|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | ŠKOLA PLNÁ UMĚNÍ A SPORTU  ŠKOLA, KTERÁ BAVÍ  ART ECON – Střední škola a vyšší odborná škola Praha, s. r. o. | |
| Školní vzdělávací program  pro střední odborné vzdělávání  **Herní grafika** | | |
| Forma vzdělávání:  Délka vzdělávání:  Dosažený stupeň vzdělání: | | **denní studium**  **čtyřleté studium**  **střední vzdělání s maturitní zkouškou** |
| V souladu s Rámcovým vzdělávacím programem pro obor vzdělání  **82-41-M/05 Grafický design** | | |

Obsah

[1 Identifikační údaje 4](#_Toc48726577)

[2 Charakteristika školy 5](#_Toc48726578)

[2.1 Vybavení školy 5](#_Toc48726579)

[2.2 Pedagogický sbor 6](#_Toc48726580)

[2.3 Spolupráce s rodiči a jinými subjekty 6](#_Toc48726581)

[2.4 Cíle školy 6](#_Toc48726582)

[2.5 Podpora žáků v dalších aktivitách nad rámec výuky 7](#_Toc48726583)

[3 Profil absolventa 8](#_Toc48726584)

[3.1 Pracovní uplatnění absolventa 8](#_Toc48726585)

[3.2 Kompetence absolventa 8](#_Toc48726586)

[3.3 Způsob ukončení vzdělávání, potvrzení dosaženého vzdělání a kvalifikace 11](#_Toc48726587)

[4 Charakteristika školního vzdělávacího programu 12](#_Toc48726588)

[4.1 Celkové pojetí vzdělávání 12](#_Toc48726589)

[4.2 Podmínky pro přijetí ke vzdělávání 13](#_Toc48726590)

[4.3 Organizace výuky 13](#_Toc48726591)

[4.4 Způsob hodnocení žáků 14](#_Toc48726592)

[4.5 Základní materiální podmínky realizace školního vzdělávacího programu 14](#_Toc48726593)

[4.6 Personální podmínky realizace školního vzdělávacího programu 14](#_Toc48726594)

[4.7 Vzdělávání a integrace žáků se speciálními vzdělávacími potřebami 15](#_Toc48726595)

[4.8 Vzdělávání žáků s odlišným mateřským jazykem 16](#_Toc48726596)

[4.9 Vzdělávání mimořádně nadaných žáků 17](#_Toc48726597)

[4.10 Podmínky bezpečnosti a ochrany zdraví žáků při práci a hygiena práce 18](#_Toc48726598)

[5 Rozpracování obsahu vzdělávání 19](#_Toc48726599)

[5.1 Učební plán 19](#_Toc48726600)

[5.2 Přehled doporučeného využití týdnů ve školním roce 21](#_Toc48726601)

[5.3 Přehled rozpracování obsahu vzdělávání v RVP do ŠVP 21](#_Toc48726602)

[5.4 Doporučené aplikace průřezových témat do vyučovacích předmětů 24](#_Toc48726603)

[6 Učební osnovy vyučovacích předmětů 26](#_Toc48726604)

[6.1 Učební osnova předmětu: Český jazyk a literatura (CJL) 26](#_Toc48726605)

[6.2 Učební osnova předmětu: Anglický jazyk (ANJ) 36](#_Toc48726606)

[6.3 Učební osnova předmětu: Německý jazyk (NEJ) 47](#_Toc48726607)

[6.4 Učební osnova předmětu: Základy společenských věd (ZSV) 53](#_Toc48726608)

[6.5 Učební osnova předmětu: Dějepis (DEJ) 61](#_Toc48726609)

[6.6 Učební osnova předmětu Komunikace (KOM) 70](#_Toc48726610)

[6.7 Učební osnova předmětu: Základy přírodních věd (ZPV) 74](#_Toc48726611)

[6.8 Učební osnova předmětu: Základy ekologie (ZEK) 80](#_Toc48726612)

[6.9 Učební osnova předmětu: Matematika (MAT) 85](#_Toc48726613)

[6.10 Učební osnova předmětu: Tělesná výchova (TEV) 91](#_Toc48726614)

[6.11 Učební osnova předmětu: Informační a komunikační technologie (INT) 99](#_Toc48726615)

[6.12 Učební osnova předmětu: Ekonomika (EK) 108](#_Toc48726616)

[6.13 Učební osnova předmětu: Marketing (MAR) 116](#_Toc48726617)

[6.14 Učební osnova předmětu: Dějiny výtvarné kultury (DVK) 121](#_Toc48726618)

[6.15 Učební osnova předmětu: Výtvarná příprava (VPŘ) 134](#_Toc48726619)

[6.16 Učební osnova předmětu: Digitální ilustrace (DI) 141](#_Toc48726620)

[6.17 Učební osnova předmětu: Úvod do grafického software (UGS) 145](#_Toc48726621)

[6.18 Učební osnova předmětu: Propagace (PRO) 153](#_Toc48726622)

[6.19 Učební osnova předmětu: Typografie počítačových her (TPH) 157](#_Toc48726623)

[6.20 Učební osnova předmětu: Webdesign (WD) 161](#_Toc48726624)

[6.21 Učební osnova předmětu: Herní animace (HA) 165](#_Toc48726625)

[6.22 Učební osnova předmětu: Aplikovaná psychologie (APSY) 171](#_Toc48726626)

[6.23 Učební osnova předmětu: Estetika (ES) 175](#_Toc48726627)

[6.24 Učební osnova předmětu: Fotografie (FF) 181](#_Toc48726628)

[6.25 Učební osnova předmětu: Tiskové formy (TF) 187](#_Toc48726629)

[6.26 Učební osnova předmětu: Grafický design (GD) 191](#_Toc48726630)

[6.27 Učební osnova předmětu: Herní grafika (HG) 195](#_Toc48726631)

[6.28 Učební osnova předmětu: 3D grafika (3D) 202](#_Toc48726632)

[6.29 Učební osnova předmětu: Herní engine (HE) 210](#_Toc48726633)

[6.30 Učební osnova předmětu: Hry pro mobilní zařízení (HMZ) 215](#_Toc48726634)

[6.31 Učební osnova předmětu: Seminář z českého jazyka (SCJL) 219](#_Toc48726635)

[6.32 Učební osnova předmětu: Seminář z cizího jazyka (SANJ, SNEJ) 225](#_Toc48726636)

[6.33 Učební osnova předmětu: Seminář z matematiky (SMAT) 228](#_Toc48726637)

[6.34 Učební osnova předmětu: Společenskovědní seminář (SVS) 233](#_Toc48726638)

[6.35 Učební osnova předmětu: Seminář z dějin výtvarné kultury (SDVK) 238](#_Toc48726639)

[6.36 Předpokládané projekty doplňující výuku vyučovacích předmětů 243](#_Toc48726640)

[7 Autoevaluace školy a ŠVP 245](#_Toc48726641)

[8 Autorský kolektiv 246](#_Toc48726642)

# Identifikační údaje

|  |  |
| --- | --- |
| Předkladatel: | ART ECON – Střední škola a vyšší odborná škola Praha, s.r.o. |
| Sídlo školy: | Nad Rokoskou 111/7  182 00 Praha 8 |
| Právní forma: | Společnost s ručením omezeným |
| Zřizovatel: | IF Holding a.s. |
| REDIZO: | 600006042 |
| IČ: | 45796955 |
| Jméno ředitele: | Mgr. Petr Procházka |
| Kontakty: | www.artecon.cz  praha@artecon.cz  tel.: 284 680 880 |
| Platnost dokumentu: | od 1. 9. 2020 počínaje 1. ročníkem |

Vydáno v Praze dne: 19. 6. 2020

L.S. podpis ředitele školy

# Charakteristika školy

Dne 1. 9. 2019 došlo ke sloučení dvou středních odborných škol zřizovatele IF Holding, a. s. a to PB – Vyšší odborné školy a Střední školy managementu, s. r. o. a ART ECON – Střední školy Praha. Spojily se tak dvě školy s původní historií: ART ECON - Střední škola, s.r.o. s datem založení k roku 1945, druhá, mladší, založená roku 1992 – PB – Střední škola managementu, s.r.o. přidržující k sobě od roku 1998 i vyšší odbornou školu. Tento dlouhotrvající záměr byl realizován s cílem vytvořit velkou, silnou a prestižní školu s kvalitním zázemím a silnou organizační strukturou. Nově tak vznikla škola ART ECON – Střední škola a vyšší odborná škola Praha, s.r.o.

Dnes se na ART ECON – Střední škola a vyšší odborná škola Praha, s.r.o. vyučují umělecké a ekonomické studijní obory středního vzdělávání s maturitní zkouškou

V posledních letech je naplněnost školy asi 250 žáků, kteří jsou vyučováni průměrně ve 13 třídách. Snažíme se nabídnout výuku ve třídách s nižším počtem žáků, kde se vyučující pokouší uplatnit individuální přístup a nabídnout každému z nich prostor k vlastnímu projevu a rozvoji.

Navázat na dobré tradice obou původních škol je zavazující, a proto chceme dále pokračovat ve vytváření příznivého klimatu ve škole v rámci vzdělávání a udržet kvalitu vzdělávání na současné dobré úrovni. Naší prioritou je také přizpůsobovat se trhu vzdělávání a trhu práce, a to nejen v rámci regionu.

## Vybavení školy

Škola má od 1. 9. 2019 sídlo v budově ART ECON – Střední škola a vyšší odborná škola Praha, s.r.o.

Nad Rokoskou 111/7, 182 00 Praha 8-Libeň, kde se nachází společné pracoviště teoretické a praktické výuky. Prostory školy nabízejí pro výuku a další žákovské aktivity toto zázemí:

* žákům je k dispozici celkem 14 učeben. Sedm velkokapacitních učeben je určeno pro cca 40 žáků,
* 3 učebny výpočetní techniky. Školní síť LAN používá pevné připojení k internetu o rychlosti 8 Mbps. Budova školy je pokryta signálem vnitřní WIFI sítě, což umožňuje bezdrátové připojení k internetu,
* školní zahrada,
* učebny přizpůsobené k výuce cizích jazyků,
* všechny učebny vybavené videotechnikou (projektory, PC),
* 3 učebny ICT s potřebnými výukovými programy,
* specializované ICT pracoviště zaměřené svým vybavením na práci s grafickými programy,
* fotoateliér a fotokomora včetně vybavení (fotoaparáty, videokamera, osvětlení),
* pracovna s grafickým lisem,
* výtvarný ateliér včetně vybavení (malířské stojany, modely),
* menší knihovna pro žáky a pedagogy je využívaná nejen pro plnění povinné četby, ale i pro studium odborné literatury, postupně je doplňována také o nové tituly z beletrie,
* šatní skříňky,
* 8 kabinetů pedagogů (vybaveny PC a tiskárnami), sborovna učitelů, sekretariát + kanceláře vedení školy, recepce.

K výuce jsou používány dataprojektory, PC, další vybavení učebními pomůckami ve škole je standardní. K výuce je k dispozici literatura ze školní knihovny, pro výuku v některých předmětech si žáci kupují učebnice doporučené vyučujícími. Všechny PC učebny jsou přístupné pro výuku všech předmětů a také pro volný čas žáků. Na výuku odborných uměleckých předmětů škola žákům zajišťuje základní technické vybavení a výtvarné potřeby.

## Pedagogický sbor

Složení pedagogického sboru odpovídá potřebě efektivně skloubit aprobační požadavky a nároky na učitele s kompetencemi důležitými pro moderní výchovu a vzdělávání. Pracuje zde asi 30 pedagogických pracovníků, kteří jsou až na výjimky plně kvalifikovanými pedagogy.

Na škole působí výchovný poradce, školní metodik prevence, koordinátor environmentální výchovy a správce a metodik ICT. Nově zvažujeme rozšíření ŠPP o pozici školního psychologa.

Pravidelné vzdělávání všech vyučujících, kterého se účastní podle svých potřeb a zájmu, jim umožňuje rozvíjet tvořivý styl práce, používat nové metody ve vyučování, výukové strategie, a především zvyšovat svou odbornost.

## Spolupráce s rodiči a jinými subjekty

Naše škola spolupracuje s širokou škálou společností a firem, které se mohou podílet na chodu školy. Mezi tyto činnosti může patřit například podílení se na tvorbě ŠVP (dotazníkové šetření) a jeho ověřování a případné konzultacemi při jeho inovaci.

Mezi tyto partnery naší školy patří především firmy, ve kterých konají naši žáci své odborné praxe a ve kterých po ukončení studia nacházejí v mnoha případech i své první zaměstnání, dále Úřad městské části Praha 8, rodiče našich žáků, Úřad práce pro Prahu 8, a další instituce. Ti všichni pomáhají vytvořit podmínky pro co nejlepší naplnění hlavních vzdělávacích cílů školy zejména tím, že zprostředkovávají nejnovější praktické zkušenosti a informace jak pro žáky, tak pro pedagogy, mohou se zúčastnit významných kulturních, sportovních i vzdělávacích akcí školy, stejně tak mohou být přítomni u maturitních zkoušek, umožňují tematické exkurze pro jednotlivé předměty a spolupracují s fiktivní firmou, které vytvářejí reální zázemí.

## Cíle školy

Jsou formulovány v dokumentu

Dlouhodobá koncepce ART ECON - Střední škola, s.r.o. na období 2016 – 2020.

Koncepce byla schválena 16. 2. 2016 a zahrnuje především tyto krátkodobé a dlouhodobé záměry, kterými se chce naše škola řídit:

* profilovat školu jako moderní vzdělávací instituci zaměřenou na umění a obchod,
* zapojovat žáky do aktivit podporujících rozvoj jejich odbornosti,
* klást důraz na jazykové vzdělávání žáků,
* při výchově a vzdělávání pracovat s ohledem na individuální potřeby žáků – žáci se specifickými vzdělávacími potřebami, mimořádně nadaní či talentovaní žáci,
* sledovat, vyhodnocovat a vhodně motivovat žáky s rizikem studijního neúspěchu,
* zvýšenou pozornost věnovat prevenci sociálně patologických jevů, maximálně předcházet rizikovému chování žáků,
* podporovat společné aktivity žáků, na kterých spolupracují napříč jednotlivými obory,
* společně s žáky dbát na dobré klima školy, udržovat a rozvíjet pozitivní pracovní i společenskou atmosféru ve škole,
* stabilizovat pedagogický sbor a optimalizovat ho v souladu s oborovou strukturou,
* klást důraz na kvalitní a profesionální prezentaci školy na veřejnosti, a to jak v odborné rovině (účast a organizace odborných soutěžích, zapojení do odborných projektů), tak i směrem k laické veřejnosti,
* navazovat a dále rozvíjet spolupráci s organizacemi, partnery školy, s odborníky z praxe s důrazem na dlouhodobou udržitelnost spolupráce. Vyhledávat a využívat nabídek ke zkvalitnění výuky a výchovného působení (exkurze, besedy, workshopy).

## Podpora žáků v dalších aktivitách nad rámec výuky

Škola podporuje umělecky a jinak nadané žáky k dosažení úspěchu ve výuce i mimo ni. Upevňuje jejich sebedůvěru vyzdvihováním dosažených úspěchů, které jsou zároveň dobrým příkladem pro ostatní žáky. Za dosažení vynikajících studijních výsledků, dobré umístění v soutěžích a olympiádách a vzornou reprezentaci školy na veřejnosti jsou žákům udělovány pochvaly a věcné odměny.

Žákům, kteří vynikají v různých zájmových činnostech, vychází škola vstříc při mimořádném uvolňování z výuky.

Žákům končících ročníků je formou konzultací s výchovným poradcem a s dalšími vyučujícími poskytováno poradenství v oblasti profesní orientace (informace o možnostech dalšího studia a uplatnění se na trhu práce). Je jim nabídnuta možnost konzultací s vyučujícími při přípravě na přijímací zkoušky nebo pro intenzivnější přípravu k maturitní zkoušce.

Výchovný poradce společně s třídním učitelem pomáhá žákům řešit nejen studijní, ale také jejich osobní problémy. Je jim k dispozici v době stanovených konzultačních hodin, v případě nutnosti kdykoliv během vyučování.

Své praktické dovednosti mohou žáci uplatnit při zapojení se do akcí, na kterých škola spolupracuje s dalšími subjekty.

Během školního roku škola pořádá pro žáky řadu kulturních, společenských a odborných akcí, které doplňují teoretickou výuku a zároveň se podílejí na dalším rozvoji jejich osobnosti. Řada exkurzí do muzeí, na výstavy a za kulturními památkami je přínosem z hlediska důležitého propojení teorie a praxe.

# Profil absolventa

|  |  |
| --- | --- |
| Kód a název oboru vzdělání: | 82-41-M/05 Grafický design |
| Název vzdělávacího programu: | Herní grafika |
| Dosažený stupeň vzdělání: | střední vzdělání s maturitní zkouškou |
| Délka a forma studia: | 4 roky, denní studium |
| Datum platnosti: | 1. 9. 2020 počínaje 1. ročníkem |

## Pracovní uplatnění absolventa

Absolvent školního vzdělávacího programu Herní grafika je připraven prosadit se jako samostatně tvůrčí nebo řídící pracovník v oblasti zaměřené na vývoj počítačových her v herních a grafických studiích, na oblast vývoje grafických aplikací, simulátorů, aplikací pro zpracovaní a analýzu multimédií, na vizualizaci dat, virtuální a rozšířenou realitu nebo na vytváření kvalitního grafického designu.

Je mu vlastní kreativita a samostatná tvůrčí umělecká tvorba. Dokáže se individuálně vzdělávat.

Absolvent je počítačově gramotný, jazykově vybavený, je schopen samostatné i týmové práce.

Je vybaven potřebnými znalostmi z oblasti programování grafiky, umělé inteligence, vytváření 2D i 3D grafického obsahu a implementace uživatelských rozhraní.

Je také teoreticky připraven na to, aby s postupem rozvoje svých aktivit byl schopen vykonávat i činnosti spojené s živností v tomto oboru.

Po vykonání maturitní zkoušky se absolvent může ucházet o přijetí ke studiu na VŠ nebo VOŠ především s výtvarnými, uměleckými a dalšími podobně zaměřenými studijními programy.

## Kompetence absolventa

Vzdělávání žáka ve školním vzdělávacím programu Herní grafika směřuje v souladu s cíli středního odborného vzdělávání k tomu, aby si vytvořil, upevnil a rozvíjel v návaznosti na základní vzdělávání a na úrovni odpovídající jeho schopnostem a studijním předpokladům klíčové a odborné kompetence stanovené RVP.

### Klíčové kompetence

Obecné vzdělávání žáka ve školním vzdělávacím programu Herní grafika směřuje především k tomu, aby absolvent:

* měl pozitivní vztah k učení a vzdělávání,
* ovládal různé techniky učení, uměl si vytvořit vhodný studijní režim a podmínky,
* uplatňoval různé způsoby práce s textem, uměl efektivně vyhledávat a zpracovávat informace, byl čtenářsky gramotný,
* využíval ke svému učení různé informační zdroje, včetně zkušeností svých i jiných lidí,
* porozuměl zadání úkolu nebo určil jádro problému, získal informace potřebné k jeho řešení, navrhl způsob řešení a zdůvodnil jej, vyhodnotil a ověřil správnost zvoleného postupu a dosažené výsledky,
* volil prostředky a způsoby vhodné pro splnění jednotlivých aktivit, využíval zkušeností a vědomostí nabytých dříve,
* spolupracoval při řešení problémů s jinými lidmi (týmové řešení),
* formuloval své myšlenky srozumitelně a souvisle, v písemné podobě přehledně a jazykově správně,
* účastnil se aktivně diskusí, formuloval a obhajoval své názory a postoje,
* vyjadřoval se a vystupoval v souladu se zásadami kultury projevu a chování,
* dosáhl jazykové způsobilosti potřebné pro komunikaci v cizojazyčném prostředí v rámci uplatnění své odborné kvalifikace,
* stanovoval si cíle a priority podle svých osobních schopností, zájmové a pracovní orientace a životních podmínek,
* pracoval v týmu a podílel se na realizaci společných pracovních a jiných činností,
* přijímal a odpovědně plnil svěřené úkoly,
* podněcoval práci v týmu svými vlastními návrhy, nezaujatě zvažoval návrhy druhých,
* přispíval k vytváření vstřícných mezilidských vztahů a k předcházení osobním konfliktům, nepodléhal předsudkům a stereotypům v přístupu k druhým,
* jednal odpovědně, samostatně a iniciativně v souladu s morálními principy a zásadami společenského chování,
* uvědomoval si vlastní kulturní, národní a osobní identitu, přistupoval s aktivní tolerancí k identitě druhých,
* měl odpovědný postoj k vlastní profesní budoucnosti, byl připraven přizpůsobovat se měnícím se pracovním podmínkám,
* měl přehled o možnostech uplatnění na trhu práce v daném oboru,
* vhodně komunikoval s potenciálními zaměstnavateli, prezentoval svůj odborný potenciál a své profesní cíle,
* znal obecná práva a povinnosti zaměstnavatelů a pracovníků,
* efektivně aplikoval matematické postupy při řešení různých praktických úkolů v běžných situacích, byl finančně gramotný,
* uvědomoval si nutnost posuzovat rozdílnou věrohodnost různých informačních zdrojů a kriticky přistupoval k získaným informacím, byl mediálně gramotný,
* uvědomoval si vlastní odpovědnost za ochranu přírody, krajiny a životního prostředí.

### Odborné kompetence

Odborné vzdělávání žáka ve školním vzdělávacím programu Herní grafika směřuje především k tomu, aby absolvent:

1. Ovládali základy výtvarné užité a digitální tvorby, tzn. aby absolventi:

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

1. Realizovali v požadované kvalitě finální produkt, tzn., aby absolventi:

* ovládali tradiční a nové technologické postupy a techniky, dokázali zvolit a obhájit nejvhodnější postup realizace, průběžně hodnotili kvalitu výsledků dílčích pracovních operací
* chápali a využívali vztah mezi výtvarnou a technickou stránkou tvorby,
* byli vybaveni potřebnými znalostmi z oblasti programování grafiky, umělé inteligence, vytváření 2D i 3D grafického obsahu a implementace uživatelských rozhraní,
* měli komplexní přehled o druzích používaných materiálů, hospodárně a ekologicky s nimi zacházeli, uměli posuzovat jejich vlastnosti a rozhodovat o jejich volbě z hlediska jejich výrazových možností a výsledného výtvarného vyznění realizovaného produktu,
* používali správně a podle příslušných pracovních postupů odpovídající zařízení, pomůcky, nástroje apod., znali způsoby jejich ošetřování a běžné údržby,
* efektivně organizovali svou práci vzhledem ke stanovenému termínu, prováděli ji dokonale a v souladu s výtvarným záměrem a vysokými nároky na kvalitu zpracování finálního produktu,
* sledovali vývoj nových technologií, materiálů, technického zařízení apod. a zaváděli je do praxe,
* ovládali základní ekonomické činnosti ve vztahu k předpokládanému profesnímu uplatnění.

1. Dbali na bezpečnost práce a ochranu zdraví při práci, tzn., aby absolventi:

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

1. Usilovali o nejvyšší kvalitu své práce, výrobků nebo služeb, tzn. aby absolventi:

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

1. Jednali ekonomicky a v souladu se strategií udržitelného rozvoje, tzn. aby absolventi:

* znali význam, účel a užitečnost vykonávané práce, její finanční, popř. společenské ohodnocení,
* zvažovali při plánování a posuzování určité činnosti (v pracovním procesu i v běžném životě) možné náklady, výnosy a zisk, vliv na životní prostředí, sociální dopady,
* efektivně hospodařili s finančními prostředky,
* nakládali s materiály, energiemi, odpady, vodou a jinými látkami ekonomicky a s ohledem na životní prostředí.

## Způsob ukončení vzdělávání, potvrzení dosaženého vzdělání a kvalifikace

Ukončení studia školního vzdělávacího programu Herní grafika probíhá v souladu s legislativou MŠMT ČR, studium je ukončeno maturitní zkouškou podle zákona č. 561/2004 Sb., o předškolním, základním, středním, vyšším odborném a jiném vzdělávání (školský zákon) v platném znění a podle dalších platných prováděcích předpisů. Podmínky, organizaci a témata maturitní zkoušky stanoví na základě výše uvedených předpisů každoročně ředitel školy.

Písemná práce a ústní zkouška z českého jazyka a literatury a písemná práce a ústní zkouška z cizího jazyka spadá do profilové části MZ.

Odborná část maturitní zkoušky školního vzdělávacího programu Herní grafika zahrnuje:

* ústní zkoušku z předmětu Dějiny výtvarné kultury,
* ústní zkoušku z oblasti odborných předmětů
* praktickou zkoušku z okruhu návrhové a realizační tvorby, jejíž součástí je obhajoba vlastní práce před maturitní komisí.

Dokladem o získání středního vzdělání s maturitní zkouškou je vysvědčení o maturitní zkoušce.

# Charakteristika školního vzdělávacího programu

|  |  |
| --- | --- |
| Kód a název oboru vzdělání: | 82-41-M/05 Grafický design |
| Název vzdělávacího programu: | Herní grafika |
| Dosažený stupeň vzdělání: | střední vzdělání s maturitní zkouškou |
| Délka a forma studia: | 4 roky, denní studium |
| Datum platnosti: | 1. 9. 2020 počínaje 1. ročníkem |

## Celkové pojetí vzdělávání

Školní vzdělávací program Herní grafikaje určen pro uchazeče, kteří chtějí rozvíjet svůj výtvarný a tvůrčí potenciál a zaměřit jej především na grafickou tvorbu v oblasti her.

Školní vzdělávací program vystihuje svým názvem hlavní dovednosti našeho absolventa, který je po odborné stránce tvůrčím člověkem v oblasti grafické tvorby zaměřené na tvůrčí a propagační činnosti. Náplň školního vzdělávacího programu Herní grafika je velkou měrou zaměřena na realizaci vlastní autorské tvorby, rozvíjí výtvarné myšlení žáka a vytváří předpoklady pro jeho samostatnou tvorbu v oboru herní grafiky, UI designu a webdesignu. Žák se orientuje v různých činnostech související s tradiční, digitální a multimediální tvorbou, ovládá teorii písma a různé výtvarné techniky, práci s fotografií, videozáznamem, grafickou úpravou tiskovin a propagačních materiálů, má znalosti z dějin výtvarné kultury. V hodinách odborných předmětů převažují ve výuce praktické činnosti, při nichž získává žák specifické dovednosti pro realizaci vlastních deskových, karetních a počítačových her, aplikací a webových prezentací.

V našem školním vzdělávacím programu vycházíme z toho, že úroveň klíčových kompetencí získaných během studia na střední škole není nikdy konečná. Tvoří základ pro další celoživotní učení žáka a jeho orientaci v každodenním praktickém životě. Proto máme za cíl rozvíjet to, co žákům poskytla základní škola, a tyto kompetence posílit a obohatit o další, především v rámci kompetencí odborných.

Ve školním vzdělávacím programu jsou podobně jako v rámcovém vzdělávacím programu klíčové kompetence žáka zakomponovány nejen do výuky, ale i do dalších aktivit, jsou uplatňovány nenásilně, avšak cíleně všemi pedagogickými pracovníky v rámci celého vzdělávacího procesu. Výsledky vzdělávání jsou stanoveny jednotně pro všechny žáky, úroveň jejich osvojení však závisí na učebních předpokladech a motivaci každého žáka.

Pokud bychom chtěli vyjádřit naše školní atributy, které chceme žákům předávat v obecné rovině, jsou to především hodnotová orientace žáků, jejich charakterové a morální vlastnosti, schopnost komunikovat a vzájemně se respektovat, pomáhat si a vycházet vstříc. Předávané klíčové i odborné kompetence jsou uvedeny dále.

V souvislosti s Metodickým pokynem MŠMT k zajištění EVVO je ve školním vzdělávacím programu kladen důraz na poznávání životního prostředí, na uvědomování si nezbytnosti zachování podmínek života a na odpovědném nakládání s materiály a energiemi. Stejně tak je to i v propojení s oblastmi čtenářské a finanční gramotnosti, které vzdělávací program rovněž obsahuje. Témata jsou zapracována do učebních osnov vyučovaných předmětů, spadají také do začleněných průřezových témat Člověk a životní prostředí, Občan v demokratické společnosti a Člověk a svět práce.

Obecným cílem školního vzdělávacího programu je připravit absolventa dobře umístitelného na trhu práce, schopného samostatné tvůrčí práce a případné adaptace na měnící se podmínky trhu práce.

## Podmínky pro přijetí ke vzdělávání

Přijímání ke vzdělávání se řídí zákonem č. 561/2004 Sb., o předškolním, základním, středním, vyšším odborném a jiném vzdělávání (školský zákon) v platném znění a dále příslušnou vyhláškou v aktuálním znění týkající se organizace přijímacího řízení ke vzdělávání na středních školách.

Uchazeče lze přijmout do 1. ročníku vzdělávání, pokud splnil tyto podmínky:

* splnil povinnou školní docházku nebo úspěšně ukončil základní vzdělávání
* splňuje podmínky zdravotní způsobilosti uchazeče podle Nařízení vlády č.689/2004 Sb., o soustavě oborů vzdělání v základním, středním a vyšším odborném vzdělávání, ve znění pozdějších předpisů, tedy že uchazeč:
* nesmí trpět zejména vážnými motorickými poruchami funkce horních končetin
* nesmí mít závažné poruchy vidění a barvocitu
* nesmí být přecitlivělý na alergizující látky používané při praktickém vyučování
* úspěšně vykoná talentovou zkoušku, která je součástí přijímacího řízení a je hodnocena podle kritérií stanovených v přijímacím řízení
* splní případná další kritéria přijímacího řízení stanovená ředitelem školy

Kritéria, podmínky a organizaci celého přijímacího řízení stanoví na základě výše uvedených předpisů ředitel školy.

## Organizace výuky

Studium je realizováno jako kombinace výuky teoretických předmětů a praktických činností v odborných předmětech, které na teoretické znalosti navazují.

### Praxe ve 2. a 3. ročníku

Ve 2. a 3. ročníku jsou vždy dva týdny výuky vyhrazeny odborné praxi, která se uskutečňuje na smluvních pracovištích souvisejících s oborem vzdělávání (grafická studia, fotostudia, tiskárny, redakce tiskovin apod.). Její náplní je seznámit žáky s reálným pracovištěm a jeho různými aktivními činnostmi. Pracoviště, na němž se praxe uskuteční, má žák právo zvolit si sám podle svého plánovaného profesního zaměření a se souhlasem vedení školy. V rámci rozvoje komunikačních dovedností mají žáci možnost sami se se zástupci firem dohodnout na uskutečnění a průběhu praxe. Po jejím ukončení žák vypracuje zprávu o svých činnostech na pracovišti, její součástí je také hodnocení žáka odpovědným pracovníkem organizace, kde žák praxi vykonával.

### Komisionální zkoušky - klauzury

Podle RVP koná žák v 1. a 2. ročníku komisionální zkoušku z předmětu Výtvarná příprava, ve 3. ročníku z předmětu Digitální ilustrace a ve 4. ročníku z předmětu 3D grafika. Všechny tyto zkoušky mají podobu obhajoby žákovy klauzurní práce před odbornou komisí.

### Mimoškolní aktivity

Během studia se žáci také podílejí různou měrou na dalších mimoškolních aktivitách, které škola pořádá – výstavy studentských prací, účast na uměleckých soutěžích, tvorba plakátů, letáků, tiskovin a dalších materiálů spojených např. s propagací školy (burzy škol, dny otevřených dveří).

## Způsob hodnocení žáků

Základ pro hodnocení chování a prospěchu žáků ve výuce je dán platnou legislativou a klasifikačním řádem, který je součástí školního řádu.

Hodnocení v teoretické výuce se provádí především formou ústní a písemnou. Hodnotí se jak znalost faktů, tak i forma vlastní prezentace, vystupování a vyjadřování, dále domácí práce, společná práce ve skupinách, referáty i samotná aktivita žáků. Prostor je dán také sebehodnocení žáka a hodnocení pokroku žáka.

Hodnocení praktických cvičení je založeno převážně na individuálním hodnocení žáka, k hodnocení jednotlivých pracovních úkonů se používá bodový systém určující kvalitu zhotovení. Celkové hodnocení výsledků vzdělávání žáka je na vysvědčení vyjádřeno klasifikací z jednotlivých předmětů.

Hodnocení má pro žáka zejména funkci motivační.

## Základní materiální podmínky realizace školního vzdělávacího programu

V rámci teoretické výuky všeobecně vzdělávacích a odborných předmětů jsou využívány jak klasické, tak především odborné učebny – fotoateliér a fotokomora, počítačová učebna speciálně zaměřená na práci v oblasti grafických programů, výtvarný ateliér, pracovna s tiskařským lisem, učebny ICT, jazykové učebny, učebna se závěsným dataprojektorem. Všechny výukové prostory jsou vybavené dalším různým zařízením, které účelově doplňuje a provází vyučovaný předmět.

Fotoateliér je vybaven fotoaparáty, videokamerou, osvětlovací technikou a dalším příslušenství pro pořizování kvalitních fotografií a záznamů.

Fotokomora nabízí příslušenství pro klasickou práci s analogovou fotografií.

Učebna zaměřená na práci s grafickými programy má softwarové vybavení Adobe Photoshop, Adobe Premiere, Adobe Illustrator a Adobe InDesign, tiskárnu, dataprojektor.

ICT učebny jsou zařízené příslušným hardware a software (základní uživatelské vybavení, skener, tiskárna apod.). Každý žák má své pracovní místo. Přístup k internetu během dne je pro žáky možný po dohodě s vyučujícími.

Výtvarná učebna nabízí prostory pro individuální práci žáků, místa pro ukládání veškerých výtvarných pomůcek, výkresů, modelů apod. Tyto a další potřeby pro výuku má žák v řadě případů k dispozici zdarma.

K dispozici mají žáci i školní knihovnu s naučnou, vědeckou, ale i zábavnou literaturou, několika CD, DVD.

Pro výuku předmětu Tělesná výchova má škola pronajaty prostory HC Sparta Praha v Holešovicích.

## Personální podmínky realizace školního vzdělávacího programu

Výuka všech předmětů předpokládá pedagogickou a odbornou kvalifikaci pracovníků na úseku teoretické i praktické výuky. Zvláštní důraz je kladen na praktické zkušenosti vyučujících odborných předmětů, kteří své poznatky z praxe zapojují do teoretických znalostí a lépe tak přibližují témata učiva žákům. V rámci profesního vzdělávání se pedagogičtí pracovníci dále vzdělávají prostřednictvím seminářů ve svých odborných i pedagogických činnostech, řada z nich také ve svých funkcích, které zastávají - výchovný poradce, školní metodik prevence, koordinátor environmentální výchovy a správce a metodik ICT.

## Vzdělávání a integrace žáků se speciálními vzdělávacími potřebami

Za žáky se speciálními vzdělávacími potřebami (SVP) jsou považováni žáci, kteří k naplnění svých vzdělávacích možností nebo k uplatnění a užívání svých práv na vzdělávání na rovnoprávném základě s ostatními žáky školy potřebují poskytnutí podpůrných opatření. Pravidla pro použití podpůrných opatření školou při vzdělávání stanovuje vyhláška č. 27/2016 Sb., ve znění pozdějších předpisů.

Těmito podpůrnými opatřeními se rozumí především pomoc a nezbytné úpravy ve vzdělávacím procesu, které budou odpovídat žákovu zdravotnímu stavu, kulturnímu prostředí, ze kterého přichází, nebo jiným životním podmínkám žáka, které mohou jeho vzdělávání ovlivnit. Podpůrná opatření žákovi poskytuje škola zdarma. Pro dosažení úspěšnosti při vzdělávání těchto žáků je třeba zejména:

* povzbuzovat žáky při jejich neúspěších,
* posilovat jejich motivaci k učení,
* uplatňovat formativní hodnocení,
* poskytovat pomoc při osvojování si vhodných učebních způsobů,
* věnovat pozornost při začleňování žáků do kolektivu,
* uplatňovat adekvátní metody a formy výuky, hodnocení a komunikace s žáky,
* spolupracovat se zákonnými zástupci, dle potřeby s odbornými institucemi, odborníky, partnery školy, ZŠ apod.

Podpůrná opatření se podle organizační, pedagogické a finanční náročnosti člení do pěti stupňů. Podpůrná opatření prvního stupně uplatňuje škola i bez doporučení školského poradenského zařízení (ŠPZ) na základě přímé podpory ve výuce nebo širší pomoci podle plánu pedagogické podpory (PLPP). Podpůrná opatření druhého až páté stupně včetně individuálního vzdělávacího plánu pro žáky se SPV lze uplatnit pouze s doporučením ŠPZ. Začlenění podpůrných opatření do jednotlivých stupňů stanoví Příloha č. 1 vyhlášky č. 27/2016 Sb., ve znění pozdějších předpisů.

Při plánování a realizaci vzdělávání žáků s přiznanými podpůrnými opatřeními má každý pedagog na zřeteli, že se žáci ve svých individuálních vzdělávacích potřebách a možnostech liší. Účelem podpory vzdělávání těchto žáků je plné zapojení a maximální využití vzdělávacího potenciálu každého žáka s ohledem na jeho individuální možnosti a schopnosti. Pedagog tomu přizpůsobuje své vzdělávací strategie ve výuce. Pomoc škole při poskytování podpůrných opatření zaručuje funkční spolupráce školy s Pedagogicko-psychologickou poradnou a také školní poradenské pracoviště, které nabízí pomoc a podporu žákovi i jeho zákonným zástupcům.

Předpokladem pro efektivní vzdělávání žáků se speciálními vzdělávacími potřebami a poskytování podpůrných opatření je vlastní aktivní zapojení žáka při vzdělávání, plnění jeho studijních povinností a také pravidelná, vstřícná a funkční spolupráce se zákonným zástupcem žáka.

Třídní učitel průběžně sleduje a vyhodnocuje průběh a výsledky vzdělávání žáků se speciálními vzdělávacími potřebami, informuje výchovného poradce a společně případně řeší vzniklé obtíže.

### Pravidla, tvorba, realizace a vyhodnocování přímé podpory a plánu pedagogické podpory (PLPP)

V každé třídě během své výuky provádí každý pedagogický pracovník školy základní pedagogickou diagnostiku. Jeví-li se žák jako ten, který potřebuje z jakéhokoli důvodu podporu ve výuce, nastaví vyučující pomoc ve formě přímé podpory, především uzpůsobuje vzdělávání, tj. zejména formy a metody výuky žáka v rámci podpůrných opatření prvního stupně. Cílem těchto podpůrných opatření je vyrovnávat podmínky ve vzdělávání, které mohou být ovlivněny mírnými problémy a obtížemi. Škola vytváří optimální podmínky, které takovou přímou podporu umožní.

Pokud je tato podpora nepostačující, nebo pokud žákovi obtíže vyžadují spolupráci více pedagogických pracovníků, sestaví výchovný poradce z podkladů vyučujících, případně na základě žádosti žáka nebo zákonného zástupce plán pedagogické podpory (PLPP) daného žáka, se kterým je seznámen žák, jeho zákonný zástupce a všichni vyučující. Plán pedagogické podpory obsahuje popis obtíží žáka, cíle a formy výuky a způsoby jejich vyhodnocování tak, aby byl v souladu se školním vzdělávacím programem. Na základě PLPP jsou žákovi poskytována další podpůrná opatření prvního stupně, PLPP je vyhodnocován vyučujícími žáka společně s třídním učitelem a výchovným poradcem školy každé 3 měsíce. Je-li podpora funkční, žák ve vzdělávání úspěšný, pokračuje vzdělávání podle těchto podpůrných opatření v dalším období.

### Pravidla, tvorba, realizace a vyhodnocování individuálního vzdělávacího plánu (IVP) pro žáky se SVP

V případě, že je zřejmé, že obtíže žáka ve vzdělávání přetrvávají i po zavedení podpůrných opatření prvního stupně, nebo v případě, kdy je již v počátku zřejmé, že jsou tyto obtíže závažnějšího charakteru, doporučí škola žákovi a jeho zákonnému zástupci návštěvu školského poradenského zařízení. Na základě doporučení školského poradenského zařízení a informovaného souhlasu zletilého žáka nebo zákonného zástupce nezletilého žáka škola poskytuje žákovi podpůrná opatření druhého až pátého stupně. Cílem těchto opatření je vyrovnání podmínek ke vzdělávání, které jsou způsobeny obtížemi závažnějšího charakteru (speciální diagnostika žáka, odlišné životní podmínky, odlišné kulturní prostředí, ze kterého daný žák přichází apod.). Škola a učitelé respektují a realizují dle svých možností podpůrná opatření z doporučení pedagogicko-psychologických poraden (dále jen PPP).

Jedním z podpůrných opatření druhého až pátého stupně může být realizace vzdělávání žáka podle individuálního vzdělávacího plánu (IVP).

Ten je na základě doporučení PPP vypracován výchovným poradcem školy ve spolupráci s třídním učitelem a dalšími pracovníky školního poradenského pracoviště tak, aby byl v souladu se školním vzdělávacím programem. IVP je vyhodnocován vyučujícími žáka společně s třídním učitelem a výchovným poradcem školy minimálně na konci každého pololetí. Je-li IVP funkční a žák ve vzdělávání podle něj úspěšný, výuka podle IVP pokračuje. Pokud IVP s takto nastavenými podpůrnými opatřeními nepomáhá žákovi zvládat učivo a úspěšně se vzdělávat, svolá ředitel školy společné jednání o dalším postupu (žák, zákonný zástupce, třídní učitel, výchovný poradce, vyučující). Dojde-li ke shodě na doplnění IVP či jeho úpravě, je IVP nově nastaven. Pokud při jednání není nalezeno společné řešení, vyžádá si škola opětovnou pomoc ŠPZ (případně přes zákonné zástupce).

## Vzdělávání žáků s odlišným mateřským jazykem

Vzdělávání žáků cizinců a žáků s odlišným mateřským jazykem upravuje § 20 školského zákona v platném znění. U žáků cizinců jde především o rozvoj jejich jazykových dovedností, slovní zásoby a orientace ve výuce, pokynech apod. Vychází z potřeb inkluze jednotlivých žáků a prostřednictvím jejich začleňování rozvíjí vzdělávací potenciál všech těchto žáků.

Školský zákon deklaruje rovný přístup při přijímání ke vzdělávání, proto mají cizí státní příslušníci stejná práva a povinnosti jako uchazeči z ČR. Přesto se přijetí cizinců z několika důvodů liší. V souladu se školským zákonem prokazují někteří uchazeči při přijetí kromě stanovených kritérií pro přijetí také znalost českého jazyka pohovorem. Při vzdělávání žáka má škola zodpovědnost za zajištění rovnosti vzdělávacích příležitostí pro všechny a také za odstranění překážek, které by tomu bránily. U žáků cizinců to může být výuka češtiny, pokud nastane tato potřeba. Další opatření zohledňující vzdělávací potřeby žáků cizinců musí vycházet z pedagogické diagnostiky jejich dosavadních znalostí a zkušeností.

Základním principem podpory je přistupovat k žákům cizincům s vědomím toho, že vzdělávací jazyk je pro ně jazyk cizí a že se teprve učí jazyk, prostřednictvím něhož se zároveň učí. To s sebou nese zvýšené požadavky na názornost, přehlednost, systematičnost výuky s velkým důrazem na rozvoj dovedností zvládání českého jazyka.

## Vzdělávání mimořádně nadaných žáků

Za nadaného žáka se považuje především žák, který při adekvátní podpoře vykazuje ve srovnání s vrstevníky vysokou úroveň v jedné či více oblastech rozumových schopností, v pohybových, manuálních, uměleckých nebo sociálních dovednostech. Za žáka mimořádně nadaného se pak považuje především žák, jehož rozložení schopností dosahuje mimořádné úrovně při vysoké tvořivosti v celém okruhu činností nebo v jednotlivých oblastech svých schopností a dovedností.

Vzdělávání žáků nadaných a mimořádně nadaných je žádoucí nejen vzhledem k žákům samotným, ale zároveň má zásadní význam pro společnost. Nemusí se přitom jednat pouze o žáky mimořádně nadané, ale i o ty žáky, kteří prokazují mimořádně vysokou úroveň výkonů ve všech, nebo pouze v určitých činnostech či oblastech vzdělávání, kde projevují například vysokou motivaci, jsou značně cílevědomí a kreativní. Je proto nutné tyto žáky podchytit a individuálně s nimi pracovat.

Nadaní a mimořádně nadaní žáci mohou mít ovšem i řadu problémů při zvládání učiva i v sociálních vztazích z důvodů preferování vlastního tempa, nedostatečný um ve způsobu učení se, podceňování opakování i prosazování vlastní výrazné osobnosti. Je proto důležité zjistit konkrétní nadání žáka, ale i jeho nedostatky a problémy a tomu přizpůsobit práci s ním.

Ke vzdělávacím potřebám mimořádně nadaných žáků se vyjadřuje školské poradenské zařízení. Významná je spolupráce všech učitelů, kteří mimořádně nadaného žáka vyučují.

Ve výuce těchto žáků je využíváno náročnějších metod a postupů, problémového a projektového vyučování, samostudia, práce s informačními technologiemi. Žáci jsou též zapojováni do skupinové výuky a týmové práce, která umožňuje pozitivně rozvíjet jejich sociální komunikaci.

V případě mimořádně nadaného žáka je možné stanovit vzdělávání podle individuálního vzdělávacího plánu, případně může ředitel školy mimořádně nadaného žáka za podmínek daných školským zákonem přeřadit do vyššího ročníku.

Nadaní a mimořádně nadaní žáci jsou různými samostatnými aktivitami zapojeni větší měrou do nadstandardní výuky v jednotlivých předmětech. Úkoly zadanými nad rámec výuky prohlubují své znalosti o další poznatky a mohou se také podílet na vedení výuky samotné. Tito žáci jsou podporováni svými vyučujícími při zapojování se do celorepublikových soutěží např. literárního, jazykového nebo výtvarného směru.

Umělecky nadaní žáci mají možnost prosadit a realizovat pod vedením odborných učitelů své návrhy při tvorbě módních kolekcí na různé soutěže a přehlídky oděvní tvorby, práce v oblasti výtvarné, fotografické a propagační tvorby na výstavách a propagačních akcích. Účastní se prostřednictvím svých prací dalších prezentačních akcí školy – výstavy, burzy škol. Jsou svými pedagogy vedeni k dosažení úspěchu ve výuce i mimo ni.

Žákům, kteří vynikají v různých mimoškolních zájmových činnostech, vychází škola vstříc při uvolňování z výuky.

Žáky, kteří u maturitní nebo závěrečné zkoušky prospěli s vyznamenáním, navrhuje škola na ocenění Hospodářské komory ČR, které je udělováno nejlepším absolventům středních odborných škol.

Vyzdvihováním dosažených úspěchů nadaných žáků škola podporuje rozvoj jejich nadání a samotnou sebedůvěru. Jsou zároveň dobrým příkladem pro ostatní žáky.

## Podmínky bezpečnosti a ochrany zdraví žáků při práci a hygiena práce

Problematika bezpečnosti práce, hygieny práce a požární ochrany je součástí teoretické i praktické výuky. Vychází z požadavku platných právních předpisů – zákonů, vyhlášek, technických norem a předpisů pro danou oblast.

Škola provádí technická a organizační opatření k eliminaci všech rizik spojených s výukou, pozornost je věnována především praktické výuce. Probíhají pravidelné revize veškerých prostor výuky i zařízení. Se všemi riziky v oblasti bezpečnosti a ochrany zdraví jsou žáci podrobně seznámeni na začátku školního roku i v jeho průběhu. Problematika bezpečnosti je shrnuta v Poučení žáků o pravidlech bezpečnosti a chování, které jsou součástí školního řádu. Zároveň jsou žáci prokazatelně seznámeni s bezpečnostními pravidly při výuce v jednotlivých předmětech a učebnách, při školních akcích.

V učebnách praktických činností jsou žáci opakovaně seznamováni s místními provozně bezpečnostními předpisy a s pravidly práce na učebně.

Je podrobně stanoven systém vykonávání dozoru nad žáky při teoretickém a praktickém vyučování.

Při zajištění odborné praxe na smluvních pracovištích je problematika BOZP smluvně ošetřena v souladu s platnými právními předpisy.

V souvislosti s ochranou žáků před násilím, šikanou a dalšími negativními společenskými jevy jsou zapracována pravidla chování ve školním řádu, s touto tematikou dále ve škole pracuje školní metodik prevence a výchovný poradce.

# Rozpracování obsahu vzdělávání

|  |  |
| --- | --- |
| Kód a název oboru vzdělání: | 82-41-M/05 Grafický design |
| Název vzdělávacího programu: | Herní grafika |
| Dosažený stupeň vzdělání: | střední vzdělání s maturitní zkouškou |
| Délka a forma studia: | 4 roky, denní studium |
| Datum platnosti: | 1. 9. 2020 počínaje 1. ročníkem |

## Učební plán

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Počet týdenních vyučovacích hodin** | | | | |
| **1. ročník** | **2. ročník** | **3. ročník** | **4. ročník** | **Celkem** |
| **Povinné vyučovací předměty** |  |  |  |  |  |
| Český jazyk a literatura | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | |
| Cizí jazyk (A/N) | 4 | 4 | 4 | 4 | 16 | |
| Základy společenských věd | 1 | 1 | 1 |  | 3 | |
| Dějepis | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 | |
| Základy přírodních věd | 2 | 2 |  |  | 4 | |
| Komunikace |  |  |  | 1 | 1 | |
| Základy ekologie | 1 |  |  |  | 1 | |
| Matematika | 2 | 2 |  |  | 4 | |
| Tělesná výchova | 2 | 2 | 2 | 2 | 8 | |
| Informační a komunikační technologie | 2 | 2 |  |  | 4 | |
| Ekonomika | 2 | 2 | 1 |  | 5 | |
| Marketing |  |  | 2 |  | 2 | |
| Dějiny výtvarné kultury | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | |
| Výtvarná příprava | 6 | 3 | 3 |  | 12 | |
| Digitální ilustrace |  | 2 | 2 |  | 4 | |
| Úvod do grafického software | 4 | 4 |  |  | 8 | |
| Propagace | 2 |  |  |  | 2 | |
| Typografie počítačových her |  | 2 |  |  | 2 | |
| Webdesign |  |  | 2 |  | 2 | |
| Herní animace |  | 2 | 3 |  | 5 | |
| Aplikovaná psychologie |  |  | 1 | 1 | 2 | |
| Estetika |  |  |  | 2 | 2 | |
| Fotografie | 2 | 2 |  |  | 4 | |
| Tiskové formy |  |  |  | 2 | 2 | |
| Grafický design |  |  | 3 |  | 3 | |
| Herní grafika |  |  | 3 | 4 | 7 | |
| 3D grafika |  |  | 4 | 4 | 8 | |
| Herní engine |  |  |  | 4 | 4 | |
| Hry pro mobilní zařízení |  |  |  | 3 | 3 | |
| **Povinně volitelné vyučovací předměty** |  |  |  | 2 | 2 |
| Seminář z českého jazyka |  |  |  |  |  |
| Seminář z cizího jazyka |  |  |  |  |  |
| Seminář z matematiky |  |  |  |  |  |
| Společenskovědní seminář |  |  |  |  |  |
| Seminář z dějin výtvarné kultury |  |  |  |  |  |
| **Celkem** | **37** | **37** | **38** | **36** | **148** |

**Poznámky k učebnímu plánu:**

* Ve výuce cizího jazyka pokračují žáci ve studiu toho jazyka, kterému se učili na ZŠ. Volenými cizími jazyky jsou ANJ a NEJ.
* Volitelné předměty jsou vyučovány ve 4. ročníku jako podpora společné části maturitní zkoušky. Žáci si zvolí předmět v souladu se svým záměrem vykonat maturitní zkoušku z volitelného předmětu.
* Dělení vyučovacích hodin na skupiny při výuce je v pravomoci ředitele školy, musí postupovat v souladu s předpisy stanovenými MŠMT.
* V souvislosti s konkrétním obsahem každého vyučovacího předmětu se musí každý učitel průběžně zabývat otázkou bezpečnosti a ochrany zdraví při práci a hygieny práce, soustavně se zaměřovat na důslednou výchovu žáků k ochraně životního prostředí a aktualizovat učivo o nové poznatky vědy a techniky.

