



mpc
METODICKO-PEDAGOGICKÉ CENTRUM



Európska únia
Európsky sociálny fond

Moderné vzdelávanie pre vedomostnú spoločnosť / Projekt je spolufinancovaný zo zdrojov EÚ

PaedDr. Renáta Pondelíková

Grafické programy a ich uplatnenie na hodinách výtvarnej výchovy

Osvedčená pedagogická skúsenosť edukačnej praxe

Banská Bystrica

2012

Vydavateľ: Metodicko-pedagogické centrum, Ševčenkova 11,
850 01 Bratislava

Autor OPS/OSO: PaedDr. Renáta Pondelíková

Kontakt na autora: Metodicko-pedagogické centrum, RP Banská Bystrica, Horná 97,
975 46 Banská Bystrica, renata.pondelikova@mpc-edu.sk

Názov OPS/OSO: Grafické programy a ich uplatnenie na hodinách výtvarnej výchovy

Rok vytvorenia OPS/OSO: 2012

Odborné stanovisko vypracoval: PaedDr. Darina Výbohová, PhD.

Za obsah a pôvodnosť rukopisu zodpovedá autor. Text neprešiel jazykovou úpravou.

Táto osvedčená pedagogická skúsenosť edukačnej praxe/osvedčená skúsenosť odbornej praxe bola vytvorená z prostriedkov projektu Profesionálny a kariérový rast pedagogických zamestnancov. Projekt je financovaný zo zdrojov Európskej únie.

Kľúčové slová

osvedčená pedagogická skúsenosť, grafický softvér, metodika vyučovania výtvarnej výchovy, projektovanie výučby, výtvarná výchova, taxonómia edukačných cieľov, metódy, didaktické zásady, možnosti grafických programov, tutoriál

Anotácia

OPS tvoria teoretické východiská zamerané na význam aplikácie grafického softvéru vo vizuálnej edukácii, metodika vyučovania výtvarnej výchovy prostredníctvom grafického softvéru, ktorej súčasťou je projektovanie vyučovania výtvarnej výchovy vychádzajúce z analýzy učebných osnov výtvarnej výchovy (ISCED 1, ISCED 2) vzhľadom na možnosti riešiť výtvarné problémy pomocou grafického softvéru, charakteristika elektronického prostredia, v ktorom žiaci pracujú, popis vhodných grafických aplikácií podľa stanovených kritérií a ukážky uplatnenia grafických programov na hodinách výtvarnej výchovy s uvedenými technologickými postupmi pre zvládnutie základných nástrojov zvolených grafických programov.

OBSAH

Úvod

1 VÝZNAM VYUŽÍVANIA GRAFICKÝCH PROGRAMOV

V EDUKAČNOM PROCESE VÝTVARNEJ VÝCHOVY	Strana 9
1.1 Psychologické aspekty využitia grafických programov	Strana 9
1.1.1 Spätná väzba.....	Strana 9
1.1.2 Motivácia.....	Strana 9
1.1.3 Vizualizácia.....	Strana 10
1.1.4 Koncentrácia.....	Strana 10
1.1.5 Tvorba pojmov.....	Strana 10
1.1.6 Konštruktivizmus.....	Strana 10
1.2 Pedagogické aspekty.....	Strana 10
1.3 Sociálne aspekty	Strana 10
2 METODIKA VYUČOVANIA VÝTVARNEJ VÝCHOVY	
PROSTREDNÍCTVOM GRAFICKÝCH PROGRAMOV	Strana 11
2.1 Projektovanie hodiny výtvarnej výchovy s využitím grafických programov....	Strana 11
2.1.1 Ciele vyučovacieho procesu.....	Strana 12
2.1.2 Učebné požiadavky	Strana 14
2.1.3 Výtvarný problém.....	Strana 14
2.1.4 Pedagogická situácia.....	Strana 14
2.1.5 Učebná úloha.....	Strana 14
2.1.6 Učebná činnosť.....	Strana 14
2.1.7 Metódy vyučovacieho procesu.....	Strana 15
2.1.8 Obsah vyučovania výtvarnej výchovy.....	Strana 17
2.1.9 Organizačné formy výučby.....	Strana 21
2.1.10 Zásady vyučovacieho procesu.....	Strana 21
2.1.11 Etapy učebnej činnosti žiakov.....	Strana 22
2.1.12 Plánovanie učebných činností	Strana 23
2.2 Grafický softvér	Strana 24
3 Možnosti využitia grafických programov v edukačnom procese výtvarnej výchovy.....	Strana 27

3.1	Bublínkové kreslenie.....	Strana 27
3.2	Nítkové kreslenie.....	Strana 27
3.3	Fantastický portrét.....	Strana 28
3.4	Tvorba koláže.....	Strana 28
3.5	Zátišie.....	Strana 28
3.6	Interpretácia diela výtvarného umelca.....	Strana 29
3.7	Mobil.....	Strana 29
3.8	Hybrid zvierat'a.....	Strana 30
Záver		Strana 37
Zoznam bibliografických zdrojov.....		Strana 38

ÚVOD

OPS, ktorú predkladám vychádza z mojej pedagogickej praxe, ktorú realizujem ako učiteľ kontinuálneho vzdelávania a z overovania navrhnutých edukačných aktivít v školskej praxi základných, stredných škôl a základných umeleckých škôl. OPS reaguje na súčasnú koncepciu vyučovania výtvarnej výchovy, ktorá je založená na riešení výtvarných problémov prostredníctvom rôznych vizuálnych médií. Jedným z nich je aj počítač. Prostredníctvom počítača s využitím grafického softvéru môžu žiaci efektívnejšie (mám na mysli ekonomické hľadisko, účinnosť metód a účelnosť dosiahnutia cieľov) riešiť výtvarné problémy, prostredníctvom ktorých získavajú nové vedomosti a zručnosti a vytvárajú si vlastné postoje v oblasti vizuálnej kultúry. Stávajú sa tvorcami, čo bez predchádzajúceho porozumenia výtvarného jazyka pretrváva len do obdobia spontánneho výtvarného prejavu. Po tomto období nastáva tzv. „kríza detského výtvarného prejavu“. Jednou z možností ako preklenúť toto obdobie je ponúknuť žiakom také nástroje, ktoré podporia ich výtvarnú výpoveď a nebudú pre nich ohrozením vzhľadom na výtvarné zručnosti, ktorými žiaci v tomto období disponujú.

Cieľom OPS je prezentovať metodiku uplatnenia grafických programov na hodinách výtvarnej výchovy.

OPS tvoria teoretické východiská zamerané na význam aplikácie grafického softvéru vo vizuálnej edukácii, metodika vyučovania výtvarnej výchovy prostredníctvom grafického softvéru, ktorej súčasťou je projektovanie vyučovania výtvarnej výchovy vychádzajúce z analýzy učebných osnov výtvarnej výchovy (ISCED 1, ISCED 2) vzhľadom na možnosti riešiť výtvarné problémy pomocou grafického softvéru, charakteristika elektronického prostredia, v ktorom žiaci pracujú, popis vhodných grafických aplikácií podľa stanovených kritérií a ukážky uplatnenia grafických programov na hodinách výtvarnej výchovy s uvedenými technologickými postupmi pre zvládnutie základných nástrojov zvolených grafických programov.

Cieľovou skupinou OPS sú pedagogický zamestnanci, učitelia výtvarnej výchovy základných, stredných škôl a základných umeleckých škôl, ktorí majú snahu využívať grafické programy v edukačnom procese výtvarnej výchovy.

Prezentovaná metodika vychádza z didaktiky výtvarnej a informatickej výchovy. Uvádza paralely obidvoch predmetov s dôrazom na procesy výtvarnej výchovy.

Prínosom osvedčenej pedagogickej skúsenosti pre procesy výchovy a vzdelávania je aktuálnosť problematiky, ktorú OPS rieši. Ponúka čitateľovi proces zmeny v edukácii výtvarnej výchovy, reakciu na súčasné chápanie vizuálnej edukácie, porozumenie procesom učenia sa žiaka v elektronickom prostredí. Dôležitou súčasťou OPS je orientácia z výkonu žiaka na procesy porozumenia a následné vlastné tvorivé vyjadrenie. Podmienky pre tento proces vytvára učiteľ.

Prostredníctvom OPS môžu učitelia získať vedomosti a zručnosti v aplikácii grafických programov, podľa uvedených technologických postupov tvoriť v elektronickom prostredí a využiť prezentovaný návod ako pracovný list pre žiakov alebo vytvárať vlastné návody. OPS ponúka učiteľom porovnať svoje skúsenosti so skúsenosťami autorky OPS a analyzovať vlastné procesy učenia žiakov.

V 1. kapitole zdôvodňujem význam využívania moderných technológií. Význam uplatnenia grafických programov v edukačnom procese výtvarnej výchovy zdôvodňujem prostredníctvom psychologických, pedagogických a sociálnych aspektov.

2. kapitolu tvorí metodika vyučovania výtvarnej výchovy prostredníctvom grafických programov. Zameriavam sa v nej na projektovanie vyučovania výtvarnej výchovy a s tým spojené aktuálne problémy. Prezentujem súvislosti, ktoré vznikajú pri riešení výtvarných problémov prostredníctvom grafických programov.

V 3. kapitole uvádzam možnosti využitia grafických programov na vyučovaní výtvarnej výchovy.

1 VÝZNAM VYUŽÍVANIA GRAFICKÝCH PROGRAMOV V EDUKAČNOM PROCESE VÝTVARNEJ VÝCHOVY

Využívanie moderných technológií vo vyučovaní má vzostupnú tendenciu, čo súvisí s prenikaním nových technológií do všetkých sfér praktického života. Pri zavádzaní informačných a komunikačných technológií sa zdôrazňuje ich priamy vplyv na zvyšovanie úrovne vzdelávania a zvyšovanie didaktickej efektívnosti foriem a metód vyučovania. Súčasné informačné a komunikačné technológie okrem toho, že vytvárajú prirodzené prostredie existencie dnešnej mládeže, majú pre nich ešte stále aj určitú fascinačnú silu. Túto fascinačnú silu informačných a komunikačných technológií spolu s ich popularitou u mládeže je možné využiť v rámci počítačmi či multimédiami podporovaného vyučovania na eliminovanie vysokej miery neobľúbenosti určitých predmetov. (Hašková, Záhorec, 2007)

Jednou z možností, ako vtiahnuť žiakov do riešenie výtvarných problémov, je využitie grafických programov. Tie ponúkajú nástroje, ktoré pomáhajú zvládnuť žiakom technické procesy a žiaci sa tak môžu sústrediť na nápad a experimentovanie. Pri tom objavujú nové možnosti. Súčasní žiaci žijú „akčnú“ dobu, a tomuto javu by sme mali prispôsobiť aj prostriedky, ktoré používame pri ich edukácii. Zvládnuť ovládanie aj zložitejšieho grafického programu nie je pre žiakov problém. Podporou neohrozeného prostredia je voľba vhodných grafických programov, ktoré majú slovenské rozhranie a ponúkajú širokú škálu nástrojov, ktorá neobmedzuje žiakov pri experimentovaní. U žiakov, ktorí ešte nevedia čítať je ovládanie podporované ikonami, ktoré si žiaci veľmi ľahko zafixujú.

Podľa L. Zabadala (2008) je potrebné, aby žiaci vedeli kriticky hodnotiť produkty elektronických médií s ohľadom na ich vizuálny charakter. Preto je vhodnejšie v edukačnom procese výtvarnej výchovy voliť zložitejší nástroj, ktorý umožní žiakom vytvárať vlastné konfigurácie a podporuje ich výtvarný prejav.

Môžeme uvažovať o tom, či je to pre nich prínosom, alebo by sme mali kompenzovať tieto procesy. Záleží však na tom, čo je cieľom nášho edukačného pôsobenia.

Využitie grafických programov v edukácii výtvarnej výchovy zdôvodňujeme na základe uvedených aspektov.

1.1 Psychologické aspekty využitia grafických programov v edukácii výtvarnej výchovy

Medzi psychologické aspekty patrí motivácia, okamžitá spätná väzba, vizualizácia, koncentrácia, tvorba pojmov a konštruktivizmus.

1.1.1 Spätná väzba

Počítač sprostredkuje spätnú väzbu prakticky okamžite. Žiak bezprostredne vidí dopad svojho konania a môže byť informovaný o správnosti riešenia, môže byť vedený k hľadaniu chyby. Spätná väzba prostredníctvom počítača je diskretná, žiak nemusí mať obavu z neúspechu alebo z kontaktu s učiteľom. (Vaníček, 2004)

Situáciu si môže vyriešiť sám podľa vlastných možností.

1.1.2 Motivácia

Motivácia patrí medzi rozhodujúce faktory v procese edukácie. Intenzita a zameranie motivačných faktorov závisia na individuálnych charakteristikách žiaka. V pedagogickej literatúre sa zdôrazňuje, že žiak má byť motivovaný k učeniu pozitívne, t. j. je žiadúce, aby sa učil preto, že sa nám podarilo u neho prebudiť záujem a zvedavosť a teda že ho učivo zaujalo. Tento záujem je však potrebné aj následne udržiavať, uspokojovať z neho sa odvíjajúce potreby a nepripustiť aby u žiaka vznikali nejaké frustrácie. V prípade použitia počítača snaha

žiaka vyriešiť problém nie je z dôvodu zviditeľnenia, teda ide o motiváciu vnútornú, ktorá je pre procesy učenia veľmi dôležitá.

1.1.3 Vizualizácia

Je podporovanie dominantného vnímania zrakom. Ak sa žiak učí nejaký nový abstraktný pojem, spotrebovávajú väčšiu časť svojej aktuálnej pamäťovej kapacity na predstavenie si danej situácie, na ktorej učiteľ pojem vysvetľuje. Pri vyčerpaní tejto kapacity už žiak nemá kapacitu premýšľať. Vizualizácia pomáha časť kapacity uvoľniť pre ďalšie mentálne procesy. Žiak je schopný podať lepší výkon. (Vaniček, 2004).

