

**Střední škola designu a umění, knižní kultury
a ekonomiky Náhorní**

ŠKOLNÍ VZDĚLÁVACÍ PROGRAM

Grafický design

zaměření Knižní grafika a ilustrace



IDENTIFIKAČNÍ ÚDAJE

Název a adresa školy:

Střední škola designu a umění, knižní kultury a ekonomiky Náhorní
182 00 Praha 8, U Měšťanských škol 525/1

Zřizovatel:

Hlavní město Praha se sídlem Praha 1, Mariánské náměstí 2

Název ŠVP:

Grafický design

Kód a název oboru vzdělání:

82-41-M/05 Grafický design

Zaměření:

Knižní grafika a ilustrace

Stupeň poskytovaného vzdělání:

Střední vzdělání s maturitní zkouškou
Kvalifikační úroveň EQF 4

Délka a forma vzdělávání:

4 roky v denní formě

Platnost od: 1. 9. 2025 počínaje 1. ročníkem

Jméno ředitelky školy:

Ing. Hana Pavelková

Kontakty pro komunikaci:

Ing. Hana Pavelková

Tel.: 284 690 544

pavelkovah@ssnahorni.cz

www.ssnahorni.cz

V Praze dne 31. 8. 2025

Ing. Hana Pavelková
ředitelka školy

Obsah

1. PROFIL ABSOLVENTA	3
Popis uplatnění absolventa v praxi	3
Výčet kompetencí absolventa:	3
Způsob ukončení vzdělávání a potvrzení dosaženého vzdělání, stupeň dosaženého vzdělání	5
2. CHARAKTERISTIKA VZDĚLÁVACÍHO PROGRAMU	6
Podmínky pro přijetí ke vzdělávání	6
Popis celkového pojetí vzdělávání	6
Metody výuky	6
Promítnutí průřezových témat do jednotlivých předmětů:	7
Průřezová témata:	8
Organizace výuky	10
Způsob hodnocení žáků	10
Vzdělávání žáků se speciálními vzdělávacími potřebami a žáků nadaných	11
Vzdělávání žáků se speciálními vzdělávacími potřebami a žáků nadaných	12
Způsob ukončení vzdělávání	18
Profilová část maturitní zkoušky	18
3. UČEBNÍ PLÁN PRO ŠVP	19
4. PŘEHLED ROZPRACOVÁNÍ OBSAHU VZDĚLÁVÁNÍ V RVP DO ŠVP	21
5. MATERIÁLNÍ A PERSONÁLNÍ ZABEZPEČENÍ VZDĚLÁVÁNÍ	23
Materiální zabezpečení vzdělávání	23
Personální zabezpečení vzdělávání	23
Spolupráce se sociálními partnery při realizaci ŠVP	23
6. UČEBNÍ OSNOVY	24
1. Český jazyk a literatura	24
2. Anglický jazyk	36
3. Základy společenských věd	49
4. Fyzika	60
5. Chemie	64
6. Biologie	68
7. Základy ekologie	72
8. Matematika	77
9. Tělesná výchova	83
10. Informační a komunikační technologie	93
11. Počítačová grafika	99
12. 3D grafika	105
13. Dějiny výtvarné kultury	110
14. Výtvarná příprava	122
15. Písmo	127
16. Figurální kreslení	132
17. Ekonomika	137
18. Propagace	143
19. Technologie	150
20. Výtvarné cvičení	155

21.	Technické kreslení.....	160
22.	Typografie	163
23.	Navrhování	168
24.	Realizační tvorba ilustrační	173
25.	Volná grafika.....	178
26.	Dějiny knižní kultury	183
7.	VOLITELNÉ VYUČOVACÍ PŘEDMĚTY	189
27.	Cvičení z anglického jazyka.....	189
28.	Animace	194
29.	3D animace.....	200
30.	Digitální fotografie.....	205
31.	Dějiny umění.....	211
32.	Technické kreslení (vol.).....	217
33.	Kreslířské a malířské techniky	221
34.	Kaligrafie.....	225
8.	PŘÍLOHY	229
	Příloha č. 1 – Kritéria pro přijímání uchazečů ke studiu	229
	Příloha č. 2 – Pravidla hodnocení výsledků vzdělávání žáků.....	230

1. Profil absolventa

Popis uplatnění absolventa v praxi

Při studiu oboru grafický design prochází žák výtvarnou a praktickou přípravou v 1. a 2. ročníku podle ŠVP Grafický design. Od 3. ročníku se obor profiluje zaměřením Knižní grafika a ilustrace. Žáci se během studia seznámí s využitím kreslířských, malířských a grafických technik a jejich kombinací v ilustrační a grafické tvorbě. Žáci získávají znalosti a dovednosti v oblasti písma a typografie, propagace a počítačové grafiky. Dále si osvojí problematiku typografického řešení tiskovin a grafické úpravy knih a jejich realizaci v grafických programech. Žáci jsou průběžně seznamováni s novými trendy v oblasti grafického designu včetně digitálních technologií využitelných při výkonu odborných činností. k celkovému kulturně historickému přehledu, potřebnému pro profesionální práci, přispívá výuka dějin výtvarné a knižní kultury a dalších humanitních předmětů. Absolventi jsou připraveni pro vykonávání budoucího povolání i pro navazující studium na vyšších odborných a vysokých školách převážně uměleckého zaměření. Uplatnění nachází jako samostatní výtvarníci, ilustrátoři nebo zaměstnanci v nakladatelstvích, grafických studiích a reklamních agenturách.