## Přehled doporučeného využití týdnů ve školním roce

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Činnost** | **1. ročník** | **2. ročník** | **3. ročník** | **4. ročník** |
| Vyučování dle rozpisu učiva | 32 | 32 | 32 | 30 |
| Odborná praxe |  | 2 | 2 |  |
| Časová rezerva (opakování učiva, výchovně-vzdělávací akce, exkurze, projektové dny) | 8 | 6 | 6 | 3 |
| Maturitní zkouška | 0 | 0 | 0 | 4 |
| Celkem týdnů | 40 | 40 | 40 | 37 |

## Přehled rozpracování obsahu vzdělávání v RVP do ŠVP

|  |  |
| --- | --- |
| Kód a název oboru vzdělání: | 82-41-M/05 Grafický design |
| Název vzdělávacího programu: | Herní grafika |
| Dosažený stupeň vzdělání: | střední vzdělání s maturitní zkouškou |
| Délka a forma studia: | 4 roky, denní studium |
| Datum platnosti: | 1. 9. 2020 počínaje 1. ročníkem |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **RVP** | | | **ŠVP** | | | | | | | | |
| **Vzdělávací oblast** | Požadované v RVP | | **Vyučovací předmět** | Převzaté z RVP | | Disponibilní | | | Celkem | | |
| týdně | celkem | týdně | celkem | | týdně | celkem | | týdně | celkem |
| Jazykové vzdělávání – Český jazyk | 5 | 160 | Český jazyk a literatura | 5 | 160 | | 5 | 160 | | 10 | 320 |
| Komunikace |  |  | | 1 | 32 | | 1 | 32 |
| Jazykové vzdělávání – Cizí jazyky | 10 | 320 | Cizí jazyk (A/N) | 10 | 320 | | 6 | 192 | | 16 | 512 |
| Společenskovědní vzdělávání | 5 | 160 | Aplikovaná psychologie | 1 | 32 | |  |  | | 1 | 32 |
| Dějepis | 2 | 64 | | 2 | 64 | | 4 | 128 |
| Základy společenských věd | 2 | 64 | | 1 | 32 | | 3 | 96 |
| Přírodovědné vzdělávání | 4 | 128 | Základy ekologie | 1 | 32 | |  |  | | 1 | 32 |
| Základy přírodních věd | 3 | 96 | | 1 | 32 | | 4 | 128 |
| Matematické vzdělávání | 4 | 128 | Matematika | 4 | 128 | |  |  | | 4 | 128 |
| Estetické vzdělávání | 5 | 160 | Aplikovaná psychologie | 1 | 32 | |  |  | | 1 | 32 |
| Český jazyk a literatura | 2 | 64 | |  |  | | 2 | 64 |
| Estetika | 2 | 64 | |  |  | | 2 | 64 |
| Vzdělávání pro zdraví | 8 | 256 | Tělesná výchova | 8 | 256 | |  |  | | 8 | 256 |
| Vzdělávání v informačních a komunikačních technologiích | 4 | 128 | Informační a komunikační technologie | 4 | 128 | |  |  | | 4 | 128 |
| Ekonomické vzdělávání | 3 | 96 | Ekonomika | 2 | 64 | | 3 | 96 | | 5 | 160 |
| Marketing | 1 | 32 | | 1 | 32 | | 2 | 64 |
| Umělecko-historická a výtvarná příprava | 18 | 576 | Dějiny výtvarné kultury | 9 | 288 | | 3 | 96 | | 12 | 384 |
| Výtvarná příprava | 9 | 288 | | 3 | 96 | | 12 | 384 |
| Technologická a technická příprava | 10 | 320 | 3D grafika | 2 | 64 | | 3 | 96 | | 5 | 160 |
| Propagace |  |  | | 2 | 64 | | 2 | 64 |
| Herní grafika | 3 | 96 | |  |  | | 3 | 96 |
| Tiskové formy |  |  | | 2 | 64 | | 2 | 64 |
| Typografie počítačových her | 1 | 32 | | 1 | 32 | | 2 | 64 |
| Úvod do grafického software | 4 | 128 | | 4 | 128 | | 8 | 256 |
| Návrhová a realizační tvorba | 27 | 864 | Digitální ilustrace | 4 | 128 | |  |  | | 4 | 128 |
| 3D grafika | 3 | 96 | |  |  | | 3 | 96 |
| Fotografie | 2 | 64 | | 2 | 64 | | 4 | 128 |
| Grafický design | 3 | 96 | |  |  | | 3 | 96 |
| Herní animace | 5 | 160 | |  |  | | 5 | 160 |
| Herní engine | 3 | 96 | | 1 | 32 | | 4 | 128 |
| Herní grafika | 4 | 128 | |  |  | | 4 | 128 |
| Hry pro mobilní zařízení | 1 | 32 | | 2 | 64 | | 3 | 96 |
| Webdesign | 2 | 64 | |  |  | | 2 | 64 |
| Povinně volitelný předmět |  |  |  |  |  | | 2 | 64 | | 2 | 64 |
| Seminář z českého jazyka |  |  | |  |  | |  |  |
| Seminář z cizího jazyka |  |  | |  |  | |  |  |
| Seminář z matematiky |  |  | |  |  | |  |  |
| Společenskovědní seminář |  |  | |  |  | |  |  |
| Seminář z dějin výtvarné kultury |  |  | |  |  | |  |  |
| Disponibilní hodiny | 45 | 1 440 |  |  |  | |  |  | |  |  |
| **Celkem** | **148** | **4 736** |  | **103** | **3 296** | | **45** | **1 440** | | **148** | **4 736** |

## Doporučené aplikace průřezových témat do vyučovacích předmětů

|  |  |
| --- | --- |
| Kód a název oboru vzdělání: | 82-41-M/05 Grafický design |
| Název vzdělávacího programu: | Herní grafika |
| Dosažený stupeň vzdělání: | střední vzdělání s maturitní zkouškou |
| Délka a forma studia: | 4 roky, denní studium |
| Datum platnosti: | 1. 9. 2020 počínaje 1. ročníkem |

Průřezová témata obohacují výchovně-vzdělávací proces a obsahy jednotlivých předmětů o aktivity, kterými chceme ovlivňovat postoje žáka, jeho jednání a hodnotový systém, jejich zařazení do výuky předmětů také naplňuje mnohé předávané klíčové kompetence. Témata je možné realizovat jako součást vzdělávacího obsahu jednotlivých předmětů, ale také jako samostatné semináře, besedy, exkurze, třídní projekty.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Vyučovací předmět** | **Průřezové téma** | | | |
| **Občan v demokratické společnosti** | **Člověk a životní prostředí** | **Člověk a svět práce** | **Informační a komunikační technologie** |
| Český jazyk a literatura | \* | \* | \* | \* |
| Cizí jazyk (A/N) | \* | \* | \* | \* |
| Základy spol. věd | \* | \* | \* |  |
| Dějepis | \* | \* | \* |  |
| Základy přírodních věd | \* | \* |  | \* |
| Komunikace | \* |  | \* | \* |
| Základy ekologie | \* | \* | \* | \* |
| Matematika |  | \* | \* | \* |
| Tělesná výchova | \* | \* | \* | \* |
| Informační a komunikační technologie | \* | \* | \* | \* |
| Ekonomika |  |  | \* | \* |
| Marketing |  |  | \* | \* |
| Dějiny výtvarné kultury | \* | \* |  | \* |
| Výtvarná příprava | \* | \* |  | \* |
| Digitální ilustrace | \* | \* | \* | \* |
| Úvod do grafického software |  |  | \* | \* |
| Propagace | \* | \* |  |  |
| Typografie počítačových her | \* |  | \* | \* |
| Webdesign | \* |  | \* | \* |
| Herní animace |  |  | \* | \* |
| Aplikovaná psychologie | \* |  | \* | \* |
| Estetika | \* | \* | \* | \* |
| Fotografie |  | \* |  | \* |
| Tiskové formy | \* | \* | \* | \* |
| Grafický design | \* | \* | \* | \* |
| Herní grafika |  |  | \* | \* |
| 3D grafika |  |  | \* | \* |
| Herní engine |  |  | \* | \* |
| Hry pro mobilní zařízení |  |  |  |  |
| Seminář z českého jazyka | \* | \* | \* | \* |
| Seminář z cizího jazyka | \* | \* | \* | \* |
| Seminář z matematiky |  | \* | \* | \* |
| Společenskovědní seminář | \* |  | \* |  |
| Seminář z dějin výtvarné kultury | \* | \* |  | \* |

# Učební osnovy vyučovacích předmětů

## Učební osnova předmětu: Český jazyk a literatura (CJL)

Oblast vzdělávání: vzdělávání a komunikace v českém jazyce a estetické vzdělávání

Platnost: 1. 9. 2020 počínaje 1. ročníkem

Celkem hodin týdně: 12 hodin

### Obecný cíl vyučovacího předmětu

Základním cílem předmětu Český jazyk a literatura je zejména rozvoj komunikační kompetence žáka a výchova ke sdělnému kultivovanému jazykovému projevu. Významnou součástí je také práce s informacemi, což je zároveň neoddělitelnou součástí všeobecného vzdělávání a je základem rozvoje většiny klíčových dovedností a schopností. Výrazně ovlivňuje začleňování mladého člověka do společnosti.

### Charakteristika učiva

Vyučovací předmět Český jazyk a literatura vychází ze vzdělávací oblasti vzdělávání a komunikace v českém jazyce a estetické vzdělávání v RVP.

Předmět je vyučován ve všech ročnících v hodinové dotaci 3 hodiny týdně.

Učivo je tvořeno třemi oblastmi, které mají rovnocenné postavení. Tyto oblasti se vzájemně doplňují a podporují. Jazykové vzdělávání učí žáka pracovat s jazykem a bezchybně jej užívat v komunikačním procesu jako prostředku dorozumívání a myšlení.

### Cíle vzdělávání

Výuka předmětu Český jazyk a literatura směřuje především k tomu, aby žák:

* zpracovával informace, orientoval se v jejich zdrojích a kultivovaně je prezentoval v souladu s komunikačními zásadami,
* rozlišoval a oceňoval základní komunikační a společenské normy, na základě kterých řeší základní životní a pracovní situace, vyjadřuje své myšlenky, zážitky, názory a postoje,
* kriticky posuzoval literární dílo a vyjadřoval vlastní názory a zážitky z jeho četby, ale byl zároveň tolerantní k názorům a vkusu druhých,
* rozlišoval mezi spisovnou a nespisovnou formou jazyka a vhodně užíval jednotlivých útvarů jazyka.

### Výukové strategie

Kromě frontální výuky je výukových a výchovných cílů dosahováno prostřednictvím práce ve skupinách i prací samostatnou. Východiskem pro výuku je práce s textem jak uměleckým, tak odborným, který je zároveň prostředkem nácviku komunikačních situací a kultivovaného čtení, slouží jako zdroj komplexních jazykových rozborů. Výuka probíhá nejen v klasických učebnách, ale i v počítačové učebně a zázemí pro práci s informacemi tvoří také školní knihovna.

### Hodnocení výsledků žáků

Žák je v předmětu Český jazyk a literatura hodnocen v souladu se školním řádem, hodnocení výsledků žáka probíhá slovně. Hodnoceny jsou nejen nabyté znalosti v rámci probrané látky, ale také jazyková úroveň, komunikativní schopnosti, samostatnost, schopnost spolupráce, schopnost zařadit učivo do učiva již probraného a v neposlední řadě také osobní pokroky jednotlivých žáků. Hodnocení má zejména funkci motivační.

### Přínos předmětu pro rozvoj klíčových kompetencí

Vzdělávání v předmětu Český jazyk a literatura přispívá k rozvoji především těchto klíčových kompetencí:

* mít pozitivní vztah k učení a vzdělávání,
* uplatňovat různé způsoby práce s textem, být čtenářsky gramotný,
* formulovat své myšlenky srozumitelně a souvisle, v písemné podobě přehledně a jazykově správně,
* vyjadřovat se a vystupovat v souladu se zásadami kultury projevu a chování,
* účastnit se aktivně diskusí, formulovat a obhajovat své názory a postoje,
* přispívat k vytváření vstřícných mezilidských vztahů a k předcházení osobním konfliktům,
* vhodně prezentovat svůj odborný potenciál a své profesní cíle,
* využít nabytých znalostí českého jazyka a literatury ve svém profesním zaměření.

### Aplikace průřezových témat a mezipředmětových vztahů

**Občan v demokratické společnosti**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby se:

* orientoval v různých typech společenských skupin, kultur a náboženství,
* vnímal a kriticky hodnotil vliv masmédií.

**Člověk a životní prostředí**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby:

* vymezil současné globální, regionální a lokální problémy životního prostředí,
* popsal vztahy člověka k prostředí.

**Člověk a svět práce**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby:

* se vhodně prezentoval písemnou i verbální formou při vstupu na trh práce.

**Informační a komunikační technologie**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby:

* vyhledával, zpracovával, prezentoval a efektivně využíval informace jak v průběhu vzdělávání, tak i v činnostech, které jsou běžnou součástí jeho osobního a občanského života.

Předmět Český jazyk a literatura je provázán s dalšími vyučovanými předměty, především Základy společenských věd a Informační a komunikační technologie.

### Rozpis výsledků vzdělávání a učiva

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Oblast vzdělávání:**  **Vzdělávání a komunikace v českém jazyce** | **Předmět: Český jazyk a literatura (MLUVNICE)** | | **Období:**  **I. – IV. ročník** | |
| **Očekávané výstupy**  **Žák:** | **Tematický celek** | **Učivo** | **Ročník**  **Hodinová dotace** | **Mezipředmětová vazba**  **Průřezové téma** |
| * definuje vybrané pojmy ze základů jazykovědy * popíše jednotlivé vývojové * stupně českého jazyka | Obecné poznatky o jazyce | * útvary jazyka * příbuznost jazyků * vývoj českého jazyka | I.  16 |  |
| * orientuje se v jazykových příručkách * definuje základní vývojové tendence současného jazyka * rozlišuje mluvenou a psanou formu jazyka a vyjmenuje charakteristické znaky * vysvětlí a aplikuje zásady tvoření hlásek a správné výslovnosti * správně používá základní pravopisné jevy -vyjmenuje jednotlivé vývojové stupně gramatiky | Současný jazyk | * norma, kodifikace, příručky * vývojové tendence současné češtiny gramatiky * grafická stránka současného jazyka – zvuková stránka současného jazyka |  | PT: Občan v demokratické společnosti  PT: Informační a komunikační technologie |
| * -orientuje se ve zdrojích informací * prakticky zpracovává informace, vybírá podstatné informace a tyto třídí podle důležitosti * kultivovaně prezentuje získané informace | Práce s informacemi | * zdroje informací – způsoby zpracování informací * praktický nácvik * práce s informacemi |  | ZSV  PT: Informační a komunikační technologie  PT: Člověk a svět práce |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Oblast vzdělávání:**  **Vzdělávání a komunikace v českém jazyce** | **Předmět: Český jazyk a literatura (SLOH)** | | **Období:**  **I. – IV. ročník** | |
| **Očekávané výstupy**  **Žák:** | **Tematický celek** | **Učivo** | **Ročník**  **Hodinová dotace** | **Mezipředmětová vazba**  **Průřezové téma** |
| * vysvětlí rozdíl mezi jednotlivými funkčními styly * vyjmenuje základní slohové postupy a útvary | Stylistika | * funkční styly * slohové postupy a útvary | I.  16 |  |
| * prezentuje vypravování písemnou i ústní formou * vytváří inzerát, pozvánku | Prostě sdělovací styl | * vyprávění * rozhovor * e-mail, inzerát, pozvánka |  | PT: Člověk a svět práce |
| * vyjmenuje a charakterizuje základní publicistické útvary, * zaujímá kritický postoj k informacím z médií * rozlišuje média bulvární a seriózní * napíše fejeton | Publicistický styl | * reportáž * fejeton * zpráva |  | ZSV  PT: Občan v demokratické společnosti, Informační a komunikační technologie |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Oblast vzdělávání:**  **Vzdělávání a komunikace v českém jazyce** | **Předmět: Český jazyk a literatura (LITERATURA)** | | **Období:**  **I. – IV. ročník** | |
| **Očekávané výstupy**  **Žák:** | **Tematický celek** | **Učivo** | **Ročník**  **Hodinová dotace** | **Mezipředmětová vazba**  **Průřezové téma** |
| * rozlišuje pojmy próza, poezie drama * vymezí základní literární útvary a dokáže je rozeznat v modelových textech * nové literárněvědné znalosti využívá při práci s textem | Literární teorie | * základní literárněvědné pojmy * poezie, próza, drama * lidová slovesnost * (pohádka, pověst) – literární útvary (román, novela, povídka, legenda) | I.  64 |  |
| * interpretuje a reprodukuje literární text * zachytí hlavní myšlenku díla * orientuje se ve významných představitelích české a světové literatury | Literární historie | * počátky literatury * starověké civilizace * literatura středověku * renesanční, barokní a klasicistní literatura |  | PT: Občan v demokratické společnosti |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Oblast vzdělávání:**  **Vzdělávání a komunikace v českém jazyce** | **Předmět: Český jazyk a literatura (MLUVNICE)** | | **Období:**  **I. – IV. ročník** | |
| **Očekávané výstupy**  **Žák:** | **Tematický celek** | **Učivo** | **Ročník**  **Hodinová dotace** | **Mezipředmětová vazba**  **Průřezové téma** |
| * vysvětlí principy změn významu slova a zároveň vytváří typické příklady, jevy rozezná v textu * vědomosti o změnách ve významu slova prakticky využívá jak v mluveném, tak v psaném projevu | Nauka o slovní zásobě a významu slov | * vrstvy slovní zásoby * způsoby obohacování slovní zásoby * synonymie, antonymie, homonymie, * polysémie | II.  16 |  |
| * vyjmenuje neohebné slovní druhy * rozlišuje spisovné tvary a je schopen jich využívat v psaném i mluveném projevu | Neohebné slovní druhy | * opakování problematiky slovních druhů * vymezení neohebných slovních druhů |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Oblast vzdělávání:**  **Vzdělávání a komunikace v českém jazyce** | **Předmět: Český jazyk a literatura (SLOH)** | | **Období:**  **I. – IV. ročník** | |
| **Očekávané výstupy**  **Žák:** | **Tematický celek** | **Učivo** | **Ročník**  **Hodinová dotace** | **Mezipředmětová vazba**  **Průřezové téma** |
| * orientuje se * v zákonitostech a pravidlech odborného stylu * popíše význam termínů ve svém oboru * napíše výklad na odborné téma ze svého odboru | Odborný styl | * referát * výklad * popis pracovního postupu | II.  16 | PT: Člověk a svět práce |
| * vymezí funkci a využití úřední korespondence * stylizuje úřední dopis * vytvoří strukturovaný životopis, žádost o práci | Administrativní styl | * strukturovaný životopis * žádost * úřední dopis |  | ZSV  PT: Občan v demokratické společnosti |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Oblast vzdělávání:**  **Vzdělávání a komunikace v českém jazyce** | **Předmět: Český jazyk a literatura (LITERATURA)** | | **Období:**  **I. – IV. ročník** | |
| **Očekávané výstupy**  **Žák:** | **Tematický celek** | **Učivo** | **Ročník**  **Hodinová dotace** | **Mezipředmětová vazba**  **Průřezové téma** |
| * charakterizuje literární postavu * diskutuje o charakteru díla z hlediska užitých literárních prostředků (ich forma, er forma) * definuje vliv monologických a dialogických pasáží na dynamiku textu | Literární teorie | * literární postavy * monolog, dialog * řeč autorská, řeč postav | II.  64 |  |
| * formuluje vlastní názor na četbu * charakterizuje významné osobnosti a události 19. století | Literární historie | * romantismus a realismus v literatuře * národní obrození * májovci * ruchovci * lumírovci |  | PT: Občan v demokratické společnosti  DEJ |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Oblast vzdělávání:**  **Vzdělávání a komunikace v českém jazyce** | **Předmět: Český jazyk a literatura (MLUVNICE)** | | **Období:**  **I. – IV. ročník** | |
| **Očekávané výstupy**  **Žák:** | **Tematický celek** | **Učivo** | **Ročník**  **Hodinová dotace** | **Mezipředmětová vazba**  **Průřezové téma** |
| * provádí syntaktický rozbor * vyhledá základní skladebnou dvojici a rozvíjející větné členy * vzájemně odliší jednoduchou větu a souvětí * orientuje se v základech psaní interpunkce | Skladba věty jednoduché | * slovní druhy * věta a výpověď * větné vztahy | III.  16 |  |
| * vyjmenuje základní druhy vedlejších vět * pozná v souvětí druhy vedlejších vět a odliší je od vět hlavních * vyjádří poměry mezi větami – orientuje se v odchylkách od pravidelné větné stavby * odlišuje druhy vět podle postoje mluvčího ke skutečnosti * zaznamená souvětí do názorného grafu * určuje poměry mezi větami | Skladba souvětí | * souvětí souřadné * souvětí podřadné * zvláštnosti nepravidelnosti větné skladby * aktuální větné členění * věty podle postoje mluvčího ke skutečnosti |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Oblast vzdělávání:**  **Vzdělávání a komunikace v českém jazyce** | **Předmět: Český jazyk a literatura (SLOH)** | | **Období:**  **I. – IV. ročník** | |
| **Očekávané výstupy**  **Žák:** | **Tematický celek** | **Učivo** | **Ročník**  **Hodinová dotace** | **Mezipředmětová vazba**  **Průřezové téma** |
| * rozeznává estetické prvky uměleckého textu a sám je využívá * stylizuje úvahu | Umělecký styl | * vypravování * charakteristika úvaha | III.  16 | PT: Občan v demokratické společnosti |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Oblast vzdělávání:**  **Vzdělávání a komunikace v českém jazyce** | **Předmět: Český jazyk a literatura (LITERATURA)** | | **Období:**  **I. – IV. ročník** | |
| **Očekávané výstupy**  **Žák:** | **Tematický celek** | **Učivo** | **Ročník**  **Hodinová dotace** | **Mezipředmětová vazba**  **Průřezové téma** |
| * analyzuje literární dílo z hlediska jeho struktury * popíše vliv zvolených jazykových prostředků na charakter díla | Literární teorie | * struktura a jazyk literárního díla | III.  64 |  |
| * charakterizuje významné osobnosti a události přelomu 19. a 20. století * orientuje se ve významných osobnostech a událostech 1. pol. 20. století. * kriticky hodnotí četbu * porovnává různá zpracování téhož námětu v literatuře, divadle, filmu | Literární historie | * literatura přelomu a 20. století * próza, poezie, drama 1. poloviny stol |  | PT: Občan v demokratické společnosti  DEJ |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Oblast vzdělávání:**  **Vzdělávání a komunikace v českém jazyce** | **Předmět: Český jazyk a literatura (MLUVNICE)** | | **Období:**  **I. – IV. ročník** | |
| **Očekávané výstupy**  **Žák:** | **Tematický celek** | **Učivo** | **Ročník**  **Hodinová dotace** | **Mezipředmětová vazba**  **Průřezové téma** |
| * si utřídí a prohloubí znalosti z oblasti z předchozích ročníků | Opakování | * skladba * tvarosloví * nauka o slovní zásobě a významu slov * nauka o tvoření slov | IV.  15 |  |
| * analyzuje text na základě principu tematicko rematických posloupností | Nauka o textu | * tematicko rematické posloupnosti |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Oblast vzdělávání:**  **Vzdělávání a komunikace v českém jazyce** | **Předmět: Český jazyk a literatura (SLOH)** | | **Období:**  **I. – IV. ročník** | |
| **Očekávané výstupy**  **Žák:** | **Tematický celek** | **Učivo** | **Ročník**  **Hodinová dotace** | **Mezipředmětová vazba**  **Průřezové téma** |
| * upevní a prohloubí znalosti z předchozích ročníků | Opakování všech stylů | * prostěsdělovací * publicistický * odborný * administrativní * umělecký | IV.  15 |  |
| * prezentuje rozsáhlejší mluvený projev na dané téma * aplikuje základní pravidla rétoriky | Základy rétoriky | * pravidla kultivovaného veřejného projevu |  | ZSV  PT: Člověk a svět práce, Občan v demokratické společnosti |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Oblast vzdělávání:**  **Vzdělávání a komunikace v českém jazyce** | **Předmět: Český jazyk a literatura (LITERATURA)** | | **Období:**  **I. – IV. ročník** | |
| **Očekávané výstupy Žák:** | **Tematický celek** | **Učivo** | **Hodinová dotace** | **Mezipředmětová vazba**  **Průřezové téma** |
| * interpretuje dílo, vyjadřuje hlavní rysy, myšlenku a základní dějovou linii, charakterizuje postavy a uvádí dílo do historického kontextu | Literární teorie | * interpretace děl | IV.  60 |  |
| * orientuje se ve významných osobnostech a událostech 2. pol. 20. století * diskutuje o současné literární tvorbě * píše vlastní literární texty * projevuje zájem o současné kulturní dění, * navštěvuje divadla, kina, výstavy… | Literární historie | * literatura 2. poloviny 20. století a počátku 21. století (současná tvorba) |  | PT: Občan v demokratické společnosti |

## Učební osnova předmětu: Anglický jazyk (ANJ)

Oblast vzdělávání: vzdělávání a komunikace v cizím jazyce

Platnost: 1. 9. 2020 počínaje 1. ročníkem

Celkem hodin týdně: 16 hodin

### Obecný cíl vyučovacího předmětu

Obecným cílem předmětu Anglický jazyk je poskytnout vzdělání v oblasti anglického jazyka a rozvinout ústní i písemné komunikativní dovednosti žáka. Nedílnou součástí předmětu je konverzace, která umožňuje vstupovat do kontaktů s druhými lidmi a uplatnit se ve společnosti, která na jazykové vzdělání klade stále vyšší požadavky. Předmět také zprostředkovává informace a přibližuje kulturní hodnoty anglicky mluvících národů.

### Charakteristika učiva

Vyučovací předmět Anglický jazyk vychází ze vzdělávací oblasti vzdělávání a komunikace v cizím jazyce v RVP. Je vyučován ve všech ročnících s časovou dotací 4 hodiny týdně.

Výuka směřuje k tomu, aby žák dosáhl úrovně B1 (případně B2) podle Společného evropského referenčního rámce pro cizí jazyky a je rozdělena do čtyř základních oblastí, které se vzájemně prolínají. Řečové dovednosti přispívají k rozvoji sluchových, komunikačních a písemných dovedností. Jazykové prostředky, které tvoří gramatika, slovní zásoba a výslovnost umožňují osvojit si strukturu a syntax anglického jazyka na požadované úrovni. Jazykové a konverzační obraty spolu s konverzací o základních tématech přispívají ke zvládnutí komunikačních situací. Práce a texty a seznámení se s reáliemi vede k poznání literatury, kultury a tradic anglicky mluvících zemí.

### Cíle vzdělávání

Výuka předmětu Anglický jazyk směřuje především k tomu, aby žák:

* v oblasti receptivních řečových dovedností rozpoznal téma rozhovoru a uměl pracovat s informacemi získanými z cizojazyčného textu,
* v rámci produktivních řečových si osvojil základní komunikační a společenské normy, na základě kterých se orientuje v základních životních situacích, vyjádřil své názory a postoje, vysvětlil běžné problémy a navrhl jejich řešení,
* v oblasti interaktivních řečových dovedností efektivně komunikoval s partnerem, dokázal kriticky posoudit názory a hodnotové orientace jiných lidí a obhájil svůj názor  znal a správně používal slovní zásobu, gramatické prostředky a jazykové funkce,
* v rámci tematických okruhů poznal tradice a hodnoty anglicky mluvících zemí.

### Výukové strategie

Výuka je rozdělena do dvou částí. V konverzaci žáci získávají a procvičují jazykové dovednosti, v mluvnické části zase jazykové prostředky.

Výukových a výchovných cílů je v hodinách Anglického jazyka dosahováno prostřednictvím samostatné práce s učebnicí, prací ve skupině a zpracováváním tematických projektů.

Díky rozdělení třídy na menší skupiny dostává každý žák prostor k vlastnímu sebevyjádření a je mu poskytnuta častá zpětná vazba od učitele.

Nedílnou součást vyučování tvoří kromě oblasti jazykové a gramatické i poslech cizojazyčných nahrávek, četba anglických textů a sledování tematicky zaměřených filmů.

Výuka probíhá také v počítačové učebně, kde žák zpracovává projekty a počítačové prezentace na zadaná témata a v on-line programech procvičuje své jazykové znalosti a dovednosti.

### Hodnocení výsledků žáků

V hodinách Anglického jazyka je žák hodnocen v souladu se školním řádem slovně i písemně. Hodnoceny jsou znalosti žáka nabyté v rámci probrané látky společně s jeho jazykovou a receptivní dovedností. Nedílnou součást hodnocení tvoří schopnost spolupracovat s ostatními žáky, aktivně se zapojit do výuky, schopnost tvořivé práce, vytrvalost a v neposlední řadě i osobní pokrok žáka.

### Přínos předmětu pro rozvoj klíčových kompetencí

Vzdělávání v předmětu Anglický jazyk přispívá k rozvoji především těchto klíčových kompetencí:

* mít pozitivní vztah k učení a vzdělávání,
* uplatňovat různé způsoby práce s textem, být čtenářsky gramotný,
* chápat výhody znalosti cizího jazyka pro životní i pracovní uplatnění, prohlubovat si i nadále jazykové znalosti,
* dosáhnout jazykové způsobilosti potřebné pro komunikaci v cizojazyčném prostředí a především pro pracovní uplatnění v příslušném oboru,
* řešit problémové situace v cizojazyčném prostředí,
* logicky a přesně formulovat vlastní myšlenky a pocity i při nedostatečné slovní zásobě,
* poznat kulturu anglicky mluvících zemí ve srovnání s hodnotami a kulturou České republiky,
* využívat anglického jazyka k získávání informací z různých oblastí a pro své profesní zaměření.

### Aplikace průřezových témat a mezipředmětových vztahů

**Občan v demokratické společnosti**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby:

* využíval metody, které vedou k porozumění, interpretaci a vlastnímu hodnocení názorů vyjádřených v anglickém textu.

**Člověk a životní prostředí**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby si:

* osvojil základní anglické slovní zásoby z oblasti environmentální výchovy a schopnost se k tomuto tématu v daném jazyce vyjadřovat.

**Člověk a svět práce**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby se:

* orientoval na trhu práce v rámci celé Evropské unie,
* vyhledával informace o pracovních příležitostech a písemnou i verbální formou jednal s potencionálními zaměstnavateli.

**Informační a komunikační technologie**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby:

* při vyhledávání informací na internetu a při zpracování témat využíval stránky v anglickém jazyce a používal je k upevnění a procvičení jazyka.

Předmět Anglický jazyk je provázán s dalšími vyučovanými předměty, především je to Český jazyk a literatura, Dějepis a Základy společenských věd.

### Rozpis výsledků vzdělávání a učiva

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Oblast vzdělávání:**  **Vzdělávání a komunikace v cizím jazyce** | **Předmět: Anglický jazyk** | | **Období:**  **I. – IV. ročník** | |
| **Očekávané výstupy**  **Žák:** | **Tematický celek** | **Učivo** | **Ročník**  **Hodinová dotace** | **Mezipředmětová vazba**  **Průřezové téma** |
| Dosahuje úrovně A2 dle Společného evropského referenčního rámce  Poslech:   * rozumí frázím a nejběžnější slovní zásobě vztahující se k oblastem, které se ho bezprostředně týkají (např. základní informace o své osobě a vaší rodině, o nakupování, místopisu, zaměstnání) * dokážete pochopit smysl krátkých, jasných, jednoduchých zpráv a hlášení   Čtení:   * zvládne číst krátké jednoduché texty * umí vyhledat konkrétní předvídatelné informace v jednoduchých každodenních materiálech, např. v jídelních lístcích, prospektech, inzerátech či jízdních řádech * rozumí krátkým jednoduchým osobním dopisům | Slovní zásoba:   * sports and hobbies * accidents and injuries * holidays * school * people * feelings * films and tv programmes * natural disasters * weather * work * town (visitor attractions)   Gramatické jevy a jejich procvičování  Cvičení  Souhrnné opakování | * contrast: Present simple and precent continuous * articles * there is / there are * past simple * past continuous * contrast: Past simple and past simple continuous * quantity: some, * any, a few, a little, how much / many * must, mustn’t, need, needn’t, * have to, don’t have * to * comparative * adjectives * superlative adjectives * too and enough * will and going to * first conditional * present perfect * contrast: Past simple and present * perfect | I.  128 | CJL, ZSV  PT: Občan v demokratické společnosti, Člověk a svět práce, Informační a komunikační technologie, Člověk a životní prostředí |
| Mluvení:   * umí komunikovat v jednoduchých běžných situacích vyžadujících jednoduchou přímou výměnu informací o známých tématech a činnostech * zvládne velmi krátkou společenskou konverzaci, i když ještě nerozumí natolik, aby se v konverzaci sám dokázal udržet * umí použít řadu frází a vět, aby jednoduchým způsobem popsal vlastní rodinu a další lidi, životní podmínky, dosažené vzdělání a své současné nebo předchozí zaměstnání Psaní: * umí napsat krátké jednoduché poznámky a zprávy týkající se jeho/jejích základních potřeb * zvládne napsat velmi jednoduchý osobní dopis, např. poděkování |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Oblast vzdělávání:**  **Vzdělávání a komunikace v cizím jazyce** | **Předmět: Anglický jazyk** | | | **Období:**  **I. – IV. ročník** | |
| **Očekávané výstupy**  **Žák:** | **Tematický celek** | | **Učivo** | **Ročník**  **Hodinová dotace** | **Mezipředmětová vazba**  **Průřezové téma** |
| Dosahuje úrovně A2/A2+ dle Společného evropského referenčního rámce  Poslech:   * rozumí frázím a nejběžnější slovní zásobě vztahující se k oblastem, které se ho bezprostředně týkají (např. základní informace o své osobě a vaší rodině, o nakupování, místopisu, zaměstnání) * dokážete pochopit smysl krátkých, jasných, jednoduchých zpráv a hlášení   Čtení:   * zvládne číst krátké jednoduché texty * umí vyhledat konkrétní předvídatelné informace v jednoduchých každodenních materiálech, např. v jídelních lístcích, prospektech, inzerátech či jízdních řádech * rozumí krátkým jednoduchým osobním dopisům | Slovní zásoba:   * shops and services * shopping * business * everyday items * gadgets * materials * crime and criminals * people * home * school * work * family and social life * food   Gramatické jevy a jejich procvičování  Cvičení  Souhrnné opakování | | * second conditional * past perfect * reported speech * the passive (present simple and past simple) * tell and say | II.  128 | CJL, ZSV  PT: Občan v demokratické společnosti, Člověk a svět práce, Informační a komunikační technologie, Člověk a životní prostředí |
| Mluvení:   * umí komunikovat v jednoduchých běžných situacích vyžadujících jednoduchou přímou výměnu informací o známých tématech a činnostech * zvládne velmi krátkou společenskou konverzaci, i když ještě nerozumí natolik, aby se v konverzaci sám dokázal udržet * umí použít řadu frází a vět, aby jednoduchým způsobem popsal vlastní rodinu a další lidi, životní podmínky, dosažené vzdělání a své současné nebo předchozí zaměstnání   Psaní:   * umí napsat krátké jednoduché poznámky a zprávy týkající se jeho/jejích základních potřeb * zvládne napsat velmi jednoduchý osobní dopis, např. poděkování | |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Oblast vzdělávání:**  **Vzdělávání a komunikace v cizím jazyce** | **Předmět: Anglický jazyk** | | **Období:**  **I. – IV. ročník** | |
| **Očekávané výstupy**  **Žák:** | **Tematický celek** | **Učivo** | **Ročník**  **Hodinová dotace** | **Mezipředmětová vazba**  **Průřezové téma** |
| Dosahuje úrovně B1 dle Společného evropského referenčního rámce  Poslech:   * rozumí hlavním myšlenkám vysloveným spisovným jazykem o běžných tématech, se kterými se setkává v práci, ve škole či ve volném čase * rozumí smyslům mnoha rozhlasových a televizních programů týkajících se současných událostí nebo témat souvisejících s oblastmi jeho osobního či pracovního zájmu, pokud jsou vysloveny poměrně pomalu a zřetelně   Čtení:   * rozumí textům, které obsahují slovní zásobu často užívanou v každodenním životě nebo které se vztahují k jeho práci či škole * rozumí popisům událostí, pocitů a přáním v osobních dopisech | Slovní zásoba:   * social activities * sports venues * sport * food * large numbers, fractions, percentages, rations * feelings * future time expressions * home * gadgets * shopping and services * travelling and tourism * culture and free time   Gramatické jevy a jejich procvičování  Cvičení  Souhrnné opakování | * articles * will and going to * past tense contrast * present perfect and past simple contrast * contrast be / bet used to * past simple * present perfect simple and continuous * will, may, might, could * first conditional * comparative and * superlative adjectives and adverbs * second conditional * modal verbs in the * past * defining relative clauses * non-defining * relative clauses | III.  128 | CJL, ZSV  PT: Občan v demokratické společnosti, Člověk a svět práce, Informační a komunikační technologie, Člověk a životní prostředí |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Mluvení:   * umí si poradit s většinou situací, které mohou nastat při cestování v oblasti, kde se tímto jazykem mluví – dokáže se bez přípravy zapojit do hovoru o tématech, která jsou mu známa, o něž se zajímá nebo která se týkají každodenního života (např. rodiny, koníčků, práce, cestování a aktuálních událostí) * umí jednoduchým způsobem spojovat fráze, aby popsal své zážitky a události, své sny, naděje a cíle * umí stručně odůvodnit a vysvětlit své názory a plány * zvládne vyprávět příběh nebo přiblížit obsah knihy nebo filmu a vylíčit své reakce   Psaní:   * umí napsat jednoduché souvislé texty na témata, která dobře zná nebo která * ho osobně zajímají * bez problémů napíše osobní dopisy popisující osobní zážitky a dojmy |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Oblast vzdělávání:**  **Vzdělávání a komunikace v cizím jazyce** | **Předmět: Anglický jazyk** | | **Období:**  **I. – IV. ročník** | |
| **Očekávané výstupy**  **Žák:** | **Tematický celek** | **Učivo** | **Ročník**  **Hodinová dotace** | **Mezipředmětová vazba**  **Průřezové téma** |
| Dosahuje úrovně B1/B1+ dle Společného evropského referenčního rámce  Poslech:   * rozumí hlavním myšlenkám vysloveným spisovným jazykem o běžných tématech, se kterými se setkává v práci, ve škole či ve volném čase * rozumí smyslům mnoha rozhlasových a televizních programů týkajících se současných událostí nebo témat souvisejících s oblastmi jeho osobního či pracovního zájmu, pokud jsou vysloveny poměrně pomalu a zřetelně   Čtení:   * rozumí textům, které obsahují slovní zásobu často užívanou v každodenním životě nebo které se vztahují k jeho práci či škole * rozumí popisům událostí, pocitů a přáním v osobních dopisech. | Slovní zásoba:   * sport * health * science and technology * nature and environment * state and society * music * town * literature * travelling * units of measurement   Gramatické jevy a jejich procvičování  Cvičení  Souhrnné opakování | * the passive * have something done * reported speech * third conditional * participle clauses | IV.  120 | CJL, ZSV  PT: Občan v demokratické společnosti, Člověk a svět práce, Informační a komunikační technologie, Člověk a životní prostředí |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Mluvení:   * umí si poradit s většinou situací, které mohou nastat při cestování v oblasti, kde se tímto jazykem mluví dokáže se bez přípravy zapojit do hovoru o tématech, která jsou mu známa, o něž se zajímá nebo která se týkají každodenního života (např. rodiny, koníčků, práce, cestování a aktuálních událostí) * umí jednoduchým způsobem spojovat fráze, aby popsal své zážitky a události, své sny, naděje a cíle * umí stručně odůvodnit a vysvětlit své názory a plány * zvládne vyprávět příběh nebo přiblížit obsah knihy nebo filmu a vylíčit své reakce   Psaní:   * umí napsat jednoduché souvislé texty na témata, která dobře zná nebo která ho osobně zajímají – bez problémů napíše osobní dopisy popisující osobní zážitky a dojmy |  |  |  |  |

## Učební osnova předmětu: Německý jazyk (NEJ)

Oblast vzdělávání: vzdělávání a komunikace v cizím jazyce

Platnost: 1. 9. 2020 počínaje 1. ročníkem

Celkem hodin týdně: 16 hodin

### Obecný cíl vyučovacího předmětu

Cílem předmětu Německý jazyk je připravit žáka na aktivní život ve společnosti, na schopnost využívat informační a komunikační technologie v každodenním životě.

Je to tedy výchova moderního člověka, který má jazykové znalosti a dovednosti potřebné k dorozumění se v německém jazyce, k navazování společenských a osobních vztahů. Žák se naučí porozumět kultuře a zvykům jiných lidí a respektovat je. Výuka se realizuje ve skupinách max. 15 žáků, čímž je zajištěn individuální přístup a aktivizace všech zúčastněných.

### Charakteristika učiva

Vyučovací předmět Německý jazyk vychází ze vzdělávání a komunikace v cizím jazyce RVP. Předmět zahrnuje tyto oblasti: řečovou, jazykovou a reálie. Je vyučován ve všech ročnících s časovou dotací 4 hodiny týdně.

Hlavní náplní je oblast řečová, tj. porozumění psanému nebo mluvenému textu a ústní nebo písemné vyjadřování, řečové dovednosti se prohlubují ve standardních situacích.

Vyučování německému jazyku navazuje na úroveň jazykových znalostí a komunikačních dovedností odpovídající úrovni A2 podle Společného evropského referenčního rámce pro jazyky, které žák získal v předchozím vzdělávání, a směřuje k dosažení úrovně B1 (lepší žáci B2) podle tohoto rámce. Reálie umožňují žákovi lépe poznat německy mluvící země, jejich tradice, kulturu a zvyklosti.

### Cíle vzdělávání

Výuka předmětu Německý jazyk směřuje především k tomu, aby žák:

* rozuměl souvislým projevům v německém jazyce,
* pracoval s textem (běžným i odborným),
* samostatně formuloval vlastní myšlenky (životopis, žádost o přijetí do zaměstnání),
* měl poznatky z reálií dané jazykové oblasti.

### Výukové strategie

Výuka je vedena tak, aby podporovala samostatnost žáka. Využívá se práce skupiny i frontální způsob výuky, ale i individuální přístup k jednotlivým žákům. Při výuce jsou využívány audio i video ukázky, čtení (i autentické texty).

K podpoře výuky je vhodné využití exkurzí (např. Vídeň) a také doporučených výměnných studijních pobytů. Práci s učebnicí doplňujeme dalším výukovým materiálem (časopisy, cvičebnice).

### Hodnocení výsledků žáků

Žák je v předmětu Německý jazyk hodnocen v souladu se školním řádem.

Žák je hodnocen z každé lekce, eventuelně z tematického okruhu testem, zkoušení je průběžné. Při hodnocení je kladen důraz na řečové dovednosti = porozumění textu a samostatné vyjadřování.

Cílem a základem každého hodnocení je poskytnout žákovi zpětnou vazbu.

Hodnocení by mělo vést k pozitivnímu vyjádření a mělo by být pro žáka motivující.

### Přínos předmětu pro rozvoj klíčových kompetencí

Vzdělávání v předmětu Německý jazyk přispívá k rozvoji především těchto klíčových kompetencí:

* mít pozitivní vztah k učení a vzdělávání,
* uplatňovat různé způsoby práce s textem, být čtenářsky gramotný,
* chápat výhody znalosti cizího jazyka pro životní i pracovní uplatnění, prohlubovat si i nadále jazykové znalosti,
* dosáhnout jazykové způsobilosti potřebné pro komunikaci v cizojazyčném prostředí a především pro pracovní uplatnění v příslušném oboru,
* řešit problémové situace v cizojazyčném prostředí,
* projevovat se správně, logicky a kultivovaně v německém jazyce,
* obhájit si vlastní názor, zapojit se do diskuze v německém jazyce,
* využívat německého jazyka k získávání informací z různých oblastí a pro své profesní zaměření.

### Aplikace průřezových témat a mezipředmětových vztahů

**Člověk a životní prostředí**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby:

* byl odpovědný za své okolí, za životní prostředí,
* dokázal vytvářet budoucí životní styl – hospodárnost, úspornost.

**Občan v demokratické společnosti**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby:

* dokázal vnímat své okolí, respektoval a toleroval jiné národy a národnosti.

**Člověk a svět práce**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby:

* aktivně rozhodoval o vlastní profesní kariéře,
* zvládal komunikační situace,
* podle podmínek daného regionu změnil profesní orientaci.

Předmět Německý jazyk je provázán s dalšími vyučovanými předměty, především je to Český jazyk a literatura a Základy společenských věd.

### Rozpis výsledků vzdělávání a učiva

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Oblast vzdělávání:**  **Vzdělávání a komunikace v cizím jazyce** | **Předmět: Německý jazyk** | | **Období:**  **I. – IV. ročník** | |
| **Očekávané výstupy**  **Žák:** | **Tematický celek** | **Učivo** | **Ročník**  **Hodinová dotace** | **Mezipředmětová vazba**  **Průřezové téma** |
| dosahuje úrovně A1 dle Společného evropského referenčního rámce  Poslech:   * rozumí základní školním a pracovním pokynům v německém jazyce * rozumí základním frázím a slovům týkající se jeho osoby, rodiny a konkrétního okolí, pokud lidé hovoří pomalu a zřetelně   Čtení:   * rozumí jednoduchému psanému projevu, osobním jménům, slovům a velmi jednoduchým větám   Mluvení:   * vyslovuje správně – pozdraví a rozloučí se v německém jazyce * představí sebe a ostatní – jednoduchými frázemi a větami popíše místo, kde žije, a osoby, které zná – klade jednoduché otázky a na podobné otázky odpovídá   Psaní:   * vyplňuje krátké formuláře obsahující osobní údaje * napíše stručný jednoduchý text na pohlednici, např. pozdrav z dovolené | Slovní zásoba:  Grußformeln  Familie und Freunde  Freizeit und Hobbys  Essen und Trinken  Mein Tagesablauf  Meine Wohnung  Meine Schule  Gramatické jevy  a jejich procvičování  Cvičení  Souhrnné opakování | * formy pozdravů * abeceda * osobní údaje * představení rodiny, přátel * vyjádření zálib * vyjádření běžných každodenních činností * popis bydliště * grafická a zvuková podoba * slova * členy * podstatná jména * přídavná jména * zájmena * číslovky * přítomný čas sloves * způsobová slovesa – minulý čas sloves – préteritum, perfektum * časové údaje * předložky * zápor v němčině * skladba jednoduché věty a otázky | I.  128 | ZSV, CJL  PT: Občan v demokratické společnosti, Člověk a svět práce, Informační a komunikační technologie, Člověk a životní prostředí |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Oblast vzdělávání:**  **Vzdělávání a komunikace v cizím jazyce** | **Předmět: Německý jazyk** | | **Období:**  **I. – IV. ročník** | |
| **Očekávané výstupy**  **Žák:** | **Tematický celek** | **Učivo** | **Ročník**  **Hodinová dotace** | **Mezipředmětová vazba**  **Průřezové téma** |
| dosahuje úrovně A1+/A2 dle Společného evropského referenčního rámce.  Poslech:   * rozumí frázím a nejběžnější slovní zásobě vztahující se k oblastem, které se ho týkají (rodina, zájmy, zaměstnání, bydliště) * chápe smysl krátkých jasných zpráv a hlášení   Čtení:   * rozumí krátkým jednoduchým textům * orientuje se v jednoduchých každodenních materiálech, např. v inzerátech, prospektech, jídelních lístcích a jízdních řádech   Mluvení:   * komunikuje v jednoduchých běžných situacích o známých tématech * jednoduchým způsobem popíše vlastní rodinu, životní podmínky, dosažené vzdělání, současné i předchozí zaměstnání   Psaní:   * napíše krátké jednoduché poznámky a zprávy týkající se základních potřeb * napíše jednoduchý osobní dopis | Slovní zásoba:   * Familie und Freunde * Freizeit und Hobbys * Essen und Trinken * Einkaufen * Krankheit und Gesundheit * Mein Tagesablauf * Meine Wohnung * Mein Wohnort * Meine Schule * Arbeit und Beruf * Ferien, Urlaub, * Reisen   Gramatické jevy a jejich procvičování  Cvičení  Souhrnné opakování | * osobní údaje * představení rodiny, přátel * vyjádření zálib * vyjádření běžných každodenních činností * popis bydliště * škola, zaměstnání, vzdělání * dovolená, cestování * grafická a zvuková podoba slova * podstatná jména * přídavná jména * zájmena * časování sloves * minulý čas sloves * préteritum, perfektum * budoucí čas * časové údaje * předložky * spojky * zápor v němčině * skladba jednoduché věty * souvětí | II.  128 | PT: Občan v demokratické společnosti, Člověk a svět práce, Informační a komunikační technologie, Člověk a životní prostředí |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Oblast vzdělávání:**  **Vzdělávání a komunikace v cizím jazyce** | **Předmět: Německý jazyk** | | **Období:**  **I. – IV. ročník** | |
| **Očekávané výstupy**  **Žák:** | **Tematický celek** | **Učivo** | **Ročník Hodinová dotace** | **Mezipředmětová vazba**  **Průřezové téma** |
| dosahuje úrovně A2+/B1 dle Společného evropského referenčního rámce  Poslech:   * rozumí hlavním bodům jasné spisovné řeči týkající se běžných témat a záležitostí, s nimiž se setkává ve volném čase, ve škole atd., pokud jsou vysloveny pomalu a zřetelně   Čtení:   * rozumí textům obsahující slovní zásobu užívanou v každodenním životě * rozumí popisům událostí, pocitů a přání v osobních dopisech   Mluvení:   * konverzuje o tématech, která se týkají každodenního života, např. rodina, volný čas, škola, cestování, aktuální události * vypráví příběh, přiblíží obsah knihy či filmu   Psaní:   * napíše jednoduchý souvislý text na témata, která dobře zná nebo která ho zajímají | Slovní zásoba:   * Familie und Freunde * Freizeit und Hobbys * Essen und Trinken * Einkaufen und Dienstleistungen * Kleidung und Mode * Mein Tagesablauf * Mein Wohnort * Meine Schule * Arbeit und Beruf * Ferien, Urlaub, Reisen etc.   Gramatické jevy a jejich procvičování  Cvičení  Souhrnné opakování | * osobní údaje – představení rodiny, přátel * vyjádření zálib – vyjádření běžných každodenních činností * popis bydliště * škola, zaměstnání, vzdělání * popis událostí * vyjádření pocitů a přání * grafická a zvuková podoba slova * podstatná jména * přídavná jména * zájmena * slovesa * čas přítomný, minulý, budoucí * trpný rod * konjunktiv * předložky * spojky * skladba jednoduché věty * souvětí | III.  128 | PT: Občan v demokratické společnosti, Člověk a svět práce, Informační a komunikační technologie, Člověk a životní prostředí |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Oblast vzdělávání:**  **Vzdělávání a komunikace v cizím jazyce** | **Předmět: Německý jazyk** | | **Období:**  **I. – IV. ročník** | |
| **Očekávané výstupy**  **Žák:** | **Tematický celek** | **Učivo** | **Ročník Hodinová dotace** | **Mezipředmětová vazba**  **Průřezové téma** |
| dosahuje úrovně B1 dle Společného evropského referenčního rámce  Poslech:   * rozumí hlavním bodům jasné spisovné řeči týkající se běžných témat a záležitostí * rozumí mluvenému projevu týkajícího se současných událostí nebo témat souvisejících s oblastmi osobního či pracovního zájmu, pokud jsou vysloveny poměrně pomalu a zřetelně   Čtení:   * rozumí textům obsahující slovní zásobu užívanou v každodenním životě * rozumí popisům událostí, pocitů a přání v osobních dopisech   Mluvení:   * bez přípravy se zapojuje do hovoru o tématech, která jsou mu známá nebo se týkají každodenního života, např. rodina, volný čas, škola, cestování, aktuální události * stručně odůvodní a vysvětlí své názory a plány * vypráví příběh, přiblíží obsah knihy či filmu a vylíčí své reakce   Psaní:   * napíše jednoduchý souvislý text na témata, která dobře zná nebo která ho zajímají * napíše osobní dopisy obsahující zážitky a dojmy | Slovní zásoba:   * Persönliche * Identifikation * Familie und Freunde * Freizeit * Speisen und Getränke * Einkaufen und Dienstleistungen * Mein Tagesablauf * Wohnort * Schule und Ausbildung * Zukuntspläne * Arbeit und Beruf * Ferien, Urlaub, * Reisen * Natur und Umweltschutz * Medien * Weltprobleme etc.   Gramatické jevy a jejich procvičování  Cvičení  Souhrnné opakování | * osobní údaje * představení rodiny, přátel * vyjádření zálib * vyjádření běžných každodenních činností * popis bydliště * škola, zaměstnání, vzdělání * popis událostí * vyprávění příběhu * vyjádření pocitů a přání * vyjádření vlastních cílů * vyjádření názorů * grafická a zvuková podoba slova * podstatná jména * přídavná jména * zájmena * slovesa * čas přítomný, minulý, budoucí * trpný rod * konjunktiv * předložky * spojky * skladba jednoduché věty * souvětí | IV.  120 | PT: Občan v demokratické společnosti, Člověk a svět práce, Informační a komunikační technologie, Člověk a životní prostředí |

## Učební osnova předmětu: Základy společenských věd (ZSV)

Oblast vzdělávání: společenskovědní vzdělávání

Platnost: 1. 9. 2020 počínaje 1. ročníkem

Celkem hodin týdně: 3 hodiny

### Obecný cíl vyučovacího předmětu

Cílem předmětu Základy společenských věd je připravit žáka na aktivní a odpovědný život v demokratické společnosti. Předmět přispívá k všeobecnému rozhledu, kultivuje pozitivní hodnotový systém a vede k rozvoji osobnosti žáka tak, aby byl zodpovědným občanem, kterému není dobro společnosti lhostejné.

### Charakteristika učiva

Vyučovací předmět Základy společenských věd vychází ze společenskovědního RVP. Je vyučován v 1., 2. a 3. ročníku s časovou dotací 1 hodina týdně. Předmět je koncipován tak, aby žák během studia poznal jednotlivé základní informace v oblasti občanské, byl seznámen se základy politologie, psychologie, sociologie, práva a právních vztahů, mezinárodních vztahů, filozofie, etiky a náboženství. Důraz není kladen na teoretické, ale spíše na praktické vědomosti a všeobecný přehled žáka. Součástí je také problematika ochrany člověka za mimořádných situací.

### Cíle vzdělávání

Výuka předmětu Základy společenských věd směřuje především k tomu, aby žák:

* rozvíjel osobní i občanskou zodpovědnost za své rozhodnutí a jednání a odpovědnost za věci veřejné, osvojil si základní principy demokratických hodnot, respektování lidských práv, svobody a tolerance, učil se jednat v souladu s humanitou a rozpoznával nedemokratické principy, jejich nebezpečí a nebezpečí korupce a kriminality,
* uznával a chránil vysokou hodnotu lidského života, vážil si ho a chránil život svůj i životy ostatních lidí, respektovat druhé lidi, vnímal jejich identitu a jedinečnost a oprostil se od všech předsudků, intolerance, rasismu a etnické, náboženské a jiné nesnášenlivosti,
* kriticky hodnotil informace a události ve svém okolí i v mediích, vytvářel si vlastní úsudek a názor a nenechal sebou manipulovat,
* ocenil hodnotu lidské práce, choval se hospodárně a sám přispívat k rozvoji společnosti
* posuzoval filozofické, etické a náboženské otázky v praktickém životě a hledal na ně odpovědi.

### Výukové strategie

Pro splnění výukových a výchovných cílů je využito střídání různých forem výuky. Preferovaný je výklad a diskuze o jednotlivých tématech se snahou hledání vlastních odpovědí. Pro jednotlivá témata je využito i skupinové práce, práce s učebnicí, texty a dokumenty, práce s audiovizuální technikou, počítačem a internetem. Jednotlivé formy výuky mají vést žáky k rozvoji komunikace a ke zpracovávání témat prostřednictvím referátů a ročníkových prací. Další formou výuky jsou praktické aktivity ve prospěch společnosti a zpracovávání aktuálních projektů.

### Hodnocení výsledků žáků

V hodinách Základů společenských věd jsou žáci hodnoceni v souladu se školním řádem slovně i písemně. Hodnoceny jsou znalosti žáka nabyté v rámci probrané látky společně s jeho jazykovými a komunikačními dovednostmi. Nedílnou součást hodnocení tvoří schopnost spolupracovat s ostatními žáky, aktivně se zapojit do výuky, schopnost tvořivé práce, formulovat a prezentovat své názory a v neposlední řadě i osobní pokrok žáka.

### Přínos předmětu pro rozvoj klíčových kompetencí

Vzdělávání v předmětu Základy společenských věd přispívá k rozvoji především těchto klíčových kompetencí:

* mít pozitivní vztah k učení a vzdělávání.
* zpracovávat informace a kriticky je využívat, účastnit se aktivně diskuzí, formulovat a obhajovat své názory a postoje,
* obhajovat dodržování zákonů, lidských práv a specifika osobností druhých lidí, vystupovat proti jakémukoli bezpráví, xenofobii a diskriminaci,
* dokázat jednat v souladu s morálními principy a zásadami společenského chování, přispívat k uplatňování hodnot demokracie,
* stanovit si cíle a priority podle svých osobních schopností, zájmové a pracovní orientace a životních podmínek,
* popsat vlastní kulturní, národní a osobní identitu, přistupovat s aktivní tolerancí k identitě druhých, uvést tradice a hodnoty svého národa, jeho minulost i současnost v evropském a světovém kontextu,
* orientovat se aktivně v politickém a společenském dění u nás a ve světě.

### Aplikace průřezových témat a mezipředmětových vztahů

**Občan v demokratické společnosti**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby se:

* orientoval v informacích z medií, kriticky je hodnotil a optimálně využíval pro své potřeby,
* podpořil angažovanost nejen pro vlastní prospěch, ale i pro veřejné zájmy obce, společnosti a národa a pro prospěch jiných zemí a strádajících lidí,
* zaujímal stanoviska k osobní svobodě jednotlivce a sociální odpovědnosti,
* rozebíral základní existenční otázky a hledal na ně odpovědi.

**Člověk a životní prostředí**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby:

* popsal souvislosti mezi různými jevy v prostředí a lidskými aktivitami, mezi lokálními, regionálními a globálními environmentálními problémy.

**Člověk a svět práce**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby:

* dokázal vyhledávat a posuzovat informace o profesních příležitostech a orientovat se na trhu práce,
* uvedl základní aspekty pracovního poměru, práva a povinnosti zaměstnanců a zaměstnavatelů, základy soukromého podnikání.

Předmět Základy společenských věd je provázán s dalšími vyučovanými předměty, především je to Český jazyk a literatura, Dějepis, Ekonomika a Aplikovaná psychologie.

