

**Západočeská univerzita v Plzni**

**Fakulta pedagogická**

**Katedra výtvarné kultury**

**Rámcový vzdělávací program jako východisko pro inovace  
učitelovy práce**

**(digitální technologie jako nový fenomén české Výtvarné výchovy)**

**Diplomová práce**

Lenka Tyrpeklová

Učitelství Vv pro SŠ a ZUŠ

Vedoucí diplomové práce:

PhDr. Vladimíra Zikmundová, Ph.D.

Plzeň, 2013

**Prohlášení:**

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala samostatně a výhradně s použitím citovaných pramenů.

V Plzni, dne 4. 7. 2013

.....

Lenka Tyrpeklová

### **Poděkování:**

Děkuji mé vedoucí diplomové práce PhDr. Vladimíře Zikmundové, Ph.D. za vedení, čas, cenné připomínky a vždy příjemnou spolupráci. Při tvorbě této práce mi velice pomohly. Dále děkuji celé mé rodině za dlouhodobou podporu a všem osloveným pedagogům za poskytnuté informace, které se staly předmětem analýzy výzkumu.

**ANOTACE**

Diplomová práce charakterizuje pole digitálních technologií ve výtvarné výchově v Plzeňském regionu. Středem zájmu jsou především gymnázia a vybraný okruh základních uměleckých škol. V úvodní části polemizují formou osobního dialogu na téma nutnosti užívání těchto digitálních technologií zavedením RVP, následuje stěžejní část-výzkumná sonda, ze které kontinuálně ústí interpretování této praktické části. Závěr se snaží o navrhnutí alternativních možností, jak využívat tyto nové technologie ve výtvarné výchově, abychom se mohli alespoň dotknout nových médií, která by už v našem předmětu neměla být aplikována latentně, ale především bychom je měli konstruktivně přetvářet.

**ANNOTATION**

The present Diploma Thesis characterizes the area of digital technology in the art education in the region of Pilsen. The main interest is primarily focused on high schools and the selected number of art schools. In the first part there is the personal dialogue dealing with the topic of the need for the use of digital technology by the implementation of Framework Education Programme into the art education. This part was followed by the most crucial part-research which continuously gives the interpretation of this practical part. The conclusion endeavours to propose the alternative ways to use these new technologies in the art education, so that we can at least touch the new media which in the art education should not be applied in the latent way, but above all we should constructively transform them.

**OBSAH**

ANOTACE.....	1
ÚVOD.....	4
<b>1. TEORETICKÝ RÁMEC .....</b>	<b>6</b>
1.1. Digitální technologie ve výtvarné výchově – fenomén nebo postrach?.....	6
1.1.1. Primární pohled.....	6
1.1.2. Nalézáme problematiku? .....	7
1.1.3. Koheze nebo využití pouze jednotlivci? .....	8
1.2. Exponované digitální technologie.....	9
1.2.1. Digitální technologie - „a proč?“ .....	10
1.2.1.1. Emigrace do světa digitálních domorodců.....	11
1.2.1.2. TED a hodinky, které se nenosí .....	12
1.2.2. Digitální technologie.....	13
1.2.2.1. Klidně jim říkejme multimédia .....	14
1.2.2.2. Možnosti a limity .....	15
1.3. Digitální technologie ve výtvarné výchově a jejich ukotvení v RVP .....	17
1.3.1. Rámcový vzdělávací program pro gymnázia – RVP G.....	18
1.3.2. Rámcový vzdělávací program pro základní umělecké školy – RVP ZUŠ	19
1.4. Konkretizace využití DT ve výtvarné výchově.....	19
1.4.1. Exemplární důkaz využití digitálních technologií – přípravy na hodinu... 20	
<b>2. PRAKTICKÝ RÁMEC – VÝZKUM .....</b>	<b>30</b>
2.1. Zázemí výzkumné sondy.....	30
2.1.1. Výzkumné otázky a cíle výzkumu.....	30
2.1.2. Metoda výzkumu .....	31
2.1.3. Stavba dotazníku a jeho moduly .....	31
2.1.4. Průběh výzkumu a sběr dat .....	32
2.1.5. Výzkumný vzorek a jeho diferenciaci.....	33

---

2.2. Vyhodnocení výzkumu: gymnázia Plzeňského regionu .....	33
2.3. Vyhodnocení výzkumu: vybrané ZUŠ Plzeňského regionu .....	48
<b>3. KONTINUÁLNÍ VYÚSTĚNÍ DOTAZNÍKU .....</b>	<b>62</b>
3.1. Rozuzlení kontroverze - fenomén nebo strašák na platformě výzkumu? .....	62
3.2. Nahrazení DT alternativními možnostmi .....	63
<b>4. SOCIÁLNÍ SÍŤ FACEBOOK JAKO INOVACE DT .....</b>	<b>65</b>
4.1. Na „zdi“ můžete vidět současné umění - like .....	66
4.2. Sociální sítě ve VV .....	66
<b>5. TUTORIÁL UČITELEM BUDOUCNOSTI .....</b>	<b>70</b>
ZÁVĚR ANEB JITRNICE JAKOU SVĚT NEVIDĚL .....	72
RESUMÉ .....	73
SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ .....	75
BIBLIOGRAFIE .....	75
INTERNETOVÉ ZDROJE .....	77
SEZNAM OBRÁZKŮ .....	78
SEZNAM GRAFŮ .....	78
SEZNAM TABULEK .....	79
SEZNAM PŘÍLOH .....	79

## ÚVOD

Diplomová práce, kterou zde tímto textem představuji, si dává za cíl determinovat stav digitálních technologií na gymnáziích a vybraných základních uměleckých školách v Plzeňském regionu. Práce bude pomyslně rozdělena na dvě části a to teoretickou a praktickou - výzkumnou. Mezi sebou budou však kontinuálně provázány.

Teoretická část se v počátku zaměřuje na primární pohled na celou situaci a polemizuje s tím, zda vůbec nalzáme problematiku nebo zda je opravdu současná výchovně-vzdělávací scéna připravena na kohezi s těmito technologiemi. Teorie se zároveň snaží o ukotvení fundamentálních pojmů spojených s tématem diplomové práce.

Výzkumná sonda si klade za cíl zmapovat stav digitálních technologií, které jako fenomén pronikají do výtvarné výchovy. Celá tato práce stojí na platformě uzákoněné rámcovým vzdělávacím programem, který ukládá povinnost pedagogům s těmito novými technologiemi pracovat. Cílem by mělo být zjištění stabilizace či destabilizace digitálních technologií ve výtvarné výchově a také zjištění, jak se vůbec pedagogové ztotožňují s tímto promptním obratem ve výtvarné výchově. Prací interferují otázky, jako je: Je věk pedagogů právě oním úskalím? Je technické zázemí identické s požadavky, které jsou pro plnění legislativního zákona nutné? Jaké technické zázemí jim jejich vlastní instituce vlastně nabízí? Využívají se také současná média, jako jsou sociální sítě, aby právě demonstrovaly svou současnost a pomohly tak variovat možná nekvalitní možnosti? Zda jsou využity, kým a zda se zde projevuje věková či místní – periferní bariéra, se pokusím odhalit v této práci.

Nová média mají velice otevřené možnosti, jakým směrem, k jakému médiu (kombinaci, médií) se konkrétně vydat a pedagogové díky tomu mají velké množství možností, jak se studenty ve výtvarné výchově pracovat. Současné umění, kterého se tato práce také dotkne, vždy atakuje tyto možnosti, a proto se zaměřím i na ně, jelikož právě ono aktuální umění by mohlo být naléhavou nutností, proč se ohlédnout vpřed k digitálním technologiím. Začít od začátku a doopravdy vnímat jejich potřebné využívání a spojit je v jedno se štětcem i akvarely.

Dotýkám se tedy diferenciovaných témat a důležitých inspiračních zdrojů s lehkým náhledem do budoucnosti i minulosti, která však stojí stále na stejném základě. Možná je

tato má práce poslední, která se dočká papírové podoby, možná už na nás čekají jen digitální materiály a studenti, kteří díky digitálním čipům v mozku budou umět dělat animace i na matematickém počítadle, dřevěném.



## **1. TEORETICKÝ RÁMEC**

### **1.1. Digitální technologie ve výtvarné výchově – fenomén nebo postrach?**

Tato primární zdánlivá exkurze ve stylu spekulace o kontaktu s digitálními technologiemi ve výtvarné výchově má za úkol vést podélný, objektivní řez edukativním prostředím, ale zaměřit se i na možné příčiny diferenciaci používání digitálních technologií. I přes tuto flagrantní diferenciaci použití digitálních technologií bych ráda došla k jasnému, zřejmému a jednotnému výsledku neboli jednotnému uchopení fenoménu. Zda převažují výpovědi kladné či záporné, zda se opravdu jedná o fenomén nebo postrach. Tuto úvodní premisu záměrně diskutuji formou osobního dialogu. Dialogu, který zatím není zcela pohlcen problematikou a teprve pokládá vstupní otázky. Vlastně se ocitám v roli návštěvníka tohoto tématu, stojím na prahu možné diskutabilní otázky, jelikož zatíženost tématem zcela pocítím, až vyhodnotím sondu, kde otázky nebudu směřovat pouze své osobě, ale otázky zkoumající jisté možnosti a limity v digitálních technologiích mi zodpoví pedagogické osoby působící v praxi.

#### **1.1.1. Primární pohled**

S přicházející nutností ustanovenou RVP - využívání digitálních technologií ve výtvarné výchově - přišlo společně s některými pedagogy promptní jednání ze strany institucí – hození do vody. A tak jako jsou pedagogové vrženi do „vody“ a učí se plavat, hrabou „čubičku“ až ke břehu, tak i identicky funguje jejich kontakt s digitálními technologiemi (někde)? Nebo je to tak, že spíme, jako když nás do vody hodí? A nejsme sto, procitnou z lehkosti „plaváčka“ unášejícího se po vodě v košíku? Nemůžeme vyskočit do ledové vody a začít splývat? Splývat s digitálními technologiemi. Ano, možná je tomu tak, že i toto oxymórní spojení je na místě. Totiž pokud neumím splývat v digitálních technologiích, nemohu v nich ani plavat kraula. Nemohu je tedy vyučovat. Také v nich mohu plavat doslova. Mohu v nich plavat a ztrácet se v nich. Jaké je tedy rozuzlení této

disputace? Je evidentní, že digitální technologie nemůžeme vzhledem k určité pedagogické existenci konečně definovat jako fenomenální nebo postrašující. Tato přídavná jména mezi sebou umí dokonce kooperovat, a pokud mi nevyhovuje tento výběr digitální technologie, mohu použít „ten“ či „onen“. Mohu být osobou těmto technologiím více či méně nakloněnou. Mohou být součástí mé každodennosti nebo je mohu používat z nutnosti, mohu být také milovníkem starých médií a uznávat řemeslné techniky a nenávidět nová média. Toto vše jsou možnosti, o kterých uvažuji, varianty, které, myslím si, existují mezi pedagogy, v pedagogích. Konkrétní vztah výtvarné výchovy a digitálních technologií by měl být, dle mého názoru, více ustálený a zřetelný, nehaprující. Jeho linie by měla být sjednocena v co největším počtu médií. Neměli bychom je používat pouze sporadicky, ale opět v jistém vzorci.

### **1.1.2. Nalézáme problematiku?**

Platformou této diplomové práce je problematika nekompaktního uchopení digitálních technologií v rámci RVP. Nalézám jisté fragmenty, které mohou být zároveň pouze řečnickou otázkou, mohou skládat dohromady však celý fundament problematiky. Všechny tyto fragmenty nejsou stanovující, byly pouze přípravou pro výzkum. Snažila jsem se generovat tyto možnosti, které mi pomohly především při tvorbě dotazníku.

Možné fragmenty problematiky DT:

- problematické zázemí digitálních technologií
- minimální podpora DT ze strany školy – ať finanční nebo časové dotace
- obecné institucionální podmínky – ukotvení RVP může nabývat pouze textové hodnoty a pedagogové neví, jak je převádět do praxe?
- lokalita školy – diferenciací může být v místě periferních a vesnických škol, na druhé straně jsou tu centrální školy, městské, které se v této problematice mohou pohybovat obratněji?
- věk – principiálním důvodem, proč nepoužívá pedagog digitální technologie, by mohl být i jeho věk. Nesourodost dvou stran je zřejmá. Neznamena to, že starší

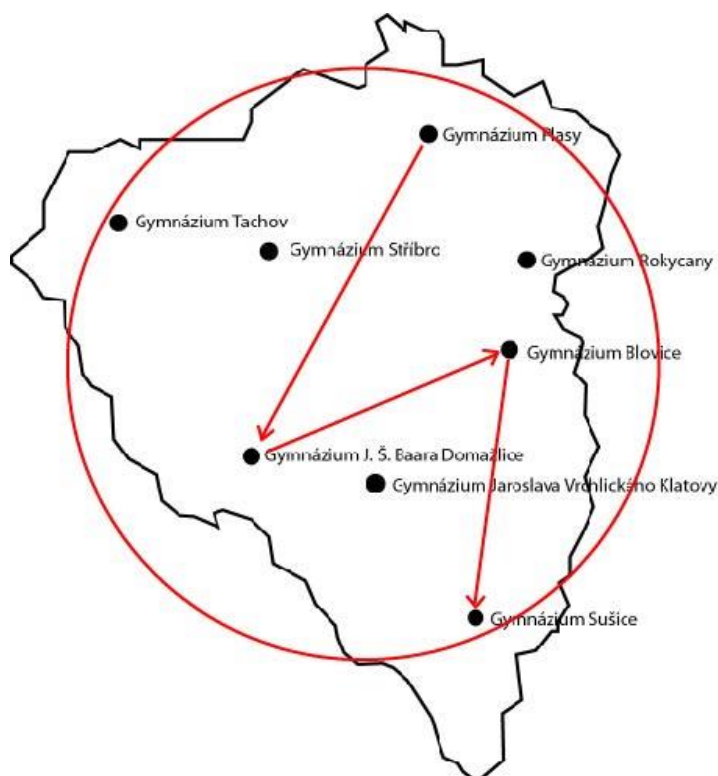
pedagogové mají digitální technologie v úplné absenci, je ale evidentní, že plyně nekooperují jako současná společnost v mladším a středním věku.

- využití v ŠVP – možná mohu být pedagogem, který příznačně digitální technologie ovládá, neví však, na jakou hodinu a jak je konkrétně využít
- nutné zlo – využití DT pouze jako nutnosti uzákoněné RVP
- brzdí inspiraci pedagogů?

### **1.1.3. Koheze nebo využití pouze jednotlivci?**

Myslím si, že tato otázka zatím může zůstat pouze jako polemika dvou stran, jelikož k tomu, abychom varianty koheze pedagogů v edukativním procesu výtvarné výchovy dosáhli, bylo by zapotřebí plošného zjištění stavu digitálních technologií ve výtvarné výchově na území celé České republiky a z následné analýzy by se možné rekapitulace a alterace mohly proměňovat v jistou kohezi v rámci DT ve výtvarné výchově. O to se pokusím alespoň v rámci Plzeňského kraje.

K tomu, aby využití digitálních technologií ve VV bylo globální a efektivní, byla by samotná koheze pedagogů VV na místě. Mním tím např. sdílení materiálů apod. Uvedu příklad. Na gymnáziu v Plasích budou dělat animaci na určité téma, výsledek bude sdílen na Facebooku, na vytyčeném blogu.... Mohou se tím inspirovat i ostatní gymnázia Plzeňského kraje, kterým tato stránka bude přístupna. Nejen každý nový poznatek, ale především výstup by se následně mohl realizovat na dalším gymnáziu a tak se posouvat a vylepšovat. Toto je pouze velice jednoduše nastíněná možnost, ale v tomto duchu by se mohly poznatky prolínat. I díky této spolupráci a soudržnosti by se stav DT posouval kupředu.



**Obr. 1 Ideální možná koheze škol v rámci digitálních technologií v Plzeňském kraji**

## 1.2. Exponované digitální technologie

Zcela zřejmá, ačkoliv někdy nesystematická práce na počítači provází dnes už i děti v předškolním věku. Kontinuální spolupráce jedince a počítače je „přirozeným“ procesem. Přirozeným, jelikož práce nejen s PC, ale i s technologiemi je pro jedince nízké věkové kategorie začátkem, který už trvá. Má svou linii, která se vyvíjí. Nevyvíjí se však v průběhu jejich života, ale už několik desítek let před nimi. Proto by se dalo říci, že je přirozená, je součástí jejich každodenního života. Můžeme snad použít označení pro tuto kohezi „fragment všednosti“? Už děti v předškolním věku sami vyhledávají mobilní telefony, automaticky, tudíž přirozeně stahují herní aplikace a orientují se více, než maminky, potažmo tatínkové. Postupně se opět, většinou samostatně, seznamují s internetem.

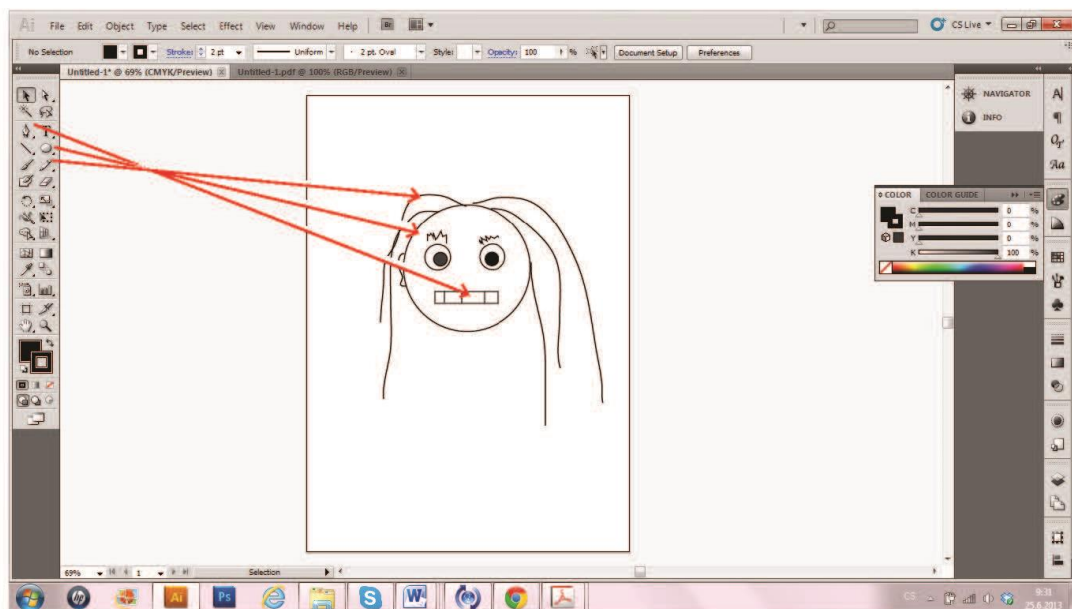
Tento expresní technický pokrok bychom měli umět integrovat i do školního prostředí. Nemám tím na mysli jen asimilaci do základních uměleckých škol, ale pozornost digitálním technologiím bychom měli ve výtvarné výchově věnovat i na gymnáziích, ZŠ,

SŠ. Principiálním cílem by mělo být začlenění digitálních technologií do součásti našeho života, ale také směřované využití za cílem uplatnění zkušeností z digitálních technologií za určitým cílem, technikou.

### 1.2.1. Digitální technologie - „a proč?“

„Dnešní umění je kutilství s použitím hotových produktů, surfování po celých sítích znaků, vkládání vlastních forem do již existujících čar. Všechny tyto způsoby uměleckého pojetí světa mají jeden společný rys - rušení hranic mezi konzumací a produkcí“ (Bourriaud, 2004, s. 10).

To, o čem píše Bourriaud je další z možných odůvodnění, proč digitální technologie zapojit do procesu výuky výtvarné výchovy. I použití např. softwaru Adobe Flash je jakési skládání hotových produktů za implantace svých vlastních forem.

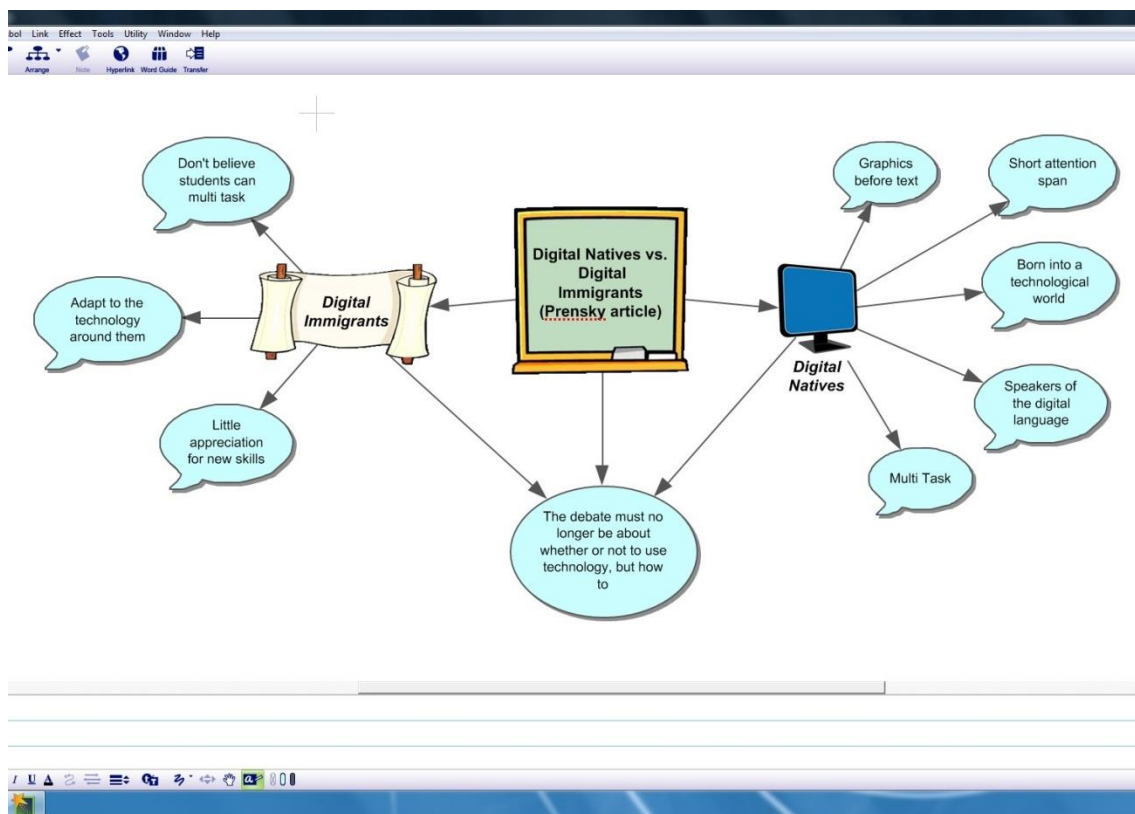


Obr. 2 Kutilství a skládání v Adobe Illustratoru

### 1.2.1.1. Emigrace do světa digitálních domorodců

„Moorův zákon, podle kterého se složitost součástí za každý rok a půl zdvojnásobí při zachování stejné ceny je v platnosti bezmála už půl století a nic nenasvědčuje tomu, že by měl přestat platit. Je považován za velmi dobrý odhad technologického vývoje, který přináší změny v informačních procesech celé společnosti. Asi nejzřetelnější důsledek tohoto jevu je informační exploze“ (Šťastný, 2011, [online]).

