

NMGR ZŠ, SŠ

Okruh 3/ Výtvarná výchova v mezioborových souvislostech.

1. Ambice RVP pro výtvarný obor v přesahu ze světa umění do světa vizuální kultury. Smysl a cíle. Místo vizuální gramotnosti v RVP a její souvislosti a rozdíly vzhledem k ostatním preferovaným gramotnostem.

Jaké podstatné oblasti vizuální kultury znáte a jak může výtvarná výchova do jejich poznání zasáhnout? Definujte vizuální gramotnost a uveďte, jaké kvality vizuálně obrazného projevu by měla výtvarná výchova pro její dosažení pěstovat.

Klíčová slova: svět umění, svět vizuální kultury, tvořivé zacházení se znakem, kritéria vizuální gramotnosti

VANČÁT, J., SVOBODA, A. (eds.) *Péče o obraznost. Sémiotické přístupy k výtvarnému umění a ve výtvarné výchově*. Praha: INSEA, 2008. ISBN 978-80-904268-0-1.

PŘÍKRYLOVÁ K. (ed.) *Vizuální gramotnost*. Praha: PedF UK, 2010. ISBN 978-80-7290-487-7.

2. Kognitivní vymezení výtvarného oboru v RVP jako základ vytváření mezioborových souvislostí a posílení širšího uplatnění výtvarného oboru.

Popište kognitivní funkce výtvarného oboru, kterých oblastí se týkají? Popište jednotlivé oblasti a uveďte, jakými metodami jich je možné ve výtvarné výchově dosáhnout.

Klíčová slova: umění jako poznání, umění jako komunikace, tvůrčí proces (autorské sebevědomí, experimentální přístup, autorský produkt, interpretace a komunikační ověření, tvorba portfolia)

VANČÁT, J. *Tvorba vizuálního zobrazení (gnoseologický a komunikační aspekt výtvarného umění ve výtvarné výchově)*. Praha: Karolinum, 2000. ISBN 80-7184-437-3.

3. Koncepce vizuální gramotnosti a multiliteracy související s multimédií

Otázka je zaměřena na specifický vliv multimédií na kultivaci gramotnosti. Je v kontextu programové linie VCAE a v souvislosti s rozšířením multimédií do výuky možné propracovávat pouze oblast vizuální gramotnosti? Jak složky (moduly) digitálního obrazu ovlivňují zážitek z díla? Jak se v této problematice uplatňují počítačové hry?

Klíčová slova: multimédia, modularita, vizuální gramotnost, multiliteracy (rozmanitá gramotnost), VCAE, RVP, složky výtvarného zážitku, ergodické formy

FULKOVÁ, M. Kresba jako komunikace: sociální a kulturní vlivy v dětském výtvarném projevu. *Výtvarná výchova*, 2004, roč. 44, mimořádné číslo, s.16-24.

MANOVICH, L. Principy nových médií. In *Teorie vědy/Theory of Science*, 2002, 24, č.11, s. 55 - 76. ISSN 1210-0250.

SLAVÍK, J. *Umění zážitku, zážitek umění. 1. díl : teorie a praxe artefietiky*. Praha: PedF UK, 2001. ISBN 80-7290-066-8 (s.240-264).

ŠVELCH, Jaroslav. *Počítačové hry a jejich místo v mediálních studiích*. Praha: Fakulta sociálních věd UK, 2007. Pražské sociálně vědní studie. Mediální řada, MED-009. ISSN 1801-5999. Dostupné na URL: < http://publication.fsv.cuni.cz/eng/attachments/267_009%20-%20Svelch.pdf>.

VANČÁT, J., PASTOROVÁ, M. Výtvarná výchova. In *Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání (se změnami provedenými k 1.9. 2007)*. Metodický portál RVP [online]. c2007 [cit. 2012-4-15]. Dostupné na URL: <http://www.vuppraha.cz/wp-content/uploads/2009/12/RVPZV_2007-07.pdf>.

VANČÁT, J., PASTOROVÁ, M. Výtvarná výchova. In *Rámcový vzdělávací program pro gymnázia*. Metodický portál RVP [online]. c2007 [cit. 2012-4-15]. Dostupné na URL: <http://www.vuppraha.cz/wp-content/uploads/2009/12/RVPG-2007-07_final.pdf>.

ZIKMUNDOVÁ, V. Formální odlišnost v multimediálním artefaktu a s ním spojená proměna narativu díla. In T. Janík, P. Knecht, & S. Šebestová (Eds.), *Smíšený design v pedagogickém výzkumu: Sborník příspěvků z 19. výroční konference České asociace pedagogického výzkumu* (s. 511–515). Brno: Masarykova univerzita, 2011. Dostupné na URL: <<http://www.ped.muni.cz/capv2011/sbornikprispevku/zikmundova.pdf>>.

4. Technologie a výtvarná výchova

Otázka je zaměřena na obecné zhodnocení „nových“ kvalit vnášených do Výtvarné výchovy díky digitálním technologiím. Co je nové? Jaké v oboru probíhaly polemiky nad zaváděním počítačů do Vv? Jak se aktuálně nová média uplatňují ve vztahu s klíčovými kompetencemi a okruhy učiva RVP? Jak se zachází s narativem? Student zaměří pozornost zejména na oblasti: rozdíl mezi interaktivitou a hypertextem v kontextu lineárního a nelineárního v nových médiích.

