nová média a proč jsou v moderním vyučování potřebná. Dále navazovaly kapitoly o fotografii samotné. Konkrétně pojednávaly o jejím právoplatném místě mezi uměním současnosti, o její historii, vývoji, estetické hodnotě i o tom, jak fotografie ovlivňuje moderní umění a svět (a to včetně tématu její postprodukce a úprav).

Práce návazala výukou fotografie tak, aby byla spojením mezi předměty a pomáhala v prohlubování gramotností, které jsou v moderním světě nutností a student díky nim může být svébytným participantem v digitální společnosti. Dále pokračovala samotnou teorií konektivismu a tím, čím se tato teorie od ostatních výukových teorií liší. Na kapitolu o konektivismu navázal teoretický základ a ukotvení předmětu pomocí Rámcového vzdělávacího systému. Takto koncipovaný předmět také zapadá do nové Strategie vzdělávací politiky České republiky do roku 2030+ se kterým konektivismus koresponduje lépe než s dosud využívanou Bílou knihou a v mnohém se tyto dva pedagogické koncepty doplňují.

Následné modelové lekce pak na těchto základech demonstrovaly směr moderní výuky, kterým by se školství v České republice mělo od roku 2030+ odvíjet. Tento způsob umožňuje maximálně využívat prostor, který je mezi příbuznými obory a vede studenty k jejich samostatnosti, logickému myšlení a individuálnímu rozvoji jejich znalostí. Díky této formě učení pak žáci neupadají v stagnaci jejich kreativního myšlení, neboť škola je pro ně prostorem plným inspirace a pomáhá k posunutí hranic jednotlivých předmětů (jmenovitě dějin umění, grafického designem, počítačové grafiky, výtvarné přípravy a částečně i webdesignu) a to nejen přímo ve škole, ale i v myslích studentů.

Diplomová práce je sice především zaměřena na výuku fotografie na středních uměleckých školách, avšak její sdělení a způsob výuky by byl s lehkými úpravami (především v časových dotacích) možný i při výuce estetické výchovy například na gymnáziích či základních uměleckých školách pro druhý stupeň.

Nejlepším možným výsledkem výuky ve stylu, který popisuje tato diplomová práce by bylo, aby studenti, kteří takovým programem projdou byli schopni učit se tak, aby jednotlivé informace neselektovali, ale byli schopni je využívat komplexně. Aby tvořili umění, sdělení a obsah, který bude esteticky hodnotný a sami tvůrci budou hrdí na to, že jsou autory takových prací. Žáci pak budou ze střední školy (a to nejen těch uměleckých) odcházet jako lidé schopní uplatnit se v pracovním i dalším studijním procesu. Budou schopni reflexe i sebereflexe a svou mysl budou i nadále kultivovat skrze sebevzdělávání.

14. Resumé

Předkládaná diplomová práce se snažila poukázat na možnosti využití nových médií při výuce fotografie, a to prostřednictvím dvou modelových lekcí, přičemž každá z nich disponuje šestihodinovou časovou dotací na lekci. Modelové lekce jsou zaměřeny na kreativní praktické úkoly, které pracují se znalostmi i z dalších předmětů vyučovaných na středních uměleckých školách. Dále se zaměřují na editaci fotografií v grafických editorech, a to jak těch placených od společnosti Adobe, tak i volně dostupných online na webových stránkách nebo v mobilních aplikacích. Lekce volně navazují na výuku dějin umění o renesanci a baroku, kdy v rámci praktických úkolů musí studenti vycházet ze znalostí o malbách právě z těchto slohů a spojují tak klasické umění s dnešními technologiemi. Tehdejší styl tvorby remixují s moderní fotografií a

její postprodukcí a vytváří tak nová neotřelá díla v digitálním prostředí, která pomáhají v prohlubování jejich znalostí nejen z fotografie a dějin umění.

