



Střední uměleckoprůmyslová škola a Základní umělecká škola Zámeček s. r. o.

ŠKOLNÍ
VZDĚLÁVACÍ PROGRAM

UŽITÁ MALBA

ODBORNÉ ZAMĚŘENÍ

MALBA V UMĚNÍ, DESIGNU A ARCHITEKTUŘE

verze **UM7**

platný od 09/2025

2025/2029

Střední uměleckoprůmyslová škola a Základní umělecká škola Zámeček, s. r. o., Pod Vinicemi 82, Plzeň 301 00

Odborné zaměření: MALBA V UMĚNÍ, DESIGNU A ARCHITEKTUŘE platné od 1. 9. 2025 pro obor vzdělávání 82-41-M/01 UŽITÁ MALBA

Obsah

		Realizace bezpečnosti a ochrany zdraví při práci a požární prevence	17
I. ÚVODNÍ IDENTIFIKAČNÍ ÚDAJE	4	Podmínky pro přijímání ke vzdělávání	18
II. CHARAKTERISTIKA ŠKOLY	5	Způsob ukončení vzdělávání	19
III. PROFIL ABSOLVENTA	6	V. CHARAKTERISTIKA VZDĚLÁVACÍHO PROGRAMU PRO ZKRÁCENOU FORMU STUDIA	20
Popis uplatnění absolventa v praxi	6	Zkrácené studium	20
Kompetence absolventa a jejich realizace	6	Popis celkového pojetí vzdělávání	20
IV. CHARAKTERISTIKA VZDĚLÁVACÍHO PROGRAMU	11	Organizace výuky ve zkrácené formě	20
Popis celkového pojetí vzdělávání	11	Způsob a kritéria hodnocení žáků	21
Vzdělávací strategie	11	Podmínky pro přijímání ke vzdělávání ve zkrácené formě studia	22
Osobnost učitele	11	Způsob ukončení vzdělávání ve zkrácené formě	22
Popis pojetí vzdělávání	11	Přehled využití týdnů ve školním roce	24
Realizace průřezových témat	13	Poznámky k učebnímu plánu	25
Organizace výuky	13	VII. UČEBNÍ PLÁN / ZKRÁCENÉ DVOULETÉ STUDIUM	26
Způsob a kritéria hodnocení žáků	15	Poznámky k učebnímu plánu	26
Vzdělávání žáků se speciálními vzdělávacími potřebami a žáků mimořádně nadaných	16		

<u>VIII. PŘEHLED ROZPRACOVÁNÍ OBSAHU VZDĚLÁVÁNÍ V RVP DO ŠVP</u>	28
--	----

<u>IX. POPIS MATERIÁLNÍHO A PERSONÁLNÍHO ZABEZPEČENÍ VÝUKY</u>	30
--	----

<u>Materiální podmínky</u>	30
----------------------------	----

<u>XI. UČEBNÍ OSNOVY JEDNOTLIVÝCH PŘEDMĚTŮ</u>	34
--	----

I. ÚVODNÍ IDENTIFIKAČNÍ ÚDAJE

Název a adresa školy:

Střední uměleckoprůmyslová škola
a Základní umělecká škola Zámeček s.r.o.,
Pod Vinicemi 82, Plzeň 301 00
IČO 25 21 55 31, IZO školy 110 037 545, IŽŘ 600 009 670

Právní forma:

společnost s ručením omezeným (s.r.o.)

Zřizovatel:

ak. malíř Jiří Rataj, ak. malíř Jaroslav Šindelář

Kontaktní údaje:

zamecek@zamecek.cz

www.zamecek.cz

+420 377 532 853

Název ŠVP:

UŽITÁ MALBA

Odborné zaměření:

MALBA V UMĚNÍ, DESIGNU A ARCHITEKTUŘE

Kód a název oboru vzdělávání:

82 – 41 – M / 01 UŽITÁ MALBA

Délka a forma vzdělávání:

4 roky v denní formě

Zkrácená forma studia:

2 roky v denní formě

Stupeň poskytovaného vzdělávání:

střední vzdělání s maturitní zkouškou

Platnost ŠVP:

od 1. 9. 2025 počínaje prvním ročníkem

Schválil dne 27. 8. 2025

**Mgr. Renata Šindelářová,
ředitelka školy**

II. CHARAKTERISTIKA ŠKOLY

SSUPŠ – Zámeček byla založena v r. 1995 jako **první střední umělecká škola v Plzeňském kraji**. Jako jediná nabízí uměleckořemeslné obory vzdělávání v plné šíři prostředků výtvarného zobrazení – prostorové (sochařství), malířské, grafické, fotografické a multimediální. Majiteli a zřizovateli školy jsou profesionální umělci. Základní koncepci vzdělávání určuje snaha působit na žáka v plné šíři jeho osobnosti – pracovat s jeho myslí, vůlí i srdcem. Z hlediska odbornosti pak vychází z principu nezbytnosti **profesionální řemeslné průpravy** a rozvoje svébytného osobnostního vyjádření. Uplatňuje moderní modulární systém výuky, který zprůhledňuje dosažení specifických profesních kompetencí vyplývajících ze studia oboru. Jako stěžejní je vnímána role pedagoga – osobnost učitele je klíčem k dobré škole. Odborné předměty **vyučují profesionální umělci**, kteří jsou zároveň činní ve své specializaci.

Škola klade zvláštní důraz na rodinnou atmosféru školního prostředí.

Atmosféru školy dotváří umístění v atraktivní lokalitě v rámci velké Plzně – hlavní budova v zámečku u Radčic, ateliéry v budově bývalé školy u zámku v Křimicích. Tyto přednosti jsou bezprostředně vnímány samotnými žáky školy, kteří jsou dle průzkumu se svojí školou nejspokojenější ve srovnání s ostatními odbornými školami v celé České republice.

Od roku 2015 byla při střední škole zřízena také ZUŠ, ve které se mohou připravovat zájemci o studium. ZUŠ působí v samostatných vilkách v městských částech Plzně - ve Lhotě a v Křimicích.

„Zámeček“ je respektovaným segmentem plzeňského kulturního života. Personálně nebo čtenými aktivitami je provázán na řadu dalších vzdělávacích a kulturních institucí v kraji – galerie, divadla, základní umělecké školy, Západočeskou univerzitu, Filmový klub, Unii výtvarných umělců i volná umělecká sdružení. Úzce spolupracuje s plzeňským magistrátem, krajským úřadem i jednotlivými městskými obvody při pořádání akcí společenského významu (kulturní dny, festivaly). Patronem školy je Rotary klub Plzeň.

Škola je **samostatným pořadatelem řady akcí pro veřejnost** - četné výstavy, pravidelné konference pro učitele uměleckých předmětů, aukce studentských prací, mezinárodní přehlídky žákovské tvorby, symposia a umělecké kurzy pro laickou, tak odbornou veřejnost.

Statut **privátní školy, která se zavazuje využít veškerý zisk na výchovu a vzdělávání**, umožňuje cílenější a efektivnější disponování finančními prostředky – inovace materiálního a technického vybavení, personální politiku, mimoškolní vzdělávací programy – sochařská symposia do písku a kamene, týdenní tvůrčí pobyty, exkurze a zájezdy, přednášky a další tematické akce.

III. PROFIL ABSOLVENTA

Popis uplatnění absolventa v praxi

Absolvent oboru bude mít snahu dále rozvíjet své praktické dovednosti studiem na vysoké škole uměleckého typu. Pro toto studium je kvalitně připraven. Pokud se rozhodne pro uplatnění v praxi, má před sebou široké spektrum možností. Absolvent oboru užitá malba je připraven uplatnit se v oblasti užitě malby v architektuře, případně scénografii. Jedná se zejména o navrhování barevných řešení bytových, pracovních a společenských interiérů, realizaci nástěnných technik v architektuře – mozaika, štukolustro, vitráže, freska, al secco, kašírování apod. Může pracovat jako samostatný výtvarník s čistě uměleckým zaměřením (ilustrátor, malíř, ale i fotograf, grafik) nebo s řemeslným

zaměřením (viz výše). Může pracovat v tvůrčích týmech nebo dílnách zabývajících se příslušnou oblastí užitě tvorby, případně restaurováním.

V rámci ŠVP je kladen důraz na průpravu z širokého spektra souvisejících uměleckých oblastí – restaurování (kopie deskové malby), fotografie, grafický design, prostorová tvorba – jako výchozí základ pro další rozvoj specializace.

Absolvent oboru je rovněž připraven pro další studium na VŠ pedagogického směru. Po absolvování se může uplatnit jako učitel odborných výtvarných předmětů, jako pedagogický pracovník či arteterapeut v nejrůznějších výchovných a nápravných zařízeních.

Kompetence absolventa a jejich realizace

1. Klíčové kompetence

a) Kompetence k učení

Vzdělávání směřuje k tomu, aby absolventi byli schopni efektivně se učit, vyhodnocovat dosažené výsledky a pokrok a reálně si stanovovat potřeby a cíle svého dalšího vzdělávání, to znamená, že absolvent je připraven:

- mít pozitivní vztah k učení a vzdělávání;
- ovládat různé techniky učení, umět si vytvořit vhodný studijní režim a podmínky;
- uplatňovat různé způsoby práce s textem (zvl. studijní a analytické čtení), umět efektivně vyhledávat a zpracovávat informace; být čtenářsky gramotný;
- s porozuměním poslouchat mluvené projevy (např. výklad, přednášku, proslov aj.), pořizovat si poznámky;

- využívat ke svému učení různé informační zdroje, včetně zkušeností svých i jiných lidí;
- sledovat a hodnotit pokrok při dosahování cílů svého učení, přijímat hodnocení výsledků svého učení od jiných lidí;
- znát možnosti svého dalšího vzdělávání, zejména v oboru a povolání.

b) Kompetence k řešení problémů

Vzdělávání směřuje k tomu, aby absolventi byli schopni samostatně řešit běžné pracovní i mimopracovní problémy, to znamená, že absolvent je připraven:

- porozumět zadání úkolu nebo určit jádro problému, získat informace potřebné k řešení problému, navrhnout způsob řešení, popř. varianty řešení, a

zdůvodnit jej, vyhodnotit a ověřit správnost zvoleného postupu a dosažené výsledky;

- uplatňovat při řešení problémů různé metody myšlení (logické, matematické, empirické) a myšlenkové operace;
- volit prostředky a způsoby (pomůcky, studijní literaturu, metody a techniky) vhodné pro splnění jednotlivých aktivit, využívat zkušeností a vědomostí nabytých dříve;
- spolupracovat při řešení problémů s jinými lidmi (týmové řešení).

c) Komunikativní kompetence

Vzdělávání směřuje k tomu, aby absolventi byli schopni vyjadřovat se v písemné i ústní formě v různých učebních, životních i pracovních situacích, to znamená, že absolvent je připraven:

- vyjadřovat se přiměřeně účelu jednání a komunikační situaci v projevech mluvených i psaných a vhodně se prezentovat;
- formulovat své myšlenky srozumitelně a souvisle, v písemné podobě přehledně a jazykově správně;
- účastnit se aktivně diskusí, formulovat a obhajovat své názory a postoje;
- zpracovávat administrativní písemnosti, pracovní dokumenty i souvislé texty na běžná i odborná témata;
- dodržovat jazykové a stylistické normy i odbornou terminologii;
- zaznamenávat písemně podstatné myšlenky a údaje z textů a projevů jiných lidí (přednášek, diskusí, porad apod.);
- vyjadřovat se a vystupovat v souladu se zásadami kultury projevu a chování;
- dosáhnout jazykové způsobilosti potřebné pro komunikaci v cizojazyčném prostředí nejméně v jednom cizím jazyce (Anglický jazyk/Německý jazyk);
- dosáhnout jazykové způsobilosti potřebné pro pracovní uplatnění podle potřeb a charakteru příslušné odborné kvalifikace (např. porozumět běžné odborné terminologii a pracovním pokynům v písemné i ústní formě);
- chápat výhody znalosti cizích jazyků (Anglický jazyk/Německý jazyk) pro životní i pracovní uplatnění, být motivováni k prohlubování svých jazykových dovedností v celoživotním učení.

d) Personální a sociální kompetence

Vzdělávání směřuje k tomu, aby absolventi byli připraveni stanovovat si na základě poznání své osobnosti přiměřené cíle osobního rozvoje v oblasti zájmové i pracovní, pečovat o své zdraví, spolupracovat s ostatními a přispívat k utváření vhodných mezilidských vztahů, to znamená, že absolvent je připraven:

- posuzovat reálně své fyzické a duševní možnosti, odhadovat důsledky svého jednání a chování v různých situacích;

- stanovovat si cíle a priority podle svých osobních schopností, zájmové a pracovní orientace a životních podmínek;
- reagovat adekvátně na hodnocení svého vystupování a způsobu jednání ze strany jiných lidí, přijímat radu i kritiku;
- ověřovat si získané poznatky, kriticky zvažovat názory, postoje a jednání jiných lidí;
- mít odpovědný vztah ke svému zdraví, pečovat o svůj fyzický i duševní rozvoj, být si vědomi důsledků nezdravého životního stylu a závislosti;
- adaptovat se na měnící se životní a pracovní podmínky a podle svých schopností a možností je pozitivně ovlivňovat, být připraveni řešit své sociální i ekonomické záležitosti, být finančně gramotní;
- pracovat v týmu a podílet se na realizaci společných pracovních a jiných činností;
- přijímat a odpovědně plnit svěřené úkoly;
- podněcovat práci týmu vlastními návrhy na zlepšení práce a řešení úkolů, nezaújatě zvažovat návrhy druhých;
- přispívat k vytváření vstřícných mezilidských vztahů a k předcházení osobním konfliktům, nepodléhat předsudkům a stereotypům v přístupu k druhým.

e) Občanské kompetence a kulturní povědomí

Vzdělávání směřuje k tomu, 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, to znamená, že absolvent je připraven:

- jednat odpovědně, samostatně a iniciativně nejen ve vlastním zájmu, ale i ve veřejném zájmu;
- dodržovat zákony, respektovat práva a osobnost druhých lidí (popř. jejich kulturní specifika), vystupovat proti nesnášenlivosti, xenofobii a diskriminaci;
- jednat v souladu s morálními principy a zásadami společenského chování, přispívat k uplatňování hodnot demokracie;
- uvědomovat si – v rámci plurality a multikulturního soužití – vlastní kulturní, národní a osobnostní identitu, přistupovat s aktivní tolerancí k identitě druhých;
- zajímat se aktivně o politické a společenské dění u nás a ve světě;
- chápat význam životního prostředí pro člověka a jednat v duchu udržitelného rozvoje;
- uznávat hodnotu života, uvědomovat si odpovědnost za vlastní život a spoluodpovědnost při zabezpečování ochrany života a zdraví ostatních;

- uznávat tradice a hodnoty svého národa, chápat jeho minulost i současnost v evropském a světovém kontextu;
- podporovat hodnoty místní, národní, evropské i světové kultury a mít k nim vytvořen pozitivní vztah.

f) Kompetence k pracovnímu uplatnění a podnikatelským aktivitám

Vzdělávání směřuje k tomu, aby absolventi byli schopni optimálně využívat svých osobnostních a odborných předpokladů pro úspěšné uplatnění ve světě práce, pro budování a rozvoj své profesní kariéry a s tím související potřebu celoživotního učení, to znamená, že absolvent je připraven:

- mít odpovědný postoj k vlastní profesní budoucnosti, a tedy i vzdělávání; uvědomovat si význam celoživotního učení a být připraveni přizpůsobovat se měnícím se pracovním podmínkám;
- mít přehled o možnostech uplatnění na trhu práce v daném oboru; cílevědomě a zodpovědně rozhodovat o své budoucí profesní a vzdělávací dráze;
- mít reálnou představu o pracovních, platových a jiných podmínkách v oboru a o požadavcích zaměstnavatelů na pracovníky a umět je srovnávat se svými představami a předpoklady;
- umět získávat a vyhodnocovat informace o pracovních i vzdělávacích příležitostech, využívat poradenských a zprostředkovatelských služeb jak z oblasti světa práce, tak vzdělávání;
- vhodně komunikovat s potenciálními zaměstnavateli, prezentovat svůj odborný potenciál a své profesní cíle;
- znát obecná práva a povinnosti zaměstnavatelů a pracovníků;
- rozumět podstatě a principům podnikání, mít představu o právních, ekonomických, administrativních, osobnostních a etických aspektech soukromého podnikání; dokázat vyhledávat a posuzovat podnikatelské příležitosti v souladu s realitou tržního prostředí, svými předpoklady a dalšími možnostmi.

g) Matematické kompetence

Vzdělávání směřuje k tomu, aby absolventi byli schopni funkčně využívat matematické dovednosti v různých životních situacích, to znamená, že absolvent je připraven:

- správně používat a převádět běžné jednotky;
- používat pojmy kvantifikujícího charakteru;
- provádět reálný odhad výsledku řešení dané úlohy;
- nacházet vztahy mezi jevy a předměty při řešení praktických úkolů, umět je vymezit, popsat a správně využít pro dané řešení;

- číst a vytvářet různé formy grafického znázornění (tabulky, diagramy, grafy, schémata apod.);
- aplikovat znalosti o základních tvarech předmětů a jejich vzájemné poloze v rovině i prostoru;
- efektivně aplikovat matematické postupy při řešení různých praktických úkolů v běžných situacích.

h) Člověk a digitální svět

Téma je realizováno v předmětech informační a komunikační technologie (podpurný charakter ve vztahu k dalším složkám kurikula) a v dalších, zejména odborných, ale i všeobecně vzdělávacích předmětech. Cílem je propojení formální výuky se zkušenostmi žáků z jejich neformálních vzdělávacích aktivit. Žáci jsou připravováni tak, aby se digitální technologie staly jejich běžným pracovním nástrojem, podpořily jejich kreativitu a byl prostředkem eticky správné komunikace a sdílení dat.

Vzdělávání směřuje k tomu, aby absolventi pracovali s osobním počítačem a jeho základním a aplikačním programovým vybavením, ale i s dalšími prostředky ICT a využívali adekvátní zdroje informací a efektivně pracovali s informacemi, tzn. že absolvent je připraven:

- pracovat s osobním počítačem a dalšími prostředky informačních a komunikačních technologií;
- pracovat s běžným základním a aplikačním programovým vybavením;
- učit se používat nové aplikace;
- komunikovat elektronickou poštou a využívat další prostředky online a offline komunikace;
- získávat informace z otevřených zdrojů, zejména pak s využitím sítě Internet; AI

- pracovat s informacemi z různých zdrojů nesenými na různých médiích (tištěných, elektronických, audiovizuálních), a to i s využitím prostředků informačních a komunikačních technologií;

- uvědomovat si nutnost posuzovat rozdílnou věrohodnost různých informačních zdrojů a kriticky přistupovat k získaným informacím, být mediálně gramotní.

2. Odborné kompetence

a) Ovládat základy výtvarné užitě tvorby, to znamená, aby absolventi:

- využívali při své práci znalosti o historickém vývoji a současných trendech výtvarné kultury a výtvarné tvorby v rámci svého oboru;
- uplatňovali vlastní výtvarný názor, výtvarně vnímali, mysleli a samostatně se vyjadřovali, hledali a využívali inspirační zdroje;
- jasně formulovali výtvarnou myšlenku a obsahovou náplň výtvarného záměru;
- volili možnosti výtvarného řešení na základě analýzy zadaného úkolu, dokázali je zhodnotit a obhájit;
- samostatně experimentovali při řešení úkolu, uplatňovali netradiční myšlenky a metody práce;
- využívali výtvarné a výrazové možnosti jednotlivých médií, technologických postupů, technik a materiálů;
- uplatňovali při tvorbě výtvarného návrhu technická, výrobní a ekonomická hlediska jeho realizace;
- vhodně prezentovali svou práci v závislosti na konkrétní situaci;
- orientovali se v marketingových nástrojích a byli schopni vykonávat základní marketingové činnosti ve vztahu k oboru;
- ovládali zásady profesionálního vystupování, komunikace, týmové spolupráce a psychologické základy jednání s klienty, obchodními a pracovními partnery;
- aktivně vyhledávali a využívali všechny dostupné zdroje informací o nových tendencích designu ve svém oboru.

b) Realizovat v požadované kvalitě finální produkt v daném zaměření oboru podle výtvarných návrhů, to znamená, aby absolventi:

- ovládali tradiční a nové technologické postupy a techniky, dokázali zvolit a obhájit nejvhodnější postup realizace výtvarného návrhu, průběžně hodnotili kvalitu výsledků dílčích pracovních operací;
- měli komplexní přehled o druzích používaných materiálů, hospodárně a ekologicky s nimi zacházeli, uměli posuzovat jejich vlastnosti

a rozhodovat o jejich volbě z hlediska jejich výrazových možností a výsledného výtvarného vyznění realizovaného produktu;

- používali správně a podle příslušných pracovních postupů odpovídající zařízení, pomůcky, nástroje apod., znali způsoby jejich ošetřování a běžné údržby;
- efektivně organizovali svou práci vzhledem ke stanovenému termínu, prováděli ji dokonale a v souladu s výtvarným záměrem a vysokými nároky na kvalitu zpracování finálního produktu;
- sledovali vývoj nových technologií, materiálů, technického zařízení apod. a zaváděli je do praxe;
- ovládali základní ekonomické činnosti ve vztahu k předpokládanému profesnímu uplatnění.

c) Dbát na bezpečnost práce a ochranu zdraví při práci, to znamená, aby absolventi:

- chápali bezpečnost práce jako nedílnou součást péče o zdraví své i spolupracovníků (i dalších osob vyskytujících se na pracovištích, např. klientů, zákazníků, návštěvníků) i jako součást řízení jakosti a jednu z podmínek získání či udržení certifikátu jakosti podle příslušných norem;
- znali a dodržovali základní právní předpisy týkající se bezpečnosti a ochrany zdraví při práci a požární prevence;
- osvojili si zásady a návyky bezpečné a zdraví neohrožující pracovní činnosti včetně zásad ochrany zdraví při práci u zařízení se zobrazovacími jednotkami (monitory, displeje apod.), rozpoznali možnost nebezpečí úrazu nebo ohrožení zdraví a byli schopni zajistit odstranění závad a možných rizik;
- znali systém péče o zdraví pracujících (včetně preventivní péče, uměli uplatňovat nároky na ochranu zdraví v souvislosti s prací, nároky vzniklé úrazem nebo poškozením zdraví v souvislosti s vykonáváním práce);
- byli vybaveni vědomostmi o zásadách poskytování první pomoci při náhlém onemocnění nebo úrazu a dokázali první pomoc sami poskytnout.

d) Usilovat o nejvyšší kvalitu své práce, výrobků nebo služeb, to znamená, aby absolventi:

- chápali kvalitu jako významný nástroj konkurenceschopnosti a dobrého jména podniku;
- dodržovali stanovené normy (standardy) a předpisy související se systémem řízení jakosti zavedeným na pracovišti;
- dbali na zabezpečování parametrů (standardů) kvality procesů, výrobků nebo služeb, zohledňovali požadavky klienta (zákazníka, občana).

e) Jednat ekonomicky a v souladu se strategií udržitelného rozvoje,

to znamená, aby absolventi:

- znali význam, účel a užitečnost vykonávané práce, její finanční, popř. společenské ohodnocení;
- zvažovali při plánování a posuzování určité činnosti (v pracovním procesu i v běžném životě) možné náklady, výnosy a zisk, vliv na životní prostředí, sociální dopady;

- efektivně hospodařili s finančními prostředky;
- nakládali s materiály, energiemi, odpady, vodou a jinými látkami ekonomicky a s ohledem na životní prostředí.

Způsob ukončení vzdělávání:

Maturitní zkouška

Konání maturitní zkoušky se řídí školským zákonem a příslušným prováděcím právním předpisem. Maturitní zkouška (dále MZ) se skládá ze společné a profilové části.

Podrobné členění maturitní zkoušky viz kapitolu: Způsob ukončení vzdělávání.

Potvrzení dosaženého vzdělávání:

Vysvědčení o maturitní zkoušce

Stupeň dosaženého vzdělání:

Střední vzdělání s maturitní zkouškou

IV. CHARAKTERISTIKA VZDĚLÁVACÍHO PROGRAMU

Popis celkového pojetí vzdělávání

Citát: „Vzdělání je to, co zůstane, když zapomeneme všechna fakta“, tedy zkušeností, která impregnuje osobnost.
(citace Václava Cílka, Dýchat s ptáky)

„Z hlediska koncepčního úmyslu je poznávající myšlení člověka vždy jen pokusem jeho ducha porozumět sám sobě, jeho jednání je projevem vůle být vnitřně svobodný a nezávislý a jeho činnost se projevuje snahou nespočinout pohodlně sám v sobě.“
z myšlenek Wilhelma Humboldta (in K.P. Liessmann: Teorie nevzdělanosti)

Vzdělávací strategie

Středobodem vzdělávacího procesu je žák. S ohledem na vzdělávací cíl, jímž je plnohodnotná lidská bytost připravená uplatnit se v lidském společenství, škola sleduje tyto priority:

- Respekt k důstojnosti lidského jedince, jímž je ve vzdělávacím procesu žák i učitel. Učitel vede, žák je ten, který je veden.
- Vzdělávání je živý proces pro živé bytosti – vzdělávání musí být autentické a aktuální, před plánem má přednost aktuální inspirace.
- Řády jsou mantinely, v rámci kterých každý nese svoji vlastní odpovědnost
- Kvalitní vzdělávání nevede pouze k užítku, cílem jsou hodnoty absolutní. „Toto je síla budoucnosti: duch krásy a pravdy hledající výraz“
- Ten, který vychovává, by měl odhalit ty nejlepší a nejvyšší schopnosti toho, koho vychovává
- Učení je ve své tradiční podstatě „násilí“, které člověka formuje, často proti jeho vůli. Klíčovým úkolem učitele je posilování schopnosti věcně myslet, ukázkování pozornosti a vůle
- Zprostředkování autentické zkušenosti je jednou z neúčinnějších cest, jak dosáhnout poznání

Osobnost učitele

Hraje dominantní roli ve výchovně vzdělávacím procesu. Dosažené odborné a pedagogické vzdělání učitele je důležité, věrohodnost osobnosti učitele je však ještě důležitější. Dobrý učitel se vyznačuje trpělivostí, dobrou náladou, pochopením, velkorysostí, nestranností a důsledností.

Popis pojetí vzdělávání

Ve vztahu k RVP je školní vzdělávací program koncipován jako propracované schéma, které **v plné šíři** postihuje kompetence náležející k oboru. Smyslem pojetí je zajistit pro žáky, kteří jsou ve věku, kdy svoje dispozice pro budoucí profesi teprve objevují, dostatečnou kompetentnost ke správné volbě.

V mnoha oblastech ŠVP rozvíjí speciální znalosti a dovednosti, které usnadní orientaci žáka a jeho rozhodování při volbě profesní specializace. Tyto obsahy vzdělávání jsou vřazovány do samostatných předmětů nebo jsou zahrnuty do předmětů s rozsáhlejšími obsahovými celky. Tato diverzifikace a konkretizace obsahu vzdělávání je promítnuta již do učebního plánu. Názvy předmětů pokud možno vystihují obsah vzdělávání tak, aby byl ze znění učebního plánu čitelný i pro rodičovskou veřejnost – tj. ŠVP upouští od obecnějšího názvosloví. Naopak řadu specifických kompetencí náležejících k oboru nelze zařadit do samostatných vyučovacích předmětů, aniž by byla potlačena smysluplnost průběhu vzdělávání, neboť jejich získání předjímá nabytí dílčích kompetencí v různých vzdělávacích oblastech. Tento moderní způsob organizace vzdělávání je jednak průhledný směrem k veřejnosti, jednak nekomplikuje průběh vzdělávání ani jeho organizaci.

V rámci odborných předmětů je důraz kladen na průpravu z širokém spektru uměleckých oblastí – kromě těch, které bezprostředně k oboru užitá malba náleží

(malba, kresba, mozaika, štukolustro, freska, al secco aj), také restaurování (kopie deskové malby), fotografie, grafický design, prostorová tvorba – jako výchozí základ pro další rozvoj specializace. Důraz je kladen především na zvládnutí klasických i řemeslných postupů, ale i na využívání moderních technologií. Nezbytnou součástí současného uplatnění v oboru jsou kompetence využívat a ovládat moderní informační technologie jako vhodný **nástroj**, k čemuž jsou žáci vedeni (buď v samostatných předmětech, nebo jako součást realizace odborných úkolů).

Oblast všeobecného vzdělávání je propracována s ohledem na většinové dispozice žáků, kteří volí oblast uměleckého vzdělávání s oborovou specializací s plnou odpovědností k normě, která se předpokládá u absolventů středoškolského vzdělání s maturitou. Pro účel plánované 3. povinně volitelné zkoušky společné části maturitní zkoušky jsou ve schématu učebních plánů nastaveny dvě alternativy: informatika a společenskovědní základ. V cizích jazycích mají studenti možnost volit anglický nebo německý jazyk. Zařadit do učebního plánu druhý cizí jazyk (Anglický jazyk/Německý jazyk) jako povinný bylo posouzeno na základě zkušeností s přirozenými dispozicemi většiny žáků uměleckých oborů (časté specifické poruchy učení – poruchy „dys“) jako redundantní a současná výuka dvou cizích jazyků (Anglický jazyk/Německý jazyk) by byla spíše kontraproduktivní.

Volba vyučovacích metod je plně v kompetenci vyučujících a podléhá charakteru předmětu (převažující teoretická nebo praktická složka obsahu vzdělávání). Pro jejich optimální nastavení vyučující respektují celkovou vzdělávací strategii a převažující dispozice žáků, kteří volí umělecké SŠ vzdělávání (např. zvýšené procento žáků s poruchami učení, zvýšená citlivost, poruchy pozornosti apod.) Proto jsou upřednostňovány metody zprostředkovávající autentickou zkušenost. Do

Realizace průřezových témat

Obor uplatňuje průřezové téma **Občan v demokratické společnosti** především schopností vnímat okolní svět a své postavení v něm prostřednictvím tvůrčího uchopování odborných úkolů v oboru. Řešení jednotlivých úkolů žákovi pomáhají k růstu sebevědomí i osobní zodpovědnosti. Média jsou mocný fenomén současnosti a útočí na mladého člověka ze všech stran, a to v kladném i záporném smyslu. Orientovat se v této záplavě obrazové informace je dalším podstatným úkolem vzdělávání v oboru. Všeobecné předměty jako český jazyk, Anglický jazyk/Německý

praktických odborných předmětů škola podporuje zařadit konkrétní tematické úkoly na základě aktuální poptávky externího objednavatele, pokud takové „zakázky“ odpovídají učebnímu plánu.

Praktické zkušenosti v oboru získává žák

- a) v rámci týdenních pobytů v 1. a 2. ročníku,
- b) týdenní souvislou nebo dílčí praxí v průběhu studia,
- c) týdenní souvislou praxí ve 3. ročníku,
- d) v rámci výuky při zpracování tematických „zakázek“,
- e) účasti v soutěžích.

Praktická maturitní zkouška je koncipována jako rozsáhlá zakázka v oboru.

Průřezová témata jsou buď pevně vřazena do učební osnovy jednotlivých předmětů (mají zřejmou souvislost s učivem), nebo jsou zařazována v souvislosti s tematickými úkoly praktických předmětů dle aktuální situace. V takovém případě je jejich zařazení závazné z hlediska celého cyklu hodinové dotace předmětu za studium a není vázáno na konkrétní postupný ročník.

jazyk, občanská nauka, ekonomika, dějiny výtvarné kultury dále rozvíjejí povědomí o vztahu jednotlivce ke společnosti, o kultuře, náboženství, historickém vývoji země i světa, stejně jako o soudobém světě. Obor pracuje s médii a tedy i s masovými médii. O morálce, svobodě, odpovědnosti, toleranci a solidaritě se hovoří především v občanské nauce, ale zároveň i v ostatních odborných i všeobecných předmětech.

V tématu **Člověk a životní prostředí** má malba ve všech svých formách nezastupitelnou úlohu při uvědomování si prostředí, ve kterém žijeme,

spoluutváříme, chráníme. Úkoly, které žáci dostávají v odborných předmětech, se často týkají přímo vztahu člověka a životního prostředí.

Člověk a svět práce vytváří povědomí o pracovním uplatnění, možnostech dalšího vzdělávání a profesního růstu, orientaci na trhu práce, aspektech pracovního poměru i soukromého podnikání. Protože obor vede žáka k budoucímu povolání, toto průřezové téma se ho bezprostředně týká. Žák poznává nutnost celoživotního vzdělávání, poznává možnosti uplatnění ve svém oboru, setkává se s praxí jak přímo, tak úkoly, které vycházejí z oborové praxe. Klauzurní práce jsou obvykle

Organizace výuky

Žáci jsou dle volby oboru sdružováni do kombinovaných tříd o maximálním počtu 26 – 28 žáků ve třídě v přibližné vstupní (příjem do 1. ročníku) proporcí 2/3 oboru užitá malba + 1/3 žáků oboru kamenosochařství, v případě nižšího počtu žáků v kombinaci ještě s dalšími obory. Výuka všeobecných předmětů (např. matematika, český jazyk), případně společných odborných předmětů (např. dějiny výtvarné kultury) probíhá společně. Výjimku tvoří výuka Anglického jazyka/Německého jazyka, pro kterou je třída rozdělena na 2 skupiny bez ohledu na studijní obor. Klíčem k dělbě do skupin je dosažení kompetencí z příslušného předmětu, které je zjišťováno na základě vstupního testu. Na odborné předměty specifické pro zaměření oboru jsou žáci třídy rozděleni do dvou skupin dle oboru.

Hodiny praktických odborných předmětů jsou sdružovány do bloků (2 až 8 hodin dle typu předmětu a charakteru výuky v ročníku). Odborné praktické předměty jsou zpravidla vyučovány v ateliérech v Křimicích, teoretické všeobecné a odborné předměty zpravidla v teoretických učebnách na Zámečku (hlavní budova). S ohledem na konkrétní rozvrhovou situaci mohou však být využity i teoretické učebny v Křimicích nebo – v případě praktických předmětů – ateliéry na Zámečku.

Výuka tělesné výchovy je organizována mimo pevné rozvrhové schéma formou aktuálně zveřejňovaných termínů a probíhá ve sportovním zázemí gymnázia na Mikulášském náměstí v Plzni.

Hlavním odborným předmětem je stanoven:

Pro 1. ročník: „**kresba a malba**“,

pro 2. a 3. ročník: „**užitá malba**“,

pojaty jako malá zakázka včetně obhajoby, čímž si žák nacvičuje dovednosti k obhájení své práce, svých nápadů, prosazení svých myšlenek a své práce na trhu.

Téma **Informační a komunikační technologie** je neoddelitelnou součástí všeobecného vzdělávání a zároveň podpůrným prostředkem odborné výuky, zpracování a prezentace odborných úkolů. Zároveň i všeobecné předměty se opírají o tyto technologie (práce s internetem, elektronicky zpracovávané úkoly, elektronická komunikace se školou apod.).

pro 4. ročník: „**grafický design**“.

Kurzy

Během studia jsou do školního roku zařazovány týdenní „krajinařské kurzy“, respektive týdenní pracovní pobyty pod vedením pedagogů odborných předmětů s výtvarným tematickým zaměřením v některém z ubytovacích zařízení v plenéru (v 1. a 2. ročníku v období květen/červen, v týdnu konání maturitních zkoušek). Vzdělávání je zpravidla zahájeno třídním seznamovacím kurzem (zpravidla 1. nebo 2. týden v září), jehož náplní jsou výtvarné činnosti v plenéru a psychologické a sociální aktivity pod vedením odborného učitele hlavního výtvarného předmětu a třídního učitele.

Klauzurní práce

V období hodnocení klauzurních prací (2 dny v lednu a 2 dny v červnu) jsou zařazovány přednášky, exkurze, návštěvy výstav, konzultační dny apod. Tyto mimoškolní vzdělávací aktivity mohou být zařazovány i v průběhu školního roku dle aktuální nabídky galerií a výstavních sál.

Odborná praxe

Odborná praxe probíhá jednak souvisle v určeném termínu a jednak v dílčích činnostech během studia.

Souvislá praxe probíhá obvykle ve třetím ročníku v období, kdy ve škole probíhají maturitní zkoušky, na základě uzavřené smlouvy mezi žákem a firmou (reklamní

agenturou, divadelními dílnami, veřejnou institucí či jiným subjektem sjednaným školou, případně – po předchozím projednání s vedením školy, s firmou, kterou si vytipuje sám student (zpravidla místo, kde by se chtěl po ukončení studia uplatnit.). Samostatné jednání žáka se zástupcem firmy rozvíjí komunikační dovednosti žáků. Po ukončení souvislé praxe předá žák vedení školy hodnotící zprávu potvrzenou příslušnou firmou.

Dílčí praxi vykonává žák prostřednictvím realizace školních zakázek, účastí na soutěžích, účastí na odborné přípravě školních akcí (výstavy, symposia, workshopy)

Způsob a kritéria hodnocení žáků

Základ pro hodnocení chování a prospěchu ve výuce tvoří platná legislativa a klasifikační řád, který je součástí školního řádu. Různé formy hodnocení - ústní hodnocení, klasifikace, bodový systém - směřují k posouzení zvládnutí základních kompetencí.

Společné zásady při hodnocení:

- hlavní funkce hodnocení je informační, diagnostická a motivační
- hodnocení musí dát perspektivu všem žákům – zejména žákům slabým a žákům se specifickými vzdělávacími potřebami
- základem pro hodnocení je partnerský, komunikativní přístup k žákům
- chyba není pokládána za nežádoucí jev, ale za přirozený průvodní znak poznání
- hodnotí se skutečně podaný výkon; v případě, že úkol není dokončen nebo předán, je žák neklasifikován

Výsledky vzdělávání žáka v jednotlivých předmětech se hodnotí na vysvědčení a v průběhu školního roku stupni prospěchu: 1 = výborný, 2 = chvalitebný, 3 = dobrý, 4 = dostatečný, 5 = nedostatečný.

Při klasifikaci pedagog hodnotí úroveň znalostí a dovedností žáka a přihlíží k motivační složce hodnocení. Motivační složkou hodnocení se rozumí zejména pozitivní dopad klasifikace na studijní aktivitu žáka.

Podmínkou pro klasifikaci v předmětech, kde je součástí hodnocení dokončený pracovní výstup, je předání dokončené práce. V případě nedokončení zadaného

nebo realizací vlastních aktivit (např. výstavy, vlastní zakázky) pod dozorem učitele, který je dozorem nad akcí pověřen, nebo kterého si žák jako dozor zvolí. O naplňování praxe jednotlivého žáka do předepsaného minima si vede žák evidenci (potvrzenou dozorujícím učitelem), kterou každoročně předkládá na konci školního roku třídnímu učiteli.

Celková délka odborné praxe jsou dva týdny, tj. 10 pracovních dnů.

Dálkové vzdělávání vzhledem k charakteru oboru není možné

úkolů do termínu uzavření klasifikace v pololetí a na konci školního roku nemůže být žák klasifikován na vysvědčení v řádném termínu.

Nedílnou součástí hodnocení je systém **klauzurních prací**. Klauzurní práce se konají na závěr každého pololetí na základě zadání vypracovaného učitelem zpravidla hlavního odborného předmětu a schváleného ředitelem školy. Klauzurní práce zadává:

1. pol. 1. roč. – vyučující předmětu kresba a malba
2. pol. 1. roč. – vyučující předmětu kresba a malba
1. pol. 2. roč. – vyučující předmětu užitá malba
2. pol. 2. roč. – vyučující předmětu užitá malba
1. pol. 3. roč. – vyučující předmětu užitá malba
2. pol. 3. roč. – vyučující předmětu užitá malba
1. pol. 4. roč. – vyučující předmětu grafický design

Klauzurní práce ověřují dosažené odborné kompetence během studia.

Hodnocení klauzur probíhá komisionálně za účasti vyučujících výtvarných odborných předmětů, na bodové škále 0 – 15 bodů (dosažené optimální maximum 15) dle hledisek hodnocení, která jsou součástí zadání klauzurní práce. Součástí hodnocení je i výstava všech žákovských prací v ateliérech školy (přístupná veřejnosti) a vzájemné žákovské hodnocení závěrečných klauzur.

Vzdělávání žáků se speciálními vzdělávacími potřebami a žáků mimořádně nadaných

Škola se věnuje práci s mimořádně **talentovanými** žáky. Talentovaní žáci jsou vytipováni učiteli a zúčastňují se školních projektů, výstav, soutěží apod. Škola podporuje samostatnou výstavní činnost žáků (žáci mohou využívat výstavních prostor, kde škola tradičně vystavuje – kavárna Kačaba, Jabloň, Area Bory apod.). V rámci přípravy na talentové zkoušky na VŠ mohou žáci za režijní náklady navštěvovat večerní kurzy figurální kresby.

Škola nabízí individuální vzdělávací plán **nadaným žákům**, kteří předloží platný posudek pedagogicko-psychologické poradny.