Globální digitalizace je další piruetou za přeměnou mluveného slova na tištěné. Z vizualizace se stává digitalizace. Také nás může napadat, že tato krasobruslařská choreografie je vybroušená a vypilovaná do největšího detailu, můžeme mít pocit, že už byly stanoveny mantinely a není kam dál bruslit. Internetová revoluce, potažmo digitalizace je za námi a nám už to připadá, že to s námi nějak nehýbe. Většina z nás je v tomto světě již pevně ukotvena. Připadáme si sebejistí, ale počítačový průmysl má jako jeden z mála nevyčerpatelné možnosti invencí a nekonečnou touhu po budoucnosti, která je mu přislíbena. I přes to, že teď a tady ovládám program X, který je novinkou na trhu, sepisuji jím zároveň historii X programu. Myslíme si, že naše znalosti jsou stabilní, změny, které však přicházejí ve spojitosti s digitálními technologiemi, každým okamžikem destabilizují naše znalosti. S každým dnem, každým týdnem naše znalosti nejen slábnou, ale i stárnou. Stárnou jako právě zrozené aplikace, programy..... Tato revoluce zdaleka není u konce. Když si představím generaci (např. ročník 1962, můj otec apod.), která není aktivním uživatelem, uvědomuji si tuto neustále se prohlubující jámu, propast. Také ale myslím na to, že je v pedagogické oblasti nemalá část této již zmíněné generace, které se tato diference více otevírá a znemožňuje přejít na druhou stranu propasti. K digitálním domorodcům, znalcům... „Digitální emigranti a digitální domorodci je dělení Marca Prenskyho, který upozornil na fakt, že ani sebeinteligentnější jedinec bez přístupu k nástrojům digitálního světa nemá šanci se vyrovnat i méně schopným účastníkům sítě“ (Šťastný, 2011, [online]). Je potřeba emigrovat do světa digitálních domorodců, i přes to, že tento skok přes jámu potřebuje velkou odvahu, myslím si ale, že pro pedagogy napříč věkovým rozdílem je potřeba snižovat počet utonulých emigrantů v propasti. Můžeme se tím vyrovnávat se syndromem vyhoření a uplatňovat proces sebevzdělávání. Intervence již není vyhnutí.



**Obr. 3 Digitální domorodci a digitální emigranti**

Dostupné z: <http://niksictblog.wordpress.com/>

### 1.2.1.2. TED a hodinky, které se nenosí

Už delší dobu věnuji pozornost každoroční konferenci s heslem „myšlenky, které stojí za rozšíření“ (ideas worth spreading) TED (Technology, Entertainment, Design). „Skládá se z přednášek, nazývaných TED Talks, na které jsou pozváni zajímaví hosté z různých oblastí vědy, techniky, umění, designu, politiky, vzdělání, kultury, byznysu, globálních otázek, technologie a rozvoje a zábavy. Přednášející doposud zahrnovali mj. i laureáty Nobelovy ceny, významné osobnosti z korporátního světa, ale i politiky jako Billa Clintona nebo Ala Gorea“ (wikipedia, 2013, [online]).

TED má samozřejmě webovou stránku ([www.ted.com](http://www.ted.com)), kde jsou tyto jednotlivé díly ke zhlédnutí. Na jedné z konferencí TED, které jsem si pouštěla, jsem našla Sira Kena Robinsona, který říká: „Nastolme revoluci vzdělávání! Školy by se měly přizpůsobit novým podmínkám digitální doby.“ Vtipně demonstruje změnu doby příběhem s

hodinkami. „Proč většina teenagerů nenosí hodinky? Co je vede k tomu, je nenosit, na rozdíl od starších 25 let kteří vyrostli v pre-digitální kultuře? No přeci to, že kolik je hodin si kdekoliv najdou.“ Uvádí, že pro rozvoj lidského talentu je důležité si uvědomit jeho různorodost. Nehledat nějaká nová řešení ale přizpůsobit vzdělávání studentům na míru“ (Robinson, 2010, [online]).

Video je dostupné na tomto odkazu:

[http://www.ted.com/talks/lang/cs/sir\\_ken\\_robinson\\_bring\\_on\\_the\\_revolution.html](http://www.ted.com/talks/lang/cs/sir_ken_robinson_bring_on_the_revolution.html)

Jako Lev Manovich, teoretik neomediální kultury, který uvádí několik nových možností, které přináší nová média, tak Sir Ken Robinson ukazuje, na zpočátku banálně vypadajícím příkladu, jako jsou hodinky, že i v tomto detailu nás digitální média posunula. Jak velkým významem potom mohou zasahovat do tak rozsáhlého celku jako je vzdělání?

Lev Manovich definoval pět principů v textu "The Language of New Media". Přesně se jedná o numerickou reprezentaci (numerical representation), modularitu (modularity), automatizaci (automation), variabilitu (variability), transkódování (transcoding). Myslím si, že nejjasněji mohu toto přirovnání Robinsona k Manovichovi objasnit v posledním bodě a to v transkódování. Tak jako dříve fungovala klasická pošta, kterou pomalu vytlačuje email, tak je tomu i s hodinkami – ty nahradily mobilní telefony, iPhony, tablety, počítače, obrazovky v nákupních centrech..... přesto je jejich funkce stále plně naplněna.

### **1.2.2. Digitální technologie**

Vzhledem k tomu, že diskutování o digitálních technologiích je neutuchající a stále frekventovanou diskuzí, dovolím si je zde charakterizovat již řečenou definicí od Zikmundové.

„Nová média jsou taková média, která pracují na bázi digitálních technologií. Jsou s nimi spojeny takové výrazy, jako jsou elektronická média, multimédia, ICT – informační a komunikační technologie, kyberkultura, WWW – světová internetová síť atd. Ústřední



roli hraje ovšem v této oblasti lidské kultury počítač. Vede se mnoho polemik, zda jsou tato média skutečně nová a čím“ (Zikmundová, 2005, s. 52).

### 1.2.2.1. Klidně jim říkáme multimédia

Navštěvovala jsem jako studentka jak fakultu pedagogickou, tak UUD, zde jsem studovala multimediální design. Už samotný název oboru se za mých studií několikrát změnil: multimédia, multimediální design, meziprostředkové dialogy, navazující obor se zase pro změnu jmenuje intermédia, přátelský obor nová média.... Na základě těchto proměn usuzuji, že samotné digitální technologie, které mají s multimédií co dočinění, jsou proměnné. Nejen názvem.

Multimédia jsou kontinuálně provázána s mnoha obory, objevující se pod mnoha názvy, vyčkávají pouze na naši intervenci a invenční skladbu osobitého přístupu. Multimédia považujeme za zažitý pojem, a tak se ve většině publikací a významu slova setkáváme s rovnítkem ke spojení několika různých médií v jednom výstupu. Tento mix médií můžeme vidět všude kolem sebe. Pohybujeme se v rovině dvou a více médií (text, obraz, zvuk, animace, video), kde každé médium může mít libovolnou převahu a frekvenci. Autoři, kteří se zabývají pojmem média, masmédia, multimédia jsou např. Lachs, Sokolowsky, Šedivá, Zikmundová, se v definování pojmu liší drobnými nuancemi, platforma pochopení pojmu si myslím, že je však synonymní. Zikmundová např. multimédia označuje jako „rozmanitá média“, Vivi Lachs se zase o multimédiích zmiňuje jako o „směsici různých médií“ (Zikmundová, 2009). Můžeme tedy pouze diskutovat o vhodnosti toho či onoho pro to či ono, multimédia by nám měla především nabízet možnost demokratického výběru.

Multimédia můžeme tedy nazývat, jak chceme. Klidně jim říkáme multimédia, nová média, integrovaná média.... jisté však je, že se prolínají naším životem v mnoha fázích. Ať jsou to multimédia ve vzdělávání, multimédia v podnikání, v domácnosti.... A tak, bok po boku s multimédií nebo ruku v ruce s novými médii, fungují i digitální technologie. Snažila jsem se tímto odstavcem apelovat pouze na to, že naše životy jsou bezesporu prořaty těmito technologiemi.

### 1.2.2.2. Možnosti a limity

Zikmundová uvádí, že i natolik klasické médium jako je štětec, může být v jistém slova smyslu prostředkem multimediální tvorby, pokud jím vytvoříme dílo obsahující obraz a text. „Jakkoli se tato myšlenka může zdát banální, má zcela logické odůvodnění. Multi-médium je spojení několika médií v jednom“ (Zikmundová, 2005, s. 53).

Digitálních technologií máme ve svém dosahu nespočet. Mělo by tomu tak být i v naší roli pedagoga výtvarné výchovy. Diverzifikace však neustále narůstá s narůstajícími možnostmi těchto technologií, které jsou proměnné v čase. Jako pedagogové bychom se měli snažit stále se adaptovat našemu oboru, aby docházelo k snižování diferenciaci znalosti a kvalit pedagogů v rámci nejen digitálních technologií.

Digitální technologie bezesporu vnáší do umění a výtvarné výchovy otevření možností, širší rozhled a diferenciaci využití. „Obraz je médium. Ale co vlastně je obraz? Zde zjevně nejde o čáry, linie, tvary a barvy jako médium, nýbrž jde právě o samu obraznost obrazu. A – jak to dokládají zejména dějiny moderního malířství – to, co je nejvlastnějším polem umělecké tvorby, je obrazovost obrazu sama: moderní či současné umělecké směry se od tradičních odlišují právě jiným chápáním obraznosti obrazu, k níž teď neodmyslitelně patří například i instalace, různé formy land-artu, anebo počítačové umění či video-art. Kdybychom tedy chtěli obraznost obrazu označovat jako médium, potom by platilo – dokonce dávno předtím, než tato heslo vyslovil Marshall McLuhan: *medium is message*“ (Petříček, 2009, s. 14).

Možnosti a limity digitálních technologií jsou nastaveny především institucionálními podmínkami. Zda jsou k dispozici či nikoliv. Zde se zaměřím pouze na některé z eventualit, které bychom mohli, měli v předmětu VV využít a tak otevřít možnosti procesu výuky.

- Videokamera (digitální kamera): je elektronické zařízení, slouží k zachycení pohyblivého obrazu a synchronního zvuku. Pokud by instituce disponovala alespoň „nějakým“ počtem videokamer, bylo by to pro seznámení se s filmovou tvorbou zcela ideální. Samozřejmě nemluvím o profesionálních kamerách. Sama jsem si

vyzkoušela, že krátký film se dá natočit i na velice levné a dostupné kamery (3-5 tisíc korun). Natočený materiál se dá zpracovat na volně dostupném programu pro střih filmu. Velice benevolentní alternativou může být samozřejmě i mobilní telefon, kde se jako primární problém může objevit velikost úložiště telefonu. I tak se ale můžeme bavit o filmové abecedě, velikosti záběru, délce záběru, scénáři, světle.....

- Digitální fotoaparát: také často umí pořizovat jednoduché videozáznamy. Jejich zvuk není samozřejmě tak kvalitní jako u videokamer. Digitálním fotoaparátem by měla pro potřebu výtvarné výchovy disponovat každá škola a samozřejmě nejen pro potřebu pedagoga. Vhodné je mít více kusů. Opět se dá nahradit mobilním telefonem.
- Mobilní telefon: alternativa fotoaparátu i videokamery
- Zvuk: využít zvuk jako médium ve výtvarné výchově je zcela přítomné. Freewareové programy jako je Audacity tak umožňují zcela jednoduché, avšak efektivní zpracování zvuku. Výstupem tak mohou být současné audiovizuální objekty, kde můžeme zužitkovat naše staré MP3, vyhozené reprobedny i zapomenutá rádia.
- Internet: jako platforma online umění..... Nevýčísitelné možnosti, které neobnáší žádné finanční dotování. Jak email, tak Facebook nebo jiné sociální sítě nám mohou posloužit pro tvorbu současného umění.
- Programy k tvorbě animace, střihu, úpravy fotografií a další by měly být samozřejmou součástí vybavení počítačů pro výtvarnou výchovu.

### 1.3. Digitální technologie ve výtvarné výchově a jejich ukotvení v RVP

„Rámcové vzdělávací programy jsou nově vytvářené kurikulární dokumenty, které budou legislativně zastřešovat proces výuky na všech školách, a stávají se normativem pro práci pedagoga také ve vzdělávací oblasti Umění a kultura. Převratnou změnou, kterou tyto kurikulární dokumenty přinášejí, je zakotvení nutnosti využívání nových médií také v předmětu výtvarná výchova. Bude se tak dít v rámci povinnosti škol zabezpečovat vzdělávání žáků v souladu s nejnovějšími tendencemi ve společenském dění. Takovéto pojetí výchovně vzdělávacího systému samozřejmě není nové. Reagovat na kulturní kontext, ve kterém žijeme, by mělo být samozřejmou součástí každého předmětu, který se na školách vyučuje“ (Zikmundová, 2005, s. 52).

Digitalizace společnosti současně s kurikulárním dokumentem RVP uznaly za vhodné, že je potřeba digitální technologie ukotvit i do výtvarné výchovy. Tím, že se tato nutnost, užívání digitálních technologií, ocitla v legislativním dokumentu, znamenalo, že tento maratónský konflikt odpůrců digitálních technologií a zastánců čisté řemeslné činnosti byl ukončen. Nabízí se tedy otázka, zda je problém s vybavením technologiemi nebo zaváděním digitálních technologií do procesu výuky?

„Chápeme-li VV jako příležitost pro žáky a studenty, jak reagovat na svět kolem sebe, je jasné, že VV musí nabízet vhodné nástroje pro reflexi celé reality, včetně reality celého světa. Počítač je jeden z nástrojů pro tvorbu vizuálních informací a sdělení, proto musíme nabídnout studentům, aby se s ním učili pracovat, chápat a vyvářet vizuální sdělení. Počítač nemůže a nesmí nahradit klasické výtvarné techniky, pouze stojí vedle nich jako rovnocenný partner rozšiřující škálu vyjadřovacích prostředků“ (Švrček, 2009, s. 149).

Švrček také nastiňuje možnost využití nových médií (digitální fotografie, video, grafický software...) ve výtvarné výchově a zabývá se otázkou, jak tato média začlenit do výuky VV a jaké to nabízí rozšíření tematických okruhů v rámci RVP. Zde nabízím dle Švrčka několik možností, které však považují za pouze velice orientační body, kolem kterých by se proces výuky mohl pohybovat.

- Digitální fotografie a její možnosti, digitální obraz.
- Video-filmový jazyk, zpracování a střih videa na počítači.

- Tištěné prezentace - jak vytvořit vlastní kvalitní a poutavý tiskový materiál.
- Tvorba moderní www prezentace - soudobé trendy a reflektování vývoje v této oblasti.
- Propojování nových médií s klasickými výtvarnými metodami.

(Švrček, 2009, s. 149)

Na závěr svého textu Švrček výrazně upozorňuje na to, že veškeré učební pomůcky realizované prostřednictvím počítače jsou pouhými pomůckami, nikoliv cílem výuky, to znamená, že dosažení cílů jen napomáhají (Švrček, 2009).

V následující části bych se ráda věnovala analýze, celkovému rozkladu jednotlivých částí a následnému uskupení zpět do tvaru RVP. Myslím si, že tento krok je nezbytnou součástí pro mé kompletní pochopení této části RVP. Tato syntetická činnost mi vysvětlí své části jako svébytný celek. Komplexní pochopení v rámci DT je možné pouze tehdy, pokud RVP budeme číst odděleně bez ohledu na jeho seskupenou strukturu. Jednotlivé části jsou však samozřejmě provázány a ovlivňují se navzájem a pouze dohromady tvoří integrální vzdělávací oblast Umění a kultura.

### **1.3.1. Rámcový vzdělávací program pro gymnázia – RVP G**

Výtvarný obor je společně s hudebním oborem zastoupen ve vzdělávací oblasti Umění a kultura. Konkrétně jsou zde digitální technologie zakotveny v této části, kterou RVP doslovně uvádí takto:

„Výtvarný obor pracuje s vizuálně obraznými znakovými systémy (s obrazem, sochou, designem, vzhledem krajiny, architekturou, stylem oblečení, filmem, novými médii apod.), které jsou nezastupitelným nástrojem poznávání a prožívání lidské existence.

V oblasti osobnostní jsou specifickým nástrojem prožívání a poznávání, v sociální oblasti jsou nástrojem komunikace a vzájemné spolupráce.“

Konkretizace digitálních médií je zde shrnuta do nových médií, to pro nás jako pedagogy nabízí značnou míru volnosti.

„První okruh představují obrazové znakové systémy umožňující vytváření aktivních, individuálně založených postojů k obsahům obrazové komunikace. Při tvorbě využívá vizuálně obrazná vyjádření vlastní, umělecká i uplatňovaná v běžné komunikaci (včetně užití dostupných technologických prostředků, jako je fotografie, video, film, ICT). Obrazové znakové systémy umožňují reflektování osobního místa žáka ve světě vizuální kultury jako vnímatele, interpreta a jako tvůrce komunikačního obsahu s uvědoměním si oblasti jeho účinku“, doslovně uvádím RVP.

Upozorňuji, že v této části hovoříme o dostupných technologických prostředcích, jako je fotografie.... Tzn., že bychom alespoň jednu ze zmíněných variant měli konstruktivně používat v procesu výuky.

### **1.3.2. Rámcový vzdělávací program pro základní umělecké školy – RVP ZUŠ**

RVP pro ZUŠ už není tak sdílný jako RVP pro gymnázia. Zde bych upozornila pouze na ty části, které jsou ukotveny v Podmínkách vzdělávání. Konkretizace dle doslovné citace RVP, je však minimální.

„Materiálně-technické, bezpečnostní a hygienické podmínky:

- didaktické pomůcky, informační a komunikační technika a další pomůcky umožňující realizaci vzdělávacích obsahů v plném rozsahu.“

### **1.4. Konkretizace využití DT ve výtvarné výchově**

V této části budu charakterizovat několik vlastních příprav za použití digitálních technologií. Nastiňuji tak možný způsob práce, kde pedagog nemusí být profesionálem a virtuosem v nových médiích, po většinou se jedná o zcela jednoduché, až primitivní úkony

v Adobe Illustratoru. Záměrně se v úkolech zaměřuji jen na základní funkce a tlačítka, aby se tak profesionální vektorový program dal nahradit i jiným, freewarovým programem.

#### **1.4.1. Exemplární důkaz využití digitálních technologií – přípravy na hodinu**

##### **Každý z nás je jiný, ale pořád jsme všichni stromy**

**Pro koho je určen:** gymnázium – tercie, kvarta (osmileté gymnázium)/ZUŠ

2 vyučovací hodiny

**Název námětu motivační:** Každý z nás je jiný, ale pořád jsme všichni stromy

**Název námětu popisný:** vytvoření značně abstraktního obrazu s důrazem na inspiraci fotografií koruny stromů ve vektorovém programu Adobe Illustrator, tvořeného liniemi, kterým tloušťku a barvu udává princip náhody – tzn. v našem případě hod kostkou, který je inspirován tvorbou Zdeňka Sýkory. Jeho tvorba se primárně vyznačuje již zmíněným principem náhody a silnou inspirací přírody. Tyto poznatky žák převezme a zúročí je při své tvorbě.

**Klíčová slova:** příroda, množení, linie, princip náhody, vektorový program, hra, abstrakce, koruny stromů

##### **Motivace:**

- ukázka několika fotografií pohledu do koruny stromů (min. 5 ks) – fotografie jsou téměř identické
- krátká diskuse na téma rozdílnosti lidské identity, která nás vede k tématu, že všichni jsme stejní i jiní (koruny stromů jsou téměř totožné a ve skutečnosti nenajdeme stejný list = všichni jsme individuální bytosti, ne však nadřazené)
- krátký spot o Z. Sýkorovi a ukázka liniových obrazů, vytvořených náhodně

**Formulace úkolu:**

- konfrontace námětu
- prohlédni si fotografii pohledu koruny stromu
- obrázek, který máš před sebou, převed' pomocí vektorových funkcí programu Adobe Illustratoru do abstraktních linií a barev. Pro vytvoření tloušťky, barvy, směru, míry „zvlnění“, míry hustoty linií na obraze slouží vždy kostky:
  - a) kostka určující hodnotu tloušťky 1-6 bodů – tzn. jakou hodnotu hodím kostkou, tu hodnotu tloušťky nastavím ve vektorovém programu. Je třeba ale připomenout, že neaplikuji stejnou hodnotu na vše
  - b) hod určující barvu linie – ( kostka, která nemá čísla, jen barvy) – postupuji jako u a)
  - c) hod určující směr linie – ( kostka, která nemá čísla, ale jen zkratky – P = pravá, L = levá, H = horizontální, V = vertikální..... )
  - d) hod určující míru „zvlnění“ – 1 – 6, kdy hodnota 6 je největší možná míra zkroucení
  - e) hustota linií v obraze – viz ad d)
- toto aplikuj na celý proces tvorby obrazu

**Forma hodnocení žáků:** kvantitativní doplněné kvalitativním - slovním hodnocením. Primární je závěrečná prezentace a reflexe nad všemi díly.

**Smysl a cíl úkolu:**

- a) sociální cíl: lidská rozdílnost a identita – všichni jsme stejní ale jiní. Žáka by tento úkol měl vést k zamyšlení nad tímto konceptuálním námětem.
- b) poznatek existujícího počítačového umění (Z. Sýkora)

**Dispoziční předpoklady žáka:** žák musí ovládat pouze minimální základy Adobe Illustratoru a musí být seznámen s funkcí programu, kterou při tvorbě abstraktního obrazu využije. Jedná se max. o dvě až tři funkce.

**Dispoziční předpoklady učitele:** v tomto úkolu pedagogovi stačí, když porozumí pouze základním funkcím Adobe Illustratoru. Třída musí být vybavena počítači nejlépe s počtem odpovídajícím studentům.



**Techniky a materiály:** linie - jejich opakování, skládání, deformace.... Možnou a nejlepší variantou by byl kompletní tisk obrazů, pokud není však možný, promítáme obrazy na zeď.