### Rozpis výsledků vzdělávání a učiva

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Oblast vzdělávání: Společenskovědní vzdělávání** | **Předmět: Základy společenských věd** | | **Období:**  **I. – III. ročník** | |
| **Očekávané výstupy**  **Žák:** | **Tematický celek** | **Učivo** | **Ročník**  **Hodinová dotace** | **Mezipředmětová vazba**  **Průřezové téma** |
| * charakterizuje současnou českou společnost, její etnické a sociální složení * popíše sociální nerovnost a chudobu ve vyspělých demokraciích * popíše, kam se může obrátit, když se dostane do složité sociální situace * debatuje o pozitivech a problémech multikulturního soužití * objasní příčiny migrace * posoudí, kdy je v praktickém životě porušována rovnost pohlaví * sestaví rozpočet domácnosti, navrhne, jak využít volné finanční prostředky a jak vhodně investovat | Člověk v lidské společnosti | * společnost, tradiční a moderní společnosti * společenské vrstvy a jejich úloha * sociální nerovnost, chudoba * rasy, etnika, národy a národnosti, majorita a minorita, multikulturní soužití * migrace, azyl * postavení mužů a žen, genderové problémy * rozhodování o finančních záležitostech jedince a rodiny * řešení krizových finančních situací | I.  32 | EK, DVK, APSY  PT: Občan v demokratické společnosti |
| * debatuje o vlastnostech, které by měl mít občan v demokratické společnosti * uvede příklady občanské aktivity ve svém regionu, vysvětlí, co se rozumí občanskou společností * charakterizuje demokracii a objasní, jak funguje a jaké má problémy * charakterizuje současný politický systém, objasní funkci politických a svobodných voleb * definuje význam práv a svobod, které jsou zakotveny v českých zákonech, popíše způsoby, jak lze ohrožená lidská práva obhajovat * uvede příklady funkcí obecní a krajské samosprávy * vysvětlí, jaké projevy je možné nazvat politickým radikalismem nebo politickým extremismem * objasní, proč je nepřijatelné propagovat hnutí omezující práva a svobody jiných * popíše možná nebezpečí a způsoby řešení krizových situací | Výchova k občanství a základy politologie | * občanská participace, občanská společnost * občanské ctnosti potřebné * pro demokracii a multikulturní soužití * stát, český stát a soudobé státy, * státní občanství ČR * česká ústava, politický systém v ČR * lidská práva, jejich obhajování, veřejný ochránce práv, práva dětí, základní hodnoty demokracie * politika, politické strany, volební systémy a volby * struktura veřejné správy, obecní a krajská samospráva * politické ideologie * politický radikalismus a extremismus, současná česká extremistická scéna a její symbolika, mládež a extremismus * teror a terorismus * ochrana člověka za mimořádných situací, možnosti nebezpečí |  | EJ  PT: Občan v demokratické společnosti |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Oblast vzdělávání:**  **Společenskovědní vzdělávání** | **Předmět: Základy společenských věd** | | **Období:**  **I. – III. ročník** | |
| **Očekávané výstupy**  **Žák:** | **Tematický celek** | **Učivo** | **Ročník**  **Hodinová dotace** | **Mezipředmětová vazba**  **Průřezové téma** |
| * definuje pojem kultura a subkultura * uvede příklady socializace a resocializace jedinců * do majoritní společnosti * vysvětlí pojmy první, druhý a třetí svět * objasní pojem globalizace * rozumí problémům diskriminace | Sociologie | * kultura, subkultura a rozmanitost kultur * socializace a resocializace * první, druhý a třetí svět * globalizace * etnicita, předsudky a diskriminace | II.  32 |  |
| * objasní typologické zvláštnosti skupin * uvede příklady vlivu skupiny na jedince * popíše tvorbu sociálních skupin | Sociální skupiny | * skupina ve společnosti * typologie skupin * tvorba sociálních skupin * vliv skupin na jednice |  | APSY  PT: Člověk a svět práce |
| * charakterizuje rozčlenění soudobého světa na civilizační sféry a civilizace * uvede, s jakými konflikty a problémy se potýká soudobý svět, jak jsou řešeny, debatuje o jejich možných perspektivách * objasní postavení České republiky v Evropě a ve světě * definuje cíle EU a posoudí její politiku * popíše funkci a činnost OSN a NATO * vysvětlí zapojení ČR do mezinárodních struktur * uvede příklady projevů globalizace, jejich důsledků | Mezinárodní vztahy | * soudobý svět, civilizační sféry a kultury * vyspělé a rozvojové země a jejich problémy, konflikty * integrace a dezintegrace * zapojení ČR do NATO, OSN, EU, mezinárodních struktur * bezpečnost na počátku 21. století, konflikty v soudobém světě * globální problémy, globalizace |  | CJL, DEJ, APSY  PT: Občan v demokratické společnosti, Člověk a životní prostředí |
| * charakterizuje hlavní světová náboženství * objasní postavení církví a věřících v ČR * vysvětlí užitek a nebezpečnost sekt a náboženského fundamentalismu | Víra a náboženství | * víra, náboženství * ve světě a u nás, církve, náboženská hnutí, sekty, náboženský fundamentalismus |  | CJL, DEJ, DVK |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Oblast vzdělávání:**  **Společenskovědní vzdělávání** | **Předmět: Základy společenských věd** | | **Období:**  **I. – III. ročník** | |
| **Očekávané výstupy**  **Žák:** | **Tematický celek** | **Učivo** | **Ročník**  **Hodinová dotace** | **Mezipředmětová vazba**  **Průřezové téma** |
| * vysvětlí pojem právo, právní stát, uvede příklady právní ochrany a právních vztahů * popíše soustavu soudů v ČR, činnost policie, soudů a advokacie, notářství * objasní, kdy je člověk způsobilý k právním úkonům a má trestní odpovědnost * popíše, jaké závazky vyplývají z běžných smluv * na příkladu ukáže možné důsledky vyplývající z neznalosti smlouvy včetně jejich všeobecných podmínek, hájí své spotřebitelské zájmy | Základy práva | * právo a spravedlnost, právní stát * právní řád, právní ochrana občanů, právní vztahy * soustava soudů v České republice * notáři, advokáti, soudci * vlastnictví * smlouvy * odpovědnost za škodu | III.  32. | PT: Občan v demokratické společnosti  PT: Člověk a svět práce |
| * vysvětlí pojmy mediální právo a právo duševního vlastnictví * charakterizuje možné vymáhání práv duševního vlastnictví | Autorská práva | * bezpečnost dat * ochrana autorských práv * protipirátské aktivity * patenty * užitné vzory * ochranné známky * průmyslové vzory * ochrana designu * licence |  | PCV, RAT  PT: Občan v demokratické společnosti |
| * uvede práva a povinnosti mezi dětmi a rodiči, mezi manželi, popíše, kde může o této oblasti hledat informace nebo získat pomoc při řešení svých problémů | Rodinné právo | * rodinné právo |  |  |
| * objasní postupy vhodného jednání, stane-li se obětí nebo svědkem jednání jako je šikana, korupce, násilí, vydírání apod. | Trestní právo | * správní řízení, trestní právo, odpovědnost, ochranná opatření, orgány činné v trestním řízení * kriminalita páchaná na dětech, mladistvých, kriminalita páchaná mladistvými |  |  |
| * vysvětlí, jaké otázky řeší filozofie a filozofická etika * používá vybraný pojmový aparát, který byl součástí učiva * pracuje s jemu obsahově a formálně dostupnými texty * debatuje o praktických filozofických a etických otázkách | Základy filozofie a etiky | * co řeší filozofie a filozofická etika * význam filozofie a etiky v životě člověka, jejich smysl pro řešení životních situací * základní přehled dějinami filozofie * etika jako předmět, základní pojmy etiky, morálka, mravní hodnoty a normy, mravní rozhodování a odpovědnost * životní postoje a hodnotová orientace, * člověk mezi touhou po vlastním štěstím a angažováním se pro obecné dobro a pro pomoc jiným lidem |  | CJL, DEJ, DVK |

## Učební osnova předmětu: Dějepis (DEJ)

Oblast vzdělávání: společenskovědní vzdělávání

Platnost: 1. 9. 2020 počínaje 1. ročníkem

Celkem hodin týdně: 4 hodiny

### Obecný cíl vyučovacího předmětu

Obecným cílem předmětu Dějepis je připravit žáky na aktivní a odpovědný život. Všeobecná znalost nejdůležitějších světových a českých dějin je zásadní pro osobnostní rozvoj žáka a vede ke kultivaci historického povědomí. Dějepis je také základem předmětu Dějiny výtvarné kultury, který je součástí maturitní zkoušky.

### Charakteristika učiva

Vyučovací předmět Dějepis vychází ze společenskovědního základu RVP. Je vyučován ve všech ročnících s časovou dotací 1 hodina týdně. Předmět Dějepis je koncipován tak, aby žák během studia poznal jednotlivé základní informace dějin lidstva, snažil se pochopit významné události dějin, sám si vytvořil vlastní názor na historické události a snažil se z dějinných událostí vyvodit vlastní postoje a poučení. Důraz není kladen na teoretické, ale spíše na praktické pochopení a hledání logických vazeb a důsledků pro lidstvo.

### Cíle vzdělávání

Výuka předmětu Dějepis směřuje především k tomu, aby žák:

* kriticky hodnotil historické události, vytvářel si vlastní úsudek a názor,
* poznával základní historické události, zejména pak události novodobé a události 20. století,
* osvojil si základní historické vědomosti z dějin českého národa a formování českého státu.

### Výukové strategie

Pro výuku je využíván především výklad, na který navazuje diskuze o jednotlivých tématech. Pro jednotlivá témata je využito i skupinové práce, práce s texty a dokumenty a práce s audiovizuální technikou, počítačem a internetem. Nedílnou součást výuky tvoří účast na výstavách, návštěvy muzeí a památek.

### Hodnocení výsledků žáků

V hodinách Dějepisu je žák hodnocen v souladu se školním řádem slovně i písemně. Hodnoceny jsou znalosti žáka nabyté v rámci probrané látky, schopnost spolupracovat a aktivně se zapojit do výuky.

### Přínos předmětu pro rozvoj klíčových kompetencí

Vzdělávání v předmětu Dějepis přispívá k rozvoji především těchto klíčových kompetencí:

* uplatňovat různé způsoby práce s textem, být čtenářsky gramotný,
* formulovat své myšlenky srozumitelně a souvisle, v písemné podobě přehledně a jazykově správně,
* účastnit se aktivně diskusí, formulovat a obhajovat své názory a postoje,
* uznávat tradice a hodnoty svého národa, chápat jeho minulost i současnost v evropském a světovém kontextu,
* uvědomovat si vlastní kulturní, národní a osobní identitu, přistupovat s aktivní tolerancí k identitě druhých,
* být mediálně gramotný, pracovat s osobním počítačem a dalšími prostředky informačních a komunikačních technologií a s jejich informacemi, umět posoudit věrohodnost různých informačních zdrojů.

### Aplikace průřezových témat a mezipředmětových vztahů

**Občan v demokratické společnosti**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby:

* dovedl jednat s lidmi, diskutoval o citlivých nebo kontroverzních otázkách,
* hledal kompromisní řešení.

**Člověk a životní prostředí**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby:

* chápal souvislosti mezi různými jevy v prostředí a lidskými aktivitami, mezi lokálními, regionálními a globálními environmentálními problémy.

**Informační a komunikační technologie**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby:

* aktivně využíval v hodinách i domácí přípravě multimediální techniku a internet.

Předmět Dějepis je provázán s dalšími vyučovanými předměty, především jsou to Dějiny výtvarné kultury, Základy společenských věd a Český jazyk a literatura.

### Rozpis výsledků vzdělávání a učiva

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Oblast vzdělávání:**  **Společenskovědní vzdělávání** | **Předmět: Dějepis** | | **Období:**  **I. – IV. ročník** | |
| **Očekávané výstupy**  **Žák:** | **Tematický celek** | **Učivo** | **Ročník**  **Hodinová dotace** | **Mezipředmětová vazba**  **Průřezové téma** |
| * objasní smysl dějin a variabilitu jejich výkladů * vysvětlí význam historie * pro současnou společnost | Člověk v dějinách | * poznání dějin a jejich význam * variabilita výkladu dějin | I.  32 |  |
| * charakterizuje vývoj člověka v jednotlivých epochách * definuje základní znaky pravěké kultury na našem území | Pravěk | * datování vzniku země a lidstva * periodizace pravěku, jednotlivé epochy * život v pravěku * umění pravěku v kontextu doby |  | DVK, INT |
| * určí dobu a místo vzniku hlavních starověkých civilizací * popíše základní znaky jednotlivých civilizací, jejich odlišnosti * vnímá přínos civilizací pro celkový rozvoj lidstva | Starověk  Starověké civilizace | * datace starověku * starověké civilizace * kulturní a sociálně ekonomický přínos * Egypt * Mezopotámie * Indie, Čína Japonsko * Egejská oblast * umění, vzájemné prolínání os |  | DVK, CJL |
| * specifikuje řeckou kulturu, politický a sociální vývoj * prokazuje znalost základních dat a událostí řeckých dějin * pomocí mapy určí řecké území | Antika Řecko | * periodizace řeckých dějin * historické události Řecka * helenismus * řecké umění v kontextu doby * vývoj a význam Řecka pro společnost |  | DVK, CJL  PT: Občan v demokratické společnosti |
| * prokazuje znalost chronologie a datace jednotlivých období * na mapě určí vývoj impéria v jednotlivých obdobích * vysvětlí přínos římské říše pro rozvoj kultury a vzdělání | Antika Řím | * Etruskové a jejich přínos * doba království * doba republiky * první a druhý triumvirát * císařství, rozkvět, úpadek a zánik * náboženství starého Říma a vliv křesťanství * římské umění v kontextu doby * stěhování národů |  | INT, DVK |
| * orientuje se v časovém vymezení jednotlivých etap středověku * popíše základní rozdíly mezi středověkem a antikou | Středověk  Přechod od Antiky | * časové vymezení středověku * Západořímská a * Byzantská říše, křesťanství na východě |  | PT: Občan v demokratické společnosti |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Oblast vzdělávání:**  **Společenskovědní vzdělávání** | **Předmět: Dějepis** | | **Období:**  **I. – IV. ročník** | |
| **Očekávané výstupy**  **Žák:** | **Tematický celek** | **Učivo** | **Ročník**  **Hodinová dotace** | **Mezipředmětová vazba**  **Průřezové téma** |
| * datuje období jednotlivých státních útvarů a určí místo, kde se útvar nachází * prokazuje znalost základních údajů v dějinách velkých říší * datuje a jmenuje základní události z dějin Velké Moravy, určí místa archeologických vykopávek * vysvětlí přínos Cyrilometodějské mise * popíše základní události vzniku Českého státu | Raný středověk | * Franská říše, * její dělení, dynastie Otónská jako základ Svaté říše římské * románské umění v kontextu doby * Arabské říše * Velká Morava * Cyril, Metoděj a jejich působení na Moravě * formování Českého státu, významné osobnosti * Počátky států střední Evropy | II.  32 | DVK, CJL  PT: Občan v demokratické společnosti |
| * periodicky zařadí hlavní události vrcholného středověku * na mapě najde a popíše hlavní státní útvary a kulturní centra * vnímá význam osobností evropských i domácích * vysvětlí dějinné souvislosti středověku v širším kontextu a vnímá odlišnou mentalitu doby | Vrcholný středověk | * Český stát za vlády Přemyslovců * vznik středověkých měst * vývoj států střední Evropy * gotika v kontextu doby * Svatá říše Římská * Stoletá válka * Český stát za vlády Lucemburků * vzdělání ve středověku * krize a problémy středověku * Husitství, * nástup Jagellonců |  | DVK  PT: Občan v demokratické společnosti |
| * periodicky určí hlavní události raného novověku * vyjmenuje hlavní politické a kulturní osobnosti Evropy * popíše klady a zápory objevných plaveb * na mapě určí hlavní evropské velmoci a sféry jejich vlivu | Novověk  Raný novověk | * zámořské objevy * Evropské velmoci raného novověku * reformace * České země po nástupu Habsburků, doba Rudolfa II * Třicetiletá válka |  | DVK |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Oblast vzdělávání:**  **Společenskovědní vzdělávání** | **Předmět: Dějepis** | | **Období:**  **I. – IV. ročník** | |
| **Očekávané výstupy**  **Žák:** | **Tematický celek** | **Učivo** | **Ročník**  **Hodinová dotace** | **Mezipředmětová vazba**  **Průřezové téma** |
| * charakterizuje česko-německé vztahy, postavení Židů a Romů ve společnosti * vysvětlí proces modernizace společnosti * definuje základní důvody boje za občanská a národní práva * objasní vznik novodobého českého národa a jeho úsilí o emancipaci * charakterizuje proces modernizace společnosti * popíše evropskou koloniální expanzi | 18. 19. století | * Evropa po 30leté válce, Anglie, Francie, východ, protireformace, barokní umění v kontextu doby * osvícenectví * Velká francouzská revoluce * napoleonská Evropa * americký boj o nezávislost * revoluce roku 1848-49 * Habsburská monarchie (dualismus v monarchii, národní hnutí, českoněmecké vztahy) * vznik Německého státu * klasicismus, empír romantismus, biedermeier v kontextu doby * modernizace společnosti (technická, průmyslová, Válka severu proti jihu, komunikační revoluce, demografický vývoj, kolonialismus) * společnost a jedinec (sociální struktura, vzdělávání), umění na přelomu století v kontextu doby | III.  32 | DVK, CJL  PT: Občan v demokratické společnosti |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Oblast vzdělávání:**  **Společenskovědní vzdělávání** | **Předmět: Dějepis** | | **Období:**  **I. – IV. ročník** | |
| **Očekávané výstupy**  **Žák:** | **Tematický celek** | **Učivo** | **Ročník**  **Hodinová dotace** | **Mezipředmětová vazba**  **Průřezové téma** |
| * vysvětlí rozdělení světa a rozpory mezi velmocemi * popíše první světovou válku a objasní významné změny po válce * charakterizuje první Československou republiku a srovná její demokracii se situací za tzv. druhé republiky * objasní vývoj česko-německých vztahů * definuje projevy a důvody hospodářské krize * charakterizuje fašismus, nacismus a komunismus, srovná tyto totality * popíše mezinárodní vztahy mezi válkami, objasní důvody dočasné likvidace ČSR * objasní cíle válčících stran * popíše válečné zločiny včetně holocaustu | 20. století  Období do konce 2. světové války | * vnik mocenských bloků * první světová válka * české země za války, první odboj, * snahy o samostatnost, vliv válečných událostí na umění * poválečné uspořádaní světa, situace v Rusku * Československo v meziválečném období * nacismus v Německu, komunismus v Rusku * hospodářská situace v meziválečném období, totalitní umění * důvody vzniku druhé světové války, průběh a následky, válečné zločiny, holocaust * Československo za války * důsledky války | IV.  30 | DVK, CJL, ZSV  PT: Občan v demokratické společnosti |
| * objasní uspořádání světa po druhé světové válce a důsledky pro Československo * popíše projevy a důsledky studené války * charakterizuje komunistickou diktaturu v ČSR * uvede příklady komunistického bezpráví * na občanech ČSR * uvede konkrétní případy komunistických procesů * popíše vývoj ve vyspělých demokraciích * popíše dekolonizaci a objasní problémy třetího světa * objasní okupaci Československa v roce 1968 * vysvětlí rozpad sovětského bloku * uvede příklady úspěchu vědy, techniky a kultury včetně osobností | Svět v blocích a obnova demokracie | * poválečné uspořádaní v Evropě a ve světě * poválečné Československo * studená válka, hlavní ohniska nepokojů během studené války * komunistický převrat v roce 1948, komunistická diktatura, procesy znárodňování majetku, umění v kontextu doby * vývoj v demokratickém světě * světy dvou velmocí USA a SSSR * napadení Československa v roce 1968, normalizace * rozpad bloku * umění v kontextu doby -Východ x Západ v 90. letech * Sametová revoluce 1989, rozpad soc. bloku * válečné konflikty na konci 20. století, vznik ČR, Evropská unie * problematika 21. stol. -terorismus, přistěhovalectví, globalizace |  | DVK, CJL, ZSV  PT: Občan v demokratické společnosti |

## Učební osnova předmětu Komunikace (KOM)

Oblast vzdělávání: Jazykové vzdělávání – Český jazyk

Platnost: 1. 9. 2020 počínaje 1. ročníkem

Celkem hodin týdně: 1 hodina

### Obecný cíl vyučovacího předmětu

Cílem předmětu Komunikace je připravit žáka na uplatnění v osobním životě i v profesní kariéře. Předmět přispívá k hlubšímu a komplexnějšímu pochopení lidské společnosti, interpersonálních vztahů, komunikačních strategií a umění mluvit k lidem.

### Charakteristika učiva

Vyučovací předmět Komunikace vychází z jazykového vzdělávání – Český jazyk v RVP.

Časová dotace pro 4. ročník je 1 hodina týdně.

Předmět je koncipován tak, aby žák během studia poznal základy efektivní komunikace, osvojil si techniky asertivní komunikace a metody řešení mezilidských konfliktů.

Hlavní důraz je kladen na rozvoj měkkých dovedností vedoucích ke zdravým mezilidským vztahům jak v osobním, tak i profesním životě.

Dále se žák naučí využívat základy rétoriky neboli umění hovořit k lidem.

Výuka předmětu v sobě integruje etickou výchovu.

### Cíle vzdělávání

Výuka předmětu Komunikace směřuje především k tomu, aby žák:

* získal všeobecný přehled o globální společnosti, kultuře a kulturním dění,
* dovedl diskutovat s lidmi a hledal kompromisní řešení,
* ovládal verbální a nonverbální komunikaci při osobním i profesním jednání,
* pracoval s informacemi,
* vyhledával, vyhodnocoval a využíval informace,
* ovládal zásady profesionálního vystupování, komunikace týmové spolupráce a psychologické základy jednání s klienty, obchodními a profesními partnery,
* dokázal vést samostatný řečnický výstup

### Výukové strategie

Pro splnění výukových a výchovných cílů je využito střídání různých forem výuky.

Preferovaný je výklad a diskuze o jednotlivých tématech se snahou hledání vlastních odpovědí. Hojně využívanou metodou je praktický nácvik dovedností a aktivační hry. Pro jednotlivá témata je využito i skupinové práce, práce s texty a dokumenty a práce s audiovizuální technikou, počítačem a internetem. Jednotlivé formy výuky mají vést žáky k rozvoji komunikace a ke zpracovávání témat prostřednictvím referátů. Další formou výuky je zpracování aktuálních projektů.

### Hodnocení výsledků žáků

V hodinách Komunikace je žák hodnocen v souladu se školním řádem slovně i písemně. Hodnoceny jsou znalosti žáka nabyté v rámci probrané látky společně s jeho jazykovými a komunikačními dovednostmi. Nedílnou součást hodnocení tvoří schopnost spolupracovat s ostatními žáky, aktivně se zapojit do výuky, tvořivě pracovat, formulovat a prezentovat své názory a v neposlední řadě i osobní pokrok žáka.

### Přínos předmětu pro rozvoj klíčových kompetencí

Vzdělávání v předmětu Komunikace přispívá k rozvoji především těchto klíčových kompetencí:

* zpracovávat informace a kriticky je využívat, účastnit se aktivně diskuzí, formulovat a obhajovat své názory a postoje,
* vyjadřovat se a vystupovat v souladu se zásadami kultury projevu a chování,
* ověřovat si získané poznatky,
* kriticky zvažovat názory, postoje a jednání jiných lidí,
* pracovat v týmu a podílet se na realizaci společných pracovních a jiných činností,
* reagovat adekvátně na hodnocení svého vystupování a způsob jednání ze strany jiných lidí,
* přijímat radu i kritiku,
* ovládat zásady profesionálního vystupování, komunikaci, týmovou spolupráci a psychologické základy jednání s klienty, obchodními a pracovními partnery,
* vhodně prezentovat svoji práci v závislosti na konkrétní situaci.

### Aplikace průřezových témat a mezipředmětových vztahů

**Občan v demokratické společnosti**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby se:

* se dovedl orientovat v mediálních obsazích, kriticky je hodnotil a optimálně využíval masová média pro své různé potřeby,
* dovedl jednat s lidmi, diskutoval o citlivých nebo kontroverzních otázkách, hledal kompromisní řešení,
* měl vhodnou míru sebevědomí, sebeodpovědnosti a schopnost morálního úsudku.

**Člověk a svět práce**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby:

* dokázal vyhledávat a posuzovat informace o profesních příležitostech a orientoval se na trhu práce,
* naučil se písemně i verbálně prezentovat při jednání s potenciálními zaměstnavateli,
* formuloval svá očekávání a své priority.

**Informační a komunikační technologie**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby:

* uměl získávat potřebné informace z médií, uměl je reálně zhodnotit a zpracovat.

Předmět Komunikace je provázán s dalšími vyučovanými předměty, především jsou to Český jazyk a literatura, Aplikovaná psychologie, Základy společenských věd, Dějiny výtvarné kultury a Estetika.

### Rozpis výsledků vzdělávání a učiva

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Oblast vzdělávání:**  **Estetické a společenskovědní vzdělávání** | **Předmět: Komunikace** | | **Období:**  **IV. ročník** | |
| **Očekávané výstupy**  **Žák:** | **Tematický celek** | **Učivo** | **Ročník**  **Hodinová dotace** | **Mezipředmětová vazba**  **Průřezové téma** |
| * uvede příklady vhodné komunikace mezi lidmi * rozpozná chyby v komunikačním procesu * zná a definuje chyby v sociální percepci * definuje rozdíly mezi verbální a nonverbální komunikací * popíše pravidla jednání s lidmi * uvede příklady efektivní komunikace, zpětné vazby * ovládá komunikační dovednosti v různých společenských situacích | Komunikace a její význam pro člověka | * proces komunikace * sociální komunikace * dialog, monolog * formy a prostředky komunikace * aktivní naslouchání * nonverbální komunikace, proxemika, postulorogie, kinezika, gestika, haptika, mimika, oční kontakt, hlas * zpětná vazba | IV  30 | ČJL, ZSV, APSY  PT: Člověk a svět práce |
| * charakterizuje pojem asertivita a manipulace * rozlišuje mezi agresivním a pasivním jednáním člověka * objasní pravidla asertivní komunikace * uvede příklady konfliktních situací v komunikaci a možnosti jejich řešení * debatuje o postupech komunikace na pracovišti | Asertivní techniky | * pojem asertivita * manipulace a její projevy * agresivní jednání * pasivní jednání * asertivní jednání * pravidla asertivního jednání * asertivní techniky * konflikty a možnosti řešení * etické jednání ve společnosti * komunikace na pracovišti |  | ZSV, APSY  PT: Člověk a svět práce |
| * definuje základy rétoriky * popíše pravidla vystupování před lidmi * zdokonaluje své řečnické dovednosti * osvojuje si schopnost správné intonace, hlasitosti, tempa a obsahových kvalit řečnického výstupu | Rétorika | * četba textů, prezentace před publikem * vystupování na veřejnosti, formulace řeči * řeč těla v řečnictví (posturologie, gestika, mimika) * pracovní pohovor |  | ČJL, ZSV, APSY  PT: Člověk a svět práce |

## Učební osnova předmětu: Základy přírodních věd (ZPV)

Oblast vzdělávání: fyzikální a chemické vzdělávání

Platnost: 1. 9. 2020 počínaje 1. ročníkem

Celkem hodin týdně: 4 hodiny

### Obecný cíl vyučovacího předmětu

Předmět Základy přírodních věd přispívá k chápání přírodních jevů a jejich souvislostí v přírodě i v každodenním životě, vysvětluje řadu známých jevů, učí žáka klást si otázky o okolním světě a vyhledávat k nim na důkazech založené odpovědi.

Fyzikální a chemické vzdělávání umožňuje uvědomit si užitečnost přírodovědných poznatků a jejich aplikaci v praktickém životě.

### Charakteristika učiva

Vyučovací předmět Základy přírodních věd vychází z přírodovědného vzdělávání RVP. Je vyučován v 1. a 2. ročníku s časovou dotací 2 hodiny týdně. Obsahem předmětu je rozvíjet základní poznatky z fyziky a chemie a přispívat k hlubšímu a komplexnějšímu pochopení přírodních jevů a zákonů.

Hlavními tématy výuky z oblasti fyziky jsou Mechanika, Termika, Elektřina a magnetismus, Vlnění a optika, Fyzika atomu, Vesmír a z oblasti chemie Obecná chemie, Anorganická chemie, Organická chemie a Biochemie.

Hloubka probíraného učiva je variabilní, je ovlivněna zejména úrovní vstupních vědomostí a dovedností žáků.

### Cíle vzdělávání

Výuka předmětu Základy přírodních věd směřuje především k tomu, aby žák:

* uplatnil obecné poznatky k vysvětlení podstaty konkrétního jevu
* uměl řešit jednoduchý problém z oblasti fyziky a chemie
* dovedl využívat přírodovědných poznatků v privátním i profesním životě
* uměl vyhledávat potřebné informace pro objasňování jevů v přírodě i pro její ochranu

### Výukové strategie

V Základech přírodních věd je využíváno především tradičních metod, ale uplatňují se i autodidaktické metody, které vedou žáka k osvojení si různých technik samostatného učení a práce odpovídající jeho schopnostem. Je používána metoda výkladu doplněná řízenou diskuzí, při které žák využívá svých zkušeností, na které může vyučující při výkladu navázat. Důraz je kladen na sociálně komunikativní aspekty učení a vyučování (diskuze, týmová práce) a různé motivační činitele (samostatné projevy žáků, referáty, hry, aktivity mezipředmětového charakteru). Metody jsou pro názornost vhodně doplňovány projekcí a prací s PC.

### Hodnocení výsledků žáků

Žák je v předmětu Základy přírodních věd hodnocen v souladu se školním řádem. Pro získání podkladů ke klasifikaci se využívají různé formy zjišťování úrovně znalostí: ústní a písemné zkoušení, orientační testy, seminární práce. Hodnotí se nejen vědomosti a dovednosti, ale i schopnost učit se, řešit situace podle samostatného úsudku, samostatnost, aktivita a tvořivost. Pozornost je věnována i sebehodnocení žáka.

### Přínos předmětu pro rozvoj klíčových kompetencí

Vzdělávání v předmětu Základy přírodních věd přispívá k rozvoji především těchto klíčových kompetencí:

* uplatňovat různé způsoby práce s textem, být čtenářsky gramotný,
* porozumět zadání úkolu, určit jádro problému, navrhnout způsob řešení, popř. varianty řešení, a zdůvodnit jej,
* formulovat své myšlenky srozumitelně a souvisle, v písemné podobě přehledně a jazykově správně,
* spolupracovat při řešení problémů s jinými lidmi (týmové řešení),
* učit se poznávat svět a lépe mu rozumět,
* rozvíjet dovednost aplikovat získané poznatky,
* číst a vytvářet různé formy grafického znázornění (tabulky, schémata, grafy),
* uvědomovat si zodpovědnost člověka za uchování zdravého životního prostředí,
* pracovat vždy hospodárně, efektivně a podle pravidel bezpečnosti,
* být mediálně gramotný,
* pracovat s osobním počítačem a dalšími prostředky informačních a komunikačních technologií a umět posoudit rozdílnou věrohodnost zdrojů, kriticky přistupovat k získaným informacím.

### Aplikace průřezových témat a mezipředmětových vztahů

**Občan v demokratické společnosti**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby:

* jednal s lidmi a respektoval jejich názor,
* spolupracoval při hledání řešení.

**Člověk a životní prostředí**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby se:

* učil a poznával svět,
* vytvořil si úctu k živé a neživé přírodě,
* uvědomil si zodpovědnost svého jednání a jeho možné dopady na životní prostředí.

**Informační a komunikační technologie**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby:

* posílil svou mediální gramotnost,
* uměl efektivně používat prostředků informačních a komunikačních technologií pro potřebu povolání i v běžném životě.

Předmět Základy přírodních věd je provázán s dalšími vyučovanými předměty, především s Matematikou a se Základy ekologie.

### Rozpis výsledků vzdělávání a učiva

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Oblast vzdělávání:**  **Přírodovědné vzdělávání** | **Předmět: Základy přírodních věd** | | **Období:**  **I. a II. ročník** | |
| **Očekávané výstupy**  **Žák:** | **Tematický celek** | **Učivo** | **Ročník**  **Hodinová dotace** | **Mezipředmětová vazba**  **Průřezové téma** |
| * rozliší druhy pohybů a řeší jednoduché úlohy na pohyb * určí síly, které působí na tělesa * určí výslednici sil působících na těleso * charakterizuje pojem gravitace * určí mechanickou práci a energii při pohybu tělesa * vysvětlí platnost zákona o zachování mechanické energie * aplikuje Pascalův a Archimedův zákon | Mechanika | * pohyby přímočaré, pohyb rovnoměrný a nerovnoměrný * Newtonovy pohybové zákony, síly v přírodě, gravitace * posuvný a otáčivý pohyb, skládání sil * mechanická práce a energie * tlakové síly a tlak v tekutinách | I.  64 | MAT |
| * vysvětlí význam teplotní roztažnosti látek v přírodě a v technické praxi * vysvětlí pojem vnitřní energie a způsoby její přeměny * popíše principy nejdůležitějších tepelných motorů a jejich vliv na ŽP * popíše přeměny skupenství látek a jejich význam v přírodě a v technické praxi | Termika | * teplota, teplotní roztažnost látek * teplo a práce, přeměny vnitřní energie * tepelné motory * struktura pevných látek, kapalin a plynů * přeměny skupenství |  | ZEK  PT: Člověk a životní prostředí |
| * popíše elektrické pole z hlediska jeho působení * vysvětlí způsoby vedení elektrického proudu   v látkách   * řeší úlohy s elektrickými obvody s použitím Ohmova zákona * popíše princip a použití polovodičových součástek s přechodem PN * určí magnetickou sílu v magnetickém poli vodiče s proudem * popíše princip generování střídavých proudů a jejich využití v energetice | Elektřina a magnetismus | * elektrický náboj a jeho vlastnosti * elektrické pole, kapacita * elektrický proud v látkách * vodiče, izolanty, polovodiče * zákony elektrického proudu * magnetické pole magnetů, magnetické pole elektrického proudu * elektromagnetická indukce * vznik střídavého proudu * přenos elektrické energie, elektrárny |  |  |
| * rozliší základní druhy mechanického vlnění a popíše jejich šíření * charakterizuje základní vlastnosti zvuku * charakterizuje světlo jeho vlnovou délkou a rychlostí v různých prostředích * řeší úlohy na odraz a lom světla * řeší úlohy na zobrazení zrcadly a čočkami * vysvětlí optickou funkci oka a korekci jeho vad * popíše principy optických přístrojů * vysvětlí mísení barev * popíše význam různých druhů elektromagnetického záření | Vlnění a optika | * mechanické kmitání a vlnění * zvukové vlnění * světlo a jeho šíření * zrcadla a čočky, oko * optické přístroje * barvy, mísení barev * druhy elektromagnetického záření, rentgenové záření |  |  |
| * popíše strukturu elektronového obalu atomu * popíše stavbu atomového jádra a charakterizuje nukleony * vysvětlí podstatu radioaktivity a popíše způsoby ochrany před jaderným zářením * popíše princip získávání energie v jaderném reaktoru | Fyzika atomu | * model atomu, laser * nukleony, radioaktivita, jaderné záření * jaderná energie a její využití |  | ZEK |
| * charakterizuje Slunce jako hvězdu * popíše objekty ve sluneční soustavě * zná příklady základních typů hvězd | Vesmír | * Slunce, planety a jejich pohyb, komety * hvězdy a galaxie |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Oblast vzdělávání:**  **Přírodovědné vzdělávání** | **Předmět: Základy přírodních věd** | | **Období:**  **I. a II. ročník** | |
| **Očekávané výstupy**  **Žák:** | **Tematický celek** | **Učivo** | **Ročník**  **Hodinová dotace** | **Mezipředmětová vazba**  **Průřezové téma** |
| * porovná fyzikální a chemické vlastnosti různých látek * popíše stavbu atomu, vznik chemické vazby * uvede druhy vazeb * zná názvy, značky a vzorce vybraných chemických prvků a sloučenin * popíše základní metody oddělování složek ze směsi a jejich využití v praxi * popíše charakteristické vlastnosti kovů a nekovů a jejich umístění v periodické soustavě prvků * popíše základní metody oddělování složek směsí a jejich využití v praxi * vyjádří složení roztoku a popíše přípravu roztoku požadovaného složení * vysvětlí podstatu chemických reakcí * zapíše jednoduchou chemickou reakci chemickou rovnicí * provádí jednoduché chemické výpočty využitelné v odborné praxi | Obecná chemie | * chemické látky a jejich vlastnosti * částicové složení látek, atom, molekula * chemická vazba * chemické prvky a sloučeniny * chemická symbolika * periodická soustava prvků * směsi a roztoky * chemické reakce, chemické rovnice * výpočty v chemii | II.  64 | PT: Člověk a svět práce, Člověk a životní prostředí |
| * vysvětlí vlastnosti anorganických látek * tvoří chemické vzorce a názvy vybraných anorganických sloučenin * charakterizuje vybrané prvky a jejich sloučeniny a zhodnotí jejich využití v odborné praxi a v běžném životě,   posoudí je z hlediska vlivu na zdraví | Anorganická chemie | * anorganické látky, oxidy, kyseliny, hydroxidy, soli * názvosloví anorganických sloučenin * vybrané prvky a anorganické sloučeniny v běžném životě a v odborné praxi |  | PT: Člověk a životní prostředí, Člověk a svět práce, Informační a komunikační technologie |
| * charakterizuje základní skupiny uhlovodíků a jejich vybrané deriváty * tvoří jednoduché vzorce a názvy organických sloučenin * uvede významné zástupce jednoduchých organických sloučenin a zhodnotí jejich využití v odborné praxi a v běžném životě * posoudí některé organické sloučeniny z hlediska jejich vlivu na zdraví a životní prostředí | Organická chemie | * vlastnosti atomu uhlíku * základ názvosloví organických látek * organické sloučeniny v běžném životě a v odborné praxi |  | ZEK  PT: Informační a komunikační technologie, Člověk a životní  prostředí, Člověk a svět práce |
| * charakterizuje biogenní prvky a jejich sloučeniny * pojmenuje nejdůležitější přírodní látky * popíše vybrané biochemické děje | Biochemie | * chemické složení živých organismů * přírodní látky bílkoviny sacharidy lipidy * nukleové kyseliny biokatalyzátory * biochemické děje |  | ZEK  PT: Člověk a životní prostředí |

## Učební osnova předmětu: Základy ekologie (ZEK)

Oblast vzdělávání: biologické a ekologické vzdělávání

Platnost: 1. 9. 2020 počínaje 1. ročníkem

Celkem hodin týdně: 1 hodina

### Obecný cíl vyučovacího předmětu

Předmět Základy ekologie usiluje o pochopení zákonitostí živé přírody, ke které patří i člověk. Směřuje k pochopení a respektování přírody jako celku. Usiluje nejen o osvojení vědomostí a dovedností, ale i k formování vztahu k přírodě a k její ochraně. Znalosti z ekologie patří k nezbytným předpokladům šetrného hospodaření s přírodními zdroji. Stejně tak se bez ekologických základů není možné obejít při studiu příčin působení člověka na Zemi. Společně s Tělesnou výchovou působí předmět Základy ekologie na osvojení si zásad správného životního stylu a je také v souladu se Státním programem environmentálního vzdělávání, výchovy a osvěty.

### Charakteristika učiva

Předmět Základy ekologie vychází z biologického a ekologického vzdělávání v RVP a je zařazen do 1. ročníku v rozsahu 1 hodina týdně. V předmětu Základy ekologie má žák možnost vyjádřit svůj postoj k přírodě a životnímu stylu. Učí se chápat vztahy mezi různými formami ekologických situací. Cílem je také naučit žáka respektovat přírodu, chápat vztahy mezi lidmi, přírodou a životním prostředím. Je podporován kontakt s přírodou a přírodninami. Důležité jsou znalosti technologií užitečných pro ochranu životního prostředí a trvale udržitelný rozvoj. Významná je i spolupráce s ekologickými organizacemi.

### Cíle vzdělávání

Předmět Základy ekologie vychovává žáka k trpělivému, systematickému, důslednému a citlivému přístupu k životnímu prostředí. Výuka směřuje především k tomu, aby žák:

* dokázal aplikovat ekologické vědomosti a dovednosti na obor vzdělávání,
* získal a prohloubil kladný vztah k přírodě,
* orientoval se v základních pojmech z ekologie,
* zapojoval se do diskuse, naslouchal druhým a vhodně v diskuzi reagoval,
* používal informační a komunikační prostředky pro získání potřebných informací,  chápal základní ekologické souvislosti s environmentálními problémy života.

### Výukové strategie

Předmět Základy ekologie navazuje na znalosti ze základní školy, které prohlubuje, třídí a upevňuje. Pro výuku je možno využít vyhledávání údajů z internetu a dalších metod, např. samostatnou i skupinovou práci na projektech, ale i problémové vyučování. Součástí výuky je i výuka v terénu, odborné exkurze např. do muzea, skládky odpadů, ekologické stavby apod. Pro výuku je možno využít i samostatné referáty na zadaná témata a další aktivity.

### Hodnocení výsledků žáka

Žák je hodnocen v souladu se školním řádem na základě písemných prací a ústního zkoušení, kdy je kromě osvojených si znalostí a dovedností hodnocena i aktivita při hodinách a schopnost samostatné práce.

### Přínos předmětu pro rozvoj klíčových kompetencí

Vzdělávání v předmětu Základy ekologie přispívá k rozvoji především těchto klíčových kompetencí:

* jednat odpovědně, samostatně a iniciativně nejen ve vlastním zájmu, ale i ve veřejném zájmu,
* porozumět zadání úkolu, určit jádro problému, navrhnout způsob řešení, popř. varianty řešení, a zdůvodnit jej,
* formulovat své myšlenky srozumitelně a souvisle, v písemné podobě přehledně a jazykově správně,
* stanovovat si cíle a priority podle svých osobních schopností, zájmové a pracovní orientace a životních podmínek,
* účastnit se aktivně diskusí, formulovat a obhajovat své názory a postoje,
* přispívat k vytváření vstřícných mezilidských vztahů a k předcházení osobním konfliktům,
* uvědomit si význam zdravé výživy a zdravého životního stylu,
* porozumět základním vztahům mezi organismy ve společenstvu,
* uvědomovat si historii vzájemného ovlivňování člověka a přírody,
* zhodnotit vliv různých činností člověka na jednotlivé složky životního prostředí,
* porozumět globálním problémům na Zemi,
* uvědomit si vlastní odpovědnost každého jedince za ochranu přírody, krajiny a životního prostředí.

### Aplikace průřezových témat a mezipředmětových vztahů

**Občan v demokratické společnosti**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby:

* získal potřebné informace o životě v demokratické společnosti,
* byl veden k rozvoji aktivní tolerance a vědomí o rovnosti ras, náboženství.

**Člověk a životní prostředí**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby:

* porozuměl přírodním zákonitostem,
* dodržoval zásady ekologické výchovy a ekologického stylu života.

**Informační a komunikační technologie**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby si:

* vytvořil vlastní slovníček pojmů,
* byl schopen nalézt a zpracovat potřebné informace na internetu.

**Člověk a svět práce**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby:

* vnímal nutnost celoživotního vzdělávání a využívání nových poznatků.

Předmět Základy ekologie je provázán s mnohými předměty – především s předmětem Fyzika, Chemie a Základy společenských věd.

### Rozpis výsledků vzdělávání a učiva

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Oblast vzdělávání:**  **Biologické a ekologické vzdělávání** | **Předmět: Základy ekologie** | | **Období:**  **I. ročník** | |
| **Očekávané výstupy**  **Žák:** | **Tematický celek** | **Učivo** | **Ročník**  **Hodinová dotace** | **Mezipředmětová vazba**  **Průřezové téma** |
| * charakterizuje názory na vznik a vývoj života na Zemi – vyjádří vlastními slovy základní vlastnosti živých soustav * popíše buňku jako základní stavební a funkční jednotku života, vysvětlí rozdíl mezi prokaryotickou a eukaryotickou buňkou, charakterizuje rostlinou a živočišnou buňku a uvede rozdíly * uvede základní skupiny organismů a porovná je * objasní význam genetiky, popíše stavbu lidského těla a vysvětlí funkci orgánů a orgánových soustav, vysvětlí význam zdravé výživy a uvede principy zdravého životního stylu * uvede příklady bakteriálních, virových a jiných onemocnění a možnost prevence | Základy biologie | * vznik a vývoj života na Zemi * vlastnosti živých soustav – typy buněk * rozmanitosti organismů a jejich charakteristika * dědičnost a proměnlivost * biologie člověka * zdraví a nemoc | I.  32 | ZPV, ZSV  PT: Člověk a svět práce, Občan a demokratická  společnost |
| * vysvětlí základní ekologické pojmy * charakterizuje abiotické (sluneční záření, atmosféra, pedosféra, hydrosféra) a biotické faktory prostředí (populace, společenstva, ekosystémy) * charakterizuje základní vztahy mezi organismy ve společenstvu * uvede příklad potravního řetězce * popíše podstatu koloběhu látek v přírodě z hlediska látkového a energetického * charakterizuje různé typy krajiny a její využívání člověkem | Ekologie | * základní ekologické pojmy * ekologické faktory prostředí * potravní řetězce * koloběh látek v přírodě a tok energie * typy krajiny |  | ZPV  PT: Informační a komunikační technologie |
| * popíše historii vzájemného ovlivňování člověka a přírody * hodnotí vliv různých činností člověka na jednotlivé složky životního prostředí * charakterizuje působení životního prostředí na člověka a jeho zdraví * charakterizuje přírodní zdroje surovin a energie z hlediska jejich * obnovitelnosti a posoudí vliv jejich využívání na prostředí * popíše způsoby nakládání s odpady * charakterizuje globální problémy na Zemi * uvede základní znečišťující látky ovzduší, ve vodě a v půdě a vyhledá informace o aktuální situaci * uvede příklady chráněných území v ČR a v regionu, uvede základní ekonomické, právní a informační nástroje společnosti na ochranu přírody a prostředí * vysvětlí trvale udržitelný rozvoj jako integraci environmentálních, ekonomických, * technologických a sociálních přístupů k ochraně životního prostředí * zdůvodní odpovědnost každého jedince za ochranu přírody, krajiny a životního prostředí * na konkrétním příkladu z občanského života a odborné praxe navrhne řešení vybraného environmentálního problému | Člověk a životní prostředí | * vzájemné vztahy mezi člověkem a životním prostředím * dopady činností člověka na životní prostředí * přírodní zdroje energie a surovin * odpady * globální problémy * ochrana přírody a krajiny * nástroje společnosti na ochranu životního * prostředí * zásady udržitelného rozvoje * odpovědnost jedince za ochranu přírody a životního prostředí |  | ZPV, ZSV  PT: Informační a komunikační technologie, Člověk a svět práce, Občan a demokratická  společnost |

## Učební osnova předmětu: Matematika (MAT)

Oblast vzdělávání: matematické vzdělávání

Platnost: 1. 9. 2020 počínaje 1. ročníkem

Celkem hodin týdně: 4 hodiny

### Obecný cíl vyučovacího předmětu

Obecným cílem matematického vzdělávání v předmětu Matematika je výchova člověka, který bude umět matematiku používat v různých životních situacích – v odborné složce vzdělávání, v dalším studiu, v osobním životě i v budoucím povolání.

### Charakteristika učiva

Vyučovací předmět Matematika vychází z matematického vzdělávání RVP a navazuje na matematické vzdělávání na ZŠ.

Má celkovou dotaci 4 hodin, z toho 2 hodiny v 1. ročníku a 2 hodiny ve 2. ročníku.

Výuka probíhá většinou v kmenových učebnách.

Pro zájemce o další vzdělávání v matematice na učivo navazuje volitelný předmět Seminář z matematiky ve 4. ročníku, ve kterém se žák může seznámit s dalšími tematickými celky matematického vzdělávání.

Výuka matematiky je založena na aktivních činnostech, které jsou typické pro práci s matematickými objekty a pro použití matematiky v reálných situacích. Poskytuje vědomosti a dovednosti potřebné v praktickém životě, dovednosti správně formulovat, argumentovat a pracovat s informacemi.

### Cíle vzdělávání

Matematické vzdělávání se podílí na utváření kvantitativních a prostorových vztahů a na rozvoji intelektových schopností, tzn. abstraktního myšlení, vytváření úsudků a řešení problémů. Klade důraz na srozumitelnou a věcnou argumentaci a schopnost správně pracovat s informačními zdroji. Výuka předmětu matematika směřuje především k tomu, aby žák:

* efektivně numericky počítal a uměl odhadnout výsledek,
* posoudil reálnost výsledku vzhledem ke skutečnosti,
* používal a převáděl běžně užívané jednotky (délka, plocha, objem, čas, hmotnost, rychlost, měna),
* využíval matematické poznatky v praktických úlohách,
* porozuměl jednodušším matematickým vyjádřením,
* matematizoval jednoduché reálné situace,
* využíval informace zadané různými způsoby – tabulky, grafy,
* aplikovat znalosti o základních tvarech předmětů a jejich vzájemné poloze v rovině i v prostoru.

### Výukové strategie

Metody a formy výuky jsou voleny v závislosti na charakteru a obsahu učiva.

Patří k nim výklad učiva, frontální práce učitele se žáky, diskuse se současnou demonstrací na příkladech, řízený rozhovor učitele se žáky, řešení problémových úloh, skupinová práce žáků na zadaných úkolech, samostatná práce žáků při procvičování a opakování učiva, práce s učebnicemi, matematickými sbírkami a tabulkami, práce s dostupnou výpočetní technikou, vyvozování poznatků a jejich aplikace atd. Nedílnou součástí výuky je společný rozbor domácích prací žáků.

### Hodnocení výsledků žáků

Žák je v předmětu Matematika hodnocen v souladu se školním řádem.

Učitel soustavně sleduje výkony a aktivitu žáka během vyučovací hodiny. Prostřednictvím písemného a ústního zkoušení kontroluje učitel připravenost žáka na vyučování, hodnotí i skupinovou práci žáků.

Během každého ročníku vypracuje žák 4 samostatné 45 minutové písemné práce, stejná doba je věnována i analýze těchto prací. Dále žák absolvuje 3 až 6 písemných zkoušení v časovém rozsahu 10 až 20 minut a 1 až 2 ústní zkoušení se zápisem na tabuli v jednom pololetí.

### Přínos předmětu pro rozvoj klíčových kompetencí

Vzdělávání v předmětu Matematika přispívá k rozvoji především těchto klíčových kompetencí:

* efektivně se učit a pracovat,
* porozumět zadání úkolu, určit jádro problému, navrhnout způsob řešení, popř. varianty řešení a zdůvodnit jej,
* formulovat své myšlenky srozumitelně a souvisle, v písemné podobě přehledně a jazykově správně,
* obhajovat a argumentovat pro vlastní názory a řešení, ale také vyslechnout názor jiných,
* plánovat postupy a úkoly potřebné k vyřešení problému,
* být finančně gramotný, aplikovat matematické postupy při řešení praktických úkolů v běžných situacích,
* vytvořit si zásobu matematických algoritmů a metod řešení,
* správně užívat osvojených matematických pojmů a vztahů.

### Aplikace průřezových témat a mezipředmětových vztahů

**Člověk a životní prostředí**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby si:

* uvědomoval odpovědnost sebe a své generace za své jednání a jeho dopad na životní prostředí a ochranu přírody.

**Člověk a svět práce**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby:

* vyhledával a zpracovával statistické i jiné informace v různých oblastech lidského konání
* byl motivován k celoživotnímu vzdělávání, posilování důvěry ve vlastní schopnosti a preciznost při práci.

**Informační a komunikační technologie**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby:

* získával informace s využitím sítě Internet,
* pracoval s informacemi z různých zdrojů a uměl je kriticky zhodnotit.

Předmět Matematika je provázán s dalšími vyučovanými předměty, především se Základy přírodních věd a s ekonomickými předměty.

### 

### Rozpis výsledků vzdělávání a učiva

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Oblast vzdělávání:**  **Matematické vzdělávání** | **Předmět: Matematika** | | **Období:**  **I. – II. ročník** | |
| **Očekávané výstupy**  **Žák:** | **Tematický celek** | **Učivo** | **Ročník**  **Hodinová dotace** | **Mezipředmětová vazba**  **Průřezové téma** |
| * charakterizuje zákl. množinové pojmy, řeší průnik a sjednocení množin * provádí početní operace * ve všech číselných množinách * zapíše a znázorní interval, * provádí operace s intervaly * užívá pravidla * pro počítání s mocninami a odmocninami ve výpočtech * objasní postupy řešení úloh * matematizuje jednoduché reálné situace s využitím proměnných * určuje hodnotu výrazu, sčítá, odčítá, násobí mnohočleny * provádí rozklad mnohočlenu na součin pomocí vytýkání a vzorců * provádí operace s lomenými výrazy s uvedením podmínek existence lomených výrazů | Operace s čísly a výrazy  zákl. množinové pojmy  číselné množiny  mocniny a odmocniny  algebraické výrazy a jejich úpravy | * zákl. množinové pojmy, průnik a sjednocení množin * přirozená čísla, operace s nimi * celá čísla, operace s nimi * racionální čísla, operace s nimi * iracionální čísla * reálná čísla * intervaly, průnik a sjednocení * pravidla pro počítání s mocninami a odmocninami * mocniny s celočíselným mocnitelem * zápis čísla ve tvaru a.10n * odmocniny a mocniny s racionálním mocnitelem * usměrňování zlomků * částečné odmocňování * výrazy číselný výraz a jeho hodnota, proměnná * výrazy s proměnnými, * mnohočleny, operace s mnohočleny * rozklady mnohočlenů vytýkáním a pomocí vzorců * lomené algebraické výrazy a jejich úpravy, podmínky existence | I.  64 | PVZ, KO  PT: Člověk a svět práce |
| * provádí výpočty jednoduchých finančních úloh a orientuje se v základních pojmech finanční matematiky | základy finanční matematiky | * úroková míra a úrok * jednoduché úročení * úroková doba, úrokovací období * spoření, splácení dluhů |  | PT: Člověk a svět práce |
| * řeší lineární a nerovnice rovnice na množině R * matematizuje jednoduché reálné situace, pracuje s matematickým modelem a výsledek vyhodnotí vzhledem k realitě * řeší soustavy lineárních rovnic | Lineární rovnice a nerovnice | * lineární rovnice o jedné neznámé * ekvivalentní úpravy rovnic * lineární nerovnice o jedné neznámé * soustavy dvou lineárních rovnic o dvou neznámých |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Oblast vzdělávání:**  **Matematické vzdělávání** | **Předmět: Matematika** | | **Období:**  **I. – II. ročník** | |
| **Očekávané výstupy**  **Žák:** | **Tematický celek** | **Učivo** | **Ročník**  **Hodinová dotace** | **Mezipředmětová vazba**  **Průřezové téma** |
| * využívá potřebnou matematickou symboliku, pojmy a vztahy: bod, přímka, rovina, polorovina * úsečka a její délka * úhel a jeho velikost * charakterizuje a třídí zákl. rovinné útvary * rozhoduje o shodnosti a podobnosti trojúhelníků * užívá goniometrické funkce k řešení v pravoúhlém trojúhelníku * zdůvodňuje a využívá polohové a metrické vlastnosti základních rovinných útvarů při řešení úloh a jednoduchých praktických problémů * řeší obvody a obsahy rovinných útvarů * provádí odhady výsledků, správně převádí jednotky * účelně využívá kalkulátor | Planimetrie  základní pojmy  trigonometrie pravoúhlého trojúhelníka  obvody a obsahy rovinných útvarů | * základní pojmy planimetrie * vzájemné polohy bodů * Pythagorova věta * goniometrické funkce ostrého úhlu * obsahy a obvody rovinných útvarů: * rovnoběžníku, trojúhelníku, lichoběžníku, mnoho-úhelníku * délka kružnice * obsah kruhu | II.  64 |  |
| * rozlišuje jednotlivé druhy funkcí, sestrojí jejich grafy * určí definiční obory a obory hodnot, monotónnost | Funkce a její průběh  Řešení rovnic a nerovnic  funkce | * pojem funkce * Kartézská soustava souřadnic * definiční obor, obor hodnot funkce * lineární funkce |  | PT: Člověk a životní prostředí |
| * rozpozná kvadratickou funkci, sestrojí její graf * řeší kvadratické rovnice všemi způsoby * užívá logickou úvahu a kombinační úsudek při řešení problémů * rozliší jednotlivé druhy funkcí, načrtne jejich základní grafy * popíše vlastnosti jednotlivých funkcí * užívá vlastností logaritmů v jednoduchých úlohách | kvadratické funkce, kvadratické rovnice  exponenciální funkce  funkce logaritmická | * kvadratická funkce a její graf * kvadratická rovnice * exponenciální funkce a její graf * logaritmická funkce a její graf * vlastnosti logaritmů, jejich využití |  |  |
| * využívá potřebnou matematickou symboliku * určuje vzájemnou polohu dvou přímek, přímky a roviny, dvou rovin * určuje odchylku dvou přímek * popíše tělesa a jejich vlastnosti * načrtne sítě některých těles * vypočte povrch a objem těles * analyzuje a řeší teoretické i praktické úlohy s využitím osvojeného matematického aparátu * využívá prostorovou představivost * aplikuje a kombinuje poznatky a dovednosti z různých tematických a vzdělávacích oblastí * účelně využívá kalkulátor | Stereometrie  základní polohové a metrické vlastnosti v prostoru  povrchy a objemy těles | * zákl. pojmy a symboly * metrické vlastnosti v prostoru * vzájemná poloha dvou přímek * pojmy povrch a objem * povrchy a objemy těles hranol, kvádr, válec, jehlan, kužel, * koule |  | PT: Člověk a svět práce |
| * vyhledává, čte a vyhodnocuje tabulky diagramy a grafy se statistickými údaji * porovnává soubory dat | Práce s daty | * zákl. pojmy * jev, četnost znaku, * Aritmetický průměr, * statistický soubor * absolutní a relativní četnost |  | PT: Informační a komunikační technologie |

## 

## Učební osnova předmětu: Tělesná výchova (TEV)

Oblast vzdělávání: vzdělávání pro zdraví

Platnost: 1. 9. 2020 počínaje 1. ročníkem

Celkem hodin týdně: 8 hodin

### Obecný cíl vyučovacího předmětu

Předmět Tělesná výchova je završením povinného pohybového vzdělávání a orientuje se na upevnění, doplnění a praktické ověření uceleného systému informací, dovedností a postojů v životě mladého člověka jako součásti zdravého životního stylu, k jejich pravidelnému a vhodnému užití, k zájmu o vlastní tělesnou zdatnost. V tělesné výchově se usiluje zejména o výchovu a vzdělávání pro celoživotní provádění pohybových aktivit a rozvoj pozitivních vlastností osobnosti. Žák je veden k pravidelnému provádění pohybových činností, ke kvalitě v pohybovém učení, jsou mu vytvářeny podmínky k prožívání pohybu a sportovního výkonu, ke kompenzování negativních vlivů způsobu života a čestné spolupráci při společných aktivitách a soutěžích.