Klíčová slova: digitální technologie versus tradiční média, technický obraz (Flusser), digitální technologie a jejich uplatnění v RVP, techné a arété, nová média (Manovich), postprodukce a recyklace obrazu (Bourriaud), interaktivita, hypertext, navigace, pojmová mapa, relační mapa, scénář, storyboard, narativ, ergodická forma

BOURIAUD, N. *Postprodukce*. 1.vyd. Praha: 2004, Tranzit. ISBN 80-903452-0-4 (s.3-12).

FLUSSER, V. *Za filozofii fotografie*.1.vyd. Praha: Hynek, 1994. ISBN 80-85906-04-X (s. 13-29, 37-43).

MANOVICH, L. Principy nových médií. In *Teorie vědy/Theory of Science*, 2002, 24, č.11, s. 55 - 76. ISSN 1210-0250.

ŠKALOUDOVÁ, B. ZIKMUNDOVÁ, V. Specifika multimediální tvorby ve výuce výtvarné výchovy. In *ICT a současné umění ve výuce – inspirace pro pedagogy výtvarné, hudební a mediální výchovy*. Praha: NG v Praze, 2008. ISBN 978-80-7035-378-3. s. 12-19.

ŠVELCH, Jaroslav. *Počítačové hry a jejich místo v mediálních studiích*. Praha: Fakulta sociálních věd UK, 2007. Pražské sociálně vědní studie. Mediální řada, MED-009. ISSN 1801-5999. Dostupné na URL: <http://publication.fsv.cuni.cz/eng/attachments/267_009%20-%20Svelch.pdf>.

VANČÁT, J., PASTOROVÁ, M. Výtvarná výchova. In *Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání (se změnami provedenými k 1.9. 2007)*. Metodický portál RVP [online]. c2007 [cit. 2012-4-15]. Dostupné na URL: <http://www.vuppraha.cz/wp-content/uploads/2009/12/RVPZV_2007-07.pdf>.

VANČÁT, J., PASTOROVÁ, M. Výtvarná výchova. In *Rámcový vzdělávací program pro gymnázia*. Metodický portál RVP [online]. c2007 [cit. 2012-4-15]. Dostupné na URL: <http://www.vuppraha.cz/wp-content/uploads/2009/12/RVPG-2007-07_final.pdf>.

ZIKMUNDOVÁ, V. Digitální technologie jako zásadní faktor proměny kurikula vzdělávacího oboru Výtvarná výchova. In *Pedagogický výzkum jako podpora proměny současné školy : sborník sdělení 16. konference ČAPV*. Hradec Králové : Gaudeamus, 2008. s. 779-791.

ISBN 978-80-7041-287-9. Dostupné na URL: <

http://vytvarka.zcu.cz/clanky_zikmundova/CAPV_08_Zikmundova.pdf>.

ZIKMUNDOVÁ, V. Formální odlišnost v multimediálním artefaktu a s ním spojená proměna narativu díla. In T. Janík, P. Knecht, & S. Šebestová (Eds.), *Smíšený design v pedagogickém výzkumu: Sborník příspěvků z 19. výroční konference České asociace pedagogického výzkumu* (s. 511–515). Brno: Masarykova univerzita, 2011. Dostupné na URL: <

<http://www.ped.muni.cz/capv2011/sbornikprispvevku/zikmundova.pdf>>.

ZIKMUNDOVÁ, V. Multimediální tvorba a současná výtvarná výchova. In *Současné metodologické přístupy a strategie pedagogického výzkumu*. Plzeň : Západočeská univerzita, 2006. s. 6 s.-anotace s.52. ISBN 80-7043-483-X. Dostupné na URL: <

http://vytvarka.zcu.cz/NEO/zikmundova_CAPV_2006.doc>.

ZIKMUNDOVÁ, V. Vlastnosti multimédií v kontextu utváření významu obrazu. In MAŠEK, J., SLOBODA, Z., ZIKMUNDOVÁ, V. (Eds.) *Mediální pedagogika v teorii a praxi*. Plzeň:

Vydavatelství ZČU, 2010. s. 131-137. ISBN 978-80-7043-851-0. Dostupné na URL: <

http://vytvarka.zcu.cz/clanky_zikmundova/clanek_medped09.doc>.

5. Specifika jednotlivých typů grafických editorů v kontextu Vv

Student pojmenuje specifický způsob zacházení s prostředky výtvarné řeči, prostorem a časem v jednotlivých typech grafických programů a ilustruje je na příkladech vhodných námětů pro tvorbu ve Vv s poukázáním na jejich smysl a přidanou hodnotu v souladu s užitím média a kulturním kontextem či souvislostmi s vývojem neomediálních děl.