**Popis (časový scénář):**

- ukázka několika fotografií pohledu do koruny stromů – 5 min.
- krátká diskuse na téma rozdílnosti lidské identity, která nás vede k tématu Každý z nás je jiný, ale pořád jsme všichni stromy - 10 min.
- krátký spot o Z. Sýkorovi a ukázka liniových obrazů vytvořených náhodně – 10 min.
- rozřazení tloušťky, barvy,..... linií a pochopení, vysvětlení systému – 5 min.
- práce na úkolu – 40 min.
- hodnocení, reflexe, diskuze – 20. min.

**Míra stylizace (abstrakce):**

- zcela abstraktní (s pravidly)

**Návaznost na výtvarné směry:**

- abstraktní malba – především americká abstrakce („obraz je obraz“) – abstraktní expresionismus

**Okruhy učiva RVP:**

- rozvíjení smyslové citlivosti
- uplatňování subjektivity
- ověření komunikačních účinků

**Kompetence RVP:**

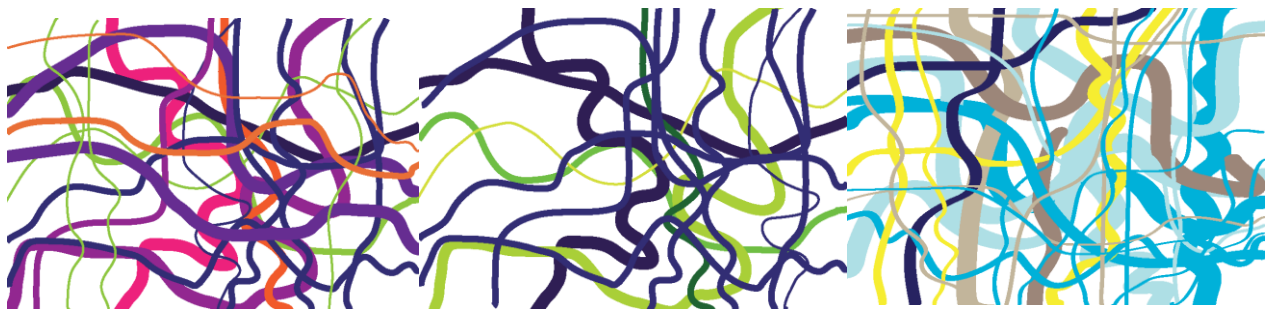
- k učení
- k řešení problémů
- sociální a personální
- pracovní

**Výtvarná disciplína:**

- počítačová grafika



**Obr. 4** Porovnání Sýkorových počítačových maleb s fotografiemi korun stromů – inspirace přírodou (motivace)



**Obr. 5** Realizace úkolu

### Tak zní můj den

**Pro koho je určen:** gymnázium - kvarta, kvinta (osmileté gymnázium)/ZUŠ

2 vyučovací hodiny

**Název námětu motivační:** Tak zní můj den

**Název námětu popisný:** svět kolem nás jako východisko inspirace. Díky převodu obrazu na zvuk si mohu poslechnout, jak zní můj den a tak vidět, slyšet svůj den ve zcela jiném médiu.

**Klíčová slova:** aktuálnost, každodennost, přesah několika oborů, současnost minulostí, multimédium, nová média, digitální technologie, svět kolem nás

**Motivace:** ukázka videí Jiřího Němce (<http://www.jirinemec.cz/ornagramy/>), který zaznamenává děje v přírodě a převádí je do lineární podoby za pomoci klasických technik a nových médií.

**Formulace úkolu:**

- celý jeden týden si žáci budou vyznačovat, kudy chodí městem (zakreslí si cesty do mapy, kterou samozřejmě dostanou týden před hodinou)
- každý den vyznačí jinou barvou
- tuto pokreslenou mapu si oskenují a otevřou v Adobe Illustratoru, kde pomocí křivek převedou svůj pohyb po mapě z celého dne do jakéhosi ornamentu
- celý výsledek je nutno konvertovat do formátu JPEG
- Nyní už stačí tento JPEG otevřít pouze v programu, který převádí obraz na zvuk a poslechnout, jak zní tvůj den, popř. celý týden

**Forma hodnocení žáků:** Finální verze dopracovaná do možnosti přehrání, správné zpracování cest, grafická přehlednost a účelnost. Průběžné, individuální, ústní hodnocení, Závěrečné skupinové ústní hodnocení (reflexe).

**Smysl a cíl úkolu:** 1. za pomoci několika přístupů dosáhnou jednoho výsledného tvaru, expresivní interpretace.

2. přiblížení a pochopení tvorby současného umění, inspirovat se současným uměním (najít si cestu).

**Dispoziční předpoklady žáka:** žák musí ovládat minimální základy Adobe Illustratoru a být seznámen s primární funkcí programu – křivky, pero....., kterou při tvorbě využijí.

**Dispoziční předpoklady učitele:** pedagogovi opět stačí také porozumět základním funkcím Adobe Illustratoru a třída musí být vybavena počítači nejlépe s počtem odpovídajícím studentům

**Techniky a materiály:** mapy Plzně z infocentra – každý svou, reproduktory, projektor

**Popis (časový scénář):**

- motivace – ukázka videí Jiřího Němce – 5 min.
- ornagramy a náš pohyb ve světě – diskuze nad donesenými mapami se zakresleným pohybem ze dne – 10 min.
- práce na úkolu – 45 min.
- přehrání zvuků z JPEGu v programu – 15 min.
- hodnocení – diskuze, reflexe – 15. min.

**Návaznost na výtvarné směry:**

- konceptuální tvorba

**Okruhy učiva RVP:**

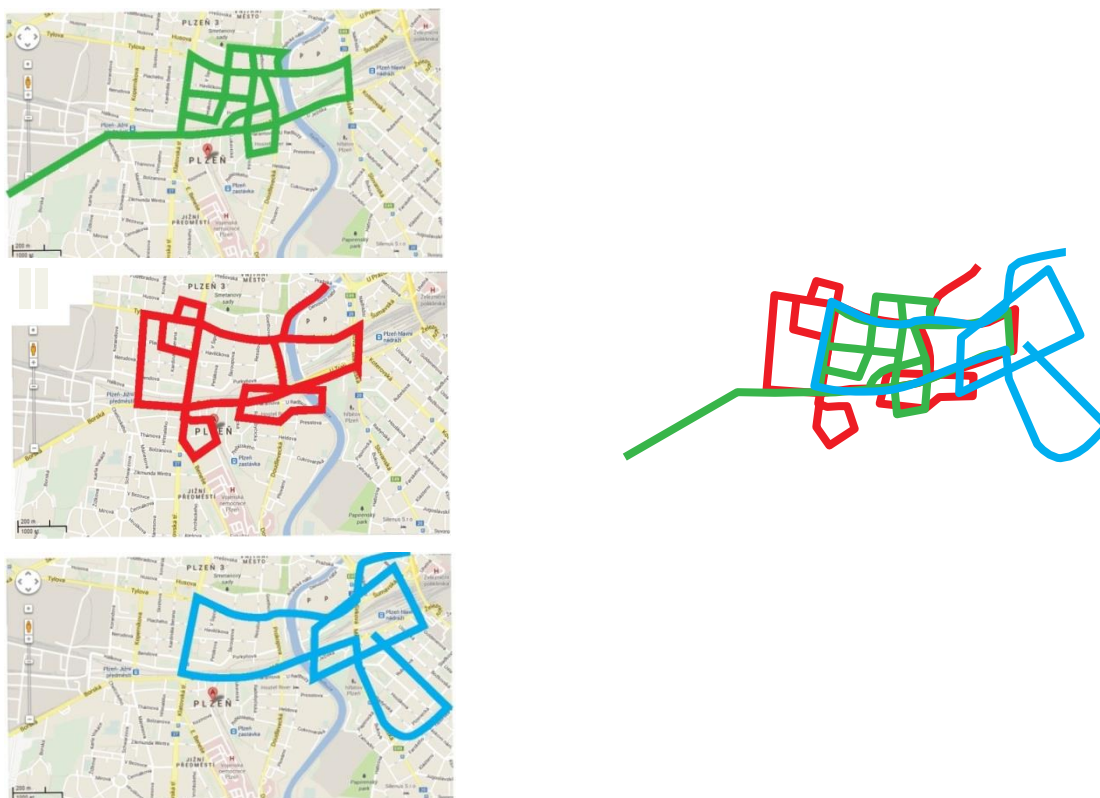
- rozvíjení smyslové citlivosti
- uplatňování subjektivity

**Kompetence RVP:**

- k učení
- k řešení problémů
- sociální a personální
- pracovní

**Výtvarná disciplína:**

počítačová grafika (sloužící pouze jako nástroj pro přípravu audio prezentace obrazu)



**Obr. 6. Příprava na realizaci úkolu – zakreslování do mapy**

### **Normální podivíní**

**Pro koho je určen:** gymnázium – prima, sekunda (osmileté gymnázium)/ZUŠ  
2 vyučovací hodiny

**Název námětu motivační:** Takoví normální podivíní

**Název námětu popisný:** vytvoření podivného, nového a inovujícího typu zvířecího tvora za pomoci hry „lístečkového“ charakteru, která žáky povede v linii principiálních bodů koláže, strukturalizace a zjednodušování v daném programu, až po vytvoření podivného zvířete nového druhu, který žák pojmenuje právě vzniklým zoologickým názvem - termínem. Celá hra klade důraz na rychlost, prvky koláže, zjednodušování, vtip. Tento spíše „skicovitý“ úkol bude tvořen v programu Adobe Illustrator.

**Klíčová slova:** podivnost, koláž, systematizace, vtip, „lístečková“ hra, rychlost, zjednodušování, náhodné kombinace, okamžik objevení, skládání částí v celek, skicovitost, strukturalizace

**Motivace:**

- ukázka několika fotografií nejpodivnějších zvířat
- krátká diskuse na téma podivnosti nejen lidského vizuálního charakteru, který nás vede k tématu Takoví normální podivníci - vlastní zkušenost. Lidé a jejich tváře, vzhled, vizuální identita, ať dobrá či špatná, nemusí vypovídat o našem stavu vnitřním.....
- psaní a tvorba „lístečkové“ hry – na malé papírky napsat různé charakteristiky zvířat a rozdělit je dále na malé hromádky: např.: 1. hromádka: počet končetin – číslovka, 2. hromádka: počet očí – číslovka, 3. hromádka: pokrytí povrchu těla – srst, šupiny, peří, holá kůže,.... 4. hromádka: zakončení končetin – prsty, kopyta, ploutve, křídla,..... 5. hromádka: zvláštnosti – chobot, tykadla, velké zuby..... Každý žák napíše do každé hromádky minimálně tři lístečky

**Formulace úkolu:**

- z každé hromádky si vytáhni jeden lístek
- V programu Adobe Illustrator začni kolážovou formou skládat v celek jednotlivé fragmenty a i určující typologii takového normálně podivného zvířete. Zaměř se na rychlost, systematičnost, zjednodušenost vizualizace
- zaměř se na okamžik právě objevení nového podivného zvířete a vymysli mu jméno, jaké je jeho přirozené prostředí, kde žije, čím se živí

**Forma hodnocení žáků:** u tohoto úkolu se hodnotí především systematizace, zjednodušení a závěrečné zapojení do reflexe, pochopení okamžiku poznání a „prvoobjevení“ nového typu zvířete. Kvantitativní forma doplněná kvalitativní.

**Smysl a cíl úkolu:**

a) sociální cíl: všichni jsme takoví normální podivníci. I přesto, že se potkáváme s vizuálními i vnitřními diferencemi, měl by žák pochopit, že i divnost, ať vizuální, či vnitřní, není fundamentálním faktorem, který lidskou identitu definuje

atypicky. Žáka by tento úkol měl vést k zamyšlení nad tímto tématem a alespoň minimálním zamyšlením nad srovnáním žebříčku svých hodnot.

**b)** poznatek systematizace v počítačové tvorbě – pochopení možného usnadnění a posloupného způsobu práce, který nám počítačová tvorba přináší a je důležité se ji naučit využívat, mít volbu použití.

**Dispoziční předpoklady žáka:** žák musí ovládat minimální základy Adobe Illustratoru a být seznámen s primární funkcí programu, kterou při tvorbě podivného právě objeveného tvora využije.

**Dispoziční předpoklady učitele:** učitel nemusí velmi dobře ovládat program Adobe Illustrator, postačí mu dobrá znalost několika základních tlačítek. Třída musí být vybavena počítači nejlépe s počtem odpovídajícím studentům.

**Techniky a materiály:** především technika skládání tvarů předem s předem vylosovanou charakteristikou, papíry, promítačka – definitivní verze tvorů promítáme na zeď

**Popis (časový scénář):**

- ukázka několika fotografií nejpodivnějších tvorů - zvířat – 5 min.
- krátká diskuse na téma vizuální a vnitřní lidské difference, ovlivnění našeho pohledu, diskuse na téma Takový normální podivín – 10 min.
- tvorba lístečkové hry – hromádek – 10 min.
- postavení lístečků do oblasti rozložení tvaru nového tvora – 5 min.
- práce na úkolu – 40 min.
- hodnocení – diskuze, reflexe – 20. min.

**Míra stylizace (abstrakce):**

- stylizace je samozřejmě zřejmá, jelikož jednotlivě vylosované části stylizujeme, systematizujeme – na to v tomto úkolu klademe velký důraz

**Návaznost na výtvarné směry:**

- koláž, kolážová klasická tvorba – počítačová koláž

**Okruhy učiva RVP:**

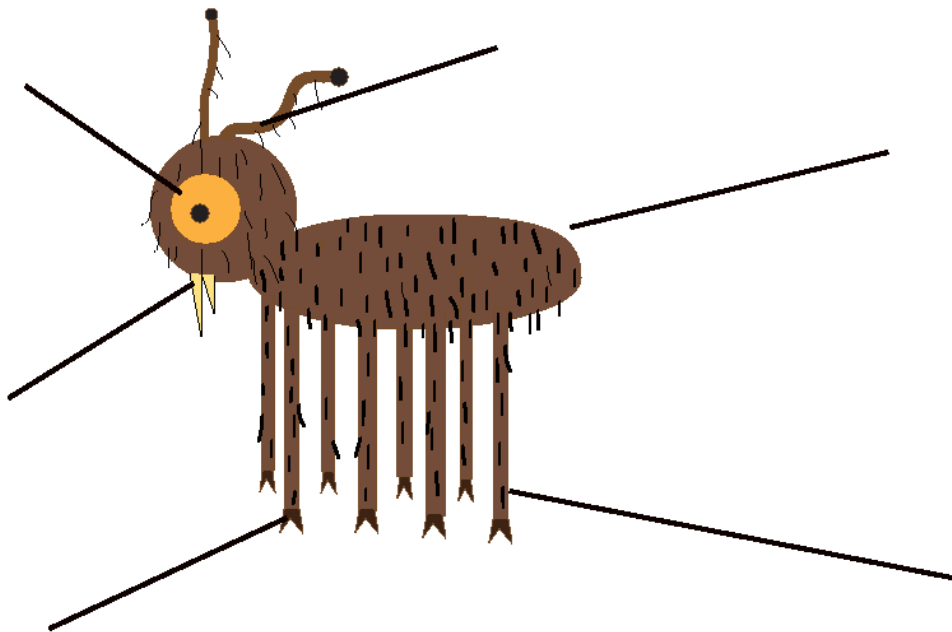
- rozvíjení smyslové citlivosti
- uplatňování subjektivity
- ověřování komunikačních účinků

**Kompetence RVP:**

- k učení
- k řešení problémů
- sociální a personální
- pracovní

**Výtvarná disciplína:**

- počítačová koláž

**Obr. 7 Realizace úkolu**



## **2. PRAKTICKÝ RÁMEC – VÝZKUM**

### **2.1. Zázemí výzkumné sondy**

#### **2.1.1. Výzkumné otázky a cíle výzkumu**

Prioritním implementováním výzkumné sondy bylo definování toho, co má dotazník zjistit. Ale co to má tedy doopravdy být? Co a proč se vlastně snažím zjistit?

➤ Co?

Zdali jsou na ZUŠ a gymnáziích v Plzeňském kraji využívány v obsahu výuky digitální technologie a zdali je tomu přizpůsobeno zázemí instituce a zdali technické nároky nekončí pouze u počítače a nefunkčního monitoru.

➤ Proč?

RVP je zákonem daný dokument a nově nastoluje povinnost s novými médii ve výtvarné výchově pracovat. Kontinuálně s tím souvisí i ŠVP, který by, myslím si, prioritně měl tuto skutečnost naplňovat a zahrnovat nová média, alespoň v minimálním rozsahu tohoto širokého spektra, do svého celku.

➤ Jak?

Výzkumnou sondou v již zmíněném regionu.

### **2.1.2. Metoda výzkumu**

Při rozhodování o zrealizování této části výzkumu jsem se rozhodla pouze pro metodu dotazníku. Tento způsob šetření je asi nejpoužívanější formou, zároveň se stal také platformou tohoto výzkumu. To, že tento způsob bude nejvhodnější, jsem usoudila hned po zadání diplomové práce, jelikož dvacet vzorků v naprosto odlišných polohách institucí, mi nenabízelo jiné možnosti.

Dotazník můžeme charakterizovat jako nástroj k hromadnému šetření. Kromě toho, že pokud respondent při vyplňování dotazníku na otázku nechce odpovědět a jednoduše ji tedy přeskočí, má dotazník pozitivní indikátory. Je poměrně rychlý a víceméně přímou cestou nás vede k odpovědím.

Rozhovor, který nás samozřejmě vede k mnohem většímu úložišti informací, byl metodou velice upozaděnou, proto ji dále nebudu definovat.

### **2.1.3. Stavba dotazníku a jeho moduly**

Dotazník, který jsem sestavila, je strukturovaný. Vytvářím otázky otevřené, uzavřené a polo-uzavřené nebo jejich kombinaci. Jednotlivé prvky dotazníku jsou stavěny podle klasických modelů. Dostávám se však v kombinaci s rozhovorem často i ke kvalitativnímu výzkumu, než ke kvantitativnímu, kontinuálně se tak rodí výzkum smíšený.

#### 2.1.4. Průběh výzkumu a sběr dat

Primární exkurz do ideální vize dotazníku bylo zjištění opravdu plošného stavu digitálních technologií ve výtvarné výchově na gymnáziích a ZUŠ v celém Plzeňském regionu. Jelikož jsem ale musela do každé instituce osobně dotazník dovézt a pak je zase posbírat, bylo mi zřejmé, že opravdu kompaktní stav Plzeňského regionu zjistím pouze u gymnázií, u ZUŠ tomu tak nebude. Už v počátku výzkumu jsem se konfrontovala s tím, jak naplánovat výzkum tak, aby byl lokalizován opravdu regionálně.

Průběh distribuování dotazníků byl obtížný. Každou adresu instituce jsem vyhledala na internetu v databázi škol (<http://rejskol.msmt.cz/>), následně každý dotazník bylo potřeba do cílové instituce dovézt osobně, jelikož reakce na emailové dokumenty byla nulová a telefonní atakování taktéž. Prvotní tendence byly takové, že s pedagogem vyplním dotazník na místě a tak se dostanu i k cennějším informacím a přesahům, jež metoda dotazování nenabízí. Praktické důvody mi to však neumožnily u všech pedagogů. Stalo se, že ve sjednaný termín, například paní učitelka odjela na školní výlet, neměla čas a já jsem tak po cestě z Plzně do Domažlic musela dotazník nechat na sekretariátu, u kolegyně, v nejhorším případě u vrátných, kteří ve výsledku vždy slíbili i nemožné a i nemožné dodrželi. Někdy jsem se tedy s dotyčným pedagogem setkala osobně, někdy nikoliv. Dokonce nejmenovaný pedagog, který se do celého průběhu výzkumu velice zajímal, mi volal rozhořčen situací v jejich škole, kde jsem se dozvěděla, že snad i digitální hodinky převracejí ručně. A tak jsem se ve výzkumné metodě dotazníku dopracovala až na okraj možností, kde jsem se přes telefonáty, rozhovory s vrátnými a sekretářkami několikrát dostala až k samotnému pedagogovi, který odmítl dotazník zpracovat a tak mi nezbylo nic jiného, než opustit jejich smutnou školu bez digitální otevřenosti a pokračovat do více otevřenějších škol. Někteří pedagogové umounění od uhlů a olejových barev se ušklíbali nad slovy jako je digitální technologie, jiní se zase rozkřikovali, že ředitel má 3D tiskárnu a počítač a oni ne, jiní chtěli dotazník vyplnit v klidu, bez mého „dozoru“.... a tak jsem byla nucena se vracet do Domažlic i Rokycan a do Nepomuku.... až jsem se dopracovala k tomu, že mám opravdu potřebné množství vzorků, které se nebojí toho, že z nich zbudou pouze digitální data, avšak přinášející digitální realitu. Také jsem se setkala s velice příjemnými, dá se říct, vzory pedagogů.

### **2.1.5. Výzkumný vzorek a jeho diferenciac**

Tato sonda se zaměřuje na gymnázia a základní umělecké školy v Plzeňském regionu (mimo Plzeň). Vzorek zahrnuje celkem 24 učitelů. Tedy 10 pedagogů z gymnázia a 14 pedagogů ze základních uměleckých škol. Už tím, že se jedná o tyto druhy vzdělávacího zařízení, se výběr vzorku zužuje a diferencuje. Gymnázia a ZUŠ jsou ve většině případů umístěny ve větších či menších městech, vesnický vzorek se zde prakticky nevyskytuje, je v opozici. Můj primární vhled byl takový, že výzkum pokryje opravdu celou plochu Plzeňského kraje, alespoň co se týká gymnázií.