Zvláštní pozornost je věnována **žákům s vývojovými poruchami učení** (dysgrafie, dysortografie, dyskalkulie), kteří tvoří mezi výtvarně talentovanými žáky zvýšené procento. Tento handicap je zohledněn zejména v rámci všeobecně vzdělávacích předmětů jednak charakterem zadávaných úkolů, volbou vyučovacích metod a při hodnocení. Pro žáky s dlouhodobými zdravotními problémy může být stanoven individuální vzdělávací plán.

Při vzdělávání žáků se speciálními vzdělávacími potřebami uplatňujeme především princip individualizace vzdělávání, připravenost pedagogů i žáků na soužití s žáky se speciálními vzdělávacími potřebami. Spolupracujeme se školskými poradenskými zařízeními, vzdělávání při potřebě zajišťujeme na základě doporučení poradenského centra asistentem pedagoga.

Pro žáky se zdravotním postižením charakteru **mentálního** nebo **zrakového** není na škole tohoto typu možné. **Žáci s tělesným postižením** mohou studovat naši školu v případě, že jim jejich hybná soustava dovoluje jemnou motoriku rukou a

nepotřebují bezbariérový přístup. **Žáci se sluchovým postižením** mohou být po dohodě ve škole integrováni, v závislosti na míře postižení. **Žáci s vadami řeči** mohou obor studovat bez problémů.

Žáci se zdravotním znevýhodněním mohou na naší škole studovat a škola jim může věnovat zvláštní pozornost.

Žáci s **poruchou autistického spektra** jsou specifickou skupinou osob s postižením a zařazení žáků s autismem je řešeno individuálně vždy ve spolupráci se speciálně pedagogickým centrem.

Vzhledem k tomu, že studium je zpoplatněno, vyskytuje se na škole menší počet **žáků se sociálním znevýhodněním**. Škola podporuje tuto skupinu žáků možnostmi získat slevu na školné a zvýšenou individuální péčí pedagogických pracovníků (zejména třídních učitelů) v komunikaci s rodinou.

Škola zpracovává **minimální program prevence sociálně patologických jevů**, do jehož aktivit spadá seznamovací kurz pro 1. ročníky (3 dny), besedy s pracovníky center drogových závislostí. Vedení školy si je vědomo, že problém drogových závislostí není v současné době pouze okrajovým, nebo mimořádným jevem a vede otevřenou politiku při řešení jednotlivě vzniklých problémů (výchovná práce třídních učitelů, včasná diagnostika, společné konzultace s rodiči, hledání systémových řešení – přerušení studia apod.).

Tento článek platí také pro Zkrácené studium.

Realizace bezpečnosti a ochrany zdraví při práci a požární prevence

BOZP žáků při teoretickém a praktickém vyučování je zajišťována v rámci jednotlivých předmětů vstupním poučením ve vztahu k obsahu vzdělávání příslušného předmětu.

V průběhu studia je zařazena odborná přednáška na téma Bezpečnost a ochrana zdraví při práci a požární ochrana.

Pedagogický sbor je v této problematice proškolen jedenkrát ročně.

Řízením a kontrolou BOZP a PO na škole je pověřena specializovaná firma.

Podmínky pro přijímání ke vzdělávání

Ke vzdělávání může být přijat žák, který v běžném školním roce ukončuje základní vzdělávání, odevzdá řádně vyplněnou přihlášku v zákonném termínu a složí talentovou zkoušku. Ke vzdělávání může být přijat i starší žák, který základní vzdělávání v minulosti již ukončil.

Přijímací řízení se skládá z talentové zkoušky. Talentová zkouška má zpravidla tyto části:

- **studijní kresba uhlem** (hodnotí se umístění kresby do formátu, znalost perspektivy a proporce, celkové zvládnutí kresby);
- **kompozice obrazu** (hodnotí se kompoziční rozvržení, barevné citění, smysl pro význam sdělení);

- **test tvořivosti a obrazotvornosti** (hodnotí se nápaditost, tvořivost, schopnost zapojení fantazie);
- **předložení domácích prací** (10-15 výtvarných prací, studijní kresby nebo jiné volné nebo užití tvorby).

Kritéria hodnocení:

Každá část zkoušky je bodově ohodnocena, z pořadí uchazečů dle získaných bodů a dle počtu volných míst je vybrán pro přijetí příslušný počet uchazečů. Část talentové zkoušky může být prominuta (zejména absolventům základních uměleckých škol), podmínky pro prominutí a přesná kritéria hodnocení se každoročně uvádějí ve vyhlášení ředitele školy o podmínkách přijímacího řízení.

Způsob ukončení vzdělávání

Konání maturitní zkoušky se řídí školským zákonem a příslušným prováděcím právním předpisem. Maturitní zkouška (dále MZ) se skládá ze společné a profilové části.

Společnou část tvoří dvě povinné zkoušky (v závislosti na platné legislativě). Povinné zkoušky jsou z českého jazyka a anglického jazyka. Na naší škole je jako cizí jazyk stanoven anglický jazyk. Společná zkouška z ČJ a AJ se skládá z písemné části – didaktické testy.

Profilová část maturitní zkoušky se skládá z 5 povinných zkoušek:

Český jazyk (forma písemná, ústní)

Anglický jazyk (forma písemná, ústní)

Dějiny výtvarné kultury (uměleckohistorická a výtvarná příprava); forma: ústní

Technologie (technologická a technická příprava); forma: ústní

Praktická maturitní zkouška, forma: praktická zkouška

Pro **ústní zkoušky** profilové části je stanoveno 20 – 30 témat. Jedno téma může obsahovat až 2 podotázky. Téma si žák vylosuje.

Organizace praktické maturitní zkoušky

Zadání témat pro praktickou maturitní zkoušku zpracovává vyučující hlavního odborného předmětu nebo vedoucí práce a schvaluje vedoucí oboru a ředitel školy. V každém oboru jsou stanovena nejméně 2 témata. Žák si jedno z témat zvolí v termínu určeném ředitelem školy. Pokud si žák ve stanoveném termínu téma nezvolí, bude mu určeno ředitelem školy. Zadání obsahuje: téma praktické maturitní zkoušky, termíny realizace jednotlivých částí a odevzdání celé praktické zkoušky,

způsob zpracování a pokyny k obsahu a rozsahu návrhové a realizační části, kritéria hodnocení. Konkrétní zadání je zveřejněno v termínu určeném ředitelem školy (přesné datum určí ředitel školy v rámci organizace příslušného školního roku).

Vzhledem k náročnému charakteru uměleckořemeslných oborů a s ohledem na organizační možnosti školy i organizaci procesu vzdělávání (nemožnost vyčlenit samostatné ateliéry pouze pro konání maturitní zkoušky a nevhodnost eliminovat hodiny všeobecně vzdělávacích předmětů z rozvrhu těsně před maturitou) probíhá praktická zkouška v ateliérech školy v rozsahu hodinové dotace odborných praktických předmětů. Trvání praktické maturitní zkoušky odpovídá z hlediska časového rozsahu sumě max. 4 týdnů á 420 min/den, rozloženého do více (cca 11) týdnů dle hodinových dotací odborných praktických předmětů, v nichž zkouška probíhá.

Z těchto důvodů je termín zahájení praktické zkoušky stanoven na datum předcházející 1. dubnu. Konkrétní termíny jsou uvedeny v zadání maturitních témat v příslušném školním roce.

Části praktické maturitní zkoušky

1. **návrhová část** probíhá v termínech specifikovaných v zadání témat MZ
2. **realizační část** probíhá v termínech specifikovaných v zadání témat MZ
3. **veřejné vystoupení před maturitní komisí**

koná se v týdnu ústních maturitních zkoušek společně a profilové části tak, že jim předchází. Obhajoba praktické maturitní zkoušky trvá nejdéle 15 min.

Způsob hodnocení

Jednotlivé části praktické maturitní zkoušky jsou samostatně hodnoceny standardní klasifikační stupnicí. Váha hodnocení jednotlivých částí je určena v poměru: 2 (návrhová část „N“) : 2 (realizační část „R“) : 1 (veřejné vystoupení „VV“)

Výsledná známka praktické maturitní zkoušky je stanovena na základě algoritmu: Algoritmus výpočtu: $2 „N“ + 2 „R“ + 1 „VV“ / 5$ a matematicky zaokrouhlena.

Při rozhodování, zda-li bude téma a zadání praktické maturitní zkoušky pro náhradní a opravnou zkoušku zachováno, nebo zadáno nové, se postupuje podle platných právních předpisů.

V. CHARAKTERISTIKA VZDĚLÁVACÍHO PROGRAMU PRO ZKRÁCENOU FORMU STUDIA

Zkrácené studium

Zkrácené studium je určeno pro uchazeče středního vzdělávání s maturitní zkouškou, kteří chtějí získat další kvalifikaci dle §85 Šk. zákona.

Tato forma studia je dvouletá. Do učebního plánu jsou zařazeny všechny obsahové okruhy odborného vzdělávání. Z jiných obsahových okruhů jsou zařazeny předměty, které mají vazbu na potřeby odborného vzdělávání. Charakteristika odborného vzdělávání je v souladu se strategií vzdělávání čtyřletého studia.

Popis celkového pojetí vzdělávání

Celkové pojetí vzdělávání, vzdělávací strategie i realizace průřezových témat je shodné s pojetím vzdělávání pro čtyřleté studium.

Organizace výuky ve zkrácené formě

Žáci zkrácené formy studia jsou podle aktuálního počtu přiřazováni do rozvrhového schématu žáků adekvátního ročníku v příslušného předmětu. Hodiny praktických odborných předmětů jsou sdružovány do bloků (2 až 8 hodin dle typu předmětu a charakteru výuky v ročníku). Odborné praktické předměty jsou zpravidla vyučovány v ateliérech v Křimicích, teoretické a odborné předměty zpravidla v teoretických

učebnách na zámečku (hlavní budova). S ohledem na konkrétní rozvrhovou situaci mohou však být využity i teoretické učebny v Křimicích nebo – v případě praktických předmětů – ateliéry na zámečku.

Výuka tělesné výchovy je organizována mimo pevné rozvrhové schéma formou aktuálně zveřejňovaných termínů a probíhá ve sportovním zázemí gymnázia na Mikulášském náměstí v Plzni.

Organizace výuky žáků zkrácené formy studia je podřízena počtu žáků. V případě dostatečného počtu (cca 18 žáků) tvoří samostatnou třídu a jejich výuka odborných praktických a teoretických probíhá v rámci samostatného rozvrhu obdobně jako u studia běžného (čtyřletého).

V případě pouze individuálních zájemců o tuto formu studia (do cca 8 studentů), jsou ti přiřazeni do tříd čtyřletého studia a jejich výuka odborných praktických a teoretických probíhá v rámci rozvrhu 1. až 4. ročníku – v 1. roce studia zpravidla v rámci rozvrhu 1. a 2. ročníku, ve 2. roce studia ve 3. a 4. ročníku.

Studentům zkráceného studia je navíc poskytnuta možnost širšího využití individuálních konzultací mimo rozvrhovanou výuku

Hlavním odborným předmětem je stanoven:

**Pro 1. ročník: „kresba a malba“ (1.pol)
„užitá malba“ (2.pol)**

Pro 2. ročník: „grafický design“

Hlavní odborný předmět **grafický design** může být dle aktuální personální situace členěn na dva samostatně klasifikované předměty (grafický design I a grafický

design II.) tak, aby bylo zajištěno optimální pedagogicko–umělecké vedení žáka s přihlédnutím k jeho individuálnímu výtvarnému založení.

Kluzurní práce

Kluzurní práce se konají na závěr každého pololetí na základě zadání vypracovaného učitelem zpravidla hlavního odborného předmětu a schváleného ředitelem školy.

Kluzurní práce ověřují dosažené odborné kompetence během studia.

Studenti zkrácené formy studia vykonávají kluzurní práce v hlavních odborných předmětech:

1. pol. 1. roč. – v předmětu kresba a malba

2. pol. 1. roč. – v předmětu užitá malba

1. pol. 2. roč. – v předmětu grafický design

V období hodnocení kluzurních prací (2 dny v lednu a 2 dny v červnu) jsou zařazovány přednášky, exkurze, návštěvy výstav, konzultační dny apod. Tyto mimoškolní vzdělávací aktivity mohou být zařazovány i v průběhu školního roku dle aktuální nabídky galerií a výstavních síní.

Odborná praxe

Odborná praxe probíhá jednak souvisle v určeném termínu a jednak v dílčích činnostech během studia.

Způsob a kritéria hodnocení žáků

Způsob a kritéria hodnocení žáků jsou ve zkrácené formě stejné jako u studia čtyřletého a vyplývají ze stávající legislativy.

Hodnocení klauzur probíhá komisionálně za účasti vyučujících výtvarných odborných předmětů, na bodové škále 0 – 15 bodů (dosažené optimální maximum 15) dle hledisek hodnocení, která jsou součástí zadání kluzurní práce. Součástí hodnocení je i výstava všech žákovských prací v ateliérech školy (přístupná veřejnosti) a vzájemné žákovské hodnocení závěrečných klauzur.

Souvislá praxe probíhá obvykle v 1. ročníku (ve 3. ročníku čtyřletého studia) v období, kdy ve škole probíhají maturitní zkoušky, na základě uzavřené smlouvy mezi žákem a firmou (reklamní agenturou, reklamním studiem, veřejnou institucí či jiným subjektem sjednaným školou, případně – po předchozím projednání s vedením školy, s firmou, kterou si vytipuje sám student (zpravidla místo, kde by se chtěl po ukončení studia uplatnit.). Samostatné jednání žáka se zástupcem firmy rozvíjí komunikační dovednosti žáků. Po ukončení souvislé praxe předá žák vedení školy hodnotící zprávu potvrzenou příslušnou firmou.

Dílčí praxi vykonává žák prostřednictvím realizace školních zakázek, účasti na soutěžích, účasti na odborné přípravě školních akcí (výstavy, symposia, workshopy) nebo realizací vlastních aktivit (např. výstavy, vlastní zakázky) pod dozorem učitele, který je dozorem nad akcí pověřen, nebo kterého si žák jako dozor zvolí. O naplňování praxe jednotlivého žáka do předepsaného minima si vede žák evidenci (potvrzenou dozorujícím učitelem), kterou každoročně předkládá na konci školního roku třídnímu učitelé.

Celková délka odborné praxe činí 2 týdny, tedy 10 pracovních dnů.

Dálkové vzdělávání vzhledem k charakteru oboru **není možné**.

Vzdělávání žáků se specifickými vzdělávacími potřebami a žáků nadaných a Realizace bezpečnosti a ochrany zdraví při práci a požární prevence probíhá v souladu se studiem čtyřletým.

Podmínky pro přijímání ke vzdělávání ve zkrácené formě studia

Ke vzdělávání ve zkrácené formě studia může být přijat žák, který ukončil středoškolské vzdělání maturitou. Podmínky přijímacího řízení jsou stejné, jako u čtyřletého studia. Pokud má student ukončené středoškolské vzdělání v uměleckém oboru jiného zaměření, může být část talentové zkoušky prominuta.

Přijímací řízení se skládá pouze z talentové zkoušky. Talentová zkouška má zpravidla tyto části:

- **studijní kresba uhlím** (hodnotí se umístění kresby do formátu, znalost perspektivy a proporce, celkové zvládnutí kresby);
- **kompozice obrazu** (hodnotí se kompoziční rozvržení, barevné citění, smysl pro význam sdělení);
- **test tvořivosti a obrazotvornosti** (hodnotí se nápaditost, tvořivost, schopnost zapojení fantazie);
- **předložení domácích prací** (10-15 prací fotografií, fotografických souborů, studijní kresby nebo jiné volné nebo užité tvorby).

Kritéria hodnocení: Každá část zkoušky je bodově ohodnocena, z pořadí uchazečů dle získaných bodů a dle počtu volných míst je vybrán pro přijetí příslušný počet uchazečů. Část talentové zkoušky může být prominuta (zejména absolventům základních uměleckých škol), podmínky pro prominutí a přesná kritéria hodnocení se každoročně uvádějí ve vyhlášení ředitele školy o podmínkách přijímacího řízení

Způsob ukončení vzdělávání ve zkrácené formě

Konání maturitní zkoušky se řídí školským zákonem a příslušným prováděcím právním předpisem. Maturitní zkouška (dále MZ) se skládá pouze z profilové části.

Charakteristika **Způsob ukončení vzdělávání ve zkrácené formě je shodná se způsobem ukončení studia čtyřletého, ale s následující výjimkou.**

Žáci ve zkrácené formě studia nekonají MZ z předmětů (resp. vzdělávacích obsahů), ze kterých tuto již vykonali v předchozím studiu. Počet zkoušek profilové části MZ určí po posouzení dokladů předchozího vzdělávání (maturitní vysvědčení) ředitel školy.

VI. VYUČOVACÍ PLÁN / DENNÍ ČTYŘLETÉ STUDIUM

VYUČOVACÍ PŘEDMĚTY <i>všechny předměty jsou povinné</i>	Počet hodin v týdnu				celkem
	1. r.	2. r.	3. r.	4. r.	
Český jazyk a literatura	3	3	3	3	12
Anglický/Německý jazyk	3	3	3	3	12
Občanská nauka	1	1	1	1	4
Základy přírodních věd	2	2	-	-	4
Matematika	2	2	-	-	4
Tělesná výchova	2	2	2	2	8
Dějiny výtvarné kultury	2	3	3	3	11
Technické kreslení	2	-	-	-	2
Kresba a malba	9	-	-	-	9
Technologie	2	2	2	2	8
Písmo	2	2	-	-	4
Figurální kreslení a anatomie	-	4	3	2	9
Prostorové vytváření	3	-	-	-	3
Užitá malba	-	8	8	5	21
Grafický design	-	-	-	8	8
Počítačová grafika	-	-	2	-	2
Nástěnné techniky	-	-	8/4	-	6
Praktická cvičení	1	4	-	5	10
Základy fotografie	-	-	2	-	2
Desková malba	-	-	0/4	-	2
Informační a komunikační technologie	2	2	-	-	4
Ekonomika	-	-	1	2	3
CELKEM	36	38	38	36	148

Přehled využití týdnů ve školním roce

ročník	řádná výuka	svátky, ředitelská volna, den otevřených dveří, školní akce, klauzury	krajinářské kurzy, praxe	rezerva, opakování	maturity	celkem
1.	35	2	2	1	-	40
2.	36	2	1	1	-	40
3.	35	2	2	1	-	40
4.	30	2	-	1	3	36
4.	20	2	-	1	13	

Střední uměleckoprůmyslová škola a Základní umělecká škola Zámeček, s. r. o., Pod Vinicemi 82, Plzeň 301 00

Odborné zaměření: MALBA V UMĚNÍ, DESIGNU A ARCHITEKTUŘE platné od 1. 9. 2025 pro obor vzdělávání 82-41-M/01 UŽITÁ MALBA

Poznámky k učebnímu plánu

Počet hodin uvedený u jednotlivých předmětů odpovídá týdenní hodinové dotaci v příslušném ročníku studia. Názvy předmětů konkretizují obsahovou náplň vzdělávání, která je dána rámcovým vzdělávacím programem v tzv. vzdělávacích oblastech a obsahových okruzích (viz kapitolu VI. „Přehled rozpracování obsahu vzdělávání v RVP do ŠVP“).

V přehledu využití týdnů ve školním roce jsou ve 4. ročníku zvlášť uvedeny týdny v praktických maturitních předmětech s ohledem na realizaci praktické maturitní

zkoušky, na kterou je vyhrazeno příslušné období. Do počtu týdnů určených na maturity jsou započítány: svatý týden, období písemných zkoušek, ústní zkoušky.

Mimořádné zařazení povinně volitelného předmětu:

V nejasné situaci probíhajících legislativních změn a diskuzí týkající se obsahu MZ může být ve čtvrtém ročníku posílen některý z maturitních předmětů o hodinovou dotaci (On, IKT, apod.).

VII. UČEBNÍ PLÁN / ZKRÁCENÉ DVOULETÉ STUDIUM

Poznámky k učebnímu plánu

Rozvrh celkové týdenní hodinové dotace za studium do jednotlivých ročníků je řešen aktuálně dle rozvrhových možností příslušného školního roku, jejich rozložení je však proporční (v každém ročníku cca 1/2 hodinové dotace na předmět).

Co do obsahu odpovídá rozložení učiva principu: v 1. roce studia: látka 1.+2. roč. čtyřletého studia, ve 2. roce pak látka 3. + 4. ročníku. (viz učební osnovy dle jednotlivých vyučovacích předmětů)

Volbu konkrétních předmětů (z nabídky „volitelné předměty“) a jim odpovídající hodinovou dotaci určí ředitel školy na základě posouzení obsahu již absolvovaného maturitního vzdělávání. Přesné rozvržení učebního plánu pro jednotlivé vzdělávací cykly tvoří

VYUČOVACÍ PŘEDMĚTY		
<i>Všechny předměty jsou povinné</i>	1. ročník	2. ročník
Kresba a malba (KaM)	4	0
Technologie (T)	2	4
Písmo (P)	2	2
Užitá malba I (UM1)	8	8
Užitá malba II (UM2)	3	4
Ilustrace a knižní design (IKD)	2	2
Prostorové vytváření (PV)	2	2
Fotografie (Zf)	2	0
Grafické techniky (GT)	2	0
Nástěnné techniky (NT)	0	3
Tělesná výchova	2	2
Povinně volitelné předměty	6	8
CELKEM	35	35

Alternativy povinně volitelných předmětů

Dějiny výtvarné kultury

Figurální kresba (FK)

Počítačová grafika

Užitá malba I

Užitá malba II

Fotografie (Zf)

Desková malba

Informační a komunikační technologie

Ve zkráceném dvouletém studiu leží těžiště obsahu výuky v odborné přípravě v rámci specializace v předmětech grafického designu a v odborných oborových předmětech. Studenti jsou povinni absolvovat předepsané penzum povinně volitelných předmětů, jehož náplň stanoví ředitelství školy s ohledem na rozvrhové, resp. časové a prostorové, možnosti výuky

Přehled využití týdnů ve školním roce

ročník		řádná výuka	svátky, ředitelská volna, den otevřených dveří, školní akce, klauzury	krajinná škola kurzy, praxe	rezerva, opakování	maturity	celkem
1.		35	2	2	1	-	40
2.		28	2	-	1	5	36
	<i>praktické odborné maturitní předměty</i>	20	2	-	1	13	

Konkrétní rozvržení hodinové dotace jednotlivých předmětů do ročníků pro konkrétní vzdělávací cyklus (je-li zahájen) tvoří přílohu tohoto ŠVP (viz. poznámky k UP).

VIII. PŘEHLED ROZPRACOVÁNÍ OBSAHU VZDĚLÁVÁNÍ V RVP DO ŠVP

Vzdělávací oblasti a obsahové okruhy	Min. počet týdenních vyuč. hod. celkem	Vyučovací předmět (zkratka)	Počet týdenních vyuč. hod. celkem	Využití disponibilních hodin
Jazykové vzdělávání	5	Český jazyk (ČJ)	5	
	10	Anglický jazyk (AJ)	12	2
Společenskovědní vzdělávání	5	Občanská nauka (ON)	4	1
		Dějiny výtvarné kultury (DVK)	2	
Přírodovědné vzdělávání	4	Základy přírodních věd (ZPV)	4	
Matematické vzdělávání	4	Matematika (M)	4	
Estetické vzdělávání	5	Český jazyk (ČJ)	7	2
Vzdělávání pro zdraví	8	Tělesná výchova (TV)	8	
Ekonomické vzdělávání	3	Ekonomika (E)	3	
Vzdělávání IKT	4	Informační a komunikační technologie (IKT)	4	2
		Počítačová grafika (PG)	2	
Uměleckohistorická a výtvarná příprava	18	Dějiny výtvarné kultury (DVK)	9	16
		Kresba a malba (KaM)	9	
		Figurální kreslení a anatomie (FKA)	9	
		Písmo (P)	4	
Technologická příprava		Prostorové vytváření (PV)	3	
	8	Technické kreslení (TK)	2	6
		Desková malba (Dm)	2	
		Základy fotografie (ZF)	2	
Návrhová a realizační tvorba		Technologie (T)	8	
		Užitá malba (Um)	21	8

	37	Grafický design (Gd)	8	
		Praktická cvičení (PC)	10	
		Nástěnné techniky (Nt)	6	
Disponibilní	37			
	148		148	37

IX. POPIS MATERIÁLNÍHO A PERSONÁLNÍHO ZABEZPEČENÍ VÝUKY

Materiální podmínky

Výuka na naší škole probíhá v **hlavní budově na zámečku** u Radčic a v **budově ateliérů** u zámku v Křimicích. Obě místa leží na území velké Plzně a jsou propojena MHD, centrum města je snadno dosažitelné. Obě historické budovy prošly rekonstrukcí a jsou umístěny v klidném přírodním prostředí se zázeminím školní zahrady. Odborné praktické předměty jsou zpravidla vyučovány v ateliérech v Křimicích, teoretické všeobecné a odborné předměty zpravidla v teoretických učebnách na zámečku (hlavní budova). S ohledem na konkrétní rozvrhovou situaci mohou však být využity i teoretické učebny v Křimicích, nebo – v případě praktických předmětů – ateliéry na zámečku. Rozvrhové schéma zohledňuje tzv. **ateliérové dny** (bloky odborných praktických předmětů) a **dny teoretické výuky**.

Na zámečku převažují teoretické učebny vybavené pevným nebo přenosným **projekčním zařízením** a sochařské ateliéry. K dispozici jsou i **malířské ateliéry**, **fotokomora**, **fotografický ateliér** a **dvě malé počítačové učebny** pro osmičlenné skupiny fotografií.

V Křimicích je **odborná počítačová učebna** s 20 studentskými stanicemi a **ateliér pro grafický design a fotografii**, který je vybaven 16 stanicemi. Všechny počítače jsou zapojeny do sítě LAN. Síť je řízena Linuxovými servery, které poskytují standardní služby – souborový server, řadič pro Windows doménu, ftp server, http server, apod. Lokální síť je připojena k Internetu. Pracovní stanice jsou vybaveny operačními systémy **Windows 10**. V prostředí Windows je k dispozici toto programové vybavení: kancelářský balík **Libre Office**, sada grafických programů Adobe Creative Suite, která obsahuje **Photoshop**, **Illustrator**, **InDesign**, **Acrobat**. Pro výuku střihu videa je několik PC stanic osazeno softwarem, **Pinnacle Studio** a pro výuku 3D grafiky program **3DSMax**. V prostředí Linux obsahují stanice širokou škálu volně šiřitelných programových balíčků. Obě učebny jsou osazeny **skenery a laserovými tiskárnami** (formát A4), v grafickém ateliéru je k dispozici **profesionální širokoformátová inkoustová tiskárna** Epson Stylus Pro 4800 (do formátu A2).

Osobnost učitele hraje dominantní roli ve výchovně vzdělávacím procesu. Dosažené odborné a pedagogické vzdělání má velký význam, věrohodnost osobnosti učitele je důležitější. U učitelů praktických odborných předmětů je kladen důraz na jejich profesionální a osobnostní kvality a jejich provázanost na praxi – vlastní tvůrčí a profesní zkušenosti. Některé specializace požadované pro kvalitní vyučování nejsou

Obě učebny jsou osazeny **skenery a laserovými tiskárnami** (formát A4), v grafickém ateliéru je k dispozici **profesionální širokoformátová inkoustová tiskárna** Epson Stylus Pro 4800 (do formátu A2).

V Křimicích i na zámečku je rovněž fotoateliér s plným ateliérovým vybavením – **ateliérová světla** včetně softboxů, výměnného pozadí, **fotoaparáty Canon** (zrcadlovky) s výměnnými objektivy, **fotokomora** pro analogovou fotografii a **malířská a grafická dílna s tiskařským lisem**. Další **ateliéry** v Křimicích jsou klasicky vybaveny (stojany, pracovní stoly). V budově na zámečku se využívají **modelovny** a sochařské ateliéry pro modelaci 3D designu. Žáci mohou využívat **kopírky** obslužné na systém magnetických karet v obou budovách a skříňky na uložení učebních pomůcek.

Škola poskytuje žákům materiál (kartony, tiskové a foto papíry, kapy, tiskové barvy apod.) a služby (tisky) na klauzurní a maturitní práce a na práce, které zůstávají ve školním archivu. Dále poskytuje kreslicí papír, modelovací hmoty a některé speciální barvy a prostředky na specifické výtvarné úkoly (na mozaiku, deskovou malbu, apod.). Kreslicí a malířské prostředky (např. štětce, tužky, barvy) užívají žáci z vlastních zdrojů. Škola doporučuje žákům pořídit si vlastní digitální fotoaparát (lze využívat i školní fotopřístroje) a vlastní domácí PC pro samostatnou tvorbu, případně domácí přípravu.

Školní matrika a povinná školní dokumentace je vedena v systému Škola on-line umožňuje tak dálkový přístup jak pro pedagogy, tak pro rodičovskou veřejnost.

Personální podmínky

v nabídce vzdělávání na PF. Nemá-li některý odborný učitel zákonem stanovené pedagogické vzdělání, je postupně doplňováno v rámci dalšího vzdělávání na PF. Z programu dalšího vzdělávání jsou vyjmuti učitelé – renomovaní umělci – starší padesáti let.

Výuka všeobecně vzdělávacích předmětů je zajišťována učiteli s odpovídajícím odborným a pedagogickým vzděláním.

Ve své personální politice škola přihlíží k tvůrčím dispozicím i těchto pedagogů, neboť vychází z předpokladu, že takto disponovaní učitelé mají hlubší a přirozené pochopení pro potřeby obdobně obdařených žáků.

Ve škole jsou zaměstnaní následující učitelé, kteří zajišťují nebo výhledově budou zajišťovat výuku.

Vedení školy:

ak. mal. Jaroslav Šindelář, malíř, sochař a restaurátor, držitel Zlaté pečetě města Plzně, člen správní rady Městské galerie v Plzni, člen památkové komise Plzeňského kraje, absolvent pražské AVU
*zřizovatel školy a spolumajitel, umělecký ředitel
učitel odborných předmětů oboru kamenosochařství a konzervátorství a restaurátorství
Vedoucí oboru Konzervátorství a restaurátorství*

ak. mal. Jiří Rataj, malíř a restaurátor, absolvent pražské AVU
*zřizovatel a spolumajitel školy, odborný supervizor,
desková malba*

Mgr. Renata Šindelářová, absolventka PF Plzeň,
ředitelka školy

Mgr. Karolína Žáková, absolventka PF Plzeň,
zástupce ředitele školy

Učitelé uměleckých předmětů:

MgA. et Mgr. Stanislav Poláček, malíř a vysokoškolský pedagog,
absolvent PF Plzeň a ÚUD Plzeň
*učitel odborných předmětů oboru užitá malba a grafický design
vedoucí oboru malba v umění, designu a architektuře*

Mgr. Jan Souček, plzeňský malíř, vysokoškolský pedagog, recenzent a teoretik,
absolvent PF Plzeň
*učitel odborných předmětů oboru užitá malba, užitá fotografie a grafický design
vedoucí oboru grafický design a média*

Jan Schýbal, plzeňský fotograf, absolvent Institutu výtvarné fotografie Praha
*učitel odborných předmětů oboru užitá fotografie a grafický design
vedoucí oboru užitá fotografie a média*

Mgr. Jaroslav Šindelář, plzeňský sochař, absolvent PF Plzeň,
*učitel odborných předmětů oboru kamenosochařství a konzervátorství a
restaurátorství
vedoucí oboru Prostorový design a sochařství*

Ondřej Šindelář, absolvent SSUPŠ – Zámeček v oboru Kamenosochařství
*učitel odborných předmětů oboru kamenosochařství a konzervátorství a
restaurátorství*

MgA. Petr Hájek, Akademie výtvarných umění v Praze
*učitel odborných předmětů oboru kamenosochařství a konzervátorství a
restaurátorství*

Mgr. Pavel Hauer, grafik, fotograf a pedagog, absolvent PF Plzeň
dějiny výtvarné kultury, učitel odborných předmětů ve všech oborech

Karel Švuger, malíř a restaurátor, absolvent železnobrodské sklářské školy a
litomyšlské restaurátorské školy
dějiny výtvarné kultury

Petr Novák, výtvarník s praxí v divadelní scénografii, absolvent SUPŠ Brno
učitel odborných předmětů oboru užitá malba

Michaela Buriánková Vais, grafička
technologie

Mgr. Věra Maxová, absolventka PF ZČU Plzeň
technické kreslení, nástěnné techniky

Bc. Ondřej Polony, absolvent UUD ZČU, grafik
grafický design

Ivan Vala, malíř, grafik a fotograf studia fotografie FAMU Praha
učitel odborných předmětů oboru užitá fotografie

Miroslav Čapek, filmový dokumentarista
audiovizuální tvorba

MgA. Klára Hegerová, grafička, absolventka Univerzity J. Purkyně v Ústí nad Labem, obor výtvarná umění
učitelka odborných předmětů oboru grafický design

MgA. Lukáš Kudrna, absolvent Zámečku a AVU, držitel ocenění Grafik roku 2008
učitel odborných předmětů oboru grafický design

Mgr. Tomáš Javorský, absolvent PF ZČU Plzeň
grafický design, počítačová grafika

Mgr. Libor Žížka, absolvent Zámečku a PF ZČU Plzeň
učitel odborných předmětů oboru užitá malba

Ondřej Líbal, Pedagogická fakulta UK
učitel odborných předmětů oboru grafický design

Jiří Zahradník, grafik, fotograf, kameraman

MgA. Vojtěch Kokeš, absolvent Vysoké školy umělecko průmyslové, sochař,
učitel Štukatérství

Mgr. Barbara Směšná, výtvarnice, keramička, absolventka PF ZČU, výtvarná příprava

Jan Stěhule, absolvent Zámečku, učitel odborných předmětů oboru Grafický design

Jaroslav Holler, odborník ve zpracování kamene, absolvent Střední průmyslové školy stavební
učitel technologie

MgA. Tereza Laznová, absolventka ZČU v Plzni na Fakultě designu a umění L. Sutnara, výtvarnice
Učitel užití malby

MgA. Lukáš Vacek, absolvent Akademie výtvarných umění v Praze, výtvarník
kresba a malba, figurální kreslení

Bc. Matouš Vaďura, absolvent Filozofické fakulty na Masarykově univerzitě v Brně, učitel předmětu AVT

Bc. Matouš Kos, absolvent Fakulty Designu a umění Ladislava Sutnara, učitel předmětu Grafický design

Učitelé všeobecných předmětů:

Mgr. Eva Bednářová, absolventka PF Plzeň
český jazyk, občanská nauka

Mgr. Eva Tomášková, absolventka PF ZČU
český jazyk, občanská nauka

Mgr. Edita Charvátová, PF ZČU Plzeň
anglický jazyk

Mgr. Klára Kalvasová, absolventka PF v ČB, anglický jazyk

Bc. Barbora Houšková, absolventka Filozofické fakulty na Jihočeské univerzitě v ČB, anglický jazyk

Mgr. Lukáš Feřt, absolvent PF na ZČU,
matematika, základy přírodních věd

Mgr. Jan Knapp, absolvent PF Plzeň
tělesná výchova,

Mgr. Václav Krušina, absolvent PF ZČU, tělesná výchova

Ing. Martina Vondrová,
Ekonomika, absolventka VŠE Praha

Robert Vacek, odborník IT
informační a komunikační technologie, správce sítě

**konkrétní personální obsazení je platné k 1. 9. 2025. V průběhu platnosti však může docházet k personálním změnám.*

X. SPOLUPRÁCE SE SOCIÁLNÍMI PARTNERY

Jako vzdělávací instituce škola spolupracuje především s rodiči. Učitelé se pravidelně s rodiči scházejí 2x ročně vždy v listopadu a v dubnu na rodičovských schůzkách, kde rodiče žáků dostávají informace o chodu školy a o studijních výsledcích studentů. Rodiče mají možnost sledovat docházku, hodnocení a chování žáků jednak prostřednictvím internetové aplikace Škola Online, jednak pomocí studijního průkazu žáka. O případných výraznějších problémech žáka informuje škola rodiče zpravidla prostřednictvím třídního učitele telefonicky či písemně.

Škola spolupracuje s Úřadem práce Plzeňského kraje jednak v souvislosti s nabídkou proporce studijních míst dle jednotlivých oborů, při přípravě přijímacího řízení a zpětné reflexi uplatnění absolventů. Udrhuje kontakt se zástupci vysokých škol (Západočeská univerzita – pedagogická fakulta, Ústav umění a designu, Jihočeská univerzita, VŠ v Ústí nad Labem, Akademie výtvarných umění v Praze apod.) a průběžně získává informace o nárocích přijímacího řízení pro další studium svých žáků.

Řada učitelů odborných předmětů je samostatně profesně činná (mají vlastní umělecké firmy a agentury, samostatně vystavují, příp. jsou zaměstnání ve firmách

související s odborností D (nakladatelství, tiskárny). **Provázanost na nároky uplatnění v praxi je tedy zcela bezprostřední**, někteří žáci mohou absolvovat svoji praxi přímo u některého z pedagogů.

Personálně nebo čtenými aktivitami je škola provázána na řadu dalších vzdělávacích a kulturních institucí v kraji – galerie, divadla, Asociace užité grafiky, , základní umělecké školy, Konzervatoř v Plzni, Filmový klub, Unii výtvarných umělců i volná umělecká sdružení, Národní památkový ústav. Úzce spolupracuje s plzeňským magistrátem, krajským úřadem i jednotlivými městskými obvody při pořádání akcí společenského významu (kulturní dny, festivaly).

Spolupracuje i s dalšími institucemi a akcemi - Domovem seniorů, sdružením Exodus, festival Jeden svět, divadlo Alfa, filmový festival Finále.

Škola přijala partnerství v projektech s Galerií G4 v Chebu a Národním památkovým ústavem v Plzni.

Zástupce školy je členem Sdružení soukromých škol Čech, Moravy a Slezska a je krajským zástupcem tohoto sdružení v Plzeňském kraji.

V Asociaci uměleckých škol ČR má škola statut hosta.

Patronem školy je **Rotary Club** Plzeň.

XI. UČEBNÍ OSNOVY JEDNOTLIVÝCH PŘEDMĚTŮ

pro jednotlivé předměty jsou učební osnovy zpracovány v samostatných dokumentech

- | | | | |
|-----|---|-----|---|
| 1. | <u>Český jazyk a literatura</u> | 12. | <u>Figurální kreslení a anatomie</u> |
| 2. | <u>Anglický/Německý jazyk</u> | 13. | <u>Prostorové vytváření</u> |
| 3. | <u>Občanská nauka</u> | 14. | <u>Užitá malba</u> |
| 4. | <u>Základy přírodních věd</u> | 15. | <u>Grafický design</u> |
| 5. | <u>Matematika</u> | 16. | <u>Počítačová grafika</u> |
| 6. | <u>Tělesná výchova</u> | 17. | <u>Nástěnné techniky</u> |
| 7. | <u>Dějiny výtvarné kultury</u> | 18. | <u>Praktická cvičení</u> |
| 8. | <u>Technické kreslení</u> | 19. | <u>Základy fotografie</u> |
| 9. | <u>Kresba a malba</u> | 20. | <u>Desková malba</u> |
| 10. | <u>Technologie</u> | 21. | <u>Informační a komunikační technologie</u> |
| 11. | <u>Písmo</u> | 22. | <u>Ekonomika</u> |

ČESKÝ JAZYK A LITERATURA

počet hodin týdně: 3+3+3+3, tj. celkem 12 hodin během studia

Charakteristika předmětu

Obecný cíl vyučovacího předmětu

Předmět český jazyk a literatura vychází ze vzdělávací oblasti **jazykové vzdělávání** v rozsahu 5 hodin týdně během studia a ze vzdělávací oblasti **estetické vzdělávání** v rozsahu 7 hodin během studia. Předmět přispívá k rozvoji většiny klíčových kompetencí a schopností, kterými by měl žák být vybaven pro zvládnutí všech vyučovacích předmětů. Přispívá k rozvoji komunikačních dovedností, ovlivňuje utváření hodnotové orientace a postojů v oblasti umělecké, kulturní, společenské a mezilidské. Předmět vede žáka ke kultivovanému jazykovému projevu, podílí se na rozvoji jeho duchovního života.

Charakteristika učiva a organizace předmětu

Předmět se skládá ze tří oblastí, které se vzájemně doplňují. *Jazykové vzdělávání* stejně jako *slohová a komunikační výchova* učí žáka vhodně a efektivně užívat jazyka jako prostředku dorozumívání a myšlení, tvořivá práce s uměleckým textem v *literární výchově* rozvíjí estetické vnímání, podporuje kreativitu, kultivuje jazykový projev a prohlubuje i jazykové znalosti žáka.

Rozpis a posloupnost výuky se realizuje na základě učebních plánů pro jednotlivé ročníky v souvislosti s výběrem učebnice schválené MŠMT.

Směřování výuky v oblasti citů, postojů, hodnot a preferencí

Výuka směřuje k možnosti vyjádřit své pocity, postoje, hodnoty a preference a k rozvíjení schopnosti empatie a tolerance vůči účastníkům komunikace. Pozornost je věnována především žákově reflexi přečteného literárního textu a jeho motivaci k vlastní umělecké tvorbě.