14.1. Summary

This diploma thesis tried to point out a variety of possibilities of using new media in education of photography on example of two model lessons (each with six-hours time limit for each lesson). These model lessons are focused on creative and practical tasks that utilize knowledge gained from other subjects taught at high art schools. They also focus on photo editing in graphic editors, both paid (like products from Adobe) and freely available on the web or in a form of a mobile application. The lessons freely follow up with the lectures from art history (with a special emphasis on Renaissance and Baroque eras), where during the practical tasks the students must also use their theoretical knowledge about paintings from these specific periods and as a result they combine classical art with contemporary technologies. Final outcome is then a mixture of historical styles and modern photography, enhanced by its post-production. This creates a number of new works of art made in digital environment, which help to significantly deepen knowledge not only about photography and art history.

14.2. Il sommario

Questa tesi di laurea presenta la possibilità di utilizzare dei nuovi media nell'educazione fotografica - precisamente come esempio vi sono due lezioni modello col limite di sei ore per una lezione. Queste lezioni contengono compiti creativi e pratici, che utilizzano anche la conoscenza di altre lezioni insegnate alle scuole superiore artistiche. Queste approfondiscono la conoscenza del lavoro con i programmi grafici per modificare le fotografie (i programmi a pagamento – per esempio i prodotti di Adobe – ma allo stesso tempo anche programmi gratuiti accessibili su internet oppure ad esempio applicazioni). Il contenuto delle lezioni unisce la conoscenza della fotografia, dal Rinascimento al Barocco perché nei compiti pratici gli studenti, essi devono prendere familiarità con le pitture di questi dati stili. Il risultato è il collegamento dell' arte classica con le tecnologie contemporanee. Gli stili antichi sono mescolati con la fotografia moderna e questo permette la formazione di nuove opere originali nell'ambiente digitale che migliorano la conoscenza degli studenti in entrambe le discipline.

15. Seznam literatury

Adobe System. 2013. Adobe Photoshop CC [computer software]. San José, Spojené státy americké.

Adobe System. 2020. Adobe Lightroom Photo Editor [smartphone app]. San José, Spojené státy americké.

ARISTOTELES. *Poetika*. Praha: Oikoymenh, 2008. 292 s. ISBN: 978-80-7298-131-1.

BAUDRILLARD, Jean. *Dokonalý zločin*. Olomouc: Periplum, 2001, 180 s. ISBN 8090283675.

BAKSTEIN, Zdeněk. *Dírková komora: Camera Obscura v praxi* [online]. 2004 [cit. 29.12.2020]. Dostupné z: < <http://www.zzz.cz/bednax/index.php/5010> >.

BALTHASAR, van der, Ast. *Zátiší s květinami, mušlemi a hmyzem*. [olej na desce]. 24 x 35 cm. 1635, At: soukromá sbírka.

BALTHASAR, van der, Ast. *Zátiší s jablečnými květy*. [olej na dubové desce]. 22 x 39 cm. 1635, At: Staatliche Museen, Berlín.

BAVOROVA, Kateřina. *Konektivismus aneb teorie propojení* [online]. 2005 [cit. 25.2.2021]. Dostupné z: < <http://cizi-jazyky.blogspot.com/2005/09/konektivismus-aneb-teorie-propojen.html> >.

BENJAMIN, W. *Umělecké dílo ve věku své technické reprodukovatelnosti*. In: *Dílo a jeho zdroj*. Praha: Odeon, 1979. 428 s.

Bílá kniha – Národní program rozvoje vzdělání v ČR, MŠMT ČR. MŠMT ČR [online]. Copyright ©2013 [cit. 01.05.2021]. Dostupné z: < <https://www.msmt.cz/vzdelavani/skolstvi-v-cr/bila-kniha-narodni-program-rozvoje-vzdelani-v-cr> >.

BOHADLOVÁ, Adéla. *Možnosti využití nových médií ve výuce estetické výchovy*. Brno, 2019. Diplomová práce. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta. Vedoucí práce Tomáš Staudek.