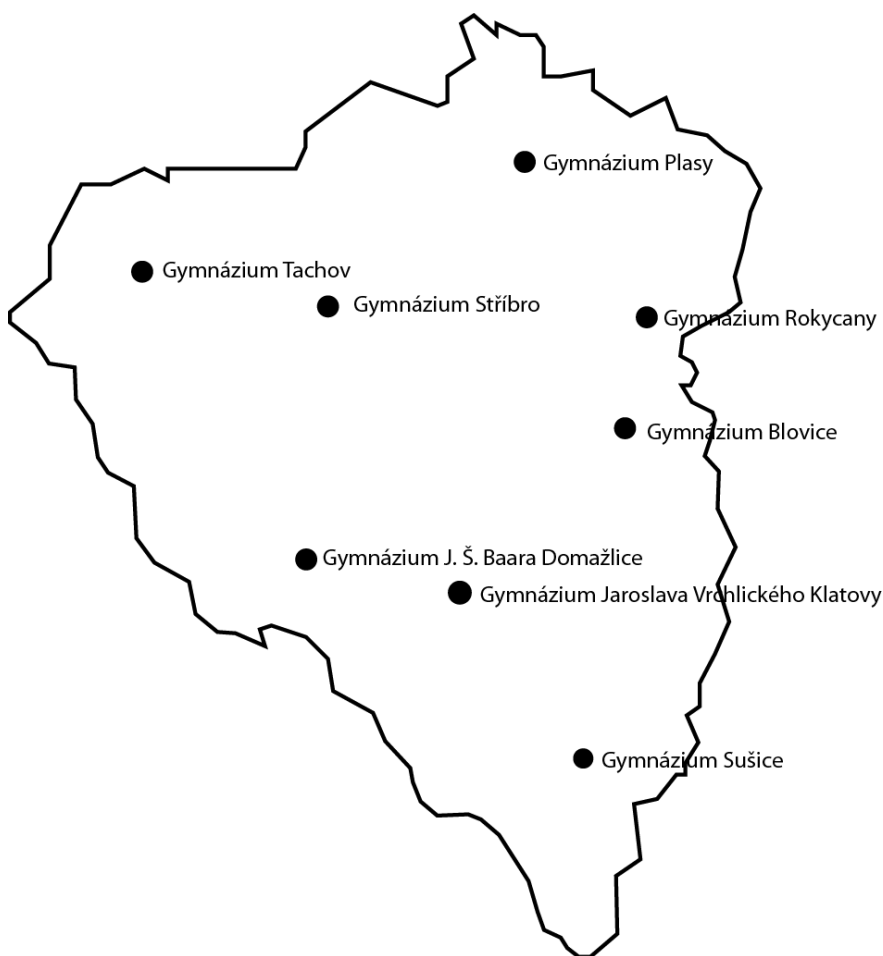
ZUŠ a gymnázia vyhodnocuji pro jejich přehlednost samozřejmě odděleně. Analýza sondy bude vyhodnocována v seskupené podobě, vzhledem k přislíbené anonymitě respondentům. Některá z maloměstských škol má pouze jednoho pedagoga výtvarného oboru, byly by tak výsledky velice snadno dohledatelné. Každou otázku budu postupně analyzovat, k některým poslouží grafová vizualizace, jiné zůstanou implementované pouze v podobě tabulky či slovně.

### **2.2. Vyhodnocení výzkumu: gymnázia Plzeňského regionu**

U této části výzkumu bych se měla dobrat definování stavu digitálních technologií ve výtvarné výchově v opravdu celém Plzeňském regionu, ve kterém se nachází celkem osm gymnázií. Ne však do každé z gymnaziálních institucí jsem se dostala osobně, pokud na některých z gymnázií bylo k dispozici více pedagogů VV, vyplnili dotazník také. Diferenciac výsledků nemusí být totiž postavena pouze na podmínkách samotné školy, jak jsem zjistila. I z tohoto důvodu je potřeba podotknout, že výsledky výzkumu necharakterizují školu jako takovou, jasně a zřetelně se zaměřují pouze na stav digitálních technologií ve VV, popřípadě jeho příčiny, vlivy pedagoga, technickou základnu..... Ukazuje možná však žebříček předmětů a to, na kterém stupni stojí náš předmět a jaký budget financí je mu schopna instituce přiřadit. Realizace tohoto výzkumu by mohla mít ambice definovat stav alespoň zázemí pro VV na gymnáziích.

**Konkretizace výzkumné sondy: sonda zahrnuje tyto školy****Gymnázia:**

- Gymnázium Jaroslava Vrchlického, Klatovy, Národních mučedníků 347
  - Gymnázium Blovice, Družstevní 650
  - Gymnázium Sušice, Fr. Procházky 324
  - Gymnázium J. Š. Baara, Domažlice, Pivovarská 323
  - Gymnázium a Střední odborná škola, Rokycany, Mládežníků 1115 – 3 respondenti
  - Gymnázium a Střední odborná škola, Plasy
  - Gymnázium, Stříbro, Soběslavova 1426
  - Gymnázium, Tachov, Pionýrská 1370
- = 10 vzorků

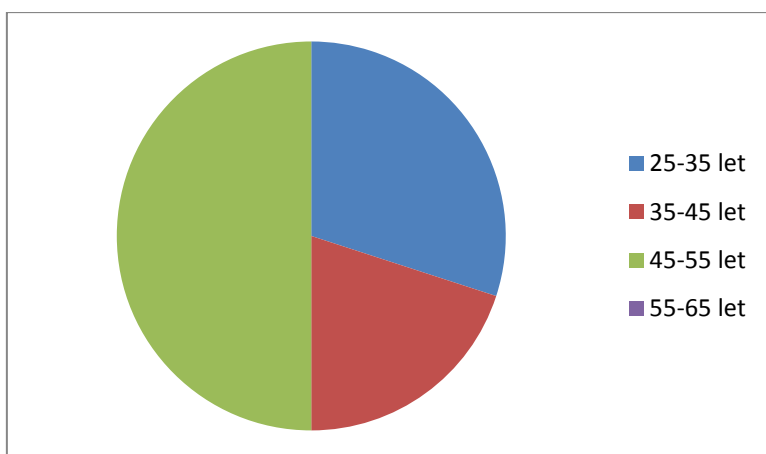
**Obr. 8 Gymnázia Plzeňského kraje – mapa**

Vyhodnocení stavu digitálních technologií ve VV na gymnáziích provedu po jednotlivých otázkách v dotazníku. Jednu po druhé budu vyhodnocovat buď slovně, grafem nebo tabulkou, které jsou vlastní produkce. Fundamentální připomínkou však musí být, že jednotlivé vyhodnocení otázek neznačí stav digitálních technologií ve VV. Tyto otázky vždy ztělesňují pouze sebe samu. Výsledky budou mít stěžejní hodnotu především v seskupené podobě, kterou vyhodnotím v závěru explorace.

## Analýza výzkumných otázek

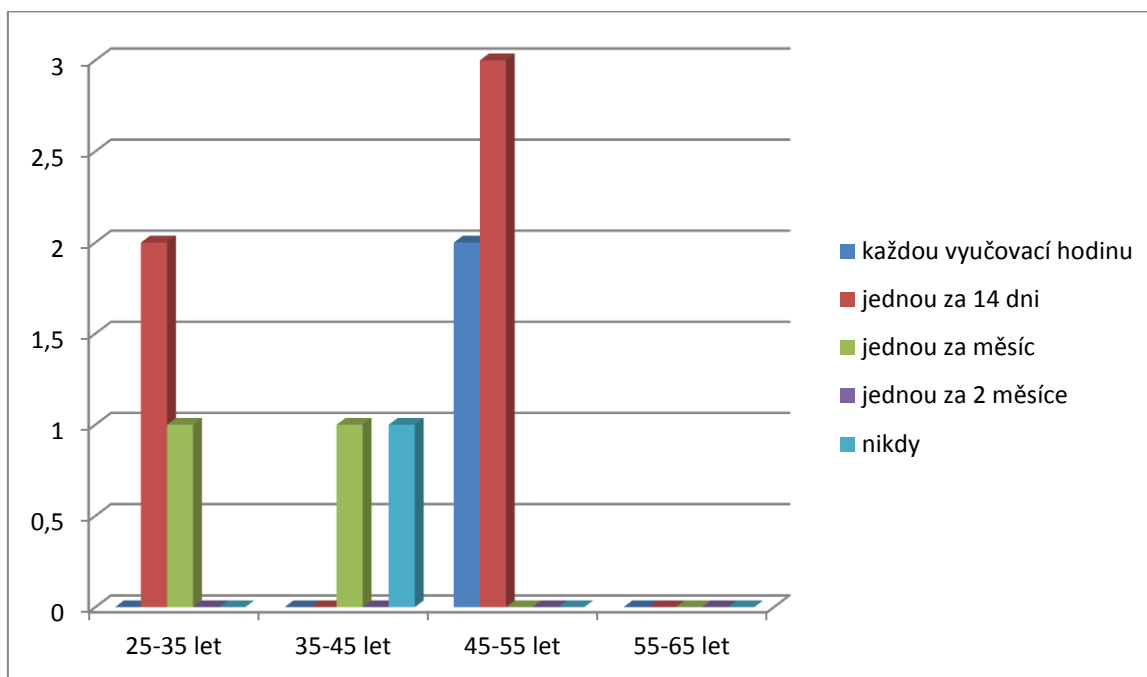
### 1. Kolik je mi let?

Tato otázka byla zvolena záměrně, jelikož můj původní náhled na situaci byl takový, že tento fragment problematiky se může na výsledku sondy také odrážet. Samozřejmě, že věkově starší pedagogové mají k současným digitálním technologiím větší odstup, vstupuje tu tedy otázka, zda tyto technologie jsou vůbec schopni integrovat do výuky nebo jsou tu i tací, kteří jezdí na potřebné do-vzdělávací kurzy a školení, která je posouvají alespoň na hranici potřebné a nutné práce s digitálními technologiemi? Možná se objeví i ti, kteří všechny mladé přeborníky zdigitalizované společnosti strčí do kapsy. Konec spekulací. Výsledky ukáží v pomyslném prstenci své a ty rozhodnou.



**Graf 1** Kolik je mi let?

Zde můžeme vidět, že gymnázia Plzeňského kraje jsou zastoupena především pedagogy ve středním věku. Věková kategorie ve věku 55-65 let není ve VV zastoupena vůbec. Je tedy velká pravděpodobnost, že se vyvarujeme absolutní distanci spolupráce s digitálními technologiemi, což nám ukáže spodní graf. Graf výše pouze konstatuje četnost věkových kategorií.



**Graf 2 Jak často jsou DT používány (dle věku)?**

Tento graf vizualizuje, jaká je synergie pedagogů se začleňováním digitálních technologií do jejich výuky VV. Uspořádání je dle věkové kategorie. Zřetelně můžeme vidět, že většina pedagogů středního věku (45-55 let) uvádí, že využívají digitální technologie buď každou vyučovací hodinu, nebo jednou za čtrnáct dní. Proto to vypadá, že aspirují na pozitivní hodnocení ve využití těchto technologií. Jak se sami níže přesvědčíme, využití bude asi primárně povrchné, nikoliv hloubkové a opravdu zakořeněné v procesu výuky. Viz. níže.

**2. Jsem pedagogem výtvarné výchovy na:**

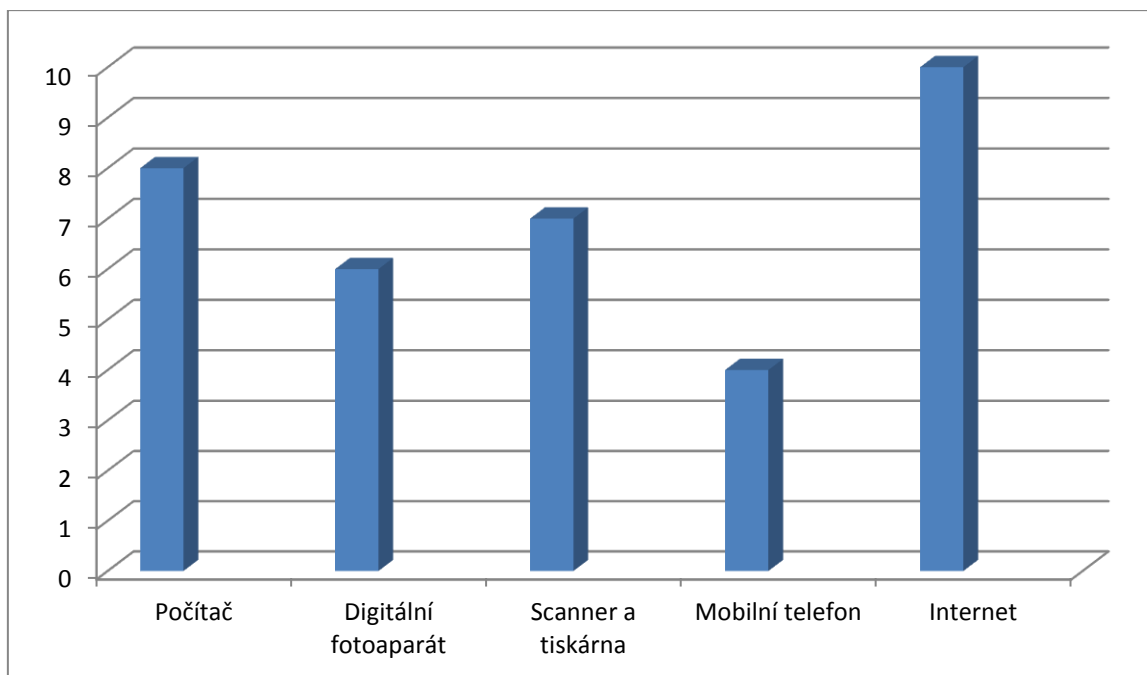
- Základní umělecké školy
- gymnáziu

Otázka řeší pouze praktickou stránku, a to, zda je pedagog pedagogem na ZUŠ nebo na gymnáziu. Objevily se zde i odpovědi, které měly zakroužkované obojí. Jsou to tedy pedagogové, kteří vyučují na více místech, externisté.

**3. V procesu výuky svých hodin z digitálních technologií používám**

- Počítač - pokud tuto odpověď zakroužkujete, uveďte:
  - typ PC.....
  - výkon PC.....
  - rok nákupu PC.....
- Programy k tvorbě animace, střihu, úpravy fotek: vypište konkrétně jaké programy:.....  
.....  
.....
- Digitální fotoaparát
- Scanner a tiskárna
- Mobilní telefon
- Internet





**Graf 3 V procesu výuky svých hodin z digitálních technologií používám**

Z výše uvedeného grafu vyplývá, že v procesu výuky jsou zastoupeny všechny zmíněné technologie. Toto však opět neznamená, že jsou využívány žáky. Tento fakt je stále latentně nepřítomen. Prakticky téměř všichni začleňují, však ke svým pedagogickým potřebám, možnosti zvolení.

- Počítač tedy z deseti respondentů používá 8. Opět bych ale upozornila na to, že to neznamená pozitivní globalizaci a využití PC studenty v předmětu. Tento fakt soudím opět v níže uvedených citacích. Také je potřeba brát v úvahu, že digitalizace měla vliv i na třídní knihy, tudíž automaticky musí pedagog v hodině nebo po hodině v kabinetu alespoň zapsat do počítače (digitální třídní knihy), tak se většina respondentů nevyhne kontaktu s PC.
- Digitální fotoaparát využívá z 10 dotázaných pedagogů 6, z čehož 3 uvedli, že musí používat svůj vlastní. Tedy je to tak, že z celého Plzeňského kraje jsou na gymnáziích pro předmět VV k dispozici 3 digitální fotoaparáty ve vlastnictví instituce. Principiálně je to stav, který můžeme komentovat jako kritický. V dnešní době digitalizace všeho jsou v našem kraji v rámci gymnázií pouze tři digitální fotoaparáty? Tak negativní výsledek?

Sekundárně se dá uvažovat i o tom, že jsou k dispozici fotoaparáty v mobilních telefonech, díky nimž se každý student může snadno a rychle stát etablovaným fotografem. O tomto emigrování se rozepíši v části Nahrazení DT alternativními možnostmi.

- Scanner a tiskárna: tato možná volba byla také čteně zastoupena, bohužel opět se ve výpovědích pedagogů dozvídáme, že pouze většinou pro množení inspirace, tedy pomůcky apod. Tiskárna je také ve většině případů součástí sboroven apod. Minimálně pro potřeby VV. Tyto informace jsou získané díky metodě rozhovoru.
- Mobilní telefon: v souvislosti s mobilním telefonem jsem měla na mysli například využití mobilního telefonu žáky (téměř každý žák od první třídy vlastní mobilní telefon). Téměř každý mobilní telefon je dnes opatřen fotoaparátem, z toho plyne, že se mnohonásobné nakupování digitálních fotoaparátů dá nahradit využitím mobilu. O této alternativě se rozepíši opět v části Nahrazení DT alternativními možnostmi.
- Internet používají všichni dotázaní, opět pro svou potřebu, tvorbu pomůcek, nikoliv např. pro onlineart, webart.....

TYP PC	VÝKON PC	ROK NÁKUPU PC
Dell Optilex GX 520	P4, 2,8 GHz, 1 GB RAM	2009 (koupený použitý)
Notebook E-machine	2 GB	2008
Dell Optiplex 320	nevím	1998
Velmi starý typ: PC složený ze tří PC	nevím	nevím

**Tabulka 1 Typ PC, výkon PC, rok nákupu PC**

U rozšiřující otázky, která zjišťuje, jakým typem PC škola disponuje, jaký je výkon a rok výroby PC mi odpovědělo velmi málo respondentů. Jeden z dotázaných pedagogů mi dokonce odpověděl, že tomu nerozumí a že neví, kde tato fakta má hledat. Další nejčastější odpovědí bylo neví. To, co jsem měla k dispozici, jsem rozčlenila tak, jak bylo zmíněno v dotazníku, do tabulky. Je zřejmé, že tento stav není ekvivalentní se současným boomem digitalizace. Také bych ráda podotkla, že opět níže uvidíme, že mnoho počítačů není ani součástí učeben pro VV.

Zde je k dispozici velice neobsažná tabulka s programy, které se vyskytly v rozšiřující otázce a doplněná o jejich uživatelský popis.

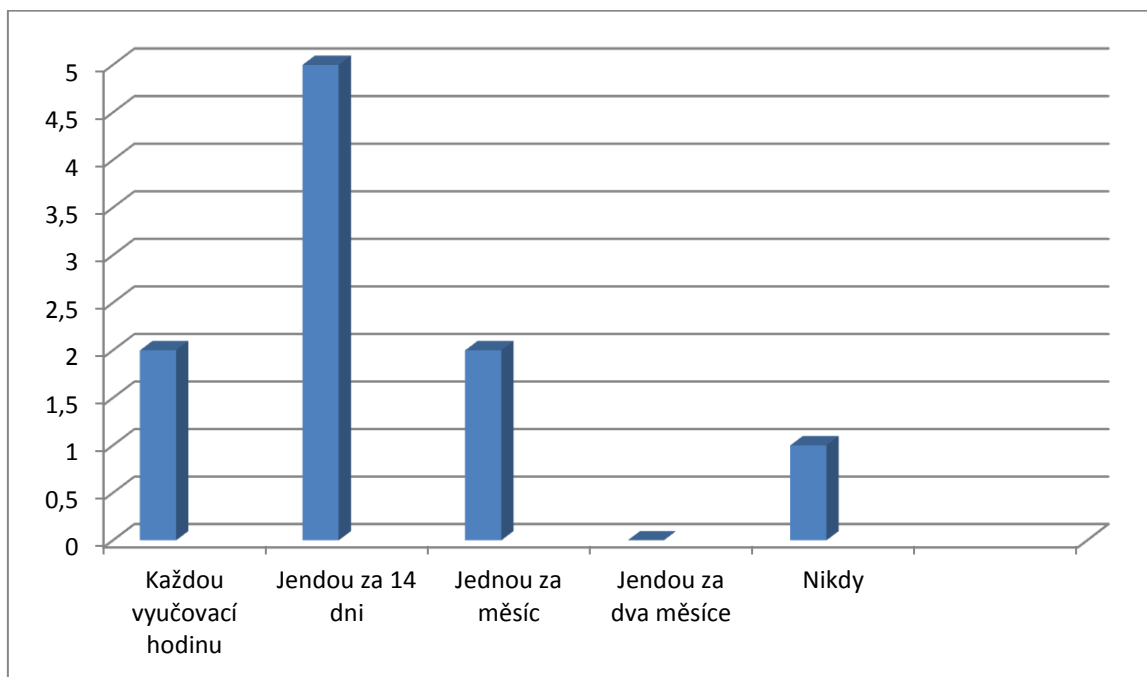
PROGRAMY	POPIS
Picasa	Picasa je bezplatný software pro organizaci a úpravu fotografií.
Gimp 2	Kvalitní alternativou k profesionálnímu a bohužel také velmi drahému profesionálnímu softwaru pro zpracování grafiky je program, který vznikl v linuxovém prostředí - Gimp je zdarma a není již vázán pouze na operační systém unixové typu, ale již existuje i verze pro Windows.
Irfan View	Program IrfanView je prohlížečem obrázků, zvuků a videa. Vytvořil jej Irfan Skiljan a poskytuje jej pro nekomerční účely zdarma.

**Tabulka 2 Programy k tvorbě animace, stříhu, úpravy fotek.....**

Programy, které byly v dotazníku zjištěny, byly pouze výše zmíněné. Zcela mě zaskočila absolutní absence klasických Adobe programů. Jsem si vědoma toho, že nemůžeme očekávat takové široké spektrum vektorových a bitmapových programů jako např. na ZUŠ, ale takováto nepřítomnost? Z dotazníků jsem vyhodnotila pouze tuto velmi

nízkou četnost tří freewarových softwarů. Můžeme tedy konstatovat, že zde nemůžeme počítat ani s dotýkáním se nějakých grafických editorů, či grafického designu.

#### 4. Vybrané médium uplatňuji ve výuce VV (digitálních technologií) průměrně asi:



**Graf 4** Vybrané médium uplatňuji ve výuce VV průměrně asi

#### 5. Uved'te příklad úkolu, kde jste uvedli výše zmíněné technologie

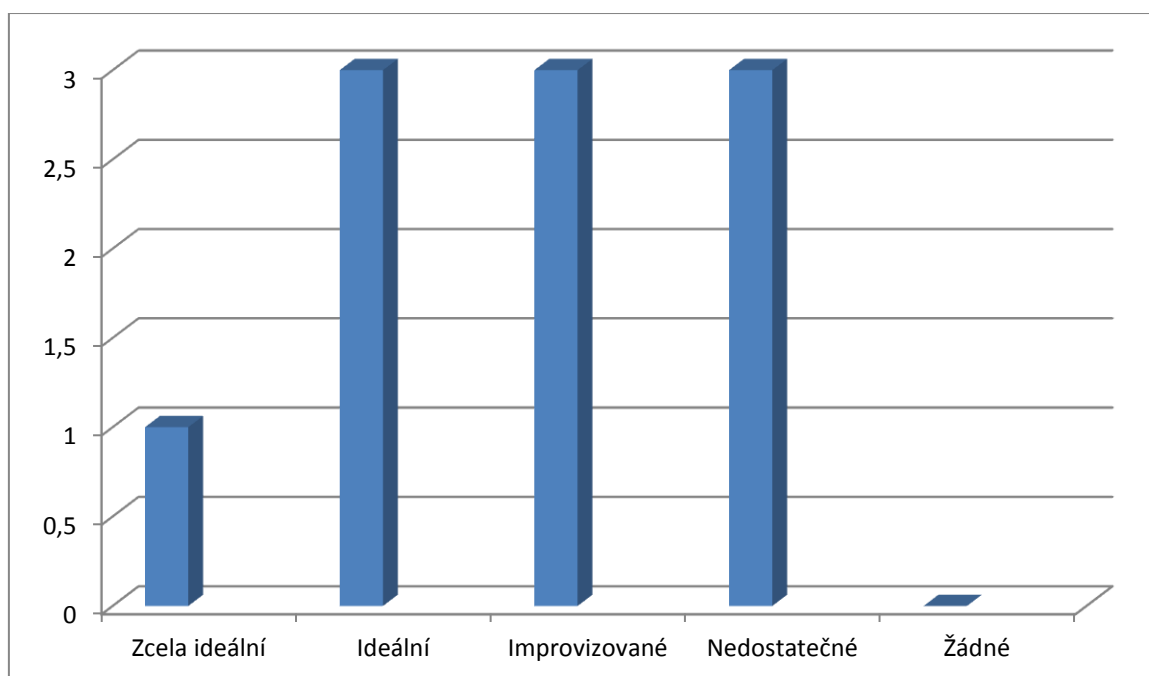
- „Názorné ukázky-využití internetu, powerpointové prezentace.“
- „Prezentace, návrhy na diplom, záložky, kalendář apod.“
- „Prezentace. Design.“
- „Prezentace k výuce dějin umění, stahování motivačních obrázků z internetu, kopírování a tisk motivačního materiálu.“
- „Seznámení s uměleckými slohy, směry, s jednotlivými díly-výukový materiál zpracovaný formou prezentace.“

Digitální fotoaparát ke zpracování fotografie-použití různých efektů, moment zvětšení, zmenšení, návrh reklamního spotu. Internet-inspirace, vyhledávání zajímavých odkazů.“

- „Předmět digitální fotografie-práce s fotoaparátem, následná úprava fotografií, prezentace v Powerpointu. Powerpointové prezentace při výkladu v teoretických hodinách-dějiny umění.“
- „Roláž.“

Zde uvádím několik citací z dotazníků. Myslím si, že je více než explicitní, že se zde ve většině případů nejedná o úkoly pro žáky, ale pouze využití digitální pomůcky. V tom případě není ani na místě hovořit o VV, ale pouze o vedlejším využití technologií jako je využití projektorů, interaktivních tabulí, prezentací v Powerpointu, které jsou dnes stěžejní pomůckou téměř každého předmětu. Světlym momentem jsou citace o práci s digitálním fotoaparátem, animace nebo filmová tvorba se však nevyskytuje vůbec.