1.1.4 Koncentrácia

Pri riešení zložitejšej úlohy žiak prechádza medzi dvoma úrovňami myslenia, strieda vyššiu úroveň (stratégia) s nižšou úrovňou (vykonanie kroku riešenia). Pre koncentráciu žiaka je to náročný proces. Práca s grafickým programom mu umožňuje žiakovi zamerať sa na vyššie funkcie (riešenie výtvarného problému) a program technické procesy urobí za žiaka.

1.1.5 Tvorba pojmov

Vhodné počítačové programy prispievajú k propedeutike niektorých pojmov prostredníctvom hry. (Vaniček, 2004)

1.1.6 Konštruktivizmus

Žiak sa učí vlastnou činnosťou. Vytvára obrázok v grafickom programe a zároveň sa učí ovládať grafický program.

1.2 Pedagogické aspekty využitia grafických programov v edukácii výtvarnej výchovy
Z pedagogických aspektov uvádzame ako významné pre edukačný proces rolu učiteľa a žiaka a komunikácia medzi nimi, skupinovú prácu.

1.3 Sociálne aspekty

Práca s počítačom umožňuje žiakom z rôznych sociálnych skupín rovnaký prístup ku vzdelaniu. V školách môžu žiaci zo sociálne znevýhodneného prostredia alebo žiaci so zdravotným znevýhodnením pracovať na počítačoch a tak prekonať svoj handicap. Počítač ako pracovný nástroj – žiaci si uvedomujú, že počítač nie je len hračka ale je to aj pracovný nástroj.

2 METODIKA VYUČOVANIA VÝTVARNEJ VÝCHOVY PROSTREDNÍCTVOM GRAFICKÝCH PROGRAMOV

2.1 Projektovanie hodiny výtvarnej výchovy s využitím grafických programov

Pri projektovaní hodiny výtvarnej výchovy s využitím grafických programov vychádzame z kombinácie didaktiky výtvarnej výchovy a didaktiky informatiky. Z didaktiky informatiky využívame v edukačnom procese poznávanie, ktoré sa uskutočňuje prostredníctvom pomalého zlepšovania aproximácií, teda postupného „prichádzania vecí na koreň“. Pojmy sa menia časom, spresňujú a prehlbujú sa skúsenosti a manipulácie.

Aktuálna príprava na výučbu je súčasťou projektovanej činnosti učiteľa. Vychádza pritom z obsahu pedagogických dokumentov – štátneho vzdelávacieho programu, školského vzdelávacieho programu, učebných osnov, tematických výchovno-vzdelávacích plánov a zo špecifik výučby učebných predmetov. Svoje pedagogické pôsobenie plánuje vo vzťahu k predpokladaným pedagogickým situáciám a so zreteľom na individuálne osobitosti svojich žiakov. Jej výsledkom je projekt prípravy na vyučovaciu jednotku, ktorý je návrhom logického usporiadania aktivít učiteľa a žiakov ako sledu pedagogických situácií smerujúcich k plánovanému cieľu. Spravidla obsahuje:

- časový a logický sled situácií,
- jasné vymedzenie učebných požiadaviek, ktoré sa viažu ku konkrétnym učebným situáciám,
- sady učebných úloh (podnety a inštrukcie vyvolávajúce učebné činnosti žiakov v rámci učebných situácií): úlohy na zisťovanie prekonceptov, úlohy na vzbudenie záujmu, úlohy na rozvoj poznávacích, expresívnych a tvorivých učebných stratégií žiakov, úlohy na diagnostiku a hodnotenie výsledkov učenia sa žiakov...,
- organizácia učebných činností žiakov (frontálna práca, samostatná práca, práca vo dvojiciach, práca v kooperatívnych skupinách a pod.),
- metódy osvojovania obsahu učiva žiakmi a jeho sprístupňovania učiteľom (reproduktívne a produktívne metódy),
- didaktické prostriedky (učebné pomôcky, učebné texty, didaktické testy, didaktická technika a pod.),
- priestor na poznámky z hodnotenia realizácie výučby ako podklad pre aktuálnu prípravu na ďalšiu výučbu. (Kalaš, 2000)

Elektronické prostredie vyžaduje poznanie jazyka nielen z hľadiska technologického, ale najmä výtvarno-vizuálneho, čo pociťujeme ako problém. (Zabada, 2008).

Podľa I. Kalaša (2000) pred voľbou a prípravou hodiny s využitím IKT by si mal učiteľ položiť a zodpovedať takéto otázky:

- Ako IKT podporia splnenie môjho didaktického cieľa? Ako prispievajú k získaniu znalostí a schopností, ktoré sú podstatné v tejto téme?
- Ako IKT v štúdiu tejto témy odbremení žiaka od nepotrebných prác (čiže takej, ktorá iba zbytočne konzumuje ich pozornosť) a dovoľia mu pracovať na tom, čo je podstatné?
- Ako IKT použité v tejto téme podporia zvedavosť a tvorivé myslenie žiaka. Ako podporia verbalizáciu, spoluprácu žiakov a ich vzájomnú komunikáciu?
- Ktoré IKT schopnosti a znalosti už musia žiaci mať pred touto vyučovacou hodinou? Ktoré im moja hodina pomôže ďalej rozvinúť?

Pri projektovaní vyučovacieho procesu výtvarnej výchovy formulujeme ciele zamerané na riešenie výtvarného problému.

2.1.1 Ciele vyučovacieho procesu

Cieľ presne a jasne determinuje, k akým zmenám máme v priebehu VV procesu dospieť z hľadiska rôznych stránok rozvoja osobnosti žiaka.

Cieľ vyučovacej hodiny je zamýšľaný a očakávaný výsledok, ku ktorému majú žiaci a učiteľ dospieť v procese výučby. Je vyjadrený v zmenách, ktoré žiaci dosiahnu vo vedomostiach, zručnostiach, vlastnostiach a celkovom osobnostnom rozvoji. Vychádza z celostného prístupu k rozvoju osobnosti žiaka a je vyjadrením integrálneho prepojenia procesu výchovy a vzdelávania (preto sa formálne nedelí na výchovný a vzdelávací). Cieľ vyučovacej hodiny je konkretizovaný prostredníctvom operacionalizovaných učebných požiadaviek.

Ciele rozdeľujeme na:

Kognitívne (poznávacie)

Afektívne (výchovné)

Psychomotorické (výcvikové ciele)

Pri konkretizácii cieľov vychádzame z požiadaviek na:

Komplexnosť - ciele majú byť formulované do 3 oblastí- kognitívna, afektívna a psychomotorická

Konzistentnosť - ciele by mali na seba nadväzovať

Kontrolovateľnosť a merateľnosť - jednoznačná formulácia pre kontrolu

Primeranosť

Jednoznačnosť

Rešpektovanie taxonómie výučbových cieľov:

- Kognitívna oblasť (Bloom)

Vedomosť, zapamätanie - reprodukčné učenie, najnižšia rozumová schopnosť

Porozumenie - žiak je schopný pochopiť obsah informácie, ktorú dostal v slovnej alebo obrazovej podobe

Aplikácia - dochádza k transferu novonadobudnutých vedomostí do už získaných

Analýza - žiak je schopný rozdeliť celok do menších častí

Syntéza - spájanie častí do celku

Hodnotenie

Tvorivosť - činnosť, ktorá dáva vznik novému, často originálnemu výtvoru. Ako tvorivé schopnosti sa uvádzajú: fluencia, flexibilita, originalita, redefinícia, elaborácia a senzitivita.

- Afektívna oblasť (Krathwol)

prijímanie- vnímavosť - očakáva sa od žiaka, že je ochotný prijať novú skutočnosť, kt. mu je ponúkaná

reagovanie - predpokladá sa, že žiak dokáže aktívne prijať skutočnosť...

oceňovanie hodnoty - vytvorenie postoja

integrovanie hodnoty - začína začleňovanie hodnoty do hodnotového systému žiaka

začlenenie hodnoty do charakteristickej štruktúry, predpoklad, že žiak začína meniť svoje chovanie na základe tejto hodnoty

- Psychomotorická oblasť (Dave)

imitácia- napodobňovanie

manipulácia/ praktická činnosť- podľa slovného návodu, zvolí správny postup

spresňovanie- odstraňovanie chýb pravidelným opakovaním

koordinácia- predpokladá sa, že žiak je schopný činnosť realizovať v koordinácii s inými činnosťami

automatizácia- automatické vykonávanie činnosti bez chýb s vysokou účinnosťou

nadväznosť jednotlivých kategórii

Štvorstupňovú taxonómiu vytvoril belgický pedagóg J. H. de Block. Táto taxonómia má rovnaké úrovne pre všetky oblasti cieľov.

V kognitívnej oblasti:

1. **Znalosť**: zopakovať, spoznať, definovať, ukázať, vymenovať
2. **Porozumenie**: opísať, charakterizovať, vyjadriť vlastnými slovami, vysvetliť, porovnať
3. **Aplikácia**: vyriešiť, vypočítať, vyčíslieť, preložiť, ilustrovať, vypracovať, analyzovať
4. **Integrácia**: navrhnúť, vytvoriť, zhrnúť, posúdiť, rozhodnúť, naplánovať

V afektívnej oblasti:

1. **Znalosť**: akceptovať poznámky, vedieť si uvedomiť a pod.
2. **Porozumenie**: akceptovať názory iných, správne reagovať na predpisy, klásť relevantné otázky a pod.
3. **Aplikácia**: akceptovať normy a hodnoty, spolupracovať v skupine, aplikovať normy a pravidlá a pod.
4. **Integrácia**: spontánne reagovať na pravidlá a predpisy, spontánne aplikovať normy a správať sa podľa pravidiel, iniciovať spoluprácu a pod.

V psychomotorickej oblasti:

1. **Znalosť**: ukázať, spoznať zvuk alebo vôňu, zaujať správny postoj, povedať správny postup a pod.
2. **Porozumenie**: zložiť alebo rozložiť niečo známe, vyskúšať, demonštrovať a zdôvodniť postup činnosti a pod.
3. **Aplikácia**: vyrobiť, zostrojiť, vyskúšať, opraviť, prispôbiť, zručne používať a pod.
4. **Integrácia**: pracovať presne a rýchlo, vykonávať činnosť bez zaváhania, robiť bezchybne a pod.

Pri využívaní grafických programov na hodinách výtvarnej výchovy

na úrovni **znalosti** žiak napodobňuje činnosť učiteľa na základe prezentácie jednotlivých krokov v grafickom programe alebo podľa návodu.

Na úrovni **porozumenia** dokáže vybrať vhodné nástroje pre spracovanie námetu.

Na úrovni **aplikácie** samostatne zopakuje postup pri spracovaní námetu.

Na úrovni **integrácie** samostatne a tvorivo použije nástroje grafického programu pri vlastnom výtvarnom vyjadrení.

Aby žiaci mohli dosahovať vytýčené ciele, je potrebné im poskytnúť dostatok času. Bloom bol presvedčený, že tak si každý žiak môže osvojiť učivo na úrovni mastery, t. j. 80% - 90% prepísaného učiva. Vo výchovno-vzdelávacej činnosti sa mastery learning dosahuje tým, že učivo je rozdelené na menšie časti – moduly; dbá sa o to, aby si žiaci učivo modulov osvojovali systematicky; učivo, ktoré sa žiak naučí sa preveruje testom (bez známkovania); pokiaľ si žiak učivo neosvojil, nemôže prejsť k ďalšiemu modulu; ak má žiak v module nedostatky, zavádza sa opravné učenie; žiaci nie sú porovnávaní navzájom, ale s učivom, nakoľko ho dosiahli.

Podľa tejto teórie sa dosahovaniu cieľa prispôbuje nielen použitie metód a foriem výchovno-vzdelávacej činnosti (ako je to v diferencovanom vyučovaní), ale aj čas

individuálnym potrebám žiaka. Túto teóriu koncipoval Bloom a ďalej ju rozvinul de Block. Vychádzali z tézy, že žiakov nemožno rozdeľovať na dobrých a zlých, ale skôr podľa toho, či sa učia rýchlejšie alebo pomalšie. Práve tento princíp je možné uplatňovať pri práci s počítačom, kde si žiaci volia vlastné pracovné tempo.

2.1.2 Učebné požiadavky sú konkretizované a operacionalizované učebné ciele, vyjadrujúce požiadavky na konkrétnu zmenu, ktorá nastane v oblasti vedomostí, zručností, postojov a ďalších osobnostných kvalít žiaka (napr. žiak vie reprodukovať, žiak vie triediť, žiak vie vytlieskať rytmus piesne, vie vyjadriť kresbou svoju momentálnu náladu...). Stanoví normu požadovaného výsledku (napr. vypočíta päť príkladov zo siedmich, ...opíše aspoň 3 charakteristické znaky, vie vyjadriť svoj pozitívny/negatívny vzťah k ... a vie uviesť aspoň jeden argument prečo ...) a vyjadruje podmienky pri ktorých žiak tieto výsledky dosiahne (napr. samostatne, za pomoci učiteľa, pri práci s knihou, vo dvojici, za pomoci mapy...). Cieľ vyučovacej hodiny vychádza z výtvarného problému, ktorý je preň determinujúci.

2.1.3 Výtvarný problém by mal byť v súčasnom chápaní výtvarnej výchovy pre učiteľa výtvarnej výchovy východiskom pre plánovanie edukačného procesu. Od neho by sa mal odvíjať cieľ vyučovacej jednotky, úlohy a prostriedky. Už samotný pojem „výtvarný problém“ naznačuje metódy tvorivosti, ktoré môže učiteľ v procese použiť. Hľadanie riešenia, výtvarnej výpovede, by mali viesť učiteľa k metódam a stratégiám, prostredníctvom ktorých sa žiak stáva samostatný a slobodný vo svojej výpovedi. Zároveň ale počas tohto procesu získava nové vedomosti, zručnosti a postoje. Riešenie výtvarného problému chápeme ako proces hľadania, experimentovania a objavovania súvislostí v oblastiach výtvarného umenia.