Výčet kompetencí absolventa:

Vzdělávání v oboru grafický design se zaměřením na knižní grafiku a ilustrace směřuje v souladu s cíli středního odborného vzdělávání k tomu, aby si žáci vytvořili následující klíčové kompetence a odborné kompetence.

Klíčové kompetence

- Kompetence k učení
- Kompetence k řešení problémů
- Komunikativní kompetence
- Personální a sociální kompetence
- Občanské kompetence a kulturní povědomí
- Kompetence k pracovnímu uplatnění a podnikatelským aktivitám
- Matematické kompetence
- Digitální kompetence

Odborné kompetence

- Dbát na bezpečnost práce a ochranu zdraví při práci
- Usilovat o nejvyšší kvalitu své práce, výrobků nebo služeb
- Jednat ekonomicky a v souladu se strategií udržitelného rozvoje
- Ovládat základy výtvarné užité tvorby
- Provádět činnosti související s grafickou tvorbou webdesignu, 2D a 3D grafiky, statických i nestatických digitálních záznamů

Žák je veden tak, aby:

- byl schopen se svými odbornými a osobními předpoklady úspěšně začlenit do dalšího působení v oblasti grafického designu zaměřeného na knižní grafiku a ilustraci
- měl reálnou představu o své profesi a svých možnostech v jejím rámci
- uměl samostatně navrhovat a realizovat ilustrace a typografickou úpravu tiskovin
- byl schopen efektivně využívat digitální nástroje potřebné nebo vhodné pro svou odbornou činnost v oblasti knižní grafiky a ilustrace

- uměl ovládat potřebnou sadu digitálních zařízení, aplikací a služeb, včetně nástrojů z oblasti umělé inteligence a využíval je v pracovním prostředí i při zapojení do veřejného života
- při tvořivé činnosti uměl využít potenciál, který nabízejí digitální média a při posuzování výsledků této tvorby uplatňoval estetická kritéria
- uměl se orientovat v aktuálních trendech současného grafického designu
- uměl nastavovat a měnit digitální technologie i způsob jejich použití podle toho, jak se vyvíjejí dostupné možnosti a jak se mění pracovní prostředí a nástroje
- byl schopen průběžně sledovat vývoj digitálních technologií nejen v souvislosti s oborem grafický design, ale i z hlediska společenského a osobního
- zvládl skloubit tradiční výtvarné prostředky s digitálními technologiemi a tvůrčím způsobem je ve své práci aplikovat
- uměl efektivně pracovat a komunikovat v oblasti marketingu, reklamy a sales promotion
- dokázal získávat, posuzovat, spravovat, sdílet a sdělovat data, informace a digitální obsah v různých formátech v osobní či profesní komunitě a k tomu byl schopen zvolit efektivní postupy, strategie a způsoby, které odpovídají konkrétní situaci a účelu
- snažil se celoživotně vzdělávat, měl pozitivní vztah k získávání nových znalostí, hledal souvislosti, propojoval poznatky z různých oblastí a vytvářel si komplexnější pohled
- dokázal poradit ostatním s běžnými technickými problémy v oblasti digitálních technologií
- jednal při spolupráci, komunikaci a sdílení informací v digitálním prostředí eticky, s ohleduplností a respektem k druhým
- byl schopen v digitálním prostředí předcházet situacím ohrožujícím bezpečnost zařízení i dat a situacím ohrožujícím jeho duševní a tělesné zdraví i zdraví ostatních
- znal a dodržoval základní právní předpisy, týkající se bezpečnosti a ochrany zdraví při práci a požární ochrany, hygienické předpisy a zásady
- dodržoval zákony v pracovním i mimopracovním prostředí a jednal v souladu s morálními zásadami společenského chování
- dokázal kriticky myslet, umět se rozhodnout a být zodpovědný za svá rozhodnutí a výsledky svých činů
- uměl se správně vyjadřovat ústní i písemnou formou
- uměl formulovat jasně a srozumitelně své myšlenky, obhajovat své názory a postoje, užívat správně odborné terminologie
- aktivně se účastnil diskusí, respektoval názory druhých, jejich rozdílnost a různorodost uznával hodnoty a postoje pro život v naší společnosti
- vystupoval proti nesnášenlivosti, xenofobii a diskriminaci
- přijímal a zodpovědně plnil svěřené úkoly
- cíleně a efektivně využíval samostatnou práci i práci v týmu
- dodržoval zákony, respektoval práva a osobnost jiných lidí, jednal v souladu s morálními principy a zásadami společenského chování
- měl odpovědný vztah ke kulturnímu a historickému dědictví, k životnímu prostředí a jednal hospodárně v souladu se záměrem udržitelného rozvoje
- usiloval o nejvyšší kvalitu své práce a chápal ji jako nástroj pro vlastní realizaci i jako nástroj konkurenceschopnosti
- jednal odpovědně, samostatně, aktivně a iniciativně nejen ve vlastním zájmu, ale i v zájmu veřejném
- adaptoval se na měnící se životní prostředí a pracovní podmínky