#### 6. Ve škole máme pro tvorbu s digitálními technologiemi podmínky:

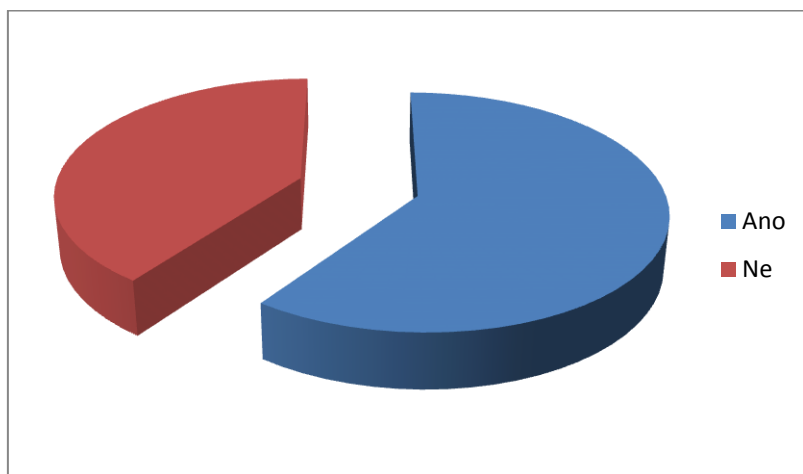


Graf 5 Ve škole máme pro tvorbu s digitálními technologiemi podmínky

Ve výpovědích respondentů převažuje to, že pro práci s digitálními technologiemi mají podmínky ideální, improvizované a nedostatečné. Vzhledem k tomu, že jsou v celém Plzeňském kraji na VV pouze 3 digitální fotoaparáty a několik učeben nemá ani počítač, je tato odpověď pedagogy celkem nadsazená. K ideálním podmínkám se hlásí pouze jedna gymnaziální instituce.

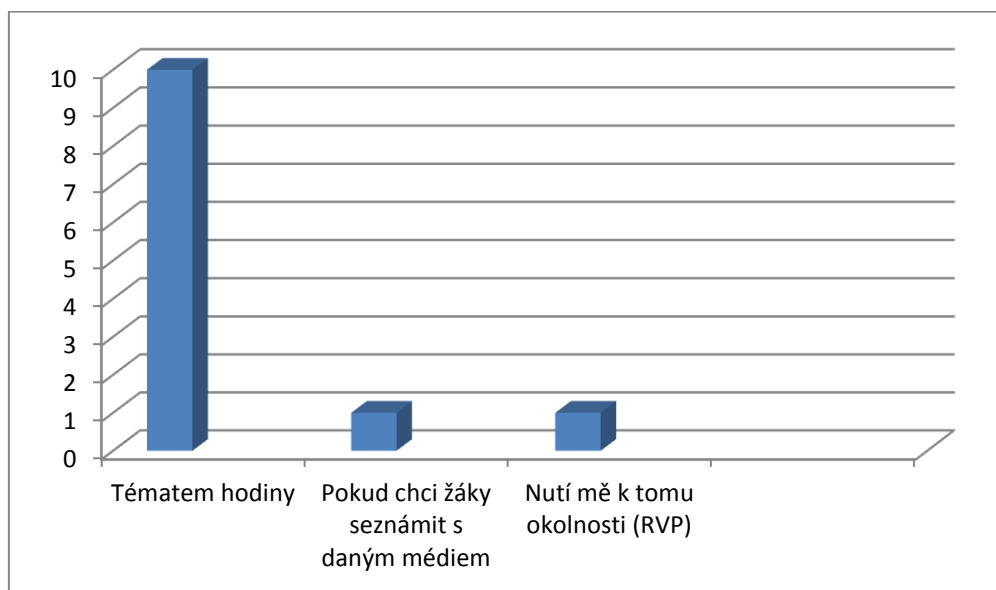
### 7. Zařizuje škola potřebná školení, kurzy o práci s digitálními technologiemi?

U této otázky jsme se dozvěděla, že by několik respondentů zajímalo školení na animaci.



**Graf 6** Zařizuje škola potřebná školení, kurzy o práci s digitálními technologiemi?

## 8. Digitální technologie zařazují do své hodiny v souvislosti s:



**Graf 7 Digitální technologie zařazují do své hodiny v souvislosti s**

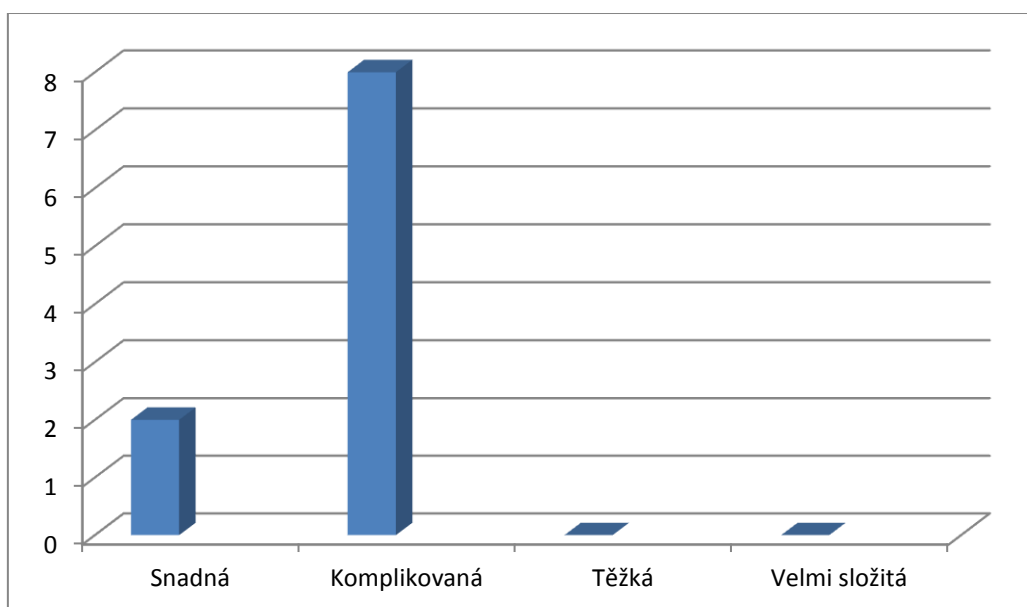
V této otázce byla možnost zvolit i více odpovědí, přesto převládá odpověď na tématem hodiny.

## 9. Co by bylo potřeba udělat pro zlepšení podmínek v rámci digitálních technologií ve Vaší instituci? (odpovězte v případě, pokud nejste spokojeni):

- „Umožnění navštěvovat počítačové učebny, v průběhu VV není možné je navštěvovat a využívat.“
- „Více kurzů.“
- „Modernější PC.“
- „Lepší vybavení učebny VV- kvalitnější a výkonnější PC, pořízení tiskárny a kopírky přímo do třídy.“
- „Umožnit studentům přístup k počítači během výuky VV, mít dispozici digitální fotoaparát, scanner, tiskárnu v blízkosti. Zakoupit programy využitelné ve VV.“
- „Lepší technické vybavení, více učeben s PC atd.“
- „Zlepšit finanční situaci.“

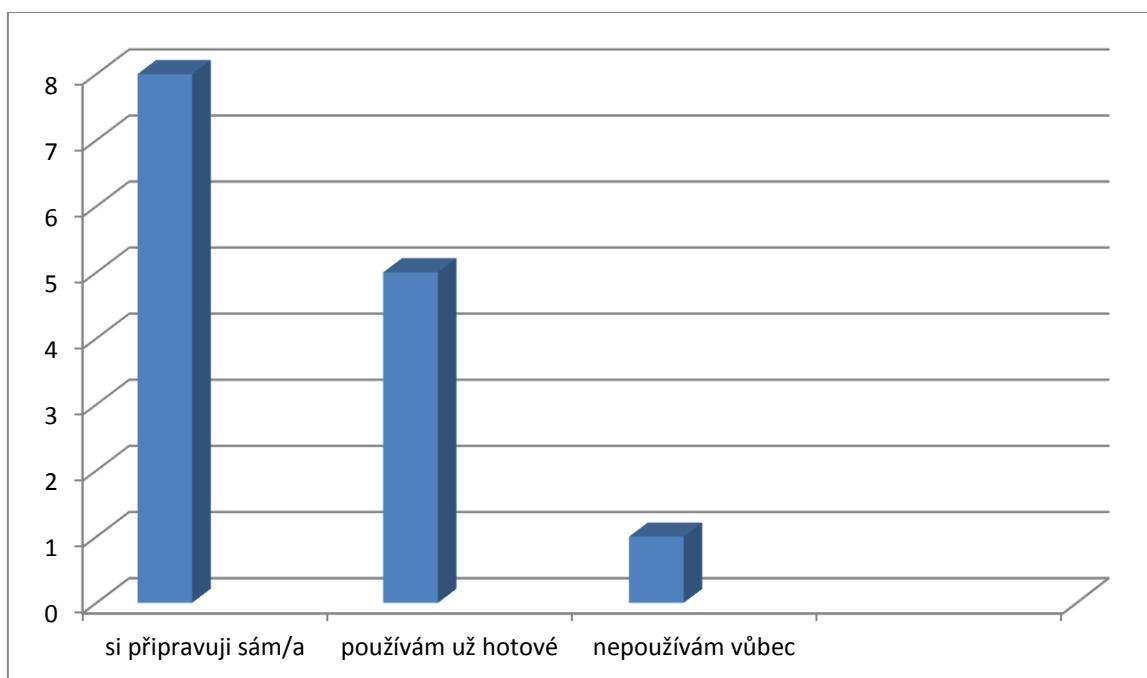
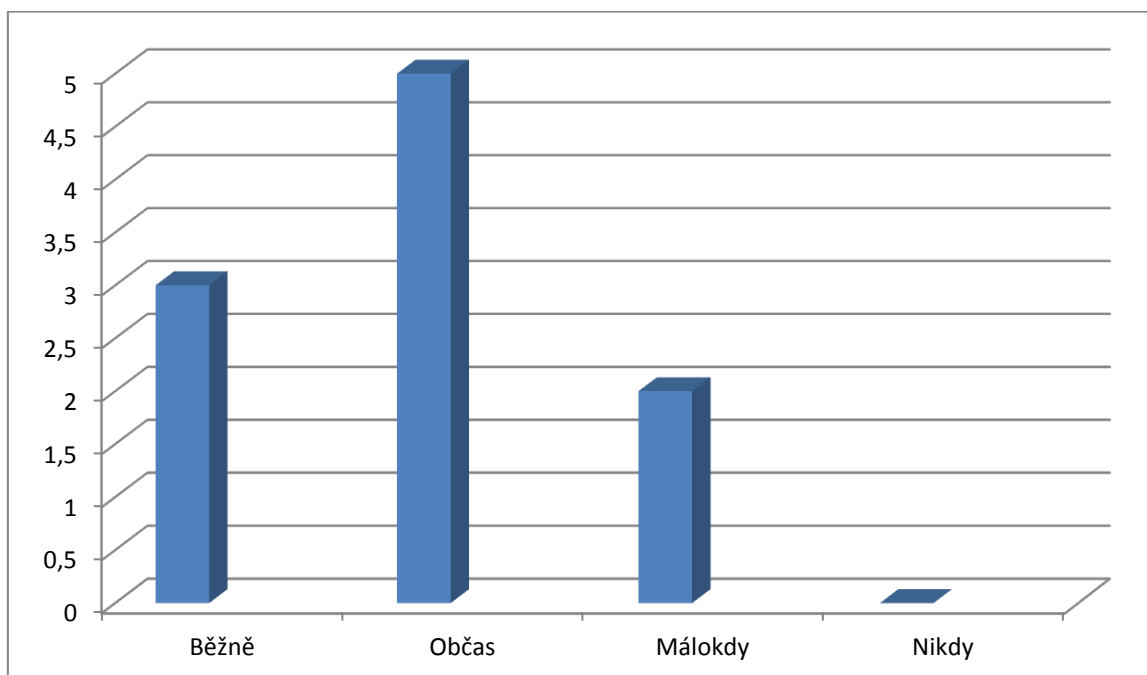
Pro mě jakousi platformou tohoto výzkumu se staly právě výpovědi této otázky. Zde je zřejmé, že žáci s počítačem ve výuce prakticky nemohou počítat. Nejsou k dispozici téměř žádné programy, ani jiné zázemí pro nová média. Myslím si, že odpovědi respondentů v předchozích otázkách samozřejmě značí určitou odpověď Y, za fundamentální informace musím však považovat toto, jelikož bez možného zázemí není možné začleňovat digitální technologie do výuky (pokud tedy nepoužijí alternativní náhrady typu mobilní fotografie).

#### 10. Práce s digitálními technologiemi je pro Vás:

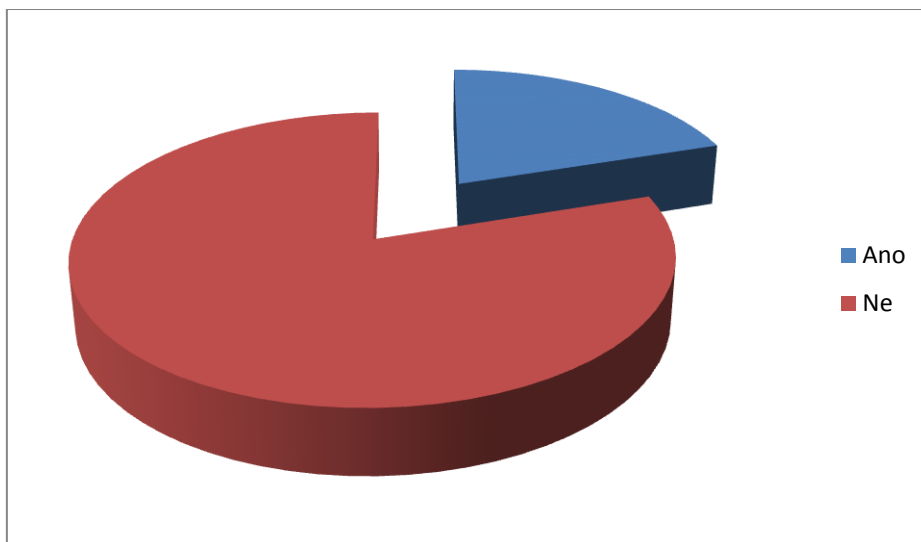


Graf 8 Práce s digitálními technologiemi je pro Vás



**11. Prezentace a digitální učební materiály (DUMY):****Graf 9 Prezentace a digitální učební materiály (DUMY)****12. Digitální technologie jako je fotoaparát, práce v programech... používám i mimo zaměstnání****Graf 10 Digitální technologie jako je fotoaparát, práce v programech... používám i mimo zaměstnání**

### 13. Uplatňuji ke vzdělávacím účelům i sociální sítě?



**Graf 11 Uplatňuji ke vzdělávacím účelům i sociální sítě?**

Zde jsem zaznamenala pouze jeden příklad a to:

- „Aktuální informace, ukázky výtvarných děl, výstavy, motivace, fotografie prací žáků z účasti na výstavě.....“

Narážím zde na otázku, zda může být např. Facebook pro nás pedagogy příležitost nebo dobře promarněnou šanci? Mám se jako pedagog vůbec zabývat tímto využitím a vtáhnout Facebook do praxe? Jaké výhody to pro mě a mé budoucí žáky má? Jaké nevýhody? Jak využívat Facebook bez osobního profilu ke školním účelům? Toto diskutabilní téma podrobněji rozeberu v části: Sociální síť Facebook jako inovace DT.

### Interpretace výzkumné sondy - Gymnázia

Implementování výsledků výzkumné sondy je dle mého názoru více než tristní. Povědomí o digitálních technologiích jako takových v gymnaziálním kruhu Plzeňského kraje je, existuje tu. Ano. Ale? Pedagogové podmiňují jako ideální, improvizované a nedostatečné. Všechny příčky hodnocení mají stejnou váhu. Můžeme však ideální podmínky považovat za bláhové konstatování? Celý Plzeňský region v rámci gymnázií disponuje pouze třemi fotoaparáty, s počítači je počítáno pouze a jen na prezentace v Powerpointu. I přes to, že sarkastický tón budu intenzivně tlumit na minimum, myslím si,

že stav digitálních technologií v našem kraji je doslova katastrofální. Globálně jsou nová média neustále v poklusu na vrchol, ve výtvarné výchově jsou však v „poklusu“ na ústupu. Běží z kopce. Sonda interpretuje, že pedagogická scéna nemá principiální problém s novými technologiemi. Principiální problém se kumuluje především v zázemí institucí. Technické vybavení škol pro předmět výtvarná výchova je téměř nulový, z toho plyne, že nemůžou být tedy technologie využívány. Komplexně se jedná o nelogické spojení (oxymorón). Národní kurikula RVP uzákonila nutnost využívat RVP, to se neděje ani povrchově, natož podpovrchově. Celou situaci bych shrnula do jakéhosi postdadaistického hnutí, které je naplněno institucionálním pocitem prázdnoty a snad až nesmyslu?

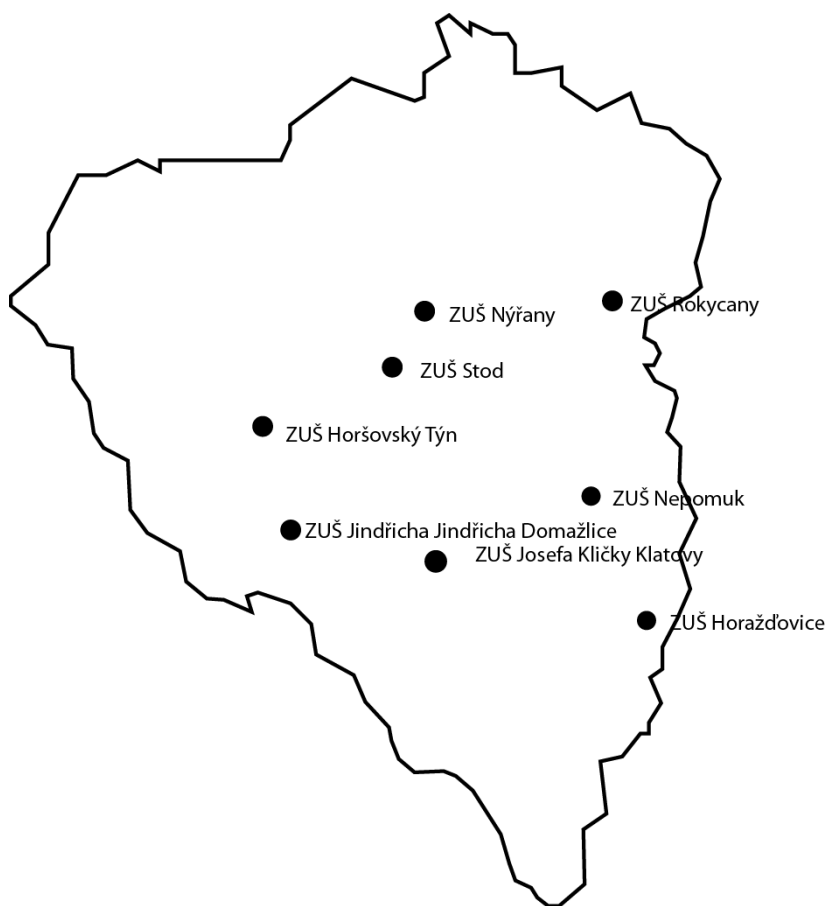
Ani konstruktivní výhled vpřed neukazuje pozitivní budoucnost v rámci naší problematiky. Z toho důvodu bych považovala za nutné, hledat alternativy, jak se s tímto problémem vyrovnat. Alternativní řešení by se mělo soustředit především na hledání dosažitelnějších možností v digitálních technologiích pro instituce.