### Charakteristika učiva

Tělesná výchova vychází se vzdělávání pro zdraví v RVP a je povinná pro všechny dívky a chlapce s výjimkou krátkodobých nebo dlouhodobých úlev nebo omezení (navrhovaných a sledovaných lékařem) ve shodě se zdravotním stavem žáka. V rámci tematických celků není učivo členěno do ročníků a učitel sám vybírá učivo ve shodě s konkrétními podmínkami školy, klimatickými podmínkami, konkrétní pohybovou úrovní žáka, jeho zájmy, aktuálním zdravotním stavem apod. Tělesná výchova využívá poznatky o stavbě a funkcích lidského organismu, o péči o zdraví apod., které jsou součástí její výuky. V tematických částech vychází podpora tělesného a duševního zdraví žáků z dlouhodobého programu zlepšování zdravotního stavu obyvatelstva ČR – Zdraví pro všechny v 21. století.

Předmět se zařazuje s 2 hodinovou dotací týdně v každém ročníku studia. Chlapci i dívky cvičí společně.

### Cíle vzdělávání

Výuka předmětu Tělesná výchova směřuje především k tomu, aby žák:

* získal kladný vztah k fyzické aktivitě a spotu,
* vytvořil si návyky zdravého životního stylu vedoucího k utužování zdraví,
* dodržoval sportovní etiku, pravidla a jednal v duchu fair play,
* měl pohybových dovednosti při využívání sportovního náčiní a nářadí,
* aktivně se zapojoval do činností podporujících zdraví a účastnil se zdravotně prospěšných, akcí ve škole a regionu.

### Výukové strategie

Výuka Tělesné výchovy má být pro žáka zajímavá a má jej pozitivně motivovat. Tělesná výchova bude realizována ve vyučovacím předmětu a jiných organizačních formách (bruslení, plavání, LVZ) a podle možností a podmínek (materiální podmínky, klimatické podmínky, pronájem bazénu, podíl chlapců a dívek, zdravotně oslabený žák). Velký důraz je během výuky kladen na dodržování pravidel bezpečnosti a případné poskytnutí první pomoci při úraze.

### Hodnocení výsledků žáků

Hodnocení a klasifikace je v souladu se školním řádem. Je chápáno jako součást výchovného působení a vytváření vztahu k tělesné výchově a sportu jako celoživotní potřebě.

Žák je hodnocen za pokrok ve vlastním výkonu (dovednosti), za zvládnutí konkrétního cíle, za zájem o tělesnou výchovu a sport, za aktivitu a vztah k pohybu, za snahu prakticky využívat některé osvojené pohybové činnosti v denním režimu. Hodnocení má především funkci motivační.

### Přínos předmětu pro rozvoj klíčových kompetencí

Vzdělávání v předmětu Tělesná výchova přispívá k rozvoji především těchto klíčových kompetencí:

* kompenzovat nedostatek pohybu a jednostrannou tělesnou a duševní zátěž,
* umět přistupovat k tělesným cvičením a pohybovým aktivitám tak, aby pozitivně působily na zdravotní stav organismu,
* využívat pohybových činností, pravidel a soutěží ke správným rozhodovacím postupům podle zásad fair play,
* kontrolovat a ovládat své jednání, chovat se odpovědně v zařízeních tělesné výchovy sportu a při pohybových činnostech vůbec,
* preferovat pravidelné provádění pohybových aktivit v denním režimu,
* dosáhnout optimálního pohybového rozvoje v rámci svých možností,
* chápat pohyb jako prostředek duševní hygieny a psychické vyrovnanosti,
* plně chápat sociální vztahy a role ve sportu a jiných pohybových aktivitách a užívat je pro poznávání, vytváření a upevňování mezilidských přátelských vztahů,  pracovat v týmu a podílet se na realizaci společných činností.

### Aplikace průřezových témat a mezipředmětových vztahů

**Občan v demokratické společnosti**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby:

* získal potřebné informace o životě v demokratické společnosti,
* rozlišil jednotlivé hodnoty, postoje,
* uvědomoval si etiku, sebepoznání, sebepojetí, seberegulaci a sebeorganizaci.

**Člověk a životní prostředí**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby:

* dodržoval zásady ekologické výchovy,
* vnímal mezilidské vztahy, komunikaci, kooperaci,
* přemýšlel o propojení ekologie, tělesné výchovy a zdravého životního stylu.

**Člověk a svět práce**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby:

* dovedl úspěšně řešit problémy v rámci svého osobního života,
* získal potřebné rozhodovací dovednosti a míru sebedůvěry.

**Informační a komunikační technologie**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby:

* byl schopen nalézt potřebné informace na internetu,
* sledoval sportovních události a aktivity na internetu, v novinách, v televizi…

Předmět Tělesná výchova je provázán s předměty Matematika, Základy přírodních věd, Základy ekologie a cizí jazyky.

### Rozpis výsledků vzdělávání a učiva

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Oblast vzdělávání:**  **Vzdělávání pro zdraví** | **Předmět: Tělesná výchova** | | **Období:**  **I. – IV. ročník** | |
| **Očekávané výstupy Žák:** | **Tematický celek** | **Učivo** | **Ročník**  **Hodinová dotace** | **Mezipředmětová vazba**  **Průřezové téma** |
| * uplatňuje ve svém jednání znalosti o stavbě a funkci lidského organismu * dovede posoudit vliv pracovních podmínek a povolání na svá zdraví v dlouhodobé perspektivě * popíše, jak faktory životního prostředí ovlivňují zdraví lidí * zdůvodní význam zdravého životního stylu * popíše úlohu státu a místní samosprávy při ochraně zdraví a životů obyvatel * dovede posoudit psychické, estetické a sociální účinky pohybových činností * popíše vliv fyzického a psychického zatížení na organismus * orientuje se v zásadách zdravé výživy a v jejích alternativních směrech * dovede uplatňovat naučené modelové situace k řešení stresových a konfliktních situací * objasní důsledky sociálně patologických závislostí na život jednotlivce, rodiny a společnosti a vysvětlí, jak aktivně chránit svoje zdraví * diskutuje a argumentuje o etice v partnerských vztazích, o vhodných partnerech a odpovědném přístupu k pohlavnímu životu * kriticky hodnotí mediální obraz krásy lidského těla a komerční reklamu, dovede posoudit prospěšné možnosti kultivace a estetizace svého vzhledu * dovede rozpoznat hrozící nebezpečí a ví, jak se doporučuje na ně reagovat * prokáže dovednosti poskytnutí první pomoci sobě a jiným | Pokyn pro výuku a uvolňování z TEV  Zdraví pro všechny v 21. století  Minimální preventivní program  Bezpečnost a hygiena při pohybových činnostech  První pomoc | * diskuse, video, internet, literatura * faktory ovlivňující zdraví lidí * úloha státu při ochraně zdraví * význam pohybových činností * zdravá výživa * prevence sociálně patologických jevů * pravidla a zásady poskytnutí první pomoci | I.  64  II.  64  III.  64  IV.  60 | ZEK  PT: Občan v demokratické společnosti, Člověk a životní prostředí, Člověk a svět práce, Informační a komunikační technologie |
| * sestaví soubory zdravotně zaměřených cvičení, cvičení pro tělesnou a duševní relaxaci * dovede se zapojit do organizace turnajů a soutěží a umí zpracovat jednoduchou dokumentaci * dokáže vyhledat potřebné informace z oblasti zdraví a pohybu * dovede připravit prostředky k plánovaným pohybovým činnostem * volí sportovní vybavení odpovídající příslušné činnosti a okolním podmínkám a dovede je udržovat a ošetřovat | Teoretické poznatky | * význam pohybu pro zdraví, prostředky ke zvyšování síly, rychlosti, obratnosti a pohyblivosti, technika a taktika, zásady sportovního tréninku * diskuse, video, internet, literatura * výstroj, výzbroj, údržba * pohybové testy, měření výkonů – pravidla her, závodů a soutěží * hygiena, bezpečnost, vhodné oblečení * odborné názvosloví, * komunikace |  | MAT, ANJ, ZPV  PT: Občan v demokratické společnosti, Člověk a životní prostředí, Člověk a svět práce, Informační a komunikační technologie |
| * samostatně se připraví před pohybovou aktivitou * zvládá základy aerobního cvičení | Tělesná cvičení | * všestranně rozvíjející, kondiční, koordinační, kompenzační, relaxační a jiná   Součást všech tematických celků |  | PT: Občan v demokratické společnosti, Člověk a životní prostředí, Člověk a svět práce |
| * komunikuje při pohybových činnostech * dodržuje smluvené signály, terminologie * dovede rozvíjet svalovou rychlost, sílu, vytrvalost, obratnost a pohyblivost * uplatňuje zásady bezpečnosti při pohybových aktivitách | Atletika | * běžecká abeceda, * starty * běh – dlouhé, sprinty * skok – daleký, vysoký * vrhy, hody |  | MAT, ZPV, ANJ |
| * ovládá kompenzační cvičení k regeneraci tělesných a duševních sil * je schopen sladit pohyb s hudbou, umí sestavit pohybové vazby a vytvořit pohybovou sestavu * využívá pohybové činnosti pro všestrannou pohybovou přípravu a zvyšování tělesné zdatnosti * dokáže zjistit úroveň pohyblivosti, ukazatele své tělesné zdatnosti a korigovat si pohybový režim ve shodě se zjištěnými údaji * pozná chybně a správně prováděné činnosti, umí analyzovat a zhodnotit kvalitu pohybové činnosti nebo výkonu * uplatňuje zásady bezpečnosti při pohybových aktivitách | Gymnastika | * cvičení s náčiním * cvičení na nářadí * akrobacie * pohybové činnosti a kondiční programy * rytmická cvičení |  | MAT, ZPV, ANJ |
| * dokáže rozhodovat, zapisovat a sledovat výkony jednotlivců nebo týmu * dovede o pohybových činnostech diskutovat, analyzovat je a hodnotit * dovede uplatňovat techniku a základy taktiky v základních a vybraných sportovních odvětvích * participuje na týmových herních činnostech družstva * dovede rozlišit jednání fair play od nesportovního jednání | Pohybové hry | * volejbal * přehazovaná * basketbal * streetbal * vybíjená * fotbal * florbal |  | MAT, ZPV, ANJ  PT: Občan v demokratické společnosti, Člověk a životní prostředí |
| * dovede o pohybových činnostech diskutovat, analyzovat je a hodnotit * využívá pohybové činnosti pro všestrannou pohybovou přípravu a zvyšování tělesné zdatnosti * je schopen sladit pohyb s hudbou, umí sestavit pohybové vazby a vytvořit pohybovou sestavu * zvládá základy aerobního cvičení * dovede rozvíjet svalovou rychlost, sílu, vytrvalost, obratnost a pohyblivost * uplatňuje zásady bezpečnosti při pohybových aktivitách | Netradiční pohybové aktivity | * bowling * squash * posilování * aerobic * spinning |  | MAT, ZPV, ANJ  PT: Občan v demokratické společnosti |
| * uplatňuje zásady bezpečnosti při pohybových aktivitách * pozná chybně a správně prováděné činnosti, umí analyzovat a zhodnotit kvalitu pohybové činnosti nebo výkonu * využívá pohybové činnosti pro všestrannou pohybovou přípravu a zvyšování tělesné zdatnosti * dovede rozvíjet svalovou rychlost, sílu, vytrvalost, obratnost a pohyblivost | Úpoly | * pády * sebeobrana |  | ZPV, ANJ  PT: Občan v demokratické společnosti |
| * využívá pohybové činnosti pro všestrannou pohybovou přípravu a zvyšování tělesné zdatnosti * zvládá základy aerobního cvičení * uplatňuje zásady bezpečnosti při pohybových aktivitách * samostatně se připraví před pohybovou aktivitou | Plavání (možné zařadit) | * adaptace na vodní prostředí * plavecké způsoby: prsa, znak * určená vzdálenost plaveckým způsobem * dopomoc unavenému plavci * záchrana tonoucího |  | MAT, ZPV, ANJ  PT: Občan v demokratické společnosti |
| * uplatňuje zásady bezpečnosti při pohybových aktivitách * pozná chybně a správně prováděné činnosti, umí analyzovat a zhodnotit kvalitu pohybové činnosti nebo výkonu | Lyžování (možné zařadit) | * základy sjezdového lyžování (zatáčení, zastavování, sjíždění i přes terénní nerovnosti) * chování při pobytu v horském prostředí |  | MAT, ZPV, ANJ |
| * uplatňuje zásady bezpečnosti při pohybových aktivitách * volí sportovní vybavení odpovídající příslušné činnosti a okolním podmínkám a dovede je udržovat a ošetřovat | Bruslení (možné zařadit) | * základy bruslení na ledě |  | ANJ |
| * dovede připravit prostředky k plánovaným pohybovým činnostem | Turistika a sporty v přírodě (možné zařadit) | * příprava turistické akce |  | PT: Občan v demokratické společnosti, Informační a komunikační technologie |
| * ověří úroveň tělesné zdatnosti a svalové nerovnováhy * uplatňuje zásady bezpečnosti při pohybových aktivitách * pozná chybně a správně prováděné činnosti, umí analyzovat a zhodnotit kvalitu pohybové činnosti nebo výkonu | Testování tělesné zdatnosti | * motorické testy |  | MAT, ZPV, ANJ  PT: Občan v demokratické společnosti |
| * zvolí vhodná cvičení ke korekci svého zdravotního oslabení a dokáže rozlišit vhodné a nevhodné pohybové činnosti vzhledem k poruše svého zdraví * je schopen zhodnotit své pohybové možnosti a dosahovat osobního výkonu z nabídky pohybových aktivit | Zdravotní tělesná výchova | * speciální korektivní cvičení podle druhu oslabení * pohybové aktivity, zejména gymnastická cvičení, pohybové hry, plavání, lyžování, turistika a pobyt v přírodě * kontraindikované pohybové aktivity |  | MAT, ZVP, ANJ  PT: Občan v demokratické společnosti, Člověk a životní prostředí, Člověk a svět práce |

## Učební osnova předmětu: Informační a komunikační technologie (INT)

Oblast vzdělávání: vzdělávání v informačních a komunikačních technologiích

Platnost: 1. 9. 2020 počínaje 1. ročníkem

Celkem hodin týdně: 4 hodiny

### Obecný cíl vyučovacího předmětu

Cílem vzdělávání v informačních a komunikačních technologiích je naučit žáky pracovat s prostředky informačních a komunikačních technologií a pracovat s informacemi. Žáci porozumí základům informačních a komunikačních technologií, naučí se na uživatelské úrovni používat operační systém, kancelářský software a pracovat s dalším běžným aplikačním programovým vybavením.

Jedním ze stěžejních témat oblasti informačních a komunikačních technologií, a tedy i cílů výuky, je, aby žák zvládl efektivně pracovat s informacemi (zejména s využitím prostředků informačních a komunikačních technologií) a komunikovat pomocí internetu. Podstatnou část vzdělávání v informačních a komunikačních technologiích představuje práce s výpočetní technikou.

Vzdělávání v oblasti informačních a komunikačních technologií je chápáno jako stěžejní prostředek k zvládání počítačových technologií pro práci ve všech ostatních oborech, se zvláštním zřetelem na samostatnost ve studiu a dalším vzdělávání.

### Charakteristika učiva

Výuka předmětu Informační a komunikační technologie vychází ze vzdělávání v informačních a komunikačních technologiích v RVP. Je realizována v 1. a 2. ročníku formou dvouhodinového bloku (90 minut). Vždy je kladen důraz na praktické použití a samostatné procvičování učiva na počítači v praktických cvičeních

V prvním ročníku se žáci seznámí se základy informačních a komunikačních technologií, naučí se na uživatelské úrovni používat operační systém, kancelářský software a pracovat s dalším běžným aplikačním programovým vybavením.

Ve druhém ročníku je vzdělávání zaměřeno na prohloubení práce s kancelářskými aplikacemi a na týmovou spolupráci.

Vzdělávání v informačních a komunikačních technologiích je přizpůsobováno aktuálním vzdělávacím potřebám, jejichž příčinou mohou být změny na trhu práce, vývoj informačních a komunikačních technologií a specifika oboru. Odvíjí se od programového vybavení školy, které není konečné a mění se s vývojem nových komunikačních prostředků.

### Cíle vzdělávání

Vzdělávání směřuje k tomu, aby žáci dovedli:

* pracovat s prostředky informačních a komunikačních technologií,
* pracovat s informacemi,
* orientovat se v problémech zabezpečení dat a ochrany autorských práv,
* vyřešit problém a diskutovat o způsobu provedení a používat správnou terminologii,
* aplikovat a využívat osvojené metody řešení problémů v jiných oblastech,
* číst s porozuměním manuál k programu, umět používat nápovědu programů, instalační instrukce atd.,
* přesně se vyjádřit (užívat oficiální terminologii včetně symboliky a terminologie, zdůvodnit své řešení, obhájit vlastní řešení problému, prezentovat výsledky řešení úlohy na dobré grafické úrovni),
* využít informační zdroje (odborná literatura, internet atd.).

V afektivní oblasti směřuje výuka k tomu, aby žáci získali:

* pozitivní postoj k výpočetní technice a zájem o ni a její aplikace a využití,
* motivaci k osvojování nových dovedností,
* motivaci k celoživotnímu vzdělávání,
* důvěru ve vlastní schopnosti a tvořivosti při práci,
* schopnost soustavné práce,
* vytrvalost při řešení problémů.

### Výukové strategie

Ve výuce jsou vhodně zastoupeny jak klasické metody výuky, tak metody moderní:

* podpora výuky pomocí samostatné práce na PC,
* využití skupinové práce,
* důraz na samostatnou práci na PC a řešení komplexních úloh,
* vedení žáků k samostatnému zvládání problémů a osvojování dalších programů a technologií.

Řád PC učebny je součástí vybavení učebny, dodržování pravidel BOZP je pro každého žáka závazné.

### Hodnocení výsledků žáků

V hodinách předmětu Informační a komunikační technologie je žák hodnocen v souladu se školním řádem. Hodnoceny jsou znalosti žáka nabyté v rámci probrané látky společně s jeho praktickými dovednostmi. Nedílnou součást hodnocení tvoří vlastní aktivita žáka, jeho schopnost tvořivé práce a snaha o nabytí dalších dovedností.

### Přínos předmětu pro rozvoj klíčových kompetencí

Vzdělávání v předmětu Informační a komunikační technologie přispívá k rozvoji především těchto klíčových kompetencí:

1. kompetence k učení:

* samostatně ovládat různé techniky učení,
* mít pozitivní vztah k učení a vzdělávání,
* využívat ke svému učení informační zdroje IT,
* vyhledávat a nalézat nové techniky učení.

1. k řešení problémů:

* umět nalézt řešení problému, nebo řešení problému podobného pomocí internetu,
* umět najít a získat informace potřebné k řešení daného problému.

1. komunikativní:

* vést žáky k přesnému, souvislému a logickému předávání informací v elektronické formě a hledání argumentů na doložení svých tvrzení.

1. personální a sociální kompetence:

* přijímat a odpovědně plnit úkoly při samostatné i týmové práci, kreativně a nekonfliktně řešit ve spolupráci s ostatními zadané úkoly,
* pracovat s ověřenými poznatky,
* ve skupině vytvářet vstřícné vztahy, předcházet konfliktům, nepodléhat stereotypům a předsudkům při jednání s lidmi,
* vhodně komunikovat s potenciálními zaměstnavateli, prezentoval svůj odborný potenciál a své profesní cíle,
* mít zdravou sebedůvěru a samostatně se rozvíjet.

1. kompetence využívat prostředky informačních a komunikačních technologií a pracovat s informacemi:

* pracovat s dostupnými prostředky informačních a komunikačních technologií a s běžným programovým vybavením (základním i aplikačním),
* získávat a kriticky vyhodnocovat informace z otevřených zdrojů pro profesní i vlastní potřebu, být mediálně gramotný,
* pracovat s informacemi z tištěných, elektronických i audiovizuálních médií.

### Aplikace průřezových témat a mezipředmětových vztahů

**Občan v demokratické společnosti**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby se:

* dovedl orientovat v médiích, kriticky je hodnotil a optimálně využíval pro své potřeby,
* byl schopen odolávat myšlenkové manipulaci,
* měl vhodnou míru sebevědomí a sebeodpovědnosti a schopnost morálního úsudku.

**Člověk a životní prostředí**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby si:

* osvojil základní principy šetrného a odpovědného přístupu k životnímu prostředí,
* chápal postavení člověka v přírodě a vlivy prostředí na jeho zdraví.

**Člověk a svět práce**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby se:

* naučil vyhledávat a posuzovat informace o profesních příležitostech,
* uměl písemně prezentovat při jednání s potenciálními zaměstnavateli,
* uvědomil si význam vzdělání a celoživotního učení pro život.

**Informační a komunikační technologie**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby:

* pracoval s dostupnými prostředky informačních a komunikačních technologií a s běžným programovým vybavením
* získával informace s využitím sítě Internet,
* pracoval s informacemi z různých zdrojů a uměl je kriticky zhodnotit.

Předmět Informační a komunikační technologie je provázán se všemi vyučovanými předměty, dovednosti v něm získané žáci využívají podle svých potřeb pro další výuku a své vzdělávání.

### Rozpis výsledků vzdělávání a učiva

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Oblast vzdělávání: Vzdělávání v informačních a komunikačních technologiích** | **Předmět: Informační a komunikační technologie** | | **Období:**  **I. – II. ročník** | | |
| **Očekávané výstupy**  **Žák:** | **Tematický celek** | **Učivo** | **Ročník**  **Hodinová dotace** | **Mezipředmětová vazba**  **Průřezové téma** | |
| * dodržuje pravidla pro práci v učebně | Bezpečnost práce v PC učebně | * provoz učebny | I.  64 | PT: Člověk a životní prostředí | |
| * získává a využívá informace z otevřených zdrojů, zejména pak z celosvětové sítě Internet, ovládá jejich vyhledávání, včetně použití filtrování; * uvědomuje si nutnost posouzení validity informačních zdrojů a použití informací relevantních pro potřeby řešení konkrétního problému; | Internet | * získávání informací * posouzení validity informací |  | ČJL, KOM  PT: Člověk a svět práce, Občan v demokratické společnosti, Informační a komunikační technologie |
| * chápe specifika práce v síti (včetně rizik), využívá jejích možností a pracuje s jejími prostředky; * komunikuje elektronickou poštou, ovládá i zaslání přílohy, či naopak její přijetí a následné otevření; * využívá další funkce poštovního klienta * (organizování, plánování…); * ovládá další běžné prostředky online a off-line komunikace a výměny dat; | Práce v lokální síti  elektronická komunikace  komunikační a přenosové možnosti internetu | * počítačová síť, * server, pracovní stanice * připojení k síti a její nastavení * specifika práce v síti, sdílení dokumentů a prostředků * e-mail, organizace času a plánování, chat, messenger, videokonference, telefonie, FTP... * sociální sítě |  | PT: Člověk a svět práce, Informační a komunikační technologie |
| * pracuje s prostředky správy operačního systému, na základní úrovni konfiguruje operační systém, nastavuje jeho uživatelské prostředí; * orientuje se v běžném systému; | operační systém | * operační systém a jeho nastavení |  | PT: Člověk a svět práce, Informační a komunikační technologie |
| * chápe strukturu dat a možnosti jejich uložení včetně uložení v cloudu; * rozumí a orientuje se v systému adresářů; * ovládá základní práce se soubory (vyhledávání, kopírování, přesun, mazání); * odlišuje a rozpoznává základní typy souborů a pracuje s nimi; * chápe důležitost pravidelného zálohování dat a péče o zálohy; | soubory | * data, soubor, složka, adresářová struktura, souborový manažer * cloudová úložiště * komprese dat * zálohování dat |  | PT: Člověk a svět práce, Informační a komunikační technologie |
| * rozliší vektorovou a rastrovou grafiku, zná výhody a nevýhody jednotlivých typů; * zná základní typy grafických formátů a zná jejich výhody a nevýhody, * volí odpovídající programové vybavení pro práci s nimi; * zná rozdíl mezi tiskem a elektronickou publikací, podle toho vhodně volí velikost a rozlišení grafiky, vhodně nastaví barevný režim; * na základní úrovni grafiku tvoří a upravuje; | grafika | * rastrová grafika * vektorová grafika * formáty PNG, GIF, JPG, PDF, PSD, EPS * tisk x elektronická publikace * velikost x rozlišení, barevný režim * komprese * základy práce v SW nástrojích |  | UGS  PT: Člověk a svět práce, Informační a komunikační technologie |
| * volí vhodné informační zdroje k vyhledávání požadovaných informací a odpovídající techniky (metody, způsoby) k jejich získávání; * orientuje se v získaných informacích, třídí je, analyzuje, vyhodnocuje, provádí jejich výběr a dále je zpracovává; * zaznamenává a uchovává textové, grafické i numerické informace způsobem umožňujícím jejich rychlé vyhledání a využití; * rozumí běžným i odborným graficky ztvárněným informacím (schémata, grafy apod.) * správně interpretuje získané informace; | informace | * informační zdroje * práce s informacemi * interpretace získaných informací |  | ČJL, KOM  PT: Člověk a svět práce, Občan v demokratické společnosti, Informační a komunikační technologie |
| * vytváří jednoduché multimediální dokumenty; * prezentuje je vhodným způsobem s ohledem na jejich další uživatele; | prezentace | * multimédia * zásady prezentování |  | ČJL, KOM  PT: Člověk a svět práce, Občan v demokratické společnosti, Informační a komunikační technologie |
| * vytváří, upravuje a uchovává strukturované textové dokumenty; * vhodně používá základní softwarové nástroje daného programu, * účelně pracuje s objekty; * automatizuje svou činnost; * vytváří a používá šablony; * vhodně nastaví tisk dokumentu; | textový procesor | * typografická pravidla * objekty (tabulky, grafika, diagramy…) * formátování, práce se šablonami, styly, obsah * automatizace práce (vyhledávání, nahrazování textu) * stavební bloky * tvorba a používání šablon * tisk |  | ČJL, KOM  PT: Člověk a svět práce, Informační a komunikační technologie |
| * vytváří, upravuje a uchovává tabulky; * vhodně používá základní softwarové nástroje daného programu; * používá základní funkce; * analyzuje data v tabulce pomocí filtrování a třídění; * vizualizuje data pomocí vhodného grafu; * vhodně nastaví tisk tabulky; | tabulkový procesor | * buňka, * editace * základní funkce (suma, průměr, max, min, odkaz na buňku) * filtrování, třídění, * tvorba grafu * tisk |  | MAT, EK  PT: Člověk a svět práce, Informační a komunikační technologie |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| * dodržuje pravidla pro práci v učebně | Bezpečnost práce  v PC učebně | * provoz učebny | II.  64 | PT: Člověk a životní prostředí |
| * je si vědom možností a výhod, ale i rizik (zabezpečení dat před zneužitím, ochrana dat před zničením, porušování autorských práv) a omezení (zejména technických a technologických) spojených s používáním výpočetní techniky; * aplikuje výše uvedené – zejména aktivně využívá prostředky zabezpečení dat před zneužitím a ochrany dat před zničením; * chápe důležitost hesel, vytváří si bezpečná hesla a zajistí je před zneužitím; * chápe rizika komunikace v on-line prostředí; | Uživatel a počítačová bezpečnost  Bezpečnost v on-line prostředí | * prostředky zabezpečení dat před zneužitím a ochrany dat před zničením * ochrana autorských práv * hesla * bezpečné chování v on-line prostředí |  | APSY  PT: Člověk a svět práce, Občan v demokratické společnosti, Informační a komunikační technologie |
| * používá prostředky informační a komunikační technologie (obsluhuje je, detekuje chyby, vyměňuje spotřební materiál); * vybírá a používá vhodné programové vybavení pro řešení běžných konkrétních úkolů; * využívá nápovědy a manuálu pro práci se základním a aplikačním programovým vybavením i běžným hardware; * má vytvořeny předpoklady učit se používat nové aplikace, zejména za pomoci manuálu a nápovědy, rozpoznává a využívá analogií ve funkcích a ve způsobu ovládání různých aplikací; | Informační a komunikační technologie | * PC, NTB, tablet, mobil… * hardware (součásti a periférie, principy fungování) * software (základní a aplikační programové vybavení) * nápověda, manuál |  | PT: Člověk a svět práce, Člověk a životní prostředí, Informační a komunikační technologie |
| * vytváří, upravuje a uchovává strukturované textové dokumenty; * vhodně používá pokročilé softwarové nástroje daného programu, * účelně pracuje s objekty; * týmově spolupracuje při tvorbě dokumentu; * využívá propojení na další programy kancelářského balíku; * zná citační normu a umí pracovat se zdroji informací; | textový procesor | * hromadná korespondence * tabulky, grafy, další objekty * oddíly * on-line spolupráce * spolupráce v rámci dalších programů kancelářského software * citace |  | ČJL, KOM  PT: Člověk a svět práce, Informační a komunikační technologie |
| * vytváří, upravuje a uchovává tabulky; * vhodně používá pokročilé softwarové nástroje daného programu; * používá pokročilé funkce; * analyzuje data v tabulce pomocí kontingenční tabulky a grafu; * týmově spolupracuje při tvorbě tabulky; * využívá propojení na další programy kancelářského balíku; | tabulkový procesor | * pokročilé funkce (když, svyhledat, datumové a časové funkce, textové funkce) * kontingenční tabulky a grafy * on-line spolupráce * spolupráce v rámci dalších programů kancelářského software |  | MAT, MNG, MAR  PT: Člověk a svět práce, Informační a komunikační technologie |
| * ovládá základní práce v databázovém procesoru; | relační databáze | * struktura databázové tabulky * relace * editace, vyhledávání, filtrování, třídění * sestava * tisk |  | MAT, MNG, MAR  PT: Člověk a svět práce, Informační a komunikační technologie |
| * ovládá principy algoritmizace úloh a sestavuje algoritmy řešení konkrétních úloh (dekompozice úlohy na jednotlivé elementárnější činnosti za použití přiměřené míry abstrakce); * nahrává a upravuje makra; | algoritmus  makro | * základy algoritmizace * základy tvorby maker a jejich použití |  | PT: Člověk a svět práce, Informační a komunikační technologie |

## 

## Učební osnova předmětu: Ekonomika (EK)

Oblast vzdělávání: ekonomické vzdělávání

Platnost: 1. 9. 2020 počínaje 1. ročníkem

Celkem hodin týdně: 5 hodin

### Obecný cíl vyučovacího předmětu

Cílem předmětu Ekonomika je seznámení žáka se základními ekonomickými vztahy a s ekonomickým prostředím, ve kterém se jako zaměstnanec či podnikatel v rámci svého oboru bude pohybovat.

### Charakteristika učiva

Vyučovací předmět Ekonomika vychází z ekonomického vzdělávání RVP. Je vyučován v 1. a 2. ročníku s časovou dotací 2 hodiny týdně a ve 3. ročníku s časovou dotací 1 hodina týdně.

Učivo obsahuje všeobecné ekonomické souvislosti fungování tržní ekonomiky pro získání předpokladů rozvíjení vlastních podnikatelských aktivit žáka. Důležitá je také znalost fungování finančního trhu, národního hospodářství a EU.

### Cíle vzdělávání

Výuka předmětu Ekonomika směřuje především k tomu, aby žák:

* rozvíjel své ekonomické myšlení,
* pochopil mechanismus fungování tržní ekonomiky,
* porozuměl podstatě podnikatelské činnosti a principu hospodaření,
* získal předpoklady pro rozvíjení vlastních podnikatelských aktivit a naučil se orientovat v právní úpravě podnikání;
* seznámil se s teoretickými základy a metodickými postupy managementu, základními pojmy, obsahem a praktickým uplatňováním těchto znalostí v praxi i během budoucí profesní kariéry.

### Výukové strategie

Strategii tohoto předmětu je vedení žáka k praktickému využívání osvojených poznatků v oboru, protože ekonomické vědomosti a dovednosti nejsou těžištěm vzdělání žáka, ale nutným prostředkem k jeho lepšímu uplatnění ve světě práce. Z tohoto důvodu se neklade důraz na osvojení teoretické podstaty příslušné tematiky, ale především na praktické zvládnutí dovedností.

Předmět má zejména rozvíjet dovednost řešit problémy a problémové situace, protože ve výuce se upřednostňuje problémové vyučování před tradičním výkladem.

### Hodnocení výsledků žáka

Žák je v předmětu Ekonomika hodnocen v souladu se školním řádem.

Žák se hodnotí z ústního a písemného projevu. V každém pololetí se do výuky zařadí písemná práce v rozsahu jedné vyučovací hodiny a hodnotí se také praktické řešení případových studií. Při pololetní klasifikaci se zohledňuje celkový přístup žáka k vyučovacímu procesu a k plnění studijních povinností.

### Přínos předmětu pro rozvoj klíčových kompetencí

Vzdělávání v předmětu Ekonomika přispívá k rozvoji především těchto klíčových kompetencí:

* využívat ke svému učení různé informační zdroje, včetně zkušeností svých i jiných lidí,
* znát možnosti svého dalšího vzdělávání, zejména v oboru a povolání,
* porozumět zadání úkolu nebo určit jádro problému, získat informace potřebné k řešení problému, navrhnout způsob řešení, popř. varianty řešení, a zdůvodnit jej, vyhodnotit a ověřit správnost zvoleného postupu a dosažené výsledky,
* spolupracovat při řešení problémů s jinými lidmi (týmové řešení),
* formulovat své myšlenky srozumitelně a souvisle, v písemné podobě přehledně a jazykově správně,
* účastnit se aktivně diskusí, formulovat a obhajovat své názory a postoje,
* adaptovat se na měnící se životní a pracovní podmínky a podle svých schopností a možností je pozitivně ovlivňovat, být připraveni řešit své sociální i ekonomické záležitosti, být finančně gramotní,
* zajímat se aktivně o politické a společenské dění u nás a ve světě,
* mít odpovědný postoj k vlastní profesní budoucnosti, a tedy i vzdělávání, uvědomovat si význam celoživotního učení a být připraveni přizpůsobovat se měnícím se pracovním podmínkám,
* mít přehled o možnostech uplatnění na trhu práce v daném oboru; cílevědomě a zodpovědně rozhodovat o své budoucí profesní a vzdělávací dráze,
* mít reálnou představu o pracovních, platových a jiných podmínkách v oboru a o požadavcích zaměstnavatelů na pracovníky a umět je srovnávat se svými představami a předpoklady,
* znát obecná práva a povinnosti zaměstnavatelů a pracovníků,
* rozumět podstatě a principům podnikání, mít představu o právních, ekonomických, administrativních, osobnostních a etických aspektech soukromého podnikání; dokázat vyhledávat a posuzovat podnikatelské příležitosti v souladu s realitou tržního prostředí, svými předpoklady a dalšími možnostmi,
* ovládat základní ekonomické činnosti ve vztahu k předpokládanému profesnímu uplatnění,
* jednat ekonomicky a v souladu se strategií udržitelného rozvoje,
* rozumět podstatě managementu, mít představu o právních, manažerských, administrativních, osobních a etických aspektech soukromého podnikání,
* ovládat základní manažerské činnosti ve vztahu k předpokládanému profesnímu uplatnění,
* vyhledávat a posuzovat manažerské příležitosti v souladu s realitou tržního prostředí, svými předpoklady a dalšími možnostmi,
* znát význam, účel a užitečnost vykonávané práce, její finanční ohodnocení,
* aplikovat matematické postupy při řešení praktických úkolů v běžných situacích, být finančně gramotný,
* hospodařit efektivně.

### Aplikace průřezových témat a mezipředmětových vztahů

**Člověk a svět práce**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby:

* ústně i písemně komunikoval při úřední komunikaci,
* dokázal vnímat potřebu neustálého zdokonalování v oblasti tržní ekonomiky,
* dokázal vnímat potřebu neustálého zdokonalování v oblasti managementu,
* porozuměl souvislostem teorie a praxe pro úspěšné prosazení se na trhu práce i v životě.

**Informační a komunikační technologie**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby:

* dokázal racionálně využít informační a komunikační technologie pro úspěšné prosazení se na trhu práce, v podnikatelské činnosti a osobním životě.

Předmět Ekonomika je provázán s dalšími vyučovanými předměty, především jsou to Marketing, Informační a komunikační technologie, Matematika a Základy společenských věd.

### Rozpis výsledků vzdělávání a učiva

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Oblast vzdělávání:**  **Ekonomické vzdělávání** | **Předmět: Ekonomika** | | **Období:**  **I. – III. ročník** | |
| **Očekávané výstupy**  **Žák:** | **Tematický celek** | **Učivo** | **Ročník**  **Hodinová dotace** | **Mezipředmětová vazba**  **Průřezové téma** |
| * používá a aplikuje základní ekonomické pojmy * na příkladu popíše fungování tržního mechanismu * posoudí vliv ceny na nabídku a poptávku * vyjádří formou grafu určení rovnovážné ceny * stanoví cenu jako součet nákladů, zisku a DPH a vysvětlí, jak se cena liší podle zákazníků, místa a období * rozpozná běžné cenové triky a klamavé nabídky | Podstata fungování tržní ekonomiky | * potřeby, statky, služby, spotřeba, životní úroveň * výroba, výrobní faktory, hospodářský proces * trh, tržní subjekty, nabídka, poptávka, * zboží, cena | I.  64 | PT: Člověk a svět práce |
| * posoudí vhodné formy podnikání pro obor * vytvoří podnikatelský záměr a zakladatelský rozpočet * popíše právní formy podnikání a charakterizuje jejich základní znaky * jmenuje způsoby ukončení podnikání * na příkladu popíše základní povinnosti podnikatele vůči státu * popíše podnikové činnosti * vysvětlí propojení podnikových činností * na příkladu ukáže použití nástrojů marketingu v oboru * charakterizuje části procesu řízení a jejich funkci | Podnikání a podnikové činnosti | * podnikání, právní formy * podnikatelský záměr * podnikání podle obchodního zákoníku (podle aktuálních právních předpisů) * podnikání v rámci EU * výroba * zásobování a logistika * investiční činnost * marketing * personální činnost * management |  | MAR  PT: Člověk a svět práce |
| * rozlišuje jednotlivé druhy majetku * popíše účetní evidenci majetku * rozlišuje jednotlivé druhy nákladů a výnosů * řeší jednoduché výpočty výsledky hospodaření * řeší jednoduché kalkulace ceny * na příkladech vysvětlí a vzájemně porovná druhy odpovědnosti za škody ze strany zaměstnance a zaměstnavatele | Podnik, majetek podniku a hospodaření podniku | * struktura majetku, dlouhodobý majetek, oběžný majetek * náklady, výnosy, výsledek hospodaření podniku * druhy škod a možnosti předcházení škodám, odpovědnost zaměstnance a odpovědnost zaměstnavatele |  | MAT, INT  PT: Člověk a svět práce  PT: Informační a komunikační technologie |
| * vysvětlí zákonnou úpravu mezd a provádí mzdové výpočty, zákonné odvody * vypočte sociální a zdravotní pojištění | Mzdy, zákonné odvody | * mzdová soustava, složky mzdy, mzdové předpisy * daně z příjmů * systém sociálního a zdravotního zabezpečení |  | ZSV  PT: Člověk a svět práce  PT: Informační a komunikační technologie |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Oblast vzdělávání:**  **Ekonomické vzdělávání** | **Předmět: Ekonomika** | | **Období:**  **I. – III. ročník** | |
| **Očekávané výstupy**  **Žák:** | **Tematický celek** | **Učivo** | **Ročník**  **Hodinová dotace** | **Mezipředmětová vazba**  **Průřezové téma** |
| * definuje management a vysvětlí jeho podstatu * charakterizuje vzájemné vztahy mezi managementem a podnikáním * vyjmenuje jednotlivé manažerské funkce * definuje podstatu manažera a zásady jeho práce * charakterizuje jednotlivé úrovně postavení manažera | Úvod do managementu | * podstata a význam managementu * obsahová náplň současného managementu * funkce managementu * postavení manažera v organizaci | II.  64 | MAR  PT: Člověk a svět práce |
| * vysvětlí podstatu a význam rozhodování * popíše náplň práce manažera v rámci rozhodování * rozdělí rozhodovací proces do jednotlivých etap a popíše jejich podstatu * vyjmenuje základní typy rozhodovacích problémů a charakterizuje je * popíše metody pro podporu rozhodování a vysvětlí jejich podstatu | Rozhodování | * podstata a význam rozhodování * rozhodovací proces * etapy rozhodovacího procesu * základní typy rozhodovacích problémů * metody pro podporu rozhodování |  | MAT  PT: Člověk a svět práce, Informační a komunikační technologie |
| * vysvětlí podstatu a význam plánování * objasní zásady tvorby dobrého plánu * posoudí plánovací proces podle jednotlivých hledisek * charakterizuje jednotlivé úrovně plánování * popíše plánovací kategorie * definuje komplexní strategické plánování a jeho cíle * rozdělí strategické plány * vyhodnocuje a řeší problémy, které vzniknou při řízení podniku | Plánování | * podstata a význam plánování * plánovací proces * komplexní strategické plánování * rozpracování strategických plánů do kratších období |  | PT: Informační a komunikační technologie |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Oblast vzdělávání:**  **Ekonomické vzdělávání** | **Předmět: Ekonomika** | | **Období:**  **I. – III. ročník** | |
| **Očekávané výstupy**  **Žák:** | **Tematický celek** | **Učivo** | **Ročník**  **Hodinová dotace** | **Mezipředmětová vazba**  **Průřezové téma** |
| * rozliší jednotlivé formy komunikace * vyjmenuje podstatu jednotlivých komunikačních kanálů * popíše vnější komunikační systémy * objasní význam komunikace pro fungování podniku | Komunikace | * podstata a význam komunikace * vnitřní komunikační systémy * vnější komunikační systémy | III  64 | ZSV  PT: Člověk a svět práce, Informační a komunikační technologie |
| * objasní podstatu kontrolní činnosti * rozliší jednotlivé fáze kontrolního procesu * uvede jednotlivé druhy kontrol členěné podle konkrétních hledisek * rozliší kontrolní procesy vrcholového managementu, středního a nižšího managementu * vysvětlí podstatu prevence chyb, rozdělí je do příslušných skupin * rozliší kontrolu, controlling a audit * aplikuje získané znalosti na konkrétních příkladech | Kontrola | * podstata a význam kontroly * jednotlivé fáze kontrolního procesu * druhy a formy kontrolních procesů * klasifikace kontroly podle úrovní řízení * tendence dalšího vývoje kontroly * podstata controllingu a auditu |  | PT: Člověk a svět práce |
| * vyjmenuje požadované schopnosti a dovednosti manažera * uvede a popíše zásady práce manažera * porovná jednotlivé styly řízení a aplikuje je na jednoduchých příkladech * objasní typické nedostatky komunikace * vyjmenuje pravidla komunikace manažera | Profil managera | * obecné zásady práce manažera * styly řídící práce * nedostatky v komunikaci |  | ZSV  PT: Člověk a svět práce |

## Učební osnova předmětu: Marketing (MAR)

Oblast vzdělávání: ekonomické vzdělávání

Platnost: 1. 9. 2020 počínaje 1. ročníkem

Celkem hodin týdně: 2 hodiny

### Obecný cíl vyučovacího předmětu

Cílem předmětu Marketing je seznámit žáky s teoretickými poznatky marketingu a jejich následnou aplikací v praxi. Žák si osvojí základy marketingových činností, nástrojů a metod potřebných pro uplatnění marketingu při řízení firem. Zároveň se seznámí s jednotlivými marketingovými koncepcemi a podstatou marketingového mixu. Získané znalosti a rozvoj povědomí žáka o marketingu povede ke schopnosti jejich praktického uplatnění tohoto jak v praxi, tak i během budoucí profesní kariéry.

### Charakteristika učiva

Vyučovací předmět Marketing vychází z ekonomického vzdělávání RVP. Předmět je vyučován ve 3. ročníku s časovou dotací 2 hodiny týdně.

Učivo se zaměřuje na přiblížení významu a základních pojmů týkajících se marketingového prostředí, dále na pochopení podstaty a provedení marketingového výzkumu a uplatnění těchto znalostí na konkrétních příkladech. Zároveň je v rámci tohoto předmětu osvojena schopnost provedení SWOT analýzy a pochopena charakteristika spotřebitelského chování. Poslední část učiva je zaměřena na jeden z hlavních nástrojů marketingu – marketingový mix. Učivo poskytuje znalosti v oblasti marketingu a jejich aplikaci v podnikové praxi. Pozornost je věnována vybraným problémovým okruhům s mimořádnou důležitostí pro úspěšnou realizaci marketingové filosofie v řízení firem.

### Cíle vzdělávání

Výuka předmětu Marketing směřuje především k tomu, aby žák:

* rozvíjel své myšlení a schopnost zpracovávat informace,
* osvojil základní pojmy a principy marketingu,
* byl schopen aplikovat získané poznatky na praktických příkladech,
* získal předpoklady pro rozvíjení vlastních marketingových aktivit,
* byl schopen reagovat na otázky, které vyplynou nad daným tématem v diskusi.

### Výukové strategie

Výukovou strategií předmětu Marketing je vedení žáka k uplatňování získaných poznatků a znalostí v praktických situacích. Marketingové vědomosti a dovednosti nejsou těžištěm vzdělání žáka, ale nutným prostředkem k jeho lepšímu uplatnění ve světě práce. Z tohoto důvodu se neklade důraz na osvojení teoretické podstaty příslušné tématiky, ale především na praktické zvládnutí dovedností. Předmět má zejména rozvíjet dovednost řešit problémy a problémové situace, protože ve výuce se upřednostňuje problémové vyučování před tradičním výkladem. Konkrétně se jedná o rozhovor, skupinovou diskusi a procvičování.

### Hodnocení výsledků žáka

Žák je v předmětu Marketing hodnocen v souladu se školním řádem.

Žák se hodnotí z ústního a písemného projevu. V každém pololetí se do výuky zařadí písemná práce v rozsahu jedné vyučovací hodiny a hodnotí se také praktické řešení případových studií. Při pololetní klasifikaci se zohledňuje celkový přístup žáka k vyučovacímu procesu a k plnění studijních povinností.

### Přínos předmětu pro rozvoj klíčových kompetencí

Vzdělávání v předmětu Marketing přispívá k rozvoji především těchto klíčových kompetencí:

* stanovit si cíle podle osobních schopností, zájmové a pracovní orientace,
* ovládat různé techniky učení, dále se vzdělávat,
* formulovat své myšlenky srozumitelně a souvisle,
* mít přehled o možnostech uplatnění na trhu práce a reálnou představu o pracovních, platových a jiných podmínkách v oboru,
* adaptovat se na měnící se životní a pracovní podmínky a podle svých schopností a možností je pozitivně ovlivňovat,
* znát obecná práva a povinnosti zaměstnavatelů a pracovníků,
* rozumět podstatě marketingu, mít představu o právních, marketingových, administrativních, osobních a etických aspektech soukromého podnikání,
* orientovat se v marketingových nástrojích a být schopen vykonávat základní marketingové činnosti ve vztahu k oboru,
* vyhledávat a posuzovat marketingové a další ekonomické příležitosti v souladu s realitou tržního prostředí, svými předpoklady a dalšími možnostmi,
* znát význam, účel a užitečnost vykonávané práce, její finanční ohodnocení,
* aplikovat matematické postupy při řešení praktických úkolů v běžných situacích, být finančně gramotný,
* hospodařit efektivně.

### Aplikace průřezových témat a mezipředmětových vztahů

**Člověk a svět práce**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby:

* ústně i písemně komunikoval při úřední komunikaci,
* dokázal vnímat potřebu neustálého zdokonalování v oblasti marketingu,
* porozuměl souvislostem teorie a praxe pro úspěšné prosazení se na trhu práce i v životě.

**Informační a komunikační technologie**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby:

* dokázal racionálně využít informační a komunikační technologie pro úspěšné prosazení se na trhu práce, v podnikatelské činnosti a osobním životě.

Předmět Marketing je provázán s dalšími vyučovanými předměty, především se jedná o Ekonomiku, Matematiku a Základy společenských věd.

### Rozpis výsledků vzdělávání a učiva

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Oblast vzdělávání:**  **Ekonomické vzdělávání** | **Předmět: Marketing** | | **Období:**  **III. ročník** | |
| **Očekávané výstupy**  **Žák:** | **Tematický celek** | **Učivo** | **Ročník**  **Hodinová dotace** | **Mezipředmětová vazba**  **Průřezové téma** |
| * definuje marketing * vysvětlí a na praktických příkladech aplikuje podnikatelské koncepce * definuje trh, tržní ekonomiku a směnu * popíše základní rozdělení trhu * rozliší nabídku, poptávku a graficky je vyjádří * jmenuje faktory, které nabídku a poptávku ovlivňují * vysvětlí podstatu tržní rovnováhy a její podmínky * rozliší konkurenční prostředí od nedokonalostí na trhu * kriticky zhodnotí existenci monopolu a státních zásahů do trhu * rozliší diferencovaný a nediferencovaný marketing * definuje podstatu a význam segmentace trhu pro marketingové řízení firem | Trh jako východisko marketingu | * základní pojmy * tržní subjekty * členění trhu * cílený marketing * segmentace trhu | III.  64 | EK  PT: Člověk a svět práce |
| * popíše a vyhodnotí vlivy působící na firmu * definuje marketingové mikroprostředí a makroprostředí * jmenuje vlivy prostředí (demografické, ekonomické, přírodní, technologické, politické a kulturní) na marketingové rozhodování * vysvětlí podstatu SWOT analýzy * aplikuje znalosti marketingového prostředí do SWOT analýzy * vypracuje SWOT analýzu | Marketingové prostředí | * mikroprostředí * vztahy k mikroprostředí * makroprostředí * vztahy k makroprostředí * SWOT analýza a její tvorba |  | ZSV, EK  PT: Člověk a svět práce, Informační a komunikační technologie |
| * definuje pojmy spotřebitel, zákazník a spotřebitelské chování * rozliší pojem individuální kupující a kupující organizace * vyjmenuje a vysvětlí jednotlivé přístupy ke spotřebitelskému chování * určí faktory ovlivňující rozhodování spotřebitele * rozliší jednotlivé modely spotřebitelského chování a vysvětlí jejich podstatu * definuje jednotlivé kupující organizace * uvede některé obchodnické triky a aplikuje je na konkrétních příkladech | Spotřebitelské chování | * vymezení základních pojmů * individuální kupující * kupující organizace |  | MNG  PT: Člověk a svět práce |
| * popíše marketingový informační systém a jeho význam * vyjmenuje složky marketingového informačního systému * popíše jednotlivé fáze marketingového výzkumu * rozliší kvantitativní a kvalitativní techniky marketingového výzkumu * porovná výhody a nevýhody jednotlivých technik zjišťování informací * vysvětlí podstatu, postupy a zásady při pozorování, dotazování a při provádění experimentu * aplikuje tyto znalosti na příkladech | Marketingový informační systém | * vymezení základních pojmů * marketingový výzkum * výběr vzorku * metody výzkumu * pozorování * dotazování * eperiment |  | PT: Člověk a svět práce, Informační a komunikační technologie |
| * definuje podstatu marketingového mixu * vyjmenuje jednotlivé složky marketingového mixu * popíše výrobek, jeho členění, náležitosti výrobku, životní cyklus výrobku * uvede konkrétní příklady * definuje BCG matice a aplikuje tyto znalosti na příkladech * vysvětlí cenové strategie * vypočte cenu ukázkového výrobku * definuje propagaci a její nástroje * objasní význam reklamy, druhy reklamy, její funkce * charakterizuje marketingovou komunikaci (komunikační model AIDA) * popíše podstatu distribuce, její druhy, funkce, jmenuje její možnosti (velkoobchod, maloobchod a zvláštní formy prodeje) * objasní potřebu reklamace, možnosti jejího uplatňování a nároků, které z ní plynou * je schopen vysvětlit pojem fakturace * aplikuje získané znalosti na konkrétních příkladech | Marketingový mix | * podstata marketingového mixu * nástroje marketingového mixu * výrobek * cena * propagace a reklama * marketingová komunikace * distribuce * reklamace * fakturace * tvorba marketingového plánu |  | MAT, EK  PT: Člověk a svět práce, Informační a komunikační technologie |

## Učební osnova předmětu: Dějiny výtvarné kultury (DVK)

Oblast vzdělávání: umělecko-historická a výtvarná příprava

Platnost: 1. 9. 2020 počínaje 1. ročníkem

Celkem hodin týdně: 12 hodin

### Obecný cíl vyučovacího předmětu

Žák si osvojí základní pojmy oboru a soubor poznatků z teorie umění a výtvarné tvorby v příslušných společensko-historických souvislostech včetně historického vývoje a současných tendencí. Hlavním cílem je naučit žáky vnímat kontinuitu vývoje umění s vývojem společenského života a myšlením společnosti.

Dějiny výtvarné kultury mají ve školním vzdělávacím programu stěžejní postavení, neboť získané vědomosti umožní žákovi nalézat v umění zdroje inspirace při jeho vlastní tvůrčí činnosti.

### Charakteristika učiva

Vyučovací předmět Dějiny výtvarné kultury vychází ze vzdělávací oblasti umělecko-historická a výtvarná příprava v RVP. Dějiny výtvarné kultury jsou povinným předmětem profilové části maturitní zkoušky. Vyučují se od prvního do čtvrtého ročníku v časové dotaci tři hodiny týdně.

Učivo je složeno z rozsáhlejších tematických celků, které odpovídají jednotlivým historickým a slohovým obdobím.

Žák si definuje základní pojmy z teorie umění a jednotlivých druhů umění (architektura, sochařství, malířství a užité umění), orientuje se v periodizaci historických epoch a slohových období od pravěku po současnost. Specifikuje charakteristiku uměleckých epoch, tvorbu hlavních představitelů daného období a hlavní umělecká díla.

### Cíle vzdělávání

Výuka předmětu Dějiny výtvarné kultury směřuje především k tomu, aby žák:

* získal přehled o jednotlivých historických obdobích výtvarné kultury od jejího vzniku až po současnost
* dokázal shromažďovat informace a materiály těchto poznatků
* dokázal pracovat s textovými i obrazovými informacemi
* dovedl se souvisle kultivovaně vyjadřovat
* pasivně i aktivně používali odbornou terminologii
* argumentoval, naslouchal názorům druhých, vzájemně s ostatními spolupracoval
* chápal umění jako specifickou výpověď o skutečnosti
* nalézal inspiraci pro svou tvůrčí činnost, získal vlastní výtvarný názor
* měl povědomí o kulturním dění
* znal kulturní instituce, zejména důležité galerie a muzea u nás i ve světě

### Výukové strategie

Ve výuce je zdůrazňována vizuální stránka předmětu. Důraz je kladen na propojení teoretického výkladu s konkrétní obrazovou dokumentací a mezipředmětové vztahy. Výuka je vedena tak, aby podporovala samostatnost žáka, který si připravuje krátké referáty k dílčím tématům, je veden k debatám ve skupinách, samostatnému zpracování učiva a následné interpretaci ostatním. Neoddělitelnou součástí výuky jsou exkurze a návštěvy stálých sbírek umění a výstav.

### Hodnocení výsledků žáka

Hodnocení je v souladu se školním řádem. V předmětu se hodnotí hloubka porozumění dějinám umění, znalost a aplikace terminologie, schopnost porovnávat umělecká díla, skupinová i individuální práce, schopnost diskutovat a argumentovat. Známkou se hodnotí referáty, písemné práce i ústní zkoušení. Rovněž je hodnocena dovednost žáka pracovat soustředěně a se zaujetím.

### Přínos předmětu pro rozvoj klíčových a odborných kompetencí

Vzdělávání v předmětu Dějiny výtvarné kultury přispívá k rozvoji těchto klíčových a odborných kompetencí:

* mít pozitivní vztah k učení a vzdělávání,
* účastnit se aktivně diskusí, formulovat a obhajovat své názory a postoje
* pracovat v týmu a podílet se na realizaci společných pracovních a jiných činností
* přispívat k vytváření vstřícných mezilidských vztahů a k předcházení osobním konfliktům
* naučit se fakta, propojit probraná témata s ostatními předměty
* pracovat s informacemi z ověřených zdrojů a k získaným informacím přistupovat kriticky
* vyhledávat a využívat dostupných zdrojů informací o nových tendencích ve svém oboru.
* využívat znalosti o historickém vývoji a současných trendech výtvarné kultury pro vlastní tvorbu.
* uplatňovat vlastní výtvarný názor, výtvarně vnímat, myslet a samostatně se vyjadřovat
* podporovat hodnoty místní, národní, evropské i světové kultury a mít k nim vytvořen pozitivní vztah.