- zvládal stresové situace, dovedl řešit běžné pracovní i mimopracovní problémy a náročné životní situace
- dokázal se snadno začlenit svými osobními i odbornými předpoklady do dalšího působení ve společnosti a uznával hodnoty a postoje nezbytné pro život v naší společnosti

Způsob ukončení vzdělávání a potvrzení dosaženého vzdělání, stupeň dosaženého vzdělání

Vzdělávání je zakončeno maturitní zkouškou. Obsah a organizace maturitní zkoušky se řídí školským zákonem a příslušným prováděcím předpisem. Dokladem o získání středního vzdělání s maturitní zkouškou je vysvědčení o maturitní zkoušce.

2. Charakteristika vzdělávacího programu

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), ve znění pozdějších předpisů
- vyhláškou č. 353/2016 Sb., o přijímacím řízení ke střednímu vzdělávání, ve znění pozdějších předpisů
- nařízením vlády č. 211/2010 Sb., o soustavě oborů vzdělání v základním, středním a vyšším odborném vzdělávání, ve znění pozdějších předpisů
- zákonem č. 500/2004 Sb., správní řád, ve znění pozdějších předpisů.

Součástí přijímacího řízení je talentová zkouška.

Ředitel školy zveřejní pro jednotlivá kola přijímacího řízení jednotná kritéria přijímání, způsob hodnocení jejich splnění a další podrobnosti organizace přijímacího řízení (pro první kolo přijímacího řízení do 31. října).

Popis celkového pojetí vzdělávání

Východiskem je RVP pro obor vzdělání 82-41-M/05 Grafický design. Cílem vzdělávání podle ŠVP Grafický design, zaměřením knižní grafika a ilustrace, je plnit společenské požadavky na vzdělávání a osobnostní rozvoj žáků. v procesu vzdělávání je kladen důraz na správné využívání odborných znalostí a dovedností a na schopnost rozvíjet kreativitu a výtvarné citění. Vzdělávání směřuje k tomu, aby byli absolventi schopni efektivně, bezpečně, sebejistě i kriticky využívat digitální nástroje při učení, ve své tvorbě, při práci, ve volném čase i při svém zapojení do společenského života. Důraz je kladen na schopnost získávat informace, orientovat se v digitálním prostředí, využívat vhodné digitální technologie pro odborné činnosti, komunikativní dovednosti, a schopnost řešit nastalé problémy. ŠVP tak vytváří předpoklady pro lepší uplatnění absolventů na trhu práce a pro další vzdělávání. Při přípravě žáků je kladen důraz na jejich odpovědnost, důslednost, čestnost, pracovitost, přesnost, soustavnost a podnikavost a na rozvíjení schopnosti přizpůsobit se měnícím se podmínkám. Ve výchovně vzdělávacím procesu je věnována pozornost výchově k celoživotnímu vzdělávání, mravní výchově, kulturní, etické a estetické výchově, komunikaci, protidrogovým tématům, prevenci sociálně patologických jevů, jako jsou závislosti, rasismus, xenofobie apod. Tato témata jsou zařazována do výuky podle potřeby a zájmu žáků. Požadavky sociálních partnerů a trhu práce získává škola především od subjektů, v nichž žáci vykonávají odbornou praxi, a od úřadů práce.

Metody výuky

Důraz je kladen na sociálně komunikativní stránky výuky, tj. asertivita, empatie, entuziasmus apod. Osvojování a rozvoj klíčových a odborných kompetencí se realizuje těmito metodami:

- autodidaktické, tj. osvojení technik samostatného učení a práce
- sociálně komunikativní
- motivační, simulační,
- praktickými cvičeními aplikující teoretické poznatky v praxi
- využívající digitální technologie

Při výuce jsou používány klasické i moderní metody výuky. Významnou součástí výuky je i efektivní motivace:

- soutěže, přehlídky, výstavy

- kurzy kresby a malby
- skupinové a projektové metody výuky
- přednášky a besedy s odborníky
- sebehodnocení
- exkurze, zájezdy
- odborné časopisy a literatura
- odborné informace z digitálního prostředí
- divadelní a filmová představení

Promítnutí průřezových témat do jednotlivých předmětů:

Průřezová témata jsou začleněna do výuky tak, aby se vázala k obsahu jednotlivých předmětů a přirozeným způsobem je rozvíjela. Žáci si jejich zásady osvojují nejen při tvorbě a prezentaci vlastních prací, ale i v běžném každodenním životě školy (třídění odpadu apod.).