V pedagogickej praxi sa skôr prejavuje cesta, na ktorej žiaci vydávajú zo seba vlastné výpovede, ale bez získania pridanej hodnoty, ktorá ak hovoríme o učení sa, je podstatou tohto procesu. Tento proces trvá len do času, kým žiaci nevyčerpajú zásobu svojich skúseností. Ak im neponúkame nové možnosti, strácajú záujem a rezignujú. Podľa učiteľov výtvarnej výchovy je motivácia k vlastnej výtvarnej výpovedi u žiakov sekundárneho vzdelávania veľmi nízka a prejavuje sa to v ignorácii učiteľa, vyučovacieho predmetu a následne výchovnými problémami na hodinách výtvarnej výchovy.

Riešenie výtvarných problémov v elektronickom prostredí umožňuje vtiahnutie žiakov do výtvarného problému, ktorý sa stáva prostredníctvom použitia rôznych nástrojov a ich možností pre žiakov zaujímavým.

2.1.4 Pedagogická situácia je situácia, ktorá sa podobá bežnej životnej situácii, vyvoláva záujem žiaka, stimuluje jeho poznávaciu činnosť (motivačný aspekt) a vedie k rozvoju poznávacích schopností (kognitívny aspekt). Vyučovaciu hodinu potom tvorí sled na seba nadväzujúcich pedagogických situácií, z ktorých každá smeruje k napĺňaniu konkrétnych učebných požiadaviek. Každá pedagogická situácia je preto tvorená súborom učebných úloh, ktoré podnecujú žiakov k učebným činnostiam.

2.1.5 Učebná úloha sa chápe ako inštrukcia, popud a impulz pre učebnú činnosť žiaka (napr. napíšte, urobte, vytvorte, zamysli sa a uveď..., zhotov podľa návodu, zapíš do notovej osnovy..., zhodnoť...), vyjadrená jasne, stručne a zrozumiteľne pre žiakov. Učiteľ dbá, aby súbor učebných úloh v danej pedagogickej situácii zodpovedal kritériám primeranej náročnosti, pestrosti a rozmanitosti a aby zachytávali čo najširšiu škálu úrovní učenia sa.

2.1.6 Učebná činnosť, každá činnosť žiaka smerujúca k dosiahnutiu stanoveného cieľa výučby. Podľa Maňáka (2003) môže byť učebná činnosť vo vyučovaní **motivovaná** jeho poznávacími potrebami (pri získavaní nových poznatkov), sociálnymi potrebami (pôsobenie

sociálnych vzťahov) alebo výkonovými potrebami (vyrovnať sa s úrovňou náročnosti úloh, ktoré sú na žiaka kladené). Ak vzniká motivácia prevažne na základe poznávacích potrieb, ide o motiváciu vnútornú, ak sú učením uspokojované iné potreby, pôvodne s učením nesúvisiace, ide o motiváciu vonkajšiu. Vonkajšou motiváciou v procese osvojovania si učiva výtvarnej výchovy je práca s grafickým softvérom.

Expozičná fáza vyučovacej jednotky zahŕňa všetky spôsoby a postupy, ktorými si žiaci pod vedením učiteľa učivo osvojujú. Osvojovanie učiva má byť založené na aktívnej činnosti žiakov, na experimentovaní, objavovaní a samostatnej práci žiakov. Na hodinách výtvarnej výchovy je táto fáza nevyhnutnou. V praxi vyučovania výtvarnej výchovy sa táto fáza zamieňa fázou fixačnou alebo aplikačnou, alebo sa v procese vôbec neobjavuje, čo spôsobuje, že žiaci na hodinách výtvarnej výchovy neučia, len produkujú výtvarné výpovede bez predchádzajúceho osvojenia si prvkov výtvarného jazyka. Tak ako sme už spomínali, funguje to len v období spontánneho výtvarného prejavu. Pri strate spontánnosti nastáva problém, ako sa vyjadriť k zadaným témam. V tomto období už nestačí len zážitok na sprostredkovanie vlastnej vizuálnej výpovede. V psychologickvej rovine je zážitok nevyhnutnou súčasťou procesu, ale bez porozumenia výtvarného problému a aktívneho zvládnutia prvkov výtvarného jazyka, zostáva výpoveď len v ilustračnej podobe. V horšom prípade k vizuálnej výpovedi ani nedôjde.

Fixačná fáza je proces, v ktorom sa upevňujú osvojené vedomosti a zručnosti riešením úloh s podobnou témou ako vo fáze expozičnej. Je dôležité, aby žiaci videli súvislosti, logickú nadväznosť jednotlivých vedomostí a dokázali si vytvárať z osvojených faktov štruktúry: „Ak to urobím „takto“,vznikne „toto“, alebo „Ak použijem tento nástroj,.....vytvorím „toto“.“ Vo fixačnej fáze je dôležité opakovanie, čiže stereotypné opakovanie postupov. Formalizmu sa vyhneme tým, že rovnaké postupy použijeme pri rôznych témach alebo výtvarných problémoch.

Fáza **diagnostikovania** je zameraná na overenie úrovne získaných vedomostí a zručností. Dôležitú úlohu zohráva spätná väzba. Výhodou realizácie riešenia výtvarných problémov v elektronickom prostredí prostredníctvom grafického softvéru je okamžitá spätná väzba pre žiaka. Žiak pri tvorbe svojej výtvarnej výpovede vidí, či jeho postupy sú správne alebo je potreba ich zmeniť. Reagovať môže okamžite a hľadať správnosť riešenia.

Aplikačná fáza je fáza, v ktorej dochádza k používaniu získaných vedomostí a zručností v praktickej činnosti. Keďže pri využívaní grafického softvéru ide prevažne v celom procese o praktickú činnosť, môžeme hovoriť o riešení nových úloh alebo problémových situácií. Riešenie úloh podľa J. Maňáka (2003) môže prebiehať buď podľa úplného a presného popisu jednotlivých operácií (podľa algoritmu), alebo môže ísť o samostatnú tvorivú činnosť žiakov, pri ktorej dochádza k pretváraniu skutočnosti.

Schopnosť aplikovať vedomosti a zručnosti na riešenie výtvarných problémov prostredníctvom grafického softvéru predpokladá zvládnutie základných myšlienkových operácií: analýzy, syntézy, generalizácie, abstrakcie a konkretizácie s prihliadnutím na vývojové možnosti žiakov. Žiaci majú v prvom rade porozumieť výtvarnému problému a riešiť ho. Grafický softvér je nástroj, ktorý im má v tomto procese pomôcť.

2.1.7 Metódy vyučovacieho procesu

Metóda výučby ako určitý didaktický postup, je zámerná riadiaca činnosť učiteľa, ktorá vedie k učebným činnostiam žiakov, ich osobnostnému a sociálnemu rozvoju a k dosiahnutiu stanoveného cieľa výučby. Z hľadiska aktivity žiaka (**didaktický aspekt**) môže učiteľ využívať metódy reprodukčné (žiak si pri nich osvojuje hotové vedomosti a na požiadanie ich reprodukuje) a produktívne (žiak získava nové poznatky a skúsenosti aktívnou tvorivou činnosťou).

Z hľadiska sprostredkovania učiva (**psychologický aspekt**) môže učiteľ použiť metódy názorne -demonštračné, napríklad metódu prezentácie a pozorovania. Pri nej môže učiteľ využiť video návody, prostredníctvom ktorých vzbudí u žiakov záujem o tvorbu. Metóda prezentácie sprostredkováva žiakom prostredníctvom zmyslových receptorov vnemy a zážitky, ktoré sa stávajú stavebným materiálom pre nasledujúce psychické úkony a procesy. Úspešnosť prezentácie zabezpečí slovný komentár učiteľa. Ním môže učiteľ upozorniť na javy, ktoré sú podstatné.

Inštruktáž je kombinovaná metóda, ktorá sprostredkováva žiakom vizuálne, auditívne, audiovizuálne a pod. podnety k ich praktickej činnosti. Inštruktáž má plniť tieto funkcie:

- informovať žiakov o ich predpokladanej činnosti, popisuje postupy,
- sústrediť pozornosť na dôležité procesy,
- evokuje u žiakov dosiaľ osvojené vedomosti a skúsenosti.

Podľa etapy, v ktorej inštruktáž použijeme, môže byť inštruktáž úvodná, priebežná a záverečná.

Z metód zameraných na rozvoj praktických zručností žiakov môžeme využiť metódu napodobovania. Žiaci na základe učiteľom vypracovaných návodov napodobňujú postupy práce s grafickým programom. Tento proces je dôležitý pre osvojenie si algoritmov, postupnosti krokov vedúcej k výsledku. Na riešenie tej istej úlohy môže existovať niekoľko rôznych algoritmov s rôznymi postupnosťami inštrukcií. Rôzne algoritmy sa tiež môžu líšiť v množstve času a pamäte potrebných na splnenie úlohy. Pri hľadaní ďalších algoritmov žiak využíva metódy manipulácie, laborovania a experimentovania. Mení, kombinuje pôvodné postupy pre dosiahnutie vlastnej predstavy.

Pri používaní návodov a video návod na demonštrovanie učiva vychádzame z téz podľa Maňáka (2003):

1. Na prezentácie je potrebné dopredu naplánovať potrebné materiály, pomôcky a preveriť fungovanie technických zariadení.
2. Zapojiť do aktivity všetky dostupné zmysly, v našom prípade hlavne zrak a sluch.
3. Zložitejšie postupy uskutočňujeme v menších krokoch.
4. Dodržiavame primerané tempo.
5. Do prezentovania zapájame aj žiakov.
6. Po jednotlivých fázach prezentovania je potrebné overiť, či žiaci prezentovanému učivu, postupu a pod. rozumeli. Pri nejasnostiach a neporozumení je potrebné kroky zopakovať.
7. Nevyhnutnou súčasťou prezentácie je slovný komentár učiteľa.
8. Po ukončení prezentácie dať priestor žiakom na zhrnutie hlavných informácií. Nesprávnosti učiteľ opraví, prípadne informácie doplní.
9. Prostredníctvom prezentácie si žiaci precvičujú aj svoju pozornosť.
10. Dôležitá je kvalita snímok a obrazu, aby žiaci mohli javy dobre vnímať.
11. Ukážky by mali byť zamerané na javy spojené so životom, s využitím v praktickom živote.

Z **logického aspektu** využívame všetky dostupné postupy: porovnávací, indukčný (najprv sa žiaci oboznámia s možnosťami jednotlivých nástrojov a postupmi a na základe toho vytvárajú obrázky), deduktívny (žiaci analyzujú obrázok z hľadiska postupov a použitých nástrojov, aby dosiahli podobný výsledok) a analyticko-syntetický.

Aspekt procesualný – motivácia, expozícia, fixácia, diagnostika, aplikácia.

Aspekt organizačný tvorí kombinácia metód s vyučovacími formami a kombinácia metód s vyučovacími pomôckami. Výber metód plánuje učiteľ už v procese prípravy vyučovacej jednotky a obsahu učiva, jeho analýzy.

Proces získavanie nových vedomostí a zručností je postupný a odvíja sa od činnosti žiakov. Dôležitá je aktualizácia schopností a skúseností žiaka v danej situácii, pri stretnutí

s výtvarným problémom, záujem žiaka tento problém riešiť, jeho orientácia v probléme, aktívne hľadanie riešenia problému, sloboda experimentovať, hľadať nové riešenia a ich prenos do nových situácií. Nevyhnutnou súčasťou tohto procesu je aj uvedomenie si významu získaných vedomostí a zručností pre ich ďalší život.

Pri vizuálnej tvorbe prostredníctvom grafických programov môžeme hovoriť aj o využívaní aktivizujúcich metód vyučovacieho procesu. Sú to postupy, pri ktorých je vyučovanie realizované tak, aby sa dosiahnutie edukačných cieľov dosiahlo hlavne na základe vlastnej učebnej činnosti žiakov, pri čom sa dôraz kladie na myslenie a riešenie problémov. To podporuje aj obsah výtvarnej výchovy, ktorý je postavený na riešení výtvarných problémov.

2.1.8 Obsah vyučovania výtvarnej výchovy

Obsah vyučovania VV tvorí sústava edukačných tém. Každá z tém zodpovedá riešeniu určitého výtvarného problému. Témy sú zoradené v metodických radoch. Metodický rad predstavuje riešenie príbuzných výtvarných problémov v priereze ročníkov, vždy na úrovni zodpovedajúcej veku. Takéto zoradenie sleduje stupňovanie náročnosti pri štruktúrovaní osobnosti žiaka. Zoradenie edukačných tém v rámci jedného ročníka umožňuje učiteľovi sledovať motivačné nadväznosti, prípadne ich zgrupovať a tvoriť z nich edukačné projekty. Takto koncipovaná sieť edukačných tém predstavuje model, s ktorým môže učiteľ dynamicky pracovať – podľa potreby preraďovať témy v časovom pláne jedného ročníka i medzi ročníkmi. Témy napĺňa konkrétnymi úlohami (zadaniami pre žiakov) učiteľ. Niektoré edukačné témy sú alternatívne. V súčasných učebných osnovách nie sú vymedzené ročníky, ale osnovy sú spracované štruktúrované v tabuľke tak, že učiteľ dokáže uplatniť zásadu postupnosti a primeranosti. (pozri UO výtvarnej výchovy na stránke ŠPÚ, príloha)

Edukačné témy (výtvarné problémy) sú zoradené do metodických radov.

Pri analýze učebných osnov výtvarnej výchovy sme vybrali a vyznačili výtvarné problémy, ktoré môžu žiaci riešiť prostredníctvom rôznych grafických programov.