BOTTICELLI, Sandro. *Zrození Venuše* [tempera na plátně]. 172.5 x 278.5 cm. 1485, At: Galleria degli Uffizi, Florencie.

BOTTICELLI, Sandro. *Primavera* [tempera na desce]. 203 x 314 cm. 1482, At: Galleria degli Uffizi, Florencie.

BUONARROTI, Michelangelo. *Zrození Adama*. [freska]. 1508–1512, At: Sixtinská kaple, Vatikán.

BOURRIAUD, Nicolas. *Postprodukce*. Tranzit: Praha, 2004, 106 s. ISBN 80-903452-0-4.

BRDIČKA, Bořivoj. *Konektivismus: teorie vzdělávání v prostředí sociálních sítí*. Spomocník: pro využití moderních technologií ve výuce [online]. [cit. 20.2.2021]. Dostupné z: < <https://spomocnik.rvp.cz/clanek/10357/> >.

CARAVAGGIO. *Chlapec s košíkem ovoce*. [olej na plátně]. 70 x 67 cm. 1593/1594, At: Galleria Borghese, Řím.

Co je mediální výchova – Svět médií. Úvod – Svět médií [online]. [cit. 3.02.2021]. Dostupné z: < <http://svetmedii.info/medialni-vychova/> >.

ČERNÝ, Michal. Zuzana HOSTAŠOVÁ. Stanislav HOŠEK. et al. *Tablet ve školní praxi*. Brno: Flow, 2015. ISBN 9788088123026.

DOWNES, Stephen. *An Introduction to Connective Knowledge* [online]. 22.12.2005 [cit. 17.2.2021]. Dostupné z: < <https://www.downes.ca/cgi-bin/page.cgi?post=33034> >.

DOWNES, Stephen. *New Learning. Half an Hour* [online]. 11.6.2014 [cit. 25.2.2021]. Dostupné z: < <https://halfanhour.blogspot.com/2014/06/new-learning.htm> >.

DOWNES, Stephen. *Response to Dron*. [online]. 2014 [cit. 30.2.2021]. Dostupné z: < <https://halfanhour.blogspot.com/2014/04/response-to-dron.html> >.

FREUD, Sigmund. *Vzpomínka z dětství Leonarda da Vinci*. Praha: Orbis, 1991, 88 s. ISBN 80235-0023-6

GOLASOWSKÁ, Pavlína. *Principy "Do It Yourself" se zaměřením na DIY média jako inspirace pro výuku estetické výchovy*. Brno, 2014. Diplomová práce. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta. Vedoucí práce Karla Brücknerová.

GOMBRICH, Ernst, Hans. *Příběh umění*. Praha: Argo, 1997, 684 s. ISBN 80-7203-143-0.

GRADELLA, Giuseppe. [online]. [cit. 30.4.2021]. Dostupné z: <
<https://www.instagram.com/giuseppegradella/?hl=cs> >.

GRIDINA, Olga. [online]. [cit. 30.4.2021]. Dostupné z: <
<https://www.instagram.com/olgagridinaphotography/?hl=cs> >.

HOSTAŠOVÁ, Zuzana. *Využití tabletů ve výuce estetické výchovy na středních školách*. Brno, 2015. Diplomová práce. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta. Vedoucí práce Pavlína Mazáčová.

HUSS, Dave. *Digitální fotografie. Praktický průvodce*. Praha: SoftPress, 2005, 334 s. ISBN 80-86497-79-8.

CHUPÁČ, Aleš. *Tvořivost učitele a jeho žáků ve volitelných formách výuky*. Pedagogická orientace 2005, č. 2, s. 65–71. ISSN 1211-4669.

IRISH MUSEUM OF MODERN ART AND AUTHORS. *What is (New) Media Art?* In: Imma.ie [online]. Ireland, 2009 [cit. 10.12.2020]. Dostupné z: <
<http://www.imma.ie/en/downloads/whatisnewmediaartbooklet.pdf> >.