Občan v demokratické společnosti:

český jazyk a literatura, anglický jazyk, základy společenských věd, informační a komunikační technologie, propagace, dějiny výtvarné kultury, dějiny knižní kultury, dějiny umění, písmo, typografie, navrhování, realizační tvorba ilustrační, volná grafika, technické kreslení, 3D grafika, počítačová grafika, animace, digitální fotografie, ekonomika, tělesná výchova.

Člověk a životní prostředí:

český jazyk a literatura, anglický jazyk, základy společenských věd, chemie, biologie, fyzika, matematika, technické kreslení, propagace, dějiny výtvarné kultury, písmo, typografie, výtvarné cvičení, výtvarná příprava, volná grafika tvorba, navrhování, realizační tvorba ilustrační figurální kreslení, 3D grafika, počítačová grafika, animace, digitální fotografie, ekonomika, tělesná výchova, technologie.

Člověk a práce:

český jazyk a literatura, anglický jazyk, základy společenských věd, chemie, biologie, fyzika, propagace, dějiny výtvarné kultury, dějiny umění, písmo, typografie, výtvarné cvičení, výtvarná příprava, ekonomika, tělesná výchova, technologie počítačová grafika, technické kreslení, figurální kreslení, volná grafika, navrhování, realizační tvorba ilustrační

Člověk a digitální svět:

Formou mezipředmětových vztahů se uplatňují souvislosti s různými předměty. Ve všech předmětech je hlavním cílem průřezového tématu vybavit žáky digitálními kompetencemi, které mají podpůrný charakter ve vztahu ke všem složkám kurikula. Digitální kompetence chápeme jako průřezové klíčové kompetence, to znamená kompetence, bez kterých není možné u žáků plnohodnotně rozvíjet další klíčové kompetence. Jejich základní charakteristikou je aplikace, tedy využití digitálních technologií při nejrůznějších činnostech a při řešení různých problémů.

- v oblasti odborného vzdělávání jsou žáci vedeni k tomu, aby efektivně využívali digitální nástroje potřebné nebo vhodné pro odborné výtvarné činnosti v oblasti grafického designu se zaměřením na knižní grafiku a ilustraci, aby byli schopni využít při tvořivých činnostech potenciál, který nabízejí digitální média, a aby při digitální tvorbě a posuzování výsledků této tvorby uplatňovali estetická kritéria
- v jazykovém vzdělávání a komunikaci jsou žáci vedeni zejména k tomu, aby byli schopni využít digitální technologie k vyjádření, formulaci a obhajobě svých názorů, k získávání informací z různých zdrojů i k jejich sdílení, předávání a prezentaci způsobem vhodným pro danou (komunikační) situaci a s ohledem na zamýšleného příjemce

- ve společenskovedním vzdělávání jsou žáci vedeni zejména k tomu, aby vnímali postavení, roli či vliv digitálních technologií a práci s nimi v historickém, politickém, sociálním, právním a ekonomickém kontextu
- v přírodovědném vzdělávání jsou žáci vedeni zejména k tomu, aby pracovali s digitálními technologiemi při vytváření modelů, při badatelských a experimentálních činnostech a jejich prezentaci, při zpracování a vyhodnocování získaných údajů, při analýze a řešení přírodovědných problémů a při komunikaci, vyhledávání a interpretaci přírodovědných informací
- matematické vzdělávání směřuje k tomu, aby žáci pracovali s digitálními technologiemi při řešení běžných situací vyžadujících efektivní způsoby výpočtu, při práci s matematickým modelem a při vyhodnocování a interpretaci výsledku řešení vzhledem k realitě, při řešení problémů, včetně diskuse a prezentace výsledků těchto řešení
- informatické vzdělávání žáky k hlubšímu porozumění principům, na kterých pracují digitální technologie, k rozvoji informatického myšlení žáků, které uplatní při řešení i neinformatických problémů, k bezpečnému používání digitálních technologií
- v ekonomickém vzdělávání jsou žáci vedeni k tomu, aby využívali vhodné nástroje pro výpočty ekonomických údajů (mzdy, RPSN aj.), pro jejich zobrazování (trendy nabídky a poptávky, podnikatelský záměr, rozpočet apod.) a aby používali dostupné aplikace k ekonomickým či pracovním účelům, např. k daňovým evidenčním povinnostem. Při výuce jednotlivých předmětů se uplatňují vazby na související učivo jiných předmětů formou mezipředmětových vztahů

Průřezová témata:

Průřezová témata podporují rozvoj osobnosti žáků, jejich společensky žádoucí návyky, postoje, způsob jednání.