(ŠVP, Výtvarná výchova – príloha ISCED 1, © Štátny pedagogický ústav)

metodické rady

- **edukačné témy / výtvarné problémy**
1. výtvarný jazyk /základné prvky výtvarného vyjadrovania
 - **škvrna a tvar /vyhľadávanie a dopĺňanie**
 - **línia /hravé pokusy s rôznymi typmi liniek, ich vzťahmi a charakterom**
 - plošné geometrické tvary /figúra, vecné zobrazenie, zobrazenie z geometrických tvarov
 - **bod /hravé činnosti s bodmi**
 - šrafúra, tieň/budovanie tvaru a priestoru linkou, šrafovaním a tieňovaním, textúrami /predmetná kresba
 - **obrys /pozorovanie a výtvarné vyjadrenie obrysov rôznych tvarov**
 - priestorové geometrické tvary /3D objekt z geometrických tvarov
 - farba /lokálny tón, zoznámenie sa s farbami a farebnou hmotou
 - **farba, výraz farby**
 - **farba /zosvetľovanie a stmavovanie, svetlostná škála jednotlivých farieb, /tóny sivej farby**
 - **farba /farebné kontrasty: teplá – studená, tmavá – svetlá, doplnkové farby**
 2. výtvarný jazyk/ kompozičné princípy a možnosti kompozície
 - **plocha a tvar /vyhľadávanie zvoleného tvaru v neartikulovanej textúre**
 - **kompozícia -umiestňovanie vo formáte**

- **tvár /komponovanie novotvaru na základe prienikov rôznych obrysov /kumulácie tvarov**
 - výstavba proporcií a tvarov v plošnom vyjadrení / základy proporčnosti v kresbe
 - **vytváranie kompozície /z tvarov písmen**
 - **rytmus a pohyb /arytmia a nehybnosť**
 - mierka /zoskupovanie predmetných tvarov v rôznych variáciách
 - výstavba proporcií a tvarov v priestorovom vyjadrení /základy proporčnosti v modelovaní
 - uvedomenie si formátu
 - **symetria a asymetria /tvarov, farieb, plôch (objektov)**
 - **mierka: znižovanie a zväčšovanie predmetných tvarov**
3. podnety výtvarného umenia / média, štýly, procesy, techniky, témy
- **akčná maľba /gesto, škvrna**
 - land art /výtvarné hry v krajine
 - paketáž /tvar ako obal
 - **impresionizmus, /krajinomaľba /krajina ako žáner /variácie krajiny v rôznych atmosférach**
 - **surrealizmus /fantastický portrét /použitie surrealistickej metódy**
 - materiálový reliéf /otlačanie do hliny, odlievanie do sadry
4. výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia
- inšpirácia pravekým umením /témami, procesmi, technikami a materiálmi /alt.: inšpirácia umením prírodných národov
 - **inšpirácia archaickými písmami /hieroglyfy, piktogramy, transformácie zobrazujúceho znaku na symbol, tajná abeceda...**
 - inšpirácia gréckym umením /témami, procesmi, technikami a materiálmi
 - **Inšpirácia umením ďalekého východu (Čína, Japonsko), /papierový objekt, kaligrafia**
5. podnety fotografie
- **koláž /montáž z fotografií**
 - **dopĺňanie častí fotografie /kresbou, maľbou, reliéfom, kolážou**
6. podnety filmu a videa
- pohyblivý obraz /akcia a atrakcia
 - filmová postava, filmový kostým, filmové herectvo
 - priestor filmu, rám, filmová scénoграфия
 - filmový trik, kulisa
7. podnety architektúry
- **architektúra ako skladačka /stavebnica, stavba konštrukcia; zodpovednosť a hra**
 - výraz architektúry /architektonický výraz a prostredie / mimikry, historické a pamiatkové prostredie
 - **antropo- (zoo-, fyto-) morfná architektúra**
8. podnety dizajnu
- **dizajn a ľudské telo /telo a jeho doplnky, maska**
 - **grafický dizajn /symbol, znak**
 - dizajn inšpirovaný organickými tvarmi a telesnými funkciami
 - dizajn inšpirovaný slovom (názvom)
9. podnety tradičných remesiel
- bábkarstvo /tvorba bábok
10. elektronické médiá

- **hry s písmom a s textom na počítači**
 - **kreslenie prostredníctvom počítača**
 - **maľovanie prostredníctvom počítača**
11. porovnávacie, kombinačné a súhrnné cvičenia
 - poznávanie a porovnávanie rôznych médií
 - triedenie /zobrazenie predmetov podľa kategórií /porovnávanie
 - **syntéza rôznych typov obrazu a zámena prvkov kompozície (krajiny a zátišia, prípadne portrétu)**
 - **miešanie (hybridácia) tvarov /zvierat a vecí**
 - **možnosti zobrazovania motívu / odklon od schém**
 12. podnety hudby
 - **výtvarné stvárnenie nálady a rytmu hudobnej skladby**
 - **hudba ako obraz tónov, farebné tóny, farebné stupnice**
 13. synestetické podnety
 - hmat /tvar, povrch, vo vzťahu navzájom a k motívu
 - hmat vo vzťahu k priestoru a plasticite
 14. podnety rôznych oblastí poznávania sveta
 - podnety prvouky: časti tela možnosť spojiť s edukačnými úlohami 2.19. a 2.20
 - podnety prírodovedy: zmeny látok a ich výtvarné využitie
 - **podnety vlastivedy: mapa ako výtvarný prejav**
 15. tradícia a identita /kultúrna krajina
 - výtvarná reakcia na prostredie školy
 - výtvarná reakcia na pamiatku (monument) obce
 16. škola v galérii /galéria v škole
 - **portrét v galérii /výraz tváre**
 - **atribúty ikonografie /čo znamená moje meno**
 17. výtvarné hry

ISCED 2

1. výtvarný jazyk / základné prvky výtvarného vyjadrovania
 - **negatív a pozitív /v plošnom vyjadrení negatív a pozitív/v plastickom vyjadrení**
 - **mierka a proporčné vzťahy, operácie s proporciami**
 - **poriadok a chaos, usporadúvanie prvkov v kompozícii**
2. možnosti zobrazovania videného sveta
 - kreslenie predmetu podľa skutočnosti/ modelácia šrafovaním tieňovaním, lavírovaním
 - kreslenie figúry podľa skutočnosti a spamäti
 - **kreslenie priestoru / perspektíva**
3. podnety výtvarného umenia / médiá, štýly, procesy, techniky, témy
 - **kubizmus a konštruktivizmus**
 - kinetické /svetelné umenie
 - **dáda, neodada**
 - **surrealizmus**
 - **op-art**
 - **akčné umenie**
 - **abstraktné umenie**
4. podnety výtvarného umenia
 - **ranokresťanské a byzantské umenie/mozaika alt. ranokresťanské a byzantské umenie /ikona**

- stredoveké a gotické umenie
 - renesančné umenie
1. podnety fotografie
 - základy práce s fotoaparátom / hry s ostrosťou a neostrosťou /digitálny fotoaparát, uloženie a základné operácie s fotografiou v počítači
 - inscenovaná fotografia /kresba svetlom, zmeny osvetlenia – vplyv na plasticitu
 - fotografická reportáž /spájanie obrazov /tvorba deja, záznam akcie, performancie
 6. podnety filmu a videa
 - **záber, spájanie obrazov, montáže, koláže**
 - vzťah obrazu a zvuku vo filme hudba, hlas a slovo, strih
 - scenár /literárna príprava filmu a videa
 7. podnety architektúry
 - hravé skúmanie priestoru
 - **urbanizmus /plán mesta, štruktúra zón, doprava, uzly, vzťah ku krajine, mesto a dedina /fantastické priestory**
 - **typ, funkcia a výraz stavby**
 8. podnety dizajnu
 - **obalový dizajn /materiál, tvar a grafické riešenie alt. návrh loga, značky,**
 - **ex libris**
 - **odevný dizajn /časť odevu, doplnok**
 - dizajn výrobku /návrh úžitkového predmetu
 9. podnety tradičných remesiel
 - podnety hrnčiarstva /alt.: kombinácia hrnčiarstva a drotárstva
 - podnety košíkárstva, pletenie
 - podnety krajčírstva, /alt.: podnety čipkárstva
 10. elektronické médiá
 - **úprava digitálneho obrazu /skenovanie /základné operácie s digitálnym obrazom /alt.: ukážky možností úpravy digitálnej fotografie v počítači**
 - **spracovanie a montáž obrazu /vrstvy, filtre, transformácie, farebné variácie /písmo a obraz /alt.: simulovanie vrstiev a filtrov prostredníctvom mechanických a výtvarných prostriedkov**
 - **morfining /transformácie tvaru na iný tvar prostredníctvom softveru /alt.: transformácie tvaru na iný tvar prostredníctvom rozkresby, princípy morfiningu**
 11. podnety hudby a literatúry, / synestetické podnety
 - **grafická partitúra /pokús o jej hudobnú interpretáciu**
 - farebná hudba /objekt, hudobno-vizuálny nástroj /alt.: zvuková plastika, objekt
 - **vizuálna poézia /pokús o recitáciu**
 12. podnety rôznych oblastí poznávania sveta
 - **výtvarné hry s problematikou dejepisu alt. výtvarné hry s problematikou zemepisu**
 - **podnety prírodopisu /prírodné štruktúry**
 - **telo človeka, zvierat'a**
 13. tradícia a identita / kultúrna krajina
 - **výtvarné reakcie na rôzne typy regionálnych ornamentov /ornamentov rôznych kultúr**
 - **výtvarné reakcie na tradičné formy (architektúry odevov, jedál, zvykov ...)**
 - **rozprávky, príbehy, legendy a história obce, regiónu spracované výtvarnou formou**

14. škola v galérii /galéria v škole

- objavovanie prvkov obrazu v galerijnej zbierke alt. galéria na internete
- obraz pre 5 zmyslov
- slovo a obraz

2.1.9 Organizačné formy výučby

Organizačné formy výučby sú spôsoby celkového usporiadania procesu výučby a konkrétnych podmienok jej realizácie v určitej pedagogickej situácii. Výučba sa realizuje ako sled vyučovacích hodín alebo učebných blokov, tvorené komplexom pedagogických situácií, v rámci ktorých môže učiteľ využiť viacero foriem výučby (frontálne, v skupinách, individuálne, vo dvojiciach, kooperácia jednotlivcov a skupín, integrované učebná celky, prácou na projekte...). Pri využívaní PC najčastejšie volíme výučbu v odbornej počítačovej učebni a ide prevažne o individuálnu prácu, prípadne prácu vo dvojiciach. Výhodou je, ak vyučovacia jednotka výtvarnej výchovy pozostáva z dvoch vyučovacích hodín.

2.1.10 Zásady vyučovacieho procesu

Didaktické zásady sú požiadavky, ktorými sa má riadiť vyučovacia činnosť učiteľa, učebná činnosť žiaka, výber učiva, metód, foriem i materiálnych prostriedkov výučby, aby sa čo najefektívnejšie dosiahli ciele výučby. Didaktické zásady vyplývajú zo zákonitostí výučby a aj z overených a zovšeobecnených pedagogických skúseností. (Turek, 2008). Každú vyučovaciu zásadu je didakticky správne chápať v priebehu celej vyučovacej hodiny.

Zásada motivácie, uvedomelosti a aktivity vyjadruje požiadavku, aby žiaci k učebnej činnosti pristupovali uvedomele a aby vlastnou aktívnou činnosťou získavali nové vedomosti, spôsobilosti, zručnosti a návyky. Uvedomelosť a aktivita sa musia prelínať celým vyučovacím procesom. Bez uvedomelosti niet aktivity a naopak. Uvedomelosť neznamená iba to, aby žiak vedel čo sa učí, prečo sa učí, ale predovšetkým to, aby si k tomuto vytvoril kladný vzťah. Uvedomovať si cieľ, výsledok a metódy, ktoré k nemu vedú, vyvinúť úsilie na dosiahnutie cieľa, osvojiť si nové vlastnou činnosťou.

Zásada názornosti vyjadruje požiadavku, aby žiak získaval nové vedomosti, spôsobilosti, zručnosti a návyky na základe konkrétneho zmyslového vnímania predmetov a javov. Význam zásady názornosti vyplýva z podstaty poznávania ako procesu. Na začiatku je priama zmyslová skúsenosť, potom sa tvoria predstavy, a až potom pojmy. Zmyslová skúsenosť je základ a tvorí prameň poznávania skutočnosti.

Zásadu názornosti vnímame ako jednotu konkrétneho a abstraktného, empirického a teoretického. Tento princíp vyžaduje dialektickú jednotu zmyslového vnímania, intenzívneho myslenia a aktívnej činnosti. Okrem induktívnych postupov sa uplatňujú tiež myšlienkové operácie deduktívne, vedľa konkrétnych objektov vnímania alebo ich neustála zmena a rozvoj smerom k optimálnej integrácii, a to na základe dialektických vzťahov medzi cieľmi, prostriedkami a podmienkami. (Bližkovský, in Maňák, 2003).

Zásada primeranosti a individuálneho prístupu vyjadruje požiadavku, aby obsah a rozsah učiva, ale i metódy jeho sprostredkovania žiakom boli primerané k ich biologicko-psychologickým schopnostiam. Zásada sa týka dvoch stránok: obsahu a rozsahu učiva, ale aj samotného vyučovacieho procesu, t.j. vyučovacích metód, foriem a prostriedkov. Zo samotného názvu zásady vyplýva, že všetka činnosť, ktorá sa realizuje vo vyučovacej hodine,

musí byť pre žiakov primeraná. Zásada primeranosti veľmi úzko súvisí najmä so zásadou individuálneho prístupu k žiakom a učiteľ si musí uvedomovať, že to, čo je primerané pre jedného žiaka alebo pre skupinu žiakov, pre iného žiaka alebo pre inú skupinu môže byť náročné, alebo až neprimerané.