Jak rozumíme informační gramotnosti. [online]. Copyright © [cit. 3.02.2021]. Dostupné z: <
<https://akvs.upce.cz/wp-content/uploads/2016/05/ivig-jak-rozumime.pdf> >.

Jung. C. G. *Výbor z díla: Základní otázky psychologie v praxi*. Nakladatelství Tomáše Janečka, Praha. 1997. s. 19-21.

JOHANSSON, Erik. [online]. 2021 [cit. 6.1.2021]. Dostupné z: <
<http://www.erikjohanssonphoto.com/about/> >.

KUCKIR, Ivan, 2012. Photopea: Online Image Editor [software]. Dostupné z: <
<https://www.photopea.com/> >.

KRUTSKÁ, Markéta. MIROVÁ, Erika. ŠÍPKOVÁ, Marie. UCHOČOVÁ, Jana. VELETOVÁ, Tereza. KISK FF MU. *Příručka informační gramotnosti* [online]. Brno, 2018 [cit. 15.1.2021]. Dostupné z: <
<https://gramotnost.info> >.

LILLEY, Sarah. *Manet and Velazquez*. DOOR NUMBER TWO [online]. 2002 [cit. 25.4.2021]. Dostupné z: <
<http://doornumbertwo.com/2003/05/24/manetvelazquez/> >.

MANOVICH, Lev. SEDLÁK, Pavel. *Principy nových médií. Teorie vědy* [online]. 2002 [online]. Copyright © [cit. 21.12.2020]. Dostupné z: < <http://www2.iim.cz/wiki/images/5/52/Manovich2-02i.pdf> >.

Mašatová, Jitka. *Co je to skryté kurikulum? – Perpetuum – vzdělávání bez hranic. Perpetuum – novinky a trendy ve vzdělávání* [online]. Copyright © Scio 2021 [cit. 30.04.2021]. Dostupné z: < <https://perpetuum.cz/2018/10/co-je-to-skryte-kurikulum/> >.

Mediální gramotnost středoškoláků a jejich postoje k médiím – JSNS. JSNS – Promítejte ve škole zdarma a legálně dokumentární filmy. [online]. Copyright © Vzdělávací program JSNS [cit. 4.02.2021]. Dostupné z: < <https://www.jsns.cz/projekty/medialni-vzdelavani/vyzkumy/medialni-gramotnost> >.

Metodický portál RVP – Modul Články. *Vizuální gramotnost nebo gramotnostní vizuálnost.* [online]. Copyright ©2020 Národní pedagogický institut ČR [cit. 15.02.2021]. Dostupné z: < <https://clanky.rvp.cz/clanek/c/U/3021/VIZUALNI-GRAMOTNOST-NEBO-GRAMOTNOSTNI-VIZUALNOST.html/> >.

MPSV. *Strategie digitální gramotnosti ČR na období 2015 až 2020.* Ministerstvo práce a sociálních věcí. [Online] 29. 6 2011. [cit. 15.1.2021] < https://www.mpsv.cz/documents/20142/848077/strategie_dg.pdf/2c044975-1c29-fcaba22-f1c1388c1865 >.

MŠMT *Brožura Strategie vzdělávací politiky České republiky do roku 2030+.* [online]. 23.11. 2020 [cit. 30.2.2021]. Dostupné z: < <https://www.msmt.cz/file/54104/> >.

MŠMT. *Rámcový vzdělávací program pro obor vzdělání.* [online]. [cit. 30.2.2021]. Dostupné z: < https://dcgi.fel.cvut.cz/_media/cs/study/rvp-8241m17-multimedialni-tvorba.pdf >.

OTTO, Jan. *Ottova encyklopedie obecných vědomostí* [online]. [10.4.2021]. Dostupný z: < <https://pdfknihy.maxzone.eu/otto.html> >.