Občan v demokratické společnosti

Žáci:

- osvojují si hodnoty demokratické společnosti a tím postoje a jednání aktivního občana
- učí se uznávat důstojnost všech lidí i jejich právo na svobodné názory, pokud neohrožují hodnoty demokratické společnosti
- učí se chovat jako občané své země
- učí se jednat nejen pro vlastní prospěch, ale i pro zájmy veřejnosti všech národností
- učí se zdravé míře sebevědomí, vytváření vlastního názoru i odpovědnosti za své chování a činy
- osvojují si zásady slušného chování ve společnosti, její etice a respektu k ostatním členům společnosti
- učí se mediální gramotnosti, kritickému přístupu k médiím a kvalitnímu výběru produktů pro své potřeby
- rozvíjí komunikativní dovednosti, jednání s lidmi, řešení konfliktů, hledání východisek, kompromisů a řešení
- učí se vážit si materiálních i kulturních hodnot minulých generací i hodnot dneška, aby je zachovali pro budoucí generace
- rozvíjejí bezpečné a etické chování v digitálním prostředí

Člověk a životní prostředí

Žáci:

- učí se poznávat nejen význam přírody pro život lidstva, ale i její krásu a vliv na chování a jednání člověka
- osvojují základní ekologické zákonitosti a uvědomují si negativní dopady způsobené lidmi
- utváří si názor na budoucnost, aby byl v souladu s udržitelným rozvojem a ekologicky přijatelný
- učí se zásadám úspornosti a hospodárnosti při využívání všech zdrojů
- orientují se v globálních problémech lidstva
- získávají přehled o možných způsobech ochrany přírody a o používání technologických
- a právních nástrojů pro zajištění udržitelného rozvoje
- získává poznatky o možných způsobech ochrany přírody
- využívají informace z digitálního prostoru

Člověk a svět práce

Žáci:

- učí se rozhodovat o vlastní profesní kariéře, uplatnit se na trhu práce, chápat jeho změny
- orientovat se ve světě vzdělávání nejen ve svém oboru, ale obecně
- uvědomují si změny hodnot současného světa a jeho vliv na estetické vnímání a vkus člověka i společnosti
- osvojují si nejnovější technické i technologické poznatky nejen v oboru, ale v rámci celospolečenského vývoje
- učí se hodnotit nové prvky a řadit je do struktury již poznaných skutečností
- uvědomují si zodpovědnost za vlastní život, význam vzdělání i celoživotního učení
- orientují se v potřebných právních předpisech, osvojují si komunikaci se zaměstnavateli, vlastní prezentaci, formulování svých cílů i postojů
- rozvíjejí digitální gramotnost a orientují se v digitálním prostředí

Člověk a digitální svět:

Digitální kompetence, ke kterým jsou žáci vedeni, jsou v nezbytné pro zaměstnatelnost, osobní naplnění, zdraví, aktivní a odpovědné občanství i sociální začlenění každého žáka.

Žáci:

- učí se efektivně orientovat v digitálním prostředí a využívat digitální technologie bezpečně, sebejistě, kriticky a tvořivě při práci, při učení, ve volném čase i při svém zapojení do společenského života
- ovládají potřebnou sadu digitálních zařízení, aplikací a služeb, včetně nástrojů z oblasti umělé inteligence, využívají je ve školním a pracovním prostředí i při zapojení do veřejného života
- digitální technologie a způsob jejich použití nastavují a mění podle toho, jak se vyvíjejí dostupné možnosti a jak se mění jejich vlastní potřeby nebo pracovní prostředí a nástroje
- jsou schopni rozpoznat, kdy je třeba vlastní digitální kompetence zdokonalit nebo aktualizovat, orientují se v aktuálním dění v oblasti kybernetické bezpečnosti
- učí se skloubit tradiční výtvarné prostředky s novými technologiemi a tvůrčím způsobem je ve své práci aplikovat
- vyrovnávají se s proměnlivostí digitálních technologií a posuzuje, jak vývoj technologií ovlivňuje společnost, osobní a pracovní život jedince a životní prostředí, zvažuje rizika
- a přínosy
- učí se respektovat současný význam pojmu mediální kultura jako výsledek činnosti elektronických médií