Pojetí výuky

Základní metodou je žákova práce s textem a diskuse o něm, v literární výchově především tvůrčí práce s textem uměleckým. Žák je motivován k vytváření vlastních textů s důrazem na kreativitu vyjádření. Preferovány jsou problémové úkoly, metody zaměřené na spolupráci a komunikaci a prožitková strategie. **Digitální technologie jsou využívány podpůrně a promyšleně s ohledem na jejich tvořivý potenciál i možnosti a rizika jejich využití.**

Hodnocení výsledků žáků

Při hodnocení je kladen důraz zvláště na:

- schopnost porozumět sdělení obsaženému v textu uměleckém i neuměleckém,
- schopnost funkčního vyjadřování,
- schopnost aplikovat poznané.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí a k aplikaci průřezových témat

Kompetence k učení

Žák je veden k tomu, aby:

- uplatňoval různé způsoby práce s textem, efektivně vyhledával a zpracovával informace,
- s porozuměním poslouchal mluvené projevy (např. výklad, přednášku, proslov aj.) a s porozuměním četl a interpretoval písemné texty primární i sekundární povahy,
- využíval ke svému učení různé informační zdroje, a to i vhodné digitální zdroje.

Kompetence k řešení problémů

Žák je veden k tomu, aby:

- volil prostředky a způsoby vhodné pro splnění jednotlivých aktivit, využíval zkušenosti a vědomosti nabytých dříve,
- spolupracoval při řešení problémů s jinými lidmi,
- využíval vhodné digitální nástroje k řešení úkolů i ke spolupráci s ostatními.

Komunikativní kompetence

Žák je veden k tomu, aby:

- se vyjadřoval přiměřeně účelu jednání a komunikační situaci v projevech mluvených i psaných, včetně online komunikace
- formuloval své myšlenky srozumitelně a souvisle, i s využitím digitálních technologií, v písemné podobě přehledně a jazykově správně,
- účastnil se aktivně diskusí, byl si vědom jejich významu,
- dodržoval jazykové a stylistické normy i odbornou terminologii,
- zaznamenával písemně podstatné myšlenky a údaje z textů a projevů jiných lidí
- **využíval digitální technologie ke sdílení, předávání a prezentaci informací a vlastních výstupů.**

Personální a sociální kompetence

Žák je veden k tomu, aby:

- reagoval adekvátně na hodnocení svého vystupování a způsobu jednání ze strany jiných lidí, přijímal radu i kritiku, uměl obhájit svoji práci náležitou argumentací,
- ověřoval si získané poznatky, kriticky zvažoval názory, postoje a jednání jiných lidí,

- pracoval v týmu a podílel se na realizaci společných pracovních a jiných činností, uvědomil si svou roli v týmové práci a možnosti svého přínosu pro práci skupiny, uměl za ni nést odpovědnost
- zvažoval návrhy druhých, uměl vyhodnotit, co je přínosné pro pracovní cíl skupiny,
- přispíval k vytváření vstřícných mezilidských vztahů,
- **respektoval autorská práva, pravidla digitálního světa a jednal eticky při využívání digitálních technologií.**

Občanské kompetence a kulturní povědomí

Žák je veden k tomu, aby:

- uvědomoval si vlastní kulturní a osobnostní identitu, přistupoval s tolerancí k identitě druhých, byl si vědom jejích hodnot,
- chápal příčiny tradic a hodnot své kultury, chápal historické i současné příčiny svého vědomí o vlastní identitě.

Kompetence k pracovnímu uplatnění a podnikatelským aktivitám

Žák je veden k tomu, aby:

- uměl pracovat v týmu,
- byl schopen ohodnotit a využít svůj pracovní potenciál,
- byl schopen reálně si naplánovat svou práci,
- kreativně přistupoval k práci.

Digitální kompetence

Žák je veden k tomu, aby:

- vyhledával a kriticky hodnotil informace z různých digitálních zdrojů,

- posuzoval věrohodnost různých digitálních zdrojů jejich porovnáváním a kriticky přistupoval k získaným informacím
- vytvářel a upravoval texty, tabulky a prezentace v digitálních nástrojích,
- kombinoval textové, obrazové a zvukové formáty,
- uměl spravovat a zálohovat důležité materiály,
- uměl citovat a přiznávat zdroje.

Průřezová témata

Rozvíjením uvedených kompetencí předmět přispívá především k aplikaci průřezových témat **Občan v demokratické společnosti** a **Člověk a svět práce**. Průřezové téma **Člověk a digitální svět** je naplněno tak, že žák některé úkoly řeší pomocí počítače, internetu a hledání informací (vyhledávání vhodných předloh a reprodukcí), je tedy i výrazně rozvíjena kompetence využívat prostředky IKT a pracovat s informacemi. Žák dbá etických a bezpečnostních opatření.

Mezipředmětové vztahy

V oblasti estetické - literární složky se výuka českého jazyka a literatury vzájemně doplňuje především s předmětem dějiny výtvarného umění. Pozornost je věnována hlavně společným znakům jednotlivých uměleckých slohů a směrů v literatuře a výtvarném umění a konfrontaci textů s výtvarnými díly reprezentujícími jednotlivé umělecké směry.

V komunikační složce předmětu se ve výuce zúročují rovněž znalosti a kompetence nabyté v předmětu občanská nauka.

Vzdělávací obsah předmětu

roč.	téma	výstupní kompetence žáka	učivo	mezipředmětové vztahy průřezová témata
	Literatura, práce s literárním textem	<p>Žák:</p> <ul style="list-style-type: none"> - vyjádří vlastní prožitky z recepce daných uměleckých děl a tvůrčím způsobem na ně reaguje, - rozezná umělecký text od neuměleckého, - vystihne charakteristické znaky různých literárních textů a rozdílů mezi nimi, 	<p>Literatura, práce s literárním textem</p> <ul style="list-style-type: none"> - specifika literatury jako druhu umění, - vývoj české a světové literatury v kulturních a historických souvislostech, - literární druhy a žánry, - četba a interpretace literárního textu, 	

	<ul style="list-style-type: none"> - text interpretuje a diskutuje o něm, - rozeznává jednotlivé druhy literatury, chápe principy literárních žánrů - v konkrétním příkladě básnického textu pozná specifické prostředky básnického jazyka a vysvětlí jejich funkci v textu a zhodnotí estetický účinek sdělení, - je si vědom struktury uměleckého textu a souvislosti se strukturou výtvarného díla. 	<ul style="list-style-type: none"> - metody interpretace textu, - tvořivé činnosti. 	
Zdokonalování jazykových vědomostí a dovedností	<p>Žák:</p> <ul style="list-style-type: none"> - rozlišuje spisovné a nespisovné jazykové prostředky, - si je vědom významu zásad správné výslovnosti, - chápe funkčnost znalostí českého pravopisu v písemném projevu, - v písemném i mluveném projevu využívá poznatků z tvarosloví, - pracuje s normativními příručkami českého jazyka, zejm. s jejich e-verzí, - používá adekvátní slovní zásobu včetně příslušné odborné terminologie, - nahradí běžné cizí slovo českým ekvivalentem a naopak, - si je vědom významu pravidel skladby pro srozumitelné vyjadřování. 	<p>Zdokonalování jazykových vědomostí a dovedností</p> <ul style="list-style-type: none"> - národní jazyk a jeho útvary, - jazyková kultura, - postavení češtiny mezi ostatními evropskými jazyky, - zvukové prostředky a ortoepické normy jazyka, - hlavní principy českého pravopisu, tvoření slov, stylového rozvrstvení a obohacování slovní zásoby, - slovní zásoba vzhledem k příslušnému oboru vzdělávání, terminologie, - gramatické tvary a konstrukce a jejich sémantické funkce, - větná skladba ve vztahu k funkci komunikátu. 	
Komunikační a slohová výchova	<p>Žák:</p> <ul style="list-style-type: none"> - chápe postupy, které umožňují věcně správné, jasné a srozumitelné vyjadřování, - klade otázky a formuluje odpovědi, - vyjadřuje své postoje (chválu, kritiku i polemiku), - přednese krátký projev; - vystihne charakteristické znaky různých druhů textu a rozdílů mezi nimi, - rozpozná funkční styl, - posoudí kompozici textu, jeho slovní zásobu a skladbu, - odborně se vyjadřuje o jevech svého oboru v základních útvarech odborného stylu, - sestaví základní projevy administrativního a publicistického stylu, 	<p>Komunikační a slohová výchova</p> <ul style="list-style-type: none"> - komunikační situace, - komunikační strategie, - vyjadřování monologické i dialogické, neformální i formální, připravené i nepřipravené, - projevy stylu prostě sdělovacího, administrativního, odborného, řečnického a publicistického, jejich základní znaky, postupy a prostředky, - tvůrčí psaní, - volné psaní, - literatura faktu a umělecká literatura, - grafická a formální úprava písemných projevů, - média a mediální sdělení, - digitální výstupy AI. 	

	<ul style="list-style-type: none"> - tvořivě píše, chápe estetickou hodnotu tvořivého psaní, - chápe jazyk jako prostředek sebevyjádření, i uměleckého, - uvědomuje si možnosti různorodého zpracování téhož tématu a význam srovnávání různých přístupů k tématu, - rozlišuje typy mediálních a digitálních sdělení, - rozlišuje jednotlivé postupy a prostředky podle funkce mediálního sdělení, - správně používá citace a bibliografické údaje - má povědomí o autorských právech a dodržuje je. 		
Práce s textem a získávání informací	<p>Žák:</p> <ul style="list-style-type: none"> - pořizuje z odborného textu výpisky, - dělá si poznámky z projevů psaných i mluvených, - je si vědom možnosti různorodě interpretovat umělecký text, - rozlišuje autentické a digitální produkty, - zhodnotí význam a vliv médií, - kriticky přistupuje k informacím z internetových a digitálních zdrojů, ověřuje jejich hodnověrnost, - vyhledává, porovnává a vyhodnocuje digitální a odborné informace. 	Práce s textem a získávání informací	<ul style="list-style-type: none"> - infromatická výchova, knihovny a jejich služby, - mediální a digitální produkty a jejich vliv, - internetové vyhledávače, AI - Chat GPT - techniky a druhy čtení, orientace v textu, jeho rozbor z hlediska sémantiky, kompozice a stylu, - druhy a žánry textu, - získávání a zpracovávání informací z různých druhů textu, - zpětná reprodukce textu, jeho transformace do jiné podoby, - práce s webovými stránkami jazykových a literárních institucí, slovníky a různými příručkami pro školu i veřejnost, zejm. v elektronické podobě.

ANGLICKÝ/ NĚMECKÝ JAZYK

počet hodin týdně: 3+3+3+3, tj. celkem 12 hodin během studia

Charakteristika předmětu

Obecné cíle

Výuka předmětu anglický/ německý jazyk rozvíjí komunikativní kompetence žáků a učí je toleranci k hodnotám jiných národů.

Charakteristika předmětu

Předmět anglický/ německý jazyk vychází ze vzdělávací oblasti **jazykové vzdělávání**. Je zařazen do výuky v 1. – 4. ročníku a jsou mu věnovány tři vyučovací hodiny týdně. Vzdělávání v anglickém/ německém jazyce směřuje k osvojení takové úrovně komunikativních jazykových kompetencí, která odpovídá úrovni B1 podle Společného evropského referenčního rámce pro jazyky. Obsahovou náplní je nácvik řečových receptivních, produktivních i interaktivních dovedností. **Rozpis a posloupnost výuky jazykových prostředků** (konkrétních témat, slovní zásoby a gramatiky) se realizuje na základě učebních plánů pro jednotlivé ročníky **v souvislosti s vybranou učebnicí** (vybranými učebnicemi). Zvláštní pozornost je věnována výtvarným tématům a slovní zásobě vztahující se k dějinám umění.

Cíle vzdělávání v oblasti citů, postojů, hodnot a preferencí

Výuka svou komunikativní povahou přispívá k rozvoji schopnosti sebeuvědomění a sebedoprosazení a zároveň k toleranci názorů a postojů ostatních. Komunikace směřuje k tomu, aby žáci aktivně vyjadřovali své názory a postoje a akceptovali odlišnosti jednotlivců i kulturních skupin a získávali informace o světě.

Pojetí výuky

Výuka je vedena z převážné části v anglickém/ německém jazyce. Preferován je obecně komunikativní způsob s důrazem na produktivní řečové aktivity. Využívány jsou klasické i moderní metody a formy práce: řízený dialog, modelové situace v cizojazyčném prostředí, receptivní i produktivní práce s cizojazyčným autentickým

textem, včetně odborného z oblasti výtvarného umění, práce s vyslechnutým projevem rodilých mluvčích, samostatná práce individuální i skupinová, prezentace samostatných prací, výklad učitele.

Hodnocení výsledků žáků

Předmětem hodnocení je pokrok v rozvoji receptivních i produktivních dovedností (především postupné zdokonalování písemného a ústního projevu – jeho srozumitelnost, plynulost, bohatost slovní zásoby a gramatická správnost), ale i dílčí výsledky v osvojovaných jazykových prostředcích. Vyučující průběžně kontroluje výsledky učení, včetně domácí přípravy ústní i písemné. Průběžně zařazuje kontrolní testy osvojeného učiva zaměřené na poslech a čtení cizojazyčných textů s porozuměním a na gramaticko-lexikální znalost jazykových prostředků. Vede žáky k sebehodnocení. Zařazuje 1 - 2 kontrolní písemné práce v jednom ročníku, které by ověřily schopnost souvislého písemného projevu žáků. Studium je ukončeno maturitní zkouškou.

Přínos k rozvoji klíčových kompetencí

Rozvíjení všech složek **komunikativních kompetencí** je základním úkolem a cílem výuky anglického/ německého jazyka. Jazyková výuka směřuje rovněž k naplňování následujících kompetencí.

Kompetence k učení

Žák:

- uplatňuje různé způsoby práce s textem, efektivně vyhledává a zpracovává informace,
- s porozuměním poslouchá mluvené projevy,
- využívá ke svému učení různé informační zdroje.

Kompetence k řešení problémů

Žák:

- volí prostředky a způsoby vhodné pro splnění jednotlivých aktivit, využívá zkušeností a vědomostí nabytých dříve,
- spolupracuje při řešení problémů s jinými lidmi.

Personální a sociální kompetence

Žák:

- reaguje adekvátně na hodnocení svého vystupování a způsobu jednání ze strany jiných lidí, přijímá radu i kritiku,
- pracuje v týmu a podílí se na realizaci společných pracovních a jiných činností, uvědomuje si svou roli v týmové práci a možnosti svého přínosu pro práci skupiny, umí za ni nést odpovědnost,
- zvažuje návrhy druhých, vyhodnotí, co je přínosné pro pracovní cíl skupiny,
- přispívá k vytváření vstřícných mezilidských vztahů.

Občanské kompetence a kulturní povědomí

Žák si uvědomuje vlastní kulturní, národní a osobnostní identitu, přistupuje s tolerancí k identitě druhých.

Kompetence k pracovnímu uplatnění a podnikatelským aktivitám

Žák:

- umí pracovat v týmu,
- k práci přistupuje kreativně,
- vyhledá informace o pracovních i vzdělávacích příležitostech,
- prezentuje svůj odborný potenciál a své profesní cíle.

Kompetence využívat prostředky informačních a komunikačních technologií a pracovat s informacemi

Žák pracuje s informacemi z různých zdrojů nesenými na různých médiích.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí a k aplikaci průřezových témat

V předmětu jsou realizována následující průřezová témata.

Občan v demokratické společnosti

Oblasti, na něž je kladen důraz:

- osobnost a její rozvoj,
- komunikace, vyjednávání, řešení konfliktů,
- společnost – jednotlivec a společenské skupiny, kultura, náboženství,
- masová média,
- morálka, svoboda, odpovědnost, tolerance, solidarita.

Člověk a životní prostředí

Oblasti, na něž je kladen důraz:

- současné globální, regionální a lokální problémy rozvoje a vztahy člověka k prostředí

Člověk a svět práce

Oblasti, na něž je kladen důraz:

- identifikace a formulování vlastních priorit;
- práce s informacemi, vyhledávání, vyhodnocování a využívání informací;
- odpovědné rozhodování na základě vyhodnocení získaných informací;
- verbální komunikace při důležitých jednáních;
- písemné vyjadřování při úřední korespondenci.

Průřezové téma [Člověk a digitální svět](#) je naplněno tak, že žák některé úkoly řeší pomocí počítače, internetu a hledání informací (vyhledávání vhodných předloh a reprodukcí), je tedy i výrazně rozvíjena kompetence využívat prostředky IKT a pracovat s informacemi. Žák dbá etických a bezpečnostních opatření.

-

Mezipředmětové vztahy

Svým zásadním zaměřením na rozvoj komunikativních dovedností se výuka v předmětu anglický/ německý jazyk vhodně doplňuje s jazykovou a komunikační složkou předmětu **český jazyk a literatura**, okruhem odborných témat z oblasti výtvarného umění především s předmětem **dějiny výtvarné kultury**. V oblasti celé řady probíraných tématických celků se ve výuce zúročují rovněž znalosti a kompetence nabyté v předmětu **občanská nauka**.

Digitální kompetence

Výuka anglického jazyka podporuje rozvoj digitálních kompetencí žáků zejména následujícími způsoby:

- Žáci využívají digitální technologie k vyhledávání, třídění a kritickému posuzování informací v anglickém jazyce.
- Učí se vyjadřovat své názory v digitálním prostředí (např. formou e-mailu, chatové komunikace, prezentace).
- Osvojují si zásady bezpečného chování v online prostředí – včetně ochrany soukromí, digitální identity a komunikace na sociálních sítích.
- Pracují s online nástroji pro učení cizího jazyka (jazykové aplikace, slovníky, webové nástroje, sdílené dokumenty apod.).

- Využívají digitální technologie k tvorbě vlastního jazykového obsahu (např. videa, plakáty, podcasty).
- Diskutují o tématech spojených s digitálním světem a jeho dopady na člověka, společnost a kulturu (např. vliv sociálních médií, dezinformace, kyberšikana).

Tímto způsobem výuka angličtiny přispívá k naplňování průřezového tématu *Člověk a digitální svět* a posiluje jazykové, komunikační i mediální dovednosti žáků.

◆ 2. Odborná angličtina (např. AJ pro výtvarné obory – fotografy, grafiky, malíře, sochaře):

Začlenění průřezového tématu *Člověk a digitální svět* do odborné výuky anglického jazyka

V rámci odborné angličtiny je průřezové téma *Člověk a digitální svět* začleňováno prostřednictvím následujících aktivit:

- Žáci vyhledávají a zpracovávají odborné informace (např. články, návody, rozhovory) z digitálních zdrojů v angličtině.

- Pracují s digitálními nástroji (např. Canva, Adobe, Google Workspace, Padlet) při tvorbě odborných výstupů v AJ (např. portfolio, prezentace, komentovaná fotodokumentace).
- Diskutují o využití digitálních médií v umělecké praxi a reflektují jejich vliv na estetiku, tvorbu a vnímání umění.
- Učí se bezpečně komunikovat o své tvorbě v online prostoru (např. na sociálních sítích, v rámci portfolio, na výstavních webech apod.).
- Osvojují si zásady autorského práva, ochrany dat a duševního vlastnictví v souvislosti s digitální tvorbou.

Výuka odborné angličtiny tak podporuje nejen jazykové a profesní dovednosti žáků, ale i jejich schopnost zodpovědného a tvořivého využívání digitálních technologií ve svém oboru.

Vzdělávací obsah předmětu:

téma	výstupní kompetence žáka	učivo
1 Řečové dovednosti	<p>Žák:</p> <ul style="list-style-type: none"> - rozumí přiměřeným souvislým projevům a diskusím rodilých mluvčích pronášeným ve standardním hovorovém tempu, - odhaduje význam neznámých výrazů podle kontextu a způsobu tvoření, - nalezne v promluvě hlavní a vedlejší myšlenky a důležité informace, - porozumí školním a pracovním pokynům, - rozpozná význam obecných sdělení a hlášení, - čte s porozuměním věcně i jazykově přiměřené texty, sdělí obsah, hlavní myšlenky či informace vyslechnuté nebo přečtené, - přednese připravenou prezentaci ze svého oboru a reaguje na jednoduché dotazy publika, - vypráví jednoduché příběhy, zážitky, popíše své pocity, - sdělí a zdůvodní svůj názor, - pronese jednoduše zformulovaný monolog před publikem, - vyjadřuje se téměř bezchybně v běžných, předvídatelných situacích, - zaznamená písemně podstatné myšlenky a informace z textu, - zformuluje vlastní myšlenky a vytvoří text o událostech a zážitcích v podobě popisu, sdělení, vyprávění, dopisu a odpovědi na dopis, - vyjádří písemně svůj názor na text, - vyhledá, zformuluje a zaznamená informace z oblasti výtvarného umění, - přeloží text, používá jazykové příručky, - zapojí se do hovoru bez přípravy, - vyměňuje si informace, které jsou běžné při neformálních hovorech, - zapojí se do odborné debaty nebo argumentace, týká-li se známého tématu, - při pohovorech, na které je připraven, klade vhodné otázky a reaguje na dotazy tazatele, - vyřeší většinu běžných denních situací, které se mohou odehrát v cizojazyčném prostředí, - požádá o upřesnění nebo zopakování sdělené informace, pokud nezachytí přesně význam sdělení, - přeformuluje a objasní pronesené sdělení a zprostředkuje informaci dalším lidem, - zaznamená vzkazy volajících, - vyplní jednoduchý neznámý formulář. 	<p>1 Řečové dovednosti</p> <ul style="list-style-type: none"> - poslech s porozuměním monologických, i dialogických projevů (školní pokyny zadávané v anglickém/německém jazyce, poslech audionahrávek, sledování videonahrávek, poslech vyprávění a diskuse učitele a spolužáků, sledování prezentací samostatných prací), - čtení s porozuměním a práce s textem včetně odborného (instrukce pro práci s textem zadané v anglickém/německém jazyce, práce s texty v učebnici a s autentickými texty v anglickém/ německém jazyce – letáky, časopisy, internetové články), - ústní projev (mluvení zaměřené situačně i tematicky – vyprávění zážitků, příběhů, událostí, prezentace samostatných prací na předem zadané téma), - písemný projev (zpracování textu v podobě reprodukce, osnovy, výpisků, anotací, popis jednoduchý, popis zážitku, událostí, dopis), - jednoduchý překlad, - interakce ústní (dialogy ve dvojicích a skupinách, otázky a odpovědi na zadané téma) - interakce písemná.
2 Jazykové prostředky	<p>Žák:</p> <ul style="list-style-type: none"> - vyslovuje srozumitelně co nejbližší přirozené výslovnosti, rozlišuje základní zvukové prostředky daného jazyka a koriguje odlišnosti zvukové podoby jazyka, - komunikuje s jistou mírou sebedůvěry a aktivně používá získanou slovní zásobu, včetně vybrané frazeologie v rozsahu daných tematických okruhů, zejména v rutinních situacích každodenního života a vlastních zálib, - používá opisné prostředky v neznámých situacích, při vyjadřování složitých myšlenek, - používá vhodně základní odbornou slovní zásobu z oblasti výtvarného umění, - uplatňuje základní způsoby tvoření slov v jazyce, - dodržuje základní pravopisné normy v písemném projevu. 	<p>2 Jazykové prostředky</p> <ul style="list-style-type: none"> - výslovnost (zvukové prostředky jazyka), - slovní zásoba a její tvoření, - gramatika (tvarosloví a větná skladba), - grafická podoba jazyka a pravopis.

<p>3 Tematické okruhy, komunikační situace a jazykové funkce</p>	<p>Žák:</p> <ul style="list-style-type: none"> - se vyjadřuje ústně i písemně k tématům osobního života a k tématům z oblasti výtvarného umění (popíše různá výtvarná díla, použitou techniku, přiřadí objekt k příslušnému výtvarnému směru, vyjádří svůj názor na konkrétní dílo), - řeší pohotově a vhodně standardní řečové situace i jednoduché a frekventované situace týkající se pracovní činnosti, - domluví se v běžných situacích, - získá i poskytne informace. 	<p>3 Tematické okruhy, komunikační situace a jazykové funkce</p> <ul style="list-style-type: none"> - tematické okruhy: osobní údaje, dům a domov, každodenní život, volný čas, zábava, jídlo a nápoje, služby, cestování, mezilidské vztahy, péče o tělo a zdraví, nakupování, vzdělávání, zaměstnání, počasí, Česká republika, anglicky/německy mluvící země, - odborné tematické okruhy: výtvarné umění, - komunikační situace: získávání a předávání informací, např. sjednání schůzky, objednávka služby, vyřízení vzkazu apod., - jazykové funkce: obraty při zahájení a ukončení rozhovoru, vyjádření žádosti, prosby, pozvání, odmítnutí, radosti, zklamání, naděje.
<p>4 Poznátky o zemích</p>	<p>Žák:</p> <ul style="list-style-type: none"> - prokazuje základní faktické znalosti především o geografických, demografických a kulturních faktorech anglicky/německy mluvících zemí včetně vybraných poznatků z oblasti výtvarného umění. 	<p>4 Poznátky o zemích</p> <ul style="list-style-type: none"> - vybrané poznátky všeobecného i odborného charakteru k poznání anglicky/německy mluvících zemí, kultury, umění a literatury, tradic a společenských zvyklostí, - informace ze sociokulturního prostředí v kontextu znalostí o České republice.

Střední uměleckoprůmyslová škola a Základní umělecká škola Zámeček s. r. o.: Školní vzdělávací program **Užitá malba**, odborné zaměření: **Malba v umění, designu a architektuře** platný od 1. 9. 2025; učební osnova předmětu:

OBČANSKÁ NAUKA

počet hodin týdně: 1+1+1+1, tj. celkem 4 hodiny během studia

Charakteristika předmětu

Obecný cíl a organizace předmětu

Předmět občanská nauka vychází ze vzdělávací oblasti **společenskovědní vzdělávání** a v každém ročníku je vyučován 1 hodinu týdně.

Cílem předmětu je učit žáky vnímat svět v jeho složitosti, poznat psychologii člověka, úlohu člověka ve společnosti v dějinách i současnosti, naučit je základům politologie a práva.

Členění látky do jednotlivých ročníků je orientační. Probíraná témata by měla co nejpružněji navazovat na aktuální kulturní, společenské události, prožívání žáků, politické události. Předmět je ze své podstaty otevřen podnětům jiných oborů.

Směřování výuky v oblasti citů, postojů, hodnot a preferencí

Cílem předmětu je učit žáky citlivě vnímat svět v jeho složitosti, uvědomovat si komplikovanost příčin lidského jednání, vést je ke kritickému myšlení a tím k potřebě nenechat se manipulovat. Dále kultivovat jejich historické vědomí a tím je vést k porozumění současnosti, učit žáky uvědomovat si vlastní identitu a ctít identitu jiných lidí, považovat ji za stejně hodnotnou jako vlastní, uvědomovat si význam umělecké tvorby pro autora i společnost, přijímat odpovědnost za vlastní jednání, jednat solidárně, snažit se zanechat něco pozitivního pro vlastní blízké lidi i širší komunitu, mít potřebu přemýšlet o světě kolem sebe.

Pojetí výuky

Způsob výuky je veden jako interaktivní, kladen je důraz na skupinovou práci a problémové vyučování. Obsah předmětu vychází do značné míry z aktuálních událostí společenských i z potřeby žáků řešit své aktuální problémy.

Hodnocení výsledků žáků

Žáci jsou hodnoceni na základě aktivního přístupu k výuce. Hodnocena je zejména jejich účast v diskusích a schopnost argumentovat, schopnost organizovat skupinovou práci a zapojit se do ní, dosáhnout při ní pozitivních a obohacujících zkušeností a

poznatků. Žáci jsou dále hodnoceni za projektovou práci zadávanou v souvislosti s aktuální událostí.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí a aplikaci průřezových témat

V průběhu studia žáci posilují své **kompetence k učení** (i samostatná kapitola předmětu), **k řešení problému** (jako jedna z hlavních vyučovacích metod i jeden z hlavních cílů - tedy schopnost argumentovat a kriticky myslet). **Komunikativní, personální a sociální kompetence** jsou jednak součástí obsahu výuky, jednak k jejich rozvíjení vedou metody ve výuce užívané. **Občanské kompetence** a jejich rozvoj jsou podstatou předmětu.

Předmět plně uplatňuje průřezové téma **Občan v demokratické společnosti** ve všech jeho oblastech. Průřezové téma [Člověk a digitální svět](#) je naplněno tak, že žák některé úkoly řeší pomocí počítače, internetu a hledání informací (vyhledávání vhodných předloh a reprodukcí), je tedy i výrazně rozvíjena kompetence využívat prostředky IKT a pracovat s informacemi. Žák dbá etických a bezpečnostních opatření.

Digitální kompetence

Žák je veden k tomu, aby:

- vyhledával a kriticky hodnotil informace z různých digitálních zdrojů,
- posuzoval věrohodnost různých digitálních zdrojů jejich porovnáváním a kriticky přistupoval k získaným informacím
- vytvářel a upravoval texty, tabulky a prezentace v digitálních nástrojích,
- kombinoval textové, obrazové a zvukové formáty,
- uměl spravovat a zálohovat důležité materiály,
- uměl citovat a přiznávat zdroje.

- Žáci jsou vedeni k tomu, aby vnímali postavení, roli či vliv digitálních technologií a práci s nimi v historickém, politickém, sociálním, právním a ekonomickém kontextu

Vzdělávací obsah předmětu

roč.	téma	výstupní kompetence žáka	učivo	mezipředmětové vztahy průřezová témata
1.	Člověk jako jedinec, psychologie	Žák se učí rozpoznávat komunikační problémy a umí odhadnout jejich možné příčiny a důsledky, rozumí technice asertivní komunikace a chápe její smysl, rozumí tomu, co je manipulace, chápe její nebezpečí. Žák si je vědom nezbytnosti analyzovat příčiny konfliktního jednání jako prostředek řešení konfliktu. Rozlišuje jednotlivé etapy lidské existence a jejich význam pro rozvoj jáství a identity. Rozumí různým pohledům na strukturu osobnosti a chápe jejich vztah k umění a kultuře. Je si vědom komplikovanosti psyché.	Komunikace, náročné životní situace, konflikt a zpracování konfliktu, vývojová psychologie, struktura osobnosti, psychické jevy osobnosti, kreativita.	Komunikační techniky žák zdokonaluje ve všech předmětech , další odborné informace získá v českém jazyce . V souvislosti s tématem struktura osobnosti se seznamuje s významnými uměleckými díly zejména 20. století (dějiny výtvarné kultury) Žáci jsou vedeni k tomu, aby své psychické stavy vyjadřovali kresbou či malbou, rozumí terapeutickému charakteru umění, je podporována jejich potřeba se vyjadřovat výtvarně, čímž je předmět spjat i s odbornými výtvarnými předměty, především výtvarnou přípravou, fotografickou tvorbou , ale i dalšími.

<p>2. Člověk a společnost, sociologie</p>	<p>Žák chápe kulturu jako zdroj identity, respektuje kulturní rozdíly. Uvědomuje si, že hodnoty jeho vlastní kultury jsou relativní, chápe jejich historické kořeny a vnímá jejich proměnlivost v čase. Rozumí pojmu nerovnost, minorita a majorita, umí posoudit příčiny předsudků vůči minoritám a zaujmout poučené stanovisko k extrémním ideologiím. Debatuje o pozitivěch a problémech multikulturní společnosti. Vysvětlí, čím jsou nebezpečné náboženské sekty, co je ateismus a jakou funkci má náboženství v současném světě.</p>	<p>Kultura, společnost a její struktura, sociální nerovnost, minorita a majorita, multikulturalita, migrace, etnicita, náboženství</p>	<p>Práce s ukázkami z dějin umění (dějiny výtvarné kultury), víra jako zdroj umělecké tematiky v evropských dějinách. Evropský kulturní prostor, jeho projevy ve výtvarném umění a literatuře – vztah ke všem výtvarným předmětům a k českému jazyku</p>
--	--	--	--

3.	<p>Člověk jako občan, politologie Člověk a právo</p>	<p>Žák chápe podstatu demokracie, její principy, objasní, jaké má demokracie problémy. Chápe, co jsou lidská práva, popíše způsoby, jak je obhajovat. Charakterizuje politické systémy, rozumí funkci stran a svobodných voleb. Vysvětlí, co je občanská aktivita, rozumí pojmu občanská společnost, je si vědom hodnot občanské společnosti. Ví, co je právní stát, chápe dělení moci na exekuci, jurisdikci a legislativu. Vysvětlí, kdy je člověk způsobilý k právním úkonům a má trestní odpovědnost.</p>	<p>Principy demokracie, lidská práva, politické systémy, stát a občanství, volební systémy a volby, občanská společnost, média a jejich funkce. Právní stát, právo, trestní právo, trestní odpovědnost, rodinné právo, orgány činné v trestním řízení, notáři, advokáti, soudci.</p>	<p>Téma vzniku moderní společnosti je probíráno v souvislosti s výukou literatury 19. století. Rozpad tradiční společnosti a vznik moderní je dokumentován ukázkami z výtvarného umění, demonstrován na změnách tematiky i zobrazovacích způsobů v umění 19.st. (dějiny výtvarné kultury)</p>
	<p>Člověk v dějinách, 19.století, formování moderní společnosti</p>	<p>Vysvětlí vznik moderní společnosti, chápe ambivalentní charakter revolucí, rozumí příčinám vzniku nacionálních a socialistických ideologií v 19.st.Charakterizuje proces modernizace společnosti.</p>	<p>19. století, občanské revoluce, nacionalismus 19.st., modernizace společnosti . technická, průmyslová, komunikační. Urbanizace. Kolonialismus.</p>	

4.	Člověk v dějinách, 20.století	<p>Charakterizuje 1. republiku, její úspěchy i nedostatky, vysvětlí důsledky i příčiny hosp.krize. Charakterizuje nacismus, fašismus, komunismus. Rozumí příčinám a důsledkům 2.sv.války. Popíše válečné zločiny včetně holokaustu. Objasní vznik bipolárního světa, jeho důsledky pro ČR,. Rozumí charakteru republiky po válce, chápe proměny a příčiny trvání totalitního režimu v Československu. Chápe mocenské ambice v současném světě, rozumí funkci mezinárodních organizací. Diskutuje o možnostech řešit globální problémy, je si vědom svých vlastních možností k řešení přispívat. Žák vysvětlí, které otázky řeší filozofie. Rozumí významu filozofie a jejímu vztahu k umění. Debatuje o praktických a etických otázkách v souvislosti s tématy různých druhů umění, s tématy aktuálně vznikajícími v životě společnosti. Chápe význam filozofie a etiky pro bohatší a rozmanitější vnímání světa.</p>	<p>1.sv.válka, její důsledky, charakter 1. republiky, demokracie a diktatury mezi válkami, hospodářská krize, 2.sv.válka. Svět v blocích, studená válka, totalitní systémy, 3.svět, dekolonizace.</p>	<p>Učivo je probíráno v návaznosti na výuku literatury a dějin výtvarné kultury. Události 20.století jsou vnímány na základě četby lit.děl, úvah o charakteru moderního umění.</p>
	Člověk a svět. Praktická filozofie		<p>Problémy současného světa, globalizace.</p>	
			<p>Co řeší filozofie a etika. Počátky filozofie, základní filozofické otázky a obory. Mravní rozhodování a odpovědnost.</p>	

ZÁKLADY PŘÍRODNÍCH VĚD

počet hodin týdně: 2+2+0+0, tj. celkem 4 hodiny během studia

Charakteristika předmětu

Obecný cíl a organizace předmětu

Základy přírodních věd v rámci RVP oboru Užitá malba **vycházejí ze vzdělávací oblasti přírodovědné vzdělávání**, obsahují v sobě složku fyzikálního vzdělávání, chemického i biologicko-ekologického, a to z varianty C fyzikální složky a z varianty B složky chemické. Žák získává poznatky z mechaniky, termiky, elektřiny a z oblasti vlnění a optika. Ke konci 2. ročníku jsou probírány základy fyziky atomu a poznatky o vesmíru a zákonitosti pohybu vesmírných těles. V chemické složce vzdělávání se student setkává s poznatky z obecné chemie a se systémem chemie anorganické. Ve druhém ročníku následuje systém chemie organické a základní poznatky z biochemie. Biologicko-ekologická složka se zabývá základy biologie v rámci ekologického vzdělávání a zjišťuje úlohu člověka v jeho životním prostředí.

Směřování výuky v oblasti citů, postojů, hodnot a preferencí

Výuka předmětu se snaží v žákovi probudit a živit vztah k životnímu prostředí a ke svému okolí, uvědomění si svou přináležitost k přírodě, chápání odpovědnosti jedince za životní prostředí, posilovat vědomí o souvislostech přírodních věd s uměním a poukazuje na propojenost vědy s uměním, zejména v oblastech, které přinášejí poznatky pro výtvarné umění.

Pojetí výuky

Vzhledem k povaze předmětu učitel zařazuje jak frontální výuku, tak samostatné (individuální i skupinové) práce, žáci pracují s referáty, pravidelně jsou zařazovány diskuse, aktuálně se uskutečňují návštěvy muzeí, výstav či vzdělávacích pořadů.

Hodnocení výsledků žáků

Žák je hodnocen především za faktické znalosti, schopnost uplatnit je v úlohách a také za schopnost samostatně uvažovat a aplikovat znalosti v profesní praxi.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí a průřezovým tématům

Předmět přispívá ke **kompetenci k učení** především tím, že žák se učí efektivně se učit. Úkoly k samostatné či skupinové práci rozvíjejí **kompetenci k řešení problémů**. Zadáváním referátů a diskusemi se rozvíjejí **komunikativní kompetence**. Svým zaměřením na ekologické problémy se předmět dotýká i **občanských kompetencí**. V chemické i fyzikální části se rozvíjejí **matematické kompetence**.

V předmětu se odráží v plné míře průřezové téma **Člověk a životní prostředí**.

Průřezové téma **Člověk a digitální svět** je naplněno tak, že žák některé úkoly řeší pomocí počítače, internetu a hledání informací (vyhledávání vhodných předloh a reprodukcí), je tedy i výrazně rozvíjena kompetence využívat prostředky IKT a pracovat s informacemi. Žák dbá etických a bezpečnostních opatření.

Digitální kompetence

Student využívá pro výpočty matematické aplikace a tabulkový procesor, umí si poradit se změnou vstupních podmínek. Dokáže připravit vlastní prezentaci na dané téma, vyhledá a interpretuje přírodovědné informace, doloží zdroje.