### **2.3. Vyhodnocení výzkumu: vybrané ZUŠ Plzeňského regionu**

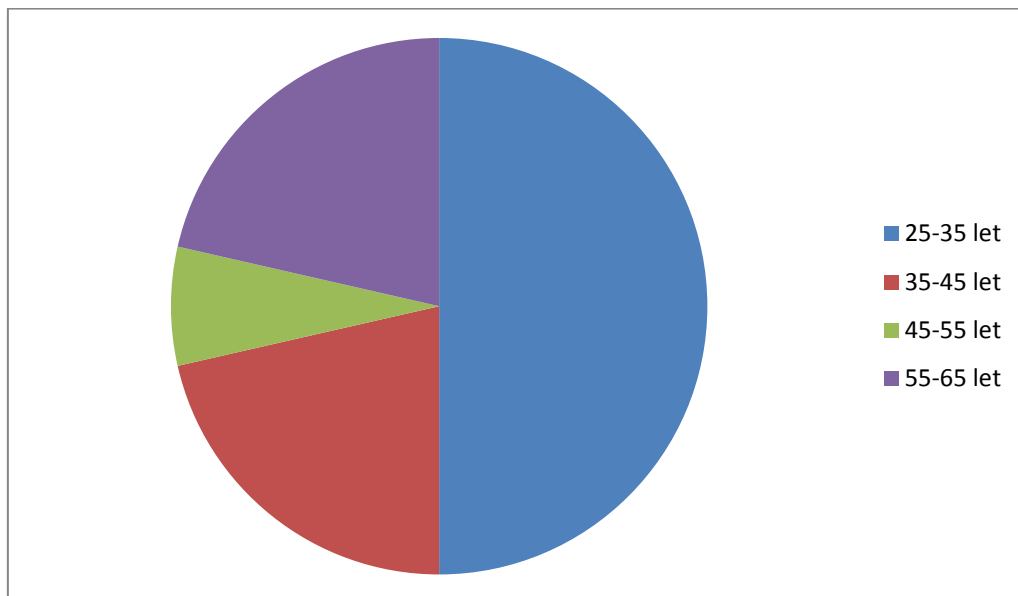
Vyhodnocení této výzkumné sondy nezahrnuje samozřejmě celý Plzeňský region, soustředí se především na maloměsta a větší obce, vytvářím výzkumem pomyslný prsten kolem Plzně. Počet ZUŠ v regionu je 34, z toho 8 ZUŠ je zahrnuto ve výzkumu. Jak již výše zmiňuji, ne všude byl dotazník přijat, ne všude byl vrácen vyplněný apod. Celkem se ke mně vrátilo 14 dotazníků, jelikož na některých větších ZUŠ vyučuje i více pedagogů nebo externisté. Celkový výsledek, ke kterému se dobereme, bude tak zjišťovat pouze čtvrtinu stavu, což je poměrně marginální výsledek. Tím, že je ale systematicky lokalizován, má ve výsledku svou podstatu a určující stav.

**Konkretizace výzkumné sondy: sonda zahrnuje tyto školy****ZUŠ:**

- Základní umělecká škola Josefa Klíčky, Klatovy, Plánická 208 - 2 respondenti
  - Základní umělecká škola, Rokycany, Jiráskova 181 - 2 respondenti
  - Základní umělecká škola Jindřicha Jindřicha Domažlice, B. Němcové 119 - 3 respondenti
  - Základní umělecká škola Horšovský Týn, Sady Petra Bezruče 101
  - Základní umělecká škola Horažďovice, Blatenská 540 - 2 respondenti
  - Základní umělecká škola Stod, Dělnická 511
  - Základní umělecká škola Nepomuk, Školní 546 - 2 respondenti
  - Základní umělecká škola Nýřany, Nerudova 440
- = 14 vzorků

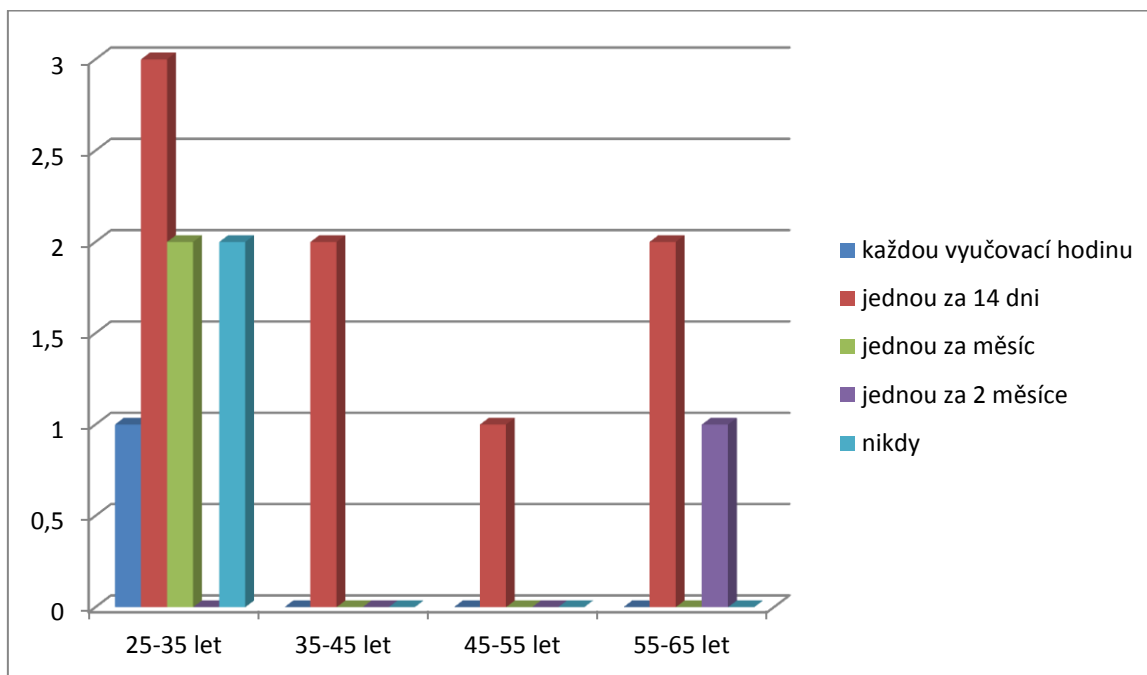
**Obr. 9 ZUŠ Plzeňského kraje - mapa**

## 1. Kolik je mi let?



**Graf 12** Kolik je mi let?

Oproti gymnáziím můžu konstatovat, že celou polovinu zatupuje mladá generace ve věku 25-35 let. Nejmenší částí je zastoupena skupina ve věku 45-55 let, která je právě nejméně zvolena ve výzkumu gymnázií.

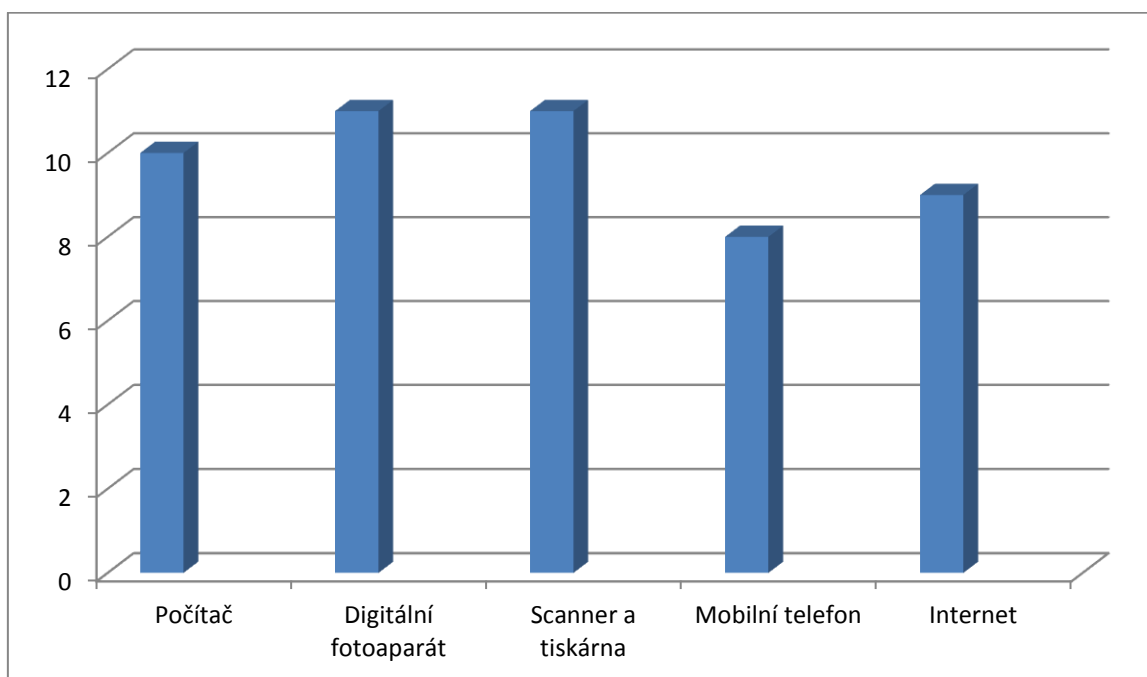


**Graf 13** Jak často jsou DT používány (dle věku)?

2. Otázka řeší pouze praktickou stránku a to, zda je pedagog pedagogem na ZUŠ nebo na gymnáziu.

### 3. V procesu výuky svých hodin z digitálních technologií používám

Tato otázka zjišťuje využití jednotlivých digitálních komponentů z digitálních technologií. Zde zjišťuji pouze povrchové technické možnosti ZUŠ, ke komplexnější analýze a stavu techniky se dopracuji v následujících otázkách. Zde mohu hodnotit, že graf ukazuje, že téměř všechny vypsane možnosti v dotazníku byly zvoleny četně, u mnoha výpovědí však bylo doplněno, že používají vlastní. Ano u mobilního telefonu je to samozřejmě akceptovatelné.



**Graf 14 V procesu výuky svých hodin z digitálních technologií používám**

V této části otázky mě nejvíce zaskočilo, že se zde v několika případech (7 případů: 2x PC, 3x digitální fotoaparát, 2x scanner a tiskárna - musí využít ty, co mají doma, ve škole není k dispozici) objevila ta skutečnost, že si pedagogové nosí svou osobní digitální techniku (samozřejmě nepočítám mobilní telefon). Myslím si, že vzhledem k tomu, že realizovaný výzkum probíhal na ZUŠ, očekávala jsem, alespoň ono minimální zázemí, které je základem tohoto předmětu (PC, fotoaparát, tiskárna....). Frekvence zvolených možností je sice četná, avšak bohužel za velice náročných podmínek pro pedagogy.

TYP PC	VÝKON PC	ROK NÁKUPU PC	MAJETEK
Asus	nevím	nevím	
Acer Intel Celeron	nevím	2002	
Asus	nevím	nevím	
Sony Vaio	35 W	2013	osobní
Lenovo	nevím	nevím	
Windows 7	931 GB	2009	
HP Pavilion g series	dostačující	2012	
Micro-Star Int'Co., Ltd.	nevím	nevím	osobní

**Tabulka 3 Typ PC, výkon PC, rok nákupu PC**

Zde je k dispozici přehled programů, které využívají pedagogové na ZUŠ v Plzeňském regionu ve vybrané oblasti.

PROGRAMY	POPIS
Adobe Photoshop CS3, Photoshop	Tento program byl uveden u tří respondentů. Světový standard pro editaci bitmapový obrázků v nejvyšší kvalitě. Slouží nejen k úpravě fotografií, ale také při tvorbě zcela nových obrázků. Adobe Photoshop je také ideální pro tvorbu webové grafiky, dokáže rozřezat obrázek a exportovat do HTML.
Gimp	Kvalitní alternativou k profesionálnímu a bohužel také velmi drahému profesionálnímu softwaru pro zpracování grafiky je program, který vznikl v linuxovém prostředí - Gimp je zdarma a není již vázán pouze na operační systému unixové typu, ale již existuje i verze pro Windows
Zoner Photo Studio	Zoner Photo Studio 15 je placený český program, který usnadňuje zpracování fotek: od stažení fotek, přes jejich organizaci, jednoduché i pokročilé úpravy, až po sdílení on-line.
Corel Draw	Jeden z nejznámějších a nejpoužívanějších profesionálních grafických editorů pracující s vektorovou grafikou. Tento program jednoduše vytváří design pro webové stránky, vizitky, letáky, reklamní předměty atd.
Pinnacle Studio	Pinnacle Studio je kompletním nástrojem pro práci s domácími videonahrávkami. Podporuje proces zpracování od získání z kamery, přes pokročilou editaci, až po publikování na CD, DVD nebo Blu-ray média. Vytváří vlastní animovaná DVD menu, vlastní více než 1800 přechodových efektů, automatickou stabilizaci obrazu, automatickou úpravu barev, odstranění šumu, možnost importovat hudbu z mp3 souboru, atd.

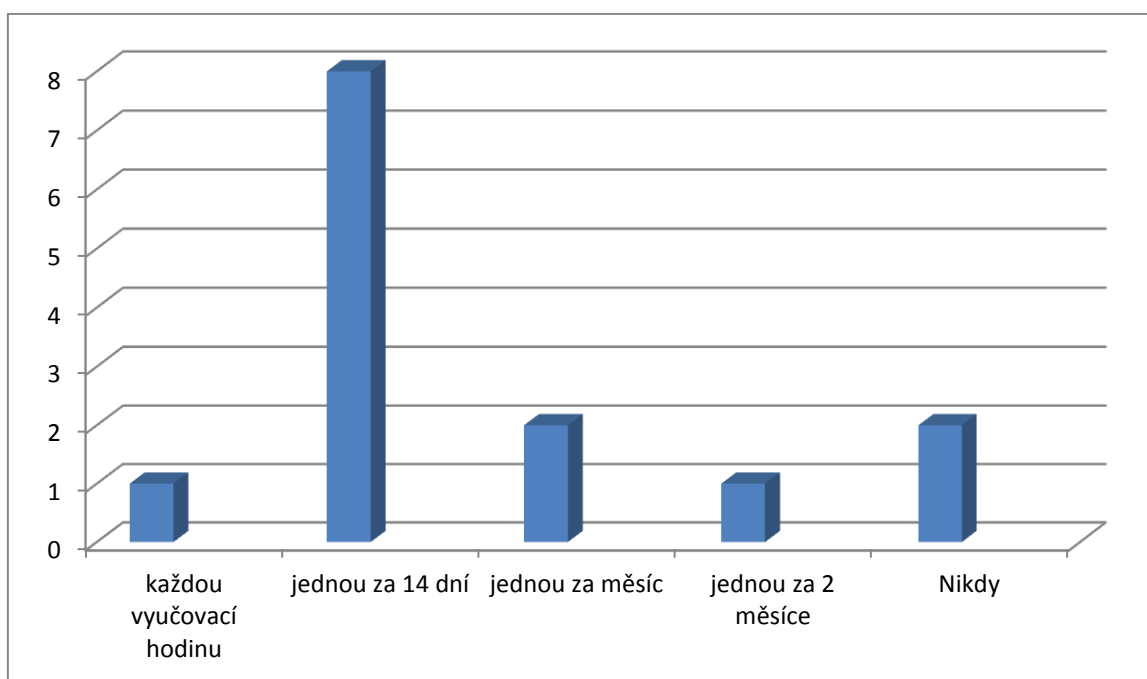
**Tabulka 4 Programy k tvorbě animace, stříhu, úpravy fotek.....**



Také se vyskytly tyto odpovědi:

- „Nemáme k dispozici.“
- „Žádné školní, škola tyto programy pro využití nevlastní.“

#### 4. Vybrané médium uplatňuji ve výuce VV průměrně asi



**Graf 15** Vybrané médium uplatňuji ve výuce VV průměrně asi

Tento graf značí, že osm ze čtrnácti respondentů používají digitální technologie jednou za 14 dní. Nepoužívají je však k výuce, jak již níže bude k dispozici, nýbrž k vytvoření např. pomůcek: kopírování, hledání inspirace, kalkulačka na mobilu apod..... Takže tento zdánlivě pozitivní ukazatel je spíše latentní záporné využití digitálních technologií. Proč tak usuzuji, bude opět objasněno v následujícím bodě.

**5. Uved'te příklad úkolu, kde jste využili výše zmíněné technologie:**

- „Prezentace fotografií a vyhledávání obrázků v rámci inspirace výtvarného úkolu, vytváření propagačních předmětů.“
- „Názorné ukázky-využití internetu, powerpointové prezentace.“
- „Projekce fotografií-přednáška o uměleckém směru, úprava fotografií z hodin.“
- „Např. výroba plakátu, CD obalů atd.“
- „Vytisknutí obrázků z internetu, vyhledávání nových technik a metod.“
- „Tvorba plakátů a pozvánek na školní akce, výstavy, koncerty atd. Kopie pro potřebu výuky.“
- „Učební materiály-dějiny umění, grafika. Fotoaparát-výstavy, práce žáků.“
- „Tvorba plakátů, pozvánek, vesměs školní akce, kopie pro výuku, informace převážně pro školní potřebu.“

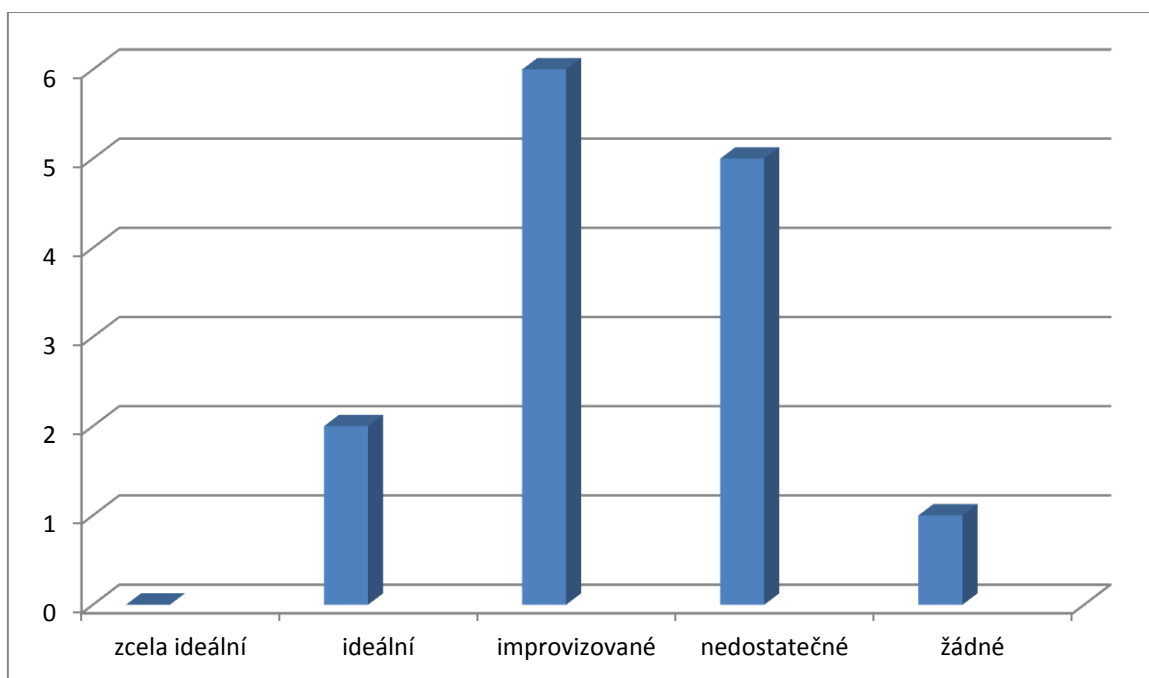
Opět mě překvapila, že velká část respondentů používá digitální technologie pouze jako pomůcku. Žáci se tedy soustředí pouze na řemeslnou činnost? Rozebráno viz. u výzkumu gymnázia.

Avšak i část pedagogů pracuje s novými médii. Z celkem 14 dotazníků se zde objevily 4 úkoly, které opravdu počítají s tím, že žák bude v kontaktu s digitálními technologiemi. Není jen pasivním příjemcem prezentací, je konečně součástí výtvarného úkolu.

Úkoly:

- „Tvorba vlastních fotografií, dokumentace prací.“
- „Z realistické kresby převed' do počítače - úprava a vytvoření.“
- „Tvorba plakátů, log, animovaného filmu, cesta od reality ke znaku, využití při výuce užitého umění.“
- „Animovaný film pomocí loutek (kulis), film byl natočen nekvalitním digitálním fotoaparátem, zpracován na mém PC doma. Fotografická dokumentace výtvarných prací-opět zpracováno na osobním PC. Tvorba plakátů pro ZUŠ – také osobní PC doma.“

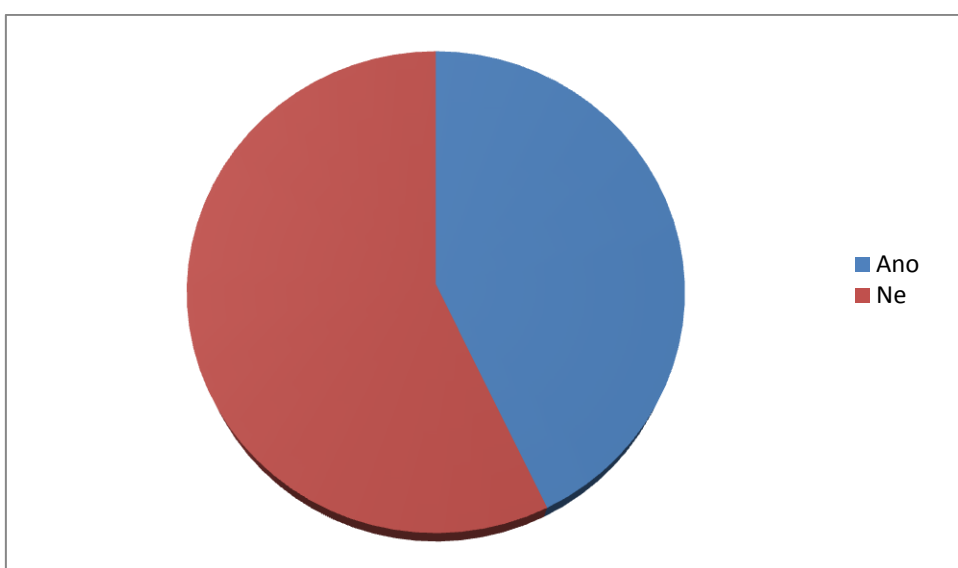
## 6. Ve škole máme pro tvorbu s digitálními technologiemi podmínky



**Graf 16** Ve škole máme pro tvorbu s digitálními technologiemi podmínky

Respondenti více než naznačují žalostný stav zázemí, ideální podmínky nebyly zvoleny ani jednou.

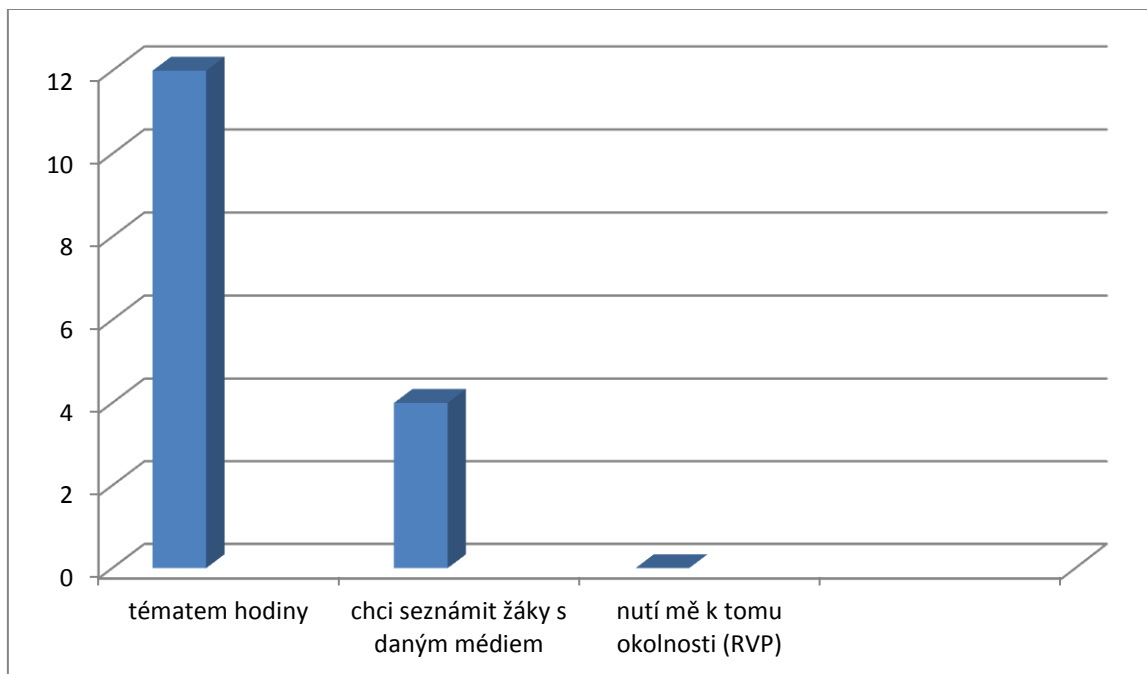
## 7. Zařizuje škola potřebná školení, kurzy o práci s digitálními technologiemi?