- při využívání digitálních služeb nejen v online prostředí posuzují jejich spolehlivost a
- postupují vždy s vědomím existence zásad ochrany osobních údajů a soukromí
- dané služby
- vytvářejí a spravují své digitální identity s vědomím souvislostí fyzického a digitálního světa
- aktivně pečují o svou digitální stopu, ať už ji vytvářejí sami, nebo někdo jiný
- předchází situacím ohrožujícím bezpečnost zařízení i dat, situacím ohrožujícím jeho tělesné a duševní zdraví i zdraví ostatních
- chrání sebe a ostatní před možným nebezpečím v digitálním prostředí
- chrání digitální zařízení, digitální obsah i osobní údaje v digitálním prostředí před poškozením či zneužitím
- přizpůsobují organizaci a uchování dat, informací a obsahu danému prostředí a účelu
- komunikují prostřednictvím různých digitálních technologií a přizpůsobují prostředky komunikace danému kontextu
- sdílejí prostřednictvím digitálních technologií data, informace a obsah s ostatními
- používají digitální technologie pro spolupráci a společné vytváření zdrojů a znalostí
- při spolupráci, komunikaci a sdílení informací v digitálním prostředí jedná eticky,
- s ohleduplností a respektem k druhým

Organizace výuky

Výuka má formu čtyřletého denního studia zakončeného maturitní zkouškou podle příslušných právních norem vydaných MŠMT. Poskytuje úplné střední odborné vzdělání s maturitním vysvědčením. Organizace výuky vychází z přípravy žáků pro jejich uplatnění na trhu práce v oblasti grafického designu se zaměřením na knižní grafiku a ilustraci, ale i z přípravy pro další studium. Teoretická výuka probíhá v učebnách SŠ DUKE Náhorní, Praha 8. Výuka odborných předmětů se uskutečňuje v odborných učebnách školy (ateliérech, dílnách, počítačových učebnách), vybavených potřebnými pomůckami, nástroji, stroji, materiálem, technikou a digitálními technologiemi. Dělení tříd na skupiny se uplatňuje podle počtu žáků ve třídě a kapacity učeben v souladu s platnými předpisy především při výuce cizích jazyků a odborných předmětů. Škola zajišťuje výuku anglického jazyka. Ve 3. ročníku si žáci vybírají volitelný předmět, ve kterém pokračují i ve 4. ročníku. Ve 2. ročníku žáci absolvují s vyučujícími odborných předmětů týdenní malířský kurz situovaný na území Prahy a jejího okolí. Ve 3. ročníku žáci jezdí s vyučujícími odborných předmětů do plenéru na týdenní malířský kurz. Po ukončení malířských kurzů jsou vytvořená díla vystavena ve veřejně přístupných prostorách školy. v obou pololetích 1. až 3. ročníku a v prvním pololetí 4. ročníku žáci zpracovávají klauzurní práce z odborného profilového předmětu, které jsou hodnoceny formou komisionální zkoušky. Škola umožňuje ve své budově zhlédnutí veřejně přístupné výstavy klauzurních prací. Během školního roku jsou do výuky aktuálně zařazovány návštěvy výstav, kulturních institucí, filmových a divadelních představení, besed s odborníky z praxe a další aktivity.

Způsob hodnocení žáků

Žáci jsou hodnoceni v souladu s platnými legislativními předpisy. Základem pro hodnocení výsledků vzdělávání žáků jsou pravidla pro hodnocení výsledků vzdělávání žáků, které jsou součástí školního řádu. Praktické dovednosti a teoretické znalosti jsou hodnoceny tradiční pětistupňovou škálou. Slovně se hodnotí především nezaručené kompetence, které mají výchovný charakter. Součástí hodnocení je i vzájemné hodnocení a sebehodnocení žáků. Hodnoceny jsou písemné a ústní projevy žáků i výsledky praktických činností. Pokud se žáci zúčastní různých

soutěží, promítne se jejich úspěšná aktivita do hodnocení příslušného předmětu. Vyučující se snaží využívat výchovnou a motivační funkci hodnocení. Klauzurní práce v rámci komisionální zkoušky jsou veřejné, škola tedy umožní žákům i veřejnosti formou výstavy zhlédnutí klauzurních prací. Veřejně přístupná výstava klauzurních prací slouží k vyšší motivaci žáků, vede je k zodpovědnosti a připravuje je na vstup do praxe. Komisionální zkouška probíhá v obou pololetích 1.–3. ročníku a v prvním pololetí 4. ročníku a má prokázat zvládnutí požadků na odborné předměty

Vzdělávání žáků se speciálními vzdělávacími potřebami a žáků nadaných

Vzdělávání žáků se speciálními vzdělávacími potřebami

Za žáka se speciálními vzdělávacími potřebami jsou považováni žáci, kteří k naplnění svých vzdělávacích možností nebo k uplatnění a užívání svých práv na vzdělávání na rovnoprávném základě s ostatními potřebují poskytnutí podpůrných opatření. Tito žáci mají právo na bezplatné poskytování podpůrných opatření z výčtu uvedeného v § 16 Školského zákona. Podpůrná opatření zajišťuje škola a školské zařízení. Podpůrná opatření se podle organizační, pedagogické a finanční náročnosti člení do pěti stupňů. Podpůrná opatření prvního stupně lze uplatnit i bez doporučení školského poradenského zařízení a nemají normovanou finanční náročnost. Podpůrná opatření druhého až pátého stupně může škola nebo školské zařízení uplatnit pouze s doporučením školského poradenského zařízení (ŠPZ) a s informovaným souhlasem zletilého žáka nebo zákonného zástupce žáka.