Žáci se učí efektivně vyhledávat a hodnotit přírodovědné informace z různých digitálních zdrojů a aplikovat je při řešení problémů;

Kriticky hodnotí a interpretují přírodovědné informace získané z digitálních zdrojů a využívají je při řešení environmentálních otázek;

Vzdělávací obsah předmětu

roč.	téma	výstupní kompetence žáka	učivo	mezipředmětové vztahy průřezová témata
1.	<p>Mechanika</p> <p>Termika</p> <p>Základy chemie</p> <p>Vznik a vývoj života</p> <p>Elektřina</p> <p>Anorganická chemie</p>	<p>- žák definuje druhy fyzikálních pohybů, aplikuje vzorce při jednoduchých příkladech z praxe, reprodukuje základní zákony kinematiky, dynamiky i statiky</p> <p>- vysvětlí pojmy teplotní roztažnosti látek, pojem vnitřní energie soustavy, popíše princip tepelných motorů, popíše přeměny skupenství v přírodě a technické praxi</p> <p>pro výpočty využívá matematické aplikace, tabulkový procesor, umí si poradit se změnou vstupních podmínek</p> <p>- aktivně používá chemické názvosloví, definuje a vysvětlí chemické zákony, popíše stavbu atomu a chemickou vazbu, dokáže charakterizovat a objasnit fyzikální a chemické vlastnosti látek</p> <p>- z ekologického hlediska objasní vývoj Země, člověka, vznik a vývoj živých organismů, definuje pojem buňka, dědičnost</p> <p>- definuje elektrický náboj a elektrické pole, řeší úkoly na základě Ohmova zákona, rozezná jednoduchý a větvený el. obvod, definuje magnetickou sílu a Ampérovovy zákony, vysvětlí generování střídavého proudu</p> <p>- vysvětlí vlastnosti anorganických látek, charakterizuje prvky a sloučeniny anorganické chemie, využije své znalosti v praxi</p>	<p>Mechanika – druhy pohybů, zákon síly, gravitace, mechanická práce a energie, skládání, veličiny skalárové a vektorové</p> <p>tlakové síly a tlak v tekutinách</p> <p>Termika – přenos a přeměna energie, struktura a skupenství látek</p> <p>tepelné motory</p> <p>Základy chemie - Čističové složení látek, chemické názvosloví, periodická tabulka a její zákonitosti, chemické reakce, směsi a roztoky a jednoduché výpočty, oxidy, kyseliny, hydroxidy a soli</p> <p>Vznik a vývoj života, živé soustavy, složení a život buňky, zdravý životní styl rozmanitost organismů</p> <p>Elektrický náboj a elektrické pole, kapacita, vodič, elektrický proud a jeho zákonitosti, elektromagnetická indukce, střídavý proud a přenos elektrické energie</p> <p>Elektrochem. zdroje napětí</p> <p>elektrická síla, magnetické pole</p> <p>Charakteristika prvků a anorganických sloučenin – oxidy, hydroxidy, kyseliny a soli, reakce anorganických látek a výpočet rovnic</p> <p>Chemické reakce citlivé na světlo</p>	<p>Matematika ve fyzikálních i chemických výpočtech</p> <p>Technologie – znalost vlastností materiálů</p> <p>Chemická podstata foto materiálů</p>

Ekologie

- vysvětluje základní pojmy z ekologie, charakterizuje a definuje podmínky života, pojem ekosystém, popíše a vysvětlí potravní řetězce, charakterizuje typy krajiny

Obecné

Dokáže připravit vlastní prezentaci na dané téma, vyhledá a interpretuje přírodovědné informace, doloží zdroje

základní názvosloví, vybrané prvky a jejich sloučeniny v běžném životě a odborné praxi

Základní ekologické pojmy, ekosystémy a jejich ochrana, potravní řetězce a koloběh látek v přírodě, typologie krajiny a její ochrana

roč.	téma	výstupní kompetence žáka	učivo	mezipředmětové vztahy průřezová témata
2.	Kmitání a vlnění	- rozlišuje a definuje druhy mechanického vlnění a popíše jejich šíření, charakterizuje vlastnosti zvuku, řeší a chápe úlohy na odraz a lom světla, aplikuje optické zákonitosti v praxi, definuje elmg. záření	Kmitání a vlnění , mechanický oscilátor, šíření vlnění, elmg vlnění a vlnová délka, odraz a lom světla, světlo a stín, rtg. Záření zvukové vlnění zrcadla, čočky, oko	Technologie, Základy fotografie - optické zákonitosti
	Organická chemie	- definuje homologické řady uhlovodíků, charakterizuje jejich deriváty, zvládá jednoduché chemické vzorce organických sloučenin, dokáže posoudit jejich vliv na životní prostředí a zdraví člověka	vlastnosti atomu uhlíku Uhlovodíky a jejich deriváty – kyslíkaté deriváty, nitroderiváty, aminosloučeniny, karboxylové kyseliny, aromatické sloučeniny (mono a polyjaderné) Plasty, makromolekulární látky, termosety a jejich využití ve výtvarné praxi	
	Ekologie	- hodnotí vliv činnosti člověka na životní prostředí - vysvětlí ekologii odpadů, bezodpadové technologie, vyjmenuje ekologické organizace u nás i ve světě, charakterizuje globální problémy na Zemi, uvede základní znečišťující látky v ovzduší, v půdě i ve vodě, zdůvodní odpovědnost každého jedince v procesu ochrany	Ochrana ekosystémů , globalizace a její důsledky Člověk a životní prostředí - vzájemné vztahy, přírodní zdroje energie a surovin, globální problémy, ochrana přírody a krajiny a nástroje k tomu, udržitelný rozvoj a jeho zásady, odpovědnost jedince za ochranu životního prostředí	
	Biochemie	- charakterizuje důležité přírodní látky, popíše biochemické děje, řeší základní rovnice biochemických dějů	Biochemické děje v přírodě – fotosyntéza a asimilace, využití biokatalyzátorů – enzymy, hormony, vitaminy, alkaloidy, terpeny... chemické složení živých organismů	
	Atom	- popíše strukturu atomu, stavbu atomového obalu a energii elektronů, vysvětlí	Jádro a obal atomu	

Barvy	<p>podstatu radioaktivity, popíše princip jaderné energetiky</p> <ul style="list-style-type: none"> - popíše praktické využití vlastností barev v souvislosti s teplotou prostředí, světlem a chemickými vazbami sloučenin - vysvětlí vliv škodlivých látek /barev, rozpouštědel.../ na životní prostředí 	<p>Radioaktivita, druhy záření a ochrana proti němu</p> <p>Jaderné elektrárny a jejich vliv na životní prostředí</p> <p>Barvy a pigmenty a jejich chemické vlastnosti</p> <p>Bezpečnost práce s hořlavými materiály</p>
Vesmír	<ul style="list-style-type: none"> - slunce, planety, jejich pohyb, komety - hvězdy a galaxie 	<ul style="list-style-type: none"> - charakterizuje Slunce jako hvězdu; - popíše objekty ve sluneční soustavě; - zná příklady základních typů hvězd.

MATEMATIKA

počet hodin týdně: 2+2+0+0, tj. celkem 4 hodiny během studia

Charakteristika předmětu

Obecný cíl a organizace předmětu

Předmět matematika přímo vychází ze vzdělávací oblasti **matematické vzdělávání**. Je rozvržena na 2 hodiny týdně v prvním a druhém ročníku a prioritou výuky je naučit **používat matematické operace a matematické dovednosti** v praktickém životě, užití poznatků z planimetrie a stereometrie v praxi, řešit matematické problémy, porozumět matematickým pojmům, umět vytvořit jednoduché tabulky, grafy a diagramy.

V prvním ročníku žák zvládá matematické operace s čísly a výrazy, mocniny a odmocniny, úpravu lomených výrazů. **V druhém ročníku** učivo navazuje na řešení lineárních rovnic a funkcí úpravou funkcí kvadratických a řešením kvadratických rovnic a nerovnic. Učivo druhého ročníku se rozšiřuje o dovednosti zpracovávat data a využívání statistických souborů.

Směřování výuky v oblasti citů, postojů, hodnot a preferencí

Výuka předmětu se snaží v žákovi rozvíjet logické myšlení, používat matematické operace a dovednosti v praktickém životě i v profesním rozvoji, přispívá k finanční gramotnosti.

Pojetí výuky

Vzhledem k povaze předmětu učitel zařazuje jak frontální výuku, tak samostatné (individuální i skupinové) práce.

Hodnocení výsledků žáků

Žák je hodnocen především za schopnost řešit praktické matematické úlohy a aplikovat získané dovednosti na praktické úlohy každodenního života.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí a průřezovým tématům

Z podstaty předmětu výuka rozvíjí **matematické kompetence**. Předmět dále přispívá ke **kompetenci k učení** především tím, že žák se učí efektivně se učit. Úkoly k samostatné či skupinové práci rozvíjejí **kompetenci k řešení problémů**. Diskusemi nad řešením úloh se rozvíjejí **komunikativní kompetence**. Některé matematické úkony přispívají částečně k rozvoji **kompetencí využívat prostředky IKT a pracovat s informacemi**.

Matematická gramotnost je nepřímou součástí průřezového tématu **Člověk a svět práce**. Průřezové téma [Člověk a digitální svět](#) je naplněno tak, že žák některé úkoly řeší pomocí počítače, internetu a hledání informací (vyhledávání vhodných předloh a reprodukcí), je tedy i výrazně rozvíjena kompetence využívat prostředky IKT a pracovat s informacemi. Žák dbá etických a bezpečnostních opatření.

Digitální kompetence

Student je veden k tomu, aby uměl vytvářet jednoduché vzorce v tabulkovém procesoru a dokázal je použít k výpočtům. Vytváří vlastní grafy na základě vstupních hodnot ve vhodném softwaru, dokáže zpracovat hromadná statistická data do tabulek, grafů a prezentovat výsledky. Žáci se učí efektivně vyhledávat a hodnotit přírodovědné informace z různých digitálních zdrojů a aplikovat je při řešení problémů; Kriticky hodnotí a interpretují přírodovědné informace získané z digitálních zdrojů a využívají je při řešení environmentálních otázek.

Vzdělávací obsah předmětu

roč.	téma	výstupní kompetence žáka	učivo	mezipředmětové vztahy průřezová témata
1.	Operace s čísly a výrazy	Žák prohlubuje matematické dovednosti a provádí aritmetické operace v množině reálných čísel, znázorňuje interval a provádí operace s mocninami a odmocninami, upravuje lomené výrazy, využívá aritmetických vzorců, provádí operace s mnohočleny a zjednodušuje výrazy s mocninami a odmocninami. používá absolutní hodnotu, řeší praktické úlohy s využitím procentového počtu umí vytvářet jednoduché vzorce v tabulkovém procesoru a dokáže je použít k výpočtům	číselné obory intervaly a jejich určování mocniny, odmocniny, mnohočleny, úprava lomených výrazů, procvičování vzorců a jejich využívání absolutní hodnota reálného čísla užití procentového počtu	Vztah k základům přírodních věd - využití práce s mocninami při aplikacích ve vzorcích v chemii a ve fyzice
	Funkce a její průběh Řešení rovnic a nerovnic	Dokáže určit druhy funkcí, orientovat se v definičních oborech a řešit lineární rovnice a jejich soustavy rozděljuje úpravy rovnic na ekvivalentní a neekvivalentní vytváří vlastní grafy na základě vstupních hodnot ve vhodném softwaru	- základní pojmy při řešení rovnic, lineární rovnice a nerovnice, racionální funkce -základní pojmy - pojem funkce, definiční obor a obor hodnot, graf funkce, vlastnosti funkcí	řešení logických slovních úloh pomocí rovnic, využití v ZPV
	Geometrie Planimetrie	Užívá základní geometrické pojmy, dokáže řešit pravoúhlý trojúhelník, používat trigonometrické funkce, využívat výpočty na kalkulačce, chytrém telefonu, určovat obvod a obsah mnohoúhelníků, pracovat s pojmy kruh a kružnice a určovat délku kružnice a obsah kruhu.	Základní planimetrické pojmy, pravoúhlý trojúhelník, rovinné obrazce, obsahy a obvody mnohoúhelníků, konstrukce mnohoúhelníků Pojmy: kružnice, kruh, mezikružní shodnost a podobnost trojúhelníků Euklidovy věty shodná a podobná zobrazení	- využití v předmětu technické kreslení
2.	Kvadratické rovnice a nerovnice Stereometrie Práce s daty	Řeší kvadratické rovnice, rozumí jejich grafickému znázornění, chápe vztahy mezi diskriminantem a kořeny kvadratických rovnic. Rozlišuje jednotlivá tělesa, dovede je znázorňovat a určovat jejich povrch a objem. Používá geometrické pojmy a vzorce dokáže aplikovat v praxi Sestavuje potřebné grafy a tabulky, vyhodnocuje je a používá statistické údaje dokáže zpracovat hromadná statistická data do tabulek, grafů a prezentovat výsledky	kvadratické rovnice a nerovnice, vzorce pro výpočet diskriminantů a kořenů stereometrie – základní pojmy /odchylky dvou rovin, vzdálenosti přímek atd./, povrchy a objemy těles práce s daty – statistické soubory, tabulky, grafy, využití v praktických příkladech tzv. finanční matematiky	Využití v základech přírodních věd - při chemických výpočtech a při příkladech ve fyzice, zvláště při počítání v mechanice Lze využít v ekonomice a ekonomických příkladech z finančnictví

TĚLESNÁ VÝCHOVA

počet hodin týdně: 2+2+2+2, tj. celkem 8 hodin během studia

Charakteristika předmětu

Obecný cíl vyučovacího předmětu

Předmět tělesná výchova je součástí vzdělávací oblasti **Vzdělávání pro zdraví**.

Základním cílem předmětu je, aby žáci dospěli k trvalému celoživotnímu pozitivnímu vztahu k pohybovým aktivitám. Usilujeme o optimální rozvoj a upevňování zdraví žáků, rozvíjení pohybových schopností, získávání pohybových dovedností, o utváření žádoucích etických a společenských hodnot a postojů, o přijímání zásad zdravého způsobu života. Součástí předmětu je výchova proti závislostem (kouření, alkohol, drogy, automaty...), ochrana osob při mimořádných událostech (živelné pohromy apod.) a dodržování zásad bezpečnosti a prevence proti úrazům.

Charakteristika učiva a organizace předmětu

Výuka je realizována **formou blokové výuky** ve smíšených skupinách. Obsah a učivo je stejné pro všechny ročníky, u žáků vyšších ročníků se předpokládá získání vyšší úrovně pohybových dovedností. K postupu na kvalitativně vyšší úroveň (obtížnější nebo rozšiřující prvky, vazby prvků, náročnější cviky a sestavy) je možné přejít po zvládnutí prvků nižší úrovně (dle úrovně pohybových schopností a dovedností jednotlivců ve skupině). To znamená, že po osvojení základních pohybových dovedností se budou žáci snažit získávat rozšiřující pohybové dovednosti ve všech sportovních činnostech. Součástí výuky je všesportovní příprava (kondiční průprava, obratnostní a koordinační cvičení, kompenzační cvičení, strečink, modifikované míčové hry). Obsah hodin tělesné výchovy je přizpůsoben zájmu aktuální skupiny žáků.

Prvky zdravotní tělesné výchovy (ZTV) jsou zahrnovány v rámci hodin povinné TV, Výuka probíhá jednak v pronajatých prostorách Gymnázia Plzeň (tělocvična, dvůr s umělým povrchem, posilovna, horolezecká stěna) a dále v dalších prostorách dle

zájmu studentů a dle uvážení pedagoga. Dle zájmu nabízíme výběrový lyžařský kurz nebo kurz sportovních her jako součást plenérů, popř. účast na vybraných sportovních soutěžích.

Oblast **péče o zdraví** je organizovaná mimo vypsané termíny cvičení, formou kurzů a přednášek zařazených každoročně v průběhu studia ve dnech, kdy musí odpadnout výuka ve škole (období klauzur) a v rámci krajinářských kurzů (plenérů).

Směřování výuky v oblasti citů, postojů, hodnot a preferencí

V tělesné výchově se usiluje zejména o výchovu a vzdělávání pro celoživotní provádění pohybových aktivit a rozvoj pozitivních vlastností osobnosti. Žáci jsou vedeni k pravidelnému provádění pohybových činností, ke kompenzování negativních vlivů způsobu života a ke spolupráci při společných činnostech.

Pojetí výuky

Vycházíme především z motivující atmosféry, zájmu žáků a z jejich individuálních předpokladů. Obsah hodin tělesné výchovy je přizpůsoben zájmu aktuální skupiny žáků. Hodiny probíhají ve sportovním duchu, nejde o výkonnost, nýbrž o vztah k pohybovým aktivitám.

Hodnocení výsledků žáků

Při hodnocení je kladen důraz především na účast na výuce. Projevování zájmu o sport a pohybové aktivity je hlavním měřítkem hodnocení žáka.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí a k aplikaci průřezových témat

Předmět rozvíjí především tyto **klíčové kompetence**:

- **Kompetence k učení** (přenesení řídicích funkcí na žáka v určitých situacích, vytváření prostředí pro sebehodnocení, analýza chyb)

- **Kompetence k řešení problémů** (vytváření podnětného učení pro tvořivou činnost, řešení herních situací, podílení se na řešení problémů)
- **Kompetence komunikativní** (cvičení s hudbou, psychomotorické aktivity, cvičení ve dvojicích a skupinách)
- **Kompetence sociální a personální** (vytváření týmu, týmová hra, hry a soutěže ve družstvech, zapojení do poskytování dopomoci a záchrany)

Předmět se dále dotýká těchto **průřezových témat**:

Občan v demokratické společnosti - osobnost a její rozvoj – tělesnou výchovou žák zvyšuje a upevňuje zdravé sebevědomí (zvládnutím pohybových dovedností a jejich zdokonalováním, zvyšováním tělesné kondice, překonávání překážek apod.); komunikace, vyjednávání, řešení konfliktů – žák zlepšuje schopnost komunikace a jednání s lidmi (sportovní, míčové a netradiční hry, spolupráce a komunikace při nich, přizpůsobování se týmové taktice)

Člověk a životní prostředí - vliv prostředí na lidské zdraví - tělesnou výchovou si žák osvojuje zásady zdravého životního stylu a vědomí odpovědnosti za své zdraví.

Člověk a svět práce - trh práce, jeho trendy, požadavky zaměstnavatelů – zdraví životní styl jako základní předpoklad pro úspěšné fungování v pracovním procesu a na trhu práce

Informační a komunikační technologie – žák komunikuje s učitelem přes internet a e-mail, těmito kanály je organizována výuka a doplňkové akce.

Průřezové téma **Člověk a digitální svět** je naplněno tak, že žák některé úkoly řeší pomocí počítače, internetu a hledání informací (vyhledávání vhodných předloh a reprodukcí), je tedy i výrazně rozvíjena kompetence využívat prostředky IKT a pracovat s informacemi. Žák dbá etických a bezpečnostních opatření.

Digitální kompetence

Průřezové téma je integrováno s cílem rozvíjet digitální kompetence žáků v souvislosti s péčí o zdraví a rozvojem pohybových dovedností. Žáci jsou vedeni k využívání digitálních technologií (např. aplikace pro monitorování pohybu, sportovní hodinky, online zdroje) k zaznamenávání, vyhodnocování a plánování vlastní pohybové aktivity. Důraz je kladen na rozvoj schopnosti kriticky pracovat s digitálními informacemi, uvědomovat si vliv digitálního prostředí na pohybový režim a podporovat smysluplné a vyvážené využívání digitálních nástrojů v souladu se zásadami zdravého životního stylu.

Očekávané výstupy (rozšíření)

- Žák využívá digitální technologie k monitorování, záznamu a vyhodnocování vlastní pohybové aktivity.
- Žák vyhledává a kriticky posuzuje informace podporující zdravý životní styl a rozvoj pohybových dovedností.
- Žák si uvědomuje vliv digitálních technologií na svůj pohybový režim a zdraví a dokáže vhodně regulovat jejich užívání.

Rozvoj klíčových kompetencí

Zařazením průřezového tématu dochází k rozvoji následujících klíčových kompetencí:

- **Kompetence digitální** – žák smysluplně využívá digitální technologie v oblasti pohybových aktivit a péče o zdraví, zpracovává a kriticky vyhodnocuje získaná data.
- **Kompetence k učení** – žák propojuje informace získané prostřednictvím digitálních nástrojů s vlastním pohybovým rozvojem a péčí o zdraví.
- **Kompetence k řešení problémů** – žák uplatňuje digitální technologie k vyhodnocování pohybových dovedností a k optimalizaci svého pohybového režimu.

Vzdělávací obsah předmětu

roč.	téma	výstupní kompetence žáka	učivo
1.-4.	1.Činnosti ovlivňující zdraví	<p>Žák si je vědom vlivu pohybové aktivity na zdravotní stav, disponuje zásobníkem cviků na protažení a posílení cílových svalových skupin a vyrovnávacích cvičení.</p> <p>Žák prožívá radost z pohybových činností.</p> <p>Žák je schopen podle svých individuálních dispozic adekvátně reagovat na mimořádné události ve svém okolí;</p> <p>organizuje svůj pohybový režim a využívá v souladu s pohybovými předpoklady, zájmy a zdravotními potřebami vhodné a dostupné pohybové aktivity;</p> <p>usiluje o optimální rozvoj své zdatnosti; vybere z nabídky vhodné kondiční programy nebo soubory cviků pro udržení či rozvoj úrovně zdravotně orientované zdatnosti;</p> <p>vybere z nabídky vhodné soubory vyrovnávacích cvičení zaměřených na kompenzaci jednostranného zatížení, na prevenci a korekci svalové nerovnováhy;</p> <p>v případě vlastního tělesného oslabení zařazuje pravidelně a samostatně do svého pohybového režimu speciální vyrovnávací cvičení související s vlastním omezením;</p> <p>využívá vhodné soubory cvičení pro tělesnou a duševní relaxaci</p> <p>- uvědomuje si zdravotní rizika spojená s nadměrným užíváním digitálních zařízení a omezením pohybové aktivity.</p>	<p>zdravotně orientovaná zdatnost – složky ZOZ; kondiční testy</p> <p>svalová nerovnováha – příčiny svalové nerovnováhy; testy svalové nerovnováhy</p> <p>organismus a pohybová zátěž – způsoby zatěžování; kompenzace jednostranné zátěže</p> <p>individuální pohybový režim</p> <p>hygiena pohybových činností a cvičebního prostředí</p> <p>rizikové faktory ovlivňující bezpečnost pohybových činností – zásady jednání a chování v různém prostředí; úprava pohybových činností podle aktuálních podmínek (možných rizik)</p> <p>první pomoc při sportovních úrazech – závažná poranění a život ohrožující stavy; improvizovaná první pomoc v podmínkách sportovních činností.</p> <p>zdravotně zaměřená cvičení – zdravotní tělesná výchova – základní druhy oslabení, jejich příčiny a možné důsledky, oslabení pohybového aparátu.</p>
	2. Činnosti ovlivňující úroveň pohybových dovedností	<p>Žák podle svých předpokladů zvládá základní techniku běhu, hodů a skoků.</p> <p>Žák je schopen podle svých individuálních předpokladů tvořivě cvičit na nářadí a s náčiním.</p> <p>Žák podle svých individuálních předpokladů plave technicky správně alespoň jedním plaveckým způsobem a se správným dýcháním, uplave alespoň 100 metrů, ovládá dva plavecké způsoby.</p> <p>Žák uplatňuje individuální dovednosti v jednotlivých sportovních a míčových hrách, respektuje zákl. pravidla osvojovaných sportů, spolupracuje ve prospěch družstva; osvojí si základní pravidla užívaných her, zvládá základní herní činnosti užívaných her, uplatňuje individuální dovednosti v jednoduchých herních cvičeních; osvojí si základní pravidla užívaných netradičních her,</p>	<p>atletika – běh na dráze a v terénu, skok do výšky nebo do dálky, hody, vrh koulí.</p> <p>gymnastika – akrobacie, přeskoky, cvičení na nářadí,</p> <p>plavání – zdokonalování osvojených plaveckých technik, dopomoc unavenému plavci, záchrana tonoucího</p> <p>sportovní hry – herní činnosti jednotlivce v podmínkách utkání (alespoň ve dvou vybraných sportovních hrách podle zájmu žáků – kopaná, florbal, košíková, házená)</p> <p>pohybové a malé sportovní hry různého zaměření (vybíjená,</p>

	<p>osvojí si a zvládá základy a zásady bezpečného lezení, jištění a slaňování na cvičné horolezecké stěně; vybere z nabídky vhodné kondiční programy nebo soubory cviků pro udržení či rozvoj úrovně zdravotně orientované zdatnosti; užívá s porozuměním tělocvičné názvosloví; osvojí si základní formy cvičení s hudbou; provádí osvojované pohybové dovednosti na úrovni individuálních předpokladů; zvládá základní postupy rozvoje osvojovaných pohybových dovedností a usiluje o své pohybové sebezdokonalení; uplatňuje účelné a bezpečné chování při pohybových aktivitách i v neznámém prostředí; poskytne první pomoc při sportovních či jiných úrazech i v nestandardních podmínkách; respektuje věkové, pohlavní, výkonnostní a jiné pohybové rozdíly a přizpůsobí svou pohybovou činnost dané skladbě sportujících; volí a používá pro osvojované pohybové činnosti vhodnou výstroj a výzbroj a správně ji ošetřuje; -dokáže reflektovat vlastní pohybový výkon s využitím digitálních nástrojů -využívá digitální technologie ke zpětné vazbě a zlepšování pohybových dovedností. - orientuje se v digitálních zdrojích sloužících k rozvoji pohybových schopností a kriticky vyhodnocuje jejich obsah.</p>	<p>přehazovaná, modifikované (průpravné) míčové a síťové hry)</p> <p>další moderní a netradiční pohybové činnosti (činnosti jsou zařazovány podle zájmu žáků, např. lezení na cvičné stěně, frisbee, softbal, ringo, squash, badminton...)</p> <p>průpravná, kondiční, koordinační, tvořivá, estetická a jinak zaměřená cvičení (s náčiním, kondiční tretražéry)</p> <p>kondiční a estetické formy cvičení s hudbou a rytmickým doprovodem [určeno především děvčatům – alespoň dvě formy cvičení podle podmínek a zájmu žákyň, případně žáků – aerobic, bodyforming, pilates, jóga]</p> <p>Bruslení (dle zájmu skupiny) na ledě, in-line (základy jízdy, lední hokej)</p> <p>lyžování – běžecké, sjezdové; snowboarding (jednotlivé formy jsou zařazovány podle aktuálních sněhových podmínek, materiálních podmínek a zejména zájmu žáků)</p>
<p>3. Činnosti podporující pohybové učení</p>	<ul style="list-style-type: none"> - užívá osvojované názvosloví - aktivně naplňuje olympijské myšlenky jako projev obecné kulturnosti (čestné soupeření, pomoc handicapovaným, respekt k opačnému pohlaví, ochranu přírody při sportu) - dohodne se na spolupráci a jednoduché taktice vedoucí k úspěchu družstva a dodržuje ji - spolurozhoduje osvojované hry a soutěže - dovede vyhledat informace o správném provádění cviků a zdravém životním stylu v digitálním prostředí. - diskutuje o vlivu digitálního prostředí na pohybový režim a zdraví, optimálně nastaví rovnováhu mezi užíváním digitálních technologií a aktivním pohybem. 	<ul style="list-style-type: none"> - komunikace v TV (vzájemná komunikace při pohybových činnostech) - sportovní výstroj a výzbroj (výběr) - pravidla osvojovaných pohybových činností (her, závodů, soutěží) - Fair play

4. Péče o zdraví

Žák uplatňuje ve svém jednání základní znalosti o stavbě a funkci lidského organismu jako celku;

- popíše, jak faktory životního prostředí ovlivňují zdraví lidí;
- zdůvodní význam zdravého životního stylu;
- dovede posoudit vliv pracovních podmínek a povolání na své zdraví v dlouhodobé perspektivě a ví, jak by mohl kompenzovat jejich nežádoucí důsledky;
- dovede posoudit psychické, estetické a sociální účinky pohybových činností;
- popíše vliv fyzického a psychického zatížení na lidský organismus;
- orientuje se v zásadách zdravé výživy a v jejich alternativních směrech;
- dovede uplatňovat naučené modelové situace k řešení stresových a konfliktních situací;
- objasní důsledky sociálně patologických závislostí na život jednotlivce, rodiny a společnosti a vysvětlí, jak aktivně chránit svoje zdraví;
- diskutuje a argumentuje o etice v partnerských vztazích, o vhodných partnerech a o odpovědném přístupu k pohlavnímu životu;
- kriticky hodnotí mediální obraz krásy lidského těla a komerční reklamu; dovede posoudit prospěšné možnosti kultivace a estetizace svého vzhledu;
- popíše úlohu státu a místní samosprávy při ochraně zdraví a životů obyvatel;
- dovede rozpoznat hrozící nebezpečí a ví, jak se doporučuje na ně reagovat;
- prokáže dovednosti poskytnutí první pomoci sobě a jiným;
- využívá digitálních aplikací a nástrojů ke sledování pohybové aktivity (krokoměry, sportovní aplikace, chytré hodinky).
- dovede provést záznam a vyhodnocení vlastních sportovních výkonů pomocí digitálních technologií.

Zdraví

- činitelé ovlivňující zdraví: životní prostředí, životní styl, pohybové aktivity, výživa a stravovací návyky, rizikové chování aj.
 - duševní zdraví a rozvoj osobnosti; sociální dovednosti; rizikové faktory poškozující zdraví
 - odpovědnost za zdraví své i druhých; péče o veřejné zdraví v ČR, zabezpečení v nemoci; práva a povinnosti v případě nemoci nebo úrazu
 - partnerské vztahy; lidská sexualita
 - prevence úrazů a nemocí
 - mediální obraz krásy lidského těla, komerční reklama
- Zásady jednání v situacích osobního ohrožení a za mimořádných událostí**
- mimořádné události (živelní pohromy, havárie, krizové situace aj.)
 - základní úkoly ochrany obyvatelstva (varování, evakuace)
- První pomoc - úrazy a náhlé zdravotní příhody**
- poranění při hromadném zasažení obyvatel
 - stavy bezprostředně ohrožující život

Střední uměleckoprůmyslová škola a Základní umělecká škola Zámeček s. r. o.; Školní vzdělávací program: **Užitá malba**, odborné zaměření: **Malba v umění, designu a architektuře**, platný od 1. 9. 2025; učební osnova předmětu:

DĚJINY VÝTVARNÉ KULTURY

počet hodin týdně: 2+3+2/1+2/1, tj. celkem 11 hodin během studia

Charakteristika předmětu

Obecný cíl a organizace předmětu

Dějiny výtvarné kultury jsou tradiční teoretickou disciplínou, dodávající žákům orientaci v historii lidstva, orientaci v různých kulturách a klasických uměleckých směrech a slozích.

Ve vztahu k RVP oboru grafický design učivo postihuje především vzdělávací oblast **Uměleckohistorická a výtvarná příprava**, částečně také **Společenskovední vzdělávání**. Učivo je rozvrženo na celou délku studia, v prvním ročníku s dvouhodinovou a v dalších s tříhodinovou týdenní dotací.

Rozložení učiva

V prvním ročníku je výuka směřována klasickým rozšířováním hranic „umělecké“ a „obecně rukodělné“ činnosti napříč celou lidskou historií. Jde o nutný mezník, který je potřeba určit pro následné budování teoretických znalostí umění.

Žák 1. ročníku je seznámen se způsobem života pravěkého člověka, se změnou planety po konci doby ledové a následném vzniku prvních lidských civilizací. Učivo je zaměřeno především na historii a umění kultur, které jsou pro kulturu evropskou hlavním zdrojem inspirace – tedy oblast Mezopotámie, Egypta, Řecka. Žák se během prvního ročníku neučí jen rozeznávat konkrétní umělecké památky, ale dozvídá se také mnoho zajímavostí o jejich kulturně-politickém pozadí, bez něhož by důvody vzniku těchto unikátů nebylo možné chápat.

Ve druhém ročníku žáci navazují na již poznané kulturní události a seznamují se s jednotlivými slohy v evropském kontextu. Žák 2. ročníku je seznámen s počátky

křesťanské kultury na pozadí římské říše. V tavicím kotli střední Evropy 5. -10.století žák umí rozeznat jednotlivé vlivy různých kultur na pozdější románský a gotický sloh. **Třetím ročníkem** se před žáky otevírá novověk v podobě italské a evropské renesance v porovnání se středověkou kulturou, přes období baroka, s důrazem na baroko v Českých zemích až po postimpresionismus, a to vše na pozadí křesťansko – antických tradic v Evropě. Souběžně také v rámci DVK začíná seznamování s trendy a tématy umění 2. poloviny 20. století.

Ve **čtvrtém ročníku** se žáci seznamují s uměním konce 19. století- symbolismu a secese a moderním uměním první a druhé poloviny dvacátého století. To vše je propojeno s opakováním již poznaného z předešlých ročníků. Studenti se seznamují také s trendy a tématy současného umění.

Celý blok čtyřletého studia dějin výtvarné kultury je koncepčně prolínán s ostatními výtvarnými i teoretickými předměty a doplňován četnými návštěvami předních evropských galerií a poznávacími několikadenními zájezdy do oblastí středomoří a Francie.

Směřování výuky v oblasti citů, postojů, hodnot a preferencí

Předmět DVK je pro žáka důležitý k **formování vlastních estetických preferencí**. Důležitá je nenásilná **výchova k úctě k trvalým kulturním hodnotám**, která vyúsťuje v úctu k práci druhých i ke své vlastní. V širším slova smyslu žák vnímá kulturu jako součást každodenního života a svými postoji kulturu také spoluvytváří.

Pojetí výuky

Dějiny umění je především vizuální záležitost. V hodinách je prvořadou metodou poznávání a vnímání uměleckých děl prostřednictvím obrazových materiálů, s využitím nejmodernějších technologií a přednáškami učitele. Na tyto metody navazují samostatné práce studentů formou referátů. To vše pak rozvíjí diskusi mezi žáky a učitelem k danému tématu. Tyto metody jsou pak motivačním faktorem k návštěvám galerií, světových muzeí i delším exkurzím do evropských zemí, kde žák vnímá umělecké dílo in situ.

Hodnocení výsledků žáků

V hodnocení žáků je nejvíce oceňována **orientace v jednotlivých slohových celcích**, kdy na konkrétních uměleckých dílech umí žák **popsat charakteristické znaky** slohu, směru, či jednotlivé autory. Žáci jsou hodnoceni za písemný i ústní projev a za samostatné písemné práce.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí

Kompetence k učení

Učitel předkládá žákům dostatek spolehlivých informačních zdrojů, které jim umožní poznání dějin kultury vlastního národa a regionu v kontextu s evropským vývojem.

Směřujeme žáky k posouzení vlastního pokroku a ke kritickému hodnocení svých výsledků v rámci hodnocení v předmětu.

Přibližujeme žákům problematiku dějin kultury a umění a přínosu jednotlivých států, oblastí a civilizací.

Kompetence k řešení problémů

Umožňujeme žákům kriticky myslet a činit uvážlivá rozhodnutí.

Vytváříme pro žáky praktické problémové úkoly, které vyžadují propojení znalostí z více vyučovacích předmětů.

Komunikativní kompetence

Nabízíme žákům dostatek možností v řízené diskusi naslouchat promluvám druhých a vhodně na ně reagovat.

Vybízíme žáky, aby kladli věcné otázky.

Vytváříme příležitosti pro vzájemnou komunikaci žáků k danému tématu.

Směřujeme žáky k výstižnému a logickému vyjadřování například při referátech, seminárních pracích apod.

Digitální kompetence

- student samozřejmě využívá a ovládá vhodné digitální technologie a jejich kombinace včetně umělé inteligence jako pracovní kreativní nástroj
- pomocí těchto technologií vytváří poznámky z výuky, používá je pro ověřování dané faktografie a vysvětlení odborného pojmosloví
- přirozeně pracuje s digitálním obrazovým materiálem, videem, digitálními sekvencemi, které jsou základním zdrojem a materiálem odborného teoretického poznání
- v digitálním prostředí ukládá a sdílí výsledky své práce, ukládá a zálohuje svá digitální data
- digitální technologie nastavuje a mění podle toho, jak se vyvíjejí dostupné možnosti a jak se mění jeho vlastní potřeby
- předchází situacím ohrožujícím bezpečnost zařízení i dat, situacím ohrožujícím jeho tělesné a duševní zdraví i zdraví ostatních;
- při spolupráci, komunikaci a sdílení informací v digitálním prostředí jedná eticky, s ohleduplností a respektem k druhým

Přínos předmětu k průřezovým tématům

Občan v demokratické společnosti

V předmětu DVK se žák učí poznávat umění a kulturu v nejširších souvislostech a tedy i na pozadí politicko – sociálních aspektů. Ze znalosti jednotlivých „řádů a

režimů“ pak snadněji žák vnímá přínos demokracie pro rozvoj kultury a umění a svým konáním, skrze kulturu, kterou spoluvytváří, demokratickou společnost reprezentuje a ideály svobody nepřímo prosazuje.

Člověk a životní prostředí

Environmentální výchova je nenápadně vkládána do výuky prostřednictvím exkurzí a přednášek.

Člověk a svět práce

Znalosti, které žák získá v předmětu DVK, jsou nedílnou součástí jeho kvalifikace a jsou důležité i pro jeho profesní růst

Informační a komunikační technologie

Žák je veden k samostatnému vyhledávání informací a hodnocení jejich validity pro zadané téma

Průřezové téma [Člověk a digitální svět](#) je naplněno tak, že žák některé úkoly řeší pomocí počítače, internetu a hledání informací (vyhledávání vhodných předloh a reprodukci), je tedy i výrazně rozvíjena kompetence využívat prostředky IKT a pracovat s informacemi. Žák dbá etických a bezpečnostních opatření.

Mezipředmětové vztahy

DVK jsou prostřednictvím vzájemných odkazů na slohy i konkrétní díla svázány s **Českým jazykem a literaturou**, prostřednictvím historického kontextu díla také s **Občanskou naukou**. DVK jsou přímo provázány s **Technologií**. Studium klasických děl je nutné i pro **Praktická cvičení**, výtvarná díla se stávají také inspirací pro práci v **Deskové malbě, Písmu ve Figurálním kreslení a Užité malbě**. Historická díla jsou také motivací žákům k jejich vlastní tvorbě v **Užité malbě** a **Prostorovém vytváření**.

Vzdělávací obsah předmětu

roč.	téma	výstupní kompetence žáka	učivo	mezipředmětové vztahy průřezová témata
1.	Od paleolitu ke starému Řecku a Římu	<p>pojmenuje konkrétní umělecké památky od období mladého paleolitu do období pádu římského impéria;</p> <p>dokáže z paměti nakreslit nejznámější výtvarné artefakty starověku;</p> <p>vysvětlí, proč vznikaly ve které době tyto památky a proč se výtvarný jazyk různých národů liší, a také popíše hlavní rozdíly mezi podobnými typy předmětů, vytvořenými však různými národy;</p> <p>určí, z jakého období konkrétních kultur jednotlivé artefakty pocházejí a své rozhodnutí vysvětlí;</p> <p>diskutuje o probíraném tématu s použitím nabytých znalostí a vyjadřuje svůj vlastní názor;</p> <p>vyjmenuje nejdůležitější moderní umělce a umělecké směry, které vycházejí z umění starověku, pravěku a umění přírodních národů;</p> <p>využívá inspirace pro svou vlastní tvorbu</p> <p>demonstruje na konkrétních příkladech přínos antické kultury a uvede osobnosti antiky důležité pro evropskou civilizaci, zrod křesťanství a souvislost s judaismem</p>	<p>Umění paleolitu</p> <p>Zlomové období konce doby ledové</p> <p>Neolitické kultury, eneolit</p> <p>Megalitické stavby</p> <p>Mezopotámie, Sumer</p> <p>Egypt – od vzniku saharské pouště do pozdního období. Nejznámější kulturní památky</p> <p>Kréta, Kyklady a předřecké období</p> <p>Řecko – archaické, protogeometrické, geometrické a další klasická období, řecký helénismus</p> <p>Etruská a římská kultura</p> <p>Umění křesťanské antiky</p>	

roč.	téma	výstupní kompetence žáka	učivo	mezipředmětové vztahy průřezová témata
2.	Od křesťanské antiky po gotiku	<p>Žák samostatně porovná jednotlivé kultury s odlišným geopolitickým základem a nalézá a pojmenovává společné znaky těchto kultur díky znalosti dochovaných památek;</p> <p>aktivně využívá pojmy z doplňujících umělecko vědních disciplín-ikonografií antické a křesťanské, estetiky a filosofii umění;</p> <p>vyjmenuje jednotlivá světová náboženství, stručně je charakterizuje a zná jejich odraz ve výtvarném projevu;</p> <p>vysvětlí vývoj výtvarné kultury v Českých zemích v evropském kontextu;</p> <p>zná významné evropské a české památky.</p>	<p>Umění křesťanské antiky</p> <p>Byzantská kultura</p> <p>Nové náboženství Islám, expanze islámu</p> <p>Velké asijské tradice, Čína a Indie</p> <p>Barbarské umění, budování středověké Evropy</p> <p>Křesťansko antické tradice předrománského umění</p> <p>Románský sloh – Evropa, České země</p> <p>Gotický sloh – Evropa, České země</p>	
3.	Od renesance po postimpresionismus	<p>objasní propojenost antiky s renesancí a humanismem a jejich projevy v kultuře, myšlení a životě lidí</p> <p>vymezení oblasti vzniku a šíření barokní kultury</p> <p>rozpozná a pojmenuje projevy barokní kultury</p> <p>zhodnotí nové myšlenky doby a vyjmenuje jejich hlavní představitele</p> <p>uvede významné památky a osobnosti baroka a českého baroka</p> <p>aplikuje poznatky o baroku na české baroko</p> <p>rozpoznává a pojmenuje výtvarné projevy jednotlivých uměleckých slohů a směrů</p> <p>vysvětlí vztah evropského a českého vývoje výtvarného umění</p> <p>orientuje se ve výtvarném umění současnosti a jeho vazbách na minulé</p>	<p>Italské malířství od Giotta k renesančním tendencím</p> <p>Massaccio</p> <p>Vliv Itálie na vývoj evropského umění novověku</p> <p>Renesanční sloh</p> <p>Manýrismus v evropském kontextu</p> <p>Zaalpská renesance</p> <p>Renesance v Českých zemích</p> <p>Příčiny vzniku barokního umění, tři proudy baroka</p> <p>Barokní architektura, sochařství, malířství</p> <p>Situace u nás po Bílé Hoře</p> <p>Baroko v Evropských zemích</p> <p>Český barok</p> <p>rokoko ve Francii a rokokové tendence v Evropě a u nás</p> <p>klasicismus</p> <p>romantismus</p> <p>realismus – projev zásadního zlomu v pojetí umělecké tvorby, jeho východiska a vývoj</p> <p>impresionismus – ideová východiska, teorie a metoda</p>	<i>ČJ - literatura</i>

Technické kreslení

počet hodin týdně: 2+0+0+0 celkem 2 hodiny během studia

Charakteristika předmětu

Obecný cíl předmětu

Předmět technické kreslení propojuje a rozvíjí matematické, výtvarné a logické schopnosti žáků. Je samostatnou vyučovací jednotkou, jejíž dílčí témata jsou základem pro řešení úloh v navazujících výtvarných předmětech. Žáci získávají a osvojují si základní estetické cítění, představivost a zobrazení prostoru a tvaru řešením úloh návrhů interiéru a exteriéru. Seznamují se základy tvorby a čtení technické dokumentace. V předmětu žáci získají znalosti a dovednosti, které uplatní při řešení odborných úkolů hlavního odborného předmětu ve vyšších ročnících.