**Graf 17** Zařizuje škola potřebná školení, kurzy o práci s digitálními technologiemi?

## 7. Digitální technologie zařazují do své hodiny v souvislosti s:

Byla možnost zvolit vícero variant.



**Graf 18** Digitální technologie zařazují do své hodiny v souvislosti s:

## 8. Co by bylo potřeba udělat pro zlepšení podmínek v rámci digitálních technologií ve Vaší instituci? (odpovězte v případě, pokud nejste spokojeni)

- „Koupit fotoaparát nebo další věci, které si dnes nosím vlastní.“
- „Fungující počítač, alespoň čtyři kusy (minimum) s odpovídajícími programy. Počítač, aby alespoň fungoval, máme jeden a ten nefunguje. Internet je pomalý, běžně vedením školy odpojený.“
- „Dovybavení PC.“
- „Nic - mám-li nějaký požadavek, je možná domluva s ředitelem školy. Jsem přesvědčený, že je nutné nejprve žáky seznámit se základy - řemeslem (výtvarnými základy).“
- „Nákup notebooku pro každého pedagoga ZUŠ.“
- „Zakoupit potřebné vybavení.“

- „Počítač v učebně.“
- „Lepší technika.“
- „Umožnění navštěvovat počítačové učebny. V průběhu VV není možné navštěvovat a využívat počítačovou učebnu.“

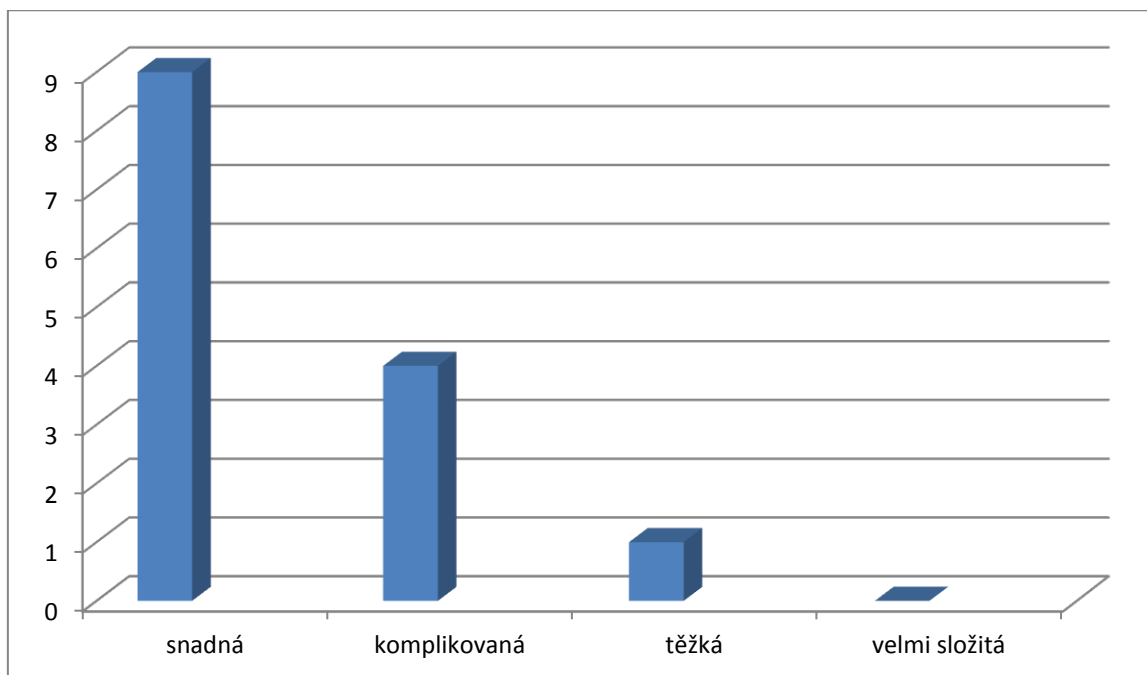
### 9. Jaké kurzy by Vás konkrétně zajímaly?

- „PC grafika.“ (zmíněno 2X)
- „Animace.“
- „Zdokonalení v programu Adobe Photoshop.“
- „Animovaný film a počítačová grafika, design v PC.“

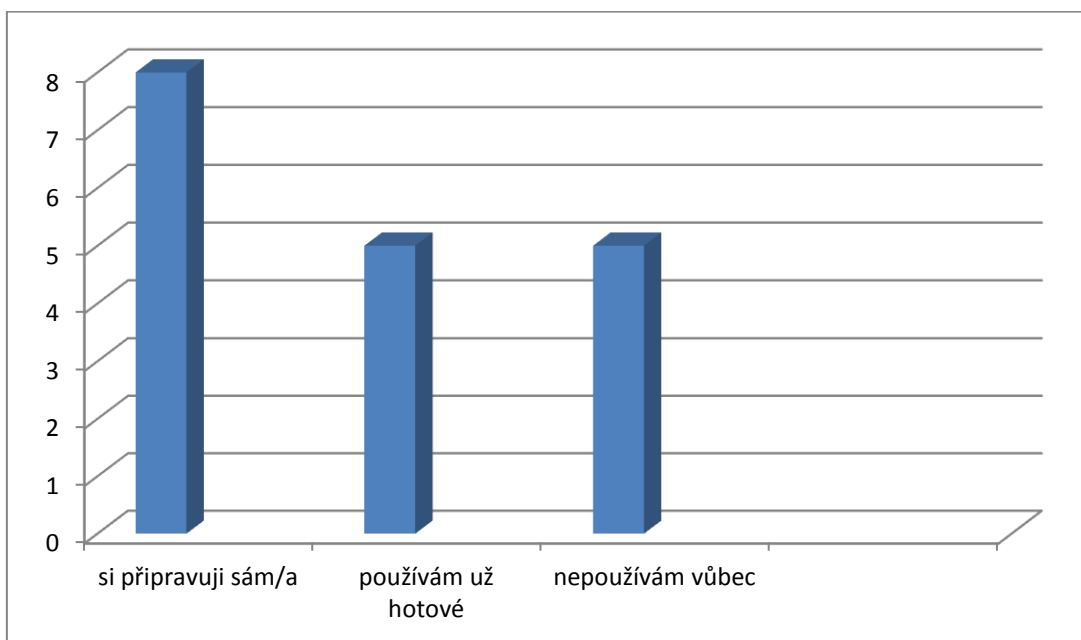
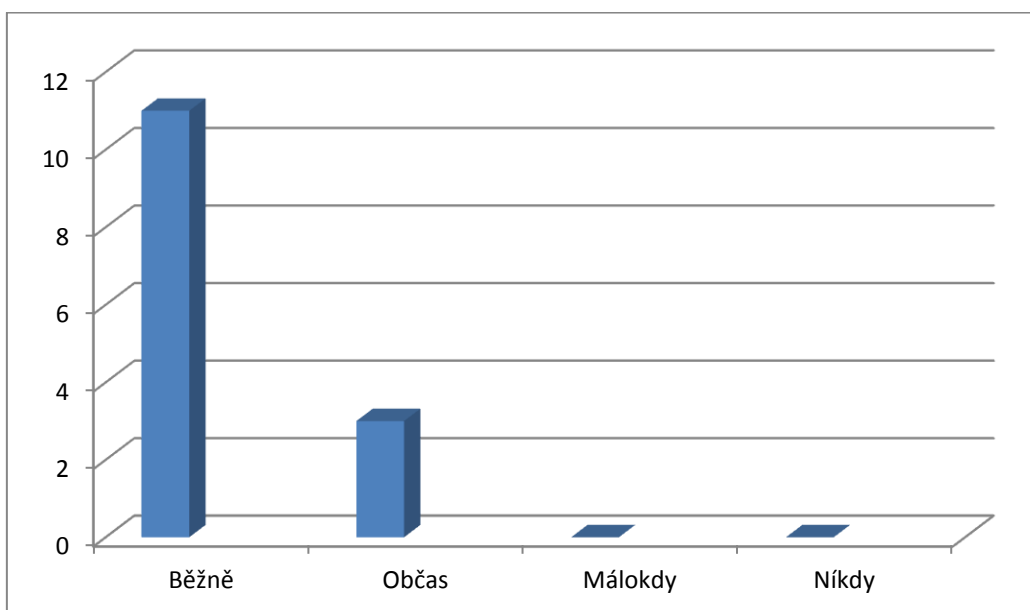
### Jaká školení konkrétně proběhla?

- „Práce v programech Smart“.
- „Práce s grafickým programem Corel Draw 9 atd.“

### 10. Práce s digitálními technologiemi je pro Vás:

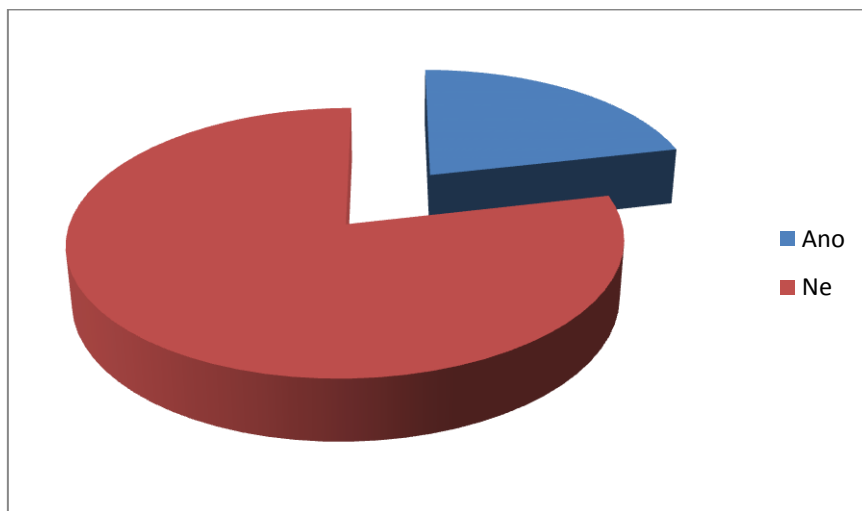


Graf 19 Práce s digitálními technologiemi je pro Vás

**11. Prezentace a digitální učební materiály (DUMy)****Graf 20 Prezentace a digitální učební materiály (DUMy) si****12. Digitální technologie jako je fotoaparát, práce v programech..... používám i mimo zaměstnání****Graf 21 Digitální technologie jako je fotoaparát, práce v programech..... používám i mimo zaměstnání**

Jak tato otázka, tak otázka 11 značí, že učitelé nemají problém se zacházením s digitálními technologiemi, mají problém se zázemím. Ve svém volném čase i osobním životě je automaticky používají, práce je pro ně snadná a přirozená.

### 13. Uplatňujete ke vzdělávacím účelům i sociální sítě?



**Graf 22 Uplatňujete ke vzdělávacím účelům i sociální sítě?**

### Interpretace výzkumné sondy - ZUŠ

Na ZUŠ je výsledná situace o něco slibnější, bohužel se jedná o konkrétní lokalitu, nikoliv celek. K dispozici jsem měla několik pedagogických výpovědí, které uváděly, že i žáci se dostanou do jádra problémů využívání těchto technologií, na druhé straně jsou tu však takové instituce, které našemu předmětu nedávají k dispozici ani počítač, tudíž pedagogové používají své osobní digitální technologie. Celé snaha všech teoretických prací týkající se této problematiky by se měla konečně začít proměňovat opravdu v praktické naplnění. To se stále zatím neděje. Ty světlé výjimky, které sonda odhalila, by se měly globalizovat. Nyní je už více než nutné sofistikovaně integrovat celou problematiku do praxe a proměnit ji v plošné a především automatické užívání. Žáci by se měli stát právoplatnými uživateli digitálních technologií ve výtvarné výchově a měli by poznat možnosti, které jim digitální technologie ve spojitosti s jejich vizuálním vnímáním

nabízí. Bylo vlastně vůbec co zkoumat? Pevně věřím, že Plzeňský kraj je pouze odstrašující výjimkou.



### 3. KONTINUÁLNÍ VYÚSTĚNÍ DOTAZNÍKU

Vzhledem k tomu, jaká fakta výzkum ukázal, je potřeba brát v úvahu celkový stav DT v našem regionu. Zde se opírám o text Zikmundové, která uvádí, že je potřeba nalézat inovativní přístup k novým médiím ve VV. Stanovuje velice zajímavou myšlenku a to, že pedagogové nejsou nuceni být přeborníky v technologiích a nových médiích, nejsou nuceni precizně ovládat DT, ale měli by brát na zřetel, že obrazy vzniklé na základě počítače tu jsou, existují a velice ovlivňují stavbu sebeuvědomění jedince společně v kontextu stavby společnosti. Z toho důvodu je velice nutné, abychom alespoň analýzu děl do předmětu VV zahrnovali (Zikmundová, 2007).

#### 3.1. Rozuzlení kontroverze - fenomén nebo strašák na platformě výzkumu?

Tyto myšlenky kontinuálně navazují na souhrn alternativ, které se snaží celé množství autorů navrhnout. Nyní nastala fáze, kdy se iniciátoři zapojení DT do výuky snaží alespoň o integrování alternativ. Odborníci stále ustupují ze svých kompetentních nároků a ani přesto se však nedostáváme ani k minimálně konstruktivně realizovaným úkolům s použitím digitálních technologií. I přes to, že nová média každým dnem oslavujeme a propuká jejich inovace, ve VV máme „digitální pauzu“.

- Digitální technologie jako fenomén: pokud bychom mohli nová média považovat za fenomén, myslím si, že by se dali využít např. alespoň takto: „Animovaný film pomocí loutek (kulis), film byl natočen nekvalitním digitálním fotoaparátem, zpracován na mém PC doma“ (vybrané z citace dotazníků). Tuto citaci jsem však nevybrala z toho důvodu, že bych považovala za samozřejmé, že každý z pedagogů by měl být misionářem a vkládat své osobní technologie jako pomůcky do výuky, nastiňuji tu pouze možnost, že se s tím pedagogové mohou „prát“. Pokud opravdu budou chtít DT do výuky zapojit, cesta se možná, asi, snad najde? A tak i tento způsob považuji za fenomén a to především díky přístupu pedagoga.

- Digitální technologie jako postrach: v současné chvíli se bohužel musím přiklánět jednoznačně k tomu, že digitální technologie jsou v předmětu VV postrachem. Jako opora tohoto názoru mi slouží celek výzkumu, který toto tvrzení dokládá. Primárně, koho tyto výsledky zasahují, si myslím, že jsou žáci, sekundárně jsou to výzkumní pracovníci, doktorandi, autoři, zajímající se o toto téma, následně pedagogové, kteří, jak výzkum ukazuje, se nebojí konfrontace s novými médii, ale vlastně jim to neumožňují podmínky v jejich škole. Málokterí však hledají ony alternativy a tak pořád zatím stojíme ve slepé uličce a nepřihořívá, nepřihořívá.....

### 3.2. Nahrazení DT alternativními možnostmi

Vzhledem k výše zmíněnému by se mé pokračování práce v budoucnu mělo zaměřit na hledání alternativních možností, jak digitální technologie zavést do předmětu VV s co nejmenšími náklady a alespoň minimálním využitím. Z čeho se však nedá slevit, je počítačové vybavení, alespoň v polovičním rozsahu žáků. Pokud budeme mít počítače, můžeme využívat velké množství volně dostupných programů apod. Viz. níže navrhuji jen několik variant. Toto téma, je velice rozsáhlé, proto se dotýkám možností jen velice orientačně.

- Mobilní telefon = fotoaparát, kamera, audio-záznamy

Podle nejbližších zdrojů a prognóz odborníků se v tomto roce očekává, že prodej chytrých telefonů bude poprvé vyšší, než u ostatních mobilů. V kombinaci s nárůstem používání mobilního internetu to mimo jiné přináší i boom v mobilní fotografii.

Využití mobilního fotoaparátu sice neaspíruje na to, že by žáka naučilo technologii fotografování, nastavení ISA, clony apod., může však být levnou a snadno dostupnou náhradou. Takový instantní bujón, instantní fotografie. Pokud nám jde o koncept fotografie a snahu o konstrukci profesionální fotografie potlačíme, můžeme velice mrštně vytvářet bohaté fotografické kolekce. V současnosti můžeme vidět výstavy koncipované pouze z mobilní fotografie. Aplikace typu Instagram jsou tím více než ověřeným důkazem. Uvědomuji si, že tento možná zdánlivě benevolentní náhled na problematiku fotografování má i své negativní body, jako je vyřešení školního řádu s použitím mobilního telefonu ve výuce, ale vzhledem k tomu, že výzkum ukazuje tato čísla, snažím se hledat přijatelnou

variantu. Na ono hledání alternativ navazuje i využití sociálních sítí v předmětu (v následující kapitole).

#### 4. SOCIÁLNÍ SÍŤ FACEBOOK JAKO INOVACE DT

Facebook explicitně ovlivňuje nejen naše chování, naše životy a naše vztahy, faktem je, že velkou většinu osobního transformuje na veřejné. Současnost je veřejná. Dnes osobní je veřejné a veřejné osobní. I jahodový koláč s punčem, který si vychutnáváte v nedělní pohodě, je veřejný. Často čekám, že přijde dotazník s otázkami, kolik sním těch punčových dortů za den? Od jakého výrobce? A kdo umístí prázdný talíř na Facebook?

Otázkou osobního a veřejného se zabývala jak skupina Pondělí, která v roce 1990 chtěla připravit výstavu s názvem Veřejná intimita, později kvůli rozdílnému pojetí s názvem Nová intimita, tak i např. velmi osobní téma ve své práci pro veřejnost představila známou práci Tracey Emin – Všichni, se kterými jsem spala. „Jde o běžný stan, jehož stěny jsou uvnitř pošity jmény těch..., se kterými Tracey skutečně spala. Včetně matky - s tou přece spala také. Tyto procesy použití a zneužití intimního nejsou něčím uměle vytvořeným na poli umění, ale v našem světě koexistují se stejnou logikou. Vpád intimního do veřejného bychom mohli sledovat na mnoha případech a vpád veřejného do našich intimních životů zažíváme, nebo jsme alespoň jednou zažili, každý z nás. Někdy je to situace nepříjemná, jindy krutá, ale často bývá užitečná. Ve společnosti, jejíž nárůst globalizovaného veřejného vědomí je enormní, je intimita věcí potřebnou, stejně jako třeba voda a čistý vzduch“ (Humhal, 2008, s. 44).

Interference umění a sociální sítě zasahuje uměleckou invenci a přináší další ornou půdu do světa umění. Uživatelská facebooková zkušenost samozřejmě zamířila i do veřejných sociálních sítí. Tak jako internetové umění je dnes již klasickou uměleckou platformou, Facebook tak zaujímá taktéž svou pozici uměleckého guru.

#### 4.1. Na „zdi“ můžete vidět současné umění - like

Umělci začínají sledovat své facebookové profily, a tak se se toto místo stává zároveň jakousi galerií. Může tedy sociální síť být současně i místem pro umění? Realita je taková, že dnes každá nepřátelská duše může být potenciálně velice přátelskou a mít ve svém friendlistu mnoho přátel, rádoby přátel, známých. Může to být introvertní soused, který je vlastně tou nejpřátelštější duší pod sluncem. Fabulování o přátelství a nepřátelství sem ovšem teď nepatří. Základem je to, že tohoto přívětivého přátelského prostředí využívají i umělci. Ať ke své sebepropagaci nebo přímo jako prostor pro své performance a další charakteristické formy netartu, které se právě udržují na světě díky Facebooku a jiným sociálním sítím a platformám (tzv. „facebook-based net art“, internet-based art, web-based art, youtube-based net art, laptop-based art apod.).

Umění těchto proudů, které se nám otevřeně a soustavně proměňuje díky technologickému vývoji, je vlastně velice křehké a kolísavé. Dalším příznakem je ale také flexibilita. Na povrch vyplývá problematika jako je včasná archivace, konvertování do nových a novějších hardware a software. „Umění na Facebooku se však potýká se zcela specifickým temporálním zatížením, se kterým se při jiných formách své prezentace setká jen stěží. Facebook je real-time web, založený na nekonečném a nikdy neutuchajícím proudu informací a na reaktivitě uživatelů. Nutkání registrovat informace okamžitě a reagovat na ně ihned je velmi silné, neboť za okamžik se již v této vizuální smršti ztratí, nebudou aktuální a zapadnou někam na dno timeline. Co není recipováno teď, jakoby nebylo, neboť je recipováno se zpožděním jako méněcenné, nebo vůbec“ (Meixnerová, 2013, [online]).

„Umění ale můžeme samozřejmě prezentovat i off-line. Současné technologie nabízí snad nevyčerpatelné variace možností. Např. aplikace Pinterest či především na vizuální umění přímo specializovaný ArtStack, založené na principu followingu kombinovaného s určitou mírou reaktivity a umožňující vytvářet kolekce a uspořádat materiály do sbírek – ale také k využívání sociálního kontextu k jeho vytváření“ (Meixnerová, 2013, [online]).



Obr. 10 Ryder Ripps, olej na plátně.