### Aplikace průřezových témat a mezipředmětových vztahů

Vyučovací předmět má výrazně interdisciplinární charakter, přesahy se uplatňují zejména směrem k estetice, literatuře, dějepisu, výtvarné přípravě a informační a komunikační technologii.

**Občan v demokratické společnosti**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby:

* získal potřebné informace o životě v demokratické společnosti,
* srovnal demokratické ideály starověké a současné společnosti.
* dovedl se orientovat v mediálních obsazích, kriticky je hodnotit a optimálně využívat masová média
* vážil si materiálních a duchovních hodnot, dobrého životního prostředí a snažil se je chránit a zachovat pro budoucí generace

**Člověk a životní prostředí**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby:

* dodržoval zásady ekologické výchovy
* promýšlel propojení ekologie a umění.
* dokázal esteticky a citově vnímat své okolí a přírodní prostředí

**Informační a komunikační technologie**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby si:

* vyhledával potřebné informace na internetu.

### Rozpis výsledků vzdělávání a učiva

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Oblast vzdělávání:**  **Umělecko-historická a výtvarná příprava** | **Předmět: Dějiny výtvarné kultury** | | **Období:**  **I. – IV. ročník** | |
| **Očekávané výstupy**  **Žák:** | **Tematický celek** | **Učivo** | **Ročník**  **Hodinová dotace** | **Mezipředmětová vazba**  **Průřezové téma** |
| * vymezí pojmy: kultura, umění, umělecké dílo * rozliší architekturu, sochařství, malířství, užité umění * definuje techniky, náměty, tvůrčí postupy, užívá odbornou terminologii * časově vymezí umělecká období, slohy a směry | Úvod do studia dějin výtvarné kultury  Základní pojmy  Druhy výtvarných projevů  Periodizace dějin výtvarné kultury | * výtvarná kultura x umění, umělecké dílo * 4 druhy výtvarné kultury * druhy, techniky, náměty * časová osa jednotlivých uměleckých období | I.  96 | VPŘ  PT: Informační a komunikační technologie |
| * vymezí periodizaci pravěku * ilustruje vývoj životních podmínek, charakter společnosti, náboženské představy, významné nálezy * lokalizuje naleziště ve světě i v ČR * objasní charakteristické znaky a funkci megalitických staveb, jeskynních maleb, plastiky, keramiky a pravěkých nástrojů | Pravěk  Hlavní rysy lidské společnosti  Výtvarné projevy pravěku | * vznik prvních výtvarných projevů * umění v paleolitu, mezolitu, době bronzové a železné |  | DEJ  PT: Člověk a životní prostředí |
| * popíše vývoj společnosti, náboženských představ a umění * lokalizuje významná kulturní centra | Starověk  Hlavní rysy starověké společnosti | * periodizace starověkých kultur * kulturní centra * první civilizace |  | DEJ, ZSV, ES  PT: Občan v demokratické společnosti |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| * jmenuje jednotlivé kultury v oblasti, významná centra * rozezná hlavní znaky a typy architektury (zikkurat, chrám, palác), sochařství a užitého umění | Mezopotámie | * sumerské, akkadské umění * Babylon a Asýrie |  | DEJ, TP  PT: Občan v demokratické společnosti |
| * ovládá periodizaci vývoje jednotlivých říší * objasní životní podmínky, náboženské představy * pojmenuje hlavní znaky a typy architektury (chrám, mastaba, pyramida, skalní hrobky) * popíše náměty, materiály a techniky sochařství, malířství a užitého umění * jmenuje typy písma | Egypt | * charakter společnosti, dělení obyvatel, náboženství * Stará, Střední, Nová říše * vývoj architektury * sochařství, malířství, užité umění, písmo |  | DEJ, TP |
| * rozliší jednotlivé kultury, srovná životní podmínky, společnost, náboženské představy * rozezná charakteristické znaky architektury, sochařství a užitého umění | Indie, Čína, Japonsko | * stručný exkurs do vývoje společnosti a specifik kultur * hlavní znaky architektury, sochařství a užitého umění |  | DEJ, TP, TF |
| * ovládá periodizaci vývoje v oblasti, popíše hlavní rysy společnosti, náboženství a umění * identifikuje charakteristické znaky krétské a mykénské architektury * popíše náměty, materiály a techniky sochařství, malby a užitého umění * jmenuje významné památky | Egejská oblast  Kréta  Mykény | * charakterizace minojské kultury: rozvoj palácové architektury, sochařství, malířství, užitého umění * charakterizace mykénské kultury: * architektura (paláce, hrady, hrobky, megaron), sochařství, užité umění |  | DEJ |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| * vymezí jednotlivá vývojová období řeckých dějin * popíše specifika řecké společnosti a kultury * orientuje se v řecké mytologii * rozezná jednotlivé sloupové řády, typy chrámů, stavební prvky * orientuje se ve vývoji, námětech, materiálech a technikách řeckého sochařství a užitého umění * posoudí dílo a přínos významných osobností řeckého umění | Antické umění  Řecko | * obecná charakteristika řecké společnosti, myšlení, umění a demokracie * řecká mytologie * vývojová období řeckých dějin a helenizace * architektura -její typy a řády * vývoj řeckého sochařství * náměty, materiály a techniky řeckého užitého umění (vázové malířství) |  | DEJ, ES  PT: Občan v demokratické společnosti |
| * pojmenuje hlavní rysy etruské společnosti a kultury * lokalizuje významná kulturní centra * identifikuje charakteristické znaky etruské architektury a vymezí její přínos pro rozvoj římského stavitelství * uvede náměty, materiály a techniky etruského sochařství, malířství a užitého umění | Etruské umění | * charakterizace společnosti, * etruská architektura, sochařství, malířství a užité umění |  | DEJ |
| * ovládá chronologii a charakterizaci jednotlivých vývojových období * orientuje se v římské mytologii * rozezná jednotlivé typy architektury a jejich znaky * popíše znaky, náměty, techniky a materiály sochařství, malířství * porovná znaky řeckého a římského umění * jmenuje významné památky | Řím | * periodizace a charakteristika vývojových období římských dějin * významné osobnosti * římská mytologie * dělení, hlavní znaky a typy architektury (urbanismus) * znaky a projevy římského sochařství, malířství (pompejské styly, mozaika) * srovnání řeckého a římského umění, vliv římské říše na pozdější evropskou kulturu |  | DEJ, ES  PT: Občan v demokratické společnosti |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| * časově zařadí a lokalizuje raně křesťanské umění * orientuje se v základních křesťanských symbolech a názvosloví * popíše znaky raně křesťanské architektury * porovná znaky římského antického a křesťanského umění | Křesťanská antika | * vznik křesťanství, jeho hlavní myšlenky a symboly * proměny raně křesťanského umění v době pronásledování křesťanů a v době oficiálního uznání křesťanství * vznik sakrální architektury |  | DEJ, ES, ZSV |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Oblast vzdělávání:**  **Umělecko-historická a výtvarná příprava** | **Předmět: Dějiny výtvarné kultury** | | **Období:**  **I. – IV. ročník** | |
| **Očekávané výstupy**  **Žák:** | **Tematický celek** | **Učivo** | **Ročník**  **Hodinová dotace** | **Mezipředmětová vazba**  **Průřezové téma** |
| * orientuje se v časovém vymezení raného středověku * rozezná základní znaky a projevy umění jednotlivých kultur * uvědomuje si odlišnosti křesťanství a islámu | Středověk  Umění raně středověké Evropy  Románsko-germánská oblast  Karolínská a otonská renesance  Velká Morava  Islámská oblast | * časové vymezení raného středověku * základní historické události v Evropě a na našem území * významná kulturní centra * charakterizace umění jednotlivých oblastí | II.  96 | DEJ, ZSV |
| * popíše základní rysy vrcholného středověku * vymezí průběh trvání slohu * lokalizuje kulturní centra románského slohu * rozliší a porovná znaky sakrální a světské architektury v jednotlivých oblastech * jmenuje uplatňované materiály, techniky a náměty v sochařství, malbě a užitém umění | Umění vrcholného středověku  Románské umění | * charakterizace vrcholně středověké společnosti * časové a lokální vymezení slohu * hlavní znaky architektury světské i sakrální * náměty, materiály a techniky sochařství, malířství a užitého umění |  | DEJ |
| * orientuje se v časovém i lokálním vymezení slohu * identifikuje charakteristické znaky a projevy gotického umění v jednotlivých druzích výtvarné kultury * porovná umělecká díla v jednotlivých lokalitách * zhodnotí tvorbu významných architektů, sochařů a malířů * porovná charakteristické znaky románského a gotického umění | Gotické umění | * časové vymezení a periodizace gotiky * významná kulturní centra * znaky a prvky gotického umění * vývoj architektury, sochařství, malířství a užitého umění * významné osobnosti v Evropě i u nás |  | DEJ |
| * uvědomuje si odlišnosti středověké a novověké společnosti * jmenuje kulturní centra renesančního umění * rozezná charakteristické znaky, projevy a typy renesanční architektury * konkretizuje užívané náměty a techniky renesančního umění (perspektiva, anatomie, kompozice) v sochařství a malbě * posoudí dílo a přínos významných osobností * porovná znaky a projevy v Itálii a v zaalpských zemích včetně našich zemí | Novověk  Renesanční umění | * charakter společnosti a změna životního stylu v novověku * datace a periodizace renesance * kulturní centra renesance a manýrismu * znaky a projevy umění v jednotlivých lokalitách (Itálie, zaalpské země) * díla výrazných osobností renesančního umění * Renesance v našich zemích umění za Rudolfa II. |  | DEJ, ES, CJL, TF |
| * rozliší jednotlivé kultury * rozezná charakteristické znaky architektury, sochařství a užitého umění | Umění předkolumbovské Ameriky | * stručný exkurs do historického období na americkém kontinentu * Olmékové, Mayové, Toltékové, Aztékové, Inkové |  | DEJ |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Oblast vzdělávání:**  **Umělecko-historická a výtvarná příprava** | **Předmět: Dějiny výtvarné kultury** | | **Období:**  **I. – IV. ročník** | |
| **Očekávané výstupy**  **Žák:** | **Tematický celek** | **Učivo** | **Ročník**  **Hodinová dotace** | **Mezipředmětová vazba**  **Průřezové téma** |
| * časově a lokálně vymezí barokní umění * chápe společenské pozadí doby * lokalizuje kulturní centra * rozezná znaky a prvky barokního umění v architektuře, sochařství, malbě a užitém umění * odliší směry barokního umění * jmenuje významné představitele a jejich přístupy k tvorbě * rozliší znaky světského a sakrálního umění * specifikuje vývoj baroka na našem území | Barokní umění | * charakter společnosti, historické události doby * datace a periodizace * směry baroka * kulturní centra * znaky a projevy umění v jednotlivých lokalitách * architektura, sochařství, malířství, užité umění * díla výrazných osobností a jejich individuální přístupy * vývoj baroka a jeho specifika u nás | III.  96 | DEJ, CJL |
| * zařadí rokoko časově * chápe odlišnosti baroka a rokoka * jmenuje jednotlivé znaky a představitele | Rokoko | * datace * typické rysy a projevy v architektuře, sochařství a malbě * výrazné osobnosti * srovnání baroka a rokoka |  | DEJ |
| * orientuje se v časovém a lokálním vymezení klasicismu * určí významná centra klasicismu * rozezná typické projevy klasicismu * jmenuje náměty, techniky a materiály užívané v sochařství, malbě a užitém umění * rozliší pojmy klasicismus a empír * uvede příklady výrazných osobností v Evropě i na našem území | 18. a 19. století  Klasicismus | * datace * historické a kulturní události doby * charakteristické znaky a prvky klasicismu (vliv antiky) * architektura, sochařství, malba, umělecké řemeslo * výrazné osobnosti v Evropě a na našem území |  | DEJ, ES, CJL |
| * časově směr zařadí * vysvětlí základní myšlenky a projevy romantismu * rozpozná typické znaky v architektuře, sochařství a malířství * specifikuje projevy romantismu na našem území | Romantismus | * datace směru * charakteristické znaky v architektuře, sochařství a malířství * dílo výrazných osobností v Evropě i u nás |  | DEJ, ES, CJL |
| * chronologicky zařadí směr * vysvětlí historické a kulturní souvislosti * rozezná charakteristické prvky a projevy realismu v architektuře, sochařství a malířství * orientuje se v námětech a technikách směru * zhodnotí přínos významných osobností realismu * rozliší klasicismus, romantismus a realismus | Realismus | * časové vymezení směru * východiska realismu * znaky a prvky realismu v architektuře, sochařství a malířství * individuální přístupy v dílech výrazných osobností Evropě i u nás |  | DEJ, ES, CJL |
| * objasní historické a kulturní souvislosti doby * jmenuje a konkretizuje znaky jednotlivých historizujících slohů * porovná rysy výchozího slohu a příslušného historizujícího slohu | Architektura 19. století  Historizující slohy | * nové materiály, možnosti a směry * charakteristické znaky a projevy historizujících slohů * centra architektury |  | DEJ, ES |
| * objasní historické a kulturní souvislosti doby * rozezná charakteristické prvky a projevy v architektuře * jmenuje náměty užívané v sochařství a malbě | Generace Národního divadla | * výrazné osobnosti architektury, sochařství, malířství |  | DEJ, CJL, ZSV  PT: Občan v demokratické společnosti |
| * vymezí dataci směru * popíše společenskou situaci * rozezná znaky impresionismu * posoudí tvorbu a přínos impresionistických umělců * lokalizuje významná centra impresionismu | Impresionismus | * historické a kulturní události doby * význam impresionismu * pro další vývoj umění * charakteristické projevy, náměty a techniky impresionismu * dílo významných osobností |  | DEJ, ES, VPŘ |
| * posoudí význam jednotlivých tendencí pro další umělecký vývoj * zhodnotí tvorbu významných autorů * uvědomuje si vliv postimpresionismu na malířské směry 20. století | Postimpresionismus | * charakteristické znaky a individuální přístupy v tvorbě * výrazných osobností * centra, náměty a techniky postimpresionismu |  | ES |
| * chápe společenskou situaci dané doby * lokalizuje významná kulturní centra symbolismu a secese * porovná charakter symbolismu a secese * posoudí tvorbu významných umělců | Symbolismus a secese | * typické znaky a projevy symbolismu a secese v architektuře, sochařství, malbě a v uměleckém řemesle, osobnosti |  | DEJ, CJL |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Oblast vzdělávání:**  **Umělecko-historická a výtvarná příprava** | **Předmět: Dějiny výtvarné kultury** | | **Období:**  **I. – IV. ročník** | |
| **Očekávané výstupy**  **Žák:** | **Tematický celek** | **Učivo** | **Ročník**  **Hodinová dotace** | **Mezipředmětová vazba**  **Průřezové téma** |
| * vysvětlí společenské události doby, uvědomuje si jejich vliv na umění * lokalizuje kulturní centra * rozezná znaky a projevy jednotlivých malířských směrů * orientuje se v námětech, technikách a materiálech jednotlivých směrů * posoudí dílo a přínos významných tvůrců * identifikuje charakteristické znaky moderní architektury * popíše vývoj a význam fotografie a designu * definuje užívané náměty, materiály a techniky * porovná díla českých a světových tvůrců * posoudí přínos významných osobností | 20. století  Umění první poloviny 20. století v Evropě a USA  Malířské směry:   * Fauvismus * Expresionismus * Kubismus * Futurismus * Abstraktní malířství * Dadaismus * Surrealismus   Architektura:   * Individualistická moderna * Bauhaus * Funkcionalismus   Umění první poloviny 20. století v našich zemích  Kubismus  Expresionismus  Artificialismus  Surrealismus  Funkcionalismus | * historické a kulturní události doby * centra kultury * znaky a projevy jednotlivých směrů * výrazné osobnosti architektury, sochařství, malířství a uměleckého řemesla * historické a kulturní události doby * znaky a projevy jednotlivých směrů * výrazné osobnosti a umělecké skupiny | IV.  90 | DEJ, ES, PRR, FF  PT: Občan v demokratické společnosti |
| * konkretizuje společenské a historické pozadí doby * určí centra kultury * rozpozná znaky a projevy jednotlivých tendencí v sochařství a v uměleckých směrech * posoudí díla jednotlivých autorů a uměleckých skupin | Umění 2. poloviny 20. století v Evropě a USA  Totalitní umění  Abstraktní expresionismus  Informel  Nová figurace  Neodada  Fotorelismus  Pop-art  Op-art  Kinetické umění  Minimalismus  Konceptualismus  Land-art  Umění akce  Instalace  Nová média  Architektura:   * Socialistický realismus * Brutalismus | * historické a kulturní události doby * kulturní centra * znaky a projevy jednotlivých směrů a tendencí * výrazné osobnosti v sochařství a jednotlivých uměleckých směrů |  | DEJ, ZSV, ES, VT, VPŘ, FF, GD,  PT: Člověk a životní prostředí, Informační a komunikační technologie |
| * definuje užívané náměty, materiály a techniky * porovná díla českých a světových tvůrců * posoudí přínos významných osobností a uměleckých skupin | Umění 2. poloviny 20. století v našich zemích | * historické a kulturní události doby * znaky a projevy jednotlivých směrů * výrazné osobnosti a umělecké skupiny |  | DEJ, ES,  PT: Občan v demokratické společnosti |
| * rozlišuje pojmy modernismus a postmodernismus * rozpozná znaky a projevy jednotlivých tendencí v architektuře a výtvarném umění | Postmodernismus | * nové náměty, materiály a možnosti * různé přístupy * výrazné osobnosti ve výtvarném umění, sochařství a architektuře |  | DEJ, ES,  PT: Informační a komunikační technologie |
| * orientuje se v současné umělecké tvorbě v našich zemích i v zahraničí * jmenuje významné české a zahraniční umělecké a muzejní sbírky | Umění 21. století  Současné umění | * Tendence, osobnosti a autority současného umění * české i zahraniční sbírky umění |  | ES, VT, FF, VPŘ, GD, ZSV  PT: Člověk a životní prostředí, Informační a komunikační technologie |

## Učební osnova předmětu: Výtvarná příprava (VPŘ)

Oblast vzdělávání: umělecko-historická a výtvarná příprava

Platnost: 1. 9. 2020 počínaje 1. ročníkem

Celkem hodin týdně: 12 hodin

### Obecný cíl vyučovacího předmětu

Obecným cílem předmětu Výtvarná příprava je poskytnout vzdělání v oblasti výtvarné tvorby a rozvinout praktické a teoretické dovednosti žáka. Žák je veden k návyku nalézat v umělecké tvorbě zdroje inspirace, aktivně vyhledávat zdroje informací a využívat je při své tvůrčí činnosti. Žák rozvíjí své výtvarné myšlení, výtvarnou paměť, tvořivost a fantazii, je veden ke kultivaci výtvarného vidění a vyjadřování. Získává rovněž základní vědomosti a dovednosti v grafickém vyjadřování, které jsou dále prohlubovány a rozvíjeny vzhledem k potřebám oboru, resp. jeho zaměření.

### Charakteristika učiva

Vyučovací předmět Výtvarná příprava vychází ze vzdělávací oblasti umělecko-historická a výtvarná příprava v RVP. Je vyučován v 1.ročníku s časovou dotací 6 hodin, ve 2. a 3. ročníku s časovou dotací 3 hodiny týdně. Výuka směřuje k tomu, aby žák dokázal tvůrčím způsobem zpracovávat zadaná témata. Učivo je složeno z tematických celků, které odpovídají jednotlivým výtvarným technikám a úkolům. Žák se orientuje v jednotlivých výtvarných odvětvích a dokáže definovat jednotlivé výtvarné techniky.

V 1. a 2. ročníku žák koná z tohoto předmětu komisionální zkoušku, která má podobu obhajoby klauzurní práce.

### Cíle vzdělávání

Výuka předmětu Výtvarná příprava směřuje především k tomu, aby žák:

* pracoval se škálou výtvarných pomůcek a materiálů, využíval výrazové možnosti jednotlivých výtvarných prvků v jejich různých kombinacích a vzájemných souvislostech při výstavbě kompozice,
* tvořil věcné kompoziční studie (tvarové, strukturální, barevné atd.), ovládal postupy stylizace a abstrakce a možnosti posunu reálných tvarů,
* uplatňoval vztah mezi výtvarným řešením zadaného úkolu a technologickými postupy a technikami používanými v rámci studovaného oboru.

### Výukové strategie

Výukových a výchovných cílů je v hodinách Výtvarné přípravy dosahováno prostřednictvím samostatné práce, prací ve skupině a zpracováním dlouhodobějších projektů. Ve výuce je zdůrazňována vizuální stránka předmětu, je využíváno projekce a promítání. Žák si připravuje krátké referáty k dílčím tématům, je veden k debatám ve skupině, samostatnému zpracování učiva a následné interpretaci ostatním.

### Hodnocení výsledků žáků

V hodinách Výtvarné přípravy je žák hodnocen v souladu se školním řádem slovně i písemně. Hodnoceny jsou znalosti žáka nabyté v rámci probraného učiva společně s jeho praktickou dovedností. Nedílnou součást hodnocení tvoří schopnost spolupracovat s ostatními žáky, aktivně se zapojit do výuky, schopnost tvořivé práce, vytrvalost a v neposlední řadě i osobní pokrok žáka.

### Přínos předmětu pro rozvoj klíčových a odborných kompetencí

Vzdělávání v předmětu Výtvarná příprava přispívá k rozvoji především těchto klíčových a odborných kompetencí:

* spolupracovat při řešení problémů s jinými lidmi (týmové řešení),
* nakládat s materiály, energiemi, odpady, vodou a jiným materiálem ekonomicky a s ohledem na životní prostředí,
* efektivně organizovat svou práci vzhledem ke stanovenému termínu, prováděli ji dokonale a v souladu s výtvarným záměrem a vysokými nároky na kvalitu zpracování finálního produktu,
* využívat při své práci znalosti o historickém vývoji a současných trendech výtvarné kultury a výtvarné tvorby v rámci svého oboru,
* uplatňovat vlastní výtvarný názor, výtvarně vnímali, mysleli a samostatně se vyjadřovali, hledali a využívali inspirační zdroje,
* jasně formulovat výtvarnou myšlenku a obsahovou náplň výtvarného záměru,
* volit možnosti výtvarného řešení na základě analýzy zadaného úkolu, uplatňovali netradiční myšlenky a metody práce,
* využívat výtvarné a výrazové možnosti jednotlivých médií, technologických postupů, technik a materiálů,
* vhodně prezentovat svou práci v závislosti na konkrétní situaci.

### Aplikace průřezových témat a mezipředmětových vztahů

**Občan v demokratické společnosti**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby si:

* vážil materiálních a duchovních hodnot a snažil se je chránit a zachovat pro budoucí generace,
* byl ochoten se angažovat nejen pro vlastní prospěch, ale i pro veřejné zájmy.

**Člověk a životní prostředí**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby:

* pochopil základní principy land-artové tvorby,
* dokázal esteticky a citově vnímat své okolí a přírodní prostředí.

**Informační a komunikační technologie**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby:

* využíval při vyhledávání informací o výtvarném umění internet.

Předmět Výtvarná příprava je provázán s dalšími odbornými předměty, především Dějiny výtvarné kultury, Estetika, Digitální ilustrace, Typografie počítačových her, Grafický design, Úvod do grafického softwaru, Tiskové formy a Fotografie.

### Rozpis výsledků vzdělávání a učiva

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Oblast vzdělávání:**  **Umělecko-historická a výtvarná příprava** | **Předmět: Výtvarná příprava** | | **Období:**  **I. – III. ročník** | |
| **Očekávané výstupy**  **Žák:** | **Tematický celek** | **Učivo** | **Ročník**  **Hodinová dotace** | **Mezipředmětová vazba**  **Průřezové téma** |
| * dodržuje pravidla pro práci v učebně VPŘ | Úvod do předmětu | * řád učebny VPŘ * zaměření předmětu * materiály, pomůcky * seznámení se s domácími pracemi | I.  192 | INT |
| * chápe význam předmětu v rámci daného oboru, uvědomuje si důležitost výtvarných dovedností pro proces tvorby her | Souvislost VPŘ s Concept Artem | * co je Concept Art, jeho funkce v rámci herního studia |  |  |
| * definuje výtvarné techniky * rozliší základní výrazové prostředky kresby a malby * ovládá vizování * správně využívá možnosti stínování při plošné tvorbě | Základní výrazové a vyjadřovací prostředky kresby | * všeobecná charakteristika * druhy kresebných prostředků (materiál, podklad) v závislosti na účelu * linie (základní prvek kresby) * plocha, tvar * perspektiva, * proporce a vizování * světlo a stín (světelné hodnoty, světlo a objem) |  | PT: Člověk a svět práce |
| * využívá základní a doplňkové barvy * objasní hlavní rozdíly při práci s akvarelem, temperou * znaky jednotlivých kompozic * popíše využití rytmizace ve výtvarné tvorbě * ilustruje vyjádření pohybu ve výtvarném umění | Základní výrazové a vyjadřovací prostředky malby  Prostředky výstavby kompozice | * všeobecná charakteristika * dělení barev, psychologie barev * vlastnosti barev a jejich fyzikální základ (materiál, podklad) v závislosti na účelu * bod, skvrna, plocha, struktura * abeceda akvarelu * abeceda tempery * rytmus (řazení do pásů, plochy a prostoru), ornament * symetrie, asymetrie v kompozici * rovnováha, nerovnováha * vyjádření pohybu |  | FYZ, UGS, DVK, TF |
| * ovládá pomocí výrazových prostředků kresby vyjádření jednotlivých předmětů a materiálů * vyjádří pomocí základních malířských technik jednoduché předmětové vztahy | Souhrnná kompoziční cvičení | * věcné studie reálných předmětů, rostlinných, živočišných aj. motivů, * vystižení charakteristiky tvaru, struktury apod * perspektiva * kompozice zátiší v základních geometrických tvarech (zlatý řez) * volná krajina a architektura |  | ZEK, UGS |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Oblast vzdělávání:**  **Umělecko-historická a výtvarná příprava** | **Předmět: Výtvarná příprava** | | **Období:**  **I. – III. ročník** | |
| **Očekávané výstupy**  **Žák:** | **Tematický celek** | **Učivo** | **Ročník**  **Hodinová dotace** | **Mezipředmětová vazba**  **Průřezové téma** |
| * dodržuje pravidla pro práci v učebně VPŘ | Úvod do předmětu | * řád učebny VPŘ | II.  96 |  |
| * popíše teorii barevného kruhu * tvoří jednoduché figurální kompozice | Základy figurálního kreslení  Rozvoj prostorové tvorby | * figura jako objekt * v základních geometrických tvarech * lidské tělo ve výtvarné tvorbě * základní konstrukce, proporce a poloha částí lidského těla a celé figury v aktu a kostýmu * umístění jedné a více figur v prostoru, případně v kompozici s dalšími objekty |  | FF, INT |
| * vysvětlí rozdíl mezi stylizací a abstrakcí a objasní jejich charakteristické znaky * správně využívá poznatků o stylizaci při tvorbě komiksu * prakticky využívá znalosti o kompozici při práci s různými materiály v trojrozměrné tvorbě * dokáže pozměňovat jednotlivé stavební prvky výtvarné tvorby | Souhrnná kompoziční cvičení | * stylizace, abstrakce * změna měřítka (fotorealismus) * materiálové experimentace * posuny reálných tvarů figur * variační cvičení, metafory, parafráze |  | FF, GD. TF  PT: Občan v demokratické společnosti, PT: Informační a komunikační technologie |
| * pracuje se škálou výtvarných pomůcek a materiálů, využívá výrazové možnosti jednotlivých výtvarných prvků v jejich různých kombinacích a vzájemných souvislostech při výstavbě kompozice | Morfologie a syntax výtvarné tvorby | * výrazové možnosti a kompoziční vztahy základních vyjadřovacích prostředků |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Oblast vzdělávání:**  **Umělecko-historická a výtvarná příprava** | **Předmět: Výtvarná příprava** | | **Období:**  **I. – III. ročník** | |
| **Očekávané výstupy**  **Žák:** | **Tematický celek** | **Učivo** | **Ročník**  **Hodinová dotace** | **Mezipředmětová vazba**  **Průřezové téma** |
| * dodržuje pravidla pro práci v učebně VPŘ | Úvod do předmětu | * řád učebny VPŘ | III  96 |  |
| * dokáže správně využívat techniku malby a kresby * připraví si plátno pro olejomalbu * poznává rozdílné přístupy v objektové tvorbě * interpretuje výtvarná díla * rozezná odlišné materiály používané při objektové tvorbě | Úvod do technologie přípravy malby a objektové tvorby | * technologie přípravy plátna na malbu úvod do prostorové tvorby * interpretace prostorových výtvarných děl * specifika práce s různorodým materiálem |  | ES, DVK  PT: Občan v demokratické společnosti, Člověk a životní prostředí |
| * tvoří věcné kompoziční studie (tvarové, strukturní, barevné apod.), * ovládá postupy stylizace a abstrakce a možnosti posunu reálných tvarů * dodržuje pravidla pro práci v učebně VPŘ * uplatňuje vztah mezi výtvarným řešením zadaného úkolu a technologickými postupy a technikami používanými v rámci studovaného oboru * používá specifický výtvarný jazyk, výtvarně myslí | Morfologie a syntax výtvarné tvorby | * základní prostředky výstavby, využívání škály jejich možností při tvorbě různých typů kompozice * objektová tvorba (včetně návrhů, objekt v exteriéru * i v interiéru...) |  | ES, DVK, GD |
| * tvoří v prostoru, * ovládá základy prostorového uvažování a * využívá výtvarné a výrazové možnosti jednotlivých médií, technik, technologií a materiálů * hledá možnosti efektivního, funkčního a estetického řešení objektu * ctí tradici a řemeslo | Objektová tvorba a základy designu výrobků | * kompoziční kresebné, prostorové studie podle potřeb zaměření oboru v kontextu s řešením zadaného úkolu * realizace modelu a možnosti materiálů |  | PT: Člověk a svět práce |
| * tvoří autorské práce naplňující osobitý záměr * experimentuje a posouvá technické postupy směrem k autorské tvorbě * myslí konceptuálně | Fantazijně koncepční studie | * hledání originálních autorských řešení za použití nabytých dovedností: * změna měřítka (fotorealismus) * materiálové experimentace * posuny reálných tvarů figur * variační cvičení, metafory, parafráze |  | ES, DVK |
| * výtvarně vnímá, myslí a samostatně vyjadřuje vlastní výtvarný názor * ovládá zásady kompozice a uplatňuje je v příslušných souvislostech * využívá výtvarné a výrazové možnosti jednotlivých médií, technik, technologií a materiálů | Souhrnná kompoziční cvičení | * kompoziční kresebné, barevné, typografické, prostorové studie podle potřeb zaměření oboru v kontextu s řešením zadaného úkolu * výstavba tvaru a plochy, jejich výtvarný výraz, souvislosti mezi tvarem, strukturou, barevností jednotlivých prvků, kombinatorika tvarů |  | TYP GD  PT: Člověk a svět práce |
| * objasní rozdíl mezi obsahem a formou * rozezná a popíše hlavní znaky akčního umění * dokáže vymyslet jednoduchý umělecký objekt, artefakt nebo „akci“ * provede rozbor uměleckého díla z hlediska jeho historického zařazení, vztahu formy a obsahu a kompoziční výstavby | Analýza uměleckého díla | * obsah, forma * vztah výtvarného umění k jiným druhům umění (land-art, body-art, performance, happening) * základní charakteristika uměleckého díla, rozbor |  | DVK, ZEK  PT: Občan v demokratické společnosti, Člověk a životní prostředí |
| * ovládá postupy stylizace a abstrakce, využívá je při řešení návrhů grafické značky, logotypu, piktogramu apod. * samostatně experimentuje při řešení úkolu, uplatňuje netradiční myšlenky a metody práce * samostatně analyzuje zadaný úkol, jasně formuluje výtvarnou myšlenku a obsahovou náplň výtvarného záměru, * obhájí zvolené řešení | Souhrnná kompoziční cvičení | * abstrahující a stylizační studie * jednoduché až vysoce výtvarně náročné úkoly podle zaměření oboru |  | GD. TF  PT: Člověk a životní prostředí, Člověk a svět práce |

## Učební osnova předmětu: Digitální ilustrace (DI)

Oblast vzdělávání: návrhová a realizační tvorba

Platnost: 1. 9. 2020 počínaje 1. ročníkem

Celkem hodin týdně: 4 hodiny

### Obecný cíl vyučovacího předmětu

Digitální ilustrace je vhodná prakticky pro jakékoliv využití, uplatnění lze nalézt v herním či filmovém průmyslu, v reklamních agenturách či komiksových a knižních vydavatelstvích.

Cílem předmětu je poskytnout vzdělání v oblasti výtvarné tvorby a rozvinout především kreativitu a praktické dovednosti žáka tak, aby se naučil správně volit druh programového vybavení pro realizaci především svých výtvarných návrhů. Žák je veden především k tvorbě digitální malby a dalších prvků pro herní grafiku, dále k rozvoji tvořivosti, výtvarného myšlení a vyjadřování a ke kreativitě při tvorbě návrhů i následných realizací.

### Charakteristika učiva

Výuka předmětu vychází z bloku návrhová a realizační tvorba v RVP. Vyučuje se ve 2. a 3. ročníku s hodinovou dotací 2 hodiny týdně.

Předmět je zaměřen převážně na praktické dovednosti žáka. Žáci v rámci předmětu pracují na počítačích s programy firmy Adobe a Corel s využitím grafických tabletů. Důraz je kladen především na to, aby žáci získali praktické znalosti z oblasti aktuální počítačové grafiky, dokázali tvůrčím způsobem pracovávat zadaná témata, sami si volili způsob realizace a své práce vhodným způsobem prezentovali.

Žáci se ve své tvorbě zaměří na využití následujících digitálních technik:

* pixel art,
* cel shading (jednodušší komiksová grafika využívá pestré barvy a jemnější barevné stíny),
* matte painting (malba pozadí pro scény ve filmech a počítačových hrách v hyperrealistické kvalitě),
* speed painting (rychlomalba),
* realistická malba.

Předmět je provázán s tématy odborné praxe ve 2. a 3. ročníku. Ve 3. ročníku žák koná z tohoto předmětu komisionální zkoušku, která má podobu obhajoby klauzurní práce.

Vzdělávání v bloku návrhová a realizační tvorba je přizpůsobováno aktuálním vzdělávacím potřebám, jejichž příčinou mohou být změny na trhu práce, vývoj informačních a komunikačních technologií a specifika oboru. Odvíjí se od programového a technického vybavení školy, které není konečné a mění se s vývojem nových komunikačních prostředků.

### Cíle vzdělávání

Vzdělávání směřuje k tomu, aby žák:

* rozvíjel svou kreativitu a imaginaci,
* účelně využíval potřebné technické a technologické metody, nástroje a pracovní postupy,
* osvojil si obecné principy a strategie řešení problémů (praktických i teoretických),
* kriticky posuzoval své dílo a vyjadřoval vlastní názory a zážitky, ale byl zároveň tolerantní k názorům a vkusu druhých,
* aktivně formoval tvořivý postoj k problémům a k hledání jejich různých řešení,
* chápal práci a pracovní činnosti jako příležitost k seberealizaci.

### Výukové strategie

Ve výuce předmětu jsou vhodně zastoupeny jak klasické metody výuky, tak metody moderní:

* podpora výuky pomocí samostatné práce na PC,
* důraz na kreativitu výtvarného vyjádření, správné technické provedení a vizuální stránku prací,
* důraz na samostatnou práci a řešení komplexních úloh,
* důraz na prezentaci výsledků své práce a tvorbu portfolia,
* vedení žáků k osvojování si dalších programů a technologií.

### Hodnocení výsledků žáků

V hodinách předmětu je žák hodnocen v souladu se školním řádem. Hodnoceny jsou znalosti žáka nabyté v rámci probrané látky společně s jeho praktickými dovednostmi. Nedílnou součást hodnocení tvoří vlastní aktivita žáka, jeho schopnost tvořivé práce a snaha o nabytí dalších dovedností.

### Přínos předmětu pro rozvoj klíčových kompetencí

Vzdělávání v předmětu přispívá k rozvoji především těchto klíčových kompetencí:

* jasně formulovat výtvarnou myšlenku a obsahovou náplň výtvarného záměru,
* volit možnosti výtvarného řešení na základě analýzy zadaného úkolu, dokázat je zhodnotit a obhájit,
* samostatně experimentovat při řešení úkolu, uplatňovat netradiční myšlenky a metody práce,
* využívat výtvarné a výrazové možnosti jednotlivých médií, technologických postupů, technik a materiálů,
* uplatňovat při tvorbě výtvarného návrhu technická, výrobní a ekonomická hlediska jeho realizace,
* vhodně prezentovat svou práci v závislosti na konkrétní situaci,
* orientovat se v marketingových nástrojích a být schopen vykonávat základní marketingové činnosti,
* ovládat zásady profesionálního vystupování, komunikace, týmové spolupráce a psychologické základy jednání s klienty, obchodními a pracovními partnery,
* ovládat tradiční a nové technologické postupy a techniky, dokázat zvolit a obhájit nejvhodnější postup realizace, průběžně hodnotit kvalitu výsledků dílčích pracovních operací,
* chápat a využívat vztah mezi výtvarnou a technickou stránkou tvorby,
* být vybaven potřebnými znalostmi a dovednostmi,
* efektivně organizovat svou práci vzhledem ke stanovenému termínu, provádět ji dokonale a v souladu s výtvarným záměrem a vysokými nároky na kvalitu zpracování finálního produktu.

### Aplikace průřezových témat a mezipředmětových vztahů

**Občan v demokratické společnosti**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby se:

* dovedl orientovat v médiích, kriticky je hodnotil a optimálně využíval pro své potřeby,
* byl schopen odolávat myšlenkové manipulaci,
* měl vhodnou míru sebevědomí a sebeodpovědnosti a schopnost morálního úsudku.

**Člověk a životní prostředí**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby si:

* osvojil základní principy šetrného a odpovědného přístupu k životnímu prostředí,
* chápal postavení člověka v přírodě a vlivy prostředí na jeho zdraví,
* dokázal esteticky a citově vnímat své okolí a přírodní prostředí,
* zpracovával prostřednictvím grafického designu témata týkající se problematiky životního prostředí.

**Člověk a svět práce**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby:

* se naučil vyhledávat a posuzovat informace o profesních příležitostech,
* uměl písemně prezentovat při jednání s potenciálními zaměstnavateli,
* uvědomil si význam vzdělání a celoživotního učení pro život.

**Informační a komunikační technologie**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby:

* pracoval s dostupnými prostředky informačních a komunikačních technologií a s běžným programovým vybavením
* získával informace s využitím sítě Internet,
* pracoval s informacemi z různých zdrojů a uměl je kriticky zhodnotit.

Předmět Digitální ilustrace přímo navazuje na předmět Výtvarná příprava a Informační a komunikační technologie a je provázán s výukou předmětu Fotografie, Typografie počítačových her a Úvod do grafického software.

Z dovedností a znalostí získaných v tomto předmětu pak čerpají ve třetím ročníku předměty Herní animace, Herní grafika a Webdesign; ve čtvrtém ročníku předměty Herní engine, Herní grafika a Hry pro mobilní zařízení.

### Rozpis výsledků vzdělávání a učiva

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Oblast vzdělávání:**  **Návrhová a realizační tvorba** | **Předmět: Digitální ilustrace** | | **Období:**  **II. – III. ročník** | |
| **Očekávané výstupy**  **Žák:** | **Tematický celek** | **Učivo** | **Ročník**  **Hodinová dotace** | **Mezipředmětová vazba**  **Průřezové téma** |
| * dodržuje pravidla pro práci v PC učebně a fotoateliéru | Bezpečnost práce v PC učebně a fotoateliéru | * provoz učebny | II.  64 | PT: Člověk a svět práce |
| * tvoří autorská digitální díla, * jasně formuluje výtvarnou myšlenku a obsahovou náplň výtvarného záměru, obhájí zvolené řešení, * řeší technické problémy realizace zadaného úkolu, * organizuje svou práci z hlediska komplexní návaznosti pracovních postupů a dodržení stanovených termínů, * tvoří své portfolio, * prezentuje svou práci. | Autorská digitální tvorba zaměřená na jednotlivé druhy digitální malby (pixel art, cell shading, mattepainting, speedpainting, realistická malba) | * návrh * realizace zadané samostatné práce * provedení zadaného úkolu * prezentace výsledků své práce |  | VPŘ, INT, FF, TPH, UGS, HA, WEB, HE, HG, HM  Občan v demokratické společnosti, Člověk a životní prostředí, Člověk a svět práce, Informační a komunikační technologie |
| * dodržuje pravidla pro práci v PC učebně a fotoateliéru | Bezpečnost práce v PC učebně a fotoateliéru | * provoz učebny | II.  64 | PT: Člověk a svět práce |
| * tvoří autorská digitální díla, * jasně formuluje výtvarnou myšlenku a obsahovou náplň výtvarného záměru, obhájí zvolené řešení, * řeší technické problémy realizace zadaného úkolu, * organizuje svou práci z hlediska komplexní návaznosti pracovních postupů a dodržení stanovených termínů, * tvoří své portfolio, prezentuje svou práci. | Autorská digitální tvorba zaměřená na jednotlivé druhy digitální malby (pixel art, cell shading, mattepainting, speedpainting, realistická malba) | * návrh * realizace zadané samostatné práce * provedení zadaného úkolu * prezentace výsledků své práce |  | VPŘ, INT, FF, TPH, UGS, HA, WEB, HE, HG, HMZ  Občan v demokratické společnosti, Člověk a životní prostředí, Člověk a svět práce, Informační a komunikační technologie |

## Učební osnova předmětu: Úvod do grafického software (UGS)

Oblast vzdělávání: technologická a technická příprava

Platnost: 1. 9. 2020 počínaje 1. ročníkem

Celkem hodin týdně: 8 hodin

### Obecný cíl vyučovacího předmětu

Předmět Úvod do grafického software je chápán jako stěžejní prostředek k zvládání počítačových a technických metod pro práci ve všech ostatních odborných předmětech.

Cílem předmětu je porozumět potřebným počítačovým a technickým metodám, nástrojům a pracovním postupům a rozvíjet dovednosti jejich aplikace se zvláštním zřetelem na samostatnost ve studiu a dalším vzdělávání.

### Charakteristika učiva

Výuka předmětu vychází z bloku technologická a technická příprava v RVP. Vyučuje se v 1. a 2. ročníku s hodinovou dotací 4 hodiny týdně.

Žáci se v rámci předmětu učí pracovat s programy firmy Adobe a Corel. Vždy je kladen důraz na praktické použití a samostatné procvičování učiva v praktických cvičeních.

V 1. ročníku se výuka soustředí na profesionální zvládnutí software pro tvorbu a úpravu rastrové a vektorové grafiky (Adobe Photoshop, Corel PhotoPaint, Adobe Lightroome, Adobe Illustrator, CorelDraw).

Ve 2. ročníku se žáci naučí pracovat s dalšími programy Adobe, zejména Adobe Animate, Adobe Premiere a Adobe After Effect. Dále se seznámí s programy na tvorbu textur.

Vzdělávání v bloku technologická a technická příprava je přizpůsobováno aktuálním vzdělávacím potřebám, jejichž příčinou mohou být změny na trhu práce, vývoj informačních a komunikačních technologií a specifika oboru. Odvíjí se od programového vybavení školy, které není konečné a mění se s vývojem nových komunikačních prostředků. Je proto vhodné v rámci možností zařadit i seznámení s dalšími alternativami – konkurenčními aplikacemi a aplikacemi v mobilu.

### Cíle vzdělávání

Vzdělávání směřuje k tomu, aby žáci:

* si osvojili poznatky, pracovní postupy a nástroje potřebné pro kvalifikovaný výkon povolání a pro uplatnění se na trhu práce,
* měli pozitivní postoj k výpočetní technice a zájem o ni a její aplikace a využití,
* osvojili si nové dovednosti a byli motivováni k celoživotnímu vzdělávání,
* měli důvěru ve vlastní schopnosti a tvořivosti při práci,
* měli schopnost soustavné práce,
* byli vytrvalí při řešení problémů,
* na profesionální úrovni používali software na tvorbu a úpravu vektorové a rastrové grafiky, úpravu videa a tvorby animace.

### Výukové strategie

Ve výuce předmětu jsou vhodně zastoupeny jak klasické metody výuky, tak metody moderní:

* podpora výuky pomocí samostatné práce na PC,
* využití skupinové práce,
* důraz na samostatnou práci a řešení komplexních úloh,
* vedení žáků k samostatnému zvládání problémů a osvojování dalších programů a technologií.

### Hodnocení výsledků žáků

V hodinách předmětu je žák hodnocen v souladu se školním řádem. Hodnoceny jsou znalosti žáka nabyté v rámci probrané látky společně s jeho praktickými dovednostmi. Nedílnou součást hodnocení tvoří vlastní aktivita žáka, jeho schopnost tvořivé práce a snaha o nabytí dalších dovedností.

### Přínos předmětu pro rozvoj klíčových kompetencí

Vzdělávání v předmětu přispívá k rozvoji především těchto klíčových kompetencí:

* jasně formulovat výtvarnou myšlenku a obsahovou náplň výtvarného záměru,
* volit možnosti výtvarného řešení na základě analýzy zadaného úkolu, dokázat je zhodnotit a obhájit,
* samostatně experimentovat při řešení úkolu, uplatňovat netradiční myšlenky a metody práce,
* využívat výtvarné a výrazové možnosti jednotlivých médií, technologických postupů, technik a materiálů,
* uplatňovat při tvorbě výtvarného návrhu technická, výrobní a ekonomická hlediska jeho realizace,
* vhodně prezentovat svou práci v závislosti na konkrétní situaci,
* orientovat se v marketingových nástrojích a být schopen vykonávat základní marketingové činnosti,
* ovládat zásady profesionálního vystupování, komunikace, týmové spolupráce a psychologické základy jednání s klienty, obchodními a pracovními partnery,
* ovládat tradiční a nové technologické postupy a techniky, dokázat zvolit a obhájit nejvhodnější postup realizace, průběžně hodnotit kvalitu výsledků dílčích pracovních operací,
* chápat a využívat vztah mezi výtvarnou a technickou stránkou tvorby,
* být vybaven potřebnými znalostmi a dovednostmi,
* efektivně organizovat svou práci vzhledem ke stanovenému termínu, provádět ji dokonale a v souladu s výtvarným záměrem a vysokými nároky na kvalitu zpracování finálního produktu.

### Aplikace průřezových témat a mezipředmětových vztahů

**Člověk a svět práce**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby:

* se naučil vyhledávat a posuzovat informace o profesních příležitostech,
* uměl prezentovat své dovednosti při jednání s potenciálními zaměstnavateli, případně zákazníky,
* uvědomil si význam vzdělání a celoživotního učení pro život.

**Informační a komunikační technologie**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby:

* pracoval s dostupnými prostředky informačních a komunikačních technologií a s běžným programovým vybavením
* získával informace s využitím sítě Internet,
* pracoval s informacemi z různých zdrojů a uměl je kriticky zhodnotit.

Předmět Úvod do grafického software je v prvním ročníku provázán s výukou Informační a komunikační technologie a Fotografie.

Z dovedností a znalostí získaných v tomto předmětu pak čerpají ve druhém ročníku předměty Herní animace a Digitální ilustrace, ve třetím ročníku 3D grafika, Digitální ilustrace, Grafický design, Herní animace, Herní grafika, Webdesign, ve čtvrtém ročníku Herní engine, Herní grafika a Hry pro mobilní zařízení.

### Rozpis výsledků vzdělávání a učiva

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Oblast vzdělávání:**  **Technologická a technická příprava** | **Předmět: Úvod do grafického software** | | **Období:**  **I. – II. ročník** | |
| **Očekávané výstupy**  **Žák:** | **Tematický celek** | **Učivo** | **Ročník**  **Hodinová dotace** | **Mezipředmětová vazba**  **Průřezové téma** |
| * dodržuje pravidla pro práci v PC učebně a fotoateliéru | Bezpečnost práce v PC učebně a fotoateliéru | * provoz učebny | I.  128 | PT: Člověk a svět práce |
| * pracuje na profesionální úrovni s programem Adobe Photoshop a Corel PhotoPaint, * orientuje s v dalších programech na tvorbu a úpravu rastrové grafiky | software na tvorbu a úpravu rastrové grafiky  Adobe Photoshop  Corel PhotoPaint  alternativy a mobilní aplikace | * Vlastnosti a použití rastrové grafiky * seznámení s programem, rozbor uvítacího okna a pracovního prostředí, ukotvitelné panely * klávesové zkratky * lupa a pohyb v dokumentu * Barevné modely RGB, CMYK, LAB * Nástroje pro výběr * Globální úpravy obrazu * Převzorkování obrazu * Transformace * Retušování * Filtry * Text * Vrstvy (sady vrstev, styly vrstev, slučování, kopírování, přesuny) * Alfa kanály (přímé barvy, využití v InDesignu) * Maskování vrstev (rastrové/vektorové masky) * Cesty (tvorba, import, export) * Import/export * Malování, kreslení, malování míchacím štětcem * Práce s časovou osou * Automatizace úloh (akce, droplety) * Předtisková příprava (vytvoření tiskového pdf) |  | INT, FF  PT: Člověk a svět práce, Informační a komunikační technologie |
| * umí fotografie dostat do počítače, umí pracovat s RAW formátem a dokáže ho převést na digitální negativ (DNG), umí fotografie hromadně přejmenovat, umí vytvořit zálohu na externí disk a označit copyrightem (a popřípadě označit klíčovými slovy), * umí pracovat s kolekcemi a umí vyhledat požadovanou fotografii, * zvládne opravit špatnou expozici, prosvětlit stíny nebo naopak ztmavit světla, upravit vyvážení bílé, nasytit barvy, odstranit šum a zaostřit, odstranit šmouhy a prach na fotce, provést barevné úpravy třeba jen na části snímku, umí fotografii oříznout na konečné rozměry, * prezentuje své fotografie, umí vytvořit webovou fotogalerii, * připraví fotografie k tisku. | úprava fotografií  Adobe Lightroom  alternativy a mobilní aplikace | * Základní pojmy (bitmapový obrázek, rozlišení, formát, EXIF informace, RAW formát) * Import fotografií (import fotografií do knihovny, automatický import fotografií) * Organizace fotografií v katalogu, vytvoření katalogu, práce s katalogem * Práce se složkami a kolekcemi * Správa fotografií – označení fotografií (hodnocení, značka, barevná visačka), hledání fotografií, klíčová slova, filtrování fotografií, seskupení do balíčku * Zpracování fotografie, náprava špatné expozice * Tónová křivka * Oprava barevnosti * Převod na černobílou fotografii * Redukce šumu a zaostření * Korekce objektivu * Kalibrace fotoaparátu * Prezentace fotografií * Export a tisk fotografií * Tvorba webové galerie |  | INT, FF  PT: Člověk a svět práce, Informační a komunikační technologie |
| * pracuje na profesionální úrovni s programem Adobe Illustrator a CorelDraw, * orientuje s v dalších programech na tvorbu a úpravu vektorové grafiky | software na úpravu vektorové grafiky  Adobe Illustrator  CorelDraw  alternativy a mobilní aplikace | * úvod do vektorové grafiky * seznámení s programem, rozbor uvítacího okna a pracovního prostředí, ukotvitelné panely * klávesové zkratky * lupa a pohyb v dokumentu * vodící linky * základní vektorové objekty * nástroje výběr, ruční režim, lomená čára, text * rastry a rastrové obrázky, jak dostat rastr do kresby, globální úpravy, rastrové efekty a filtry * manipulace s objekty – změna polohy a velikosti, pořadí překrývání, zarovnání a rozmístění, duplikování, seskupení objektů * tvarování objektů, obecných křivek, textu * slučování, průniky a oříznutí objektů * využití křivek pro spojení nebo rozdělení obrazce * výplně a obrys – výplně přechodové, vzorové, texturové, síťové * práce s efekty – vržený stín, průhlednost, perspektiva, přechody mezi objekty, vysunutí atd. * kopírování a klonování efektů * práce s textem – práce s písmeny, text na křivce, převedení textu do křivek * odstavcový text – úpravy rámečku, obtékaní objektu textem * export grafiky * Předtisková příprava (vytvoření tiskového pdf) |  | INT, FF  PT: Člověk a svět práce, Informační a komunikační technologie |
| * dodržuje pravidla pro práci v PC učebně a fotoateliéru | Bezpečnost práce v PC učebně a fotoateliéru | * provoz učebny | II.  128 | PT: Člověk a svět práce |
| * umí vytvořit jednoduchou animaci, * umí vytvořit interaktivní prvek na webovou stránku | Adobe Animate | * seznámení s programem, ukotvitelné panely * klávesové zkratky * ovládání programu a práce s paletkami * vytváření, následná editace a transformace základních tvarů (grafický prvek, objekt nebo symbol), * obarvování, zprůhledňování * práce s vrstvami, práce s časovou osou * animace symbolů na scéně * základy Action Scriptu 3 * tvorba animovaných prvků na interaktivní webové stránky |  | INT, FF, HA, DI  PT: Člověk a svět práce, Informační a komunikační technologie |
| * zná základní pojmy digitálního videa, * umí importovat, sestříhat a následně vyexportovat krátké video, * je schopen zvolit vhodný formát výstupního videa a případně ho zmenšit pro účely umístění na web nebo na DVD. * aplikuje hlavní poučky při střihačské skladbě (pravidlo osy, pravidlo hlavního směru, jednota děje). | Adobe Premiere  alternativní aplikace pro úpravu zvuku a videa | * Teorie digitálního videa (základní pojmy, rozdíly mezi analogovým a digitálním videem, snímková rychlost, rozlišení, formáty videa, vysílací normy, komprese videa, typy komprese, DV technologie, HW a SW pro digitální video) * seznámení s programem, rozbor uvítacího okna a pracovního prostředí, ukotvitelné panely * klávesové zkratky * Projekt a jeho součásti * import podkladů (práce s panelem Project, práce s panelem Monitor, práce s panelem Timeline, zachytávání videa) * Sequencing a základní střih (Automate to Sequence, trimování v okně Source, trimování v okně Timeline, střih Ripple Edit a Rolling Edit) * Přechody (vložení přechodu, změny atributů přechodu, přechody jako speciální efekty) * Efekty (práce s barvou a opacitou, klíčování obrazu, výtvarné a deformační efekty, práce s panelem Effects Controls, změna efektu v průběhu času) * Cesty pohybu (animace v Adobe Premiere, pohyblivé masky) * Integrace dalších aplikací Adobe (import grafiky z Adobe Photoshop, import grafiky z Adobe Illustrator) * Základy vícebodové editace (tříbodový střih, čtyřbodový střih, spojování a rozdělování klipů, „L“ a „J“ střih) * Pokročilé techniky střihu (funkce Lift a Extract, střih Slide a Slip, trimování v okně Trim, práce s více sekvencemi, vnořené sekvence, duplikované klipy, subklipy) * Titulky (práce s panelem Title Designer, tvorba titulků, rolující titulky, vektorová grafika v titulcích) * Zvuk (mixování zvuku, zvukové přechody, zvukové efekty, automatizace mixážního procesu, příprava zvuku ve formátu 5.1) * Export |  | INT, FF, HA, DI  PT: Člověk a svět práce, Informační a komunikační technologie |
| * ovládá Adobe After Effects, * pracuje s kompozicí a vrstvami, * vytváří masky, ovládá Bezierovy křivky, * animuje a mění statickou scénu na dynamickou, * upravuje a animuje text, * používá základní efekty, * využívá různé formáty pro export | Adobe After Effect | * seznámení s programem, rozbor uvítacího okna a pracovního prostředí, ukotvitelné panely * klávesové zkratky * Projekt a jeho součásti (práce se soubory; kompozice; vrstva a její Transform menu; Blending modes; vnořování kompozic) * Masky (otevřené, uzavřené masky; práce s Bezier křivkami; ovládací prvky masky) * Animace (vytváření různých druhů Keyframes; změna rychlosti animace; ovládání plynulosti pohybu; Graph editor) * Shape layer (rozdíl mezi Shape layer a maskou; jeho používání a animování; Shape layer menu) * Textové nástroje (tvorba textu, titulků; úprava textu; animování textu; Animate menu a jeho možnosti) * Efekty (práce s efekty; animování efektů; Particles; tipy a triky) * Export videa a obrázků, komprese |  | INT, FF, HA, DI  PT: Člověk a svět práce, Informační a komunikační technologie |
| * seznámí se s dalšími aplikacemi Adobe | další aplikace Adobe | * další aplikace Adobe |  | INT, FF, HA, DI  PT: Člověk a svět práce, Informační a komunikační technologie |
| * vytváří základní textury | Textury | * tvorba textur |  |  |

## Učební osnova předmětu: Propagace (PRO)

Oblast vzdělávání: technologická a technická příprava

Platnost: 1. 9. 2020 počínaje 1. ročníkem

Celkem hodin týdně: 2 hodiny

### Obecný cíl vyučovacího předmětu

Cílem výuky předmětu Propagace je poskytnout žákovi vědomosti a dovednosti o účelném využití propagačních prostředků při zajišťování propagačních akcí, podporovat a rozvíjet samostatnou tvořivost žáka.