Zásada sústavnosti a postupnosti vyjadruje požiadavku logicky usporiadaného didaktického systému učiva so zreteľom na vekové osobitosti žiakov, ktorý si žiaci systematicky osvojujú pod vedením učiteľa. Učiteľ volí vyučovacie metódy a riadi učebný proces tak, aby si žiaci osvojili učivo v ucelenom logickom systéme. Obsah učiva je dôležitý žiakom odovzdávať na základe ich vekových osobitostí a individuálnych zvláštností.

Zásada sa uplatňuje rešpektovaním nasledovných pravidiel:

- pravidla „od konkrétneho k abstraktnému“,
- pravidla „od blízkeho k vzdialenému“,
- pravidla „od jednoduchému k zložitému“ a
- pravidla „od známeho k neznámemu“.

Zásada trvácnosti a operatívnosti výsledkov vyučovacieho procesu vyjadruje požiadavku, aby si žiaci učivo bezpečne zapamätali a aby si ho v prípade potreby vedeli vybaviť v pamäti a využiť v činnosti. Nejde iba o zapamätanie si učiva, podstatnejšie je vedieť ho využívať. Z psychologického hľadiska nie je v možnostiach človeka zapamätať si všetko to, čo mu poskytuje škola, zabúdanie je prirodzenou súčasťou psychiky človeka. Aby sa vedomosti stali „nosičmi“ ďalších nových vedomostí je potrebné ich čo najdlhšie podržať v pamäti. Trvácnosť je podmienená celým priebehom vyučovacieho procesu. Správna motivácia, primeraný a systematický výklad učiva, možnosť tvorivej práce žiakov s učivom, pedagogicky taktne preverovanie vedomostí žiakov a pod., trvácnosť vedomostí žiakov zvyšuje. Opakovanie učiva, to už je bezprostredné uplatňovanie trvácnosti a súvisí s otázkami psychológie zabúdania. Vieme, že proces zabúdania je najrýchlejší v prvých minútach a hodinách po osvojení si učiva. Postupne sa spomaľuje. Aby sme proces zabúdania spomalili, resp. znížili na minimum je to vyučovacej hodiny zaradovaná etapa prvotného opakovania a upevňovania učiva. Zásada trvácnosti sa uplatňuje rešpektovaním všetkých predchádzajúcich zásad. Trvácnosť sa dosahuje správnou motiváciou žiakov, názorným vyučovaním, aktívnym prístupom žiakov a logickým usporiadaním učiva.

Zásada vedeckosti. Obsah vyučovania musí rešpektovať najnovší stav poznatkov v príslušnom vednom odbore. Vyučovací proces potom môže poskytovať žiakom základy jednotlivých vied s ohľadom na vývinové tendencie každej vedy. Zásada predpokladá, že obsah učiva musí byť vedecký a učiteľ musí používať vedeckú terminológiu.

Správne uplatňovanie vyučovacích zásad má mimoriadny vplyv na priebeh a najmä výsledky učebnej činnosti žiakov.

2.1.11 Etapy učebnej činnosti žiakov

V procese osvojovania si učiva výtvarnej výchovy prostredníctvom grafického softvéru žiaci prechádzajú tromi etapami učebnej činnosti, ako ich vymedzuje J. Štefanovič (in Maňák, 2003):

- etapa teoretického zoznamovania sa s činnosťou, získavanie prvých slovných a názorných informácií, vedomostí a poznatkov o príslušnej činnosti,
- etapa prvých vlastných pokusov v príslušnej činnosti alebo jej prvkov,
- etapa cvičenia a opakovania príslušnej činnosti v celku.

Nácvik zručností žiakov začína u základných prvkov nacvičovanej činnosti, ktorú učiteľ predvádza a zároveň vysvetľuje. Po nácviku základných prvkov žiaci robia jednotlivé úkony a postupy, ktoré sa postupne automatizujú a spájajú do celej operácie, v ucelený pracovný výkon. Až keď žiaci zvládnu všetky potrebné pracovné prvky a operácie, ktoré sa stávajú komplexnejšími, plynulejšími a energicky úspornejšími, sú schopní previesť celý postup samostatne od jeho začiatku až do konca. (Maňák, 2003).

2.1.12 Plánovanie učebných činností

Tieto procesy musí učiteľ naplánovať. Aktuálna príprava na výučbu je súčasťou projektujúcej činnosti učiteľa. Vychádza pritom z obsahu pedagogických dokumentov – cieľový program školy, učebné osnovy, časovo-tematické plány a zo špecifik výučby učebných predmetov. Svoje pedagogické pôsobenie plánuje vo vzťahu k predpokladaným pedagogickým situáciám a so zreteľom na individuálne osobitosti svojich žiakov. Jej výsledkom je projekt prípravy na vyučovaciu jednotku, ktorý je návrhom logického usporiadania aktivít učiteľa a žiakov ako sledu pedagogických situácií smerujúcich k plánovanému cieľu. Spravidla obsahuje:

- časový a logický sled situácií,
- jasné vymedzenie učebných požiadaviek, ktoré sa viažu ku konkrétnym učebným situáciám,
- sady učebných úloh (podnety a inštrukcie vyvolávajúce učebné činnosti žiakov v rámci učebných situácií): úlohy na zisťovanie prekonceptov, úlohy na vzbudenie záujmu, úlohy na rozvoj poznávacích, expresívnych a tvorivých učebných stratégií žiakov, úlohy na diagnostiku a hodnotenie výsledkov učenia sa žiakov...,
- organizácia učebných činností žiakov (frontálna práca, samostatná práca, práca vo dvojiciach, práca v kooperatívnych skupinách a pod.),
- metódy osvojovania obsahu učiva žiakmi a jeho sprístupňovania učiteľom (reproduktívne a produktívne metódy),
- didaktické prostriedky (učebné pomôcky, učebné texty, didaktické testy, didaktická technika a pod.),
- priestor na poznámky z hodnotenia realizácie výučby ako podklad pre aktuálnu prípravu na ďalšiu výučbu. (Kalaš, 2000)

V prípravnej fáze učiteľ vzhľadom k cieľu robí didaktickú analýzu učiva zameranú na:

- **pojmovú analýzu**- učiteľ vyberá z učiva základné pojmy- známe a neznáme- snaží sa ich dať do vzájomných vzťahov a súvislostí. Vid' analýza učebných osnov, kde sme vybrali výtvarné problémy, ktoré môže žiak realizovať prostredníctvom grafického softvéru.
- **operačnú analýzu** - učiteľ analyzuje všetky činnosti, ktoré bude vykonávať so žiakmi,
- **analýzu medzipredmetových vzťahov** - snaží sa nachádzať prepojenie na iné predmety alebo príbuznú látku.

Pri didaktickej analýze učiva by mal učiteľ uskutočniť nasledovné kroky:

- **ujasniť si tému** ako súčasť tematického celku (časovú dotáciu a obsahovú súvislosť);
- **formulovať čiastkový (špecifický) cieľ**, ktorý vychádza zo všeobecných cieľov predmetu;
- **urobiť pedagogickú, resp. didaktickú diagnózu** triedy;
- **uskutočniť pojmovú, operačnú a medzipredmetovú analýzu** a na základe toho vytvoriť si základnú štruktúru učiva (oporné body), zvážiť, ktoré myšlienkové pochody sú potrebné pre osvojenie si učiva žiakmi, premyslieť si didaktické stvárnenie učiva (**výber metód, foriem, učebných pomôcok**).

V realizačnej fáze učiteľ riadi procesy na vyučovaní. Mení sa rola učiteľa, učiteľ sa dostáva do role:

- manažéra a vedúceho tímu, ktorý vedie žiakov za účelom splnenia stanoveného cieľa a motivuje žiakov k jeho dosiahnutiu,
- konzultanta, ktorý so žiakom rozoberá problém, ktorý práve rieši,
- zákazníka, ktorý kladie určité požiadavky na vytvorené dielo, ale necháva určitú voľnosť aj tvorcovi,
- spolužiaka, ktorý si nechá „poradiť“ pri riešení problému,
- komunikátora, ktorý určuje sociálne vzťahy v triede, kde každý pracuje samostatne.

Okrem odborných vedomostí, kedy učiteľ rozumie problematike, ktorú učí, oveľa hlbšie než vykladá žiakom, sa od učiteľa očakáva, že:

dokáže stanoviť ciele vyučovania, pripraviť úlohy, pri riešení ktorých žiaci porozumejú pojmom, má teda didaktické schopnosti.

Učiteľ by mal vedieť riadiť procesy vyučovania, meniť rytmus hodiny, vytvárať pracovnú atmosféru a disciplínu, spolupracovať s triedou, teda mať určité sociálne kompetencie.

Vyučovanie je do istej miery z hľadiska učiteľa akési divadlo, učiteľ musí zaujať, musí byť navonok viditeľnou osobnosťou a preto sa u neho predpokladajú osobnostné vlastnosti a charizma. (Vaniček, 2004)

V hodnotiacej fáze učiteľ sa zamýšľa nad priebehom zrealizovanej hodiny a po jej skončení robí **pedagogickú reflexiu**. **Pedagogická reflexia** je uvažovanie o výchovnej skutočnosti s pedagogickým cieľom.

Edukačný proces sa vyznačuje vzájomným pôsobením štyroch komponentov (Maňák, 2003):

1. Obsah výučby, učivo, jeho štruktúra,
2. učiteľ, vyučovanie, t.j. sprostredkovanie učiva žiakom, riadenie ich učebnej činnosti,
3. žiak, učenie, t.j. proces osvojovania učiva žiakmi,
4. didaktické prostriedky, t.j. učebné pomôcky a technické vybavenie, umožňujúce zefektívniť edukačný proces.

Pri plánovaní edukačných aktivít prihliadame na podmienky v školách a možnosti pracovať s grafickým softvérom. Pri rozhodovaní sa, či sú podmienky v škole vhodné pre realizáciu výtvarných problémov prostredníctvom grafického softvéru môžeme využiť SWOT analýzu, definovať:

- Silné stránky (**Strengths**) – interné / vnútorné atribúty / vlastnosti organizácie, ktoré jej môžu napomôcť k dosiahnutiu cieľa
- Slabé stránky (**Weaknesses**) - interné / vnútorné atribúty / vlastnosti organizácie, ktoré sťažujú dosiahnutie cieľa
- Príležitosti (**Opportunities**) – externé podmienky, ktoré môžu dopomôcť organizácii k dosiahnutiu cieľa
- Ohrozenia (**Threats**) – externé podmienky, ktoré môžu sťažiť organizácii dosiahnutie cieľa

Súčasťou kvalitného zabezpečenia podmienok pre realizáciu edukačného procesu je prieskum v oblasti grafického softvéru.

2.2 Grafický softvér

Pre dosiahnutie cieľa odporúčame využívať grafický softvér, ktorý je na školách (Zoner Callisto 4, Revelation Natural art). Ďalšie možnosti ponúka on-line softvér. Pri tejto možnosti ale musí mať škola kvalitné prepojenie na internet a učiteľ si musí vopred overiť dostupnosť

on-line aplikácie. Výhodnou možnosťou a nami často využívanou, sú voľne dostupné bezplatné programy s „free“ licenciou. Z týchto programov sa nám osvedčili programy GIMP, TuxPaint a Inkscape. Tieto grafické programy sú open source.

Open source (open = otvorený, source = zdroj ; v preklade otvorený zdroj) Softvér typu Open source je podobne ako freeware voľne šíriteľný a môže sa zadarmo využívať. Od freeware softvéru sa líši tým, že má otvorené zdrojové kódy, to znamená, že je ho možné upravovať a vytvárať nové, upravené verzie a tieto verzie aj voľne šíriť. (sem patria programy ako OpenOffice, Firefox alebo operačný systém Linux)

Open source je vo všeobecnosti akákoľvek informácia dostupná verejnosti, za podmienky, že možnosť jej slobodného šírenia zostane zachovaná. V tomto prípade nie je dôležité hovoriť o poplatku za obdržanie, open source znamená slobodu prístupu. Open-source softvér musí mať dostupný zdrojový kód; koncoví používatelia musia mať právo modifikovať a šíriť softvér, ako aj právo baliť a predávať produkt. Softvér so zdrojovým kódom uvoľneným ako public domain aj pod GNU General Public License (GPL) spĺňa tieto podmienky.

Freeware (free = voľný, bezplatný, ware = tovar ; v preklade bezplatný tovar) je počítačový softvér, ktorý je možné používať zadarmo a tiež bezplatne šíriť. Ale nie je k dispozícii zdrojový kód, z toho dôvodu nie je možné vykonávanie úprav v takomto programe a tiež nie je umožnené vytváranie odvodených verzií. (Patria sem programy napríklad: CCleaner, Opera, 7-Zip a pod.)

Abandonware (abandon = opustiť, ware = tovar ; v preklade opustený tovar). S týmto pojmom sa stretne hlavne v oblasti počítačových hier. Je to napríklad hra, ktorá je staršia ako 5 rokov, výrobca aj distribútori o ňu stratili záujem a nikto ju už nepredáva. Tých podmienok je samozrejme viac. Typickým príkladom sú hry GTA, Wolfenstein 3D, Heroes of Might and Magic a iné.

Shareware (share = časť, diel, ware = tovar; v preklade čiastkový, neúplný tovar) je softvér, ktorý môžete používať v skúšobnej verzii len s obmedzenými funkciami. Pri jeho spustení musíte spravidla niečo stlačiť resp. odsúhlasiť, prípadne sa v ňom nachádza reklama, ktorá po zakúpení programu zmizne. Do tejto skupiny patrí napríklad Total Commander.