Charakteristika učiva

Učivo předmětu Technické kreslení je rozděleno do tří základních oblastí: výtvarně technické zobrazování, kótování a praktické provedení a použití. Bylo vybráno z oblasti vzdělávání Technologická a technická příprava.

Směřování výuky v oblasti citů, postojů, hodnot a preferencí

Žák je veden ke schopnosti včasného vyhotovení zadaných úkolů s ohledem na přesnost a čistotu provedení. Skrze pracovní skupiny a řešení úkolů ve skupinách je rozvíjena jeho práce v kolektivu, zodpovědnost ke své práci a k práci druhých. Rozdělení skupinového úkolu na dílčí celky podporuje rozvoj organizačních schopností žáků, přenášení zodpovědnosti a řešení vzájemně navazujících úkolů. Ve výuce tohoto předmětu je kladen důraz na cit pro

přesnost, čistotu, nápaditost a výsledné provedení. Dále je rozvíjeno prostorové a estetické cítění.

Pojetí výuky

Vyučování probíhá frontální metodou výuky, ve skupinách i samostatně individuální formou – konzultacemi prací jednotlivých žáků.

Hodnocení výsledků žáků

Žák je hodnocen slovně, klasifikační stupnicí známek, body za písemné testy, domácí práce a práce v hodině a za připravenost na výuku. Hodnoceno je technické vypracování a výtvarné řešení úkolu.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí a průřezovým tématům

Předmět Technické kreslení vede žáky k rozvoji klíčové **kompetenci k učení** (žák musí umět pochopit výklad, zaznamenat z něj podstatné části, vyhledat důležité informace v dostupných textech, umět přijmout hodnocení své práce a rozvíjet si pozitivní vztah k učení), **dále kompetence k řešení problémů** (umět pochopit zadaný úkol, nalézt vhodný postup řešení, použít vhodné pomůcky – kružítko, pravítko, ..., ověřit jeho správnost), **sociální kompetence** (umět být součástí týmu, řešit společné úkoly, být přístupný k diskusi při práci v týmu a zachovat si vhodnou míru sebereflexe pro úpravu zvoleného postupu v řešení úkolu), **komunikativní kompetence** (umět formulovat své myšlenky s využitím získané odborné terminologie s dostatečnou mírou kultury projevu), **personální a sociální a kompetence** (umět být součástí týmu, řešit společné úkoly),

občanské **kompetence a kulturní povědomí** (přijmout odpovědnost sám za sebe a chápat význam být součástí celku), **matematické kompetence**

Průřezové téma **Občan v demokratické společnosti** je uplatněno v předmětu Technické kreslení zejména vedením žáků ke znalostem a dovednostem učené problematiky, vytvářením vzájemných vazeb učitel-žák. K tématu **člověk a svět práce** přispívá hlavně tím, že seznamuje žáky s možnostmi vytváření technické dokumentace a výrobních výkresů, které nacházejí uplatnění nejen ve své profesi, ale i v širokém spektru oborů a běžném životě. Téma **Člověk a životní prostředí** se uplatňuje zejména na sociálně-komunikativní úrovni při práci ve skupinách.

Průřezové téma **Člověk a digitální svět** s předmětem souvisí velice úzce a je naplňováno zejména využíváním digitálních technologií při realizaci praktických úkolů, sdílením znalostí v oblasti technologií mezi studenty, prací s ukládáním a sdílením dat prostřednictvím cloudu nebo poučeným užíváním nástrojů generativní umělé inteligence.

(správně používat a převádět běžné jednotky, používat vlastnosti o základních tvarech předmětů v prostoru.

Mezipředmětové vztahy

Předmět technické kreslení svým zaměřením na výtvarně technické zobrazování rozšiřuje a procvičuje znalosti žáků z předmětu **Matematika**, znalosti zde získané vychází a předává předmětu **Dějiny výtvarné kultury** a jsou následně využity v předmětech **Kresba a malba**, **Prostorové vytváření**, **Praktická cvičení a Technologie**.

Digitální kompetence

Žák zná nejběžnější aplikace pro CAD (computer aided drawing) a možnosti jejich využití. Umí vytvořit jednoduchý výkres v některé CAD aplikaci.

Zná z předmětu ICT obsluhu CAD aplikace a jejich využití v oboru.

Vzdělávací obsah předmětu

roč.	téma	výstupní kompetence žáka	učivo	mezipředmětové vztahy průřezová témata
1.		<ul style="list-style-type: none"> - Zná technické a kresebné prostředky, podložky a papíry - Používá – umí skicovat, vizovat, zhotovuje náčrtky, rýsuje - Zná druhy čar a základy geometrického názvosloví - Chápe prostor vnější a vnitřní - Chápe rozdíly mezi trojrozměrným a dvojrozměrným tvarem a zakresluje je - Chápe rozdíly mezi objemem kubických a rotačních těles - Umí číst, popsat, označit a uchovat technický výkres - Zná základní adjustační úkony – formy, způsoby opravy technického výkresu - Zná technické výrazové a významové použití čar v technickém výkresu, návrhu - Používá měřítko - Zná možnosti kótování předmětů, objektů a základních stavebních prvků - Zná nejběžnější aplikace pro CAD (computer aided drawing) a možnosti jejich využití. Umí vytvořit jednoduchý výkres v některé CAD aplikaci 	<ul style="list-style-type: none"> - Základy zobrazení, členění plochy, možnosti kompozičního řešení - Konstrukce zlatého řezu - Způsoby perspektivního pojetí tvaru a jeho přenosu. - Konstrukce tvarů, základ trojrozměrných prvků, možnosti zakreslení promítání tvarů. - Základy zhotovení technického výkresu, technické normované písmo. - Technická kresba ve výtvarné praxi, měřítko zobrazování. - Základy kótování, kótování ve stavebnictví. - Zobrazení, zakreslení interiéru či exteriéru. - Význam a hodnota barvy, psychologický a komunikační význam v souvislosti při získávání zkušenosti zakreslení interiéru - CAD aplikace a jejich využití v oboru 	<ul style="list-style-type: none"> - Využívá z předmětu Technologie znalosti o formátech papíru - Zná tužky, pera číslování měkkosti - Využívá znalost a pojetí barvy, základní rozdělení a funkci barev - Na předmět navazuje učivo Dějiny výtvarné kultury a předává získaný náhled na záznam reality a jeho přenos v kulturně historickém vývoji člověka a společnosti - Získanou zkušenost a konstrukci tvaru a zakreslení prostoru využívá v Malbě a kresbě jak v ateliérové výuce, tak v plenéru - Zná z předmětu ICT obsluhu některé CAD aplikace

Střední uměleckoprůmyslová škola a Základní umělecká škola Zámeček s. r. o.; Školní vzdělávací program: **Užitá malba**, odborné zaměření: **Malba v umění, designu a architektuře** platný od 1. 9. 2025; učební osnova předmětu:

KRESBA A MALBA

počet hodin týdně: 9+0+0+0, tj. celkem 9 hodin během studia

Charakteristika předmětu

Obecný cíl a organizace předmětu

Výuka předmětu směřuje k získání základu výtvarného vzdělání, nezbytného pro navazující návrhovou a realizační tvorbu v dalších ročnících. Vychází z oblasti vzdělávání **Uměleckohistorická a výtvarná příprava**. V prvním ročníku je předmět zaměřen na kresbu a malbu současně. V prvním pololetí se učí převážně kresba, ve druhém pololetí se žák seznámí již se základními malířskými přístupy.

Kresba bývá první fází jakékoliv výtvarné práce, proto zvládnutí této umělecké disciplíny je významné pro rozvoj výtvarného myšlení, tvořivosti, fantazie, ke kultivaci výtvarného vidění a vyjadřování každého studenta. V prvním ročníku je důraz kladen na věcnou kresbu/malbu podle skutečnosti, zachycenou pomocí základních kreslířských/malířských technik, na studium vztahů hmoty, prostoru, perspektivy, linie a plochy, tvaru a objemu, světla a stínu, barevném kontrastu.

Výuka kresby v prvním ročníku postupuje od studií jednoduchých předmětů přes složitější kompozice zátiší až k práci v plenéru (studie architektury a krajiny). Výuka malby ve druhém pololetí plynule navazuje na zkušenosti získané v prvním pololetí, soustřeďuje se na vyjádření barvou, ať už se jedná o práce podle skutečnosti, stylizace či barevné kompozice inspirované fantazií.

Směřování výuky v oblasti citů, postojů, hodnot a preferencí

Žák je veden k tomu, aby se skrze zadávané úkoly hlouběji zajímal o výtvarnou kulturu, orientoval se v oblasti umění a zpětně byl schopen hodnotit a zaujímat osobní stanovisko ke své práci i k práci druhých. Je veden k odpovědnosti za vlastní výsledky, ke schopnosti přijímat kritiku, k toleranci a solidaritě vůči ostatním.

Pojetí výuky

Výuka probíhá především v ateliérech, případně v plenéru. Učitel zadá žákům společně úkol, vysvětlí jim možnosti a postupy a dále již pracuje s jednotlivými žáky individuálně osobními, konkrétně mířenými konzultacemi. Stejně jako samostatná práce žáka v ateliéru je důležitá i jeho domácí příprava, kterou učitel zadává, důsledně kontroluje a jednotlivě konzultuje.

Hodnocení výsledků žáků

Žák je hodnocen za úkoly zpracovávané v ateliéru jak slovně, tak běžnou klasifikací. Rovněž je klasifikována kvalita a množství domácích prací. Čtvrtletní práce většího rozsahu a pololetní klauzurní práce jsou klasifikovány bodovým ohodnocením. V celkové známce na vysvědčení se zohledňuje přístup žáka k zadávaným úkolům, soustředění a pracovní nasazení.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí a průřezovým tématům

Předmět rozvíjí klíčové **kompetence k učení** (žák se učí zdokonalovat svoje dovednosti v oblasti kresby a malby, vyhledáváním a zpracováváním informací se učí orientaci ve světě výtvarného umění, učí se uplatňovat vlastní výtvarný názor, samostatně se vyjadřovat, hledat a využívat různé inspirační zdroje), dále rozvíjí **komunikativní kompetence** (žák musí umět vyjádřit slovně i písemně svůj výtvarný záměr, obhájit ho a patřičně prezentovat), **kompetence k pracovnímu uplatnění a podnikatelským aktivitám** (výuka předmětu Kresba a Malba je důležitým článkem vývoje žáka v prohlubování jeho osobnostních a odborných předpokladů, pro jeho úspěšné uplatnění ve světě práce a pro rozvoj jeho profesní kariéry. Rovněž se žák učí efektivně organizovat svoji práci vzhledem ke stanovenému termínu).

Předmět Kresba a Malba uplatňuje průřezové téma **Občan v demokratické společnosti** v osobnostním a pracovním rozvoji každého žáka v rámci kolektivu a ve způsobu výuky. Důležitým bodem je zde vzájemná komunikace během procesu práce a diskuse při samotném hodnocení. Téma **Člověk a životní prostředí** je rozvíjeno jak prakticky – způsobem zacházení s výtvarnými prostředky a materiály, tak i jako široká oblast témat pro zadávané úkoly. [Člověk a digitální svět](#) je naplněno tak, že žák některé

Mezipředmětové vztahy

Výukou k výtvarnému vnímání a myšlení, k estetickému citění a samotným praktickým cvičením ruky je předmět Kresba a Malba spjat s předmětem **Písmo** nebo **Praktická cvičení**. Dále žáci využívají při své práci znalosti o historickém vývoji z předmětu **Dějiny výtvarné kultury**, inspiračním zdrojem je pro ně **Český jazyk a literatura**. Žáci zúročí a v praxi si ověří své znalosti o materiálech a pracovních postupech z **Technologie**. Předmět **Technické kreslení** žákům objasní nauku o konstrukci geometrických těles, prostoru a zákonitostech perspektivy.

Digitální kompetence

Přínos digitálních kompetencí v oblasti kresby a malby přináší nové možnosti, jak obohatit tradiční výtvarné vzdělávání a připravit žáky na současnou praxi v uměleckých i designérských oborech. Digitální technologie umožňují studentům experimentovat s linií, barvou a kompozicí v prostředí grafických editorů a malířských aplikací, které dokážou věrně simulovat práci s různými druhy štětců, materiálů a vrstev. V kresbě a malbě lze využívat digitální tablety pro rychlé skicování i detailní práci, přičemž výhodou je možnost snadného vrácení kroků a tvorby více variant řešení, především pro návrhové části finálních prací. Fotografie a digitální obraz slouží jako důležitá opora

úkoly řeší pomocí počítače, internetu a hledání informací (vyhledávání vhodných předloh a reprodukcí), je tedy i výrazně rozvíjena kompetence využívat prostředky IKT a pracovat s informacemi. Žák dokáže vyhotovit digitální dokumentaci svého díla, využít AI při vizualizaci návrhu a efektivně prezentovat výstup digitální formou. Žák dbá etických a bezpečnostních opatření.

studenti s nimi pracují jako s předlohami, učí se je analyzovat, upravovat a zapojovat do vlastní tvorby.

Digitální prostředí zároveň rozvíjí schopnost kombinovat klasické a moderní přístupy. Studenti mohou vytvářet návrhy v digitální podobě a následně je převádět do tradiční malby nebo naopak skenovat a dále rozvíjet své ruční kresby v počítači. Tímto způsobem se učí vnímat malbu a kresbu nejen jako samostatnou disciplínu, ale i jako součást širší vizuální komunikace propojené s designem, grafikou či multimédií.

Součástí digitálních kompetencí je rovněž kritické uvažování nad vizuální kulturou. Žáci reflektují, jakým způsobem digitální média mění pohled na jejich celou tvorbu či kompozici, učí se chápat roli autorských práv a etiky v digitální tvorbě a rozvíjejí vizuální gramotnost. Díky tomu se stávají nejen zručnějšími tvůrci, ale také vědomými uživateli vizuálních médií, schopnými propojit výtvarnou tradici s aktuálními technologickými a kulturními výzvami.

Vzdělávací obsah předmětu

roč.	téma	výstupní kompetence žáka	učivo	mezipředmětové vztahy průřezová témata
1	Kresba	Žák: nakreslí rotační a kubický předmět v lineární perspektivě ve správných proporcích a vhodné kompozici; přesvědčivě kresbou vyjádří skutečnost s důrazem na kompoziční řešení, proporce, modelaci předmětů a budování prostoru; správně aplikuje poznatky o základech perspektivy u jednotlivých předmětů, v zátiší, v městském prostředí i v krajině; využívá celé škály kreslířských výtvarných pomůcek a materiálů, využívá jejich výrazové možnosti, uplatní je i ve vzájemných kombinacích; ovládá možnosti stylizace a posunu reálných tvarů	<ul style="list-style-type: none"> - studie přírodnin - lineární kresba rotačních a kubických předmětů (lineární perspektiva, proporce, kompozice) - zátiší (tvar, objem a struktura jednotlivých předmětů, světlo a stín, budování prostoru) - celek x detail - studie architektury - krajinářský kurz - průběžná cvičení kreativity a fantazie - trénink vizuální paměti 	
2	Malba	Žák: využívá při malbě zatím omezenou škálu malířských výtvarných prostředků a materiálů (barevné tuše, akvarel a suchý pastel) využívá jejich výrazové možnosti; vysvětlí a prakticky využívá teorii barev; tvoří barevné studie podle skutečnosti; samostatně pracuje s rytmy barevných ploch, vytváří barevné kompozice	<ul style="list-style-type: none"> - základy teorie barev, jejich symbolika a psychologický význam - kontrast: cvičení na kontrast teplých a studených barev, kontrast tmavých a světlých ploch, kontrast barev čistých a lomených - malba monochromatická - malba plnobarevná 	

Střední uměleckoprůmyslová škola a Základní umělecká škola Zámeček s. r. o.; Školní vzdělávací program **Malba v umění, designu a architektuře** platný od 1. 9. 2025; učební osnova předmětu:

TECHNOLOGIE

počet hodin týdně: 2+2+2+2, tj. celkem 8 hodin během studia

Charakteristika předmětu

Obecný cíl předmětu

Předmět **technologie** vychází z vzdělávací oblasti **technologická příprava**. Cílem předmětu je poskytnout žákům teoretické vědomosti o jednotlivých technikách dvojdimenzionální výtvarné práce. Jedná se zejména o techniky kresby a malby, grafické techniky a další příbuzné techniky výtvarného vyjádření v ploše. Žáci se seznámí také se základy restaurátorství, konzervace a sanace památek. Odrazovým můstkem pro výuku je zařazení určitých oblastí výtvarné tvorby do celku výtvarného umění vůbec, dále jsou to základy teorie barev, které poskytují elementární uvědomění si principu vizuálního vnímání reality. K předmětu patří osvojení a správné používání odborné terminologie, ale i porozumění výrazům profesního slangu. Získané teoretické znalosti uplatňují žáci v předmětech **kresba a malba, praktická cvičení, prostorové vytváření, užitá malba, grafický design, nástěnné techniky, desková malba**. Praktickou aplikací v těchto předmětech se teoretické znalosti technologie zpětně upevňují. Předmět **technologie** úzce souvisí s **dějiny výtvarné kultury**, historii jednotlivých technik je třeba zařazovat do kontextu dějinného vývoje výtvarného umění vůbec. V oblasti původu a chemického složení malířských materiálů souvisí technologie také s předmětem **základy přírodních věd**.

Organizace předmětu

Učivo je zařazeno ve všech ročnících studia. Žáci se teoreticky setkají s jednotlivými technikami dvojrozměrné výtvarné tvorby a s materiály v nich užívanými a v závěru studia se skupinami materiálů podle jejich funkčního uplatnění v jednotlivých technikách. To jim poskytne komplexní pohled na technologii v oblasti užití malby a napomůže k upevnění znalostí.

Směřování výuky v oblasti citů, postojů, hodnot a preferencí

Kromě faktických vědomostí by výuka technologie (v souvislosti s předmětem **dějiny výtvarné kultury**) měla u žáka vytvářet povědomí o možnostech vyjádření určitého obsahu (který leží často v oblasti emocí, vztahů, postojů, morálky) určitým technickým postupem. Jedná se zde snad i o naplnění renesanční ideje, že opravdový citový vztah člověka k jakémukoli elementu reality, ať už jde o jiného člověka, hmotný objekt nebo třeba oblast lidské činnosti, pramení z hlubokého poznání objektu, ke kterému svůj cit vztahujeme. Teoretické zázemí pomáhá navíc žákovi utvářet si vlastní pocit jistoty ve zvoleném oboru.

Pojetí výuky

Základní metoda získávání vědomostí je výklad učitele, obsahující konkrétní příklady z historie a současné praxe, doplněný samostatným studiem doporučené odborné literatury. Žákům mohou být zadávány referáty a samostatné práce rozšiřující základní učivo. Může být použita projekce, ukázky prací významných umělců ve formě reprodukcí. Důležité pro názornost výuky jsou návštěvy výstav a muzeí, exkurze a studijní zájezdy. Získané znalosti jsou ve vhodných intervalech prověřovány.

Hodnocení výsledků žáků

Žák je hodnocen za teoretické znalosti prokázané formou ústních odpovědí na otázky nebo v podobě písemné práce, případně za správné vyjádření k ukázce určitého uměleckého díla nebo malířského materiálu. Dalšími důležitými kritérii jsou zájem o zvolený obor, aktivita ve vyučování, zodpovědný přístup ke studiu a porozumění učivu. Využívá se obvyklá stupnice 1 – 5, případně doplněná slovním hodnocením.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí

Předmět technologie rozvíjí **kompetence k učení** tím, že klade na žáka nároky, aby se soustředil na výklad, efektivně si pořizoval poznámky, dával si do souvislosti všeobecný výklad s konkrétními příklady z dějin výtvarného umění i ze současné praxe a uměl si vyhledávat informace v literatuře i v jiných zdrojích.

Kompetence k řešení problémů jsou rozvíjeny potřebou uplatňovat různé způsoby myšlení a vnímání reality při charakterizování výtvarných technik, kde se často jedná o kombinaci racionálního a emotivního hodnocení vnějších podnětů. Žáci jsou vedeni k tomu, aby vhodně volili způsob získávání vědomostí, zejména aby si výklad učitele doplňovali jinými zdroji nejen bezprostředně podle jeho požadavků, ale i z vlastní iniciativy.

Komunikativní kompetence žáci rozvíjejí při soustředěném vnímání výkladu a dalších informací z jiných zdrojů, což pak mají zúročit při prověřování znalostí, správně a srozumitelně formulovat myšlenky, přehledně strukturovat slovní projev na dané odborné téma. Učí se používat odbornou terminologii a rozumět profesnímu slangu. Do výkladu učitele mohou ve vhodné míře zasahovat svými vstupy a upřesňujícími dotazy.

Personální a sociální kompetence rozvíjejí žáci především zodpovědným přístupem k teoretickému studiu. Studium technologie jim poskytuje vědomostní základ pro jejich vlastní výtvarné vyjádření, kterým mohou, byť i v sebemenší míře, duchovně obohatit jiné lidi. Důležitý v této oblasti je vztah učitele a žáka, založený na vzájemné úctě a respektování jednoho druhým, ale i na pochopení a přijetí rozdílných rolí v tomto vztahu.

Občanské kompetence a kulturní povědomí. V předmětu technologie žák získává povědomí o současné kultuře a jejích historických kořenech prostřednictvím studia výtvarných technik, z nichž některé procházejí dějinami lidstva od nejstarších civilizací po dnešek, dotýká se takto i současných trendů v umění s jejich etickými, ontologickými a gnoseologickými souvislostmi.

Žák v rámci předmětu technologie rozvíjí i **matematické kompetence**, např. při určování poměrů jednotlivých složek v recepturách pro přípravu malířských materiálů nebo při uvádění určitých jevů ve výtvarném umění do časových historických souvislostí.

Rozvíjí také **kompetence k využívání prostředků informačních a komunikačních technologií**, vzhledem k potřebě vyhledávání odborných

informací cestou těchto technologií, musí se také naučit posuzovat věrohodnost jednotlivých zdrojů.

Přínos předmětu k průřezovým tématům

Studium současných výtvarných technik s možnostmi umělce svobodně se těmito technikami vyjádřit, pomáhá k vytvoření povědomí souvislosti a kontinuity této naší současné reality s předchozím dějinným vývojem a tím přispívá k průřezovému tématu **občan v demokratické společnosti**. Důležitým aspektem je zde také demokratický přístup učitele k žákům při plném a oboustranném uvědomění si vzájemné úcty a odpovědnosti. Průřezové téma **člověk a životní prostředí** se realizuje při studiu různých výtvarných materiálů a jejich ekologických aspektů, s přihlédnutím k jejich užívání v minulosti a dnes. Je nezpochybnitelné, že technologie je nauka o určité oblasti lidské práce, celou výukou tedy prochází průřezové téma **člověk a svět práce**. Průřezové téma **Člověk a digitální svět** se uplatňuje především při vyhledávání informací doplňujících výuku. Žák některé úkoly řeší pomocí počítače, internetu a hledání informací (vyhledávání vhodných předloh a reprodukcí), je tedy i výrazně rozvíjena kompetence využívat prostředky IKT a pracovat s informacemi. Žák dokáže vyhotovit digitální dokumentaci svého díla, využít AI při vizualizaci návrhu a efektivně prezentovat výstup digitální formou. Žák dbá etických a bezpečnostních opatření.

Digitální kompetence

Digitální kompetence jsou rozvíjeny prací s internetovými zdroji, včetně AI, pro prohloubení znalostí v rámci předmětu. Důraz je kladen na schopnost navázat na probrané učivo a dokázat jej v součinnosti s internetovými zdroji dále rozvíjet pomocí kladení promyšlených otázek podepřené o vlastní znalosti. Tím je rozvíjeno i kritické myšlení žáka. Dále lze využít digitální nástrojů (PC, tablet atd.) pro umocnění orientace mezi výstupy ve světelné podobě a výstupy v podobě hmotné. Jedná se o podstatnou zkušenost, která se stává podkladem pro žákovu schopnost promyšleně volit vhodné médium k jeho školní i volné práci.

Vzdělávací obsah předmětu

roč.	téma	výstupní kompetence žáka	učivo	mezipředmětové vztahy průřezová témata
1.	Techniky kresby	Žák: vysvětlí, co je to kresba, čím se liší od ostatních oblastí výtvarného umění a co má s nimi společného. Objasní funkci kresby v celé oblasti výtvarného umění v minulosti a dnes. Vyjmenuje klasické i nové techniky kresby, uvede u jednotlivých technik jejich základní charakteristiku, chemické složení nebo původ používaných materiálů, dobu vzniku a historii až po současnost. Vyjmenuje a popíše používané nástroje.	Co je to kresba. Zařazení fenoménu kresby do celku výtvarné kultury v historii a dnes. Techniky kresby. Suché kresebné prostředky, tekuté kresebné prostředky. Používané nástroje. Techniky na pomezí kresby a malby, kresby a grafiky.	
	Fixace kreseb	vysvětlí účel fixace kreseb, vyjmenuje druhy fixativů a jejich složení, uvede požadované vlastnosti fixativů.	Fixace kreseb, účel fixace, druhy fixativů, jejich složení a vlastnosti, způsob aplikace, požadované vlastnosti fixativů.	
	Signování, adjustace, uchovávání a vystavování kreseb	uvede pravidla a zvyklosti signování kreseb, jejich adjustace, možnosti bezpečného ukládání kreseb a hlavní zásady galerijní prezentace kreseb.	Signování kreseb, způsoby adjustace, zásady a možnosti uchovávání kreseb. Pravidla vystavování kreseb, zejména děl s vysokou historickou hodnotou.	
	Podložky pro kresbu	vymezí význam pojmů „podložka“ a „podklad“, vyjmenuje možné podložky pro kresbu, vysvětlí, co je to papír, uvede druhy papíru, jejich vlastnosti a použití, stručně popíše výrobu ručního a strojního papíru.	Co je podložka a co je podklad. Podložky pro kresbu v historii a dnes. Charakteristika a druhy papíru a papírových materiálů, možnosti jejich úprav. Výroba papíru.	
	Přehled grafických technik	vymezí význam pojmu „umělecká, volná, autorská grafika“. Vyjmenuje hlavní grafické techniky a zařadí je do skupin podle způsobu tisku. U	Co je to umělecká, volná, autorská grafika. Srovnání s kresbou a malbou. Hlavní klasické techniky umělecké grafiky, rozdělení podle	

		jednotlivých technik popíše stručně postup při tvorbě matrice a při tisku. Uvede používané materiály a nástroje, historii a současnost dané techniky, popíše charakteristické znaky grafického listu. Uvede pravidla signování grafiky, případně je prakticky demonstruje.	způsobu tisku, jejich historie, určení techniky podle znaků grafického listu. Pravidla signování grafiky.
2.	Techniky malby závěsných obrazů	vymezí význam pojmu „malba“, uvede, čím se liší malba od ostatních projevů dvourozměrného výtvarného vyjádření.	Co je to malba. Zařazení výtvarného projevu zvaného malba do celku výtvarného umění.
	Úvod do teorie barev	vymezí dvě možnosti chápání pojmu barva. Vysvětlí fenomén vnímání barev na psychofyzikálním základě. Uvede základy psychologického působení barev a jejich použití ve funkci symbolů. Uvede a vysvětlí dva typy mísení barev, objasní pojmy aditivní a subtraktivní mísení barev, primární, sekundární a terciární barvy.	Barva jako psychofyzikální fenomén, barva jako barevná hmota (materiál pro malbu).
	Klasické techniky malby závěsných obrazů	vyjmenuje klasické techniky malby závěsných obrazů, uvede jejich charakteristiku, používané materiály, objasní proces tuhnutí barevné vrstvy u jednotlivých technik, vyjmenuje a popíše používané nástroje. Uvede dobu vzniku jednotlivých technik, jejich historii až po současnost, uvede technický postup práce. Vyjmenuje a charakterizuje podložky a podklady pro danou techniku, u podkladů popíše přípravu a aplikaci.	Malba temperovými barvami, druhy temper, původ, historie a současnost. Olejomalba, charakteristika techniky, doba vzniku, historie a současnost, používané materiály, podložky a podklady. Enkaustika, vosk jako pojídlo barev.
	Nové techniky a materiály v malbě	vyjmenuje a charakterizuje nové materiály používané v malbě, uvede další možnosti používání těchto materiálů ve výtvarné praxi. Objasní jejich složení, způsob práce, proces tuhnutí.	Barvy pojené syntetickými pryskyřicemi, jejich původní určení a použití, vlastnosti, pracovní postupy. Barvy pojené vodnými disperzemi syntetických pryskyřic. Dvousložkové pryskyřice ve výtvarné praxi. Pastózní a strukturální malba, asambláž.
	Spojování materiálů	uvede stručně jednotlivé druhy spojování materiálů používané v oblasti výtvarného umění. Vyjmenuje druhy lepidel, jejich vlastnosti a možnosti použití, zásady při práci s lepidly.	Způsoby spojování materiálů, lepení a lepidla.

	Polychromie a patinování	vysvětlí pojem polychromie, vyjmenuje a popíše jednotlivé techniky práce a různá pojetí polychromie, zařadí je do historického vývoje, uvede současné techniky polychromie. Uvede, jaké objekty se obvykle polychromují. Objasní pojem „patina“ a uvede techniky umělého patinování různých povrchů, v jakých oblastech se patinování využívá a jaké jsou jeho funkce.	Co je to polychromie. Historie a různá pojetí polychromie, používané postupy a materiály. Co je to patina. Účel umělého patinování různých povrchů a objektů, pracovní postupy a používané materiály.
3.	Techniky nástěnné malby a další techniky výtvarného pojednání stěn	vyjmenuje jednotlivé techniky nástěnné malby a příbuzné techniky. U každé techniky uvede její charakteristiku, dobu vzniku a historii až po současnost, popíše postup práce, uvede používané materiály a jejich vlastnosti, nástroje. Popíše proces tuhnutí pojidel.	Sgrafito, fresko, fresko-seko a seko. Vápno jako pojídlo barev a omítek. Nové techniky nástěnné malby, silikátové barvy, vodné disperze syntetických pryskyřic. Štukolustro a technologie sádry.
	Fragmentární techniky	vyjmenuje techniky využívající spojování fragmentů, dílů do nového celku výtvarného díla. U každé techniky uvede její historické počátky, vývoj a současnost. Popíše technické postupy, používané materiály a nástroje.	Mozaika, vitráž, intarzie, inkrustace, koláž, asambláž.
	Zlacení, stříbření, metalování	popíše základy zlacení, stříbření a nežalování, různé postupy práce, materiály, nástroje.	Zlacení, stříbření a metalování.
	Výtvarné pojednání volných textilií a další uplatnění organických barviv	uvede a charakterizuje jednotlivé techniky výtvarného pojednání volných textilií aplikací organických barviv. U každé techniky popíše postup práce, uvede vlastnosti materiálů. Vysvětlí specifika velkoplošné malby na volné textilie, zejména v divadelní praxi. Uvede další možnosti využití organických barviv ve výtvarné a uměleckořemeslné praxi.	Batika, modrotisk, malba organickými barvivy na volné textilie, velkoplošná malba v divadelní praxi, barvení látek, moření dřeva, lazurovací laky.

PÍSMO

počet hodin týdně: **2+2+0+0**, tj. celkem **4 hodiny** během studia

Charakteristika předmětu

Obecný cíl a organizace předmětu

Písmo je ve studijním oboru užitá malba součástí vzdělávací oblasti **umělecko-historická a výtvarná příprava**. Seznamuje s historií psaného, tiskového, kaligrafického a volně psaného písma. Základem pro rukopisné zvládnutí základních druhů a řazení písma je poznání schopnosti nástrojů použitelných pro písmo. Postupně narůstají nároky na kompozici písmových řádků od základní ke kompozicím v různých sestavách i nekonvenčně. Kompoziční řešení textů s vymezenou funkcí otevírá otázky slovní formulace textů, udržení jejich významových celků, určení stupňů písma a jeho sdružování.

Směřování výuky v oblasti citů, postojů, hodnot a preferencí

Žák je veden k tomu, aby se skrze zadávané úkoly hlouběji zajímal o kulturu písma, obecně o výtvarnou kulturu, orientoval se v oblasti umění a zpětně byl schopen hodnotit a zaujímat osobní stanovisko ke své práci i k práci druhých. Je veden k odpovědnosti za vlastní výsledky, ke schopnosti přijímat kritiku, k toleranci a solidaritě vůči ostatním. Je veden jednak k účtě k trvalým hodnotám, ale i ke schopnosti tvůrčím způsobem se vypořádat s úkoly a přistupovat k nim nekonformně, nekonvenčně.

Pojetí výuky

Pedagogická metoda vychází z aplikace výuky na významných uměleckých školách, závěrů tvarové psychologie a teorie rozvíjení tvořivosti na stupeň možných požadavků na žáky střední uměleckoprůmyslové školy. Řešení výtvarných úkolů probíhá ve třech fázích. Zadání výtvarného úkolu, jeho řešení ve skicovním

materiálu, které probíhá jako iritující diskuze k tvůrčímu řešení a techniky čistě provedené definitivy.

Hodnocení výsledků žáků

Náročné hodnocení výtvarných úkolů bere ohled na náročnost řešení, stupeň žákovy samostatnosti, na výtvarné kvality a čistotu technického provedení, stejně jako na žákovu svědomitost a plnění zadaných termínů.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí a průřezovým tématům

Předmět rozvíjí klíčové **kompetence k učení** (žák se učí zdokonalovat svoje dovednosti, vyhledáváním a zpracováváním informací se učí orientaci ve světě výtvarného umění, učí se uplatňovat vlastní výtvarný názor, samostatně se vyjadřovat, hledat a využívat různé inspirační zdroje). Svou náročností řešení úloh předmět významně rozvíjí **kompetence k řešení problémů**, dále rozvíjí **komunikativní kompetence** (žák musí umět vyjádřit slovně i písemně svůj výtvarný záměr, obhájit ho a patřičně prezentovat), **kompetence k pracovnímu uplatnění a podnikatelským aktivitám** (výuka směřuje přímo k oblastem úkolů, se kterými se žák ve své profesi může setkat, jeho dovednosti jsou významné pro úspěšné uplatnění ve světě práce a pro rozvoj jeho profesní kariéry; rovněž se žák učí efektivně organizovat svoji práci vzhledem ke stanovenému termínu). **Občanské kompetence a kulturní povědomí** jsou rozvíjeny především prací s kulturními hodnotami, které jsou součástí zadání písmových úloh. **Kompetence využívat prostředky IKT a pracovat s informacemi** se uplatňují přímo při vyhledávání informací, hledání inspirace, pozdější prací v grafických počítačových programech.

Předmět uplatňuje průřezové téma **Občan v demokratické společnosti** v osobnostním a pracovním rozvoji každého žáka v rámci kolektivu a ve způsobu výuky. Důležitým bodem je komunikace během procesu práce a diskuse při samotném hodnocení. Téma **Člověk a životní prostředí** může být rozvíjeno jednak prakticky – způsobem zacházení s výtvarnými prostředky a materiály - jednak slouží jako široká oblast témat pro zadávané úkoly. K tématu **Člověk a svět práce** předmět přispívá především přípravou pro konkrétní pracovní úkoly, se kterými se žák ve své profesi setká. Téma **Informační a komunikační technologie** je uplatňováno prací na počítači především v grafických programech a vyhledáváním informací na internetu. [Člověk a digitální svět](#) je naplněno tak, že žák některé úkoly řeší pomocí počítače, internetu a hledání informací (vyhledávání vhodných předloh a reprodukcí), je tedy i výrazně rozvíjena kompetence využívat prostředky IKT a pracovat s informacemi. Žák dokáže vyhotovit digitální dokumentaci svého díla, využít AI při vizualizaci návrhu a efektivně prezentovat výstup digitální formou. Žák dbá etických a bezpečnostních opatření.

Mezipředmětové vztahy

Dovednosti získané v předmětu písmo se přímo zúročují v dalších odborných výtvarných předmětech, především v **Počítačové grafice, Užité malbě a v Praktických cvičeních**. Žákovy dovednosti se významně zúročují u **praktické maturitní zkoušky**.

Digitální kompetence

Je to tradiční disciplína, která má právě ve své konvenční podobě smysl a význam. Žáci jsou vedeni ke koncentraci na samotný tah klasickým nástrojem. Jsou vedeni k estetickému kouzlu ručně psaného písmene. Přes to všechno i zde uplatňujeme digitální média zejména při výkladu a následném trénování rozpalu písma. To lze nacvičovat na počítači v grafickém editoru. Velké transparenty s hesly a citáty lze vytvářet přenosem obrazu pomocí dataprojektoru. Ve II. ročníku už lze provádět prostorové kompozice z písem v programu Rhinoceros. Výsledek lze efektně vizualizovat za pomoci 3D tisku

Vzdělávací obsah předmětu

roč.	téma	výstupní kompetence žáka	učivo	mezipředmětové vztahy průřezová témata
1.	Úvod do studia	Žák umí vybrat vhodnou literaturu, nástroje a pomůcky pro psaní písma.	Úvod do předmětu a způsob jeho výuky. Písmo v užitě grafice.	Vztah k předmětu český jazyk, občanská nauka, výtvarná příprava, grafický design.
	Stručná historie vývoje psaného písma	Vysvětlí vztah nástroje ke stopě a tvarům písma, používá základní pojmy, definuje prvky písma.	Význam písma. Základní momenty vývoje psaného písma a kritéria jeho hodnocení.	
	Základní forma hůlkového písma	Propočítá písmový obrazec ve formátu. Vytváří písma dle vytvářecích prvků při správném vedení nástroje.	Propočet písmového obrazce ve formátu. Síla stopy písma k jeho stupni. Nácvik abecedy.	
	Základní forma latinkového písma	Určí stupně písma dle použitého nástroje a jeho vedení při rozdílných stopách písma. Napíše abecedu daného písma.	Nácvik abecedy.	
	Řazení písma do slov	Řadí písmo do slov.	Odhad zálivů mezi písmeny dle typických skupin písmen. Nácvik řazení na vybraných slovech.	Vztah individuálního výběru slov k tématu občan v demokratické společnosti.
	Řazení písma do slovních celků	Správně řadí písmo ve větším slovním celku. Komponuje písmové řádky ve vztahu k funkci a obsahu textu.	Vztah mezer mezi slovy i k optickému indexu písma. Negativní příklady jeho řazení, základní druhy kompozice písmových řádků.	Texty ve vztahu k péči o životní prostředí, individuální výběr textu.
	Písmo kreslené a konstruované	Provede kresebné verze latinkového písma. Dodržuje významové celky textu a stupně písma v nich. Využívá skic.	Rozdíly v technickém provedení písem. Leták a jeho funkce.	Vazba k předmětu český jazyk.
Kreslené lineární bezserifové písmo	Provede text kresleným lineárním bezserifovým písmem v řazení na osu maketou.	Výraz a proporce lineárního bezserifového písma. Pamětní deska. Výrazový charakter lineárního serifového	Hrdost na významné osobnosti a místo jejich působnosti. Estetická funkce písma v umělém životním prostředí.	