Klíčová slova: bod, linie, tvar, barva; bitmapové, vektorové, dynamické a interaktivní aplikace; kvalitativní proměna obrazu v čase a prostoru, prostorové plány, vrstvy,

ŠKALOUDOVÁ, B. ZIKMUNDOVÁ, V. Specifika multimediální tvorby ve výuce výtvarné výchovy. In *ICT a současné umění ve výuce – inspirace pro pedagogy výtvarné, hudební a mediální výchovy*. Praha: NG v Praze, 2008. ISBN 978-80-7035-378-3. s. 12-19.

ŠVELCH, Jaroslav. *Počítačové hry a jejich místo v mediálních studiích*. Praha: Fakulta sociálních věd UK, 2007. Pražské sociálně vědní studie. Mediální řada, MED-009. ISSN 1801-5999. Dostupné na URL: < http://publication.fsv.cuni.cz/eng/attachments/267_009%20-%20Svelch.pdf>.

katalogy o digitálním umění

URBANOVÁ, J. *Databáze děl digitálního umění* [databáze online]. c2009 [cit. 2012-4-15].

Dostupné na URL:

<http://vytvarka.zcu.cz/DP_BP/databaze_dig_umeni_DP_urbanova2009/Datab%e1ze/>.

6. Možnosti a limity integrace Osobnostní a sociální výchovy (OSV) do výtvarné výchovy

Opodstatnění možnosti integrace OSV do VV prostřednictvím RVP (uplatňování subjektivity, ověřování komunikačních účinků, personalizace, socializace a enkulturace, rozvoj klíčových kompetencí, vztah mezi artefietikou a OSV). Způsoby realizace a uplatňování OSV ve VV učitelem (cíle, metody). Pojmenování základních limitů této integrace s důrazem na zachování jedinečnosti VV tak, aby nedocházelo k její přebytné „psychologizaci“. Kde končí OSV ve VV a začíná arteterapie? Na konkrétním příkladu návrhu hodiny VV s integrovanou OSV prezentujte všechny výše uvedené odborné pojmy. Na konkrétním námětu prezentujte, jak by byl realizován ve VV bez prvků OSV, s prvky OSV a jak by se stal arteterapeutickou akcí. Své názory podložte teoretickými argumenty.

Klíčová slova: RVP, VV, OSV, artefietika, arteterapie

KOMZÁKOVÁ, M. Arteterapie pro výtvarnou výchovu . In *Sborník kolokvia doktorského studia oboru Výtvarná výchova : Mezi viděním a věděním*. Ústí nad Labem: Univerzita J.E.Purkyně, 2009. ISBN 978-80-7414-152-2.

SLAVÍK, J. *Umění zážitku, zážitek umění. 1. díl : teorie a praxe artefiletiky*. V Praze : Univerzita Karlova-Pedagogická fakulta, 2001. ISBN 80-7290-066-8.

SLAVÍK, J., WAWROSZ, P. *Umění zážitku, zážitek umění. 2. díl : teorie a praxe artefiletiky*. Praha : Univerzita Karlova-Pedagogická fakulta, 2004. ISBN 80-7290-130-3.

Texty Josefa Valenty o OSV na Metodickém portále RVP

7. Možnosti arteterapie pro výtvarnou výchovu

Otázka je zaměřena na možnosti využití poznatků, cílů a metod arteterapie ve výtvarné výchově. Základem je pojmenování legitimacy využití arteterapie v VV prostřednictvím RVP (personalizace, socializace a enkulturace a jakým způsobem je možné arteterapii využít pro realizaci těchto procesů). Definovat základní limit využití arteterapie ve VV. Pojmenovat vztah mezi arteterapií a artefiletikou s akcentem na salutogenetický rozměr. Pojmenovat jednotlivé arteterapeutické přístupy a jejich možnosti využití v hodinách VV a v artefiletické akci. Výhody a nevýhody toho, když má učitel VV arteterapeutické sebezkušenostní vzdělání. Na konkrétním námětu hodiny VV, ve kterém jsou využity prvky z arteterapie, a návrhu její realizace prezentovat výše uvedené pojmy.

Klíčová slova: arteterapie, artefiletika, VV, RVP

KOMZÁKOVÁ, M. Arteterapie pro výtvarnou výchovu . In *Sborník kolokvia doktorského studia oboru Výtvarná výchova : Mezi viděním a věděním*. Ústí nad Labem: Univerzita J.E.Purkyně, 2009. ISBN 978-80-7414-152-2.

LIEBMANN, M. *Skupinová arteterapie : nápady, témata a cvičení pro skupinovou výtvarnou práci*. Praha: Portál, 2005. ISBN 80-7178-864-3.

SLAVÍK, J. *Umění zážitku, zážitek umění. 1. díl : teorie a praxe artefiletiky*. V Praze : Univerzita Karlova-Pedagogická fakulta, 2001. ISBN 80-7290-066-8.

SLAVÍK, J., WAWROSZ, P. *Umění zážitku, zážitek umění. 2. díl : teorie a praxe artefiletiky*. Praha : Univerzita Karlova-Pedagogická fakulta, 2004. ISBN 80-7290-130-3.

ŠICKOVÁ-FABRICI, J. *Základy arteterapie*. Praha: Portál, 2002. ISBN 80-7178-616-0.