Trialware (trial = skúšobný, ware = tovar; v preklade skúšobný tovar). Používanie nejakého trial programu resp. hry je časovo obmedzené. Po uplynutí skúšobnej doby, ktorá je u rôznych programov odlišná, vám program spravidla prestane fungovať a vy si buď kúpite licenciou alebo ho musíte s vášho počítača odinštalovať nakoľko je už nepoužiteľný. Existujú aj programy ktoré môžete určitý čas používať a po uplynutí skúšobnej lehoty stačí program zadarmo registrovať (napríklad avast! home). Iné programy ako napríklad Winrar si musíte po uplynutí skúšobnej doby kúpiť. Pri hrách sa licencia trial prejaví tým, že hru si môžete zahrat len určitú dobu napríklad 1 hodinu. Potom vám už nezostáva nič iné ako si hru kúpiť.

Demo version (demo = predviest', version = verzia; v preklade predvážacia verzia verzia). Ide o demonštratívnu, ukážkovú verziu programu resp. hry. Demoverzie sú menšie a neobsahujú všetky funkcie, ktorými disponujú plné verzie. Demoverzie vychádzajú ku takmer všetkým novým hrám. A to z toho dôvodu aby ste si mohli vyskúšať hru skôr, ako si ju kúpite, prípadne ak sa vám nebude hra pozdávať si ju nekúpite a ušetríte peniaze. (http://www.akonapc.sk/software_licencie_druhy)

Softvér využívaný na školách v edukačnom procese nazývame **edukačný softvér**. Grafické editory aj keď priamo nevznikli ako edukačný softvér zaradíme do tejto skupiny,

lebo sa využívajú ako aplikačný softvér pri vyučovaní na dosahovanie stanovených edukačných cieľov. Na hodinách výtvarnej výchovy slúžia ako nástroj pre spracovanie počítačovej grafiky.

Grafické editory umožňujú vytvárať a upravovať grafické informácie (obrázky). Poznáme tieto grafické editory, ktoré pracujú s rastrovou grafikou, napr. skicár, RNA, GIMP... a grafické editory, v ktorých vytvárame vektorovú grafiku, napr. Zoner Callisto, Ink scape... Možností v oblasti grafického softvéru je veľa. Pri výbere vhodného grafického softvéru by sme si mali klásť nasledujúce otázky:

Je softvér kompatibilný s dostupnou (a v školách rozšírenou) verziou operačného systému?

Aký hardvér je potrebný na fungovanie softvéru? Pri použití v škole by si mal učiteľ zistiť, či softvér:

- nevyžaduje väčší výkon a operačnú pamäť ako majú počítače, ktoré má k dispozícii,
- spolupracuje s dostupným typom a rýchlosťou video karty, zvukovej karty, CD-ROM mechaniky, tlačiarne a ďalších periférií,
- využíva len toľko diskovej kapacity, koľko je dostupné na pracovnej stanici resp. na serveri pre softvér a žiacke údaje,
- nemá väčšie nároky na sieť (internet) ako zvládne školská sieť.

Sú inštalácia a nastavenia softvéru jednoduché? Zvládne ju učiteľ sám, alebo aspoň s pomocou kolegov v škole?

Je možnosť dostať odpovede na technické otázky? Je k dispozícii upgrade softvéru?

Aká je úroveň ochrany proti zlým vstupom? Je zabezpečený napr. aj proti útokom hackerov?

Je softvér jednoducho ovládateľný? Podobá sa iným aplikáciám, má štandardné fungovanie základných klávesov a tlačidiel? Dá sa jednoducho a rýchlo naučiť, používať?

Podporuje individuálny prístup k používateľovi (t.j. rôzne nastavenie prostredia, napr. tempo, rôzne spôsoby práce, poradie, čas, počet úloh ...)?

Má príťažlivý vzhľad?

Je kvalita zvuku, farieb, obrázkov a animácií dostatočná?

Je stabilný, bez chýb, odolný voči očakávaným zlým vstupom (preklepom, chybám začiatčovníkov).

Je lokalizovaný do slovenčiny? Najmä pre žiakov základných škôl je dôležité, aby pracovali výhradne so softvérom v materinskom jazyku. (Možnosť využívať cudzojazyčné verzie pri metóde CLIL; poznámka autorky textu)

Aká je cena? Zodpovedá cena kvalite softvéru? V tomto bode treba brať do úvahy tiež to, ako často sa bude program používať.

Je možnosť vyskúšať si softvér pred zakúpením?

Využíva výhody najnovších technológií?

Aký je účel softvéru? Kde sa bude používať? Pre koho je určený?

Aká je validita softvéru, t.j. učí softvér to, čo má učiť, čo učiteľ očakáva a potrebuje?

Zodpovedá náročnosť zvolenému okruhu používateľov? Vychádza z predpokladov o predchádzajúcich znalostiach používateľov?

Je korektný po odbornej stránke – používa správnu terminológiu, správne značenie (napríklad vo vzorcoch v matematike, fyzike, chémii), poskytuje pravdivé a aktuálne informácie, je obsah nestranný a bez stereotypov?

Je obsah v súlade s osnovami?

V ktorej fáze poznávacieho procesu sa bude používať? (Lehotská a kol.)

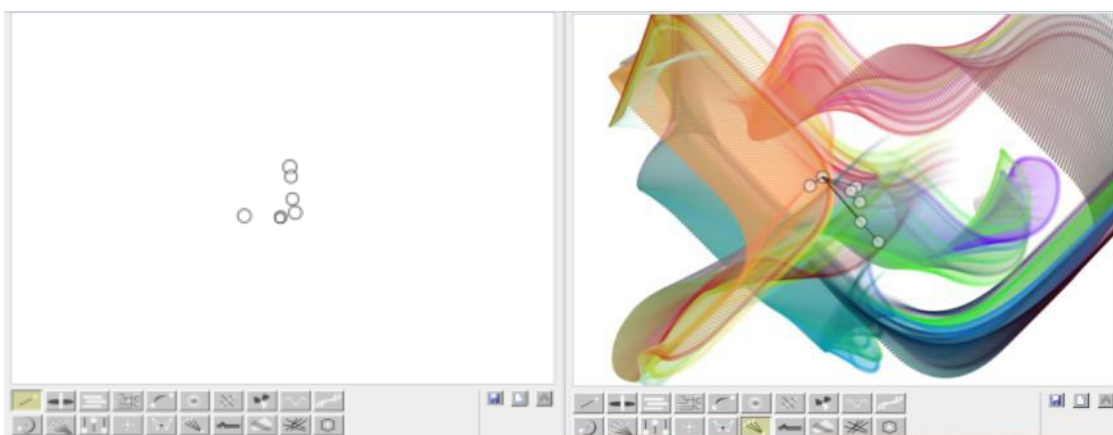
3 MOŽNOSTI VYUŽITIA GRAFICKÝCH PROGRAMOV V EDUKAČNOM PROCESE VÝTVARNEJ VÝCHOVY

Pri uvádzaní príkladov možností využitia grafických programov vychádzame z overených skúseností. Vyberáme niekoľko námetov, ktoré môže učiteľ realizovať v rámci obsahu výtvarnej výchovy. Internetové odkazy na stránky s on-line grafickým softvérom boli v čase písania OPS dostupné a funkčné.

3.1 Bublínkové kreslenie

Využitie on-line grafického editoru pri kreslení pomocou pohybu bubliniek. Využiteľné pri výtvarnom probléme línia/hravé pokusy s rôznymi typmi liniek.

Dostupné na <http://bomomo.com/>



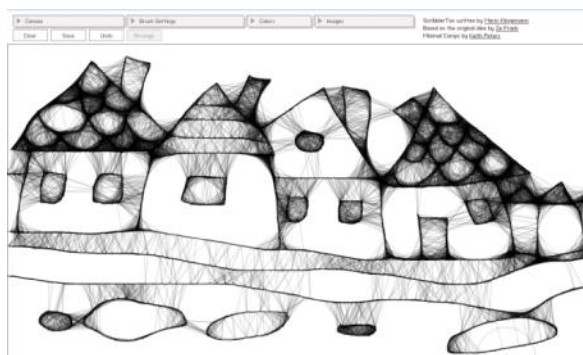
Obrázok 1 Bublínkové kreslenie

Prameň: vlastný návrh

3.2 Nitkové kreslenie

Využitie on-line grafického editoru pri kreslení pomocou vytvárania sietí. Využiteľné pri výtvarnom probléme línia/hravé pokusy s rôznymi typmi liniek.

Dostupné na <http://www.zefrank.com/scrabble/scrabbletoo/>



Obrázok 2 Nitkové kreslenie

Prameň: vlastný návrh

3.3 Fantastický portrét

Využitie on-line grafického editoru pri tvorbe montáže fantastického portrétu. Využiteľné pri výtvarnom probléme surrealizmus/fantastický portrét.

Dostupné na <http://www.oldmasterflash.com/images/studio>



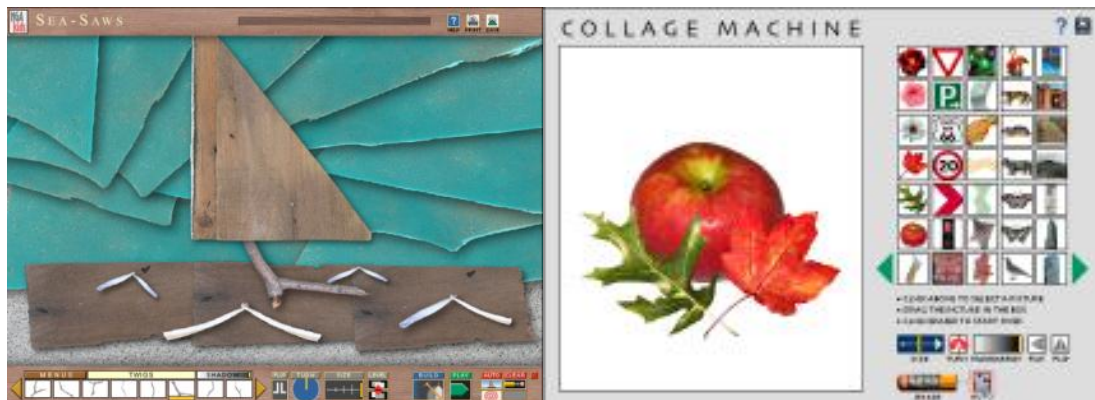
Obrázok 3 Portrét a la Arcimboldo

Prameň: vlastný návrh

3.4 Tvorba koláže

Využitie on-line grafického editoru pri tvorbe koláže. Využiteľné pri výtvarnom probléme koláž/montáž.

Dostupné na <http://www.nga.gov/kids/zone/collagemachine.htm>



Obrázok 4 Koláž

Prameň: vlastný návrh

3.5 Zátíšie

Využitie on-line grafického editoru pri tvorbe kompozície. Využiteľné pri výtvarnom probléme kompozícia -umiestňovanie vo formáte.

Dostupné na <http://www.nga.gov/kids/zone/stilllife.htm>



Obrázok 5 Zátišie

Prameň: vlastný návrh

3.6 Interpretácia diela výtvarného umelca

Využitie on-line grafického editoru pri tvorbe kompozície. Využiteľné pri výtvarnom probléme Objavovanie prvkov obrazu v galerijnej zbierke
Dostupné na <http://www.nga.gov/kids/zone/jungle.htm>



Obrázok 6 Inšpirácia dielom H. Rousseau

Prameň: vlastný návrh

3.7 Mobil

Využitie on-line grafického editoru pri tvorbe návrhu jednoduchého kinetického objektu.
Využiteľné pri výtvarnom probléme kinetické umenie.
Dostupné na <http://www.nga.gov/kids/zone/mobile.htm>



Obrázok 7 Mobil

Prameň: vlastný návrh

Ďalšie on-line grafické aplikácie nájdete dostupné na <http://www.nga.gov/kids/zone/> .



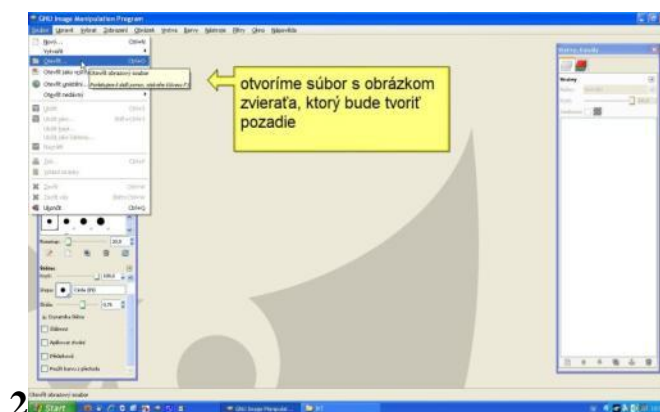
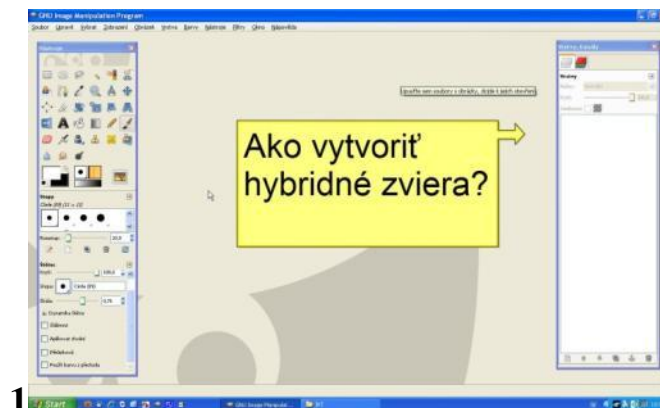
Obrázok 8 Úvodná stránka zóny pre deti

Prameň: vlastný návrh

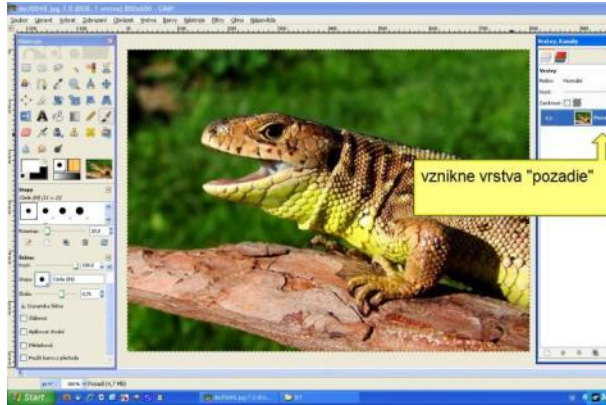
3.8 hybrid zvierat'a

V rastrovom programe Gimp môžeme vytvoriť hybrid zvierat'a. Tento postup je využitelný pri výtvarnom probléme miešanie (hybridácia) tvarov.