	<p>Kreslené lineární serifové písmo</p> <p>Stručný vývoj tiskové latinky ke klasicistní antikvě</p> <p>Římská kapitála</p> <p>Renesanční antikva s kresebnou verzí</p> <p>Kresebná verze klasicistní antikvy</p>	<p>Provádí kresebné verze písma. Využívá možnosti sdružování sourodých a nesourodých písem.</p> <p>Vyjmenuje řezy tiskového písma v historické podmíněnosti vzniku ve vazbě k použitému nástroji, vzoru nebo realizační technice.</p> <p>Zvládá římskou kapitálu v psané a kresebné verzi. Využívá variantního řešení výtvarné úlohy ve skicách.</p> <p>Provádí psanou a kreslenou renesanční antikvu. Výtvarně zpracuje diplom. v komplexnosti jeho podmínek.</p> <p>Provede kresebnou verzi klasicistní antikvy. Řadí text na křivce.</p>	<p>písma. Firemní označení jako kontrast dvou řezů písma. Sdružování písma.</p> <p>Význam Guttenbergova objevu pro demokratizaci vzdělání a rozvoj kultury. Klasifikace tiskových písem.</p> <p>Římská kapitála, nácvik kresebné verze po předchozím napsání. Aplikace na výtvarné řešení nápisu na přední stranu knižního přebalu.</p> <p>Proporce, vznik stopy a výraz renesanční antikvy. Diplom jako výtvarný úkol se slavnostním výrazem řešení. Požadavky na výtvarné řešení.</p> <p>Klasicistní antikva jako statické písmo. Řazení textu na křivce s aplikací na řešení medaile nebo reversu mince.</p>	<p>Motivace k samostatnosti při volbě textů pro instituce péče o zvířata.</p> <p>Záslužné občanské postoje, statečnost a společensky významná činnost.</p> <p>Významná výročí české historie, významné sportovní akce státního nebo celosvětového významu.</p>
2.	<p>Úvod do studia Ittenova teorie barvy</p> <p>Základy typografie</p> <p>Kaligrafické písmo</p> <p>Unciála</p>	<p>Žák aktivně a správně používá typografickou terminologii. Vysvětlí odlišnost kvality psaných a typografických písem. Vysvětlí pojem oborová norma.</p> <p>Pozná historické formy kaligrafického písma</p> <p>Zvládne psanou unciálu s výtvarným výrazem k obsahu textu.</p>	<p>Učební plán a pomůcky. Konstruktivní barevná nauka. Výtvarný experiment.</p> <p>Tisková písma. Typografická terminologie. Klasifikace tiskových písem a jejich typičtí reprezentanti. Neosobní výrazová dokonalost klasicistní antikvy. Historické formy kaligrafického písma.</p> <p>Nácvik unciály a její použití v kratším samostatně zvoleném textu na základě charakteristiky písma a vzniku jeho stopy.</p>	<p>Vazba k předmětu kresba a malba.</p> <p>Profesní hrdost, Guttenbergův význam, čeští tvůrci písma.</p> <p>Úcta ke kulturnímu dědictví minulosti.</p> <p>Písmo v umělém životním prostředí.</p>

Současná kaligrafie a volně psané písmo	Pozná kaligrafická a volně psaná písma. Vhodně volí nástroje pro jejich psaní.	Inspirační zdroje a výrazová rozdílnost kaligrafického a volně psaného písma. Rozbor ukázek. Použitelnost písem v grafické úpravě tiskovin.	Důslednost a trpělivost procesu tvorby písma.
Kaligrafické písmo STUDIO a JACNO	Písmařsky zvládá písmo.	Nácvik písma a jeho použití v kratším individuálně zvoleném textu na základě diskuze o použití vhodného nástroje.	Motivace ochranou a péčí o životní prostředí.
Volně psané písmo	Využívá volně psaných písem ve výtvarné práci.	Nácvik volně psaných písem DISKUS, IMPULS, MISTRAL s následným užitím v krátkém textu na základě diskuze o vhodných nástrojích.	Pro slovní obsah textů motivace ohleduplným chováním k přátelům, starším a nemocným.
Písmo z hlediska použití v různých materiálech	Vyjmenuje a dodržuje podmínky, kterým podléhá písmo pro provedení na různých materiálech.	Paralela mezi obsahem textu, strukturou a fakturou materiálu a technikou provedení písma.	Písmo jako všude přítomný element v umělém životním prostředí.
Variace na volnou tvorbu písmových kompozic	Odhadne možnosti výrazového řešení textu a jeho volné komponování v ploše. Umí ověřit Ittenovy barevné teorie. Technicky čistě provádí rozměrnější úlohy.	Výrazově silná ve vztahu k obsahu textu smysluplná experimentální tvorba ve variantách.	Smysluplný experiment jako zdroj vzniku smysluplných, neobvyklých řešení.
Dekoratивní kompozice, písmo jako znak	Tvůrčím způsobem zpracuje logo a logotyp.	Logo nebo logotyp s nároky na vtipnost, myšlenkovou a výrazovou redukci motivu.	Odborná zdatnost jako předpoklad úspěchu v soutěži.
Písmo jako součást barevného doplňku interiéru	Vyřeší grafický motiv a písmo s ohledem na společenskou atmosféru interiéru.	Kompozice zkratky grafického motivu cítěného v materiálu konečné realizace s texty volně psaného a bezserifového písma	Služebnost grafického designu kvalitě umělého životního prostředí.

Střední uměleckoprůmyslová škola a Základní umělecká škola Zámeček s. r. o.; Školní vzdělávací program: **Užitá malba**, odborné zaměření: **Malba v umění, designu a architektuře** platný od 1. 9. 2025; učební osnova předmětu:

FIGURÁLNÍ KRESLENÍ A ANATOMIE

počet hodin týdně: 0+4+3+2, tj. celkem 9 hodin během studia

Charakteristika předmětu

Obecný cíl a organizace předmětu

Kresba figury je tradiční praktickou umělecko-vědnou disciplínou na všech typech odborných výtvarných škol. Je základní dovedností, na níž se dále staví ostatní výtvarné projevy.

Předmět vychází z oblasti vzdělávání Umělekohistorická a výtvarná příprava a je zaměřený převážně prakticky. Vyučovat se začíná v 2. ročníku a končí ve 4. ročníku.

Začátek této disciplíny je plánován do výuky od 1. pol 2. ročníku, poté co již mají žáci zvládnuté základy proporčního a perspektivního zobrazování reálného motivu v kresbě podle modelu (viz předmět Kresba a malba v 1. ročníku). Těžištěm výuky ve 2. roč. je proporční a anatomická kresba lidské hlavy a těla podle modelu. Ve 3. roč. pokračuje výuka malbou pul-figury, figury a portrétu. Důraz je kladen na komponování figury do formátu, zvládnutí různých malířských technik a rozvíjení autentického projevu. Ve 4. roč. se opakují a rozvíjí předchozí techniky kresby a malby.

Směřování výuky v oblasti citů, postojů, hodnot a preferencí

V procesu seznamování žáka s proporcemi a anatomii lidského těla je vytvářena schopnost rozvinutého vidění a vnímání reálného světa. Žák je veden k tomu, aby se naučil díky nutnosti porovnávání a srovnávání citu pro souměrnost, vyváženost a harmonii, která je v přírodě a lidském těle obsažená. Zároveň díky pozorování

modelu získává pojem o konstrukci, funkčnosti a zároveň rozmanitosti forem přírody. Žák je veden, aby tyto poznatky dokázal dále propojit a zužitkovat v rámci jiných předmětů i vlastního života. Jeho vnímání je zjemňováno a zostřováno současně. V rámci předmětu je žák také směřován, aby byl schopen vnitřní disciplíny, soustavné soustředěné a rozvíjející se práce, budování vlastního názoru, ale akceptování názorů a potřeb druhých, vlastní odpovědnosti a snaze porozumět ostatním.

Pojetí výuky

Výuka probíhá především v ateliérech, případně v plenéru. Učitel zadá žákům společně úkol, vysvětlí jim možnosti a postupy a dále již pracuje s jednotlivými žáky individuálně osobními, konkrétně mířenými konzultacemi. Stejně jako samostatná práce žáka v ateliéru je důležitá i jeho domácí příprava, kterou učitel zadává, důsledně kontroluje a jednotlivě konzultuje. Ve výuce se přednostně využívají živé modely.

Hodnocení výsledků žáků

Žák je průběžně hodnocen za úkoly zpracovávané v ateliéru jak slovně, tak běžnou klasifikací. Rovněž je klasifikována kvalita a množství domácích prací. Důraz je také kladen na klasifikaci čtvrtletních prací většího rozsahu (definitiv). V celkové známce na vysvědčení se zohledňuje přístup žáka k zadávaným úkolům, osobní rozvoj, soustředění a pracovní nasazení.

Prínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí a průřezovým tématům

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí:

Předmět rozvíjí převážně odborné kompetence v celém jejich spektru (žák se učí ovládat prostředky výtvarné užitě tvorby, realizovat zadanou práci podle požadovaného výstupu a usilovat o nejvyšší kvalitu své práce, chovat se ekologicky a ekonomicky – třídit použitý materiál). Dále pak rozvíjí klíčové kompetence k učení (žák se učí v oblasti výuky kresby a anatomie porozumět teoretickým radám vyučujícího, následně je aplikovat, ale současně i hledat vlastní vhodný způsob zdokonalování, sledovat a hodnotit pokrok při dosahování cílů svého učení, přijímat hodnocení výsledků svého učení od jiných lidí, hledat a využívat různé inspirační zdroje), kompetence k řešení problémů (žák se musí naučit vhodně volit prostředky a způsoby tak, aby zadaný úkol pojal k uspokojivému výsledku, učí se neempirickému myšlení), personální a sociální kompetence (žák je součástí skupiny a je nucen ke spolupráci při přípravách, učí se toleranci, rozvíjení mezilidských vztahů), komunikativní kompetence (žák je podněcován k dialogům na probíraná témata), kompetence k pracovnímu uplatnění a podnikatelským aktivitám (výuka předmětu je nedílným článkem vývoje žáka v prohlubování jeho osobnostních a odborných předpokladů, pro jeho úspěšné uplatnění ve světě práce a pro rozvoj jeho profesní kariéry. Rovněž se žák učí efektivně organizovat svoji práci vzhledem ke stanovenému termínu).

Přínos předmětu k průřezovým tématům:

V předmětu Figurální kreslení a anatomie se průběžně uplatňují průřezová témata **Občan v demokratické společnosti, Člověk a životní prostředí a Člověk a svět práce**. Téma **Občan v demokratické společnosti** se v předmětu promítá v rámci osobnostního a pracovního rozvoje žáka v průběhu výuky. Důležitým bodem v tomto rozvoji je vzájemná komunikace, vedení hodin k neustálému zamýšlení se a zhodnocování pozic jednotlivce, kolektivu i společnosti. Téma **Člověk a životní prostředí** je přítomno díky důkladnému pozorování přírody a člověka během samotné výuky (kresba lidského těla), v žákovi se vytváří užší pochopení přírodních jevů, estetické citění a citové vnímání. Prakticky je toto téma promítnuto způsobem zacházení s výtvarnými prostředky a materiály. Téma **Člověk a svět**

práce se ve výuce vyskytuje v rámci předávání žáku hodnot vlastní odpovědnosti a sebe-motivace. [Člověk a digitální svět](#) je naplněno tak, že žák některé úkoly řeší pomocí počítače, internetu a hledání informací (vyhledávání vhodných předloh a reprodukcí), je tedy i výrazně rozvíjena kompetence využívat prostředky IKT a pracovat s informacemi. Žák dokáže vyhotovit digitální dokumentaci svého díla, využít AI při vizualizaci návrhu a efektivně prezentovat výstup digitální formou. Žák dbá etických a bezpečnostních opatření.

Mezipředmětové vztahy

Předmět Figurální kreslení a anatomie navazuje na předmět **Kresba a malba** z 1. roč. Rozvinuté kreslířské dovednosti žák zúročí ve všech ostatních předmětech z oblasti vzdělávání Uměleckohistorická a výtvarná příprava a to nejvýrazněji v předmětech **Užitá malba, Praktická cvičení, Nástěnné techniky, Desková malba, Grafický design**. Informace o technikách a materiálech si žák přináší z předmětu **Technologie**. Předmět se též opírá o znalosti získané v **Dějínách výtvarné kultury** (ukázky prací významných kreslířů, práce podle reprodukce, návštěvy výstav – orientace v kontextech současné výtvarné tvorby).

Digitální kompetence

Figurální kresba a malba patří k tradičním disciplínám, které se v současnosti mohou obohatit o využití digitálních technologií. Studenti mohou pracovat nejen klasicky s tužkou, štětcem a barvou, ale také využívat digitální tablety a grafické programy k vytváření figurálních kompozic či studií. Digitální prostředí umožňuje snadné experimentování s tvary, proporcemi či barevností, a poskytuje tak prostor k opakovanému zkoušení i k porovnávání různých variant. Kresba podle modelu může být doplněna o práci s digitální fotografií, kdy žáci využívají snímky jako předlohy či šablony a učí se je upravovat v grafických editorech. Malířské techniky je možné simulovat v aplikacích, které napodobují strukturu štětce, lazury či vrstvení barev, a propojit tak tradiční a digitální přístup. Velmi důležitá je i fotodokumentace výtvarného procesu či portfolia studentských prací. Rozvoj digitálních kompetencí v této oblasti zároveň vede k hlubšímu porozumění vizuálnímu zobrazování postavy v médiích. Žáci se učí kriticky hodnotit, jak jsou

lidské postavy prezentovány v reklamě, počítačových hrách nebo na sociálních sítích, a jak digitální úpravy ovlivňují naše vnímání těla a identity. Figurální kresba a malba proto ve spojení s digitálními nástroji nepřináší jen nové technické dovednosti, ale také podporuje tvořivost, sebereflexi a schopnost orientovat se v současné vizuální kultuře.

Vzdělávací obsah předmětu

Roč.	téma	výstupní kompetence žáka	učivo	mezipředmětové vztahy průřezová témata
2.	Detaily lidské postavy (ruce, nohy), detaily tváře (oči, uši, atd.), sádrový model, portrét a celá figura dle lidského modelu	<p>Žák</p> <ul style="list-style-type: none"> -prohlubuje své dosavadní kreslířské dovednosti a znalosti o správném zobrazení modelu v prostoru (perspektiva a modelace) a dokáže tyto poznatky aplikovat i na novém námětu (lidské tělo) - uplatňuje postupně zásady správné konstrukce v jednotlivých detailech lidské postavy, hlavy a nakonec celé figury (dostává poučení o anatomii, proporčních vztazích a charakteristických postojů lidského těla) a dokáže poznatky použít ve vlastní kresbě - zakomponuje celou figuru do formátu (neořezanou) - využívá celé spektrum vyjadřovacích možností v kresbě, využívá různých materiálů a usiluje o kreslířský výraz. - získané kreslířské dovednosti zúročí dalších předmětů 	<ul style="list-style-type: none"> - studie detailů lidského těla podle modelu či předlohy (kresba ruky, nohy) – materiál tužka, - kresba lebky podle modelu a předlohy a kresba hlavy podle sádrového modelu – materiál uhel, tužka - studie detailů lidské hlavy podle předlohy i modelu (oko, ucho, nos, rty...) - studijní kresba hlavy podle živého modelu - materiál uhel, tužka, uhel, rudka, tuž, apod., 1:1 - studie lidské postavy podle modelu a rychlé pohybové studie lidské postavy v různých pozicích – materiál tužka, uhel, rudka - průběžná cvičení: studie vlastní hlavy - autoportrét, pohybové studie - materiál tužka, rudka, uhel, pastelky, fix, pero, tuž -malba hlavy, autoportrét. -valérová malba -ve všech tématech důraz na správnou konstrukci figury, správné proporce, správné vystižení pohybu 	
3.	Celá figura, pul-figura, portrét	<p>Žák</p> <ul style="list-style-type: none"> - prohlubuje své dosavadní kreslířské dovednosti a znalosti a aplikuje je v rámci malby figury - využívá postupně celou škálu malířských výtvarných prostředků a materiálů, využívá jejich výrazové možnosti; ovládá zásady prostorové modelace v malbě, postupy stylizace posunu reálných tvarů i barevnosti - zakomponuje figurální námět (jedna i více postav) v zadaném formátu a měřítku 	<ul style="list-style-type: none"> - opakování z předchozího ročníku: studie lidské postavy podle modelu - kresba, materiál uhel, tužka - studie kostry- kresba, materiál uhel, tužka - malba figury podle modelu suchými technikami (pastel) - celá figura i portrét - barevné studie figury podle modelu - valérové studie (akvarel, řídká tempera) - malba figury podle modelu technikou tempery, akrylu- důraz budování hmoty- modelaci - malba figury podle modelu technikou olejomalby- různé technické postupy (malba alla prima, malba v barevných vrstvách) - studie figury podle modelu 1:1 	

		<ul style="list-style-type: none"> - uplatňuje poučení na významných dílech představitelů figurální kresby a malby do vlastní práce - využívá prohloubeného rejstříku vyjadřovacích možností v malbě figury (pracuje v různých materiálech, účelně je kombinuje, snaží se vyjádřit adekvátní dojem, pocit, usiluje o vlastní malířský výraz) 	<ul style="list-style-type: none"> - komponování figury v prostoru - studie pul-figury a portréty, různé techniky - studie oblečené figury - postupně hledání osobitého malířského výrazu- stylizace, geometrizace, exprese apod., vlastní výraz - průběžná cvičení: studie vlastní hlavy - autoportrét, pohybové studie - materiál různorodé kresebné i malířské techniky - průběžně návštěva výstav s figurální tematikou (Figurama, Bienále kresby...) 	
4.	Celá figura	<p>Žák</p> <ul style="list-style-type: none"> - uplatňuje a zdokonaluje dovednosti získané v předchozích ročnících - využívá širokého rejstříku vyjadřovacích možností v kresbě a malbě a usiluje o osobitý kreslířský a malířský výraz. 	Kresba figury 1:1	

PROSTOROVÉ VYTVÁŘENÍ

počet hodin týdně: 3+0+0+0, tj. celkem 3 hodiny během studia

Charakteristika předmětu

Obecný cíl a organizace předmětu

Předmět prostorové vytváření vychází z vzdělávací oblasti **Umělecko-historická a výtvarná příprava**. Cílem předmětu je zejména formou praktických činností seznámit žáky s některými technikami trojrozměrné tvorby, které úzce souvisí s oblastí užitě malby, a výtvarník zaměřený na tuto oblast se s nimi může ve své práci často setkávat, ať už ve scénografické tvorbě, v reklamě, volné tvorbě apod. Celkově důležitou roli zde hraje moment výtvarného uchopení třetího rozměru. Při studijní kresbě a malbě podle reálného modelu se žák setkává s nutností převést trojrozměrnou realitu do dvojrozměrného vyjádření, při čemž je mu velmi prospěšné, setkal-li se i s trojrozměrnou tvorbou. Toto setkání mu zprostředkovává praktická činnost v předmětu **prostorové vytváření**, kde při plnění daných úkolů musí plasticky vyjádřit svou představu nebo reprodukovat realitu. Vzhledem k tomu, že ve všech oborech výtvarného umění hraje mezi materiály větší či menší úlohu papír, je práci s papírem věnována v tomto předmětu adekvátní pozornost.

V **prostorovém vytváření** žáci využijí teoretické znalosti z předmětu **technologie**, významná je souvislost s předmětem **praktická cvičení**. V předmětu **dějiny výtvarné kultury** se žáci setkávají na úrovni teorie a dějin umění s trojrozměrnou tvorbou významných autorů a vzniká tak možnost srovnání s jejich vlastní prací. Používané materiály a procesy probíhající při jejich aplikacích souvisejí také s látkou probíranou v předmětu **základy přírodních věd**.

Učivo je zařazeno v 1. ročníku studia

Směřování výuky v oblasti citů, postojů, hodnot a preferencí

Žáci jsou vedeni k zodpovědnému plnění praktických úkolů, dále k potřebné míře tolerantnosti a schopnosti kooperace při plnění individuálních úkolů ve skupině na

společném pracovišti. Důležité je nejenom naučit je probíraným technikám, ale i vzbudit zájem o trojrozměrnou tvorbu a výtvarné ovládnutí prostoru.

Pojetí výuky

Práce na daném úkolu začíná verbálním vysvětlením principu dané techniky a postupu při práci, pokračuje předvedením praktické činnosti učitelem. Důležité je seznámení se zásadami bezpečnosti práce pro konkrétní materiály a pracovní postupy. Techniku lze také uvést do širších souvislostí v oblasti výtvarného umění a probrat její výrazové možnosti. Hlavní náplní výuky je praktická činnost žáků pod učitelovým individuálním vedením. Výuka probíhá převážně v malířské dílně nebo v ateliéru.

Hodnocení výsledků žáků

Žák je hodnocen za výsledek své práce z technického a výtvarného hlediska. Přihlíží se však důrazně také k průběhu práce, k tomu, jak se na ni žák připravoval, soustředil a jak zodpovědně pracoval, jak si osvojil správné pracovní návyky, jak dovedl zúročit konzultaci své práce s učitelem. Využívá se klasická stupnice 1 – 5, významnou úlohu hraje slovní hodnocení.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí a průřezovým tématům

Kompetence k učení rozvíjí předmět prostorové vytváření zejména tím, že vyžaduje od žáka, aby teoretický výklad a praktickou ukázkou činnosti využil ke správnému výkonu daného pracovního postupu. Důležité je analyzování vlastních chyb při práci a využití těchto poznatků pro další činnost.

Kompetence k řešení problémů jsou rozvíjeny při osvojování si nových technik a pracovních postupů, kdy vznikají situace vyžadující zvýšené soustředění, případně promptní nápravu chybných úkonů.

Komunikativní kompetence jsou rozvíjeny jednak v úvodním stádiu práce na daném úkolu, kdy žák musí vnímat výklad učitele a následně z něho vyvodit adekvátní praktickou činnost, jednak při individuálních konzultacích v průběhu práce, kdy dochází k oboustranné komunikaci mezi žákem a učitelem. Ta má vést k co nejlepšímu výsledku práce žáka. Hraje zde roli také vzájemné sdělování poznatků mezi jednotlivými žáky.

Personální a sociální kompetence rozvíjejí žáci především zodpovědným přístupem k práci na zadaném úkolu. Při praktické činnosti v dílně nebo ateliéru musejí dodržovat základní zásady tolerance mezi jednotlivými členy skupiny a vzájemně si vytvářet optimální prostředí k práci. Důležitá je oboustranná odpovědnost, vzájemná úcta a přiměřená tolerantnost ve vztahu mezi učitelem a žákem.

Občanské kompetence a kulturní povědomí jsou rozvíjeny bezprostředním kontaktem s výtvarnými technikami, které jsou součástí celé kulturní struktury naší civilizace, přičemž nemalou roli v tomto předmětu hraje princip ovládnutí prostoru a princip umístění objektu do prostoru, což jsou archetypální elementy zakořeněné již v počátcích sapientace a spiritualizace lidského druhu.

Kompetence k pracovnímu uplatnění a podnikatelským aktivitám rozvíjejí žáci získáváním nových praktických dovedností, které jim rozšíří možnosti budoucího pracovního uplatnění.

Matematické kompetence rozvíjejí žáci při určování poměrů jednotlivých materiálů při přípravě směsí a při úvahách o velikostech a proporcích v souvislosti s vytvářeným objektem.

Kompetence k využívání prostředků informačních a komunikačních technologií mohou žáci rozvíjet zejména při vyhledávání doplňujících informací k učivu.

K průřezovému tématu **občan v demokratické společnosti** přispívá předmět prostorové vytváření tím, že žáka vede od seznámení s určitou praktickou činností, k jejímu ovládnutí a tím i k přiblížení se širším duchovním souvislostem, jichž je tato výtvarná činnost součástí. Tento proces přispívá k uvědomění si vlastního místa v celku určitého lidského společenství jakékoli úrovně. Průřezové téma

Člověk a životní prostředí se uplatňuje při správné, šetrné a odborně fundované manipulaci s používanými materiály, při uplatňování zásad bezpečnosti práce s těmito materiály a při ekologické likvidaci odpadů. Průřezové téma **člověk a svět práce** se naplňuje samou podstatou předmětu s jeho praktickým zaměřením, se zvláštním přihlédnutím k požadavku zodpovědného přístupu žáka k plnění zadaného úkolu. Průřezové téma **Člověk a digitální svět** se uplatňuje při vyhledávání doplňujících informací k zadaným praktickým úkolům. Žák některé úkoly řeší pomocí počítače, internetu a hledání informací (vyhledávání vhodných předloh a reprodukcí), je tedy i výrazně rozvíjena kompetence využívat prostředky IKT a pracovat s informacemi. Žák dokáže vyhotovit digitální dokumentaci svého díla, využít AI při vizualizaci návrhu a efektivně prezentovat výstup digitální formou. Žák dbá etických a bezpečnostních opatření.

Digitální kompetence

Žáci mohou využívat v návrhových úkolech tablety s tužkou. Mohou se inspirovat v různých obrazových galeriích a aplikacích. A vytvořit tak vlastní individuální inovativní práci. Žák vedeni k tomu, aby digitální technologie využívali jako nástroj pro kreativní tvorbu a interpretaci uměleckých děl. Učím je, jak digitální média využít k vyjádření vlastních myšlenek a emocí a jak při práci s digitálním obsahem aplikovat estetická kritéria. Zároveň se žáci učí posuzovat a hodnotit digitální tvorbu z hlediska její kvality a etiky. Dále se učí se sociálními sítěmi, sami si založí školní účet a vkládají si tam reálné správně vyfocené a stylizované objekty.

Vzdělávací obsah předmětu

roč.	téma	výstupní kompetence žáka	učivo	mezipředmětové vztahy průřezová témata
1.	Reliéfní a prostorové možnosti papíru	Žák: použije k sejmutí reliéfu nebo struktury techniku frotáže, provádí základní kartonážní práce, navrhne a vytvoří trojrozměrný objekt z papíru, kartonu nebo vrstveného papíru.	Techniky frotáže. Výroba složky nebo pasparty. Vytvoření trojrozměrného objektu z papíru (jednoduché prostorové leporelo nebo jiný objekt).	
	Modelování a kašírování	vymodeluje reliéf nebo objekt určený pro všechny pohledy z hlíny nebo jiné modelovací hmoty. Může se jednat o studii podle modelu nebo tématický úkol. Zná techniky kašírování nebo tvarování plastiky z drátu a pletiva a některou z nich použije k vytvoření 3D objektu na dané téma.	Modelování objektu z hlíny nebo jiné modelovací hmoty. Kašírování na hliněný model nebo jiný typ kašírování. Konečná povrchová úprava kašírované plastiky.	
	Odlévání, práce s dvousložkovými nebo jinými licími materiály	vyrobí jednoduchou reliéfní formu otiskem modelu do vhodného materiálu, odlíje reliéf ze sádry nebo jiného licího materiálu.	Výroba drobné rekvizity nebo jednoduchého reliéfu z licích materiálů. Konečná úprava výrobku patinováním nebo polychromií.	
	Návrh jednoduchého 3D objektu	vytvoří návrh hračky, rekvizity, assembláže nebo jiného předmětu převedením své představy 3D objektu do plochy v podobě perspektivní kresby a třípohledového technického výkresu.	Návrh jednoduchého 3D objektu a technický výkres pro výrobu.	

Střední uměleckoprůmyslová škola a Základní umělecká škola Zámeček s. r. o.; Školní vzdělávací program: **Užitá malba**, odborné zaměření: **Malba v umění, designu a architektuře** platný od 1. 9. 2025; učební osnova předmětu:

UŽITÁ MALBA

počet hodin týdně: 0+8+8+5, tj. celkem 21 hodin během studia

Charakteristika předmětu

Obecný cíl a organizace předmětu

Výuka předmětu směřuje k získání malířského výtvarného vzdělání na základě tradice západní výtvarné kultury a je podstatnou součástí výuky na všech typech odborných výtvarných škol. Vychází z oblasti vzdělávání **Návrhová a realizační tvorba**. Je podpořená výukou předmětu **Praktická cvičení** a všech ostatních předmětů z oblasti Umělecko-historické a výtvarné přípravy a návrhové a realizační tvorby. Společně tak vytváří podstatný profil absolventa SSUPŠ Zámeček v oboru studia Užitá malba.

Předmět plynule navazuje na výuku předmětu **Kresba a malba** vřazeného do 1. ročníku, kdy již mají žáci zvládnuté základy proporčního a perspektivního zobrazování reálného motivu v kresbě podle modelu i základy práce s barvou na volných tématech. Výuka předmětu směřuje od 2. ročníku od zvládnutí kresby a malby podle skutečnosti (přírodniny, zátiší, člověk, krajina) studiem vztahů hmoty, prostoru, perspektivy, proporcí, tvaru a objemu, světla a stínu a na těchto základech pak učí postupům rozvíjení stylizace, abstrakce či kompozice inspirované fantazií. Ve 3. ročníku přechází k výuce systematické výtvarné práce na zadaný úkol, která zohledňuje požadavky tématu, techniky a současně je svébytná – projevuje rozvinuté výtvarné myšlení, fantazii a tvořivost. Ve 4. ročníku, v maturitní práci musí žák ukázat schopnost samostatného komplexního řešení specifické výtvarné zakázky (od návrhové části, přes na zadaný prostor v měřítku

předvedený definitivní návrh, ukázkou techniky, až po obhajobu maturitní práce obsahující také dokumentaci obrazovou, technickou a finanční rozpočet).

Žáci jsou v tomto předmětu obvykle vedeni jedním učitelem ve všech třech ročnících.

Směřování výuky v oblasti citů, postojů, hodnot a preferencí

Žák je v procesu praktické výuky výtvarného vzdělání kultivován obecně v oblasti výtvarné kultury a potažmo tak i v oblasti společenských hodnot. Na základě rozvíjení schopnosti vizuálního vidění a vnímání reálného přírodního světa získává cit pro souměrnost, vyváženost a harmonii, učí se o konstruktivnosti, funkčnosti a zároveň rozmanitosti forem v něm obsažených a je veden, aby tyto poznatky dokázal dále propojit a zužitkovat v rámci jiných předmětů i vlastního života. Jeho vnímání je zjemňováno a zostřováno současně. V rámci předmětu je žák také směřován k tomu, aby byl schopen vnitřní disciplíny, soustavné soustředěné a rozvíjející se práce, budování vlastního názoru, i k akceptování názorů a potřeb druhých, vlastní odpovědnosti a snaze porozumět ostatním.

Pojetí výuky

Výuka probíhá především v ateliérech, případně v plenéru. Učitel zadá žákům úkol, vysvětlí jim možnosti a postupy a dále již pracuje s jednotlivými žáky individuálně, osobními, konkrétně mířenými konzultacemi. Stejně jako samostatná práce žáka v ateliéru je důležitá i jeho domácí příprava, kterou učitel zadává, důsledně kontroluje a jednotlivě konzultuje.

Hodnocení výsledků žáků

Žák je hodnocen za úkoly zpracovávané v ateliéru jak slovně, tak běžnou klasifikací. Rovněž je klasifikována kvalita a množství domácích prací. Pololetní klauzurní práce jsou navíc také klasifikovány bodovým ohodnocením od 1 do 15 bodů. V celkové známce na vysvědčení se zohledňuje osobní rozvoj žáka, invence, technické zpracování a jeho přístup k zadávaným úkolům. Soustředění, pracovní nasazení a včasné odevzdání.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí a průřezovým tématům

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí

Předmět rozvíjí převážně **odborné kompetence** a to v celém jejich spektru (žák se učí ovládat prostředky výtvarné užitě tvorby, realizovat zadanou práci podle požadovaného výstupu a usilovat o nejvyšší kvalitu své práce, chovat se ekologicky v rámci používání potřebných materiálů a zvažovat ekonomické nároky zadávaných úkolů). Dále pak rozvíjí **klíčové kompetence k učení** (žák se učí v oblasti výuky užitě malby porozumět teoretickým radám vyučujícího, následně je aplikovat, ale současně i hledat vlastní způsob zdokonalování, uplatňovat vlastní výtvarný názor a samostatně se vyjadřovat, sledovat a hodnotit pokrok při dosahování cílů svého učení, přijímat hodnocení výsledků svého učení od jiných

lidí, hledat a využívat různé inspirační zdroje), **kompetence k řešení problémů** (žák se musí naučit vhodně volit prostředky a způsoby tak, aby zadaný úkol pojal k uspokojivému výsledku, učí se neempirickému myšlení), **personální a sociální kompetence** (žák je součástí skupiny a je nucen ke spolupráci při přípravách, učí se toleranci, rozvíjení mezilidských vztahů), **komunikativní kompetence** (žák je podněcován k dialogům na probíraná témata, musí umět vyjádřit slovně i písemně svůj výtvarný záměr, obhájit ho a patřičně prezentovat), **kompetence k pracovnímu uplatnění a podnikatelským aktivitám** (výuka předmětu je nedílným článkem vývoje žáka v prohlubování jeho osobnostních a odborných předpokladů, pro jeho úspěšné uplatnění ve světě práce a pro rozvoj jeho profesní kariéry. Rovněž se žák učí efektivně organizovat svoji práci vzhledem ke stanovenému termínu).

Přínos předmětu k průřezovým tématům

V předmětu Užitá malba se průběžně uplatňují průřezová témata **Občan v demokratické společnosti, Člověk a životní prostředí a Člověk a svět práce**. Téma **Občan v demokratické společnosti** se v předmětu promítá v rámci osobnostního a pracovního rozvoje žáka v průběhu výuky. Důležitým bodem v tomto rozvoji je vzájemná komunikace, vedení hodin k neustálému zamýšlení a zhodnocování pozic jednotlivce, kolektivu i společnosti. Téma **Člověk a životní prostředí** je přítomno díky důkladnému pozorování přírody, člověka a společnosti na zadaných úkolech. Žák lépe chápe přírodní jevy, prohlubuje svoje estetické citění a citové vnímání. Každoroční krajinářské kurzy poskytují možnost užšího sepejetí s krajinou a její citlivé pozorování. Prakticky je toto téma promítnuto způsobem zacházení s výtvarnými prostředky a materiály. Téma **Člověk a svět práce** se objevuje ve výuce v souvislosti se zdůrazňováním samostatnosti, odpovědnosti, seberealizace a také s hledáním směru budoucího pracovního naplnění. Průřezové téma [Člověk a digitální svět](#) je naplněno tak, že žák některé úkoly řeší pomocí počítače, internetu a hledání informací (vyhledávání vhodných předloh a reprodukcí), je tedy i výrazně rozvíjena kompetence využívat prostředky IKT a pracovat s informacemi.

Mezipředmětové vztahy

Předmět Užitá malba navazuje na předmět Kresba a malba z 1. ročníku, prohlubuje jej a rozvíjí. Dále navazuje na předmět Praktická cvičení, ve kterém jsou používány naučené výtvarné techniky. Spolupracuje s předmětem **Nástěnné techniky**, kterému ve studiu předchází. Vytváří podklad výtvarných schopnosti pro studium předmětu **Desková malba, Grafický design a vzdáleněji pro předmět Prostorové vytváření a Základy fotografie**. Informace o technikách a materiálech si žák přináší z předmětu **Technologie**. Předmět se též opírá o znalosti získané v **Dějinnách výtvarné kultury** (ukázky prací významných kreslířů, práce podle reprodukce, návštěvy výstav – orientace v kontextech současné výtvarné tvorby) a rovněž také s předměty **Český jazyk a literatura** a **Občanská nauka** (zadávané motivy často souvisejí s literárními předlohami, filozofickými, psychologickými a ekologickými tématy).

Digitální kompetence

Digitální kompetence v oblasti užitě malby představují důležitý nástroj, který propojuje tradiční řemeslné postupy s novými technologiemi a otevírá studentům širší možnosti tvůrčí i profesní uplatnitelnosti. Digitální prostředí umožňuje studentům rychle vytvářet barevné návrhy, experimentovat s kompozicí či strukturou a připravovat vizualizace, které lze snadno upravovat podle zadání. Grafické programy, autorské fotografie a malířské aplikace poskytují prostor pro simulaci různých materiálů a povrchů, což usnadňuje přípravu návrhů pro nástěnné malby, interiérové realizace, dekorativní panely či designové prvky. Díky digitálním technologiím mohou studenti lépe propojit návrhovou fázi s konečnou realizací, například při přenášení motivů na plochy nebo při přípravě podkladů (šablon v daném měřítku) pro tisk a další techniky. Velmi přínosná je i fotodokumentace výtvarného procesu či autorská portfolia.

Součástí rozvoje digitálních kompetencí je i schopnost kombinovat ruční malbu s digitálním zpracováním. Studenti mohou své kresby a malby skenovat, dále je digitálně upravovat a využívat jako základ pro dekorativní či designérské projekty. Získávají tak zkušenost s tím, jak se tradiční výtvarný projev transformuje do digitální podoby a jak jej lze aplikovat v současném vizuálním prostředí. Důležitou

roli hraje rovněž vizuální a mediální gramotnost – studenti se učí reflektovat estetické a funkční požadavky zadavatelů, chápat principy autorských práv a orientovat se v digitálních médiích jako v prostředí, kde se jejich tvorba prezentuje i posuzuje.

Digitální kompetence v užitě malbě proto nepředstavují jen technický doplněk, ale stávají se klíčovou součástí výuky, která studenty vede k větší tvořivosti, efektivitě i profesní flexibilitě, a zároveň je připravuje na uplatnění v oblasti umění, designu i vizuální kultury.

Vzdělávací obsah předmětu

Roč.	téma	výstupní kompetence žáka	učivo	mezipředmětové vztahy průřezová témata
2.	Studie přírodnin, Malba zátiší Figurální kompozice Malba v plenéru	<p>Žák</p> <ul style="list-style-type: none"> -prohlubuje své dosavadní kreslířské dovednosti a znalosti (práce s linií, perspektiva a modelace) a znalosti práce s barvou a dokáže tyto poznatky aplikovat i na přírodninách a postupně v malbě různými technikami - přesvědčivě malbou vyjádří skutečnost s důrazem na kompoziční řešení, proporce, modelaci předmětů a budování prostoru - ovládá postupy stylizace, abstrakce, posunu reálných tvarů i barevnosti - ovládá základní techniky malby: akvarel, kvaš, kaseinová tempera, vaječná tempera, olejomalba - ovládá figurální kompozici - používá a ovládá postup vytváření řady návrhů a přenáší je do realizace v zadaném formátu a technice 	<ul style="list-style-type: none"> - studie přírodnin (byliny, plody, apod.) a důrazem na linii, objem, světlo a stín – materiál tužka, tuž, akvarel, kvaš - zátiší s důrazem na tvar, objem a strukturu jednotlivých předmětů, světlo a stín, budování prostoru a kompozice- materiál kaseinová, vaječná tempera, olejomalba – postupně: - malba monochromatická - malba plnobarevná - stylizace, abstrahování - figurální kompozice (návrhy a realizace), materiál - olejomalba nebo malba akrylem - průběžně krátká zadání na rozvíjení kreativity a fantazie -klauzurní zadání- závěsný obraz - krajinářský kurz (použití barvy, vzdušná perspektiva) - průběžné návštěvy aktuálních výstav i stálých sbírek umění 	<ul style="list-style-type: none"> - nácvik technik v předmětu Praktická cvičení – akvarel, kvaš, kaseinová tempera, vaječná tempera, olejomalba

Roč.	téma	výstupní kompetence žáka	učivo	mezipředmětové vztahy průřezová témata
3.	Studie přírodního světa- návrhy k nástěnným technikám Velkoformátová malba Závěsný obraz	Žák: - rozšiřuje rejstřík přírodních a reálných tvarů, které dokáže znázornit podle zákonů perspektivy a proporcí a poté je použít pro stylizaci a návrhy ke konkrétním technikám (mozaika, sgrafito, vitráž, freska) - využívá prohloubeného rejstříku vyjadřovacích možností v kresbě a malbě a účelně je kombinuje, snaží se vyjádřit adekvátní dojem, pocit, usiluje o osobitý malířský výraz a hledá vlastní náměty -dokáže v návrzích zohlednit zadané téma do reálného prostoru (souznít s kontextem)	- studie přírodního světa (rostlin, zvířat -návštěvy zoo trénink vizuální paměti, pohybové studie) a následné zpracování do: - návrhy pro konkrétní techniky (lineární kresba a malba založená na kresbě) mozaiky, sgrafita a vitráže - velkoformátová malba - řešení v návrzích, detail malby zvolenou technikou (freska, akrylátová Malba, malba spreji) - závěsný obraz jako: - malba dle vlastního námětu (návrhy a realizace) - malba na zadané téma-série obrazů (návrhy , realizace, dokumentace) - Klauzury s obhajobou - průběžně krátká zadání na prohlubování kreativity a fantazie - nepovinně krajinářský kurz-malba v plenéru - průběžné návštěvy aktuálních výstav i stálých sbírek umění	-spolupráce s předmětem Nástěnné techniky - mozaika Sgrafito, freska a vitráž
4.	Krátká zadání procvičující speciální techniky a techniky 20st. Maturitní zadání	Žák - uplatňuje a zdokonaluje dovednosti získané v předchozích ročnících, rozvíjí osobitý malířský výraz na různých technikách - pracuje komplexně a samostatně při řešení zadané maturitní práce, usiluje o osobité a kreativní pojetí a současně zohledňuje vhodnost a reálnost svého návrhu -obhájí přesvědčivě svoji práci, je schopen navrhnout a realizovat své představy	- enkaustika - pastózní malba - malba alla prima - kombinované techniky- koláž, asambláž -možnost náhledu do technik grafiky (linoryt, sítotisk) - maturitní zadání jako komplexní řešení pro konkrétní prostor a techniku (3 varianty návrhů, axonometrie či model, definitivní návrh v měřítku, ukázka techniky, obhajoba práce s dokumentací a finanční rozvahou)	-spolupráce na maturitní práci s vyučujícími předmětů Praktická cvičení a Grafický design

Střední uměleckoprůmyslová škola a Základní umělecká škola Zámeček s. r. o.; Školní vzdělávací program: **Užitá malba**, odborné zaměření: **Malba v umění, designu a architektuře** platný od 1. 9. 2025; učební osnova předmětu:

GRAFICKÝ DESIGN

počet hodin týdně: 0+0+0+8, tj. celkem 8 hodin během studia

Charakteristika předmětu

Obecný cíl a organizace předmětu

Grafický design poskytuje žákům na oboru Užitá malba přesah vědomostí a dovedností směrem k oboru reklama, což významně rozšiřuje budoucí uplatnění žáků i v oblasti reklamy. Ve školním vzdělávacím programu SSUPŠ Zámeček je součástí přípravy v posledním ročníku. Ve vztahu k RVP učivo vychází ze vzdělávací oblasti **Návrhová a realizační tvorba**.