Začlenění podpůrných opatření do jednotlivých stupňů stanoví příloha č. 1 vyhlášky č. 27/2016 Sb. Různé druhy nebo stupně podpůrných opatření lze kombinovat za podmínek daných ŠZ a vyhláškou. Závazný rámec pro obsahové a organizační zajištění odborného vzdělávání všech žáků tvoří RVP pro jednotlivé obory vzdělání, na jejichž základě školy zpracují svůj ŠVP. Pro žáky s přiznanými podpůrnými opatřeními prvního stupně je ŠVP podkladem pro zpracování plánu pedagogické podpory (PLPP) a pro žáky s přiznanými podpůrnými opatřeními od druhého stupně je podkladem pro tvorbu individuálního vzdělávacího plánu (IVP). PLPP a IVP zpracovává škola. Při poskytování podpůrných opatření je možné zohlednit také § 67 odst. 2 ŠZ, který uvádí, že ředitel školy může ze závažných důvodů, zejména zdravotních, na žádost uvolnit žáka zcela nebo zčásti z vyučování některého předmětu. Žák uvedený v § 16 odst. 9 ŠZ může být uvolněn (nebo nemusí být hodnocen) také z provádění některých činností, ovšem nemůže být uvolněn z předmětu rozhodujícího pro odborné zaměření absolventa. Tzn., že žák nemůže být uvolněn z odborných teoretických i praktických předmětů (tj. příslušných cvičení, odborného výcviku, učební a odborné praxe) nezbytných pro dosažení odborných kompetencí a výsledků vzdělávání vymezených příslušným RVP a ŠVP, z předmětů nebo obsahových částí propedeutických pro odborné vzdělávání a pro získání požadovaných gramotností nebo předmětů a obsahových částí závěrečné zkoušky, závěrečné zkoušky s výučním listem, maturitní zkoušky a absolutoria v konzervatoři.

Žákům mohou být poskytnuty podle jejich potřeb a na doporučení ŠPZ i dalších druhů podpůrných opatření, např. využití asistenta pedagoga, speciálního pedagoga a dalších odborníků (tluumočníka českého znakového jazyka, přepisovatele pro neslyšící aj.), poskytnutí kompenzačních pomůcek a speciálních didaktických prostředků, úprava materiálních a organizačních podmínek výuky nebo úprava podmínek přijímání a ukončování vzdělávání. Pro žáky s přiznanými podpůrnými opatřeními může být v souladu s principy individualizace a diferenciací vzdělávání zařazována do IVP na doporučení ŠPZ speciálně pedagogická intervence nebo pedagogická intervence. Počet vyučovacích hodin předmětů speciálně pedagogické péče je v závislosti na stupni podpory stanoven v příloze č. 1 k vyhlášce. Časová dotace na předměty speciálně

pedagogické péče je poskytována nad rámec časové dotace stanovené RVP. Ve výjimečných případech může ředitel školy vzdělávání prodloužit, nejvýše však o 2 školní roky (§ 16 odst. 2b ŠZ).

Vzdělávání žáků se speciálními vzdělávacími potřebami a žáků nadaných

Vzdělávání žáků se speciálními vzdělávacími potřebami

Za žáka se speciálními vzdělávacími potřebami jsou považováni žáci, kteří k naplnění svých vzdělávacích možností nebo k uplatnění a užívání svých práv na vzdělávání na rovnoprávném základě s ostatními potřebují poskytnutí podpůrných opatření. Tito žáci mají právo na bezplatné poskytování podpůrných opatření z výčtu uvedeného v § 16 Školského zákona. Podpůrná opatření zajišťuje škola a školské zařízení. Podpůrná opatření se podle organizační, pedagogické a finanční náročnosti člení do pěti stupňů. Podpůrná opatření prvního stupně lze uplatnit i bez doporučení školského poradenského zařízení a nemají normovanou finanční náročnost. Podpůrná opatření druhého až pátého stupně může škola nebo školské zařízení uplatnit pouze s doporučením školského poradenského zařízení (ŠPZ) a s informovaným souhlasem zletilého žáka nebo zákonného zástupce žáka.