Obr 11. Rozita Fogelman



Obr. 12 Friendlist jednoho z Lutherů Blissetů

Obrázky na této straně dostupné z: <http://25fps.cz/2013/facebook-jako-prostor-pro-umeni/>

## 4.2. Sociální sítě ve VV

V souvislosti s tématem Facebooku jsem se ptala své mámy, (je pedagogem na základní škole a vyučuje na prvním stupni) kolik z jejích žáků ve třídě má Facebook. Zjistila jsem, že je to z počtu 24 žáků 20. Vzhledem k této skutečnosti si myslím, že bychom mohli tuto sociální platformu využít jako pedagogickou pomůcku, samozřejmě především na středních školách, gymnáziích a druhých stupních ZŠ. Upozorňuji, že samozřejmě toto téma s sebou nese i velké množství problémů a fabulací, ke kterým se ale dostanu později. Zřejmé tedy je, že mnoho žáků a mých budoucích žáků tráví velké množství na internetu. To je bezpochybný fakt. Sama jsem facebookovému prostředí odolávala velice dlouho a před měsícem jsem se připojila k této uživatelské síti také, jelikož jsem zjistila, že asi tak 50% informací, týkající se ať školy nebo ateliéru, mých zájmů, pozvánek na akce a semináře, šlo mimo mě. A to se mi nelíbilo. Nechtěla jsem být nedoslýchavým facebookovým „seniorem“, co má veškeré informace z druhé a třetí ruky. Když vezmu v úvahu tento open space, který se v rukou umělce stává zároveň site specific, považuji za velice snadné a dostupné integrovat formu facebookového umění mezi žáky. Vzhledem k tomu, že většina jich tuto sociální síť používá, může se Facebook stát nástrojem, který nás přiblíží k žákovi a vytvoří tak velice snadné prostředí pro VV. Mohu jako pedagog vytvořit facebookový profil sloužící pouze pro účely tohoto předmětu. V samotné realizaci facebookového umění se mohu inspirovat např. viz. výše. Je to jedna z eventuálních cest, jak žákovi dát nahlédnout do současného umění, které je v tomto směru nestálé a proměnné. Tento účet může sloužit pro sdílení aktuálních výstav, umělců, nápadů, realizací studentů a jejich výstav. Učitel dnešní generace, pokud vhodně nastaví pravidla, má velice výhodnou pozici pro komunikaci žáky.

Přesto, že nikde není definice toho, jak se správně přátelit či nepřátelit se svými žáky na Facebooku, myslím si, že není vhodné si je jako „přátele“ přidávat na svůj soukromý účet. Přece nemohu přijmout žádost o přátelství od Aničky Voráčkové jen pro to, že ji mám v oblíbě a že se to ode mě očekává.

Pedagogové by měli tyto účty využívat výhradně jen pro potřebu předmětu výtvarné výchovy, být jakýmsi správcem a zachovávat si míru profesionality.

Pávová doporučuje, že školní řád by měl být pružný a aktuální a reagovat na vývoj komunikačních technologií. Uvádí, že by měl obsahovat pravidla, která určí jasné hranice komunikace pomocí mobilního telefonu, emailu, sociálních sítí apod.

„Facebook nedovoluje založení účtu osobám mladších 13 let a do 18 je tento profil omezen. Pokud se naše škola rozhodne, že bude podporovat využívání sociálních služeb, a my chceme tuto možnost využít, je vhodné opatřit souhlas žáků a rodičů v těchto bodech:

- s využíváním konkrétní sítě pro školní účely
- s pořizováním fotografií žáků
- s publikací fotografií žáků
- s publikací celých jmen žáků
- s publikací (části) jejich díla.“

(Pávová, 2011 [online])



## 5. TUTORIÁL UČITELEM BUDOUCNOSTI

S globalizací digitálních technologií, potažmo digitalizací jiných oborů dochází i k „digitalizaci učitele“. Nabízím možná tak kontroverzní otázku, zda je snad možné, že pedagog, vzor studenta a průvodce, je do budoucna nepotřebným zaměstnáním? Digitalizace mnoha zaměstnání, povolání se týká tedy i pedagogů? Je zřejmé, že nemohu považovat za identické, když nahradí někoho, kdo vracel lahve, za automat, na druhé straně můžeme tedy diskutovat o nahrazení pedagoga. Čím ale?

Uvedu jeden příklad, u kterého jsem měla možnost být. Nedávno jsem navštívila přednášku o klíčování (greenscreen/bluescreen). Asi po půl hodině velice intenzivního demonstrování celého procesu klíčování jsem si všimla malého kluka, který seděl vpředu. Přednášející si ho také všiml, jelikož není obvyklé, aby se hoch, který prozradil, že chodí do čtvrté třídy, ocitl na vysokoškolské přednášce. Tento chlapec uvedl, že ho celé klíčování nesmírně zajímá a že ho „po večerech“ zkouší na freewarovém programu Vegas. Přednášející ho poprosil, zda by mohl nám, vysokoškolákům demonstrovat, jak se to dělá. Na přednášce byla samozřejmě dostupná technika na klíčování, kamera, zelené plátno, počítač a program, ve kterém se klíčuje. Nebyl to program, ve kterém byl hoch zvyklý pracovat, ale byl to profesionální program na klíčování, jako používá např. ČT. Žák čtvrté třídy bez problémů na této přednášce vysvětlil, jak je velice jednoduchá problematika klíčování a jak vlastně na přednášku přišel jen ze zvědavosti, že vlastně všechno, co potřebuje vědět, si najde v tutoriálech. Kompletní problematiku se naučil sám, jen na volně dostupných návodech a tak je tomu u mnoha programů.

Otázka destruuující všechny učitele je samozřejmě diskutovatelná. V současnosti, kdy se na vysokých školách jedná o tom, že přednášky budou nahrávány a umístěny na web a naše přítomnost tam tudíž nebude vůbec potřeba, sama nabízí otázky. Budou tedy studenti sledovat přednášky doma z postele zasypané brambůrky? A možná už teď, se potajmu bojím, že se ze mě stane tvůrce tutoriálů a video-přednášek a jako pedagog, který na nás často působí svou osobností, půjdu „plakat“ na digitalizované učebnice, ve kterých už nenajdu žádné taháky, ani „oslí uši“, ani tajné vzkazy od Luboše Ž. Také se může stát to, že celá tato debata

ovlivněná povětšinou nedostatkem financí, bude završena tím, že velké množství at' učitelů, či nových počítačů a digitálních fotoaparátů si budeme moci vytisknout na 3D tiskárně a tím ukončit tento maratónský konflikt.

„Na vzrůstající technologickou dynamiku jsme si už jako moderní lidé jakž takž přivykli a jsme zřejmě schopni se adaptovat na ještě vyšší tempo. I když i tady zřejmě existují určité limity. Vzpomínám si třeba na jeden „výchovný“ sovětský sci-fi film, který jsem ještě jako školák musel zhlédnout. Byla v něm scéna, kdy jakýsi mimozemšťan neuvěřitelně rychle sděluje jakési informace pozemskému robotovi. Robot několikrát přikývne, transformuje informace do podoby vnímatelné lidmi a pak mu shoří hlava. Rychlost přenosu informací byla i na odolnou mašinku trochu vysoká. Není jisté, jak dlouho bude ještě trvat, než se nám před televizní obrazovkou, v kině či u počítače začne kouřit z hlavy. To se budeme muset nechat překvapit. Nicméně otázku rychlosti můžeme pojímat i méně doslovně a aplikovat ji i na jiné oblasti, než jsou technologické vymoženosti“ (Hájek, 2011, s. 128).

I Hájek, který se ve své knize zabývá pohledem na současnou vizuální kulturu, zpochybňující zažitě každodenní zvyklosti, vidí rychlost růstu nejen digitálních technologií jako ohraničující, ale i jako veličinu, která však může ukázat své mantinely.

## ZÁVĚR ANEB JITRNICE JAKOU SVĚT NEVIDĚL

Cílem této diplomové práce bylo zjištění stavu digitálních technologií ve VV v Plzeňském regionu. I přes to, že nebudu skeptickou studentkou, bohužel musím konstatovat, že stav v našem kraji je téměř apokalyptický. Pokud budeme ve vizuální kultuře inklinovat stále ke starým médiím, může nastat stav, že žáci přestanou číst mezi řádky a současné umění zbyde už jen osamělým kritikům.

A tak po všech vydaných sbornících a textech o nových médiích, digitálních technologiích a tak dále, a tak déle... jsem zjistila, že děláme animace bez programů a počítačů, fotografujeme s imaginárními, dokonce digitálními fotoaparáty, a dokonce na nich umíme nastavit i ISO a lebedíme si, že to ještě přece není tak špatný stav těchto technologií v našem předmětu. Připravujeme se na hodiny výtvarné výchovy a těšíme se, až všichni žáci usednou k laptopům, jaké svět neviděl. Ano, ohmatáváme je jako jitrnice. Vypadá to, že tam nic není, ale opravdu je: neviditelné digitální technologie, které se přes veškerý apel snaží instituce? přehlížet a strkat do poslední zásuvky ve stole? Pod nároky matematiky i dějepisu, finance na VV prostě musejí počkat? A tak čekají a čekají....na autobus plný peněz na vybavení, který už dávno nejezdí, jelikož tento spoj byl zrušen. V tomto spoji však nejezdí jen senioři k lékaři, ale mnoho talentovaných žáků, kteří nemohou dělat nic jiného, než nová média do VV neintegrovat. A může se snad stát, že se současná umělecká scéna stane ještě více prohlubující se propastí, které už ani mladá generace možná nebude rozumět?

Tato práce mi přinesla kompaktní náhled na strukturu předmětu VV, alespoň co se digitálních technologií týká. Také mi však přinesla to, že v tuto chvíli mám pocit, že práce vizualizuje téměř negativní fakta, z toho plyne, že bych za negativní stránku považovalo to, že jsem mohla celou iniciativu vložit především na stabilizaci zjištěných výsledků (nových médií ve VV), a tak se možná zasloužit o naplnění jedné jitrnice.

Jelikož ukazatele výzkumné sondy nebyly příliš přívětivé, další práci bych tedy v budoucnu chtěla konstruktivně směřovat k alternativním možnostem, které už by byly schopny se adaptovat do prostředí VV v České republice.

**RESUMÉ**

The aim of the present thesis was to find out the status of the digital technologies in the art education in the region of Pilsen. Despite the fact that I am not a sceptical student, unfortunately I have to say that the situation in our region is almost apocalyptic. If we still tend to the old media in the visual culture, it may happen that the contemporary art will be left for the lonely critics.

So after all of the issued brochures and texts about the new media, digital technology etc. etc. ... I found out that we produce animations without programmes and computers, we take photos with imaginary cameras or even with digital cameras even more we can set ISO on them while enjoying the fact that the situation of these technologies being used in the subject of art is not that bad. We prepare for the art lessons and we look forward to when all our pupils use their laptops that the world has never seen.

Yes, we touch them as sausages. It seems like there is nothing, but there really is: invisible digital technologies which despite all the appeal endeavour to ignore the institutions and put into the last plug in your desk? With the demands of the subjects such as mathematics and history, funding for the art education just has to wait? So .....the funding is waiting and waiting for a bus full of money and equipment, which no longer works since this bus service was already cancelled. However, not only seniors go by this bus when going to the doctors but also a large amount of talented students who do not have any other option than not to integrate the new media into the art education.. And it may happen that the current art scene becomes even more deepening chasm, which neither the younger generation might understand?

The present work gave me the compact insight into the structure of the art education as a subject at least in the area of digital technologies. Moreover, when writing this thesis I found out that it visualizes almost negative facts and therefore I realized that I could have focused my whole initiative primarily to stabilize the obtained results (of new media in the art education) in order to reach the filling of one sausage. As the indicators of the research were not too favourable, I would devote my future work constructively to the

alternative possibilities which could be adapted to the environment of the art education in the Czech Republic.

**SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ****BIBLIOGRAFIE**

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

BRUN, Richard. Současná digitální videotechnika. In: *Média a multimédia v pedagogické praxi: digitální video ve výuce*, Hradec Králové: Gaudeamus, 2010.  
ISBN 978-80-7435-032-0.

GROSENICK, Uta. *Art now*. Köln: Taschen, 2005. ISBN 38228-4093-9.

HÁJEK, Václav. *Jak rozpoznat odpadkový koš*. Praha: Labyrint, 2011.  
ISBN 978-80-87260-31-9.

HOLSINGER, Erik. *Jak pracují multimédia*. Brno: UNIS, 1995. ISBN 1-56276-208-7.

HUMHAL, Pavel. *Osobní a veřejné*. Praha: Tranzit, 2008. ISBN 978-80-87259-00-9.

KŮST, František. Vizuální komunikační strategie nových médií. In *Média a realita 04: Sborník prací Katedry mediálních studií a žurnalistiky FSS MU Brno*. Brno: Masarykova univerzita, 2004.

LUDWIG, Petr. *Konec prokrastinace*, Brno: Jan Melvil Publishing, 2013.  
ISBN 978-80-87270-51-6.

MANOVICH, Lev. *The languages of New Media*. 1st printing. Cambridge (Massachusetts), London: MIT press, 2001. ISBN 0-262-63255-1.

PETŘÍČEK, Miloslav. *Myšlení obrazem*, Praha: Herrmann & synové, 2009.  
ISBN 978-80-87054-18-5.

POKORNÝ, Martin. *Digitální technologie ve výuce 1*. Kralice na Hané: Computer Media, 2009. ISBN 978-80-7402-013-1.

ŠVRČEK, Ondřej. Začlenění nových médií do výuky výtvarné výchovy. In: MAŠEK, J., J. MAŠEK a V. ZIKMUNDOVÁ, eds. *Mediální pedagogika v teorii a praxi: sborník příspěvků z mezinárodní konference o mediální výchově a pedagogice*. Plzeň: Asociace pro mediální pedagogiku o.s., 2009. ISBN 978-80-7043-851-0.

ZIKMUNDOVÁ, Vladimíra: Nová média a jejich principy v kontextu transformace výukového prostředí předmětu výtvarná výchova, *In Rámcové vzdělávací programy a výtvarná výchova- INSEA*, 1. Vydání, Plzeň 2006, ISBN 80-7043-504-6.

ZIKMUNDOVÁ, Vladimíra. Řekněte to sítí: nelineární obraznost ve Výtvarné výchově. In *Aktuální otázky zprostředkování umění*. Brno: Masarykova univerzita, 2007. ISBN 978-80-210-4371-8.

ZIKMUNDOVÁ, Vladimíra. Vlastnosti multimédií v kontextu utváření významu. In: MAŠEK, J., J. MAŠEK a V. ZIKMUNDOVÁ, eds. *Mediální pedagogika v teorii a praxi: sborník příspěvků z mezinárodní konference o mediální výchově a pedagogice*. Plzeň: Asociace pro mediální pedagogiku o.s., 2009. ISBN 978-80-7043-851-0.

**INTERNETOVÉ ZDROJE**

PÁVOVÁ, Jana. Učitel a sociální síť. In: Metodický portál RVP [online]. 2011, [cit. 2013-05-11].

Dostupné z <http://clanky.rvp.cz/clanek/c/Z/13763/ucitel-a-socialni-site.html/>

ŠŤASTNÝ, Jaroslav. Příspěvky se štítkem „digitální domorodci“. In: Metodický portál RVP [online]. 2011, [cit. 2013-05-11].

Dostupné z <http://jardas.blogy.rvp.cz/tag/digitalni-domorodci/>

MEIXNEROVÁ, Marie. Facebook: sociální síť jako prostor pro umění. In: 25fps [online]. 2013 [cit. 2011-05-18].

Dostupné z: <http://25fps.cz/2013/facebook-jako-prostor-pro-umeni/>

Rámcový vzdělávací program pro gymnázia, Výzkumný ústav pedagogický v Praze 2007, ISBN 978- 80- 87000-11-3.

Dostupné z: <http://www.vuppraha.cz/ramcove-vzdelavaci-programy/gymnazialni-vzdelavani>, [cit. 2013-06-18].

Rámcový vzdělávací program pro základní umělecké vzdělávání, 1. Vydání, Výzkumný ústav pedagogický v Praze 2010, ISBN 978-80-87000-37-3.

Dostupné z: <http://www.vuppraha.cz/ramcove-vzdelavaci-programy/zakladni-umelecke-vzdelavani>, [cit. 2013-06-20].

Rejstřík škol a školských zařízení, *Ministerstvo školství mládeže a tělovýchovy*. [online]

Dostupné z: <http://rejskol.msmt.cz/>

Citace. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. TED: Wikipedia Foundation, 11. 12. 2006, last modified on 28. 6. 2013 [cit. 2011-05-28].

Dostupné z: <http://cs.wikipedia.org/wiki/TED>



**SEZNAM OBRÁZKŮ**

Obr. 1 Ideální možná koheze škol v rámci digitálních technologií v Plzeňském kraji .....	9
Obr. 2 Kutilství a skládání v Adobe Illustratoru .....	10
Obr. 3 Digitální domorodci a digitální emigranti .....	12
Obr. 4 Porovnání Sýkorových počítačových maleb s fotografiemi korun stromů – inspirace přírodou (motivace) .....	23
Obr. 5 Realizace úkolu .....	23
Obr. 6. Příprava na realizaci úkolu – zakreslování do mapy .....	26
Obr. 7 Realizace úkolu .....	29
Obr. 8 Gymnázia Plzeňského kraje – mapa .....	34
Obr. 9 ZUŠ Plzeňského kraje - mapa .....	49
Obr. 10 Ryder Ripps, olej na plátně. ....	67
Obr. 11. Rozita Fogelman .....	67
Obr. 12 Friendlist jednoho z Lutherů Blissetů .....	67

**SEZNAM GRAFŮ**

Graf 1 Kolik je mi let? .....	35
Graf 2 Jak často jsou DT používány (dle věku)? .....	36
Graf 3 V procesu výuky svých hodin z digitálních technologií používám .....	38
Graf 4 Vybrané médium uplatňuji ve výuce VV průměrně asi .....	41
Graf 5 Ve škole máme pro tvorbu s digitálními technologiemi podmínky .....	42
Graf 6 Zařizuje škola potřebná školení, kurzy o práci s digitálními technologiemi? .....	43
Graf 7 Digitální technologie zařazují do své hodiny v souvislosti s .....	44
Graf 8 Práce s digitálními technologiemi je pro Vás .....	45
Graf 9 Prezentace a digitální učební materiály (DUMY) .....	46
Graf 10 Digitální technologie jako je fotoaparát, práce v programech... používám i mimo zaměstnání .....	46
Graf 11 Uplatňuji ke vzdělávacím účelům i sociální sítě? .....	47

Graf 12 Kolik je mi let?.....	50
Graf 13 Jak často jsou DT používány (dle věku)?.....	50
Graf 14 V procesu výuky svých hodin z digitálních technologií používám .....	51
Graf 15 Vybrané médium uplatňuji ve výuce VV průměrně asi.....	54
Graf 16 Ve škole máme pro tvorbu s digitálními technologiemi podmínky .....	56
Graf 17 Zařizuje škola potřebná školení, kurzy o práci s digitálními technologiemi?.....	56
Graf 18 Digitální technologie zařazuji do své hodiny v souvislosti s .....	57
Graf 19 Práce s digitálními technologiemi je pro Vás .....	58
Graf 20 Prezentace a digitální učební materiály (DUMy).....	59
Graf 21 Digitální technologie jako je fotoaparát, práce v programech..... používám i mimo zaměstnání .....	59
Graf 22 Uplatňujete ke vzdělávacím účelům i sociální sítě?.....	60

## SEZNAM TABULEK

Tabulka 1 Typ PC, výkon PC, rok nákupu PC .....	39
Tabulka 2 Programy k tvorbě animace, stříhu, úpravy fotek.....	40
Tabulka 3 Typ PC, výkon PC, rok nákupu PC .....	52
Tabulka 4 Programy k tvorbě animace, stříhu, úpravy fotek.....	53

## SEZNAM PŘÍLOH

Příloha 1 Ukázka vyplněného dotazníku .....	80
---	----

## Příloha 1 Ukázka vyplněného dotazníku

Dotazník

Jsem studentkou ZČU Fakulty pedagogické oboru výtvarná výchova pro SŠ a ZUŠ. Tento dotazník slouží jako výzkumný vzorek pro diplomovou práci. Díky tomuto vyplněnému dotazníku budu pak moci provést následnou analýzu výzkumu. V rámci výzkumu je zaručena anonymita odpovědí, získané výsledky budou zpracovávány pouze v seskupené podobě.

Vybranou odpověď zakroužkujte.

## 1. Kolik je mi let?

- 25-35
- 35-45
- 45-55
- 55-65

## 2. Jsem pedagogem výtvarné výchovy na

- Základní umělecké škole
- Gymnáziu

## 3. V procesu výuky svých hodin z digitálních technologií používám

- Počítač - pokud tuto odpověď zakroužkujete, uveďte: **-OVŠEM! MŮJ OSOBNÍ**
  - typ PC..... **SONY VAIO**
  - výkon PC..... **35 W, početní výkon dostatečný**
  - rok nákupu PC..... **2013**
- Programy k tvorbě animace, střihu, úpravy fotek: vypište konkrétně jaké programy:..... **ŽADNÉ ŠKOLNÍ - ŠKOLA MÁ TO  
PROGRAMY PRO VYUŽITÍ  
VE VÝUCE NEVLASTNÍ**
- Digitální fotoaparát - **OSOBNÍ**
- Scanner a tiskárna - **ŠKOLNÍ + OSOBNÍ**
- Mobilní telefon - **OSOBNÍ**
- Internet

**4. Vybrané médium uplatňuji ve výuce digitálních technologií průměrně asi**

- Každou vyučovací hodinu
- Jednou za 14 dní
- Jednou za měsíc
- Jednou za dva měsíce
- Nikdy

**5. Uveďte příklad úkolu, kde jste využili výše zmíněné technologie**

- TVORBA PLAKÁTŮ A POZVÁNEK NA ŠKOLNÍ  
AKCE, VÝSTAVY, KONCERTY atd.  
- KOPIE PRO POTREBU VÝUKY

**6. Ve škole máme pro tvorbu s digitálními technologiemi podmínky**

- Zcela ideální
- Ideální
- Improvizované
- Nedostatečné
- Žádné

**7. Zařizuje škola potřebná školení, kurzy o práci s digitálními technologiemi?**

- Ano
- Ne

**8. Digitální technologie zařazují do své hodiny v souvislosti s**

- Tématem hodiny
- Pokud chce žáky seznámit s daným médiem (např. fotoaparát, pc, program....)
- Nutí mě k tomu okolnosti (RVP)

9. Co by bylo potřeba udělat pro zlepšení podmínek v rámci digitálních technologií ve Vaší instituci? (odpovězte v případě, pokud nejste spokojeni)

ZAKRUPIT POTŘEBNÉ VYBAVENÍ

Pokud ano, vypište, jaká konkrétně školení proběhla: .....

Jaké kurzy by Vás konkrétně zajímaly? ..... POČÍTAČOVÁ GRAFIKA

10. Práce s digitálními technologiemi je pro Vás

- Snadná
- Komplikovaná
- Těžká
- Velmi složitá

11. Prezentace a digitální učební materiály (DUMY)

- si připravuji sám/a
- používám už hotové – z internetu nebo od kolegy/ně
- nepoužívám vůbec

12. Digitální technologie jako je fotoaparát, práce v programech... používám i mimo zaměstnání

- Běžně
- Občas
- Málokdy
- Nikdy

13. Uplatňujete ke vzdělávacím účelům i sociální sítě?

- Ano
- Ne

Pokud ano napište konkrétní situace a účely:

.....

Děkuji!!!