### Charakteristika učiva

Vyučovací předmět Propagace vychází ze vzdělávací oblasti technologická a technická příprava RVP. Je vyučován v 1. ročníku v hodinové dotaci 2 hodiny týdně.

Žák získává ucelené informace o metodice obsahu, hlavních metodách a formách propagace. Naučí se vytvářet propagační prostředky různou technikou, připravovat a realizovat propagační akce. Předmět je provázán s tématy odborné praxe ve 2. a 3. ročníku.

### Cíle vzdělávání

Výuka v předmětu Propagace směřuje především k tomu, aby žák:

* ovládal základní odbornou terminologii,
* chápal význam a úlohu propagačních prostředků,
* používal hlavní metody a formy propagace,
* ovládal tvorbu propagačních prostředků,  chápal spojitost mezi marketingem a propagací,
* uměl připravit a realizovat propagační akci.

### Výukové strategie

Při výuce v předmětu Propagace se klade důraz na design a na pochopení důležitosti grafické tvorby. Rozvíjí se invence a fantazie, podporuje se grafický projev žáka a jeho vlastní tvorba. U žáka se prohlubuje estetický cit a inspirace. Uplatňují se důležité didaktické zásady – především názornost, přiměřenost, využívání aktuálních inspirací i audiovizuální techniky.

### Hodnocení výsledků žáků

V hodinách předmětu Propagace je žák hodnocen v souladu se školním řádem slovně i písemně. Při hodnocení se bude klást důraz na porozumění učiva a schopnost aplikovat poznatky v praxi a na samostatnost žáka při přípravě propagačního prostředku, propagační akce.

### Přínos předmětu pro rozvoj klíčových a odborných kompetencí

Předmět Propagace přispívá k rozvoji především těchto klíčových a odborných kompetencí:

* jednat odpovědně, samostatně a iniciativně,
* samostatně plnit běžné pracovní úkoly a řešit problémy,
* pracovat v týmu a podílet se na realizaci společných pracovních a jiných činností,
* mít přehled o možnostech uplatnění na trhu práce v daném oboru, požadavcích na výkon odborné kvalifikace a o základních pracovně-právních vztazích,
* ovládat odbornou terminologii svého oboru,
* orientovat se v marketingových nástrojích,
* jasně formulovat výtvarnou myšlenku a obsahovou náplň výtvarného záměru,
* vytvářet propagační prostředky, navrhnout a realizovat propagační akce,
* chápat kvalitu práce jako významný nástroj konkurenceschopnosti a dobrého jména podniku,
* efektivně organizovat svou práci,
* nakládat s materiály, energiemi, odpady, vodou a jinými materiály ekonomicky a s ohledem na životní prostředí.

### Aplikace průřezových témat a mezipředmětových vztahů

**Občan v demokratické společnosti**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby:

* dokázal pracovat v týmu,
* dokázal vyslechnout názory druhých a přiměřeně na ně reagoval,
* měl vhodnou míru sebevědomí a sebeodpovědnosti.

**Člověk a životní prostředí**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby:

* hospodárně zacházel s pracovním materiálem, energiemi, odpady,
* výběr materiálů odpovídal ekologickým hlediskům.

Předmět Propagace je provázán s dalšími vyučovacími předměty, především je to Digitální ilustrace, Grafický design, Výtvarná příprava, Aplikovaná psychologie a Marketing.

### Rozpis výsledků vzdělávání a učiva

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Oblast vzdělávání:**  **Technologická a technická příprava** | **Předmět: Propagace** | | **Období:**  **I. ročník** | |
| **Očekávané výstupy**  **Žák:** | **Tematický celek** | **Učivo** | **Ročník**  **Hodinová dotace** | **Mezipředmětová vazba**  **Průřezové téma** |
| * dodržuje bezpečnostní pravidla při práci v učebně | Bezpečnost práce v učebně | * provoz učebny | I.  64 | PT: Člověk a životní prostředí |
| * má základní znalosti o vývoji propagace * používá odbornou terminologii propagace | Základní terminologie | * základní pojmy * vývoj propagace |  |  |
| * ovládá hlavní metody a formy propagace * popíše rozdělení propagačních prostředků podle různých hledisek * zhodnotí úlohu propagačních prostředků | Propagační prostředky | * význam propagačních prostředků |  | DI, GD, MAR, APSY |
| * charakterizuje zásady přípravy propagační akce | Hlavní metody a formy propagace | * reklama a její realizace * používání propagačních prostředků |  | VPŘ, MAR, APSY |
| * navrhuje, zhotovuje a instaluje propagační prostředky s ohledem na funkčnost, estetiku a vhodnost materiálu | Tvorba propagačního prostředku | * zásady tvorby propagačního prostředku |  | DI, VPŘ, MAR, GD, APSY |
| * posoudí vhodnost obalu * rozliší druhy obalů podle různých hledisek * vybere vhodný obalového materiál | Obalová technika v propagaci | * obal jako propagační prostředek * ochrana zboží a jeho vzhled |  | DI, GD, VPŘ, MAR  PT: Člověk a životní prostředí |
| * rozumí vzájemnému vztahu mezi marketingem a propagací * sleduje nabídku a poptávku trhu * inovuje sortiment zboží * dovede odhadnout účinnost propagační akce | Marketing a jeho vztah k propagaci | * základní orientace v marketingových komunikacích, zejména v propagaci * výzkum trhu * hodnocení propagační činnosti |  | MAR  PT: Občan v demokratické společnosti |
| * vysvětlí firemní vizuál * popíše postup při tvorbě názvu firmy | Firemní design | * jednotný vizuální styl firmy |  | DI, VPŘ, MAR, GD |

## Učební osnova předmětu: Typografie počítačových her (TPH)

Oblast vzdělávání: technologická a technická příprava

Platnost: 1. 9. 2020 počínaje 1. ročníkem

Celkem hodin týdně: 2 hodiny

### Obecný cíl vyučovacího předmětu

Obecným cílem předmětu Typografie počítačových her je poskytnout vzdělání v oblasti typografie a písma a rozvinout teoretické poznatky a praktické dovednosti žáka. Žák je veden k návyku nalézat v písmové tvorbě zdroje inspirace, aktivně vyhledávat zdroje informací a využívat je při své tvůrčí činnosti. Žák je veden k rozvoji výtvarného myšlení, výtvarné paměti, tvořivosti a fantazie, ke kultivaci výtvarného vidění a vyjadřování. Užívá řemeslných a výtvarných postupů, nejnovějších poznatků a technických možností projektování také za pomoci PC. Jeho praktické činnosti jsou zaměřeny především na práci s písmem a textem.

### Charakteristika učiva

Vyučovací předmět Typografie počítačových her vychází z oblasti technologické a technické přípravy RVP. Je vyučován ve 2. ročníku v hodinové dotaci 2 hodiny. Výuka směřuje k tomu, aby žák zvládl technicky provést zadané úkoly a dále dokázal tvůrčím způsobem zpracovávat zadaná témata.

Učivo je složeno z tematických celků, které odpovídají jednotlivým technikám a úkolům. Během těch si žák osvojí znalosti a dovednosti při tvorbě nejrůznějších typů písem a dokumentů.

### Cíle vzdělávání

Výuka předmětu Typografie počítačových her směřuje především k tomu, aby žák:

* zvládal výtvarné invenční aspekty písma a typografie,
* uplatňoval vztah mezi výtvarným řešením zadaného úkolu a technologickými postupy a technikami používanými v rámci studovaného oboru,
* porovnával další možné varianty přístupů,
* využíval typografické zásady při tvorbě dokumentů,
* ovládal klasické a moderní technologie ve vizuální komunikaci,
* chápal práci a pracovní činnosti jako příležitost k seberealizaci.

### Výukové strategie

Výukových a výchovných cílů je v hodinách Typografie počítačových her dosahováno prostřednictvím samostatné práce, prací ve skupině a zpracováváním dlouhodobějších projektů. Ve výuce je zdůrazňována vizuální stránka předmětu, je využíváno projekce a promítání. Žák užívá tradičních řemeslných a výtvarných postupů, nejnovějších poznatků a technických možností projektování za pomocí PC.

### Hodnocení výsledků žáků

Žák je v předmětu Typografie počítačových her hodnocen v souladu se školním řádem slovně i písemně. Hodnoceny jsou znalosti žáka nabyté v rámci probraného učiva, společně s jeho praktickou dovedností. V jeho práci je hodnocena kvalita estetického vyjádření a zpracování zadaných úkolů. Nedílnou součást hodnocení tvoří schopnost spolupracovat s ostatními žáky, aktivně se zapojit do výuky, schopnost tvořivé práce, vytrvalost a v neposlední řadě i osobní pokrok žáka.

### Přínos předmětu pro rozvoj klíčových a odborných kompetencí

Vzdělávání v předmětu Typografie počítačových her přispívá k rozvoji především těchto klíčových a odborných kompetencí:

* mít pozitivní vztah k učení a vzdělávání,
* volit prostředky a způsoby (pomůcky, studijní literaturu, metody a techniky) vhodné pro splnění jednotlivých aktivit, využívat zkušeností a vědomostí nabytých dříve,
* získat vlastní výtvarný názor, umět vhodně prezentovat svou práci,
* účastnit se aktivně diskusí, formulovat a obhajovat své názory a postoje,
* přijímat a odpovědně plnit svěřené úkoly,
* dokázat samostatně analyzovat úkol, umět prosadit netradiční metody práce a myšlenky,
* nakládat s materiály, energiemi, odpady, vodou a jiným materiálem ekonomicky a s ohledem na životní prostředí,
* podněcovat práci týmu vlastními návrhy na zlepšení práce a řešení úkolů, nezaujatě zvažovat návrhy druhých,
* mít odpovědný postoj k vlastní profesní budoucnosti, a tedy i vzdělávání, uvědomovat si význam celoživotního učení a být připraveni přizpůsobovat se měnícím se pracovním podmínkám,
* mít přehled o možnostech uplatnění na trhu práce v daném oboru, cílevědomě a zodpovědně rozhodovat o své budoucí profesní a vzdělávací dráze,
* jasně formulovat výtvarnou myšlenku a obsahovou náplň výtvarného záměru,
* uplatňovat při tvorbě výtvarného návrhu technická, výrobní a ekonomická hlediska jeho realizace,
* využívat typografických dovedností a vědomostí v praktickém životě,
* ovládat tradiční a nové technologické postupy a techniky, dokázat zvolit a obhájit nejvhodnější postup realizace výtvarného návrhu, průběžně hodnotit kvalitu výsledků dílčích pracovních operací.

### Aplikace průřezových témat a mezipředmětových vztahů

**Občan v demokratické společnosti**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby:

* byl ochoten se angažovat nejen pro vlastní prospěch, ale i pro veřejné zájmy,
* si osvojoval povědomí o národním a evropském kulturním dědictví a o vlastním místě ve světě,
* vnímal a kriticky hodnotil vliv masmédií.

**Člověk a svět práce**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby se:

* vhodně prezentoval písemnou i verbální formou a kreativní činností při vstupu na trh práce.

**Informační a komunikační technologie**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby:

* dokázal sdělit informaci prostřednictvím grafických a písmových forem,
* využíval při vyhledávání informací internet.

Předmět je provázán s dalšími vyučovanými předměty, především s předměty Digitální ilustrace, Grafický design, Dějiny výtvarné kultiry, Dějepis, Český jazyk a literatura.

### Rozpis výsledků vzdělávání a učiva

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Oblast vzdělávání:**  **Technologická a technická příprava** | **Předmět: Typografie počítačových her** | | **Období:**  **II. ročník** | |
| **Očekávané výstupy**  **Žák:** | **Tematický celek** | **Učivo** | **Ročník**  **Hodinová dotace** | **Mezipředmětová vazba**  **Průřezové téma** |
| * dodržuje pravidla při práci v učebně | Bezpečnost práce v učebně | * provoz učebny * bezpečnost a ochrana na pracovišti | II.  64 | PT: Člověk a životní prostředí |
| * definuje pojem typografie * vysvětlí její podstatu a zaměření * objasní, co je předmětem typografie * chápe význam typografie v rámci oboru herní grafiky | Úvod do typografie  souvislost typografie a PC her | * pomůcky * doporučená literatura * zaměření předmětu * význam a obsahová náplň typografie * typografie v PC hrách |  | PT: Člověk a svět práce |
| * chápe souvislost dobové typografie a uměleckého slohu * zná základní pojmy z vývoje a stavby písma * ovládá psaní kaligrafických písem * chápe princip knihtisku * ví, jaký přínos měl knihtisk pro společnost a jakým způsobem nové médium společnost formuje * dokáže vyjmenovat různé druhy tiskových písem a popsat anatomické rozdíly mezi nimi * ovládá základní pojmy stavby písma * zná jména a písma významných typografů | Dějiny písma a typografie | * předchůdci písma * písma nelatinková * historický vývoj latinky, kaligrafie * knihtisk, tisková písma * současná typografie * experimentální typografie, graffiti |  | DVK, DEJ  PT: Občan v demokratické společnosti, Člověk a svět práce |
| * vysvětlí souvislost typografie a PC her * umí popsat, kde všude se ve hrách pracuje s písmem * dokáže popsat různé přístupy k typografii ve hrách | Typografie PC her | * využití písma ve hrách * různé přístupy a způsoby práce s typografií ve hrách |  | DI, GD  PT: Člověk a svět práce |
| * zvolí typ písma v souladu s výtvarným záměrem * rozumí rozdílům mezi písmovými styly, vybírá typy písem vhodné pro konkrétní projekt * uvědomuje si podstatu určitých kombinací písem * ovládá základní typografické zásady * rozpozná a opraví typografické chyby v různých druzích textu * aplikuje znalost typografických zásad do vlastní tvůrčí činnosti | Použití písem, kombinování písem  Základní pravidla sazby | * výběr a použití písma * kombinování titulkových a chlebových písem * písmo a vztah k ilustraci * písmo jako výrazový prostředek * základní typografické zásady * práce s textem |  | DI, ČJL  PT: Informační a komunikační technologie |

## Učební osnova předmětu: Webdesign (WD)

Oblast vzdělávání: návrhová a realizační tvorba

Platnost: od 1. 9. 2020 počínaje 1. ročníkem

Celkem hodin týdně: 2 hodiny

### Obecný cíl vyučovacího předmětu

Obecným cílem předmětu Webdesign je poskytnout vzdělání v oblasti počítačové grafiky, grafického designu a reklamní grafiky a rozvinout teoretické poznatky a praktické dovednosti žáka. Žák je veden k návyku nalézat v grafické tvorbě zdroje inspirace, aktivně vyhledávat zdroje informací a využívat je při své tvůrčí činnosti. Žák je veden k rozvoji výtvarného myšlení, výtvarné paměti, tvořivosti a fantazie, ke kultivaci výtvarného vidění a vyjadřování. Užívá řemeslných a výtvarných postupů a nejnovějších poznatků a technických možností projektování za pomoci PC.

### Charakteristika učiva

Vyučovací předmět Webdesign vychází z oblasti návrhové a realizační tvorby RVP a navazuje na odborný předmět Digitální ilustrace. Je vyučován ve 3. ročníku v hodinové dotaci 2 hodiny týdně.

Výuka směřuje k tomu, aby žák dokázal vytvořit webové stránky, a přitom respektoval zásady a pravidla grafické úpravy.

Učivo je složeno z tematických celků, které odpovídají jednotlivým technikám a úkolům.

### Cíle vzdělávání

Výuka předmětu Webdesign směřuje především k tomu, aby žák:

* zvládal výtvarné invenční aspekty grafického designu,
* uplatňoval vztah mezi výtvarným řešením zadaného úkolu a technologickými postupy a technikami používanými v rámci studovaného oboru,
* ovládal klasické a moderní technologie ve vizuální komunikaci,
* chápal práci a pracovní činnosti jako příležitost k seberealizaci.

### Výukové strategie

Výukových a výchovných cílů je v hodinách Webdesignu dosahováno prostřednictvím samostatné práce, prací ve skupině a zpracováváním dlouhodobějších projektů. Ve výuce je zdůrazňována vizuální stránka předmětu, je využíváno projekce a promítání. Žák užívá technologických postupů, nejnovějších poznatků a technických možností projektování za pomocí PC.

### Hodnocení výsledků žáků

Žák je v předmětu Webdesign hodnocen v souladu se školním řádem slovně i písemně. Hodnoceny jsou znalosti žáka nabyté v rámci probraného učiva, společně s jeho praktickou dovedností. Nedílnou součást hodnocení tvoří schopnost spolupracovat s ostatními žáky, aktivně se zapojit do výuky, schopnost tvořivé práce, vytrvalost a v neposlední řadě i osobní pokrok žáka.

### Přínos předmětu pro rozvoj klíčových a odborných kompetencí

Vzdělávání v předmětu Webdesign přispívá k rozvoji především těchto klíčových a odborných kompetencí:

* mít pozitivní vztah k učení a vzdělávání,
* volit prostředky a způsoby (pomůcky, studijní literaturu, metody a techniky) vhodné pro splnění jednotlivých aktivit, využívat zkušeností a vědomostí nabytých dříve,
* získat vlastní výtvarný názor, uměl vhodně prezentovat svou práci,
* účastnit se aktivně diskusí, formulovat a obhajovat své názory a postoje,
* přijímat a odpovědně plnit svěřené úkoly,
* dokázat samostatně analyzovat úkol, umět prosadit netradiční metody práce a myšlenky,
* nakládat s materiály, energiemi, odpady, vodou a jiným materiálem ekonomicky a s ohledem na životní prostředí,
* podněcovat práci týmu vlastními návrhy na zlepšení práce a řešení úkolů, nezaujatě zvažovat návrhy druhých,
* mít odpovědný postoj k vlastní profesní budoucnosti, a tedy i vzdělávání, uvědomovat si význam celoživotního učení a být připraveni přizpůsobovat se měnícím se pracovním podmínkám,
* mít přehled o možnostech uplatnění na trhu práce v daném oboru, cílevědomě a zodpovědně rozhodovat o své budoucí profesní a vzdělávací dráze,
* jasně formulovat výtvarnou myšlenku a obsahovou náplň výtvarného záměru,
* uplatňovat při tvorbě výtvarného návrhu technická, výrobní a ekonomická hlediska jeho realizace,
* ovládat tradiční a nové technologické postupy a techniky, dokázat zvolit a obhájit nejvhodnější postup realizace výtvarného návrhu, průběžně hodnotit kvalitu výsledků dílčích pracovních operací.

### Aplikace průřezových témat a mezipředmětových vztahů

**Občan v demokratické společnosti**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby:

* byl ochoten se angažovat nejen pro vlastní prospěch, ale i pro veřejné zájmy,
* vnímal a kriticky hodnotil vliv masmédií.

**Člověk a životní prostředí**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby:

* dokázal esteticky a citově vnímat své okolí a přírodní prostředí,
* zpracovával prostřednictvím grafického designu témata týkající se problematiky životního
* prostředí.

**Člověk a svět práce**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby se:

* vhodně prezentoval písemnou i verbální formou a kreativní činností při vstupu na trh práce.

**Informační a komunikační technologie**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby:

* dokázal sdělit informaci prostřednictvím grafických forem,
* využíval při vyhledávání informací internet.

Předmět Webdesign je provázán s dalšími vyučovanými předměty, především je to Digitální ilustrace, Fotografie, Úvod do grafického software a Informační a komunikační technologie.

### Rozpis výsledků vzdělávání a učiva

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Oblast vzdělávání:**  **Návrhová a realizační tvorba** | **Předmět: Webdesign** | | **Období:**  **III. ročník** | |
| **Očekávané výstupy**  **Žák:** | **Tematický celek** | **Učivo** | **Ročník**  **Hodinová dotace** | **Mezipředmětová vazba**  **Průřezové téma** |
| * dodržuje pravidla při práci v učebně | Bezpečnost práce v PC učebně | * provoz učebny * bezpečnost a ochrana na pracovišti | III.  64 | INT  PT: Člověk a svět práce |
| * definuje pojem internet * zná základní služby internetu * rozumí principu přenosu informací prostřednictvím služby www * zná pravidla a syntax jazyka HTML5 a CSS * vytvoří jednoduchou webovou stránku za pomocí jazyka HTML5 a CSS * publikuje www stránky na internetu | Úvod do tvorby www stránek | * Internet a www * Základy jazyka HTML5 * Základy jazyka CSS * Publikování www stránek |  | INT, FF  PT: Občan v demokratické společnosti, Informační a komunikační technologie, Člověk a životní prostředí |
| * ovládá nástroje pro tvorbu webové grafiky ve vektorové grafice * vytváří a aplikuje řezy a obrazové mapy * zvolí vhodný výstupní formát | Tvorba webové grafiky ve vektorové grafice | * postupy pro vytváření webových grafik ve vektorové grafice * řezy a obrazové mapy * SVG výstup |  | UDS, DI  PT: Občan v demokratické společnosti, Informační a komunikační technologie, Člověk a životní prostředí |
| * navrhne a samostatně vytvoří webovou grafiku dle zadání | Grafický projekt | * námět a řešení grafického zadání |  | PT: Člověk a svět práce, Občan v demokratické společnosti, Informační a komunikační technologie, Člověk a životní prostředí |

## Učební osnova předmětu: Herní animace (HA)

Oblast vzdělávání: návrhová a realizační tvorba

Platnost: 1. 9. 2020 počínaje 1. ročníkem

Celkem hodin týdně: 5 hodin

### Obecný cíl vyučovacího předmětu

Obecným cílem předmětu Herní animace je poskytnout vzdělání v oblasti návrhová a realizační tvorba a rozvinout praktické a teoretické dovednosti žáka. Žák porozumí základům animace. Naučí se na uživatelské úrovni používat specifické programové vybavení. Žák je veden především ke správnému využívání filmové řeči, dále k rozvoji tvořivosti, výtvarného myšlení a vyjadřování.

### Charakteristika učiva

Vyučovací předmět Herní animace vychází ze vzdělávací oblasti návrhová a realizační tvorba v RVP.

Je vyučován ve 2. ročníku s časovou dotací 2 hodiny týdně a ve 3. ročníku s časovou dotací 3 hodiny týdně.

Učivo je složeno z provázaných tematických celků. Ve 2. ročníku se žáci seznámí s historií a tvorbou světových a českých tvůrců. Vytvoří krátká autorská díla – stop-motion animace. Ve 3. ročníku se věnují počítačové animaci a jednoduchým základům skriptování, vytvoří interaktivní animace (jednoduché počítačové hry).

### Cíle vzdělávání

Výuka předmětu Herní animace směřuje především k tomu, aby žák:

* osvojil si obecné principy a strategie řešení problémů (praktických i teoretických), stejně jako dovednosti potřebné pro práci s informacemi,
* aktivně formoval tvořivý postoj k problémům a k hledání jejich různých řešení,
* porozuměl potřebným vědeckým, technickým a technologickým metodám, nástrojům a pracovním postupům z různých oborů lidské činnosti a poznání (které tvoří obsah středoškolského vzdělávání) a rozvíjel dovednosti jejich aplikace,
* kriticky posuzoval filmové dílo a vyjadřoval vlastní názory a zážitky z jeho promítání, ale byl zároveň tolerantní k názorům a vkusu druhých,
* zodpovědně, cílevědomě, soustředěně, pečlivě přistupoval k týmové i samostatné práci,
* chápal práci a pracovní činnosti jako příležitost k seberealizaci,  rozvíjel kreativitu a imaginaci.

### Výukové strategie

Výukových a výchovných cílů je v hodinách Herní animace dosahováno prostřednictvím samostatné práce či práce ve skupinách na zadaných dlouhodobějších úkolech. Ve výuce je kladen důraz na správné technické provedení a vizuální stránku předmětu. Žák je veden k přesnému verbálnímu vyjadřování, a také k verbálnímu hodnocení své práce a nastalých komplikací. Výuka probíhá ve specializované počítačové učebně.

### Hodnocení výsledků žáků

V předmětu Herní animace je žák hodnocen v souladu se školním řádem slovně i písemně. Hodnoceny jsou převážně praktické dovednosti žáka nabyté v rámci probraného učiva. Součástí hodnocení je schopnost reagovat na připomínky učitele, aktivně se zapojit do výuky, schopnost tvořivé práce, vytrvalost a v neposlední řadě i osobní pokrok žáka. Hodnocení má zejména funkci motivační.

### Přínos předmětu pro rozvoj klíčových a odborných kompetencí

Vzdělávání v předmětu Herní animace přispívá k rozvoji především těchto klíčových a odborných kompetencí:

* mít pozitivní vztah k učení a vzdělávání,
* využívat ke svému učení různé informační zdroje, včetně zkušeností svých i jiných lidí,
* volit prostředky a způsoby (pomůcky, studijní literaturu, metody a techniky) vhodné pro splnění jednotlivých aktivit, využívat zkušeností a vědomostí nabytých dříve,
* spolupracovat při řešení problémů s jinými lidmi (týmové řešení),
* reagovat adekvátně na hodnocení svého vystupování a způsobu jednání ze strany jiných lidí, přijímat radu i kritiku,
* uvědomovat si význam celoživotního učení a být připraveni přizpůsobovat se měnícím se pracovním podmínkám,
* pracovat s osobním počítačem a dalšími prostředky informačních a komunikačních technologií, učit se používat nové aplikace,
* chápat kvalitu jako významný nástroj konkurenceschopnosti,
* zohledňovat požadavky klienta (zákazníka, občana),
* osvojit si zásady a návyky bezpečné a zdraví neohrožující pracovní činnosti včetně zásad ochrany zdraví při práci u zařízení se zobrazovacími jednotkami (monitory, displeji apod.), rozpoznat možnost nebezpečí úrazu nebo ohrožení zdraví a být schopen zajistit odstranění závad a možných rizik,
* dokázat zvolit a obhájit nejvhodnější postup realizace výtvarného návrhu, průběžně hodnotit kvalitu výsledků dílčích pracovních operací,
* efektivně organizovat svou práci vzhledem ke stanovenému termínu, provádět ji dokonale a v souladu s výtvarným záměrem a vysokými nároky na kvalitu zpracování finálního produktu,
* uplatňovat vlastní výtvarný názor, výtvarně vnímat, myslet a samostatně se vyjadřovat, hledat a využívat inspirační zdroje,
* využívat výtvarné a výrazové možnosti jednotlivých médií, technologických postupů, technik a materiálů.

### Aplikace průřezových témat a mezipředmětových vztahů

**Člověk a svět práce**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby:

* pochopil význam vzdělání a celoživotního učení pro život, aby byl motivován k aktivnímu pracovnímu životu, k úspěšné kariéře,
* verbálně se prezentovat při jednání s potenciálními zaměstnavateli, věcně formuloval svá očekávání a své priority.

**Informační a komunikační technologie**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby:

* využíval prvky moderních informačních a komunikačních technologií,
* byl schopen pracovat s prostředky informačních a komunikačních technologií a efektivně je využíval jak v průběhu vzdělávání, tak při výkonu povolání.

Předmět Herní animace vychází z učiva předmětů Dějiny výtvarné kultury, Úvod do grafického software, Fotografie a Digitální ilustrace.

Na dovednosti získané v tomto předmětu je ve 3. ročníku navázáno v předmětech Grafický design a Herní grafika, ve 4. ročníku pak v předmětech Herní grafika, Herní engine a Hry pro mobilní zařízení.

### Rozpis výsledků vzdělávání a učiva

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Oblast vzdělávání:**  **Návrhová a realizační tvorba** | **Předmět: Herní animace** | | **Období:**  **II. a III. ročník** | |
| **Očekávané výstupy**  **Žák:** | **Tematický celek** | **Učivo** | **Ročník**  **Hodinová dotace** | **Mezipředmětová vazba**  **Průřezové téma** |
| * dodržuje pravidla pro práci v učebně | Bezpečnost práce v PC učebně | * provoz učebny BOZP | II.  64 | INT  PT: Člověk a svět práce |
| * zná historii animace | Historie animace | * historie vzniku animace |  | DVK |
| * stručně charakterizuje tvorbu světových významných představitelů | Světový animovaný film | * nejvýznamnější světoví představitelé |  | DVK |
| * stručně charakterizuje tvorbu českých významných představitelů | Český animovaný film | * nejvýznamnější čeští představitelé * studio loutkových a kreslených filmů |  | DVK |
| * orientuje se v problematice tvorby animovaného filmu * aplikuje vědomosti na vlastní tvorbu | Fáze tvorby animovaného filmu | * námět, * storyboard, * výtvarné návrhy, * animace, * střih, * zvuk, * titulky, * distribuce |  | UDS, DI, FF, GD, HG, HE, HMZ  PT: Člověk a svět práce, Informační a komunikační technologie |
| * seznámí se s jednotlivými typy stop-motion animace * aplikuje vědomosti na vlastní tvorbu | Stop-motion animace | * flipbook * kreslená animace * papírková (plošková) animace * modelínová animace * loutková animace * pixilace |  | UDS, DI, FF, GD, HG, HE, HMZ  PT: Člověk a svět práce, Informační a komunikační technologie |
| * umí využít nástroje v programech firmy Adobe k vytvoření animovaného díla | Software pro tvorbu animace | * Adobe Photoshop * Adobe Animate * Adobe Premiere |  | UDS, DI, FF, GD, HG, HE, HMZ  PT: Člověk a svět práce, Informační a komunikační technologie |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Oblast vzdělávání:**  **Návrhová a realizační tvorba** | **Předmět: Herní animace** | | **Období:**  **II. a III. ročník** | |
| **Očekávané výstupy**  **Žák:** | **Tematický celek** | **Učivo** | **Ročník**  **Hodinová dotace** | **Mezipředmětová vazba**  **Průřezové téma** |
| * dodržuje pravidla pro práci v učebně | Bezpečnost práce v PC učebně | * provoz učebny BOZP | III.  96 | INT  PT: Člověk a svět práce |
| * seznámí se se základy skriptovacího jazyka Action Script 3 * umí v Adobe Animate vytvořit jednoduché interaktivní prvky pomocí skriptování | Adobe Animate  Action Script 3 | * Vztahy mezi symbolem a instancemi * Vytváření hierarchie ve složitější animaci * Skript jako reakce na událost * Proměnné a datové typy * Řízení běhu programu * Pole (Array) * Objekty a jejich vlastnosti, metody a události * Vlastní objekt – třída * Vestavěné objekty ActionScriptu * Třida MovieClip/DisplayObject * Ovládání časové osy pomocí skriptů * Manipulace * Přímé kreslení do plochy animace * Manipulace a formátování textu pomocí AS, HTML a CSS * Načítání externích dat do animace * Tvorba preloaderu |  | UDS, HE, HMZ  PT: Člověk a svět práce, Informační a komunikační technologie |
| * tvoří autorskou hru * jasně formuluje výtvarnou myšlenku a obsahovou náplň výtvarného záměru, obhájí zvolené řešení, * řeší technické problémy realizace zadaného úkolu, * organizuje svou práci z hlediska komplexní návaznosti pracovních postupů a dodržení stanovených termínů, * prezentuje svou práci. | Tvorba vlastní hry v Adobe Animate | * návrh hry * realizace zadané samostatné práce * provedení zadaného úkolu * prezentace výsledků své práce |  | UDS, DI, GD, HG, HE, HMZ  PT: Člověk a svět práce, Informační a komunikační technologie |

## Učební osnova předmětu: Aplikovaná psychologie (APSY)

Oblast vzdělávání: estetické a společenskovědní vzdělávání

Platnost: 1. 9. 2020 počínaje 1. ročníkem

Celkem hodin týdně: 2 hodiny

### Obecný cíl vyučovacího předmětu

Cílem předmětu Aplikovaná psychologie je připravit žáka na uplatnění v osobním životě i v profesní kariéře. Předmět přispívá k hlubšímu a komplexnějšímu pochopení lidské společnosti, kultury, interpersonálních vztahů a komunikačních strategií, psychologie reklamy a vlivu medií v globální společnosti.

### Charakteristika učiva

Vyučovací předmět Aplikovaná psychologie vychází z estetického a společenskovědního vzdělávání v RVP.

Časová dotace ve 3. a ve 4. ročníku je 1 hodina týdně.

Předmět je koncipován tak, aby žák během studia poznal základy obecné psychologie s přesahem do psychologie osobnosti a vývojové psychologie. Hlavní důraz je kladen na témata obsahující zdroje sebepoznání a dovednosti v oblasti mezilidských vztahů. Žák dále získá a upevní základy psychologie reklamy a vlivu a působení médií a masmédií. Dále žáci poznají základy duševní hygieny.

V prvním roce výuky v sobě předmět integruje etickou výchovu.

### Cíle vzdělávání

Výuka předmětu Aplikovaná psychologie směřuje především k tomu, aby žák:

* získal všeobecný přehled o globální společnosti, kultuře a kulturním dění,
* uvědomoval si vliv prostředků masové komunikace na utváření kultury,
* dovedl se orientovat v mediálních obsazích, kriticky je hodnotil a optimálně využíval masová média pro své potřeby,
* dovedl diskutovat lidmi a hledal kompromisní řešení,
* pracoval s informacemi, vyhledával, vyhodnocoval a využíval informace, zapojoval aktivně kritické myšlení
* ovládal zásady profesionálního vystupování, komunikace týmové spolupráce a psychologické základy jednání s klienty, obchodními a profesními partnery,
* orientoval se v marketingových a reklamních strategiích
* a vhodně aplikoval oborovou psychologii.

### Výukové strategie

Pro splnění výukových a výchovných cílů je využito střídání různých forem výuky.

Preferovaný je výklad a diskuze o jednotlivých tématech se snahou hledání vlastních odpovědí. Hojně využívanou metodou je praktický nácvik dovedností a aktivační hry. Pro jednotlivá témata je využito i skupinové práce, práce s texty a dokumenty a práce s audiovizuální technikou, počítačem a internetem. Jednotlivé formy výuky mají vést žáky k rozvoji komunikace a ke zpracovávání témat prostřednictvím referátů. Další formou výuky je zpracování aktuálních projektů.

### Hodnocení výsledků žáků

V hodinách Aplikované psychologie je žák hodnocen v souladu se školním řádem slovně i písemně. Hodnoceny jsou znalosti žáka nabyté v rámci probrané látky společně s jeho jazykovými a komunikačními dovednostmi. Nedílnou součást hodnocení tvoří schopnost spolupracovat s ostatními žáky, aktivně se zapojit do výuky, tvořivě pracovat, formulovat a prezentovat své názory a v neposlední řadě i osobní pokrok žáka.

### Přínos předmětu pro rozvoj klíčových kompetencí

Vzdělávání v předmětu přispívá k rozvoji především těchto klíčových kompetencí:

* zpracovávat informace a kriticky je využívat,
* účastnit se aktivně diskuzí,
* formulovat a obhajovat své názory a postoje,
* vyjadřovat se a vystupovat v souladu se zásadami kultury projevu a chování,
* ověřovat si získané poznatky,
* kriticky zvažovat názory, postoje a jednání jiných lidí,
* pracovat v týmu a podílet se na realizaci společných pracovních a jiných činností,
* reagovat adekvátně na hodnocení svého vystupování a způsob jednání ze strany jiných lidí,
* přijímat radu i kritiku,
* ovládat zásady profesionálního vystupování, komunikaci, týmovou spolupráci a psychologické základy jednání s klienty, obchodními a pracovními partnery,
* vhodně prezentovat svoji práci v závislosti na konkrétní situaci.

### Aplikace průřezových témat a mezipředmětových vztahů

**Občan v demokratické společnosti**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby se:

* dovedl orientovat v mediálních obsazích, kriticky je hodnotil a optimálně využíval masová média pro své různé potřeby,
* dovedl jednat s lidmi,
* diskutoval o citlivých nebo kontroverzních otázkách,
* hledal kompromisní řešení,
* měl vhodnou míru sebevědomí, sebeodpovědnosti a schopnost morálního úsudku.

**Člověk a svět práce**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby:

* dokázal vyhledávat a posuzovat informace o profesních příležitostech a orientoval se na trhu práce,
* naučil se písemně i verbálně prezentovat při jednání s potenciálními zaměstnavateli,
* formuloval svá očekávání a své priority.

**Informační a komunikační technologie**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby:

* uměl získávat potřebné informace z médií, uměl je reálně zhodnotit a zpracovat.

Předmět Aplikovaná psychologie je provázán s dalšími vyučovanými předměty, především jsou to Základy společenských věd, Komunikace, Dějiny výtvarné kultury a Estetika.

### Rozpis výsledků vzdělávání a učiva

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Oblast vzdělávání:**  **Estetické a společenskovědní vzdělávání** | **Předmět: Aplikovaná psychologie** | | **Období:**  **III. – IV. ročník** | |
| **Očekávané výstupy**  **Žák:** | **Tematický celek** | **Učivo** | **Ročník**  **Hodinová dotace** | **Mezipředmětová vazba**  **Průřezové téma** |
| * vysvětlí pojem psychologie a chápe její praktický význam pro člověka * definuje psychologické disciplíny | Základy psychologie | * psychologie a její význam * psychologické disciplíny a jejich zaměření | III.  32 | ZSV, DEJ  PT: Člověk a svět práce |
| * definuje osobnost člověka z různých hledisek * zná různé osobnostní poruchy a jejich specifika | Osobnost člověka v lidské společnosti | * jedinec, osobnost, vlastnosti osobnosti, charakter, temperament * poruchy osobnosti |  | PT: Člověk v demokratické společnosti |
| * uvede příklady psychických jevů, procesů a vlastností | Psychické jevy a procesy | * psychické jevy, vlastnosti a procesy (vnímání, myšlení, city, učení) |  |  |
| * uvede příklady psychických odlišností v jednotlivých vývojových etapách člověka a základní charakteristiku těchto etap | Vývojová psychologie | * etapy vývoje osobnosti a jejich charakteristika z hlediska fyzického, psychického a sociálního |  | ZSV |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Oblast vzdělávání:**  **Estetické a společenskovědní vzdělávání** | **Předmět: Aplikovaná psychologie** | | **Období:**  **III. – IV. ročník** | |
| **Očekávané výstupy**  **Žák:** | **Tematický celek** | **Učivo** | **Ročník**  **Hodinová dotace** | **Mezipředmětová vazba**  **Průřezové téma** |
| * vysvětlí propojenost kultury a medií * debatuje o globálním charakteru medií * popíše jednotlivé typy medií * pracuje s informacemi přenášenými medii | Masová media a kultura | * vliv medií na jedince a společnost * globalizace medií a nové trendy * typy medií * multimédia a internet | IV.  30 | ZSV, KOM  PT: Informační a komunikační technologie |
| * charakterizuje pojmy marketing, propagace, reklama * vysvětlí jednotlivé typy reklamy * debatuje o vlivu reklamy na psychiku člověka * debatuje o účinnosti reklamy * navrhne reklamní materiál * pracuje na výrobě vlastního reklamního materiálu | Psychologie reklamy | * marketing a propagace * psychologie reklamy * typy reklamy a její formy * vliv reklamy na psychiku člověka * zaměření reklamy * využití znalostí psychologie v reklamní praxi * účinnost reklamy * tvorba vhodné reklamy |  | PRO, FF, ZSV, ES, KOM  PT: Člověk a svět práce |
| * vysvětlí pojmy sebepoznání a sebevýchova * popíše, proč je potřeba znát vlastní osobnost * uvede příklady duševní hygieny a překonávání stresových situací | Duševní hygiena | * sebepoznání * sebevýchova a sebehodnocení * zvládání stresu * duševní zdraví |  | ZSV, KOM |

## Učební osnova předmětu: Estetika (ES)

Oblast vzdělávání: estetické vzdělávání

Platnost: 1. 9. 2020 počínaje 1. ročníkem

Celkem hodin týdně: 2 hodiny

### Obecný cíl vyučovacího předmětu

Obecným cílem předmětu Estetika je formovat logické myšlení žáka a prohloubit jeho schopnost estetického vnímání a poznávání světa. Estetika rozvíjí schopnost vnímat estetično v psychologických, sociologických a kulturních oblastech lidského konání. Pomáhá kultivovat materiální a duchovní hodnotový systém a vede k rozvoji osobnosti žáka tak, aby byl schopen uvažovat o hodnotách umění a kultury.

### Charakteristika učiva

Vyučovací předmět Estetika vychází z estetického základu RVP. Je vyučován ve 4. ročníku s časovou dotací 2 hodiny týdně.

V prvním tematickém okruhu učiva (teorie estetiky) se žák seznamuje se základními pojmy a jevy, se specifickými vlastnostmi estetického nazírání na svět, uvažuje o hodnotách umění a kultury a mimouměleckých jevů a procesů.

Druhý tematický okruh tvoří stručný přehled dějin (dějiny estetiky). Od starověku po postmodernu až současné estetické koncepce jsou žákům představeny koncepce v myšlení velkých historických epoch a mezníků.

Okruhy na sebe navazují a vzájemně se prolínají a propojují.

Důraz není kladen na teoretické penzum, ale spíše na pochopení a aplikaci nabytých vědomosti žáka, na jeho rozumový, duševní a mravní rozvoj.

Po celou dobu studia využívá žák poznatků z oblasti psychologie, sociologie, filozofie, literatury, dějin umění a historie, které si nadále prohlubuje a upevňuje. Estetika je žákům představena zejména v oblasti výtvarného umění, ale může přesahovat i do jiných druhů umění (hudba, divadlo, literatura…).

### Cíle vzdělávání

Výuka předmětu Estetika směřuje především k tomu, aby žák:

* chápal obecné zákonitosti estetického vnímání a poznávání světa,
* posuzoval materiální a duchovní hodnoty uměleckých a mimouměleckých jevů lidské činnosti,
* přistupoval s tolerancí k estetickému cítění, vkusu a zájmu druhých lidí,
* správně formuloval a vyjadřoval vlastní názor,
* přispíval ke kultivaci společnosti,
* získal přehled o kulturním dění,
* uvědomoval si vliv prostředků masové komunikace na utváření kultury.

### Výukové strategie

Pro splnění výukových a výchovných cílů je využito střídání různých forem výuky. Převažuje výklad, na něj navazují diskuze o jednotlivých tématech se snahou hledání vlastních odpovědí. Součástí výuky jsou praktické úkoly, které vedou k pochopení problému, a esteticky tvořivé aktivity přispívající k rozumovému a duševnímu rozvoji osobnosti žáka.

Pro jednotlivá témata je využito skupinové práce, práce s audiovizuální technikou, počítačem a internetem.

### Hodnocení výsledků žáků

V hodinách Estetiky je žák hodnocen v souladu se školním řádem slovně i písemně. Hodnoceny jsou znalosti žáka nabyté v rámci probrané látky, schopnost spolupracovat s ostatními žáky, aktivně se zapojit do výuky, schopnost tvořivé práce, formulovat a prezentovat své názory a v neposlední řadě i osobní pokrok žáka.

### Přínos předmětu pro rozvoj klíčových kompetencí

Vzdělávání v předmětu Estetika přispívá k rozvoji především těchto klíčových kompetencí:

* mít pozitivní vztah k učení a vzdělávání,
* uplatňovat různé způsoby práce s textem, být čtenářsky gramotný,
* zpracovávat informace a kriticky je využívat, účastnit se aktivně diskuzí, formulovat a obhajovat své názory a postoje,
* formulovat své myšlenky srozumitelně a souvisle, v písemné podobě přehledně a jazykově správně,
* přispívat k vytváření vstřícných mezilidských vztahů a k předcházení osobním konfliktům,
* uvědomovat si vlastní kulturní, národní a osobní identitu, přistupovat s aktivní tolerancí k identitě druhých.

### Aplikace průřezových témat a mezipředmětových vztahů

**Občan v demokratické společnosti**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby:

* se orientoval v médiích, kriticky je hodnotil a optimálně využíval pro své potřeby,
* získal potřebné informace o životě v demokratické společnosti,
* angažoval se nejen pro vlastní prospěch, ale i pro veřejné zájmy společnosti a národa a pro prospěch jiných zemí,
* vnímal a kriticky hodnotil vliv masmédií,
* vážil si materiálních a duchovních hodnot, dobrého životního prostředí a snažil se je chránit a zachovat pro budoucí generace.

**Člověk a životní prostředí**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby:

* dokázal esteticky a citově vnímat své okolí a přírodní prostředí.

**Člověk a svět práce**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby:

* si uvědomil zodpovědnost za vlastní život, význam vzdělání a celoživotního učení pro život, aby byli motivováni k aktivnímu pracovnímu životu a k úspěšné kariéře.

**Informační a komunikační technologie**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby si:

* vyhledával potřebné informace na internetu,
* naučil se poznat a používat relevantní a ověřené zdroje informací.

Předmět Estetika je provázán s dalšími vyučovanými předměty, především jsou to Dějiny výtvarné kultury, Základy společenských věd, Český jazyk a literatura, Dějepis.

### Rozpis výsledků vzdělávání a učiva

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Oblast vzdělávání:**  **Estetické vzdělávání** | **Předmět: Estetika** | | **Období:**  **IV. ročník** | |
| **Očekávané výstupy**  **Žák:** | **Tematický celek** | **Učivo** | **Ročník**  **Hodinová dotace** | **Mezipředmětová vazba**  **Průřezové téma** |
| * definuje pojem estetika * objasní, co je předmětem estetiky, popíše její metody a význam pro současnou společnost * vysvětlí rozdíl mezi estetikou a ostatními vědními obory, uměním * vymezí základní pojmy estetiky | Úvod do studia estetiky | * estetika, její předmět, metody, význam * vztah estetiky k ostatním vědám | IV.  60 | ZSV, DVK  PT: Občan v demokratické společnosti, Člověk a svět práce, Informační a komunikační technologie, Člověk a životní prostředí |
| * na praktických příkladech popíše vnitřní a vnější svět člověka * objasní pojem výraz a jeho porozumění * na praktických příkladech vysvětlí pojmy příznak, znak a symbol * vymezí pojem umělecký výraz * na praktických příkladech objasní pojem estetické vnímání * vysvětlí pojmy katarze, sublimace, empatie * vymezí estetické kategorie krása, ošklivost, vkus a kýč | Základní pojmy estetiky | * estetická hodnota * estetická norma * estetická funkce * vnitřní a vnější svět člověka * estetické vyjádření * výraz, porozumění výrazu * výraz jako příznak, znak a symbol * umělecký výraz * estetická vnímání * estetický zážitek * katarze, sublimace, empatie * funkce zážitku * krása a ošklivost * vkus a kýč |  |  |
| * vymezí pojem umění, umělecké dílo * vysvětlí význam péče o kulturní hodnoty, význam vědy a umění | Základní pojmy umění | * umění, umělecké dílo * druhy umění * druhy výtvarného umění * umělecká hodnota * umění a věda |  |  |
| * charakterizuje úlohu umění v dějinách lidské kultury * uvede význam umění pro každou epochu | Proměny umění | * úloha umění v pravěku, ve starověku, ve středověku, v novověku * umělecké tendence postmoderní doby |  |  |
| * na praktických příkladech uvede funkce umění | Funkce umění | * estetická funkce * sociální funkce * kompenzační funkce * psychoterapeutická funkce (arteterapie) |  |  |
| * objasní znaky a funkci lidového a naivního umění * rozezná rozdíly mezi akademizmem a folklórem | Lidové umění  Naivní umění | * obecná charakteristika * znaky |  |  |
| * stanoví podmínky pro vznik kýče * objasní estetickou defektnost kýče | Umění a kýč | * umělecká a estetická defektnost kýče * kýč a umělecké žánry |  |  |
| * definuje základní znaky estetických názorů jednotlivých epoch * uvede významné představitele a objasní jejich učení * vysvětlí přínos estetických názorů pro současnou společnost | Dějiny estetiky  Estetika starověku | * obecná charakteristika * základy estetiky v antice * pozdně antická estetika |  |  |
| Estetika středověku | * obecná charakteristika * scholastika * Tomáš Akvinský |  |  |
| Estetika renesance | * obecná charakteristika * počátky české estetiky * Tomáš Štítný ze Štítného |  |  |
| Estetika baroka | * obecná charakteristika * Reformace * Manýrismus |  |  |
| Estetika klasicismu a osvícenství | * obecná charakteristika * Itálie, Francie, Anglie, Německo |  |  |
| Estetika romantismu | * obecná charakteristika * Francie, Německo |  |  |
| Estetika 19. století |  |  |  |
| Estetika 20. století | * problémy estetiky v rozmezí dvou světových válek |  |  |
| Postmodernistické koncepce estetiky | * současné estetické koncepce |  |  |

## Učební osnova předmětu: Fotografie (FF)

Oblast vzdělávání: návrhová a realizační tvorba

Platnost: 1. 9. 2020 počínaje 1. ročníkem

Celkem hodin týdně: 4 hodin

* + 1. **Obecný cíl vyučovacího předmětu**

Obecným cílem předmětu Fotografie je poskytnout vzdělání v oblasti návrhová a realizační tvorba a rozvinout praktické a teoretické dovednosti žáka.

Žák porozumí základům fotografické tvorby a historickému vývoji fotografie. Naučí se na uživatelské úrovni používat specifické programové vybavení.

Žák je veden především ke správnému a kreativnímu využívání manuálního nastavení fotoaparátu, dále k rozvoji tvořivosti, výtvarného myšlení a vyjadřování.

* + 1. **Charakteristika učiva**

Vyučovací předmět Fotografie vychází ze vzdělávací oblasti návrhová a realizační tvorba v RVP. Je vyučován v 1. a 2. ročníku 2 hodiny týdně. Předmět je zaměřen převážně na praktické činnosti a znalost historie fotografie a představitelů jednotlivých žánrů. Učivo je složeno z tematických celků, které vedou žáka postupně od jednoduchých úkolů až k celkovému vypracování zadané práce. Při zpracovávání témat žák rozvíjí schopnosti jasně formulovat výtvarnou myšlenku a obsahovou náplň výtvarného záměru ve vztahu k technickým a technologickým možnostem jeho realizace.

* + 1. **Cíle vzdělávání**

Výuka předmětu Fotografie směřuje především k tomu, aby žák:

* prohluboval a rozšiřoval vědomosti o světě, který ho obklopuje, rozvíjel kreativitu a imaginaci,
* porozuměl potřebným vědeckým, technickým a technologickým metodám, nástrojům a pracovním postupům z různých oborů lidské činnosti a poznání (které tvoří obsah středoškolského vzdělávání) a rozvíjel dovednosti jejich aplikace,
* znal historické fotografické procesy, žánry a významné světové i české autory,
* osvojoval si obecné principy a strategie řešení problémů (praktických i teoretických), stejně jako dovednosti potřebné pro práci s informacemi,
* kriticky posuzoval fotografické dílo a vyjadřoval vlastní názory a zážitky, ale byl zároveň tolerantní k názorům a vkusu druhých,
* aktivně formoval tvořivý postoj k problémům a k hledání jejich různých řešení,
* chápal práci a pracovní činnosti jako příležitost k seberealizaci,
* prohluboval si osobnostní, národnostní a občanskou identitu, svoji připravenost tuto identitu chránit, ale současně také respektovat identitu jiných lidí,
* samostatně realizoval zadanou zakázku.
  + 1. **Výukové strategie**

Výukových a výchovných cílů je v hodinách Fotografie dosahováno prostřednictvím samostatné práce či práce ve skupinách na zadaných dlouhodobějších úkolech. Ve výuce je kladen důraz na správné technické provedení a vizuální stránku předmětu. Žák je veden k přesnému verbálnímu vyjadřování a také k verbálnímu hodnocení své práce a nastalých komplikací. Výuka probíhá na místech určených vyučujícím, především ve specializované počítačové učebně a ve fotoateliéru.

* + 1. **Hodnocení výsledků žáků**

V předmětu Fotografie je žák hodnocen v souladu se školním řádem slovně i písemně. Hodnoceny jsou převážně praktické dovednosti žáka nabyté v rámci probraného učiva. Součástí hodnocení je schopnost reagovat na připomínky učitele, aktivně se zapojit do výuky, schopnost tvořivé práce, vytrvalost a v neposlední řadě i osobní pokrok žáka. Hodnocení má zejména funkci motivační.

* + 1. **Přínos předmětu pro rozvoj klíčových a odborných kompetencí**

Vzdělávání v předmětu Fotografie přispívá k rozvoji především těchto klíčových a odborných kompetencí:

* volit prostředky a způsoby (pomůcky, studijní literaturu, metody a techniky) vhodné pro splnění jednotlivých aktivit, využívat zkušeností a vědomostí nabytých dříve,
* vyjadřovat se přiměřeně účelu jednání a komunikační situaci v projevech mluvených i psaných a vhodně se prezentovat,
* formulovat své myšlenky srozumitelně a souvisle, vhodně prezentovat svou práci v závislosti na konkrétní situaci, zadání při zpracování reklamních fotografií a propagačních materiálů.
* pracovat s osobním počítačem a dalšími prostředky informačních a komunikačních technologií,
* uvědomovat si nutnost posuzovat rozdílnou věrohodnost různých informačních zdrojů a kriticky přistupovat k získaným informacím, být mediálně gramotní,
* nakládat s materiály, energiemi, odpady, vodou a jinými látkami ekonomicky a s ohledem na životní prostředí,
* osvojit si zásady a návyky bezpečné a zdraví neohrožující pracovní činnosti včetně zásad ochrany zdraví při práci u zařízení se zobrazovacími jednotkami (monitory, displeji apod.), rozpoznat možnost nebezpečí úrazu nebo ohrožení zdraví a být schopen zajistit odstranění závad a možných rizik,
* ovládat tradiční a nové technologické postupy a techniky,
* uplatňovat vlastní výtvarný názor, výtvarně vnímat, myslet a samostatně se vyjadřovat, hledat a využívat inspirační zdroje,
* volit možnosti výtvarného řešení na základě analýzy zadaného úkolu, dokázat je zhodnotit a obhájit,
* samostatně experimentovat při řešení úkolu, uplatňovat netradiční myšlenky a metody práce.
  + 1. **Aplikace průřezových témat a mezipředmětových vztahů**

**Člověk a životní prostředí**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby:

* dokázal esteticky a citově vnímat své okolí a přírodní prostředí.

**Informační a komunikační technologie**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby:

* využíval prvky moderních informačních a komunikačních technologií,
* byl schopen pracovat s prostředky informačních a komunikačních technologií a efektivně je využíval jak v průběhu vzdělávání, tak při výkonu povolání.

Předmět Fotografie je provázán s dalšími vyučovanými předměty, především Výtvarná příprava, Počítačová grafika, ZPV, Informační a komunikační technologie a Úvod do grafického softwaru. Na tento předmět pak navazuje Herní animace.