PEČENÁ, Jitka. *Dopady počítačové gramotnosti na život seniorů.* České Budějovice, 2015. Bakalářská práce. Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích, Fakulta zdravotně sociální. Vedoucí práce Rostislav Čevela.

Pedagogicke.info: Radko Sáblík: *Představení Strategie 2030+*. Pedagogicke.info [online]. [cit. 30.2.2021]. Dostupné z: < <http://www.pedagogicke.info/2020/10/radko-sablík-představení-strategie-2030.html> >.

PETTY, Geoff. *Moderní vyučování*. Praha: Portál, 2013, s. 303. ISBN 80-7178-978-X.

PÍŠOVÁ, Michalela. SYSLOVÁ, Zora. RODOVÁ, Veronika. GRŮZOVÁ, Lucie a Hana STADLEROVÁ, 2018. *Profesní portfolio v přípravném vzdělávání učitelů mateřských škol a 1. stupně základních škol* [online]. Brno: MUNI PRESS [10.4.2021]. ISBN 978-80-210-9059-0.

RICKETTS, Melissa. *Rembrandt*. Čestlice: Rebo, 2006, 128 s. ISBN 80-7234-493-5.

RVP Multimediální tvorba [online]. [cit. 27.4.2021]. Dostupné z: < https://dcgi.fel.cvut.cz/_media/cs/study/rvp-8241m17-multimedialni-tvorba.pdf >.

SEVANDERSSON, Ola, 2008. Pixlr: Free Photo Editor [software]. Dostupné z: < <https://pixlr.com/editor/> >.

SCHEUFLER, Pavel. *HISTORICKÉ FOTOGRAFICKÉ TECHNIKY* [online]. Praha: Artama, 1993 [cit. 29.12.2020]. Dostupné z: < www.scheufler.cz/csCZ/files/2433/HistTechniky.pdf >.

SIEMENS, George. *Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age*. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning* [online]. 2005 [cit. 17.2.2021]. Dostupné z: < http://www.itdl.org/Journal/Jan_05/article01.htm >.

SLAVÍK, Jan. *Hodnocení v současné škole*. Praha: Portál, 1999, s. 21. ISBN 80-7178-262-9.

Slovník cizích slov [online]. Copyright © slovník cizích slov, 2005 [cit. 10.12.2020]. Dostupné z: < <http://www.slovník-cizich-slov.cz/?q=m%C3%A9dium&typ=0> >.

ŠEVELOVÁ, Irena. TICHÁ, Anna. *Historie fotoaparátu a fotografie*. [online]. Copyright © 1998 [cit. 29.12.2020]. Dostupné z: < <https://www.digimanie.cz/historie-fotoaparatu-a-fotografie/1815-4> >.

ŠKLOVSKIJ, Viktor Borisovič. *Teorie prózy*. Praha: Akropolis, 2003, 283 s. ISBN 80-7304-026-3.

The Night Cafe A VR Tribute to Van Gogh. YouTube [online]. 2021 Google LLC [cit. 25.4.2021]. Dostupné z: < <https://www.youtube.com/watch?v=6bk3C5CLfuw> >.

VANČÁT, Jaroslav. *Změnily nové technologie výtvarnou výchovu?*. In: *Výtvarná výchova ve světě současného umění a technologií II*. Olomouc, 2012, s. 147-154. ISBN 978-80-244-3222-9.

VIRILIO, Paul. *Stroj videnia*. Bratislava: Slovenský filmový ústav, 2002, 111 s. ISBN 80-851-8731-0.

WHAT CONNECTIVISM IS [online]. 2007 [cit. 18.2.2021]. Dostupné z: < <https://halfanhour.blogspot.com/2007/02/what-connectivism-is.html> >.

Zákon č. 561/2004 Sb., o předškolním, základním, středním, vyšším odborném a jiném vzdělávání (školský zákon) §4 odst. 1 [online]. Praha: 2005. [cit 10.3.2021]. Dostupné z: < <https://www.msmt.cz/dokumenty/novy-skolsky-zakon> >.