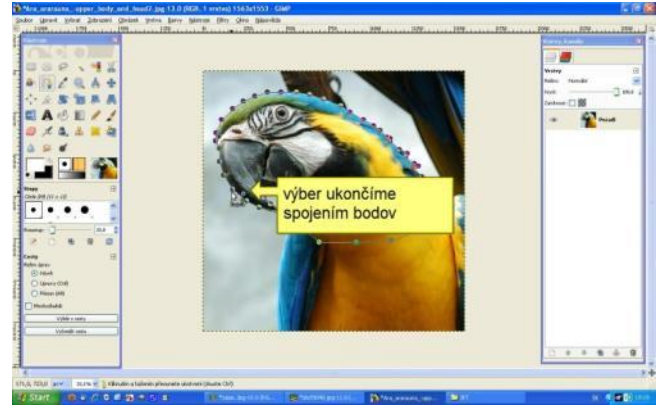
Ukážka pracovného postupu v obrázkoch ako možnosť tútoríalu pre žiakov:



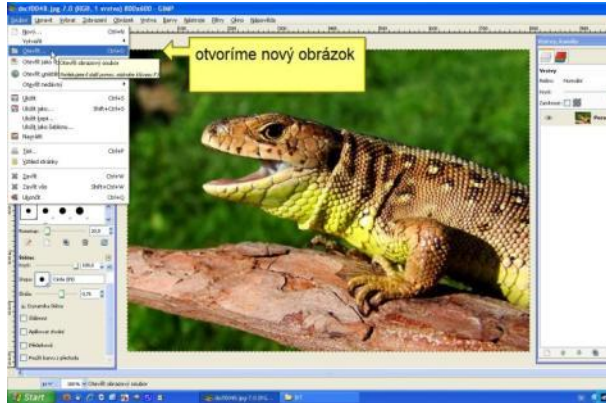
3



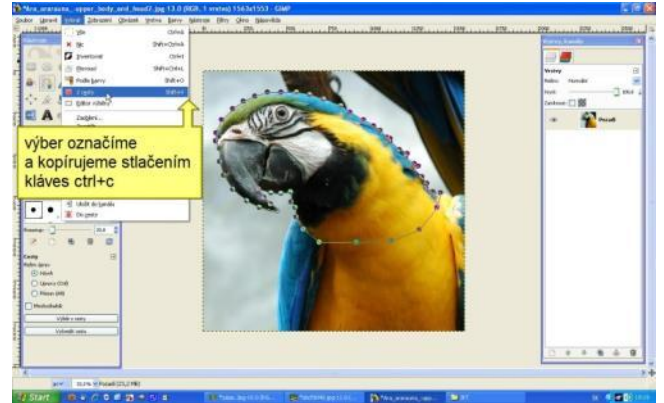
7



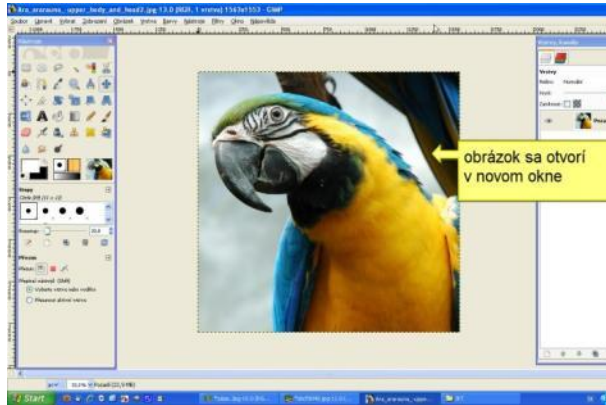
4



8



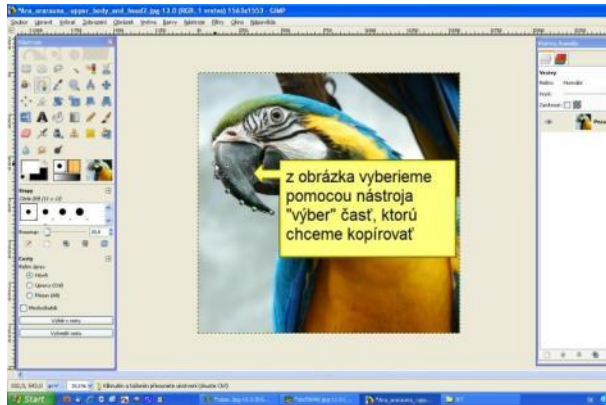
5



9



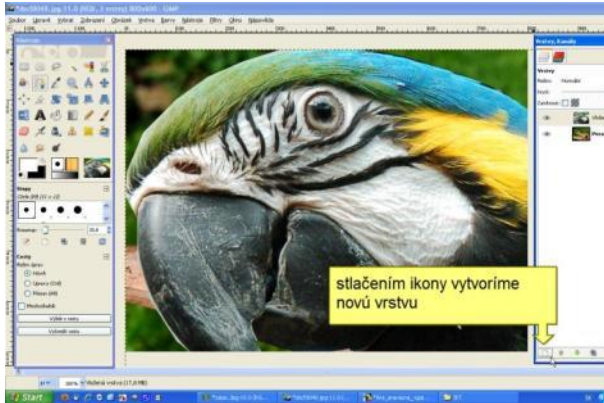
6



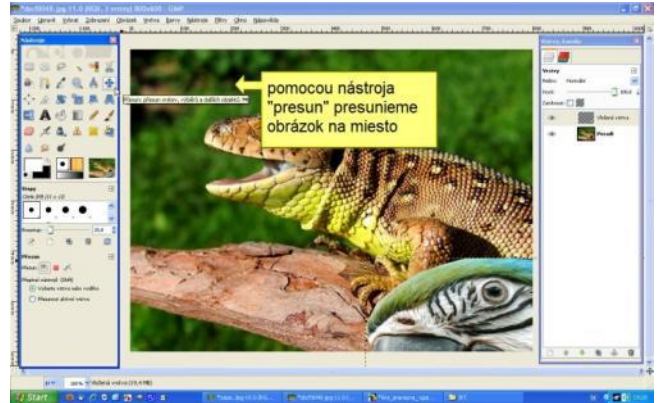
10



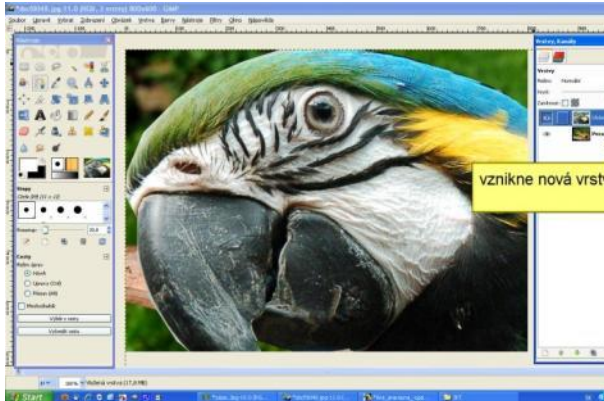
11



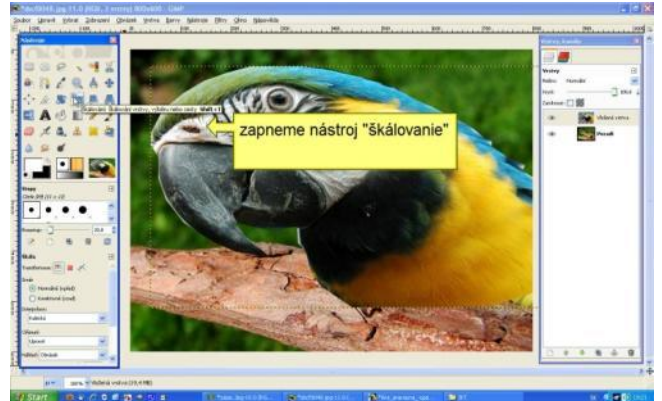
15



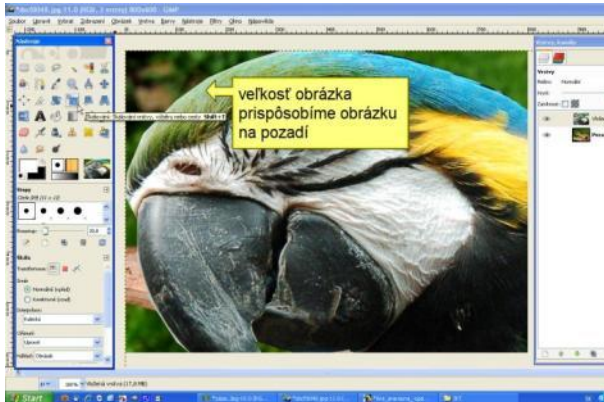
12



16



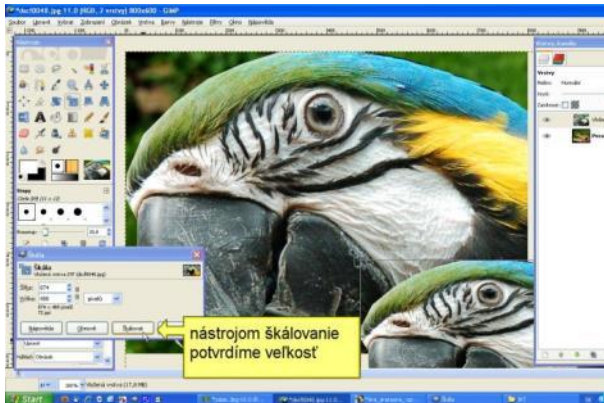
13



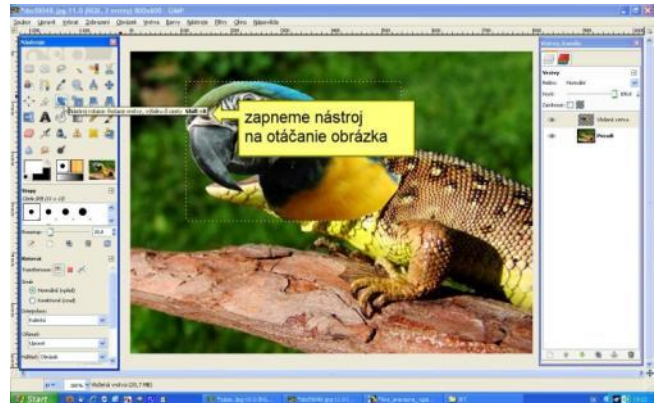
17



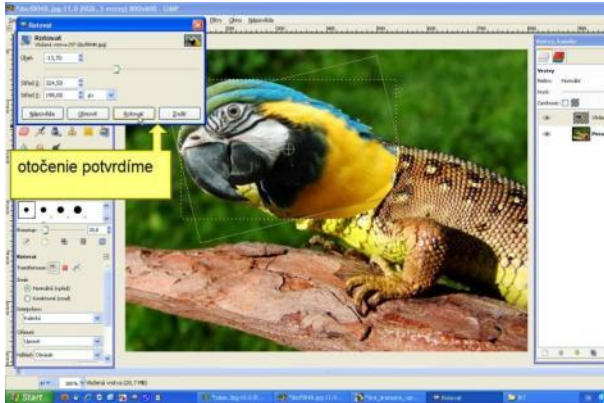
14



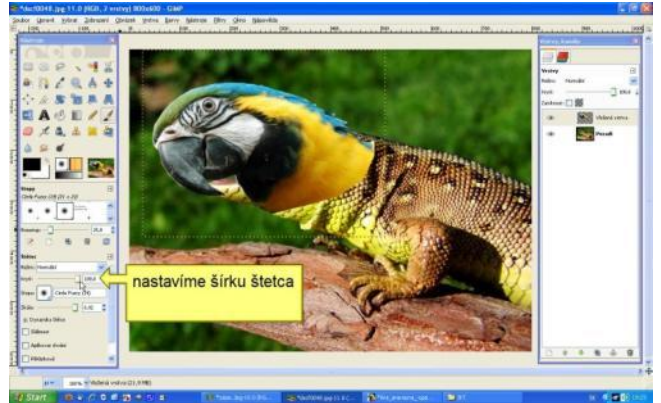
18



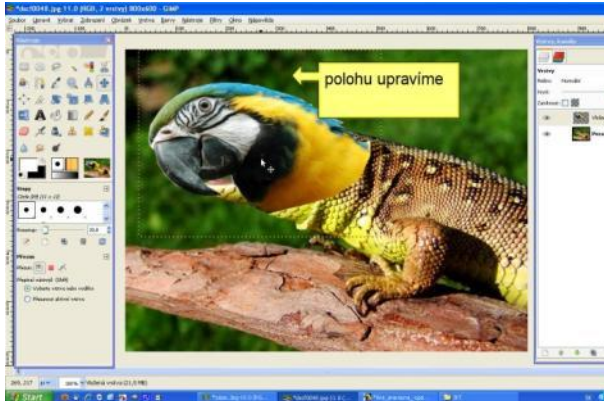
19



23



20



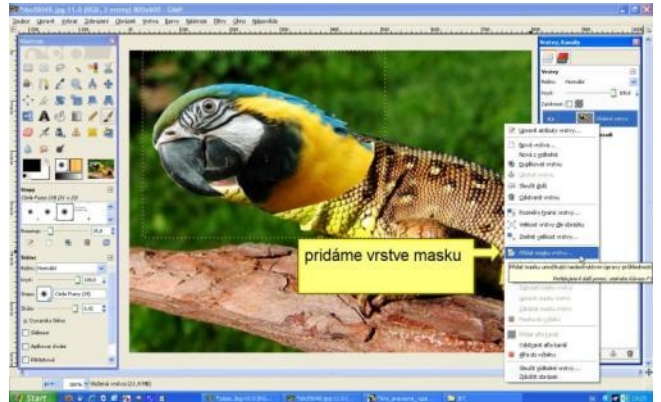
24



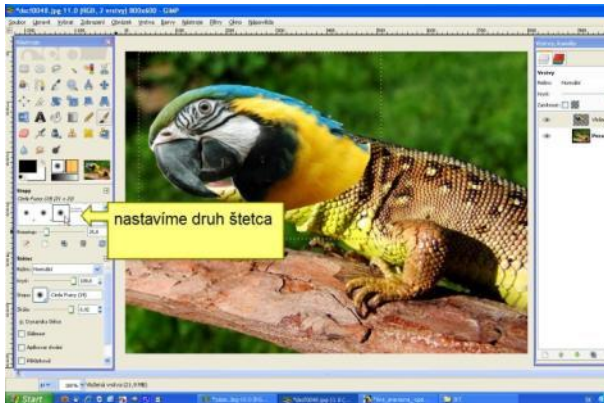
21



25



22



26



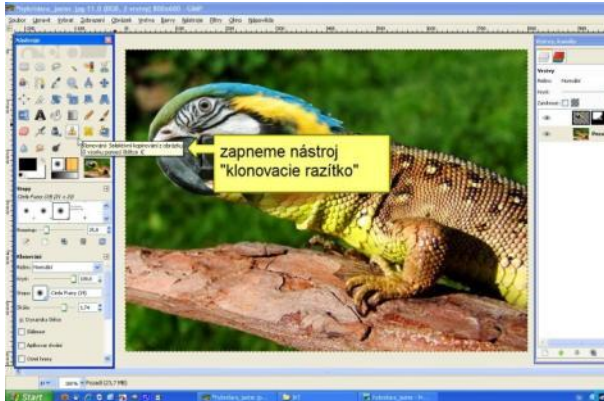
27



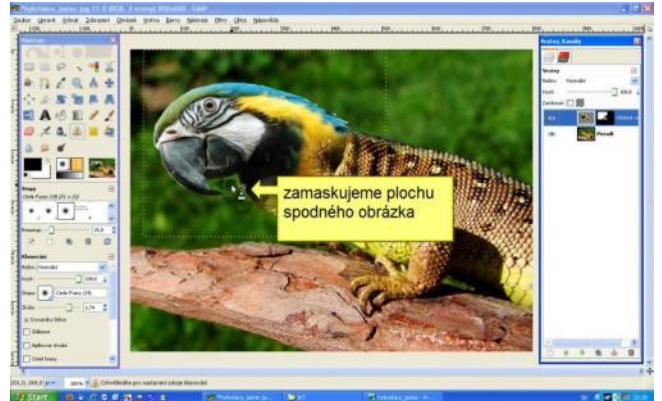
31



28



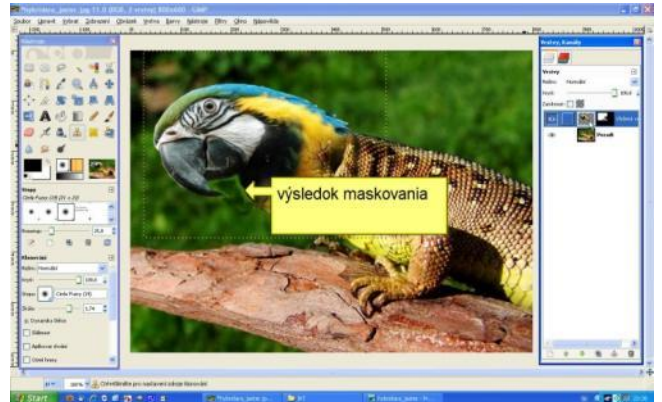
32



29



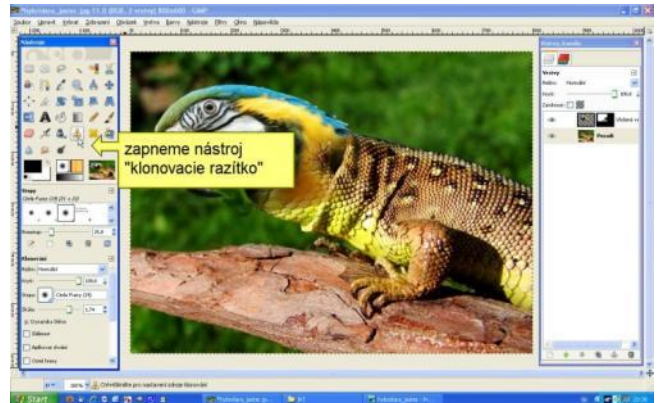
33



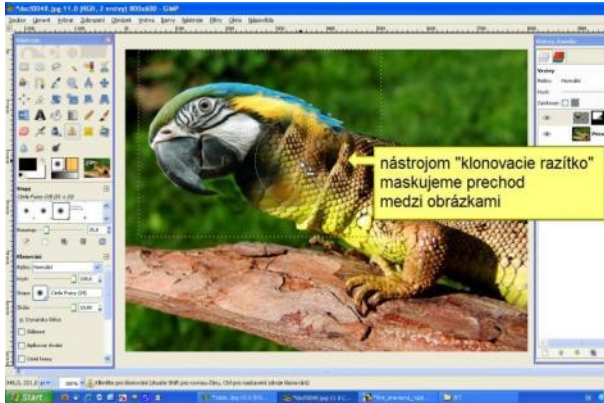
30



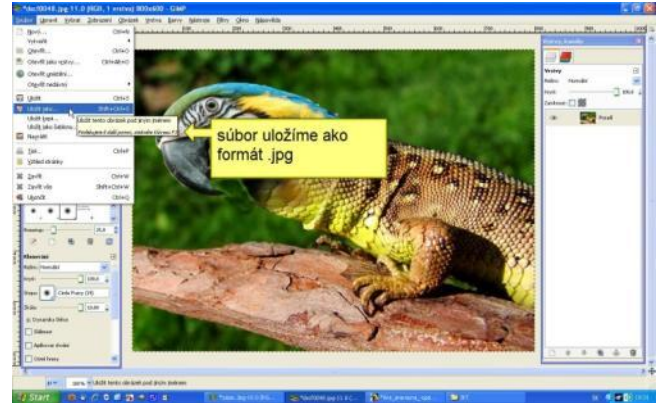
34



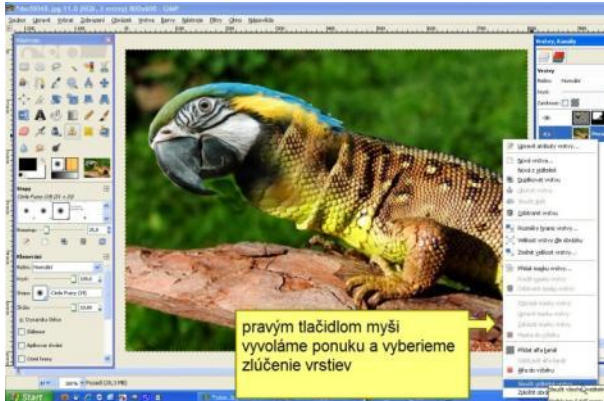
35



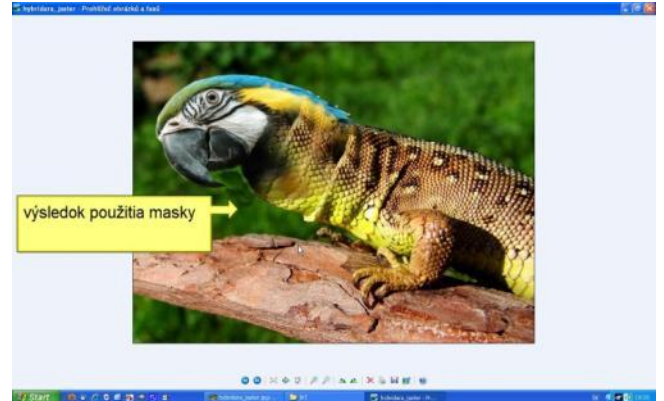
39



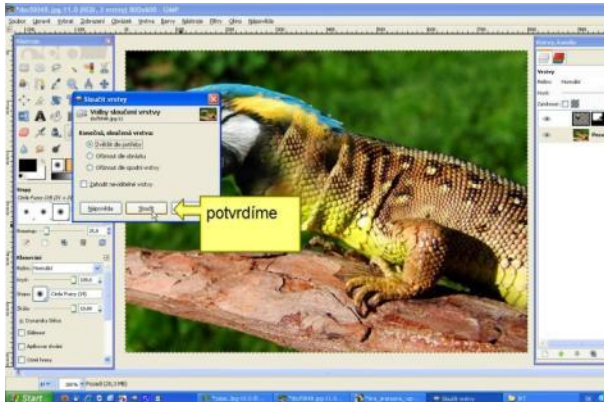
36



40



37



Prameň: vlastný návrh

38



ZÁVER

Cieľom osvedčenej pedagogickej skúsenosti, ktorú som uviedla v predchádzajúcich kapitolách bolo prezentovať metodiku využitia grafických programov v edukačnom procese výtvarnej výchovy. Zamerala som sa na jednotlivé zložky edukačného procesu a ich vzájomné vzťahy. Poukázala som na význam a dôležitosť vzájomného prepojenia všetkých činiteľov, ktoré sa na tomto procese podieľajú.

Je dôležité, aby učiteľ vedel projektovať procesy učenia sa žiakov prostredníctvom grafických programov vzhľadom na možnosti, ktoré tieto programy ponúkajú pre súčasných žiakov.

Pri dodržaní didaktických zásad, správnej voľbe metód a výbere grafického programu môže učiteľ ponúknuť žiakom efektívnejší spôsob riešenia výtvarných problémov a dosiahnutia splnenia edukačného cieľa.

Používanie grafického softvéru v edukačnom procese výtvarnej výchovy je potrebné striedať s činnosťami manuálneho charakteru. Výstupom či digitálneho alebo manuálneho spôsobu spracovania výtvarnej výpovede by mala byť tvorivá činnosť žiakov.

Prostredníctvom opísanej osvedčenej pedagogickej skúsenosti majú učitelia možnosť pozrieť sa na procesy vyučovania výtvarnej výchovy v elektronickom prostredí a porovnať ich s vlastnými skúsenosťami.

ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH ZDROJOV

1. Hašková, A.; Záhorec, J.: Elektronické výučbové materiály ako faktor ovplyvňovania vzťahu k vyučovacím predmetom. DIVAI 2007 – Dištančné vzdelávanie v Aplikovanej informatike. [online]. [cit. 2012-10] Dostupné na internete: <
http://divai.ukf.sk/divai_zbornik2007.pdf >
2. Kalaš, I. :Čo ponúkajú informačné a komunikačné technológie iným predmetom. [online]. [cit. 2012-10] Dostupné na internete: <
<http://www.infovek.sk/archivwebu/konferencia/2000/prispevky/ikt.html> >
3. Kalaš, I.: Integrácia informačných a komunikačných technológií do všeobecného vzdelávania (návrh koncepcie). - 1. - Bratislava : Štátny pedagogický ústav, 2001. ISBN 80-85756-55-2
4. Lehotská, D. a kol.: Klasifikácia a hodnotenie edukačného softvéru. [online]. [cit. 2012-10] Dostupné na internete: < edi.fmph.uniba.sk/~tomcsanyiova/TPS/edusoftver.doc >
5. Maňák, J.: Nárys didaktiky. 2003. Brno : MU, 2003. ISBN 80-210-3123-9.
6. Pondelíková, R.: Využitie grafických programov v edukačných procesoch výtvarnej výchovy. 2011. Bratislava: Metodicko-pedagogické centrum, 2011. ISBN 978-80-8052-384-8. [online]. [cit. 2012-10]. Dostupné na internete: Dostupné na internete: <
http://www.mpc-edu.sk/library/files/pondeli__769_kova__769_gp_web.pdf >
7. Štátny vzdelávací program. Výtvarná výchova. Príloha ISCED 2. Bratislava: ŠPÚ. 2009. [online]. [cit. 2012-10] Dostupné na internete: <
http://www.statpedu.sk/files/documents/svp/2stzs/isced2/vzdelavacie_oblasti/vytvarna_vychova_isced2.pdf >
8. Štátny vzdelávací program. Výtvarná výchova. Príloha ISCED 2. Bratislava: ŠPÚ. 2009. [online]. [cit. 2012-10] Dostupné na internete:
<http://www.statpedu.sk/files/documents/svp/1stzs/isced1/vzdelavacie_oblasti/vytvarna_vychova_isced1.pdf >
9. Vaníček, J.: 2. prednáška - obecná témata didaktiky VT. 2004. [online]. [cit. 2012-10] Dostupné na internete: <
http://eamos.pf.jcu.cz/amos/kat_inf/externi/kat_inf_0548/2_zvlastnosti_vyuky_vypocetni_techiky.pdf >
10. Vaníček, J.: Počítačom podporovaná výuka. 2004. [online]. [cit. 2012-10] Dostupné na internete: <
http://eamos.pf.jcu.cz/amos/kat_inf/externi/kat_inf_0548/13_pocitacem_podporovana_vyuka.pdf >
11. Zabadal, L.; Satková, J.: (2008) Výtvarná výchova v elektronickom prostredí. Nitra : Univerzita Konštantína Filozofa: Pedagogická fakulta, 2008. ISBN 978-80-8094-375-2. [online]. [cit. 2012-10] Dostupné na internete:
<http://www.kvtv.pf.ukf.sk/projekty/vv_v_el_prostredi.pdf >