Výuka grafického designu je specifická svojí návazností na vnímavý přístup k vývoji a trendům oboru, jež je ovlivňován vývojem společnosti, ekonomiky, marketingu a reklamy, techniky a technologie a jehož úlohou je naučit žáka tyto podněty aktivně vnímat a využívat a hlavně uplatňovat v tvorbě. Žáci oboru významně využívají dovedností a znalostí nabytých v ostatních předmětech.

Cílem předmětu Grafický design je informovat žáka ve zhuštěné podobě a formou realizace vybraných úkolů o oblasti komerčního uplatnění výtvarného myšlení. Žák se **naučí odpovědnosti, spolehlivosti a profesionálním přístupům** ke své práci a k budoucím klientům, osvojí si **základy DTP** a základy **reklamní práce**. Velmi důležitá je i motivace žáka k aktivnímu **vnímání společenského a profesního okolí**, bez něhož ztrácí konkurenceschopnost. Právě aktivní sledování vývoje reklamy a grafického designu, spojené s komentářem vyučujícího a diskusí.

Ve studijním programu SSPŠ Zámeček je zařazena tato disciplína do výuky v 1. pololetí IV. ročníku a navazuje na zvládnuté základy z výtvarných a teoretických předmětů v 1. ročníku.

Obsah vyučování předmětu Grafický design začíná úkoly navazujícími plynule na základní výtvarnou disciplínu, tj. kresbu. Neklade si však za cíl prohlubovat zvládnutí schopnosti studijní kresby, ale naopak žák je nucen pracovat s deformací, nadsázkou či karikaturou a nutně dochází k osobitému výrazu (komiks, ilustrace), základech **vizuálního stylu** a jeho praktického užití (logo, logotyp), manuál JVS. Ve 3. ročníku je dále vyhrazen rovněž prostor **pro základy statické 3D grafiky a modelování**. Další etapou je uplatňování daného JVS v různých disciplínách grafického designu, jakými jsou leták, katalog, plakát – kulturní, reklamní, sociální, kalendář, knižní grafika, piktogram, prostorová, reklamní komunikace a strategie. V rámci těchto témat jsou vyučovány kompetence **modulů Typografie a Marketing a reklama**.

Důležitá je i práce na národních a mezinárodních oborových soutěžích. Účast studenta v soutěži je dobrovolná, ale tato aktivita bude součástí hodnocení. Škola bude na svých webových stránkách informovat o probíhajících soutěžích a student si z této nabídky bude sám vybírat. Konzultace prací bude probíhat během výuky, ale vlastní tvorba bude probíhat mimo výuku.

Směřování výuky v oblasti citů, postojů, hodnot a preferencí

Žák je veden k tomu, aby si vážil své práce a svých vědomostí a byl schopen ocenit přínos, který mu poskytuje učitel, ale i kolektiv žáků věnující se práci ve zvoleném oboru. Je veden k odpovědnosti za vlastní výsledky, ke schopnosti

přijímat kritiku, k toleranci a solidaritě vůči ostatním. Výuka směřuje k tomu, aby žák byl co nejlépe a pokud možno komplexně připraven na své budoucí povolání.

Pojetí výuky

Pojetí výuky je zaměřeno na propojení teoretických a praktických poznatků praktické tvorby grafiky. Uplatňován je individuální přístup k jednotlivým žákům, ale hlavní důraz je směřován k důkladnému vysvětlení látky na teoretické rovině. Průběžně jsou zařazovány návštěvy galerií, muzeí či depozitáře podle aktuální nabídky. Výuka probíhá především v ateliérech. Individuální příprava, která je nedílnou součástí každé zadané práce, může probíhat i mimo ateliér. Učitel zadá žákům společně úkol, vysvětlí jim možnosti a postupy a dále již pracuje s jednotlivými žáky individuálně osobními, konkrétně mířenými konzultacemi. Učitel důsledně kontroluje a jednotlivě konzultuje samostatnou práci žáka v ateliéru, ale i jeho domácí přípravu či domácí úkoly, které učitel zadává.

Hodnocení výsledků žáků

Žák je hodnocen za kreativní a strategické myšlení, praktická cvičení, ústní zkoušení a praktické zkoušky. Hodnocena je především schopnost praktického uplatnění získaných vědomostí a dovedností. Určitá kritéria hodnocení jsou zadána tak, aby hodnotila kompetence získané absolvováním modulárních vzdělávacích celků. Výsledné kompetence jsou na konci studia prověřeny praktickou maturitní prací.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí

Předmět **Grafický design** rozvíjí zejména klíčové **kompetence k učení** (žák musí umět efektivně vyhledávat a zpracovávat informace, s porozuměním poslouchat mluvený projev učitele a pořizovat si poznámky, využívat k učení různé informační zdroje, včetně zkušeností svých i jiných lidí, sledovat a hodnotit pokrok, přijímat hodnocení od jiných a seznamuje se s možnostmi svého dalšího vzdělávání, zejména v oboru a povolání), dále všechny **kompetence k řešení problémů** (učí

se řešit kreativně-strategické problémy, které ho v oboru potkají), **komunikativní kompetence** (musí umět formulovat své myšlenky srozumitelně a správně v písemné i ústní podobě za použití odborné terminologie, musí umět obhajovat své názory a své myšlenky, vtělené do svého díla), **kompetence k pracovnímu uplatnění a podnikatelským aktivitám** (poznáváním teoretických principů fungování světa reklamy a marketingových komunikací; odborných technik (k nimž žák získává vztah tím, že dovede správně zvolit ty, co ze svých dovedností může uplatnit v které pracovní oblasti); učí se zvolit vhodnou techniku a technologický postup při realizaci výtvarného záměru; ve třetím ročníku se žák seznamuje přímo s pracovním prostředím svého oboru), **občanské kompetence** (žák se učí ekologicky zacházet s materiálem, se kterým pracuje a o kterém se učí, skrze historické techniky zná tradice a hodnoty národní, evropské i světové kultury), rovněž i **matematické kompetence** (při řešení dílčích úkolů v prostorové tvorbě nebo řešení kalkulací zadaných praktických grafických úkolů) a **kompetence využívat prostředky IKT a pracovat s informacemi** (práce s počítačem je nedílnou součástí výuky, IKT jsou vlastně technologickým prostředkem pro práci v oboru grafický design).

Přínos předmětu k průřezovým tématům

Předmět **Grafický design** uplatňuje průřezové téma **Občan v demokratické společnosti** především v cílevědomém úsilí o dobré znalosti a dovednosti žáků, aby je dále mohli využívat a uplatňovat v praxi. Důraz bude kladen zejména na komunikaci a vyjednávání, jednotlivce a společenské skupiny (při práci na reklamních strategiích žák získává schopnost pochopit vzájemnou souvislost mezi výrobcem a spotřebitelem), masová média v reklamním světě, potřebné právní minimum (reklama a právo), autorské právo. Téma **Člověk a životní prostředí** se uplatňuje zejména tím, že žák se učí o složení materiálu a způsobu jeho likvidace. K tématu **Člověk a svět práce** přispívá hlavně tím, že seznamuje žáky s pracovními prostředky oboru, který by se měl v budoucnu stát jejich povoláním.

Téma **Informační a komunikační technologie** je neoddělitelnou součástí technologie grafického designu vůbec.

Mezipředmětové vztahy

V předmětu **Grafický design** se žák učí používat vlastní výtvarnou tvorbu k podpoře prodeje výrobku, kulturní události, instituce či sociálního apelu. Je tedy úzce spjat s předměty **Písmo, Základy fotografie, Technologie, Počítačová grafika, Člověk a digitální svět**. Mnoho historických informací žák využije v kontextu **Dějiny výtvarné kultury**. Zřejmá je i souvislost s předměty **Ekonomika, Český jazyk, Anglický jazyk, Občanská nauka**. Celou škálu získaných vědomostí a dovedností uplatní při realizaci **praktické maturitní práce**.

Digitální kompetence

Již stabilně uplatňujeme tvořivý potenciál digitálních médií. Studenti při vlastní tvorbě používají tablet a mobilní telefon. Obě zařízení umožňují rychlé pořízení

obrazu a jeho úpravu různých aplikacích a v grafických editorech. Umožňují rychlou přípravu variant a poskytují možnost uplatnění estetických kritérií při prezentaci návrhů i konečných výstupů. Pomocí digitálních médií studenti hledají řešení zadání domácích úkolů. Uložené soubory lze rychle a efektivně vyhodnotit a okamžitě přetvářet při konzultacích. Skicovní materiál pro konečnou realizaci převádíme na plátno pomocí dataprojektoru.

Studenti vytvářejí pomocí digitálních technologií ilustrace a jednoduché animace technikou stop motion.

Studenti se seznamují s možnostmi AI, s jednoznačně kladným přínosem, jakožto s dalším kreativním nástrojem, ale zároveň jsou upozorňováni na rizika (např. bias, férovost, atd.)

Vzdělávací obsah předmětu

roč.	téma	výstupní kompetence žáka	učivo	mezipředmětové vztahy průřezová témata
4.	Komiks	<ul style="list-style-type: none"> - žák vyjmenuje a vysvětlí způsoby řešení komiksu - zvolí správný styl kresby pro daný námět - ovládá komiksové myšlení blízké filmové řeči - implementuje komiks do stripu či propagandy a dokáže reflektovat současné skutečné události - napíše vlastní scénář s charakteristikou hlavních postav a přeloží ho do angličtiny - je schopen vypointovat kratičký příběh se znalostí klasické výstavby literárního díla - je schopen vytvořit fotomontáž pomocí bitmapového editoru a retušovat drobné i větší nedostatky 	<ul style="list-style-type: none"> - Historie komiksu - Základní principy a způsoby použití komiksu. - Základy 2D a 3D animace - Základní způsoby práce s objekty v animaci - Využití grafického editoru při předtiskové přípravě - Využití digitálního fotoaparátu nebo webkamery pro netradiční komiks 	Provázanost s literaturou, výukou cizích jazyků a dějinami umění

		v počítači		
	Ilustrace a knižní přebal	<ul style="list-style-type: none"> - žák navrhne osobitou stylizaci figury - vytvoří série kreseb s důrazem na atmosféru - vyjádří vlastními slovy podstatu textu a reflektuje ho ve vlastní tvořivé práci - vytvoří knižní ilustrace s využitím netradičních postupů - aplikuje své znalosti z oblasti umělecké grafiky, fotografie nebo filmu - vytvoří knižní obálku s využitím znalostí práce v grafickém editoru - je schopen připravit svou práci pro předtiskovou přípravu (DTP) 	<ul style="list-style-type: none"> - Významné osobnosti ilustrace u nás a ve světě - Specifika knižní ilustrace – narativní a volný přístup - Specifika dětská ilustrace - Významné osobnosti české knižní vazby - Kniha a její části - Kompozici titulní strany knižního přebalu 	Využití vlastních grafických a malířských popř. fotografických prací vytvořených v jiných předmětech. Práce s textem – možné propojení s literaturou – Český jazyk
	Leporelo	<ul style="list-style-type: none"> - žák napíše vlastní příběh, který rozdělí do požadovaného počtu stránek leporela - je schopen stylizovat a zjednodušit reálný motiv tak, aby byl uchopitelný pro nejmladší čtenáře - je schopen vytvořit stylizovaný motiv – zvíře, postavu, rostlinu podle zadání - dokáže zdůvodnit význam barvy pro vnímání nejmenších dětí - napíše srozumitelný, krátký a výstižný doprovodný text - 	<ul style="list-style-type: none"> - Přístupy ke stylizaci v různých historických obdobích - Stylizace v moderní výtvarné tvorbě – comics, animovaný film, cartoon, počítačové hry - Stylizovaného motivu - Výrazná specifika ilustrace pro nejmenší čtenáře - Knižní vazba - Grafická úprava knihy, brožury 	Provázanost s literaturou
	Design obalu na výrobek	<ul style="list-style-type: none"> - žák je schopen definovat základní vztah marketingu a reklamy - je schopen charakterizovat a pojmenovat vývoj, historie a funkce produktové reklamy - dokáže analyzovat cílovou skupinu v produktovém designu - odhalí zákonitosti, na kterých stojí každý atraktivní, sdělný a účinný návrh - obhájí navržený tvar a barevnost obalu - dokáže zdůvodnit funkčnost a estetickou stránku 	<ul style="list-style-type: none"> - Vývoj, historie a funkce produktové reklamy - Základní vztah marketingu a reklamy - Design papírového obalu - Historický význam Bauhausu a následných významných designérských škol v Evropě a u nás - Základní rozdělení komunikačních prostředků v reklamě a jejich vlivu na cílovou skupinu - Základy průmyslového designu - Základní rozdělení reklamy 	Návaznost na znalosti z technického kreslení, provázanost s předmětem praktická cvičení, dějiny umění

	<p>navrhovaného řešení</p> <ul style="list-style-type: none"> - správně posoudí specifické vlastnosti papíru - dokáže tyto charakteristické vlastnosti aplikovat na jednoduchý a esteticky čistý tvar - vyhodnotí význam umístění doprovodného textu na obal výrobku a celkovou barevnost - je schopen vytvořit 3D návrh 		
<p>Návrh plakátu na zadané téma</p>	<ul style="list-style-type: none"> - žák samostatně vybere skici pro další zpracování - je schopen aplikovat text do obrazu - pochopí využití hierarchie, barvy a textury prvků k umocnění dojmu - prokazuje schopnost citlivé volby typu písma vůči námětu a kompozici - užije přípravu k vytvoření schválené varianty k digitalizaci - užije dovednosti, získané v předmětu IT k práci s grafickým programem - je schopen vytvořit portfolio vlastních prací - připraví vlastní prezentaci práce - dokáže argumentovat a komentovat navrhované řešení zadaného úkolu 	<ul style="list-style-type: none"> - Psychologický účinek barvy - Plakát / kulturní / komerční / sociální / společenský - Klasická pravidla uspořádání textových a grafických prvků v prostoru - Řešení kompozice v zadaném formátu - Volba vhodného fontu - Poučení o použití vlastní kresby, fotografie a reprodukce - Realizace návrhu a návazné výrobní technologie - Reprodukční techniky - Exkurze do současného polygrafického průmyslu 	<p>Provázanost s předmětem Informační technologie</p>

Střední uměleckoprůmyslová škola a Základní umělecká škola Zámeček s. r. o.; Školní vzdělávací program: **Užitá malba**, odborné zaměření: **Malba v umění, designu a architektuře** platný od 1. 9. 2025; učební osnova předmětu:

POČÍTAČOVÁ GRAFIKA

počet hodin týdně: **0+0+2+0**, tj. celkem **2** hodiny během studia

Charakteristika předmětu

Obecný cíl a organizace předmětu

Počítačová grafika je dnes v oboru Užitá malba nepostradatelná, zejména v oblasti vizualizací interiérových i exteriérových realizací, v dokumentaci a archivaci a propagaci vlastní práce, každý výtvarník se setkává i s požadavky na užitou grafiku např. ve formě knihy nebo i reklamy. Ve školním vzdělávacím programu SSUPŠ Zámeček je součástí výuky třetího ročníku. Ve vztahu k RVP učivo vychází ze vzdělávací oblasti **IKT a Technologická a technická příprava**.

Jeho cílem je, aby žáci zvládli po technické stránce ovládání potřebného softwaru včetně volby tiskových výstupů a základního zpracování internetových stránek, byli schopni posoudit vhodnost hardwarových prostředků pro svou práci, znali pravidla bezpečnosti práce s hardwarem. Úzce se dotýká tematiky IKT, písma, grafického designu a základů fotografie.

Směřování výuky v oblasti citů, postojů, hodnot a preferencí

Práce v předmětu počítačová grafika je pro žáka příležitostí nejen k osvojení potřebných znalostí, ale i k rozvoji jeho myšlení, schopnosti nacházet řešení problémů, schopnosti učit se novým postupům a technologiím, stejně jako komunikativních dovedností

Pojetí výuky

Výuka má převážně praktický charakter a probíhá téměř výhradně v počítačové učebně. Po vysvětlení a předvedení pracovních postupů si žáci daný postup samostatně vyzkoušejí přímo v prostředí vhodného programu. Větší celky výuky jsou uzavřeny komplexním úkolem, který žáci zpracují samostatně nebo pod vedením učitele. V menší části je používán frontální výklad a společné opakování, zejména z oboru technologie, a kolektivní práce.

Hodnocení výsledků žáků

Žák je hodnocen především za zpracování dílčích i komplexních úkolů, důležitá je správnost technologického postupu.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí

Předmět rozvíjí zejména klíčové **kompetence k učení** (žák musí umět efektivně vyhledávat a zpracovávat informace, s porozuměním poslouchat mluvený projev učitele a pořizovat si poznámky, využívat k učení různé informační zdroje, včetně zkušeností svých i jiných lidí, sledovat a hodnotit pokrok, přijímat hodnocení od jiných a seznamuje se s možnostmi svého dalšího vzdělávání, zejména v oboru a povolání), dále všechny **kompetence k řešení problémů** (učí se řešit technologické problémy, které ho v oboru mohou potkat), **komunikativní kompetence** (musí umět formulovat své myšlenky srozumitelně a správně v písemné i ústní podobě za použití odborné terminologie), **kompetence k pracovnímu uplatnění** (poznáváním technologických postupů a odborných technik k nim žák získává vztah a představu o tom, co ze svých dovedností může uplatnit v které pracovní oblasti; učí se zvolit vhodnou techniku a technologický postup při realizaci výtvarného záměru, **občanské kompetence** (žák se učí ekologicky zacházet s materiálem, se kterým pracuje a o kterém se učí, rovněž i **matematické kompetence** (při řešení dílčích technologických úkolů) a **kompetence využívat prostředky IKT a pracovat s informacemi**.

Přínos předmětu k průřezovým tématům

Předmět počítačová grafika uplatňuje průřezové téma **Občan v demokratické společnosti** především v cílevědomém úsilí o dobré znalosti a dovednosti žáků, aby je dále mohli

využívat a uplatňovat v praxi. K tématu **Člověk a svět práce** přispívá tím, že uvádí žáky do pracovního prostředí oboru, který si zvolili jako budoucí povolání.

Průřezové téma **Člověk a digitální svět** s předmětem souvisí velice úzce a je naplňováno zejména využíváním digitálních technologií při realizaci praktických úkolů, sdílením znalostí v oblasti technologií mezi studenty, prací s ukládáním a sdílením dat prostřednictvím cloudu nebo poučeným užíváním nástrojů generativní umělé inteligence.

Digitální kompetence

Ovládání **digitálních kompetencí** je vlastním obsahem předmětu. K digitálním kompetencím patří mimo jiné práce se staženými daty s ohledem na duševní vlastnictví a autorský zákon, bezpečnost dat, etické použití dat v digitálním prostředí.

Mezipředmětové vztahy

Vzhledem k současným tendencím v oblasti výtvarné kultury je předmět počítačová grafika potřebný pro předměty **technologie, užitá malba, základy fotografie a grafický design**, **úzce** souvisí s **písmem** a vychází z učiva **IKT**.

Vzdělávací obsah předmětu

roč.	téma	výstupní kompetence žáka	učivo	mezipředmětové vztahy průřezová témata
3.	vektorová a rastrová grafika, sazba	<p>žák:</p> <ul style="list-style-type: none"> vyjmenuje programové vybavení využitelné v oboru a jeho možnosti; zvolí odpovídající programové vybavení pro realizaci zadaného úkolu; používá základní funkce příslušného programového vybavení při řešení konkrétních úkolů; provede finální zpracování souborů a archivaci; používá správně vlastnosti objektů vzhledem úloze i výstupnímu médium používá správně barevné prostory samostatně rozliší vhodnost použití rastrového obrazu s ohledem na určení grafiky samostatně vytvoří různá zadání grafiky provede finální zpracování souborů a archivaci 	<ul style="list-style-type: none"> úvod do práce s VT úvod do počítačové grafiky – vektory, rastry <p>vektorová grafika</p> <ul style="list-style-type: none"> seznámení s pracovním prostředím aplikace nástroje: kreslení objektů – křivek, jejich označování a režimy zobrazení, výplně – problematika barev, transformace a tvarování křivek, práce s textem v souvislostech PG – základní terminologie, typy fontů uspořádání objektů problematika tisku a WWW export a import souborů publikace v PDF <p>rastrová grafika</p> <ul style="list-style-type: none"> základní pojmy – obrazový a tiskový bod, rozlišení, barevný prostor a hloubka barev, barevné režimy, kanály velikost obrazu, vztah obrazového a tiskového bodu ve vztahu k výstupu, DPI, LPI globální úpravy obrazu použití objektových a kreslicích nástrojů, textového nástroje v rastrovém editoru 	<p>IKT</p> <p>písmo, užitá malba</p> <p>IKT</p> <p>IKT</p> <p>základy fotografování</p>

		<ul style="list-style-type: none"> • využívá síť pro přenos dat • automaticky připraví vektorové i rastrové podklady pro zadané úlohy • připraví pro tisk vícestránkovou publikaci <ul style="list-style-type: none"> • má přehled o pravidlech používání dat z jiných zdrojů, uvažuje o etice vytvořené práci 	<ul style="list-style-type: none"> • použití dalších nástrojů pro úpravu obrazu – místní změny jasu, kontrastu a barvy, retušovací nástroje • použití přídavných filtrů nebo efektů • místní změny obrazu – práce s výběry (maskami) a s osnovami (cesty) • vytváření vrstev (objekty), práce s nimi • masky vrstev • bitmapové formáty pro tisk a internet – rozlišení, volba komprese atp. <p>sazba a lámání publikací, časopisů a novin:</p> <ul style="list-style-type: none"> • pracovní prostředí zvoleného editoru (InDesign) – seznámení s ovládáním programu • zakládání dokumentu, knihy, knihovny – organizace práce • vkládání objektů, rámce, příprava obrazů pro vložení, možnosti vkládání • vkládání a řetězení textu, formátování textu • formátování textu <p>předtisková příprava</p> <ul style="list-style-type: none"> • příprava fotografických, vektorových i textových podkladů pro tisk, sazba • příprava dok. pro tisk, PDF • autorská práva, duševní vlastnictví, použití cizích zdrojů, bezpečnost dat 	<p>užitá malba IKT grafický design písmo</p> <p>průřezové téma dig. kompetence</p>
--	--	---	--	--

Střední uměleckoprůmyslová škola a Základní umělecká škola Zámeček s. r. o.; Školní vzdělávací program: **Užitá malba**, odborné zaměření: **Malba v umění, designu a architektuře** platný od 1. 9. 2025; učební osnova předmětu:

Nástěnné techniky

počet hodin týdně: 0+0+6+0, tj. celkem 6 hodin během studia

Charakteristika předmětu

Vyučování je převážně praktické, z odborně teoretických předmětů

Obecný cíl a organizace předmětu

Předmět nástěnné techniky je členěn na části: přípravná-studijní, návrhová a praktická-realizační. Ve studijní a návrhové části žáci tvoří a vyhledávají podklady a inspirace k zadanému námětu z tematických oblastí - sgrafito, mozaika, vitraj či fresco, v prakticko-realizační části se na dílčích ukázkách učí porozumět technologické a dovednostní stránce tématu. Poté za pomoci vyučujícího prakticky realizují své navržené úkoly a ověřují si techniku tématu.

Směřování výuky v oblasti citů, postojů, hodnot a preferencí

Žák je veden k tomu, aby se skrze zadávané úkoly hlouběji zajímal o výtvarnou kulturu, orientoval se v oblasti umění a architektury. Dále ke schopnosti vážit si materiálních a duchovních hodnot, udržovat pozitivní pracovní prostředí a ke snášenlivosti a k ochotě se angažovat nejen pro vlastní prospěch, ale i pro veřejné zájmy. Je veden k odpovědnosti za vlastní výsledky, ke schopnosti přijímat kritiku a k toleranci.

Pojetí výuky

Výuka předmětu probíhá formou projektu. Ve zvoleném tématu žáci zúročují poznatky a zkušenosti z nižších ročníků a k nim vážou nové. Ty uplatňují jak individuálně, tak spoluprací s ostatními žáky ve skupině.

Digitální kompetence

Žáci využívají v návrhových úkolech tablety s tužkou.

Od skicování až k definitivnímu výsledku. Pracuji v různých aplikacích dle možnosti a dle systému instalovaném v tabletu – pro prostředí apple nebo android.

Hodnocení výsledků žáků

Žák je hodnocen slovně při konzultačních rozhovorech a klasifikační stupnicí známek za zadané úkoly, taktéž slovně za provedené úkony při společné realizaci.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí a průřezovým tématům

Předmět rozvíjí tyto klíčové kompetence: **kompetence k učení** - žák se učí zdokonalovat svoje dovednosti, učí se používat učivo v souvisejících

oblastech – návrh, kresba a malba, teorie z technologie, praktické ověření. Žák je veden k vyhledávání a zpracovávání informací, učí se učit od spolužáků a poučuje se jejich výsledky, sdílí rady ve vztahu učitel a žáci. Učí se uplatňovat a používat vlastní výtvarný názor, samostatně se vyjadřovat. Dále rozvíjí **kommunikativní kompetence**: žák musí umět vyjádřit slovně svůj výtvarný záměr, prezentovat - konzultovat své otázky, používá výtvarně odbornou terminologii, **personální a sociální kompetence** vedou žáka k jeho uplatnění v roli individuální, se zrající schopností pomoci také ostatním. **Matematické kompetence** jsou v předmětu

zastoupeny z pozice základů počítání, převodů jednotek a měrných poměrů u technologických receptur. Předmět Nástěnné techniky uplatňuje průřezové téma **Občan v demokratické společnosti** v osobnostním a pracovním vztahu učitele a žáka. Škola svým otevřeným, přímým postojem a taktéž tolerancí v rozvoji každého žáka v rámci vzdělávání, vzájemnou komunikací v procesu práce a diskuse vede k upevnění pozitivních lidských hodnot, profesnímu nabývání a k odpovědnosti. Téma **Člověk a životní prostředí** se uskutečňuje při pohybu žáků v přírodě, při zacházení s přírodními materiály i jako téma zdraví a život. Ze samé podstaty předmětu vyplývá informování žáků o způsobech likvidace odpadu, využívání úsporných spotřebičů, dodržování bezpečnosti a hygieny práce. Téma **Člověk a svět práce** naplňuje školní praxe, školní a mimoškolní aktivity, kterými jsou instalace výstav či výtvarné dílny pro veřejnost. Při těchto aktivitách jsou žáci motivováni uvědoměním si profesní kariéry, seznamují se světem práce a s nabytými zkušenostmi posléze snadněji zvažují možnosti studia vyšších odborných oborů a vyšší pracovní cíle. **Téma člověk a digitální svět** slouží jako mediální podpora poskytující žákovi další informace do výuky a poskytující podklady k návrhové, praktické a dokumentační činnosti. [Člověk a digitální svět](#) je naplněno tak, že žák některé úkoly řeší pomocí počítače, internetu a hledání informací (vyhledávání vhodných předloh a reprodukcí), je tedy i výrazně rozvíjena kompetence využívat prostředky IKT a pracovat s informacemi. Žák dokáže vyhotovit digitální dokumentaci svého díla, využít AI při vizualizaci návrhu a efektivně prezentovat výstup digitální formou. Žák dbá etických a bezpečnostních opatření.

Mezipředmětové vztahy

Žák se opírá o dovednosti získané ve všech odborných výtvarných předmětech. Získané znalosti žák zúročí především ve čtvrtém ročníku při navrhování a v praktickém cvičení a v praktické maturitní zkoušce. Informace o technikách a

materiálech si žák přináší z předmětu **Technologie**. Předmět se též opírá o znalosti získané v **Dějínách výtvarné kultury**. Svoji profesní dovednost upevňuje společně z úsilí vycházejícího z předmětů **Kresba a malba, Praktická cvičení, Technologie a plenérů** – vše získané v nižších ročnících

Enkaustika

- rozezná možnosti jednotlivých postupů a forem
- provede navržený návrh na zvolený podklad

Fresco

- žák uplatňuje a zdokonaluje dovednosti získané v předchozích tématech prohlubováním v dosavadních kreslířských dovednostech
- uplatňuje zásady konstrukce celku, tvaru, linie, barvy, světelný a barevný kontrast
- poznatky dokáže využít ve vlastním návrhu
- používá výtvarné prostředky, pomůcky pro techniku fresco

- uvedení do techniky a historie a vhodnost použití
- enkaustika - malba voskem: za tepla použití štětce, špachtle
- kresba voskem: za tepla použití enkaustického pera barevných vosků

-vývoj, pojem a úvod do techniky fresco

- pigmenty a pojidla
- podklady, omítky, nástroje, náradí, náčiní, rozvíjení dosavadních dovedností z lekce sgrafita
- tvorba návrhu (kopie, inspirace, zvířecí motiv...)
- podle předlohy i modelu (oko, ucho, nos,...)
- důraz na správnou konstrukci, proporce
- studijní kresba detailů hlavy,... - materiál tužka 1:1
- postupné rozšiřování rejstříku materiálů – tužka, štětcová kresba, možnost použití barevného akcentu, monochromní malba- studie
- kresebný a malířský výraz v technice vrstvení lazur
- možnost stylizace, rozpíjení a propojení barev, princip barevné perspektivy – světlo, stín, tepla, studená apod.

Střední uměleckoprůmyslová škola a Základní umělecká škola Zámeček s. r. o.; Školní vzdělávací program: **Užitá malba**, odborné zaměření: **Malba v umění, designu a architektuře** platný od 1. 9. 2025; učební osnova předmětu:

PRAKTICKÁ CVIČENÍ

počet hodin týdně: **1+4+0+5**, tj. celkem **10 hodin** během studia

Charakteristika předmětu

Obecný cíl a organizace předmětu

Předmět **praktická cvičení** vychází z vzdělávací oblasti **návrhová a realizační tvorba**. Cílem předmětu je umožnit žákům, aby si prakticky vyzkoušeli použití nejdůležitějších výtvarných technik, probíraných teoreticky v předmětu **technologie**. Praktickou činností se prohloubí a upevní teoretické znalosti žáků o chemickém složení a původu jednotlivých materiálů i o fyzikálních a chemických procesech probíhajících při práci s nimi. V tomto směru souvisí praktická cvičení také s předmětem **základy přírodních věd**. S předmětem technologie se pak vytváří oboustranná informační vazba. V **praktických cvičeních** se žáci seznamují s výtvarnými technikami převážně po stránce řemeslné a technické, na rozdíl od předmětů **kresba a malba** a **užitá malba** zaměřených více na výtvarné vyjádření a využívajících syntézu praktických a teoretických poznatků z předmětů z **technologie** a **praktických cvičení**. 1. ročník je zaměřen na techniky kresby. Ve 2. a 4. ročníku se žáci setkají s klasickými technikami malby závěsných obrazů i s novodobými technikami a materiály a s některými technikami nástěnné výtvarné tvorby. Vzhledem k vysoce praktickému zaměření tohoto předmětu může být do výuky operativně zařazena práce na veřejné zakázce zadané škole nebo na přípravě školní akce, pokud takové práce vhodně korespondují s celkovou náplní výuky.

Použití získaných dovedností vrcholí praktickou maturitní prací, na níž si žáci ověří skutečnou souvislost mezi návrhovou a realizační fází výtvarného díla.

Směrování výuky v oblasti citů, postojů, hodnot a preferencí

Žáci jsou vedeni k zodpovědnému plnění praktických úkolů, dále k potřebné míře tolerantnosti a schopnosti kooperace při plnění individuálních úkolů ve skupině na společném pracovišti. Vzájemná interakce předmětů **kresba a malba**, **užitá malba** a **praktická cvičení** má umožnit žákům prožitek vnitřního procesu tvorby od pojetí záměru (ať už je jím studijní práce nebo vyjádření vlastní myšlenky na dané téma) přes realizační fázi až po konečné sebehodnocení. Praktické vyzkoušení si práce v dané technice, výsledek této práce a její přiměřeně kritické hodnocení má žákům umožnit vytvářet si zdravé sebevědomí odborně fundovaného jedince.

Pojetí výuky

Práce na daném úkolu začíná verbálním vysvětlením principu dané techniky a postupu při práci, pokračuje předvedením praktické činnosti učitelem. Důležité je seznámení se zásadami bezpečnosti práce pro konkrétní materiály a pracovní postupy. Techniku lze také uvést do širších souvislostí v oblasti výtvarného umění a probrat její výrazové možnosti. Hlavní náplní výuky je praktická činnost žáků pod učitelovým individuálním vedením. Výuka probíhá převážně v malířské dílně nebo v ateliéru, případně v plenéru.

Hodnocení výsledků žáků

Žák je hodnocen za výsledek své práce z technického a výtvarného hlediska. Přihlíží se však důrazně také k průběhu práce, k tomu, jak se na ni žák připravoval,

soustředil a jak zodpovědně pracoval, jak si osvojil správné pracovní návyky, jak dovedl zúročit konzultaci své práce s učitelem. Využívá se klasická stupnice 1 – 5, významnou úlohu hraje slovní hodnocení.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí a průřezovým tématům

Kompetence k učení rozvíjí předmět praktická cvičení zejména tím, že vyžaduje od žáka, aby teoretický výklad a praktickou ukázkou činnosti využil ke správnému výkonu daného pracovního postupu. Důležité je analyzování vlastních chyb při práci a využití těchto poznatků pro další činnost.

Kompetence k řešení problémů jsou rozvíjeny při osvojování si nových technik a pracovních postupů, kdy vznikají situace vyžadující zvýšené soustředění, případně promptní nápravu chybných úkonů.

Komunikativní kompetence jsou rozvíjeny jednak v úvodním stádiu práce na daném úkolu, kdy žák musí vnímat výklad učitele a následně z něho vyvodit adekvátní praktickou činnost, jednak při individuálních konzultacích v průběhu práce, kdy dochází k oboustranné komunikaci mezi žákem a učitelem. Ta má vést k co nejlepšímu výsledku práce žáka. Hraje zde roli také vzájemné sdělování poznatků mezi jednotlivými žáky.

Personální a sociální kompetence rozvíjejí žáci především zodpovědným přístupem k práci na zadaném úkolu. Při praktické činnosti v dílně nebo ateliéru musejí dodržovat základní zásady tolerance mezi jednotlivými členy skupiny a vzájemně si vytvářet optimální prostředí k práci. Důležitá je oboustranná odpovědnost, vzájemná úcta a přiměřená tolerantnost ve vztahu mezi učitelem a žákem.

Občanské kompetence a kulturní povědomí jsou rozvíjeny bezprostředním kontaktem s výtvarnými technikami, které jsou nedílnou součástí celé kulturní

struktury naší civilizace. Žák se prostřednictvím praktické činnosti dotýká principu zobrazení reality a vytváření nové reality výtvarného díla určitými technickými postupy.

Kompetence k pracovnímu uplatnění a podnikatelským aktivitám rozvíjejí žáci získáváním nových praktických dovedností, které jim rozšíří možnosti budoucího pracovního uplatnění.

Matematické kompetence rozvíjejí žáci při určování poměrů jednotlivých materiálů při přípravě směsí a při úvahách o velikostech a proporcích v souvislosti s vytvářeným objektem.

Kompetence k využívání prostředků informačních a komunikačních technologií mohou žáci rozvíjet zejména při vyhledávání doplňujících informací k učivu.

K průřezovému tématu **občan v demokratické společnosti** přispívá předmět prostorové vytváření tím, že žáka vede od seznámení s určitou praktickou činností, k jejímu ovládnutí a tím i k přiblížení se širším duchovním souvislostem, jichž je tato výtvarná činnost součástí. Tento proces přispívá k uvědomění si vlastního místa v celku určitého lidského společenství jakékoli úrovně. Průřezové téma **člověk a životní prostředí** se uplatňuje při správné, šetrné a odborně fundované manipulaci s používanými materiály, při uplatňování zásad bezpečnosti práce s těmito materiály a při ekologické likvidaci odpadů. Průřezové téma **člověk a svět práce** se naplňuje samou podstatou předmětu s jeho praktickým zaměřením, se zvláštním přihlédnutím k požadavku zodpovědného přístupu žáka k plnění zadaného úkolu. Průřezové téma **Člověk a digitální svět** se uplatňuje při vyhledávání doplňujících informací k zadaným praktickým úkolům. Žák některé úkoly řeší pomocí počítače, internetu a hledání informací (vyhledávání vhodných předloh a reprodukcí), je tedy i výrazně rozvíjena kompetence využívat prostředky IKT a pracovat s informacemi. Žák dokáže vyhotovit digitální dokumentaci svého

díla, využít AI při vizualizaci návrhu a efektivně prezentovat výstup digitální formou. Žák dbá etických a bezpečnostních opatření.

návrhem, využívat různé předlohy z online prostředí, které mohou být vodítkem k lepšímu pochopení či vytvoření vlastních originálních prací.

Digitální kompetence

Digitální kompetence v rámci pracovních cvičení mají zásadní význam, protože propojují praktické řemeslné dovednosti s moderními technologiemi a podporují efektivní přípravu studentů na praxi. Digitální technologie rovněž napomáhají dokumentaci a prezentaci práce – od fotografování procesu přes digitální zpracování portfolia výrobu tištěných šablon až po sdílení výsledků v online prostředí.

Spojení pracovních cvičení s digitálními kompetencemi vede k větší flexibilitě a efektivitě ve výuce. Studenti mohou kombinovat manuální postupy s digitálním

Vzdělávací obsah předmětu

roč.	téma	výstupní kompetence žáka	učivo	mezipředmětové vztahy průřezová témata
1.	Kresba suchými kresebnými materiály	Žák: ovládá výrazové možnosti kresby tužkou, uhlem, rudkou, černou a bílou křídou, případně sépiovou křídou. Používá tyto materiály k lineární i valérové kresbě. Vytvoří kopii kresby podle vhodné předlohy nebo realistickou studii podle skutečného modelu v některé z těchto technik nebo v jejich kombinaci.	Kresba tužkou, cvičení na přesnost a čistotu kresby v lineárním i plošném projevu. Kresba uhlem, rudkou a dalšími suchými kresebnými materiály.	
	Kresba perem, lavírovaná nebo kolorovaná kresba	vytvoří kopii kresby podle vhodné předlohy nebo studijní kresbu podle reálného modelu uvedenými technikami.	Kresba ocelovým nebo rákosovým perem, případně lavírovaná nebo kolorovaná kresba. Ruční tónování papíru.	
	Experimentální kresba	na základě pochopení určujících rysů kresby vytvoří kompozici vlastní technikou.	Kresba vlastní autorskou kresebnou technikou. Stručné písemné pojednání o použitém	

			postupu. Diskuse nad vytvořenými pracemi.	
2.-4.	Akvarelová malba	maluje akvarelem s použitím všech známých technických postupů. Ovládá správný způsob přípravy a použití všech nástrojů, materiálu a pomůcek pro akvarelovou malbu.	Malba akvarelovými barvami se zaměřením na použití všech technických postupů.	
	Temperová malba	připraví nejdůležitější druhy pojidel pro temperovou malbu. Provede úpravy podložky a aplikuje podkladovou vrstvu. Používá klasické tempery metodou vrstvené malby při vytvoření kopie, studie podle reálného modelu nebo práce na dané téma.	Příprava podložky a podkladu pro temperovou malbu. Příprava temperových pojidel. Malba kaseinovou, vajíčkovou, nebo jinou temperou.	
	Olejomalba	připraví podložku a podklad pro olejomalbu. Vytvoří kopii detailu olejomalby podle vhodné předlohy nebo studii podle reálného modelu. Správně používá vhodné přípravky a vybavení pro olejomalbu.	Příprava podložky a podkladu pro olejomalbu. Malba olejovými barvami.	
	Práce s novodobými syntetickými materiály	vytvoří strukturální malbu, asambláž nebo malbu na skle s použitím dvousložkových pryskyřic a jejich kombinace s jinými materiály. Pracuje s barvami na bázi syntetických pryskyřic a jejich vodných disperzí.	Strukturální malba, asambláž nebo malba na skle s použitím dvousložkových pryskyřic. Malba barvami pojenými syntetickými pryskyřicemi. Malba akrylátovými disperzními barvami.	
	Štukolustro	použije některou techniku štukolustro k vytvoření imitace mramoru nebo k jinému pojednání sádrové obkladové desky. Ovládá práci se sádrovou a konečné úpravy sádrové obkladové desky.	Štukolustro lité a vybrušované, sádrová inkrustace.	

Střední uměleckoprůmyslová škola a Základní umělecká škola Zámeček s. r. o.; Školní vzdělávací program: Užitá malba, odborné zaměření: **Malba v umění, designu a architektuře** platný od 1. 9. 2025; učební osnova předmětu:

Základy fotografie

počet hodin týdně: (0+0+2+0) celkem 2 hodiny během studia

Charakteristika předmětu základy fotografie

ve studijním programu SSPŠ Zámeček poskytuje žákům potřebné základní vědomosti, intelektuální a manuální dovednosti související se vznikem a podstatou fotografického obrazu, technikou používanou při jeho snímání, zákonitostmi skladby a kompozice fotografického zobrazování, následné zpracování fotografických materiálů a jejich uplatňování v praxi. Předmět je zařazen do vzdělávací oblasti Technologická příprava.

Učivo je situováno do 3. ročníku studia.

V teoretické části výuky se žáci seznámí se základy nauky o světle a záření, jeho zdrojích, vlastnostech a způsobech měření, stručnými základy optiky, aplikované optiky, s konstrukcí, druhy a využitím fotografické techniky.