* + 1. **Rozpis výsledků vzdělávání a učiva**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Oblast vzdělávání:**  **Návrhová a realizační tvorba** | **Předmět: Fotografie** | | **Období:**  **I. – II. ročník** | |
| **Očekávané výstupy**  **Žák:** | **Tematický celek** | **Učivo** | **Ročník**  **Hodinová dotace** | **Mezipředmětová vazba**  **Průřezové téma** |
| * dodržuje pravidla pro práci v učebně | Bezpečnost práce v PC učebně a Fotoateliéru | * provoz učebny BOZP | I.  64 | INT |
| * dokáže rozpoznat a zařadit jednotlivé fáze vývoje fotografie z hlediska technologií vzniku obrazu * definuje princip Camery obscury * ovládá jmenovat první vynálezce fotografie – jmenuje hlavní představitele české fotografie * umí definovat nové směry a technologie ve fotografii | Vývoj fotografie | * vývoj technických prostředků a funkcí fotografie * Camera obscura * vynálezci fotografie * vývoj fotografické tvorby a techniky * představitelé české fotografie * nové směry fotografie * druhy fotografických přístrojů |  | DVK, TF |
| * správně provádí manuální nastavení fotoaparátu a clony * dodržuje pravidla při práci s fotoaparátem * ovládá nastavení času a ISO * vysvětlí, co je to reciprocita * ovládá automatické režimy * umí nastavit velikost a rozlišení obrazu | Světlo a expozice | * význam světla a jeho vliv na expozici * clonové číslo * závěrka * ISO * reciprocita * priorita času a clony * pravidla při práci s fotoaparátem, práce ve fotografických programech |  | VPŘ, UGS, INT |
| * základy ovládání zrcadlovky * ostření, druhy objektivů, ostřící režimy | Ovládání fotoaparátu užití techniky | * fotografie komprimovaná JPG. * nekomprimovaná RAW, TIF |  | UGS, INT |
| * Prakticky zhotoví digitální fotografie * Dodržuje a aplikuje zásady kompozice | Praktické použití techniky | * struktura, zátiší, pohyb, portrét, krajina |  | VPŘ, UGS |
| * správně využívá možnosti digitální videokamery a ostatní záznamové techniky | Obsluha videokamery a fotoaparátu | * MF, clona, závěrka * formáty videosouborů * technika natáčení |  | INT, HAPT: Člověk a svět práce |
| * rozliší typy objektivů a jednotlivé typy fotopřístrojů * popíše různé druhy zaostřování * využívá hloubku ostrosti * orientuje se v problematice použití správné techniky v praxi | Optika a fotopřístroje | * objektivy, konstrukce a specifika * velikost a druhy filmů * typy fotopřístrojů * použití fotoaparátu a objektivu v praxi, sport, architektura, krajina * systémy zaostřování, hloubka ostrosti |  | ZPV |
| * definuje rozdělení světelných zdrojů * pracuje s různým směrem světla * využívá kontrastu na modelu | Základy kompozice a osvětlování | * rozdělení světla * směr světla * kontrast světla * zlatý řez |  | VPŘ, ZPV, VPŘ |
| * dodržuje pravidla pro práci v učebně | Bezpečnost práce v PC učebně a Fotoateliéru | * provoz učebny BOZP | II.  64 | INT |
| * správně volí nastavení bílé * správně definuje barvu světla vzhledem ke zdroji * orientuje se v problematice barvy světla a * umí správně manuálně nastavit white balance | Barevná teplota | * teplota chromatičnosti * white balance režimy * aditivní a subtraktivní složení barev * CMYK |  | ZPV, UGS |
| * rozlišuje různé typy nasvícení předmětů umělým světlem * správně provádí manipulaci se světly a odraznými deskami * dodržuje bezpečnost a ochranu zdraví při práci * rozliší tvrdé a měkké nasvícení * definuje možnosti práce s difuzérem | Kvalita a druhy světla, barevná teplota | * velikost, vzdálenost, difúze a odraz světla * pokles intenzity světla se vzdáleností * záblesková a LED světla |  | ZPV |
| * aplikuje veškeré své znalosti a dovednosti na konkrétní fotografické žánry | Fotografické žánry | * Historie a vývoj fotografie * představitelé jednotlivých žánrů (zátiší, portrét, krajina, reportáž a dokument) |  | DVK. VPŘ  PT: Člověk a životní prostředí |
| * rozlišuje jednotlivé druhy negativu a pozitivu- vymezuje základní pojmy při práci s negativním a pozitivním materiálem, velikost, rozlišení, použití * rozlišuje jednotlivé druhy filmů * orientuje se ve vlastnostech citlivé vrstvy negativu * řeší kompozici při tvorbě fotogramů | Od snímku po pozitivní obraz, digitální zpracování obrazu | * teorie vyvolávání, negativní a pozitivní materiály * černobílý negativní materiál * pozitivní materiál, fotogram |  | ZPV |
| * rozlišuje mezi filtry v digitální fotografii * definuje zpracování dat v digitálním fotoaparátu * rozlišuje mezi různými druhy komprese * využívá histogram při pořizování fotografií a při jejich úpravě * rozliší filtry podle jejich konstrukce * jmenuje výhody jednotlivých formátů pro ukládání fotek * volí správné nastavení barevných režimů pro tisk a internet | Korekční pomůcky | * filtry * histogram * formáty ukládání \*.JPG, \*.TIFF, \*.RAW * režimy Adobe RGB, sRGB * velikost a rozlišení DPI pro internet a tisk |  | INT, PCG  PT: Informační a komunikační technologie |
| * ovládá teoreticky i prakticky definici zlatého řezu * dokáže vyjmenovat základní typy kompozice * správně využívá znalosti o kompozici při tvorbě fotografického obrazu * rozlišuje mezi symetrií a asymetrií | Kompozice | * základy kompozice * kompozice a perspektiva * kompoziční pravidla |  | VPŘ, GD, DVK, UGS |
| * definuje hlavní parametry světla v ateliéru * dokáže vysvětlit vzdálenost, difúzi a odraz světla * ovládá využití kontrastu na pozadí * orientuje se v použití více světel při nasvícení modelu * prokazuje faktické znalosti při práci s osvětlovací technikou v ateliéru * aplikuje techniky svícení | Strategie svícení v ateliéru | * hlavní parametry světla * počet světel * techniky svícení |  | VPŘ |
| * aplikuje veškeré své znalosti a dovednosti na konkrétní fotografické žánry | Fotografické žánry | * reportážní a dokumentární fotografie * reklamní a produktová fotografie |  | PRO |
| * využívá barevných a světlostních kontrastů při tvorbě fotografie * definuje rozdíl mezi konkrétní a abstraktní fotografií * ovládá manuální nastavení pro rozdílné technické zpracování snímku | Kontrasty | * plocha, prostor, pohyb, panning * černobíle / barevně * kontrast barev * kontrast tvarů |  | VPŘ, UGS |
| * samostatně zpracovává zadané téma | Praktická cvičení | * autorská tvorba |  |  |

## Učební osnova předmětu: Tiskové formy (TF)

Oblast vzdělávání: technologická a technická příprava

Platnost: 1. 9. 2020 počínaje 1. ročníkem

Celkem hodin týdně: 2 hodiny

### Obecný cíl vyučovacího předmětu

Obecným cílem předmětu Tiskové formy je rozvinout teoretické vědomosti a praktické dovednosti žáka v oblasti polygrafie, přípravy tiskových předloh a jejich zpracování. Žák si systematicky utřídí teoretické poznatky z oblasti písma a prakticky se seznamuje s tradičními grafickými a polygrafickými tiskovými postupy.

### Charakteristika učiva

Předmět Tiskové formy vychází ze vzdělávání technologická a technická příprava v RVP. Předmět je vyučován ve 4. ročníku s časovou dotací 2 hodiny týdně.

Učivo je složeno z tematických celků, které odpovídají jednotlivým technikám a úkolům. Výuka směřuje k tomu, aby žák teoreticky a prakticky ovládal grafické a tiskové techniky a technologii průmyslového tisku.

### Cíle vzdělávání

Výuka předmětu Tiskové formy směřuje především k tomu, aby žák:

* využíval výtvarných a výrazových možností grafických uměleckých technik při řešení zadaného úkolu,
* ovládal jednotlivé tiskové techniky a základní technologické postupy polygrafického zpracování tiskovin,
* uplatňoval vztah mezi výtvarným řešením zadaného úkolu a technologickými postupy a technikami používanými v rámci studovaného oboru.

### Výukové strategie

Výukových a výchovných cílů je v hodinách Tiskových forem dosahováno prostřednictvím samostatné práce, prací ve skupině a zpracováváním dlouhodobějších projektů. Výuka probíhá formou výkladu a ukázek k jednotlivým tématům, na které navazuje praktický úkol, při němž si žák vyzkouší konkrétní tiskovou techniku. Součástí výuky jsou odborné exkurze.

Žák užívá tradičních řemeslných a výtvarných postupů a nejnovějších poznatků a technických možností projektování za pomocí PC.

### Hodnocení výsledků žáků

Žák je v předmětu Tiskové formy hodnocen v souladu se školním řádem slovně i písemně. Hodnoceny jsou znalosti žáka nabyté v rámci probraného učiva, společně s jeho praktickou dovedností. Nedílnou součást hodnocení tvoří schopnost spolupracovat s ostatními žáky, aktivně se zapojit do výuky, schopnost tvořivé práce, vytrvalost a v neposlední řadě i osobní pokrok žáka.

### Přínos předmětu pro rozvoj klíčových a odborných kompetencí

Vzdělávání v předmětu Tiskové formy přispívá k rozvoji především těchto klíčových a odborných kompetencí:

* mít pozitivní vztah k učení a vzdělávání,
* volit prostředky a způsoby (pomůcky, studijní literaturu, metody a techniky) vhodné pro splnění jednotlivých aktivit, využívat zkušeností a vědomostí nabytých dříve,
* získat vlastní výtvarný názor, uměl vhodně prezentovat svou práci,
* spolupracovat při řešení problémů s jinými lidmi (týmové řešení),
* účastnit se aktivně diskusí, formulovat a obhajovat své názory a postoje,
* dokázat samostatně analyzovat úkol, umět prosadit netradiční metody práce a myšlenky,
* uplatňovat při tvorbě výtvarného návrhu technická, výrobní a ekonomická hlediska jeho realizace,
* mít odpovědný postoj k vlastní profesní budoucnosti, a tedy i vzdělávání, uvědomovat si význam celoživotního učení,
* nakládat s materiály, energiemi, odpady, vodou a jiným materiálem ekonomicky a s ohledem na životní prostředí.

### Aplikace průřezových témat a mezipředmětových vztahů

**Občan v demokratické společnosti**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby si:

* byl ochoten se angažovat nejen pro vlastní prospěch, ale i pro veřejné zájmy,
* vnímal a kriticky hodnotil vliv masmédií.

**Člověk a životní prostředí**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby:

* dokázal esteticky a citově vnímat své okolí a přírodní prostředí.

**Člověk a svět práce**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby:

* vyhledával, zpracovával a prezentoval informace jako kritérium rozhodování o další profesní a vzdělávací dráze,
* vhodně se prezentoval písemnou i verbální formou a kreativní činností při vstupu na trh práce.

**Informační a komunikační technologie**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby:

* dokázal sdělit informaci prostřednictvím grafických forem,
* využíval při vyhledávání informací internet.

Předmět Tiskové formy navazuje na základní a obecné dovednosti, které si žák osvojil v předchozích odborných předmětech Výtvarná příprava, Propagace a Typografie počítačových her.

### Rozpis výsledků vzdělávání a učiva

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Oblast vzdělávání:**  **Technologická a technická příprava** | **Předmět: Tiskové formy** | | **Období:**  **IV. ročník** | |
| **Očekávané výstupy**  **Žák:** | **Tematický celek** | **Učivo** | **Ročník**  **Hodinová dotace** | **Mezipředmětová vazba**  **Průřezové téma** |
| * dodržuje bezpečnostní pravidla při práci v učebně a grafické dílně, závazné pokyny pro práci se strojem, * ochranné pomůcky | Bezpečnost práce v učebně | * provoz učebny | IV.  60 | PT: Člověk a životní prostředí, Člověk a svět práce |
| * vysvětlí pojem volná a užitá grafika * objasní pojmy tisk, tisková forma a reprodukce * správně používá terminologii * matrice, náklad, signatura | Obecné pojmy a zásady grafiky | * volná a užitá grafika * tisk, tisková forma, * tiskové papíry * tiskové barvy |  | VPŘ, DVK |
| * popíše technologické postupy jednotlivých * tiskových technik, objasní jejich výtvarné a výrazové možnosti * kontinuálně naváže na jejich praktické využití v současných odvětvích obalového a textilního průmyslu, tiskovin i reklamě | Druhy tisků | * vývoj a charakteristika tiskových technik * vznik knihtisku, * historie grafiky, stěžejní díla, významní představitelé a výtvarné skupiny umělecké a užité grafiky * tisk z výšky, tisk z hloubky, tisk z plochy, tisk ze síta * vývoj a charakteristika ušlechtilých i současných tisků, významní představitelé |  | DVK, TPH, VPŘ  PT: Člověk a svět práce |
| * realizuje a vykonává autorskou tvorbu * řeší technické problémy realizace zadaného úkolu * organizuje svou práci z hlediska návaznosti pracovních postupů a dodržení termínů * samostatně analyzuje zadaný úkol, jasně formuluje výtvarnou myšlenku a obsahovou náplň výtvarného záměru, obhájí zvolené řešení * výtvarně vnímá, myslí a samostatně vyjadřuje vlastní výtvarný názor * hledá a využívá inspirační zdroje, ovládá využívání variačního principu | Autorská tvorba | * realizace jednotlivých tiskových technik * linoryt, suchá jehla |  | VPŘ, TP, GD  PT: Člověk a svět práce, Člověk a životní prostředí |
| * objasní základní pojmy a terminologii polygrafie * ukáže vývoj tiskových strojů a představí jejich jednotlivé typy v závislosti na potištěném materiálu * stanoví vhodnost technologie pro dílčí druhy výrobků na základě účelu a nákladu * seznamuje s možnostmi PC tisku * vysvětluje strukturu polygrafie v praxi a uvádí stěžejní firmy | Polygrafie | * portfolio výrobků * druhy papírů a výpočet gramáže * druhy knižních vazeb * rozvržení na tiskový arch * exkurze a workshopy |  | PCG, GD, TPH  PT: Občan v demokratické společnosti, Informační a komunikační technologie, Člověk a svět práce |

## Učební osnova předmětu: Grafický design (GD)

Oblast vzdělávání: návrhová a realizační tvorba

Platnost: 1. 9. 2020 počínaje 1. ročníkem

Celkem hodin týdně: 3 hodiny

### Obecný cíl vyučovacího předmětu

Obecným cílem předmětu Grafický design je poskytnout vzdělání v oblasti grafického designu a reklamní grafiky a rozvinout teoretické poznatky a praktické dovednosti žáka. Žák je veden k návyku nalézat v grafické tvorbě zdroje inspirace, aktivně vyhledávat zdroje informací a využívat je při své tvůrčí činnosti. Žák je veden k rozvoji výtvarného myšlení, výtvarné paměti, tvořivosti a fantazie, ke kultivaci výtvarného vidění a vyjadřování. Užívá řemeslných a výtvarných postupů a nejnovějších poznatků a technických možností projektování za pomoci PC.

### Charakteristika učiva

Vyučovací předmět Grafický design vychází z oblasti návrhové a realizační tvorby RVP. Je vyučován ve 3. ročníku v hodinové dotaci 3 hodiny týdně. Výuka směřuje k tomu, aby žák dokázal tvůrčím způsobem zpracovávat zadaná témata. Učivo je složeno z tematických celků, které odpovídají jednotlivým technikám a úkolům.

### Cíle vzdělávání

Výuka předmětu Grafický design směřuje především k tomu, aby žák:

* zvládal výtvarné invenční aspekty grafického designu,
* uplatňoval vztah mezi výtvarným řešením zadaného úkolu a technologickými postupy a technikami používanými v rámci studovaného oboru,
* ovládal klasické a moderní technologie ve vizuální komunikaci,
* chápal práci a pracovní činnosti jako příležitost k seberealizaci.

### Výukové strategie

Výukových a výchovných cílů je v hodinách Grafický design dosahováno prostřednictvím samostatné práce, prací ve skupině a zpracováváním dlouhodobějších projektů. Ve výuce je zdůrazňována vizuální stránka předmětu, je využíváno projekce a promítání. Žák užívá tradičních řemeslných a výtvarných postupů, nejnovějších poznatků a technických možností projektování za pomocí PC.

### Hodnocení výsledků žáků

Žák je v předmětu Grafický design hodnocen v souladu se školním řádem slovně i písemně. Hodnoceny jsou znalosti žáka nabyté v rámci probraného učiva, společně s jeho praktickou dovedností. Nedílnou součást hodnocení tvoří schopnost spolupracovat s ostatními žáky, aktivně se zapojit do výuky, schopnost tvořivé práce, vytrvalost a v neposlední řadě i osobní pokrok žáka.

### Přínos předmětu pro rozvoj klíčových a odborných kompetencí

Vzdělávání v předmětu Grafický design přispívá k rozvoji především těchto klíčových a odborných kompetencí:

* mít pozitivní vztah k učení a vzdělávání,
* volit prostředky a způsoby (pomůcky, studijní literaturu, metody a techniky) vhodné pro splnění jednotlivých aktivit, využívat zkušeností a vědomostí nabytých dříve,
* účastnit se aktivně diskusí, formulovat a obhajovat své názory a postoje,
* přijímat a odpovědně plnit svěřené úkoly,
* dokázat samostatně analyzovat úkol, umět prosadit netradiční metody práce a myšlenky,
* podněcovat práci týmu vlastními návrhy na zlepšení práce a řešení úkolů, nezaujatě zvažovat návrhy druhých,
* mít odpovědný postoj k vlastní profesní budoucnosti, a tedy i vzdělávání, uvědomovat si význam celoživotního učení a být připraveni přizpůsobovat se měnícím se pracovním podmínkám,
* mít přehled o možnostech uplatnění na trhu práce v daném oboru, cílevědomě a zodpovědně rozhodovat o své budoucí profesní a vzdělávací dráze,
* pracovat s osobním počítačem a dalšími prostředky informačních a komunikačních technologií,
* jasně formulovat výtvarnou myšlenku a obsahovou náplň výtvarného záměru,
* uplatňovat při tvorbě výtvarného návrhu technická, výrobní a ekonomická hlediska jeho realizace.

### Aplikace průřezových témat a mezipředmětových vztahů

**Občan v demokratické společnosti**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby:

* byl ochoten se angažovat nejen pro vlastní prospěch, ale i pro veřejné zájmy,
* vnímal a kriticky hodnotil vliv masmédií.

**Člověk a životní prostředí**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby:

* dokázal esteticky a citově vnímat své okolí a přírodní prostředí,
* zpracovával prostřednictvím grafického designu témata týkající se problematiky životního prostředí.

**Člověk a svět práce**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby:

* se vhodně prezentoval písemnou i verbální formou a kreativní činností při vstupu na trh práce.

**Informační a komunikační technologie**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby:

* dokázal sdělit informaci prostřednictvím grafických forem,
* využíval při vyhledávání informací internet.

Předmět Grafický design navazuje na odborné předměty Informační a komunikační tehnologie, Úvod do grafického software, Propagace, Fotografie, Výtvarná příptrava, Digitální ilustrace a Typografie počítačových her.

### Rozpis výsledků vzdělávání a učiva

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Oblast vzdělávání:**  **Návrhová a realizační tvorba** | **Předmět: Grafický design** | | **Období:**  **III. ročník** | |
| **Očekávané výstupy**  **Žák:** | **Tematický celek** | **Učivo** | **Ročník**  **Hodinová dotace** | **Mezipředmětová vazba**  **Průřezové téma** |
| * dodržuje pravidla při práci v PC učebně | Bezpečnost práce v PC učebně | * provoz učebny * bezpečnost a ochrana na pracovišti | III.  128 | INT  PT: Člověk a svět práce |
| * definuje pojem grafický design * dokáže vysvětlit úkoly a význam grafika | Grafický design | * seznámení se se studiem * práce grafika |  | PRO  PT: Občan v demokratické společnosti, Člověk a svět práce |
| * definuje jednotlivé výrazové prostředky * využívá kompozičních principů při realizaci zadaných úkolů | Kompozice a základní výrazové prostředky | * bod, linie, plocha, textura, objem, kontrast |  | UGS, PRO, FF, VPŘ, DI, TPH  PT: Člověk a svět práce |
| * orientuje se v kompozici barev * uvědomuje si podstatu určitých barevných kombinací * vytváří sadu barev pro grafické a typografické prvky, která čtenáři pomůže rozlišit jednotlivé části textu (nadpisy, podnadpisy a hlavní texty) nebo jednotlivé informační celky * rozlišuje psychologické rozdělení barev, kontrast | Působení barev | * modely RGB, CMYK, HSB * kombinace barev * psychologie barev |  | UGS, PRO, FF, VPŘ, DI, TPH  PT: Člověk a životní prostředí, Člověk a svět práce, Informační a komunikační technologie |
| * využívá tradiční a moderní technologické postupy a techniky, aplikuje teoretické vědomosti * zvažuje řadu skutečností, než vybere správný obrazový styl nebo postup, který se rozhodne použít | Práce s obrazy | * obrazové styly a jejich míchání |  | UGS, PRO, FF, VPŘ, DI, TPH  PT: Člověk a životní prostředí, Člověk a svět práce, Informační a komunikační technologie |
| * sleduje technické novinky v oboru, uplatňuje nové metody, techniky, experimentuje * realizuje jednoduché až vysoce náročné grafické řešení propagačních prostředků * řeší technické problémy realizace výtvarného návrhu * ovládá postupy stylizace a abstrakce, využívá je při řešení návrhů propagačních prostředků * volí odpovídající druh písma ve vztahu k výtvarnému záměru a jeho obsahové náplni * realizuje návrhy propagačního prostředku * zpracuje reprezentační tiskovinu | Tvorba propagačních prostředků | * logo a jeho aplikace * základní propagační prostředky * plakát, katalog, vizitka… * doplňkové propagační prostředky * tvorba 3D předmětů * návrh a realizace |  | UGS, PRO, FF, VPŘ, DI, TPH  PT: Občan v demokratické společnosti, Člověk a životní prostředí, Člověk a svět práce, Informační a komunikační technologie |

## Učební osnova předmětu: Herní grafika (HG)

Oblast vzdělávání: návrhová a realizační tvorba a technologická a technická příprava

Platnost: 1. 9. 2020 počínaje 1. ročníkem

Celkem hodin týdně: 7 hodin

### Obecný cíl vyučovacího předmětu

Obecným cílem předmětu Herní grafika je poskytnout vzdělání v oblasti návrhová a realizační tvorba a technologická a technická příprava a rozvinout praktické a teoretické dovednosti žáka.

Zatímco pro moderní umění je typická nejistota ve formě ambivalentních těžko dešifrovatelných významů, často s filozofickými či poetickými přesahy, pro herní grafiku je charakteristická výrazová sebedůvěra s jasně definovaným poselstvím. Práce herního grafika přesahuje do oblasti historie, literatury, programování a psychologie.

Žák je veden především k promyšlenému navrhování a realizaci herních světů se znalostí zásad vizuální grafické tvorby provázané s funkcí, dále k rozvoji tvořivosti, výtvarného a logického myšlení a vyjadřování. Jádrem studia je kreativní designérská činnost zaměřená na koncepci celé hry, jejích mechanik, hratelnosti a jejího smyslu.

### Charakteristika učiva

Vyučovací předmět Herní grafika je maturitní předmět. Vychází ze vzdělávací oblasti návrhová a realizační tvorba a technologická a technická příprava v RVP. Je vyučován ve 3. ročníku s časovou dotací 3 hodiny týdně a ve 4. ročníku 4 hodiny týdně.

Žák se seznámí s historickými a literárními vlivy, které působí na současnou podobu nejen počítačových her. Seznámí se také s výpojem počítačové grafiky a počítačových her. Porozumí vlivu počítačových her na současnou společnost. Orientuje se v současné herní scéně.

Žák se věnuje navrhování herního grafického zážitku založeného na autorské podobě herního světa a herních mechanik spojeného v příběhu.

Ve 4. ročníku žák koná z tohoto předmětu ústní maturitní zkoušku.

### Cíle vzdělávání

Výuka předmětu Herní grafika směřuje především k tomu, aby žák:

* osvojil si obecné principy a strategie řešení problémů (praktických i teoretických), stejně jako dovednosti potřebné pro práci s informacemi,
* aktivně formoval tvořivý postoj k problémům a k hledání jejich různých řešení,
* porozuměl potřebným vědeckým, technickým a technologickým metodám, nástrojům a pracovním postupům z různých oborů lidské činnosti a poznání (které tvoří obsah středoškolského vzdělávání) a rozvíjel dovednosti jejich aplikace,
* ovládal klasické a moderní technologie ve vizuální komunikaci,
* dokázal se individuálně vzdělávat, byl počítačově gramotný,
* zodpovědně, cílevědomě, soustředěně, pečlivě přistupoval k týmové i samostatné práci,
* chápal práci a pracovní činnosti jako příležitost k seberealizaci,
* rozvíjel kreativitu, samostatnpu tvůrčí uměleckou tvorbu a imaginaci.

### Výukové strategie

Výukových a výchovných cílů je v hodinách Herní grafika dosahováno prostřednictvím samostatné práce či práce ve skupinách na zadaných dlouhodobějších úkolech. Ve výuce je kladen důraz na správné technické provedení a vizuální stránku předmětu. Žák využívá technologických postupů, nejnovějších poznatků a technických možností projektování za pomocí PC. Žák je veden k přesnému verbálnímu vyjadřování, a také k verbálnímu hodnocení své práce a nastalých komplikací. Výuka probíhá ve specializované počítačové učebně.

### Hodnocení výsledků žáků

V předmětu Herní grafika je žák hodnocen v souladu se školním řádem slovně i písemně. Hodnoceny jsou převážně praktické dovednosti žáka nabyté v rámci probraného učiva. Součástí hodnocení je schopnost reagovat na připomínky učitele, aktivně se zapojit do výuky, schopnost tvořivé práce, vytrvalost a v neposlední řadě i osobní pokrok žáka. Hodnocení má zejména funkci motivační.

### Přínos předmětu pro rozvoj klíčových a odborných kompetencí

Vzdělávání v předmětu Herní grafika přispívá k rozvoji především těchto klíčových a odborných kompetencí:

* mít pozitivní vztah k učení a vzdělávání,
* využívat ke svému učení různé informační zdroje, včetně zkušeností svých i jiných lidí,
* volit prostředky a způsoby (pomůcky, studijní literaturu, metody a techniky) vhodné pro splnění jednotlivých aktivit, využívat zkušeností a vědomostí nabytých dříve,
* dokázat samostatně analyzovat úkol, umět prosadit netradiční metody práce a myšlenky,
* reagovat adekvátně na hodnocení svého vystupování a způsobu jednání ze strany jiných lidí, přijímat radu i kritiku,
* pracovat s osobním počítačem a dalšími prostředky informačních a komunikačních technologií, učit se používat nové aplikace,
* uplatňovat při tvorbě výtvarného návrhu technická, výrobní a ekonomická hlediska jeho realizace
* dokázat zvolit a obhájit nejvhodnější postup realizace výtvarného návrhu, průběžně hodnotit kvalitu výsledků dílčích pracovních operací,
* efektivně organizovat svou práci vzhledem ke stanovenému termínu, provádět ji dokonale a v souladu s výtvarným záměrem a vysokými nároky na kvalitu zpracování finálního produktu,
* uplatňovat vlastní výtvarný názor, výtvarně vnímat, myslet a samostatně se vyjadřovat, hledat a využívat inspirační zdroje,
* využívat výtvarné a výrazové možnosti jednotlivých médií, technologických postupů, technik a materiálů.

### Aplikace průřezových témat a mezipředmětových vztahů

**Člověk a svět práce**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby:

* pochopil význam vzdělání a celoživotního učení pro život, aby byl motivován k aktivnímu pracovnímu životu, k úspěšné kariéře,
* verbálně se prezentovat při jednání s potenciálními zaměstnavateli, věcně formuloval svá očekávání a své priority.

**Informační a komunikační technologie**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby:

* využíval prvky moderních informačních a komunikačních technologií,
* byl schopen pracovat s prostředky informačních a komunikačních technologií a efektivně je využíval jak v průběhu vzdělávání, tak při výkonu povolání.

Předmět Herní grafika je provázán s dalšími vyučovanými předměty, především Informační a komunikační technologie, Český jazyk a literatura, Dějepis, Dějiny výtvarné kultury, Aplikovaná psychologie, Úvod do grafického software, Digitální ilustrace, Fotografie, Herní animace, 3D grafika, Herní engine a Hry pro mobilní zařízení.

### Rozpis výsledků vzdělávání a učiva

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Oblast vzdělávání: návrhová a realizační tvorba a technologická a technická příprava** | **Předmět: Herní grafika** | | **Období:**  **III. – IV. ročník** | |
| **Očekávané výstupy**  **Žák:** | **Tematický celek** | **Učivo** | **Ročník**  **Hodinová dotace** | **Mezipředmětová vazba**  **Průřezové téma** |
| * dodržuje pravidla pro práci v učebně | Bezpečnost práce v PC učebně | * provoz učebny BOZP | III.  90 | INT  PT: Člověk a svět práce |
| * chápe vliv historického vývoje na současnou podobu počítačových her * popíše známé deskové hry od starověku po současnost * rozumí důležitosti pravidel při vytváření herního světa * popíše, jaký vliv má LARP a Cosplay na podobu herních hrdinů * chápe, jaký vliv má silný příběh na hratelnost hry, definuje na příkladu Dungeons & Dragons | Historie her zaměřená na pozdější vliv na počítačové hry | * deskové hry * sportovní hry * LARP a Cosplay * Dungeons & Dragons |  | DEJ, DVK, APSY  PT: Člověk a svět práce, Informační a komunikační technologie |
| * porozumí vlivu literatury na počítačové hry * stručně popíše děj a charakterizuje hlavní hrdiny významých děl. | Vliv literatury na počítačové hry | * historická beletrie * sci-fi a fantasy * válečná beletrie |  | ČJL, DEJ, DVK, APSY |
| * seznámí se s vývojem počítačové grafiky, charakterizuje jednotlivá období. | Vývoj počítačové grafiky | * Počátky počítačové grafiky * 60. léta * 70. léta * 80. léta * 90. léta * nové tisíciletí |  | INT, DI,  PT: Informační a komunikační technologie |
| * seznámí se s historií počítačových her * charakterizuje jednotlivá období * popíše hry charakteristické pro určité období * zhodnotí jejich vliv na současnou herní scénu a na vývoj navazujícího software a hardware | Historie počítačových her | * 50. léta (Katodové trubice, Tictactoe – piškvorky, Tennis for Two) * 60. léta (Space Travel, Chase) * 70. léta (Computer Space, Smrtelný závod, Air, Noční jezdec, Asteroids) * 80. léta (Pac Man, Battlezone, King´S Quest, Maniac Manson) * 90. léta (Super Mario Bros, Wolfenstein D, DOOM, Fallout) * Hry dnešní doby (Metro Exodus, Call of Duty, FIFA, Fallout, Resident Evil, Assassin´s Creed, Need for Speed Shift) |  | PT: Informační a komunikační technologie |
| * rozdělí počítačové hry podle žánru * popíše hry charakteristické pro určitý žánr | Rozdělení počítačových her dle žánrů | * Stolní a logické hry * „Side Scrollers“ – plošinovky * Akční hry – First Person Shooter (FPS) a Third Person Shooter (TPS) * Sportovní hry a simulátory * Arkády * Textové hry * Adventury * RPG hry * Strategie |  | PT: Informační a komunikační technologie |
| * aktivně diskutuje o vlivu počítačových her * formuluje a obhajuje své názory a postoje * formuluje své myšlenky srozumitelně a souvisle * adekvátně reaguje na hodnocení svého vystupování a způsobu jednání ze strany jiných lidí | Vliv počítačových her na současnou společnost | * formulace názorů a postojů |  | APSY, ČJL |
| * vyjmenuje nevýznamnější současná světová a česká herní studia a popíše jejich největší herní hity | současná herní studia | * světová a česká herní studia |  |  |
| * popíše práci v herním studiu * seznámí se s jednotlivými pozicemi v herním studiu * chápe postup vniku her a způsob rozhodování * dokáže popsat, jak vznikaly vybrané hry | Workflow herního studia | * Workflow herního studia * rozdělení pozic * rozbor vzniku her, rozhodování, hledání stylu |  |  |
| * seznámí se se základními principy herního designu * aplikuje je ve vlastní tvorbě | Herní design, seznámení se základními cíli | * určování cílové skupiny * vytváření konceptu hry * vytváření postav, příběhů, map, scénářů, objektů, výher a proher, hádanek apod. * vytváření uživatelského rozhraní * testování her * zdokonalování starých her |  | UGS, DI, FF, HA, 3D, HE, HMZ  PT: Člověk a svět práce, Informační a komunikační technologie |
| * rozumí důležitosti příběhu * rozpracuje příběh do technického scénáře | Narativní design | * návrh příběhu * příběh jako sekvence událostí * narativ verbální, obrazový, pohybový, hudební, kombinace |  | UGS, DI, FF, HA, 3D, HE, HMZ  PT: Člověk a svět práce, Informační a komunikační technologie |
| * vytváří provázané herní levely | Level design | * tvorba herních úrovní |  | UGS, DI, FF, HA, 3D, HE, HMZ  PT: Člověk a svět práce, Informační a komunikační technologie |
| * využívá výrazové prostředky herní grafiky | Výrazové prostředky | * postavy, prostředí, zvuk, hlasy, animace... |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Oblast vzdělávání: návrhová a realizační tvorba a technologická a technická příprava** | **Předmět: Herní grafika** | | **Období:**  **III. – IV. ročník** | |
| **Očekávané výstupy**  **Žák:** | **Tematický celek** | **Učivo** | **Ročník**  **Hodinová dotace** | **Mezipředmětová vazba**  **Průřezové téma** |
| * dodržuje pravidla pro práci v učebně | Bezpečnost práce v PC učebně | * provoz učebny BOZP | IV.  120 | INT  PT: Člověk a svět práce |
| * vytvoří autorskou hru, * určí cílovovou skupinu * vytvoří koncept hry včetně pravidel, * vytvoří příběh a technický scénář * vytvoří a graficky ztvární herní svět, postavy, herní prvky * vytvoří uživatelské rozhraní * využije herní engine pro vytvoření hry * řeší technické problémy realizace zadaného úkolu, * organizuje svou práci z hlediska komplexní návaznosti pracovních postupů a dodržení stanovených termínů, * prezentuje svou práci. | Tvorba komplexní hry | * Z čeho se hra skládá * Vykreslování hry * Vytváření objektů * Pohyb hráče * Rozhlížení hráče * Kolize hráče * Střelba hráče * Interakce hráče * Systém řízení hry * Systém načítání úrovní * Systém počítání bodů * Systém ukládání * Menu hry * Přechod z menu do hry * Animace ve hře * Osvětlení scény, post procesy * Zvuky ve hře * Umělá inteligence * Systém kamer * Optimalizace * Profilování * Sestavení a vydání hry |  |  |

## Učební osnova předmětu: 3D grafika (3D)

Oblast vzdělávání: návrhová a realizační tvorba a technologická a technická příprava

Platnost: 1. 9. 2020 počínaje 1. ročníkem

Celkem hodin týdně: 8 hodin

### Obecný cíl vyučovacího předmětu

Obecným cílem předmětu 3D grafika je poskytnout vzdělání v oblasti návrhová a realizační tvorba a technologická a technická příprava a rozvinout praktické a teoretické dovednosti žáka.

Žáci se seznámí se základními koncepty 3D grafiky – modelováním, UV mappingem, texturováním, přípravou materiálů, riggingem, animacemi, svícením a renderováním. Vytvoří jednoduchý model, připraví scénu a materiály, kterými model otexturují, nasvítí scénu, připraví kameru a vytvoří výstup v podobě zobrazení modelu a animace. Žáci připraví model pro 3d tisk.

### Charakteristika učiva

Vyučovací předmět 3D grafika vychází ze vzdělávací oblasti návrhová a realizační tvorba a technologická a technická příprava v RVP. Je vyučován ve 3. ročníku s časovou dotací 4 hodiny týdně a ve 4. ročníku s časovou dotací 4 hodiny týdně. Učivo je složeno z provázaných tematických celků. Žák je veden k praktickým úkolům.

### Cíle vzdělávání

Výuka předmětu 3D grafika směřuje především k tomu, aby žák:

* osvojil si obecné principy a strategie řešení problémů (praktických i teoretických), stejně jako dovednosti potřebné pro práci s informacemi,
* aktivně formoval tvořivý postoj k problémům a k hledání jejich různých řešení,
* porozuměl potřebným vědeckým, technickým a technologickým metodám, nástrojům a pracovním postupům z různých oborů lidské činnosti a poznání (které tvoří obsah středoškolského vzdělávání) a rozvíjel dovednosti jejich aplikace,
* zodpovědně, cílevědomě, soustředěně, pečlivě přistupoval k týmové i samostatné práci,
* chápal práci a pracovní činnosti jako příležitost k seberealizaci,
* rozvíjel kreativitu a imaginaci.

### Výukové strategie

Výukových a výchovných cílů je v hodinách 3D grafika dosahováno prostřednictvím samostatné práce či práce ve skupinách na zadaných dlouhodobějších úkolech. Ve výuce je kladen důraz na správné technické provedení a vizuální stránku předmětu. Žák využívá technologických postupů, nejnovějších poznatků a technických možností projektování za pomocí PC. Žák je veden k přesnému verbálnímu vyjadřování, a také k verbálnímu hodnocení své práce a nastalých komplikací. Výuka probíhá ve specializované počítačové učebně.

### Hodnocení výsledků žáků

V předmětu 3D grafika je žák hodnocen v souladu se školním řádem slovně i písemně. Hodnoceny jsou převážně praktické dovednosti žáka nabyté v rámci probraného učiva. Součástí hodnocení je schopnost reagovat na připomínky učitele, aktivně se zapojit do výuky, schopnost tvořivé práce, vytrvalost a v neposlední řadě i osobní pokrok žáka. Hodnocení má zejména funkci motivační.

### Přínos předmětu pro rozvoj klíčových a odborných kompetencí

Vzdělávání v předmětu 3D grafika přispívá k rozvoji především těchto klíčových a odborných kompetencí:

**Klíčové kompetence směřují k tomu, aby žák:**

* měl pozitivní vztah k učení a vzdělávání,
* ovládal různé techniky učení, uměl si vytvořit vhodný studijní režim a podmínky,
* využíval ke svému učení různé informační zdroje, včetně zkušeností svých i jiných lidí,
* porozuměl zadání úkolu nebo určil jádro problému, získal informace potřebné k jeho řešení, navrhl způsob řešení a zdůvodnil jej, vyhodnotil a ověřil správnost zvoleného postupu a dosažené výsledky,
* volil prostředky a způsoby vhodné pro splnění jednotlivých aktivit, využíval zkušeností a vědomostí nabytých dříve,
* spolupracoval při řešení problémů s jinými lidmi (týmové řešení),
* účastnil se aktivně diskusí, formuloval a obhajoval své názory a postoje,
* vyjadřoval se a vystupoval v souladu se zásadami kultury projevu a chování,
* stanovoval si cíle a priority podle svých osobních schopností, zájmové a pracovní orientace a životních podmínek,
* pracoval v týmu a podílel se na realizaci společných pracovních a jiných činností,
* přijímal a odpovědně plnil svěřené úkoly,
* podněcoval práci v týmu svými vlastními návrhy, nezaujatě zvažoval návrhy druhých,
* přispíval k vytváření vstřícných mezilidských vztahů a k předcházení osobním konfliktům, nepodléhal předsudkům a stereotypům v přístupu k druhým,
* jednal odpovědně, samostatně a iniciativně v souladu s morálními principy a zásadami společenského chování,
* uvědomoval si vlastní kulturní, národní a osobní identitu, přistupoval s aktivní tolerancí k identitě druhých,
* měl odpovědný postoj k vlastní profesní budoucnosti, byl připraven přizpůsobovat se měnícím se pracovním podmínkám,
* měl přehled o možnostech uplatnění na trhu práce v daném oboru,
* vhodně komunikoval s potenciálními zaměstnavateli, prezentoval svůj odborný potenciál a své profesní cíle,
* znal obecná práva a povinnosti zaměstnavatelů a pracovníků,
* uvědomoval si nutnost posuzovat rozdílnou věrohodnost různých informačních zdrojů a kriticky přistupoval k získaným informacím, byl mediálně gramotný,
* uvědomoval si vlastní odpovědnost za ochranu přírody, krajiny a životního prostředí.

**Odborné kompetence směřují k tomu, aby žák:**

1. ovládal základy výtvarné užité a digitální tvorby, tzn. aby:

* uplatňoval vlastní výtvarný názor, výtvarně vnímal, myslel a samostatně se vyjadřoval, hledal a využíval inspirační zdroje;
* jasně formuloval výtvarnou myšlenku a obsahovou náplň výtvarného záměru;
* volil možnosti výtvarného řešení na základě analýzy zadaného úkolu, dokázal je zhodnotit a obhájit;
* samostatně experimentoval při řešení úkolu, uplatňoval netradiční myšlenky a metody práce;
* využíval výtvarné a výrazové možnosti jednotlivých médií, technologických postupů, technik a materiálů;
* uplatňoval při tvorbě výtvarného návrhu technická, výrobní a ekonomická hlediska jeho realizace;
* vhodně prezentoval svou práci v závislosti na konkrétní situaci;
* orientoval se v marketingových nástrojích a byl schopen vykonávat základní marketingové činnosti;
* ovládal zásady profesionálního vystupování, komunikace, týmové spolupráce a psychologické základy jednání s klienty, obchodními a pracovními partnery;
* aktivně vyhledával a využíval všechny dostupné zdroje informací o 3D grafice;

1. Realizoval v požadované kvalitě finální produkt, tzn. aby:

* ovládal tradiční a nové technologické postupy a techniky, dokázal zvolit a obhájit nejvhodnější postup realizace, průběžně hodnotil kvalitu výsledků dílčích pracovních operací;
* chápal a využíval vztah mezi výtvarnou a technickou stránkou tvorby,
* efektivně organizoval svou práci vzhledem ke stanovenému termínu, prováděl ji dokonale a v souladu s výtvarným záměrem a vysokými nároky na kvalitu zpracování finálního produktu;
* ovládal základní ekonomické činnosti ve vztahu k předpokládanému profesnímu uplatnění.

1. Dbal na bezpečnost práce a ochranu zdraví při práci, tzn. aby:

* chápal bezpečnost práce jako nedílnou součást péče o zdraví své i spolupracovníků (i dalších osob vyskytujících se na pracovištích, např. klientů, zákazníků, návštěvníků) i jako součást řízení jakosti a jednu z podmínek získání či udržení certifikátu jakosti podle příslušných norem;
* znal a dodržoval základní právní předpisy týkající se bezpečnosti a ochrany zdraví při práci a požární prevence;
* osvojil si zásady a návyky bezpečné a zdraví neohrožující pracovní činnosti včetně zásad ochrany zdraví při práci u zařízení se zobrazovacími jednotkami (monitory, displeji apod.), rozpoznal možnost nebezpečí úrazu nebo ohrožení zdraví a byl schopen zajistit odstranění závad a možných rizik;
* znal systém péče o zdraví pracujících (včetně preventivní péče, uměl uplatňovat nároky na ochranu zdraví v souvislosti s prací, nároky vzniklé úrazem nebo poškozením zdraví v souvislosti s vykonáváním práce).

1. Usiloval o nejvyšší kvalitu své práce, výrobků nebo služeb, tzn. aby:

* chápal kvalitu jako významný nástroj konkurenceschopnosti a dobrého jména podniku;
* dbal na zabezpečování parametrů (standardů) kvality procesů, výrobků nebo služeb, zohledňovali požadavky klienta (zákazníka, občana).

1. Jednal ekonomicky a v souladu se strategií udržitelného rozvoje, tzn. aby:

* znal význam, účel a užitečnost vykonávané práce, její finanční, popř. společenské ohodnocení;
* zvažoval při plánování a posuzování určité činnosti (v pracovním procesu i v běžném životě) možné náklady, výnosy a zisk, vliv na životní prostředí, sociální dopady;
* nakládali s materiály, energiemi, odpady, vodou a jinými látkami ekonomicky a s ohledem na životní prostředí.

### Aplikace průřezových témat a mezipředmětových vztahů

**Člověk a svět práce**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby:

* pochopil význam vzdělání a celoživotního učení pro život, aby byl motivován k aktivnímu pracovnímu životu, k úspěšné kariéře,
* verbálně se prezentovat při jednání s potenciálními zaměstnavateli, věcně formuloval svá očekávání a své priority.

**Informační a komunikační technologie**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby:

* využíval prvky moderních informačních a komunikačních technologií,
* byl schopen pracovat s prostředky informačních a komunikačních technologií a efektivně je využíval jak v průběhu vzdělávání, tak při výkonu povolání.

Předmět 3D grafika navazuje na předměty vyučované v 1. a 2. ročníku, především Výtvarná příprava, Informační a komunikační technologie, Digitální ilustrace, Úvod do grafického software, Fotografie a Herní animace. Je provázán s dalšími předměty vyučovanými ve 3. a 4. ročníku, především Herní grafika, Herní animace a Hry pro mobilní zařízení.

Ve 4. ročníku je vhodné zařadit do předmětu 3D grafika a Herní grafika mezipředmětový projekt zaměřený na tvorbu vlastní hry.

### Rozpis výsledků vzdělávání a učiva

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Oblast vzdělávání: Návrhová a realizační tvorba a technologická a technická příprava** | **Předmět: 3D grafika** | | **Období:**  **III. a IV. ročník** | |
| **Očekávané výstupy**  **Žák:** | **Tematický celek** | **Učivo** | **Ročník**  **Hodinová dotace** | **Mezipředmětová vazba**  **Průřezové téma** |
| * dodržuje pravidla pro práci v učebně | Bezpečnost práce v PC učebně | * provoz učebny BOZP | III.  128 | INT |
| * seznámí se s teorií a principy 3D modelování | Teorie a principy 3D modelování |  |  |  |
| * seznámí se s prostředím programu, * orientuje se v menu a zná základní klávesové zkratky, * umí vytvořit projekt a pracovat se soubory, * orientuje se v 3D zobrazení, * umí vybírat a transformovat objekty, * umí používat komponenty. | Úvod do práce s daným programem | * přehled možností programu * prostředí programu * vytvoření projektu * práce se soubory * menu * základní klávesové zkratky * typy zobrazení a výběrů * orientace v 3D prostoru, typy navigace * transformace objektů * používání komponent |  | PT: Informační a komunikační technologie |
| * pracuje s objekty ve scéně, * ovládá základní modelovací postupy a techniky, * používá materiály a textury, používá UV mapping, * pracuje s kamerou, * ovládá základní animační postupy | Vytváření 3D scén | * objekty ve scéně a základní práce s nimi – přidávání, transformace, rotace, scaling * základní modelovací postupy a techniky * nemodelovací techniky (fyzika, simulace, …) * modifikátory a jejich využití * organizace scény, hierarchické uspořádávání scény * materiály a textury, UV mapping * práce s kamerou * animace – keyframing na úrovni objektů, shape key |  |  |
| * pracuje se světlem, * nastaví finální výstup modelu | Renderování | * základní typy osvětlení * barva a intenzita světel * úbytek světla * vytvoření denního osvětlení * úpravy materiálů * vzhled efektů * nastavení finálního výstupu |  | PT: Člověk a svět práce, Informační a komunikační technologie |
| * připraví model pro 3D tisk, * chápe rozdíly v přípravě modelů pro 3D tisk, pro hry, pro film * ví, jaké používat formáty | 3D tisk | * příprava a kontrola modelů pro 3D tisk, pro hry, pro film * formáty souborů |  | Herní grafika  PT: Člověk a svět práce |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Oblast vzdělávání: návrhová a realizační tvorba a technologická a technická příprava** | **Předmět: 3D grafika** | | **Období:**  **III. a IV. ročník** | |
| **Očekávané výstupy**  **Žák:** | **Tematický celek** | **Učivo** | **Ročník**  **Hodinová dotace** | **Mezipředmětová vazba**  **Průřezové téma** |
| * dodržuje pravidla pro práci v učebně | Bezpečnost práce v PC učebně | * provoz učebny BOZP | VI.  120 | INT |
| * používá pokročilé nástroje při tvorbě 3D modelu * upraví model pomocí sochacích nástrojů | Modelování Sculpting | * pokročilé nástroje, * modifikátory * modelování pomocí sochacích nástrojů |  |  |
| * vytvoří vlastní texturu | Textury | * malování textur |  | Herní grafika  Hry pro mobilní zařízení |
| * pracuje s UV editorem | UV editor | * UV editor |  | Herní grafika  Hry pro mobilní zařízení |
| * animuje pohyb postavy a složitějších objektů * využívá rigging | Animace  Rigging | * animace postavy a složitějších objektů * budování koster postav a jejich propojení se síťovými modely |  | Herní grafika  Hry pro mobilní zařízení |
| * vytvoří pokročilý vzhled modelu | Pokročilý vzhled | * částicové systémy * simulace kapalin * simulace ohně, kouře * simulace pevných těles * simulace oblečení * chlupy, vlasy a jejich česání, renderování * renderování kůže, volumetrické materiály * zapékání textur |  | Herní grafika  Hry pro mobilní zařízení |
| * spojí 3D model s videem | Video editing  Motion tracking | * trackování pohybu kamery z videa, * kombinace 3D s videem |  | Herní grafika  Hry pro mobilní zařízení |
| * využívá vlastní 3D model při tvorbě hry v herním engine | Herní engine | * tvorba vlastní hry |  | Herní grafika  PT: Člověk a svět práce |

## Učební osnova předmětu: Herní engine (HE)

Oblast vzdělávání: návrhová a realizační tvorba

Platnost: 1. 9. 2020 počínaje 1. ročníkem

Celkem hodin týdně: 4 hodiny

### Obecný cíl vyučovacího předmětu

Obecným cílem předmětu Herní engine je poskytnout vzdělání v oblasti návrhová a realizační tvorba a rozvinout praktické a teoretické dovednosti žáka.

Používání herního engine – nástroje specifického pro tvorbu počítačových her, má v herním odvětví dlouholetou tradici. Dnes již prakticky žádné herní studio nevyvíjí hry bez podpory software třetích stran.

Žáci se budou věnovat engine Unity. Unity se nepoužívá jen na vývoj her, ale také na vývoj AR aplikací (aplikace rozšířené reality), které se používají v průmyslu 4.0. Unity umožňují vytvořit jakoukoli aplikaci na jakoukoli platformu přes PC, Android, iOS, XBOX, PS4, Nintendo Switch, VR (virtuální realita, Occulus Rift, HTC Vive apod.).

### Charakteristika učiva

Vyučovací předmět Herní engine vychází ze vzdělávací oblasti návrhová a realizační tvorba v RVP. Předmět je vyučován ve 4. ročníku s časovou dotací 4 hodiny týdně. Učivo je složeno z provázaných tematických celků. Žák je veden k praktickým úkolům.

### Cíle vzdělávání

Výuka předmětu Herní engine směřuje především k tomu, aby žák:

* osvojil si obecné principy a strategie řešení problémů (praktických i teoretických), stejně jako dovednosti potřebné pro práci s informacemi,
* aktivně formoval tvořivý postoj k problémům a k hledání jejich různých řešení,
* ovládal herní engine Unity, porozuměl jeho metodám, nástrojům a pracovním postupům,
* zodpovědně, cílevědomě, soustředěně, pečlivě přistupoval k týmové i samostatné práci,
* chápal práci a pracovní činnosti jako příležitost k seberealizaci,
* rozvíjel kreativitu a imaginaci.

### Výukové strategie

Výukových a výchovných cílů je v předmětu Herní engine dosahováno prostřednictvím samostatné práce či práce ve skupinách na zadaných dlouhodobějších úkolech.

Ve výuce je kladen důraz na správné technické provedení a vizuální stránku předmětu.

Žák využívá technologických postupů, nejnovějších poznatků a technických možností projektování za pomocí PC.

Žák je veden k přesnému verbálnímu vyjadřování, a také k verbálnímu hodnocení své práce a nastalých komplikací. Výuka probíhá ve specializované počítačové učebně.

### Hodnocení výsledků žáků

V předmětu Herní engine je žák hodnocen v souladu se školním řádem slovně i písemně. Hodnoceny jsou převážně praktické dovednosti žáka nabyté v rámci probraného učiva. Součástí hodnocení je schopnost reagovat na připomínky učitele, aktivně se zapojit do výuky, schopnost tvořivé práce, vytrvalost a v neposlední řadě i osobní pokrok žáka. Hodnocení má zejména funkci motivační.

### Přínos předmětu pro rozvoj klíčových a odborných kompetencí

Vzdělávání v předmětu Herní engine přispívá k rozvoji především těchto klíčových a odborných kompetencí:

* mít pozitivní vztah k učení a vzdělávání,
* využívat ke svému učení různé informační zdroje, včetně zkušeností svých i jiných lidí,
* volit prostředky a způsoby (pomůcky, studijní literaturu, metody a techniky) vhodné pro splnění jednotlivých aktivit, využívat zkušeností a vědomostí nabytých dříve,
* dokázat samostatně analyzovat úkol, umět prosadit netradiční metody práce a myšlenky,
* reagovat adekvátně na hodnocení svého vystupování a způsobu jednání ze strany jiných lidí, přijímat radu i kritiku,
* pracovat s osobním počítačem a dalšími prostředky informačních a komunikačních technologií, učit se používat nové aplikace,
* efektivně organizovat svou práci vzhledem ke stanovenému termínu, provádět ji dokonale a v souladu s výtvarným záměrem a vysokými nároky na kvalitu zpracování finálního produktu,
* uplatňovat vlastní výtvarný názor, výtvarně vnímat, myslet a samostatně se vyjadřovat, hledat a využívat inspirační zdroje.

### Aplikace průřezových témat a mezipředmětových vztahů

**Člověk a svět práce**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby:

* pochopil význam vzdělání a celoživotního učení pro život, aby byl motivován k aktivnímu pracovnímu životu, k úspěšné kariéře,
* verbálně se prezentovat při jednání s potenciálními zaměstnavateli, věcně formuloval svá očekávání a své priority.

**Informační a komunikační technologie**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby:

* využíval prvky moderních informačních a komunikačních technologií,
* byl schopen pracovat s prostředky informačních a komunikačních technologií a efektivně je využíval jak v průběhu vzdělávání, tak při výkonu povolání.

Předmět Herní engine navazuje na odborné předměty vyučované v předchozích ročnících studia, zejména na předmět Informační a komunikační technologie, Digitální ilustrace, 3D grafika, Grafický design, Úvod do grafického software a Herní animace.

Předmět je ve 4. ročníku provázán s dalšími vyučovanými předměty, především s předmětem Hry pro mobilní zařízení a 3D grafika.

### Rozpis výsledků vzdělávání a učiva

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Oblast vzdělávání:**  **Návrhová a realizační tvorba** | **Předmět: Herní engine** | | **Období:**  **IV. ročník** | |
| **Očekávané výstupy**  **Žák:** | **Tematický celek** | **Učivo** | **Ročník**  **Hodinová dotace** | **Mezipředmětová vazba**  **Průřezové téma** |
| * dodržuje pravidla pro práci v učebně | Bezpečnost práce v PC | * provoz učebny, BOZP | IV.  120 | INT  PT: Člověk a svět práce |
| * umí nainstalovat Unity, umí si zvolit vhodnou licenci * pracuje s objekty | Úvod do Unity | * Instalace * Licence a aktivace * 2D a 3D projekty * Jednoduché a složitější objekty |  | INT, DI, 3D, GD, UGS, HA, HMZ  PT: Informační a komunikační technologie |
| * vytváří scény a objekty | Vytváření her | * Scény a objekty * Vlastnosti editoru * Statické a dynamické objekty * Transformace a vytváření komponent * Rotace, světla, kamera * Témata a vývoj her * Grafika a nastavení * Výstupy a publikování her |  | INT, DI, 3D, GD, HA, HMZ  PT: Informační a komunikační technologie |
| * používá pluginy a vytváří moduly | Pokročilejší funkce | * Vykreslování * Úpravy scény * Pluginy * Tvorba modulů * Ukládání a ochrana * Velikost souborů |  | INT, UGS, HA, HMZ  PT: Informační a komunikační technologie |
| * pracuje s grafikou a komponentami | Práce s grafikou | * Světlo a kamera * Materiály, textury a videa * Renderování * Vykreslování a vrstvy * Optimalizace grafického výkonu * Vizuální efekty * Tónování a osvětlení * Rotace a aplikace 3D |  | DI, 3D, GD, UGS, HA, HMZ  PT: Informační a komunikační technologie |
| * používá zvukové filtry, efekty a audio mixer | Zvuk | * Přehled a soubory * Nastavení zvuku a funkce * Zvukové filtry * Zvukové efekty * Audio Mixer |  | INT, UGS, HA, HMZ  PT: Informační a komunikační technologie |
| * zpracovává animace, klipy a smyčky, * optimalizuje výkon | Animace | * Animace z externích zdrojů * Konfigurace a vytvoření avatara * Znaky a parametry * Klipy, smyčky, maskování * Použití animací a křivek * Animační události * Vrstvy, funkčnost, Root Motion * Přesměrování animace * Výkon a optimalizace |  | INT, UGS, HA, HMZ  PT: Informační a komunikační technologie |
| * zabývá se virtuální realitou | Virtuální realita | * Přehled a nastavení * Vlastnosti virtuální reality * Zařízení pro virtuální realitu * Nastavení a vývoj pro různé platformy |  | PT: Informační a komunikační technologie |
| * vytváří a používá skripty | Rozšiřující učivo  Skriptování | * Vytváření a používání skriptů * Ovládání herních objektů * Funkce a komponenty * Třídy, výjimky * Výjimky skriptování * Systém událostí * Vstupní moduly a řízení |  | PT: Informační a komunikační technologie |

## Učební osnova předmětu: Hry pro mobilní zařízení (HMZ)

Oblast vzdělávání: návrhová a realizační tvorba

Platnost: 1. 9. 2020 počínaje 1. ročníkem

Celkem hodin týdně: 3 hodiny

### Obecný cíl vyučovacího předmětu

Obecným cílem předmětu Hry pro mobilní zařízení je poskytnout vzdělání v oblasti návrhová a realizační tvorba a rozvinout praktické a teoretické dovednosti žáka. Žák je veden především k rozvoji tvořivosti, výtvarného a logického myšlení a vyjadřování.