V praktické části si osvojují specifika jednotlivých fotografických žánrů při práci ve fotografickém ateliéru i v exteriéru. Prakticky poznávají zásady bezpečnosti a hygieny práce. I když je výuka pro razantní nástup digitálních technologií a s výhledem na uplatnění žáků v praxi orientovaná především na tuto platformu, jsou žáci seznamováni i s historií a vývojem analogového obrazu a formou fotogramu si vyzkouší i praxi fotografické laboratoře.

Směřování výuky v oblasti citů, postojů, hodnot a preferencí

Žák je veden k tomu, aby si vážil své práce, svých vědomostí a byl schopen ocenit přínos, který mu poskytuje učitel, společnost a kolektiv spolužáků. Aby se choval

ohleduplně ke svěšené technice a vybavení. Dokázal obhájit svůj názor i tolerovat názory druhých.

Pojetí výuky

Pojetí výuky je zaměřeno na propojení teoretických poznatků s praktickým nácvikem jednotlivých operací, které žák zúročí v převážně samostatném přístupu k jednotlivým úkolům. Výuka probíhá v ateliérech, případně ve fotokomoře či plenéru. Uplatňován je individuální přístup k jednotlivým žákům, s důrazem na rozvoj vidění. Průběžně jsou žákům předkládány jednotlivé monografie, publikace i originální fotografie významných tvůrců naší i světové fotografie. Též jsou aktuálně seznamováni s probíhajícími dostupnými výstavami z oboru.

Hodnocení výsledků žáků

Žák je hodnocen za výtvarnou kvalitu, originální přístup, technickou kvalitu snímků a vlastní obhajobu práce. Dále za aktivní přístup k zadaným úkolům a plnění termínů. Žáci se učí hodnotit své práce navzájem. V hodnocení se využívá stupnice 1 – 5. Nedílnou formou hodnocení je i prezentace nejlepších prací na školních výstavách, prezentacích, webu.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí

Předmět Základy fotografie rozvíjí klíčové **kompetence k učení** (schopnost operativně si pořizovat fotografické poznámky, zaznamenávat různá zajímavá řešení a nápady ze svého oboru, efektivně vyhledávat a používat různé informační zdroje, obrazem se vyjadřovat srozumitelněji, rychleji, efektivněji, úderněji).

Kompetence k řešení problémů (učí se řešit technické, technologické, softwarové a hardwarové problémy ve zpracování obrazu, které ho v oboru mohou potkat), **komunikativní kompetence** (musí umět formulovat své myšlenky, obhajovat svá řešení písemnou i ústní formou, učí se komunikovat obrazem). **Personální a sociální kompetence**, (poznává své místo v kolektivu, ve společnosti, je veden k toleranci, i ke schopnosti obhájit své názory). **Kompetence k pracovnímu uplatnění** (fotografická zkušenost, volba vhodného přístupu k jednotlivým žánrům, tématům a zadání a schopnost vyjádřit myšlenku obrazem je předpokladem k úspěšnému uplatnění nejen v oboru užitá malba). **Občanské kompetence** (žák se učí ekologicky a ekonomicky zacházet s materiálem, svěřeným vybavením a technikou. Seznamuje se s historickým vývojem a přínosem fotografie v umění, vědě, mezilidských vztazích). **Matematické kompetence** (při zpracování kompozičních a proporčních řešení jednotlivých úloh). **Kompetence využívat prostředky IKT a pracovat s informacemi** (práce s počítačem po nástupu digitální fotografie je nedílnou součástí výuky, IKT jsou jedním z dominantních technologických prostředků ve výuce i zpracování fotografie).

Přínos předmětu k průřezovým tématům

Předmět **Základy fotografie** uplatňuje průřezové téma **Občan v demokratické společnosti** především schopností vnímat okolní svět a své postavení v něm prostřednictvím fotografického obrazu. V tématu **Člověk a životní prostředí** i **Člověk a svět práce** má fotografie nezastupitelnou úlohu při uvědomování si

prostředí, ve kterém žijeme a spoluutváříme, prostřednictvím svého objektivu, i fotografických prací mnohých významných i bezejmenných autorů.

Digitální kompetence

jsou neoddelitelnou součástí a základním prostředkem výuky a zpracování fotografie současnosti. Součástí je i získávání dat, informací a obsahu z různých zdrojů v digitálním prostředí; při vyhledávání používají různé strategie; získaná data a informace kriticky hodnotí, posuzují jejich spolehlivost a úplnost. Žáci kriticky posuzují vývoj technologií a jeho vliv na různé aspekty života člověka, společnosti a životní prostředí, zvažují vhodnost a etiku použitých technologií, jsou schopni zvážit rizika zanechávaných digitální stop.

Mezipředmětové vztahy

Předmět Základy fotografie je úzce spjat s odbornými předměty **Grafický design**, **Počítačová grafika**, **Užitá malba**, **Prostorové vytváření**, **Písmo** a tvoří s nimi neoddelitelnou součást a v mnoha případech je základním materiálem pro jejich fungování. Prostřednictvím fotografie se žák dovídá zásadní objem učiva z **Dějiny výtvarné kultury**. Zřejmá je i souvislost s předměty, **Figurální kreslení a anatomie**, **Nástěnné techniky**. V předmětu **Informační a komunikační technologie** je opět fotografický obraz v mnoha směrech základním stavebním kamenem jeho realizací. V oblasti optiky a záření se prolíná s učivem **Základy přírodních věd**. Nemálo významná je spolupráce s **Českým jazykem a literaturou** i **Občanskou naukou**. Při komunikaci obrazem či formulování textů jako součást fotografické tvorby. Získané vědomostí a dovedností z fotografické oblasti studenti uplatní i při realizaci praktické maturitní práce.

Průřezové téma **Člověk a digitální svět** s předmětem souvisí velice úzce a je naplňováno zejména využíváním digitálních technologií při realizaci praktických

úkolu, sdílením znalostí v oblasti technologií mezi studenty, prací s ukládáním a sdílením dat prostřednictvím cloudu nebo poučeným užíváním nástrojů generativní umělé inteligence.

Vzdělávací obsah předmětu

Roč.	téma	výstupní kompetence žáka	učivo	mezipředmětové vztahy průřezová témata
3	<p>vznik a vývoj fotografie</p> <p>fotografické žánry</p> <p>fotografické přístroje a nástroje</p> <p>světlo a jeho zdroje</p> <p>bezpečnost práce</p>	<p>Student má obecné povědomí o vzniku, vývoji a současných trendech fotografického obrazu</p> <p>- orientuje se v jednotlivých fotografických žánrech, jejich specifikách přístupu.</p> <p>- dokáže vyhodnotit světelnou atmosféru, technické možnosti svého fotoaparátu a zvolit optimální přístup k řešení daného úkolu</p> <p>- dokáže upravovat snímky ve vhodných počítačových programech, archivovat, ukládat do vhodných formátů, dle specifika užití snímku, připravit optimální výstup pro tisk</p> <p>- umí obsluhovat světelná tělesa ve fotoateliéru, nastavovat optimální hodnoty, měřit a korigovat světelné hodnoty</p> <p>- dbá na bezpečnost práce a chová se ohleduplně ke svěřeným hodnotám</p> <p>- je schopen vidět a cítit vyváženost kompozice, účinnost kontrastů, umět rozeznat harmonii od disharmonie a správně je využít pro výtvarný záměr a nosnou myšlenku.</p> <p>- orientuje se ve fotografických směrech, dokáže si v literatuře a na internetu dohledat potřebné informace a využít je pro svoji tvorbu</p> <p>- získané fotografické dovednosti dokáže zúročit v ilustraci, v návrhové části realizací</p>	<p>- Příčiny a podmínky vzniku fotografie</p> <p>- Co je to fotografie /význam, dělení, žánry</p> <p>- Stručný úvod do vývoje a historie fotografie / Camera obscura, Niepce - Daguer - Talbot, latentní obraz,</p> <p>- Základní typy fotografických přístrojů, zákl. rozdělení fotografických materiálů</p> <p>- Konstrukce fotografického přístroje / objektiv závěrka, clona, světelnost, citlivost, ohnisková vzdálenost</p> <p>- Teoretické základy nauky o světle, záření, optiky a aplikované optiky,</p> <p>- Hodnocení technických. parametrů pro výběr vhodného přístroje</p> <p>- Exponometrie / měření světla, kvalita světla, korekce naměř. hodnot.</p> <p>- Digitální fotografie versus analogová</p> <p>- Bezpečnost práce v temné komoře a fotografickém ateliéru</p> <p>Cvičení - fotogram / pod dohledem vyučujícího</p> <p>- Digitální fotografie / základní parametry,</p> <p>- Práce se stativem</p> <p>- Světelné zdroje, teplota světla, vyvážení bílé</p> <p>- Digitalizace / skenování - přenos dat do počítače, rozlišení, DPI</p>	<p>- získané vědomosti v oblasti zhotovení, výběru a úpravy fotografického obrazu dokáže aplikovat ve všech oblastech Grafického designu, Užité malby</p> <p>- úzce komunikuje a v mnoha směrech se stává výchozí materií při výuce Počítačové grafiky, IKT)</p> <p>- Časté prolínání s předmětem DVK (prezentace uměleckých děl, slohů, stylů a forem)</p> <p>- uplatnění znalostí optiky a podstaty záření ze Základů přírodních věd.</p> <p>- Při formulování textů a hesel a obhajobách fot. záměrů úzce spolupracuje s Českým jazykem a literaturou.</p> <p>- Zřejmá je i možnost spolupráce s Nástěnnými technikami i Figurálním kreslením a anatomii.</p> <p>- S nástupem digitalizace se</p>

zdroje	užití malby, při dokumentaci a prezentaci své tvorby	<ul style="list-style-type: none"> - Základy práce v bitmapovém editoru / prohlížeči, archivace snímků - Obecné skladebné principy fotografického snímku 	fotografie stává neodmyslitelnou součástí každodenního života a jako taková může prostupovat všemi průřezovými tématy
praxe		<ul style="list-style-type: none"> - Specifika fotografování - portrét / aranžovaný, dokumentární, symbolický / osvětlení, zasazení do prostředí, vztah k portrétovanému, ohnisková vzdálenost, možnosti úpravy v počítači 	
specifika fotografie		<ul style="list-style-type: none"> - Specifika fotografování - zátiší / aranžované, nalezené - Specifika fotografování - krajina / klasická, minimalistická, portrét krajiny, subjektivní krajinářská fotografie, inspirace krajinou využívající nekrajinné prvky, promítnutí se v krajině - Specifika fotografování - architektura, / architekt. detail, celek, sochy, plastiky - Specifika fotografování - reportážní a dokumentární fotografie / technické předpoklady, znalost problematiky jednotlivých témat, vztah k fotografovanému subjektu, zásady etiky, 	
užití v praxi		<ul style="list-style-type: none"> - Užitá fotografie - návrh plakátu na vlastní výstavu (módní přehlídku, maturitní ples, apod.) - spojení fotografie s textem, příp. grafickou zkratkou, příprava pro tisk 	

DESKOVÁ MALBA

počet hodin týdně: **0+0+2+0**, tj. celkem 2 hodiny během studia

Charakteristika předmětu

Obecný cíl a organizace předmětu

Předmět desková malba umožňuje žákům oboru Užitá malba výrazně si prohloubit praktické dovednosti a vědomosti výtvarných technik probíraných v předmětech technologie a praktické cvičení. V předmětu desková malba se žák seznamuje po stránce teoretické a praktické s výtvarnými technikami, které byly používány na staromistrovských dílech deskových maleb. V praxi to znamená, že si žák prohloubí znalosti o chemickém složení a původu jednotlivých materiálů a o chemických procesech probíhajících při práci s nimi. V předmětu desková malba se žák zaměřuje na výtvarné zpracování deskové malby především po stránce řemeslné a technické s využitím poznatků z předmětu technologie a praktického cvičení. Žák třetího ročníku musí zvládnout jednotlivé vysoce náročné řemeslné disciplíny během druhého pololetí. Na rozdíl od jiných výtvarných předmětů musí žák v předmětu deskové malby za relativně krátké období vytvořit kopii deskové malby, při zvládnutí historických technologií, v požadované kvalitě. Po konzultaci s vyučujícím se žák podílí na výběru nejvhodnější předlohy. Následuje příprava dřevěné podložky. Žák dále zvládá přípravu klišo-křídové kompozice a její aplikaci na dřevěnou podložku s přebroušením. Velmi náročnou disciplínou zlatení plátkovým metálem žák realizuje během soustavné asistence vyučujícího. Vlastní barevná realizace kopie probíhá u každého žáka individuálně dle vybrané předlohy. Předmět deskové malby uvede žáka do problematiky přenosu konkrétního dobového díla (při využití všech dostupných poznatků) do nové reality a tím bude rozvíjet jeho technické a materiální dovednosti a ve velké míře i imaginativní myšlení a reagování na přicházející podměty.

Směřování výuky v oblasti citů, postojů, hodnot a preferencí

U předmětu desková malba je žák veden k tomu, aby při práci na kopii deskové malby se snažil co nejvíce vžít do výtvarného citění autora a jeho staromistrovského díla. Dále je žák veden k tomu, aby se skrze zadaný úkol hlouběji zajímal o výtvarnou kulturu a orientoval se v oblasti umění a architektury.

Dále ke schopnosti vážit si materiálních a duchovních hodnot, udržovat pozitivní pracovní prostředí a ke snášenlivosti a k ochotě se angažovat nejen pro vlastní prospěch, ale i pro kolegiální vzájemnou výpomoc. Je veden k odpovědnosti za vlastní výsledky a ke schopnosti přijímat kritiku a být tolerantní.

Pojetí výuky

Hlavní náplní výuky je praktická činnost žáka pod individuálním vedením vyučujícího. Výuka má charakter projektového vyučování. Práce na zadaném úkolu začíná verbálním vysvětlením principů dané problematiky a postupu při práci, pokračuje praktickou činností vyučujícího. Žák je seznámen se zásadami bezpečnosti práce pro konkrétní materiály a pracovní postupy. Techniku lze také uvést do širších souvislostí v oblasti výtvarného umění a probrat její další výrazové možnosti

Hodnocení výsledků žáků

Žák je hodnocen za zpracování dílčích a komplexních úkolů.

Hodnotí se průběh práce, k tomu jak se na ni student připravoval, soustředil a jak zodpovědně pracoval. Dále jak žák dovedl zúročit konzultaci své práce s vyučujícím.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí a průřezovým tématům

Předmět desková malba rozvíjí kompetence k učení, neboť žák soustavně sleduje a hodnotí pokrok při dosahování svých cílů, přijímá hodnocení od ostatních. Žák se také učí možnostem svého dalšího vzdělání v oboru. Úkoly vedoucí k samostatné práci na vlastních projektech, hledání jejich řešení a způsobu zpracování a spolupráce v kolektivu rozvíjením kompetence k řešení problémů. Předmět rozvíjí i komunikativní kompetence, neboť je nucen svou práci obhajovat, používat odborné termíny. Personální a sociální kompetence rozvíjí zejména tím, že si žák musí práci rozvrhnout, stanovovat si dílčí cíle s ohledem na své schopnosti a musí adekvátně reagovat na hodnocení svého vystupování v kolektivu. Aktuální zadání jednotlivých úkolů obvykle rozvíjejí občanské kompetence a kulturní povědomí a mohou uplatňovat průřezová téma.

Člověk a životní prostředí. Předmět rozvíjí praktické dovednosti nezbytné ke zvládnutí oboru, čímž přímo rozvíjí kompetence k pracovnímu uplatnění, stejně jako průřezová téma Člověk a svět práce. Žák některé úkoly řeší pomocí počítače, internetu a hledání informací (vyhledávání vhodných předloh a reprodukcí), je tedy i výrazně rozvíjena kompetence využívat prostředky IKT a pracovat s informacemi a průřezová téma Informační a komunikativní technologie.

Předmět přispívá k průřezovému tématu Občan v demokratické společnosti, neboť žák musí usilovat o získání dobrých znalostí a především dovedností, komunikuje v kolektivu ohledně práce své i svých kolegů, čerpá inspiraci z médií. [Člověk a digitální svět](#) je naplněno tak, že žák některé úkoly řeší pomocí počítače, internetu a hledání informací (vyhledávání vhodných předloh a reprodukcí), je tedy i výrazně rozvíjena kompetence využívat prostředky IKT a pracovat s informacemi. Žák dokáže vyhotovit digitální dokumentaci svého díla, využít AI při vizualizaci návrhu a efektivně prezentovat výstup digitální formou. Žák dbá etických a bezpečnostních opatření.

Mezipředmětové vztahy

Předmět desková malba přímo souvisí s předmětem praktická cvičení, užitá malba. Znalosti o výtvarných technikách a materiálech si žák přináší z předmětu technologie. Předmět se též opírá o znalosti získané v předmětu dějiny výtvarné kultury (staromistrovská práce malířů deskových maleb a návštěv výstav.

Digitální kompetence

Digitální kompetence v oblasti deskové malby představují nástroj, který propojuje tradiční řemeslné postupy s novými technologiemi a otevírá studentům širší možnosti tvůrčí i profesní uplatnitelnosti. Digitální prostředí umožňuje studentům rychle vytvářet barevné návrhy, experimentovat s kompozicí či strukturou a připravovat vizualizace, které lze snadno upravovat podle zadání. Grafické programy, autorské fotografie a malířské aplikace poskytují prostor pro simulaci různých materiálů a povrchů. Díky digitálním technologiím mohou studenti lépe propojit návrhovou fázi s konečnou realizací, například při přenášení motivů na plochy nebo při přípravě. Velmi přínosná je i fotodokumentace výtvarného procesu či autorská portfolia.

Vzdělávací obsah předmětu

roč.	téma	výstupní kompetence žáka	učivo	mezipředmětové vztahy průřezová témata
3ročník 2. pol.	Kopie deskové malby	<ul style="list-style-type: none"> • Žák • Prohlubuje znalosti z historie české a světové deskové malby • Využívá poznatky z pracovní technologie, použití nejvhodnějších materiálů a pomůcek • Druhy dřevin pro výrobu dřevěné podložky, kličokřídové podklady deskové malby, použití vhodných pigmentů, výběr barevných odstínů, technologie překrývání barevných vrstev a lazurování • Technologie podkladů pod zlacení, zlacení plátkovým metálem, konzervační techniky a patinování • Aktivně se podílí na výběru nejvhodnějších předloh (reprodukcí) • Tmelí a vyrovnává defekty na dřevěné podložce • Zabrušuje tmelené defekty v celé ploše dřevěné podložky • Oboustranné konzervuje dřevěnou podložku kličovou směsí • V několika požadovaných vrstvách postupně nanáší podkladovou kličokřídovou kompozici a následně jí zabrušuje • Na křídový zabroušený podklad nanáší červenohnědý pigment a přešetí flanelovou tkaninou • Reprodukuje přenos vybrané předlohy (reprodukce) na jim upravenou dřevěnou 	<p>Technika v malířské tvorbě Malířské a restaurátorské materiály Materiály a podklady závěsných a deskových obrazů</p> <ul style="list-style-type: none"> - pigmenty - pojidla a lakové látky vodová pojidla přirozené a syntetické, balzámy, pryskyřice přirozená a syntetická, oleje, sikativy, vosky - rozpouštědla a ředidla - laky voskovo-pryskyřičná, olejo-pryskyřičná - podložky a podklady deskových maleb Druhy dřevin vhodných pro dřevěnou podložku, kličo-křídové podklady - podklady pro zlacení a vlastní zlacení pravým zlatem nebo metálem mixtíonové zlacení, polimentové zlacení - malířské techniky deskových maleb vodou rozpustné – kličokřídové barvy, kaseinové barvy, barvy pojené arabskou gumou, barvy pojené třešňovou gumou, barvy pojené bílkem, tempera čistá, emulzní tempera, olejová – nejvhodnější barevné odstíny, ředidla a rozpouštědla olejových barev, přísady k olejovým barvám (Sikativy) - závěrečná konzervace deskové malby – damara v terpentýnovém oleji, voskovo-pryskyřičná kompozice 	

podložku

- Samostatně zvládá disciplínu zlacení plátkovým metálem na olejový mixtion nebo pokladačské mléko
 - Emulzní temperou podkládá, barevně modeluje a vytváří detaily na jednotlivých výjevech kopie metodou vrstvené malby
 - Olejovou technikou – lazurováním překrývá v několika vrstvách vytvořenou kopii, tím dosahuje žádoucí s Fumant (měkké šerosvitové malby)
 - Na závěr vytvořenou kopii samostatně konzervuje voskovo-pryskyřičnou směsí
-

Střední uměleckoprůmyslová škola a Základní umělecká škola Zámeček s. r. o.; Školní vzdělávací program **Užitá malba**, odborné zaměření: **Malba v umění, designu a architektuře**; platný od 1. 9. 2025; učební osnova předmětu:

INFORMAČNÍ A KOMUNIKAČNÍ TECHNOLOGIE

počet hodin týdně: 2+2+0+0, tj. celkem 4 hodiny během studia

Charakteristika předmětu

Obecný cíl a organizace předmětu

Obsah předmětu je zaměřen na získání a prohloubení znalostí práce s PC – zejména na zvládnutí funkcí textového editoru a tabulkového kalkulačtoru, získávání, zpracovávání a prezentování informací, ověřování jejich věrohodnosti. Předmět má dotaci jednu dvouhodinu týdně v prvních dvou ročnících.

Směřování výuky v oblasti citů, postojů, hodnot a preferencí

Vzdělávání v předmětu IKT:

- podchycuje a rozvíjí zájem o informační technologie;
- vede žáky k vyhledávání informací za využití výpočetní techniky
- poskytuje žákům prostředky a pro prohlubování znalostí v ostatních oblastech vzdělávání
- podporuje u žáků vytváření otevřeného myšlení, kritického myšlení a logického uvažování.

Žáci:

- si osvojují základní pojmy z oblasti hardware, software a sítí;
- ovládají práci s textem, grafikou, tabulkami a multimédií;
- pro vzájemnou komunikaci používají elektronickou poštu a elektronické konference;
- získají základní představu o e-learningu;
- znají a dodržují pravidla informační etiky.

Pojetí výuky

- Žáci zpracovávají samostatně práce, využívají nápovědu programů, řeší problémové situace.
- Učitel vede žáky k tomu, aby si při práci s informacemi ověřovali kvalitu informačního zdroje. V souvislosti s touto činností dbá učitel na dodržování autorského práva.
- Ve výuce se využívá interaktivních forem vzdělávání na internetu a intranetu. Žáci k tomuto účelu využívají e-learningové systémy a elektronické

konference týkající se okruhů problémů, které řeší; pracují na projektech a komunikují s žáky své školy i jiných škol.

- Výuka probíhá prakticky na PC, učitel seznámí žáky s novým tématem a pak žáci samostatně zpracovávají práce. Rozšíření základních myšlenek mohou získávat diskusí, v programových nápovědách nebo z vnějších zdrojů.

Hodnocení výsledků žáků

V hodnocení žáků je nejvíce ceněno pochopení problému a samostatnost při rozšiřování základních dovedností a vědomostí.

Přínos předmětu k rozvoji průřezových témat

Předmět rozvíjí v plné míře průřezové téma **Informační a komunikační technologie**. Dále se realizuje průřezové téma **Občan v demokratické společnosti**, a to v oblasti komunikace, masová média a autorské právo. Z průřezového tématu **Člověk a svět práce** předmět poukazuje na nutnost celoživotního učení, učí žáka vyhledávat a posuzovat informace (využitelné při vyhledávání práce), učí ho pracovat s programy, kterými se žák může prezentovat. [Člověk a digitální svět](#) je naplněno tak, že žák některé úkoly řeší pomocí počítače, internetu a hledání informací (vyhledávání vhodných předloh a reprodukcí), je tedy i výrazně rozvíjena kompetence využívat prostředky IKT a pracovat s informacemi. Žák dokáže vyhotovit digitální dokumentaci svého díla, využít AI při vizualizaci návrhu a efektivně prezentovat výstup digitální formou. Žák dbá etických a bezpečnostních opatření.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí

Samou podstatou předmětu je především rozvíjení **kompetencí využívat prostředky IKT a pracovat s informacemi**. Předmět dále rozvíjí tyto klíčové kompetence:

Kompetence k učení

Učitel:

- učitel vede žáky k samostatné práci s ICT a navrhuje a předvádí možnosti k zefektivnění práce

Žák:

- v hodinách i při domácí přípravě používá odbornou literaturu, výukové, aplikační a komunikační programy
- ovládá práci s výpočetní technikou i periferním zařízením

Kompetence k řešení problémů

Učitel:

- podněcuje v žácích snahu o samostatné nalezení řešení problémů
- průběžně kontroluje postup žáků při řešení úkolů
- při zpracovávání úlohy učitel průběžně kontroluje práci žáků a hodnotí případné nedostatky či úspěchy
- volí náročnost úloh tak, aby v daném čase byl nucen používat co nejefektivnější postupy. Vyučující není v pozici řešitele, ale pomocníka, žák si musí najít svou cestu k řešení úlohy

Žák:

- problémy řeší samostatně i ve skupině, což ho učí být tolerantní i k jiným názorům a možnostem řešení problémů.

Kompetence komunikativní

Učitel:

- předkládá skupinové aktivity s přiřazením rolí a pravidel pro komunikaci
- vyžaduje od studentů střídme, jasné a logicky strukturované vyjádření
- podporuje v žácích zájem o smysluplné využívání komunikačních prostředků včetně komunikace živé

Žák:

- učí se vyjádřit svůj názor, zapojit se do diskuse, argumentovat a svůj názor také obhajovat.

Kompetence personální a sociální

Učitel:

- při práci v páru či skupině rozvíjí schopnost žáků spolupracovat.
- v rámci debat a diskusí v malém a větším kolektivu vede žáky k naslouchání jeden druhému, k pochopení a toleranci jiných názorů

Občanské kompetence a kulturní povědomí

Učitel:

- učí žáky kriticky posuzovat jednotlivá řešení problémů z oblasti IKT ve společnosti, oceňovat ta dobrá a užitečná, a motivuje žáky k aktivnímu zapojení vlastní tvorbou
- učí žáky znát a uplatňovat svá práva a zodpovědně přistupovat k občanským povinnostem

Žák:

- je veden k rasové, náboženské a kulturní toleranci a k odmítání a zamezování jakékoliv diskriminace

Kompetence k pracovnímu uplatnění a podnikatelským aktivitám

Učitel:

- zadává úkoly tak, aby žáci byli schopni využít poznatků v běžné praxi
- důsledně dbá na kontrolu plnění zadaných úkolů a povinností

Mezipředmětové vztahy

Výpočetní technika zasahuje do všech výukových předmětů buď programovým vybavením, nebo hledáním informací s daným předmětem souvisejících.

Digitální kompetence

Digitální kompetence jsou vlastním obsahem předmětu.

Vzdělávací obsah předmětu

Ročník	Téma	výstupní kompetence žáka	Učivo
1.	Hardware	<p>Žák</p> <ul style="list-style-type: none"> - používá počítač a jeho periferie, detekuje a odstraňuje chyby - zná základní součásti počítače a jejich funkci - umí sestavit počítač a vyměnit některou součást 	<p>Vnitřní součásti počítače Periferní součásti počítače</p>
	Operační systémy	<ul style="list-style-type: none"> - chápe význam pojmu operační systém - vybere operační systém a přihlásí se na svůj uživatelský účet - nastaví si prostředí podle zvyklostí svých a možností pc - najde a spustí potřebný program - využívá systém manuálů a nápověd 	<p>Operační systém Windows Operační systém Linux Konfigurace uživatelského prostředí Programové vybavení Nápovědy, manuály a jiná dokumentace</p>
	Správa dat	<ul style="list-style-type: none"> - orientuje se v souborovém systému, umí uložit a najít svá data - ovládá základní práce se soubory - rozlišuje různé typy souborů - rozlišuje různé typy souborových systémů, zná jejich možnosti - umí zálohovat data na různá média, ovládá komprimaci dat - využívá prostředky zabezpečení dat 	<p>Souborový systém Typy souborů Nástroje pro správu dat Zabezpečení dat Zálohování</p>
	Počítačové sítě	<ul style="list-style-type: none"> - umí připojit stanici do sítě - rozlišuje lokální a síťovou autentizaci - umí využívat síťových prostředků - uvědomuje si rizika při práci v síti 	<p>Počítačové sítě Význam počítačové sítě Síťové přihlášení</p>
	Textový editor	<ul style="list-style-type: none"> - je seznámen s kancelářským balíkem a zná význam jednotlivých aplikací - rozlišuje různé druhy formátů souboru - dokáže převést dokument z jednoho formátu do jiného - umí vytvořit zformátovaný textový dokument - umí vytisknout dokument v požadovaném formátu 	<p>Formáty textových dokumentů Tvorba textového dokumentu Styl textu Formát stránky Tisk dokumentu</p>
2.	Tabulkový kalkulačtor	<ul style="list-style-type: none"> - umí zapsat a zpracovat data v tabulkovém kalkulačtoru - využívá dalších možností tabulkového kalkulačtoru - provádí v tabulkách jednoduché výpočty 	<p>Formáty tabulkových kalkulačtorů Tvorba tabulky Výpočty v tabulce</p>
	Další kancelářské aplikace	<ul style="list-style-type: none"> - rozpozná formát souboru s prezentací - vytváří jednoduché prezentace 	<p>Elektronická prezentace</p>

Ročník	Téma	výstupní kompetence žáka	Učivo
	Grafické formáty	<ul style="list-style-type: none"> - rozeznává a využívá různé formáty grafických dat - umí měnit formát, vlastnosti i obsah obrázku - vytvoří animaci grafickým editorem 	Grafické formáty Grafické editory Jednoduché animace
	Internet	<ul style="list-style-type: none"> - umí najít a využít informační zdroje v Internetu - ovládá klienty základních internetových služeb - získává a využívá informace z otevřených zdrojů - orientuje se v získaných informacích - posuzuje kvalitu informačních zdrojů - správně interpretuje získané informace 	Internetové služby Vyhledávací servery v Internetu
	Webové technologie	<ul style="list-style-type: none"> - vytvoří webovou stránku a upraví její vzhled - umí sestavit jednoduchý webový formulář - ověří správné vyplnění formuláře před jeho odesláním serveru 	Webový klient Tvorba HTML stránky Vzhled webové stránky – CSS Jednoduché procedury v JavaScriptu Formulář

Střední uměleckoprůmyslová škola a Základní umělecká škola Zámeček s. r. o.; Školní vzdělávací program **Užitá malba**, odborné zaměření: **Malba v umění, designu a architektuře** platný od 1. 9. 2025; učební osnova předmětu:

EKONOMIKA

počet hodin týdně: 0+0+1+2, tj. celkem 3 hodiny během studia

Charakteristika předmětu

Obecný cíl a organizace předmětu

Předmět přímo vychází ze vzdělávací oblasti **Ekonomické vzdělávání**. Cílem předmětu je rozvíjet ekonomické myšlení žáků a vést je k pochopení fungování tržní ekonomiky a porozumění podstaty podnikání. Žáci získávají předpoklady pro rozvíjení vlastních podnikatelských aktivit a uzavírání pracovních vztahů. Získávají znalosti o fungování tržního hospodářství v EU.

Předmět je zařazen v učebním plánu **do 3. a 4. ročníku**. Učivo je rozděleno do osmi hlavních celků, z čehož je hlavní důraz kladen na podnikovou ekonomiku. Ve výuce se usiluje o to, aby žák získal základy ekonomického myšlení, aby dokázal posoudit reálné možnosti svého ekonomického jednání a vytvořil si bezpečné ekonomické zázemí pro sebe a svou rodinu.

Předmět Ekonomika **je součástí modulu Marketing a reklama**, a to ve 3. ročníku tematickým celkem *Marketing a management* v rozsahu 15 vyučovacích hodin (tj. 0,2 h týdně).

Směřování výuky v oblasti citů, postojů, hodnot a preferencí

Výuka je zaměřena na to, aby žák pracoval poctivě, svědomitě a přesně, nepodporoval stínovou ekonomiku a nepodváděl zaměstnavatele, naučil se myslet ekonomicky a marketingově.

Strategie výuky

Výuka je zaměřena na provádění praktických úkolů a součástí výuky jsou rovněž cvičení v rozsahu nejméně jedné třetiny celkové hodinové dotace. Žáci si osvojují využívání poznatků v samostatném rozhodování, učí se činit rozhodnutí a předcházet rizikům.

Hodnocení výsledků žáků

Hodnocení je založeno na kombinaci známek získaných z testů, referátů a samostatných projektů a ústního zkoušení. Důraz je kladen na hloubku porozumění učiva a na schopnosti aplikovat získané vědomosti v praxi.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí a průřezových témat

V předmětu jsou rozvíjeny **Občanské kompetence a kulturní povědomí** tím, že žák se učí jednat odpovědně, samostatně, aktivně a iniciativně, a to nejen ve vlastním zájmu, ale i v zájmu veřejném v souladu s rozvojem dané společnosti, aktivně se zajímat o politické a společenské dění u nás a ve světě a zajímat se o veřejné záležitosti místního charakteru; chápat význam životního prostředí pro člověka a jednat v souladu s ekonomickým myšlením. **Komunikativní kompetence** jsou rozvíjeny tím, že žák se učí účastnit se aktivně diskusí, prezentovat a obhajovat své názory a postoje, respektovat názory druhých lidí v souladu s demokratickými principy. **Personální a sociální kompetence** žák rozvíjí tím, že se učí přijímat hodnocení svých výsledků a způsobů jednání ze strany druhých, přiměřeně na ně reagovat, naučit se přijímat rady i kritiku.

Ve značné míře předmět přispívá ke **kompetenci k pracovnímu uplatnění a podnikatelským aktivitám**, protože žákům dává přehled o možnostech uplatnění na trhu práce, rozhodovat se o své budoucí profesní a vzdělávací dráze, tvoří si reálnou představu o pracovních, platových a jiných podmínkách v oboru a o požadavcích zaměstnavatelů na pracovníky a umět je srovnávat se svými představami a předpoklady, učí se získávat a vyhodnocovat informace o pracovních i vzdělávacích příležitostech, využívat služeb z oblasti světa práce, znát obecná práva a povinnosti zaměstnavatelů a pracovníků, rozumět podstatě a principům podnikání, mít představu o právních, ekonomických, administrativních, osobnostních a etických aspektech soukromého podnikání a také dokázat vyhledávat a posuzovat podnikatelské příležitosti v souladu s realitou tržního prostředí, svými předpoklady a dalšími možnostmi.

Digitální kompetence,

ke kterým je žák veden, jsou v dnešní době nezbytné pro zaměstnanost, osobní naplnění a zdraví, aktivní a odpovědné občanství i sociální začlenění každého žáka, žák ovládá digitální technologie a způsob jejich použití nastavuje a mění podle toho, jak se vyvíjejí dostupné možnosti a jak se mění jeho vlastní potřeby nebo pracovní prostředí a nástroje, vyjadřuje se za pomoci digitálních prostředků, vyrovnává se s proměnlivostí digitálních technologií a posuzuje, jak vývoj technologií ovlivňuje společnost, osobní a pracovní život jedince a životní prostředí, zvažuje rizika a přínosy, žák používá digitální nástroje pro výpočty ekonomických údajů jako jsou mzdy, úrokové sazby, odpisy a vytváří podnikatelské plány.

Vzdělávací obsah předmětu

roč.	téma	výstupní kompetence žáka	učivo	mezipředmětové vztahy průřezová témata
3.	Podstata fungování tržní ekonomiky	Žák: <ul style="list-style-type: none">- používá a aplikuje základní ekonomické pojmy- na příkladu popíše fungování tržního mechanismu- posoudí vliv ceny na nabídku a poptávku- vyjádří formou grafu rovnovážnou cenu- ukáže na příkladu omezení zdrojů, vysvětlí trvale udržitelný rozvoj	<ul style="list-style-type: none">- potřeby, statky, služby, spotřeba, životní úroveň- výroba, výrobní faktory, hospodářský proces- trh, tržní subjekty, nabídka, poptávka, zboží a cena	
	Marketing	Žák: <ul style="list-style-type: none">- vysvětlí, co je marketing, jeho podstatu a význam v tržní ekonomice- vysvětlí, co je marketingová strategie- zpracuje jednoduchý průzkum trhu- na příkladu ukáže použití nástrojů marketingu v oboru	<ul style="list-style-type: none">- podstata marketingu- průzkum trhu- produkt, cena, distribuce a propagace	
	Management	Žák: <ul style="list-style-type: none">- vysvětlí tři úrovně managementu- popíše základní zásady řízení- zhodnotí využití motivačních nástrojů v oboru	<ul style="list-style-type: none">- dělení managementu- funkce managementu – plánování, organizování, vedení a kontrolování	
4.	Podnikání	Žák: <ul style="list-style-type: none">- orientuje se v různých formách podnikání a vysvětlí jejich hlavní znaky- vytvoří jednoduchý podnikatelský záměr a zakladatelský rozpočet- na příkladu vysvětlí základní povinnosti podnikatele vůči státu- rozlišuje oběžný a dlouhodobý majetek- charakterizuje jednotlivé druhy nákladů a výnosů- vypočítá výsledek hospodaření- stanoví cenu jako součet nákladů, zisku a DPH a vysvětlí, jak se cena liší podle zákazníků místa a období	<ul style="list-style-type: none">- podnikání podle živnostenského zákona a zákona o obchodních korporacích- podnikatelský záměr, zakladatelský rozpočet- povinnosti podnikatele- majetek podniku- náklady, výnosy, zisk/ztráta- cena	

V předmětu je realizováno průřezové téma **Občan v demokratické společnosti** s tím, že žáci jsou vedeni k dodržování zákonů a pravidel chování v oblasti podnikání. Téma **Člověk a životní prostředí** je uplatňováno tak, že se žáci učí organizovat činnosti firmy v duchu udržitelného rozvoje. Průřezové téma **Člověk a svět práce** vede k osvojení kompetence aktivně rozhodovat o vlastní profesní kariéře. Průřezové téma **Informační a komunikační technologie** je zaměřeno na jeho efektivní využívání v rámci odborné kvalifikace. **Člověk a digitální svět** – žáci bezpečně, sebejistě, kriticky a tvořivě využívají digitální technologie pro učení, vzdělávání se a zvyšování vlastní kvalifikace, stejně jako při práci, občanských aktivitách i ve volném čase, je to jedna z klíčových kompetencí a je nezbytná pro schopnost celoživotního učení i zapojení absolventů do společenského a pracovního života.

Zaměstnanci	<p><u>Žák:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - vyhledá informace o nabídkách zaměstnání a vzdělávání - orientuje se v požadavcích zaměstnavatele při získání a výběru pracovníků - popíše obsah pracovní smlouvy - rozliší pracovní poměr a jiné formy pracovněprávních vztahů - vypočítá hrubou a čistou mzdu, sociální a zdravotní pojištění a zálohy na daň - vysvětlí a vzájemně porovná druhy odpovědnosti za škody ze strany zaměstnance a zaměstnavatele 	<ul style="list-style-type: none"> - zaměstnanci - pracovněprávní vztah, pracovní poměr, vznik a skončení - mzda, druhy - úkolová, časová podílová - výpočet hrubé a čisté mzdy - odpovědnost zaměstnance a zaměstnavatele, BOZP 	
Finanční vzdělávání	<p><u>Žák:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - orientuje se v platebním styku a směni peníže podle kurzovního lístku - vysvětlí, co jsou kreditní a debetní karty a jejich klady a zápory - vysvětlí, způsoby stanovení úrokových sazeb a rozdíl mezi úrokovou sazbou a RPSN a vyhledá aktuální výši úrokových sazeb na trhu - charakterizuje jednotlivé druhy úvěrů a jejich zajištění - sestaví jednoduchý rodinný rozpočet, zdůvodní význam tvorby finančních rezerv - popíše rizika zadlužení, exekuce a osobního bankrotu - vysvětlí podstatu inflace a její důsledky na finanční situaci obyvatel a na příkladu ukáže, jak se bránit jejím nepříznivým důsledkům - orientuje se v produktech pojišťovacího trhu a vybere nejvýhodnější pojistný produkt s ohledem na své potřeby 	<ul style="list-style-type: none"> - charakteristika finančního trhu - bankovní soustava, služby bank - finanční produkty k ukládání peněz - úvěrové produkty - peníze, hotovostní a bezhotovostní platební styk - inflace - úroková míra, RPSN, směnárenská činnost - rodinný rozpočet - exekuce a osobní bankrot - pojištění a pojistné produkty 	
Daně	<p><u>Žák:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - vysvětlí úlohu státního rozpočtu v národním hospodářství - charakterizuje jednotlivé přímé a nepřímé daně a vysvětlí jejich význam pro stát - provede jednoduchý výpočet daní - vyhotoví daňové přiznání k dani z příjmu fyzických osob - vyhotoví a zkontroluje daňový doklad - vysvětlí zásady vedení daňové evidence 	<ul style="list-style-type: none"> - státní rozpočet - daně a daňová soustava - výpočet daní - přiznání k dani - daňové a účetní doklady - daňová evidence 	