### Charakteristika učiva

Vyučovací předmět Hry pro mobilní zařízení vychází ze vzdělávací oblasti návrhová a realizační tvorba v RVP. Je vyučován ve 4. ročníku s časovou dotací 3 hodiny týdně. Učivo je složeno z tematických celků.

Žák se v rámci předmětu seznámí s platformou Android a vytvoří jednoduché aplikace.

Žák je veden k praktickým úkolům.

### Cíle vzdělávání

Výuka předmětu Hry pro mobilní zařízení směřuje především k tomu, aby žák:

* osvojil si obecné principy a strategie řešení problémů (praktických i teoretických), stejně jako dovednosti potřebné pro práci s informacemi,
* aktivně formoval tvořivý postoj k problémům a k hledání jejich různých řešení,
* porozuměl potřebným vědeckým, technickým a technologickým metodám, nástrojům a pracovním postupům z různých oborů lidské činnosti a poznání (které tvoří obsah středoškolského vzdělávání) a rozvíjel dovednosti jejich aplikace,
* kriticky posuzoval filmové dílo a vyjadřoval vlastní názory a zážitky z jeho promítání, ale byl zároveň tolerantní k názorům a vkusu druhých,
* ovládal klasické a moderní technologie ve vizuální komunikaci,
* zodpovědně, cílevědomě, soustředěně, pečlivě přistupoval k týmové i samostatné práci,
* chápal práci a pracovní činnosti jako příležitost k seberealizaci,
* rozvíjel kreativitu a imaginaci.

### Výukové strategie

Výukových a výchovných cílů je v předmětu Hry pro mobilní zařízení dosahováno prostřednictvím samostatné práce či práce ve skupinách na zadaných dlouhodobějších úkolech. Ve výuce je kladen důraz na správné technické provedení a vizuální stránku předmětu. Žák využívá technologických postupů, nejnovějších poznatků a technických možností projektování za pomocí PC. Žák je veden k přesnému verbálnímu vyjadřování, a také k verbálnímu hodnocení své práce a nastalých komplikací. Výuka probíhá ve specializované počítačové učebně.

### Hodnocení výsledků žáků

V předmětu Hry pro mobilní zařízení je žák hodnocen v souladu se školním řádem slovně i písemně. Hodnoceny jsou převážně praktické dovednosti žáka nabyté v rámci probraného učiva. Součástí hodnocení je schopnost reagovat na připomínky učitele, aktivně se zapojit do výuky, schopnost tvořivé práce, vytrvalost a v neposlední řadě i osobní pokrok žáka. Hodnocení má zejména funkci motivační.

### Přínos předmětu pro rozvoj klíčových a odborných kompetencí

Vzdělávání v předmětu Hry pro mobilní zařízení přispívá k rozvoji především těchto klíčových a odborných kompetencí:

* mít pozitivní vztah k učení a vzdělávání,
* využívat ke svému učení různé informační zdroje, včetně zkušeností svých i jiných lidí,
* volit prostředky a způsoby (pomůcky, studijní literaturu, metody a techniky) vhodné pro splnění jednotlivých aktivit, využívat zkušeností a vědomostí nabytých dříve,
* dokázat samostatně analyzovat úkol, umět prosadit netradiční metody práce a myšlenky,
* reagovat adekvátně na hodnocení svého vystupování a způsobu jednání ze strany jiných lidí, přijímat radu i kritiku,
* pracovat s osobním počítačem a dalšími prostředky informačních a komunikačních technologií, učit se používat nové aplikace,
* uplatňovat při tvorbě výtvarného návrhu technická, výrobní a ekonomická hlediska jeho realizace
* dokázat zvolit a obhájit nejvhodnější postup realizace výtvarného návrhu, průběžně hodnotit kvalitu výsledků dílčích pracovních operací,
* efektivně organizovat svou práci vzhledem ke stanovenému termínu, provádět ji dokonale a v souladu s výtvarným záměrem a vysokými nároky na kvalitu zpracování finálního produktu,
* uplatňovat vlastní výtvarný názor, výtvarně vnímat, myslet a samostatně se vyjadřovat, hledat a využívat inspirační zdroje,
* využívat výtvarné a výrazové možnosti jednotlivých médií, technologických postupů, technik a materiálů.

### Aplikace průřezových témat a mezipředmětových vztahů

**Člověk a svět práce**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby:

* pochopil význam vzdělání a celoživotního učení pro život, aby byl motivován k aktivnímu pracovnímu životu, k úspěšné kariéře,
* verbálně se prezentovat při jednání s potenciálními zaměstnavateli, věcně formuloval svá
* očekávání a své priority.

**Informační a komunikační technologie**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby:

* využíval prvky moderních informačních a komunikačních technologií,
* byl schopen pracovat s prostředky informačních a komunikačních technologií a efektivně je využíval jak v průběhu vzdělávání, tak při výkonu povolání.

Předmět Hry pro mobilní zařízení je provázán s dalšími vyučovanými předměty, především informační a komunikační technologie, Úvod do grafického software, Webdesign, Digitální ilustrace, Herní grafika, Herní animace, Herní engine a 3D grafika.

### Rozpis výsledků vzdělávání a učiva

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Oblast vzdělávání:**  **Návrhová a realizační tvorba** | **Předmět: Hry pro mobilní zařízení** | | **Období:**  **IV. ročník** | |
| **Očekávané výstupy**  **Žák:** | **Tematický celek** | **Učivo** | **Ročník**  **Hodinová dotace** | **Mezipředmětová vazba**  **Průřezové téma** |
| * dodržuje pravidla pro práci v učebně | Bezpečnost práce v PC učebně | * provoz učebny BOZP | IV.  90 | INT  PT: Člověk a svět práce |
| * seznámí se s platformou Android | Android | * Android * nativní a hybridní aplikace |  | PT: Informační a komunikační technologie |
| * seznámí se se základy tvorby interaktivního dynamického webu * pochopí souvislost tvorby interaktivního webu a interaktivní aplikace (hry) | základy Javascriptu s využitím pro interaktivní dynamické webové stránky | * Začlenění skriptu do HTML stránky * Externí JavaScript * Proměnné, jejich zobrazení na webu * Získávání a vkládání informací od uživatele * Syntaxe a operátory * Větvení programu * Funkce * Objektový model prohlížeče * Reakce na zásah uživatele * Základy dynamického webu |  | HA  PT: Informační a komunikační technologie |
| * Pomocí HTML, CSS a Javascriptu vytvoří jednoduchou hru pro Android * určí cílovou skupinu * vytvoří koncept hry včetně pravidel, * vytvoří příběh a technický scénář * vytvoří a graficky ztvární herní svět, postavy, herní prvky, vytvoří uživatelské rozhraní * využije herní engine Unity 2D pro vytvoření hry * řeší technické problémy realizace zadaného úkolu, * organizuje svou práci z hlediska komplexní návaznosti pracovních postupů a dodržení stanovených termínů, * prezentuje svou práci. | hybridní aplikace | * tvorba jednoduché hry |  | UGS, DI, HA, 3D, HE  PT: Člověk a svět práce, Informační a komunikační technologie |
| * umí pracovat v Unity 2D | Unity 2D | * Unity 2D, nastavení prostředí pro vývoj aplikace Androidu |  | HE |
| * vytvoří jednoduchou hru pro Android * určí cílovou skupinu * vytvoří koncept hry včetně pravidel, * vytvoří příběh a technický scénář * vytvoří a graficky ztvární herní svět, postavy, herní prvky, vytvoří uživatelské rozhraní * využije herní engine Unity 2D pro vytvoření hry * řeší technické problémy realizace zadaného úkolu, * organizuje svou práci z hlediska komplexní návaznosti pracovních postupů a dodržení stanovených termínů, * prezentuje svou práci. | nativní aplikace | * tvorba jednoduché hry |  | UGS, DI, HA, 3D, HE  PT: Člověk a svět práce, Informační a komunikační technologie |

## Učební osnova předmětu: Seminář z českého jazyka (SCJL)

Oblast vzdělávání: vzdělávání a komunikace v českém jazyce, estetické vzdělávání

Platnost: 1. 9. 2020 počínaje 1. ročníkem

Celkem hodin týdně: 2 hodin

### Obecný cíl vyučovacího předmětu

Základním cílem předmětu Seminář z českého jazyka a literatury je zejména prakticky procvičovat vybrané celky z předmětu Český jazyka a literatura, jehož obecným cílem je rozvoj komunikační kompetence žáka a výchova ke sdělnému kultivovanému jazykovému projevu. Nedílnou součástí je také práce s informacemi, práce s textem a orientace v textu vycházející z poznatků z oblasti slohové i literární. V návaznosti na předmět Český jazyka a literatura tak také výrazně ovlivňuje začleňování mladého člověka do společnosti, přispívá ke kultivaci projevů člověka, rozvíjí jeho duševní život, kulturní i morální hodnoty a další klíčové dovednosti a schopnosti, které žák prokáže u skládání maturitní zkoušky, k níž je tento předmět zaměřen a dále pak v životě.

### Charakteristika učiva

Vyučovací předmět Seminář z českého jazyka a literatury vychází ze vzdělávání v jazyce a jazykové komunikaci a z estetického vzdělávání. Je vyučován ve čtvrtém ročníku v hodinové dotaci 2 hodiny týdně. Učivo je tvořeno třemi oblastmi, které mají rovnocenné postavení. Tyto oblasti se vzájemně doplňují a podporují. Jazykové vzdělávání učí žáka pracovat s jazykem a bezchybně jej užívat v komunikačním procesu jako prostředku dorozumívání a myšlení. Literární výuka rozvíjí u žáků především povědomí kulturní, utváří v něm hodnoty a postoje k literární historii a přijetí dědictví z literární sféry. V rámci nauky o slohu žák získává a dále rozvíjí vztah k psanému slovu, porozumění textu i čtenářské gramotnosti. Všechny tři složky jsou v semináři rozvíjeny rovnoměrně, a především jsou aplikovány teoretické poznatky na praktická cvičení.

### Cíle vzdělávání

Výuka předmětu Seminář z českého jazyka a literatury směřuje především k tomu, aby žák prakticky:

* zpracovával informace, orientoval se v jejich zdrojích a kultivovaně je prezentoval v souladu s komunikačními zásadami,
* rozlišoval a oceňoval základní komunikační a společenské normy, na základě kterých řeší základní životní a pracovní situace, vyjadřuje své myšlenky, zážitky, názory a postoje,
* kriticky posuzoval literární dílo a vyjadřoval vlastní názory a zážitky z jeho četby, ale byl zároveň tolerantní k názorům a vkusu druhých,
* rozlišoval mezi spisovnou a nespisovnou formou jazyka a vhodně užíval jednotlivých útvarů jazyka.
* uměl se orientovat v textech uměleckých a neuměleckých, dokázal je rozlišit na základě svých teoretických poznatků
* byl připraven na práci pod stresem, uměl si časově rozložit svou práci, aplikovat potřebné informace

### Výukové strategie

Primárně je výukových a výchovných cílů dosahováno prostřednictvím praktického procvičování znalostí a dovedností získaných v předmětu Český jazyk a literatura, a to samostatnou prací a prací ve skupinách. Východiskem pro výuku je práce s textem jak uměleckým i neuměleckým, který je prostředkem nácviku komunikačních situací a kultivovaného čtení, slouží jako zdroj komplexních jazykových rozborů. Ve srovnatelné míře probíhá i práce se zkušebními testy pro nácvik k maturitním testům didaktickým. Výuka probíhá nejen v klasických učebnách, ale i v počítačové učebně a zázemí pro práci s informacemi tvoří také školní knihovna.

### Hodnocení výsledků žáků

Žák je v předmětu Seminář z českého jazyka a literatury hodnocen v souladu se školním řádem, hodnocení výsledků žáka probíhá slovně a známkou. Hodnoceny jsou nejen nabyté znalosti v rámci probrané látky, ale také jazyková úroveň, komunikativní schopnosti, samostatnost, schopnost spolupráce, schopnost zařadit učivo do učiva již probraného a v neposlední řadě také osobní pokroky jednotlivých žáků. Hodnocení má zejména funkci motivační.

### Přínos předmětu pro rozvoj klíčových kompetencí

Vzdělávání v předmětu Seminář z českého jazyka a literatury přispívá k rozvoji především těchto klíčových kompetencí:

* mít pozitivní vztah k učení a vzdělávání,
* uplatňovat různé způsoby práce s textem, být čtenářsky gramotný,
* formulovat své myšlenky srozumitelně a souvisle, v písemné podobě přehledně a jazykově správně,
* vyjadřovat se a vystupovat v souladu se zásadami kultury projevu a chování,
* účastnit se aktivně diskusí, formulovat a obhajovat své názory a postoje,
* přispívat k vytváření vstřícných mezilidských vztahů a k předcházení osobním konfliktům,
* vhodně prezentovat svůj odborný potenciál a své profesní cíle,
* využít nabytých znalostí českého jazyka a literatury ve svém profesním zaměření.

### Aplikace průřezových témat a mezipředmětových vztahů

**Občan v demokratické společnosti**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby se:

* orientoval v různých typech společenských skupin, kultur a náboženství,
* vnímal a kriticky hodnotil vliv masmédií.

**Člověk a životní prostředí**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby:

* vymezil současné globální, regionální a lokální problémy životního prostředí,
* popsal vztahy člověka k prostředí.

**Člověk a svět práce**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby:

* se vhodně prezentoval písemnou i verbální formou při vstupu na trh práce.

**Informační a komunikační technologie**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby:

* vyhledával, zpracovával, prezentoval a efektivně využíval informace jak v průběhu vzdělávání, tak i v činnostech, které jsou běžnou součástí jeho osobního a občanského života.

Předmět Seminář z českého jazyka a literatury je provázán s dalšími vyučovanými předměty, především Český jazyk a literatura, Základy společenských věd a Informační a komunikační technologie.

### Rozpis výsledků vzdělávání a učiva

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Oblast vzdělávání:**  **Vzdělávání a komunikace v českém jazyce, estetické vzdělávání** | **Předmět: Seminář z českého jazyka a literatury** | | **Období:**  **IV. ročník** | |
| **Očekávané výstupy**  **Žák:** | **Tematický celek** | **Učivo** | **Ročník**  **Hodinová dotace** | **Mezipředmětová vazba**  **Průřezové téma** |
| * zařadí typická díla do jednotlivých uměleckých směrů a příslušných historických období; * zhodnotí význam daného autora i díla pro dobu, v níž tvořil, pro příslušný umělecký směr i pro další generace; * konkrétní literární díla klasifikuje podle základních druhů a žánrů; * prakticky zpracovává informace, vybírá podstatné informace a tyto třídí podle důležitosti * kultivovaně prezentuje získané informace | Maturitní četba – analýza děl | * Analýza vybraných literárních děl na základě maturitních seznamů žáků (výběr ze školního seznamu četby k maturitní zkoušce) | IV.  60 | ANJ, DJ  PT: Občan v demokratické společnosti, Člověk a svět práce |
| * rozezná umělecký text od neuměleckého; * vystihne charakteristické znaky různých literárních textů a rozdíly mezi nimi; * text interpretuje a debatuje o něm; * konkrétní literární díla klasifikuje podle základních druhů a žánrů; * při rozboru textu uplatňuje znalosti z literární teorie; * prakticky zpracovává informace, vybírá podstatné informace a tyto třídí podle důležitosti * kultivovaně prezentuje získané informace | Rozbor uměleckého textu | * Výběr textů vychází z výběru četby žáků pro maturitní zkoušku. * Interpretace, porozumění obsahu výpovědi. * Charakteristika jazykových prostředků a typů promluv. * Charakteristika vypravěče, postav. * Určování lit. druhu a žánrů. * Téma, motiv. * Čas, prostor. * Kompozice. |  | ANJ, ZSV  PT: Občan v demokratické společnosti |
| * orientuje se ve zdrojích informací * prakticky zpracovává informace, vybírá podstatné informace a tyto třídí podle důležitosti * kultivovaně prezentuje získané informace | Rozbor neuměleckého textu | * Najít hlavní myšlenku textu. * Funkce/účel textu. * Určit funkční styl, slohový postup, slohový úvar. * Kompozice textu. * Charakteristika jazykových prostředků. * Domněnky X fakta. * Autor X adresát. |  | ZSV  PT: Informační a komunikační technologie, Člověk a svět práce |
| * správně používá základní pravopisné jevy * uplatňuje základní způsoby tvoření slov v jazyce; * dodržuje základní pravopisné normy v písemném projevu, opravuje chyby; | Pravopis | * Procvičování základních pravopisných jevů (y/i, s/z/vz, velká/malá písmena, interpunkce…) |  |  |
| * správně provede analýzu slovotvornou a morfologickou (umí rozlišit rozdíl mezi nimi) * správně provede rozbor věty jednoduché a souvětí * uplatňuje základní způsoby tvoření slov v jazyce; * zná pravidla slovosledu * uplatňuje základní způsoby tvoření vět a větných celků; | Jazykovědné disciplíny | * Morfologie, lexikologie, syntax – jazykovědné rozbory |  |  |
| * správně provede analýzu členění textu z hlediska horizontální a vertikálního * správně chápe obsah výpovědi a textu * orientuje se v nejrůznějších písemných projevech * dodržuje základní pravopisné normy v písemném projevu * najde a opravuje chyby v textu; | Analýza výstavby výpovědi a textu | * Horizontální a vertikální členění textu. * Koherence textu. |  |  |
| * zařadí typická díla do jednotlivých uměleckých směrů a příslušných historických období; * zhodnotí význam daného autora i díla pro dobu, v níž tvořil, pro příslušný umělecký směr i pro další generace; * konkrétní literární díla klasifikuje podle základních druhů a žánrů; | Orientace ve vývoji české a světové literatury | * Stručný přehled vývoje literatury ve světě a u nás – shrnutí a návaznost na maturitní četbu. |  | ZSV, DJ  PT: Občan v demokratické společnosti |
| * na základě charakteristiky jazykových prostředků a celkové kompozice textu umí přiřadit text do příslušného funkčního stylu, určit slohový postup a odhadnout slohový útvar textu * podle zadání využije získaných znalostí k sestavení textu příslušného slohového útvaru * najde a opraví chyby v textu a nedostatky ve výstavbě textu | Procvičení základních slohových útvarů | * Vypravování, zpráva, charakteristika, úvaha, popis, líčení, recenze, článek… |  | ANJ, ZSV  PT: Občan v demokratické společnosti, Člověk a svět práce |

## Učební osnova předmětu: Seminář z cizího jazyka (SANJ, SNEJ)

Oblast vzdělávání: vzdělávání a komunikace v cizím jazyce

Platnost: 1. 9. 2020 počínaje 1. ročníkem

Celkem hodin týdně: 2 hodiny

### Obecný cíl vyučovacího předmětu

Cílem předmětu Seminář z cizího jazyka je upevnit znalosti a komunikační dovednosti žáka, rozvíjet písemný projev a porozumění mluveného projevu.

### Charakteristika učiva

Vyučovací předmět Seminář z cizího jazyka vychází ze vzdělávání a komunikace v cizím jazyce RVP. Předmět zahrnuje tyto oblasti: řečovou, jazykovou a reálie. Je vyučován v posledním ročníku studia s časovou dotací 2 hodiny týdně jako volitelný předmět pro přípravu k vykonání maturitní zkoušky.

### Cíle vzdělávání

Výuka předmětu Seminář z cizího jazyka směřuje především k tomu, aby žák:

* rozuměl souvislým projevům v cizím jazyce,
* rozvíjel vlastní ústní projev,
* pracoval s textem (běžným i odborným),
* samostatně formuloval vlastní myšlenky (korespondence, životopis, žádost o přijetí do zaměstnání),
* měl poznatky z reálií dané jazykové oblasti.

### Výukové strategie

Výuka je vedena tak, aby podporovala samostatnost žáka. Využívá se práce skupiny i frontální způsob výuky, ale i individuální přístup k jednotlivým žákům. Při výuce jsou využívány audio i video ukázky, čtení (i autentické texty). K podpoře výuky je vhodné využití exkurzí a také doporučených výměnných studijních pobytů. Práci s učebnicí doplňujeme dalším výukovým materiálem (cizojazyčné časopisy, cvičebnice, didaktické testy, poslechy).

### Hodnocení výsledků žáků

Žák je v předmětu Seminář z cizího jazyka hodnocen v souladu se školním řádem.

Žák je hodnocen z každé lekce, eventuálně z tematického okruhu testem, ústní zkoušení je průběžné. Při hodnocení je kladen důraz na řečové dovednosti = porozumění textu a samostatné vyjadřování.

Cílem a základem každého hodnocení je poskytnout žákovi zpětnou vazbu. Hodnocení by mělo vést k pozitivnímu vyjádření a mělo by být pro žáka motivující.

### Přínos předmětu pro rozvoj klíčových kompetencí

Vzdělávání v předmětu Seminář z cizího jazyka přispívá k rozvoji především těchto klíčových kompetencí:

* ovládat různé metody učení a užívat osobní strategie učení,
* uplatňovat různé způsoby práce s textem, být čtenářsky gramotný,
* vyjadřovat se přiměřeně účelu jednání a komunikační situaci v projevech mluvených i psaných, vhodně se prezentovat, zpracovávat souvislé, obsahově i stylisticky náročnější texty,
* vést konstruktivní dialog, formulovat a obhajovat své názory a postoje ústně i písemně a způsobem odpovídajícím dané situaci, adekvátně reagovat na projevy druhých lidí,
* zaznamenávat písemně podstatné myšlenky a údaje z textů a projevů jiných lidí (přednášek, diskusí, porad apod.),
* zvládat komunikaci nejméně v jednom v cizím jazyce při běžné komunikaci v cizojazyčném prostředí,
* využívat cizí jazyk pro základní pracovní komunikaci (např. zvládat odbornou terminologii a pracovní pokyny, orientovat se v jednodušším odborném textu.

### Aplikace průřezových témat a mezipředmětových vztahů

**Člověk v demokratické společnosti**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby:

* dovedl komunikovat s lidmi, diskutovat o citlivých nebo kontroverzních otázkách, hledat kompromisní řešení.

**Člověk a životní prostředí**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby:

* pochopil souvislosti mezi různými jevy v prostředí a lidskými aktivitami, mezi lokálními, regionálními a globálními environmentálními problémy.

**Člověk a svět práce**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby:

* aktivně rozhodoval o vlastní profesní kariéře,
* zvládal komunikační situace.

**Informační a komunikační technologie**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby:

* vyhledával, zpracovával, prezentoval a efektivně využíval informace jak v průběhu vzdělávání, tak i v činnostech, které jsou běžnou součástí jeho osobního a občanského života.

Předmět Seminář z cizího jazyka je provázán s dalšími vyučovanými předměty, především je to Český jazyk a literatura a Základy společenských věd.

### Rozpis výsledků vzdělávání a učiva

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Oblast vzdělávání:**  **Vzdělávání a komunikace v cizím jazyce** | **Předmět: Seminář z cizího jazyka** | | **Období:**  **IV. ročník** | |
| **Očekávané výstupy**  **Žák:** | **Tematický celek** | **Učivo** | **Ročník**  **Hodinová dotace** | **Mezipředmětová vazba**  **Průřezové téma** |
| * dosahuje úrovně B1 dle Společného evropského referenčního rámce   Mluvený projev:   * bez přípravy se zapojuje do hovoru o tématech, která jsou mu známá nebo se týkají každodenního života, např. rodina, volný čas, škola, cestování, aktuální události * odůvodní a vysvětlí své názory a plány * vypráví příběh, přiblíží obsah knihy či filmu a vylíčí své reakce   Poslech:   * porozumí hlavním bodům jasné spisovné řeči týkající se běžných témat a záležitostí * porozumí mluvenému projevu týkajícího se současných událostí nebo témat souvisejících s oblastmi osobního či pracovního zájmu   Porozumění textu:   * porozumí textům obsahujícím slovní zásobu užívanou v každodenním životě * porozumí popisům událostí, pocitů a přání v osobních dopisech   Písemný projev:   * napíše souvislý text na témata, která dobře zná nebo která ho zajímají * napíše osobní dopisy obsahující zážitky a dojmy | Slovní zásoba:  osobní charakteristika  rodina  zájmy a koníčky  bydlení  stravování  kultura  cestování  práce a vzdělávání  média  životní prostředí  odívání  didaktické testy | * osobní údaje * představení rodiny, přátel * vyjádření zálib * vyjádření běžných každodenních činností * popis bydliště * škola, zaměstnání, vzdělání * dovolená, cestování * grafická a zvuková podoba slova * korespondence * životopis * žádost o zaměstnání * inzerát * pozvánka | IV.  60 | ZSV, CJL  PT: Občan v demokratické společnosti, Informační a komunikační technologie, Člověk a životní prostředí, Člověk a svět práce |

## Učební osnova předmětu: Seminář z matematiky (SMAT)

Oblast vzdělávání: matematické vzdělávání

Platnost: 1. 9. 20 počínaje 1. ročníkem

Celkem hodin týdně: 2 hodiny

### Obecný cíl vyučovacího předmětu

Obecným cílem matematického vzdělávání žáka je výchova člověka, který bude umět matematiku používat v různých životních situacích – v odborné složce vzdělávání, v dalším studiu, v osobním životě i v budoucím zaměstnání.

### Charakteristika učiva

Vyučovací předmět Seminář z matematiky vychází z matematického vzdělávání RVP a navazuje na matematické vzdělávání na ZŠ a na předchozí studium předmětu Matematika v 1. a 2. ročníku.

Má celkovou dotaci 2 hodiny ve 4. ročníku. Výuka probíhá většinou v kmenových učebnách. Výuka v semináři je založena na aktivních činnostech, které jsou typické pro práci s matematickými objekty a pro použití matematiky v reálných situacích. Poskytuje vědomosti a dovednosti potřebné v praktickém životě, dovednosti správně formulovat, argumentovat a pracovat s informacemi.

Předmět umožňuje rozšířit si vědomosti tak, že žák si může vybrat matematiku jako volitelný předmět maturitní zkoušky.

### Cíle vzdělávání

Matematické vzdělávání se podílí na utváření kvantitativních a prostorových vztahů a na rozvoji intelektových schopností, tzn. abstraktního myšlení, vytváření úsudků a řešení problémů. Klade důraz na srozumitelnou a věcnou argumentaci a schopnost správně pracovat s informačními zdroji.

Výuka předmětu Seminář z matematiky směřuje především k tomu, aby žák:

* efektivně numericky počítal a uměl odhadnout výsledek,
* posoudil reálnost výsledku vzhledem ke skutečnosti,
* využíval matematických poznatků v praktických úlohách,
* matematizoval reálné situace,
* využíval informace zadané různými způsoby – tabulky, grafy,
* důvěřoval ve vlastní schopnosti,
* řešením složitějších matematických problémů posiloval svoji vytrvalost a houževnatost

### Výukové strategie

Metody a formy výuky jsou voleny v závislosti na charakteru a obsahu učiva.

Patří k nim výklad učiva, frontální práce učitele se žáky, diskuse se současnou demonstrací na příkladech, řízený rozhovor učitele se žáky, řešení problémových úloh, skupinová práce žáků na zadaných úkolech, samostatná práce žáků při procvičování a opakování učiva, práce s učebnicemi, matematickými sbírkami a tabulkami, práce s dostupnou výpočetní technikou, vyvozování poznatků a jejich aplikace atd. Nedílnou součástí výuky je společný rozbor domácích prací žáků.

### Hodnocení výsledků žáků

Kritéria hodnocení vycházejí ze školního řádu.

Učitel soustavně sleduje výkony a aktivitu žáka během vyučovací hodiny. Prostřednictvím písemného a ústního zkoušení kontroluje učitel připravenost žáka na vyučování, učitel hodnotí i skupinovou práci žáků. Během každého ročníku vypracuje žák 4 samostatné 45 minutové písemné práce, stejná doba je věnována i analýze těchto prací. Dále žák absolvuje 3 až 6 písemných zkoušení v časovém rozsahu 10 až 20 minut a 1 až 2 ústní zkoušení se zápisem na tabuli v jednom pololetí.

### Přínos předmětu pro rozvoj klíčových kompetencí

Vzdělávání v předmětu Seminář z matematiky přispívá k rozvoji především těchto klíčových kompetencí:

* efektivně se učit a pracovat,
* porozumět zadání úkolu, určit jádro problému, navrhnout způsob řešení, popř. varianty řešení, a zdůvodnit jej,
* formulovat své myšlenky srozumitelně a souvisle, v písemné podobě přehledně a jazykově správně,
* obhajovat vlastní názory a řešení, ale také poslouchat názor jiných,
* adekvátně argumentovat ve prospěch vlastních názorů,
* plánovat postupy a úkoly potřebné k vyřešení problému,
* aplikovat matematické postupy při řešení praktických úkolů v běžných situacích, být finančně gramotný,
* vytvořit si zásobu matematických algoritmů a metod řešení,  správně užívat osvojených matematických pojmů a vztahů.

### Aplikace průřezových témat a mezipředmětových vztahů

**Člověk a životní prostředí**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby si:

* uvědomoval odpovědnost sebe a své generace za své jednání a jeho dopad na životní prostředí a ochranu přírody.

**Člověk a svět práce**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby:

* vyhledával a zpracovával statistické i jiné informace v různých oblastech lidského konání,
* byl motivován k celoživotnímu vzdělávání, posilování důvěry ve vlastní schopnosti a preciznost při práci.

**Informační a komunikační technologie**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby:

* získával informace s využitím sítě Internet,
* pracoval s informacemi z různých zdrojů a uměl je kriticky zhodnotit.

Předmět Seminář z matematiky je provázán s dalšími vyučovanými předměty, především s Matematikou, Fyzikou a ekonomickými předměty.

### Rozpis výsledků vzdělávání a učiva

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Oblast vzdělávání:**  **Matematické vzdělávání** | **Předmět: Seminář z matematiky** | | **Období:**  **IV. ročník** | |
| **Očekávané výstupy**  **Žák:** | **Tematický celek** | **Učivo** | **Ročník**  **Hodinová dotace** | **Mezipředmětová vazba**  **Průřezové téma** |
| * znázorní obecný úhel na jednotkové kružnici * převádí úhly z obloukové do stupňové míry a naopak * znázorní goniometrické funkce * používá vlastností goniometrických funkcí při řešení jednoduchých goniometrických rovnic | Goniometrie a trigonometrie | * orientovaný úhel * míra oblouková a stupňová * goniometrické funkce obecného úhlu * věta sinová a kosinová * řešení obecného trojúhelníka * základní goniometrické rovnice | IV.  60 | ZPV  PT: Člověk a svět práce |
| * charakterizuje posloupnost jako speciální případ funkce * z prvků posloupnosti určí vzorec pro n-tý člen a naopak * charakterizuje aritmetickou posloupnost * řeší reálné úlohy na aritmetickou posloupnost * charakterizuje geometrickou posloupnost * řeší reálné úlohy na geometrickou posloupnost * orientuje se v základních pojmech finanční matematiky a provádí výpočty jednoduchých finančních úloh | Posloupnosti a jejich využití posloupnost  aritmetická posloupnost  geometrická posloupnost  základy finanční matematiky | * posloupnost jako zvláštní případ funkce * způsoby zadání posloupností * vzorec pro n-tý člen posloupnosti * aritmetická posloupnost a její využití * geometrická posloupnost a její využití * úroková míra a úrok * jednoduché úročení, úroková doba * složené úročení, úrokovací období * spoření * splácení dluhů |  | EK  PT: Člověk a svět práce |
| * užívá vztahy pro počet variací bez opakování v úlohách z praxe * užívá vztahy pro počet permutací bez opakování v úlohách z praxe * počítá s faktoriály * užívá vztahy pro počet kombinací bez opakování v úlohách z praxe * počítá s kombinačními čísly * operuje s binomickou větou * užívá základní pojmy pravděpodobnosti * určí pravděpodobnost * náhodného jevu (i kombinatorickým postupem) * užívá základní pojmy statistiky * čte, sestaví a vyhodnotí tabulky, diagramy a grafy se statistickými údaji | Kombinatorika, pravděpodobnost a statistika v praktických úlohách  kombinatorika  pravděpodobnost  základy statistiky | * úvod do kombinatoriky (kombinatorické pravidlo součinu) * variace bez opakování * permutace, faktoriál * kombinace bez opakování * kombinační čísla a jejich vlastnosti * binomická věta * úvod do pravděpodobnosti * náhodný jev, pravděpodobnost náhodného jevu, nezávislost jevů * úvod do statistiky * statistický soubor * absolutní a relativní četnost * variační rozpětí * tabulky, diagramy a grafy |  | PT: Informační a komunikační technologie |
| * sestrojí bod na přímce, v rovině a v prostoru * určuje vzdálenost dvou bodů a souřadnice středu úsečky * charakterizuje vektor a určuje jeho velikost * operuje s vektory, určuje odchylku vektorů * vyjadřuje rovnice přímky v parametrickém, v obecném a ve směrnicovém tvaru * převádí parametrické vyjádření přímky do obecného a směrnicového tvaru a naopak * určuje vzájemnou polohu přímek a průsečík u přímek různoběžných * určuje odchylku přímek * určuje vzdálenost bodu od přímky | Analytická geometrie v rovině  Vektorová algebra  Analytická geometrie v rovině | * soustava souřadnic na přímce a v rovině (rozšíření i na prostor) * vzdálenost dvou bodů, střed úsečky * vektor a jeho velikost * operace s vektory * odchylka vektorů * parametrické vyjádření přímky * obecná rovnice přímky * směrnicový tvar rovnice přímky * vzájemná poloha přímek * odchylka přímek * vzdálenost bodu od přímky |  | ZPV  PT: Informační a komunikační technologie |
| * systematizuje matematické poznatky získané v průběhu studia a účelně je využívá při * řešení problémových úloh | Systematizace poznatků z učiva střední školy | * shrnutí učiva * praktické úlohy |  |  |

## Učební osnova předmětu: Společenskovědní seminář (SVS)

Oblast vzdělávání: společenskovědní vzdělávání

Platnost: 1. 9. 2020 počínaje 1. ročníkem

Celkem hodin týdně: 2 hodiny

### Obecný cíl vyučovacího předmětu

Cílem předmětu Společenskovědní seminář je připravit žáka na aktivní a odpovědný život v demokratické společnosti. Přispívá k všeobecnému rozhledu, kultivuje pozitivní hodnotový systém a vede k rozvoji osobnosti žáka.

### Charakteristika učiva

Vyučovací předmět Společenskovědní seminář vychází ze společenskovědního vzdělávání RVP a katalogu požadavků k maturitní zkoušce. Je vyučován ve 4. ročníku s časovou dotací 2 hodiny týdně. Společenskovědní seminář je koncipován tak, aby volně navazoval na předměty Základy společenských věd a Ekonomika, informace zde nabyté prohluboval a trvale upevňoval, aby žák byl dobře připravený na maturitní zkoušku.

Seminář se intenzivně věnuje otázkám politologie, psychologie, sociologie, práva, mezinárodních vztahů, ekonomie, filozofie a etiky. Důraz je kladen na teoretické, ale především na praktické vědomosti a všeobecný přehled žáka. Předmět je možno zvolit jako podporu k volitelné maturitní zkoušce.

### Cíle vzdělávání

Výuka předmětu Společenskovědní seminář směřuje především k tomu, aby žák:

* rozvíjel osobní i občanskou zodpovědnost za své rozhodnutí a jednání a odpovědnost za věci veřejné,
* osvojil si základní principy demokratických hodnot, respektování lidských práv, svobody a tolerance, učil se jednat v souladu s humanitou a rozpoznával nedemokratické principy, jejich nebezpečí a nebezpečí korupce a kriminality,
* respektovat druhé lidi, vnímat jejich identitu a jedinečnost a oprostit se od všech předsudků, intolerance, rasismu a etnické, náboženské a jiné nesnášenlivosti,
* posuzoval filozofické, etické a náboženské otázky v praktickém životě a hledal na ně odpovědi.

### Výukové strategie

Pro splnění výukových a výchovných cílů je využito střídání různých forem výuky. Preferovaná jsou praktická cvičení a aktivity a diskuze o jednotlivých tématech se snahou hledání vlastních odpovědí. Pro jednotlivá témata je využito i skupinové práce, práce s texty a dokumenty a práce s audiovizuální technikou, počítačem a internetem. Jednotlivé formy výuky mají vést žáky k rozvoji komunikace a ke zpracovávání témat prostřednictvím referátů a ročníkových prací.

### Hodnocení výsledků žáků

V hodinách Společenskovědního semináře je žák hodnocen v souladu se školním řádem slovně i písemně. Hodnoceny jsou znalosti žáka nabyté v rámci probrané látky společně s jeho jazykovými a komunikačními dovednostmi.

### Přínos předmětu pro rozvoj klíčových kompetencí

Vzdělávání v předmětu Společenskovědní seminář přispívá k rozvoji především těchto klíčových kompetencí:

* uplatňovat různé způsoby práce s textem, být čtenářsky gramotný,
* jednat odpovědně, samostatně a iniciativně v souladu s morálními principy a zásadami společenského chování,
* zpracovávat informace a kriticky je využívat, účastnit se aktivně diskuzí, formulovat a obhajovat své názory a postoje,
* porozumět úkolům a hledat jádro problémů, navrhovat možné varianty řešení problémů,
* obhajovat dodržování zákonů, lidských práv a specifika osobností druhých lidí, vystupovat proti jakémukoli bezpráví, xenofobii a diskriminaci,
* znát možnosti svého dalšího vzdělávání, zejména v oboru a povolání,
* adaptovat se na měnící se životní a pracovní podmínky a podle svých možností je ovlivňovat,
* být připraven řešit své sociální a ekonomické záležitosti,
* orientovat se aktivně v politickém a společenském dění u nás a ve světě.

### Aplikace průřezových témat a mezipředmětových vztahů

**Občan v demokratické společnosti**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby se:

* orientoval v informacích z medií, kriticky je hodnotil a optimálně využíval pro své potřeby,
* zaujímal stanoviska k osobní svobodě jednotlivce a sociální odpovědnosti,
* rozebíral základní existenční otázky a hledal na ně odpovědi.

**Člověk a svět práce**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby:

* dokázal vyhledávat a posuzovat informace o profesních příležitostech a orientovat se na trhu práce,
* uvedl základní aspekty pracovního poměru, práva a povinnosti zaměstnanců a zaměstnavatelů, základy soukromého podnikání.

Předmět Společenskovědní seminář je provázán s dalšími vyučovanými předměty, především jsou to Základy společenských věd, Dějepis, Ekonomika a Český jazyk a literatura.

### Rozpis výsledků vzdělávání a učiva

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Oblast vzdělávání:**  **Společenskovědní vzdělávání** | **Předmět: Společenskovědní seminář** | | **Období:**  **IV. ročník** | |
| **Očekávané výstupy**  **Žák:** | **Tematický celek** | **Učivo** | **Ročník**  **Hodinová dotace** | **Mezipředmětová vazba**  **Průřezové téma** |
| * popíše období vývoje lidského jedince * vyjmenuje činitele psychického vývoje lidského jedince * definuje socializaci * uvede hlavní psychologické přístupy * uvede základní aspekty lidské osobnosti * prokazuje znalost poznávání sebe i druhých, podílí na rozvoji mezilidských vztahů * navrhne řešení konfliktních mezilidských vztahů | Člověk jako jedinec | * lidský jedinec a jeho vývoj * psychologie osobnosti * učení a poznávání člověka * interpersonální vztahy | IV.  60 | ZSV |
| * uvede zvláštnosti sociálních útvarů a chování davů * určí vztah osobnosti a sociální role * rozlišuje pojem veřejnost a veřejné mínění * hodnotí problém sociální nerovnosti * objasní vztah přírody a kultury, vznik institucí a úlohu státu * aplikuje význam práce * zhodnotí funkce rodiny * uvede hlavní charakteristiky sociologie jako vědní disciplíny | Člověk a společnost | * člověk a sociální seskupení * sociální hnutí * sociální struktura * vztah přírody a společnosti * sociální kontrola a deviace * svět práce a organizace * rodina * společenské procesy * proměny hodnot * sociologie a sociologický výzkum |  | ZSV, DEJ  PT: Občan v demokratické společnosti |
| * vymezí pojem stát a ústava – na konkrétních příkladech objasní pojmy občan a obyvatel * posoudí formy demokracie – demonstruje klíčové znaky forem státu a znaky diktatur – porovná postavení občana v demokratickém a totalitním státě * popíše aktuální politický systém ČR a politické dění * uvede jednotlivé subjekty státní správa a samosprávy * uvede hlavní charakteristiky politologie jako vědy | Člověk a stát | * teorie základů státu * politika a politické ideologie * demokratický právní stát * politický systém ČR * státní správa a samospráva – politologie |  | ZSV  PT: Občan v demokratické společnosti |
| * charakterizuje úlohu tržní ekonomiky * identifikuje cenové triky a klamavou nabídku – uvede na konkrétních příkladech formy podnikání * porovná druhy obchodních společností * vyhodnotí nabídku různých pracovních příležitostí * uvede příklady jednotlivých forem platby peněz * posoudí na konkrétních příkladech různé formy investic a posoudí jejich výnosnost a rizika – popíše činnost bank * uvede příklady zásahů státu do tržní ekonomiky * vyjmenuje přímé a nepřímé daně | Člověk a ekonomie | * tržní ekonomika * podnikání * zaměstnání * peníze a osobní finance * národní hospodářství a úloha státu v tržní ekonomice |  | ZSV, EK |
| * vymezí pojem práva a právních vztahů * uvede základní fáze legislativního procesu v ČR * popíše systém právního * uspořádání ČR * definuje kořeny a vývoj práva * uvede příklady fyzické a právnické osoby * uvede příklady právních vztahů * vyjmenuje účastníky občanského soudního řízení – vysvětlí, v čem spočívá význam právního manželství * na konkrétních příkladech rozliší základní typy pracovního poměru * vyjmenuje podmínky trestní odpovědnosti, uvede, * rozliší trestný čin a přestupek | Člověk a právo | * právo a právní systém * kořeny práva * právní vztahy * občanské právo * rodinné právo * pracovní právo * trestní právo * právní ochrana |  | ZSV  PT: Člověk a svět práce |
| * uvede základní aspekty evropské integrace * vyjmenuje základní orgány * Evropské unie a jejich funkce * popíše činnost a funkce OSN * vysvětlí historii a současnost * NATO * uvede konkrétní příklady globálních problému a posoudí jejich příčiny | Člověk v mezinárodním prostředí | * evropská integrace a evropská unie * mezinárodní organizace * globální problémy |  | ZSV  PT: Občan v demokratické společnosti |
| * vysvětlí zrod a důvod filozofického tázání * vyjmenuje jednotlivé filozofické disciplíny * uvede příklady filozofů a jejich myšlenek * zhodnotí současné filozofické trendy * vymezí vzájemný vztah hodnot a norem, morálky a etiky * na příkladech vysvětlí význam etiky pro současnou společnost * uvede hlavní světová náboženství, orientuje se v problematice církví | Člověk a svět | * vznik a význam filozofie * dějiny evropské filozofie * základní filozofické otázky historie * etika a morálka lidstva * světová náboženství |  | ZSV, CJL, DEJ  PT: Občan v demokratické společnosti |

## Učební osnova předmětu: Seminář z dějin výtvarné kultury (SDVK)

Oblast vzdělávání: umělecko-historická a výtvarná příprava

Platnost: 1. 9. 2020 počínaje 1. ročníkem

Celkem hodin týdně: 2 hodin

### Obecný cíl vyučovacího předmětu

Cílem předmětu Seminář z dějin výtvarné kultury je prohloubení a upevnění znalostí učiva, které studenti získali během předchozího studia v předmětu dějiny výtvarné kultury. Seminář systematizuje a uceluje dosavadní znalosti žáků v oblasti dějin umění od pravěku po současnost a pomáhá chápat souvislosti mezi vývojem výtvarného umění a vývojem společnosti. V předmětu je kladen velký důraz na přesahy probíraného učiva, průřezová témata a mezipředmětové vazby.

Cílem předmětu je pochopení současné umělecké a společenské situace na základě poznatků z teorie a dějin umění.

### Charakteristika učiva

Vyučující předmět Seminář z dějin výtvarné kultury vychází z umělecko-historické a výtvarné přípravy RVP. Je vyučován v posledním ročníku studia s časovou dotací 2 hodiny týdně jako volitelný předmět pro přípravu k maturitní zkoušce nebo k přijímacím zkouškám na vysoké školy uměleckého nebo kunsthistorického zaměření.

Obsahem vyučovacího předmětu jsou kulturně historické souvislosti vzniku a vývoje architektury, výtvarného a užitého umění od pravěku po současnost.

### Cíle vzdělávání

Výuka předmětu Seminář z dějin výtvarné kultury směřuje především k tomu, aby žák:

* upevnil a prohloubil znalosti jednotlivých historických období výtvarné kultury od jejího vzniku až po současnost
* dokázal shromažďovat informace a materiály těchto poznatků
* dokázal pracovat s textovými i obrazovými informacemi
* dovedl se souvisle kultivovaně vyjadřovat
* pasivně i aktivně používali odbornou terminologii
* argumentoval, naslouchal názorům druhých, vzájemně s ostatními spolupracoval
* chápal umění jako specifickou výpověď o skutečnosti
* nalézal inspiraci pro svou tvůrčí činnost, získal vlastní výtvarný názor
* měl povědomí o kulturním dění
* znal kulturní instituce, zejména důležité galerie a muzea u nás i ve světě

### Výukové strategie

Ve výuce je zdůrazňována vizuální stránka předmětu. Důraz je kladen na propojení teoretického výkladu s konkrétní obrazovou dokumentací a mezipředmětové vztahy. Součástí semináře je samostatná činnosti studentů – interpretace a analýzy uměleckých děl, referáty, diskuze. V předmětu je kladen důraz na individuální potřebu skupiny i jednotlivce v souvislosti s přípravou k maturitní zkoušce či přijímacím zkouškám uměleckého či kunsthistorického zaměření.

Neoddělitelnou součástí výuky jsou exkurze a návštěvy stálých sbírek umění a výstav.

### Hodnocení výsledků žáků

Hodnocení je v souladu se školním řádem. V předmětu se hodnotí hloubka porozumění dějinám umění, znalost a aplikace terminologie, schopnost porovnávat umělecká díla, skupinová i individuální práce, schopnost diskutovat a argumentovat. Známkou se hodnotí referáty, písemné práce i ústní zkoušení. Rovněž je hodnocena dovednost žáka pracovat soustředěně a se zaujetím. Cílem a základem každého hodnocení je poskytnout žákovi zpětnou vazbu.

Hodnocení by mělo vést k pozitivnímu vyjádření a mělo by být pro žáka motivující.

### Přínos předmětu pro rozvoj klíčových kompetencí

Vzdělávání v předmětu Seminář z dějin výtvarného umění přispívá k rozvoji především těchto klíčových kompetencí:

* mít pozitivní vztah k učení a vzdělávání,
* účastnit se aktivně diskusí, formulovat a obhajovat své názory a postoje
* pracovat v týmu a podílet se na realizaci společných pracovních a jiných činností
* přispívat k vytváření vstřícných mezilidských vztahů a k předcházení osobním konfliktům
* naučit se fakta, propojit probraná témata s ostatními předměty
* pracovat s informacemi z ověřených zdrojů a k získaným informacím přistupovat kriticky
* vyhledávat a využívat dostupných zdrojů informací o nových tendencích ve svém oboru.
* využívat znalosti o historickém vývoji a současných trendech výtvarné kultury pro vlastní tvorbu.
* uplatňovat vlastní výtvarný názor, výtvarně vnímat, myslet a samostatně se vyjadřovat
* podporovat hodnoty místní, národní, evropské i světové kultury a mít k nim vytvořen pozitivní vztah.

### Aplikace průřezových témat a mezipředmětových vztahů

Seminář z dějin výtvarné kultury má výrazně interdisciplinární charakter, přesahy se uplatňují zejména směrem k estetice, literatuře, dějepisu, výtvarné přípravě a informační a komunikační technologii.

**Občan v demokratické společnosti**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby:

* získal potřebné informace o životě v demokratické společnosti,
* srovnal demokratické ideály starověké a současné společnosti.
* dovedl se orientovat v mediálních obsazích, kriticky je hodnotit a optimálně využívat masová média
* vážil si materiálních a duchovních hodnot, dobrého životního prostředí a snažil se je chránit a zachovat pro budoucí generace

**Člověk a životní prostředí**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby:

* dodržoval zásady ekologické výchovy
* promýšlel propojení ekologie a umění.
* dokázal esteticky a citově vnímat své okolí a přírodní prostředí

**Informační a komunikační technologie**

Hlavním cílem je vést žáka k tomu, aby si:

vyhledával potřebné informace na internetu.

### Rozpis výsledků vzdělávání a učiva

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Oblast vzdělávání:**  **Uměleckohistorická a výtvarná příprava** | **Předmět: Seminář z dějin výtvarné kultury** | | **Období:**  **IV. ročník** | |
| **Očekávané výstupy**  **Žák:** | **Tematický celek** | **Učivo** | **Ročník**  **Hodinová dotace** | **Mezipředmětová vazba**  **Průřezové téma** |
| * vymezí obsah pojmů umění a kultura * užívá odbornou terminologii * časově vymezí umělecká období, slohy a směry | Úvod do předmětu | * vymezení pojmů umění a kultura * mezioborové vztahy * základní terminologie * časová osa jednotlivých uměleckých období a jejich stručná charakteristika, rekapitulace učiva | IV.  60 | ES. DVK, VPŘ  PT: Informační a komunikační technologie |
| * periodizuje pravěké umění * rozezná charakteristické znaky jeskynních maleb, plastik, keramiky | Umění pravěku | * Pravěké památky evropské a mimoevropské |  | ES, DVK, DEJ  PT: Člověk a životní prostředí |
| * rozezná základní typy architektury, sochařství, malířství a užitého umění v jednotlivých kulturách * lokalizuje významná kulturní centra * identifikuje a srovnává umělecké projevy a památky v jednotlivých kulturách * zhodnotí význam starověkých kultur a vliv na umění následující | Umění starověku | * umění Mezopotámie, * umění Egypta, * Asijské umění * Mínojské a mykénské umění * Řecké umění * Etruské umění * Umění antického Říma |  | ES, DVK, DEJ, CJL, TP  PT: Občan v demokratické společnosti, Informační a komunikační technologie |
| * periodizuje středověk * orientuje se v kulturních souvislostech doby * rozezná hlavní architektonická, sochařská a malířská díla * zhodnotí význam umění středověku a vliv na umění následující | Umění středověku | * Křesťanské antické umění * Umění raně středověké Evropy * Románské umění * Gotické umění |  | ES, DVK, DEJ, ZSV  PT: Občan v demokratické společnosti |
| * časově vymezí jednotlivá období, orientuje se v kulturních souvislostech doby * identifikuje znaky a výtvarné projevy v jednotlivých obdobích * pojmenuje významné umělecké osobnosti a jejich dílo * porovná renesanci baroko, rokoko a klasicismus | Umění novověku | * Renesance * Baroko * Rokoko * Klasicismus |  | ES, DVK, DEJ, CJL |
| * časově vymezí jednotlivá období, orientuje se v kulturních souvislostech doby * identifikuje znaky a výtvarné projevy v jednotlivých obdobích * pojmenuje významné umělecké osobnosti a jejich dílo | Umění 19. století | * Romantismus * Realismus * Historizující architektura * Impresionismus, Postimpresionismus * Pointilismus * Symbolismus * Secese |  | ES, DVK, DEJ, CJL, TF  PT: Člověk a životní prostředí |
| * vysvětlí společenské události doby, uvědomuje si jejich vliv na umění * lokalizuje kulturní centra * rozezná znaky a projevy jednotlivých směrů * orientuje se v námětech, technikách a materiálech jednotlivých směrů * posoudí dílo a přínos významných tvůrců * porovná díla českých * a světových tvůrců * rozlišuje pojmy * modernismus a postmodernismus | Umění 20. století  Umělecké směry do 1. světové války  Umění meziválečného období  Umění 2. poloviny 20. století | * Fauvismus, Expresionismus, Kubismus, Futurismus, Abstrakce * Dadaismus, Surrealimus, Bauhaus, Funkcionalismus * Totalitní umění, abstraktní expresionismus, Informel * Nová figurace, Neodada * Fotorealismus, Popart, Opart, Kinetické umění, Minimalismus, Konceptualismus, Landart, Umění akce, Instalace, Nová média * Socialistický realismus, brutalismus * Postmodernismus |  | ES, DVK, DEJ, CJL, ZSV, FF, VT, GD  PT: Občan v demokratické společnosti, Člověk a životní prostředí |
| * orientuje se v současné umělecké tvorbě v našich zemích i v zahraničí * jmenuje významné české a zahraniční umělecké a muzejní sbírky | Umění 21. století | * Současné umění * Nová média |  | ES, DVK, ZSV, FF, VT, GD  PT: Občan v demokratické společnosti, Člověk a životní prostředí |

## Předpokládané projekty doplňující výuku vyučovacích předmětů

Realizované třídní a školní projekty rozšiřují mezipředmětové vazby a přispívají k posílení stávajících a k získání dalších klíčových a odborných kompetencí žáků.

Lze je zařadit do výuky podle časových možností jednotlivých předmětů, materiálního zabezpečení, na základě vlastní aktivity žáků a dalších aktuálních okolností doprovázejících skladbu výuky. Tato doporučená témata menších projektových zadání lze využívat a doplňovat podle uvážení příslušných vyučujících.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Název projektu** | **V rámci předmětů** | **Stručný popis** |
| Od kouřových signálů k sociálním sítím | INT, CJL | Vývoj komunikačních technologií od starověku po současnost.  Zpracování samostatných prací na jednotlivé komunikační technologie. |
| Nekonečný příběh o rovnováze | EK, INT, CJL | Historie a vývoj ekonomického myšlení – vyhledávání, zpracování a prezentace přehledu historie ekonomie, poučení se z historických chyb i výher. |
| Náš kalendář | VPŘ, PRO, FF, DI | Autorská tvorba ztvárněná do podoby kalendáře, který prezentuje práci žáků. |
| Design v průběhu staletí | DVK | Historický vývoj designu, trendy a inspirace – zpracování přehledu vývoje ve formě skript |
| Tvoříme učební pomůcky | DVK, VPŘ, CJL | Tvorba vlastních výukových panelů v rámci DVK pro různé slohy a světové kultury. |
| Současní designéři | DVK | Prezentace prací současných designérů a jejich tvorby formou výstavy: panely s fotografiemi a popisky |
| Vytvoř portrét spolužáka | FF, VPŘ | V předmětu FF vytvořit portrétní fotografie spolužáků z nižších ročníků. V předmětu VPŘ tyto vytištěné fotografie dotvářet jednou z výtvarných technik využívaných Jiřím Kolářem. |
| Dokumentuj! | VT, FF, PRO | Vytvořit videodokument z akce pořádané školou VT, včetně graficky zpracovaného obalu PRR s vlastní autorskou fotografií FF |
| Where is my home? | ANJ, INT | Prezentace rodného kraje a města v angličtině s užitím Power Pointu. |
| Auction-sale | ANJ | Dramatizované vystoupení. Aukce grafických předmětů (vlastní výtvory žáků) v anglickém jazyce. |
| Statistika na silnicích | MAT | Sběr a vyhodnocení statistických dat |
| Souboj hlav | MAT | Turnaj v logických hrách |
| Divadelní představení | CJL, ZSV | Žákovské zpracování dramatu, kulis, kostýmů včetně veřejné prezentace. |
| Jak na informace kolem nás | CJL, INT, ZSV | Orientace v jednotlivých zdrojích informací, práce na ryze odborném referátu a jeho grafickém zpracování. |
| Já komunikuji, ty komunikuješ.... | ZSV, CJL, FF | Praktický nácvik komunikačních prostředků a modelových situací – scénky nahrávané na video, hodnocení a rozbor, chyby komunikace. |

# Autoevaluace školy a ŠVP

Vlastní hodnocení ŠVP a školy samotné poskytuje cennou zpětnou vazbu o kvalitě vzdělávání a plnění vytyčených cílů a je výsledkem dlouhodobého a systematického posuzování všech oblastí činnosti školy.

Podílejí se na něm různou měrou všichni účastníci výchovně-vzdělávacího procesu ve škole. Autoevaluace školy je součástí výroční zprávy školy, která je přístupná svými informacemi pro všechny zájemce.

ŠVP je každoročně jednotlivými předmětovými sekcemi zhodnocen a jsou navrženy a prodiskutovány možné úpravy.

# Autorský kolektiv

Ředitel školy: Mgr. Petr Procházka

Školní koordinátor tvorby ŠVP: Ing. Bc. Ludmila Čaňková

Pracovní tým: pedagogičtí pracovníci jednotlivých předmětů vyučující na škole

Za konzultace a veškerou pomoc při aktualizaci tohoto ŠVP děkujeme firmě Warhorse Studios s.r.o. a Volcanoid s.r.o.