Začlenění podpůrných opatření do jednotlivých stupňů stanoví příloha č. 1 vyhlášky č. 27/2016 Sb. Různé druhy nebo stupně podpůrných opatření lze kombinovat za podmínek daných ŠZ a vyhláškou. Závazný rámec pro obsahové a organizační zajištění odborného vzdělávání všech žáků tvoří RVP pro jednotlivé obory vzdělání, na jejichž základě školy zpracují svůj ŠVP. Pro žáky s přiznanými podpůrnými opatřeními prvního stupně je ŠVP podkladem pro zpracování plánu pedagogické podpory (PLPP) a pro žáky s přiznanými podpůrnými opatřeními od druhého stupně je podkladem pro tvorbu individuálního vzdělávacího plánu (IVP). PLPP a IVP zpracovává škola. Při poskytování podpůrných opatření je možné zohlednit také § 67 odst. 2 ŠZ, který uvádí, že ředitel školy může ze závažných důvodů, zejména zdravotních, na žádost uvolnit žáka zcela nebo zčásti z vyučování některého předmětu. Žák uvedený v § 16 odst. 9 ŠZ může být uvolněn (nebo nemusí být hodnocen) také z provádění některých činností, ovšem nemůže být uvolněn z předmětu rozhodujícího pro odborné zaměření absolventa. Tzn., že žák nemůže být uvolněn z odborných teoretických i praktických předmětů (tj. příslušných cvičení, odborného výcviku, učební a odborné praxe) nezbytných pro dosažení odborných kompetencí a výsledků vzdělávání vymezených příslušným RVP a ŠVP, z předmětů nebo obsahových částí propedeutických pro odborné vzdělávání a pro získání požadovaných gramotností nebo předmětů a obsahových částí závěrečné zkoušky, závěrečné zkoušky s výučním listem, maturitní zkoušky a absolutoria v konzervatoři.

Žákům mohou být poskytnuty podle jejich potřeb a na doporučení ŠPZ i dalších druhů podpůrných opatření, např. využití asistenta pedagoga, speciálního pedagoga a dalších odborníků (tluumočníka českého znakového jazyka, přepisovatele pro neslyšící aj.), poskytnutí kompenzačních pomůcek a speciálních didaktických prostředků, úprava materiálních a organizačních podmínek výuky nebo úprava podmínek přijímání a ukončování vzdělávání. Pro žáky s přiznanými podpůrnými opatřeními může být v souladu s principy individualizace a diferenciací vzdělávání zařazována do IVP na doporučení ŠPZ speciálně pedagogická intervence nebo pedagogická intervence. Počet vyučovacích hodin předmětů speciálně pedagogické péče je v závislosti na stupni podpory stanoven v příloze č. 1 k vyhlášce. Časová dotace na předměty speciálně pedagogické péče je poskytována nad rámec časové dotace stanovené RVP. Ve výjimečných případech může ředitel školy vzdělávání prodloužit, nejvýše však o 2 školní roky (§ 16 odst. 2b ŠZ).

Vzdělávání nadaných žáků

V souladu se zněním ŠZ §17 je povinností škol a školských zařízení vytvářet podmínky pro rozvoj nadání žáků. Výuka by měla podněcovat rozvoj potenciálu žáků včetně různých druhů nadání. Za nadaného žáka se podle § 27 odst. 1 vyhlášky 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 rozumových schopností, v pohybových, manuálních, uměleckých nebo sociálních dovednostech (§ 27 odst. 2 vyhlášky). Standardně se v odborném vzdělávání sleduje nadání u žáků skupiny uměleckých oborů, kde je povinnou součástí přijímacího řízení talentová zkouška. Jejich vzdělávání včetně organizace výuky (vytváření skupin nebo oddělení) se řídí v plném rozsahu příslušným RVP a vyhláškou č. 13/ 2005 Sb. Ovšem i zde se mohou vyskytnout žáci, kteří svými schopnostmi převyšují ostatní a lze je označit za mimořádně nadané. Zjišťování mimořádného nadání a vzdělávacích potřeb mimořádně nadaného žáka provádí ŠPZ ve spolupráci se školou, která žáka vzdělává. Jestliže se u žáka projevuje vyhraněný typ nadání (v oblasti pohybová, umělecké, manuální), vyjadřuje se ŠPZ zejména ke specifikům jeho osobnosti, která mohou mít vliv na průběh jeho vzdělávání, zatímco míru žákova nadání zhodnotí odborník v příslušném oboru. Žákovi s mimořádným nadáním může škola povolit vzdělávání podle IVP nebo ho přeradit na základě zkoušek do vyššího ročníku bez absolvování předchozího ročníku (§17 odst. 3 ŠZ, ů 28 – § 31 ŠZ vyhlášky). Nadání, případně mimořádné nadání žáka se může projevit i v jiných než uměleckých oborech vzdělání. Může se jednat například o nadání vztahující se k výkonům speciálních manuálních nebo kognitivních činností, které žák v základním vzdělávání nevykonával, protože zde nebyly předmětem, resp. obsahem vzdělávání, a tento typ nadání tudíž nemohl být u žáka identifikován. Mohou to být i žáci vysoce motivovaní ke studiu daného oboru a povolání nebo příslušné technické aj. oblasti vědy a techniky. Je žádoucí věnovat těmto žákům zvýšenou pozornost a využívat pro rozvoj jejich nadání také podpůrná opatření vymezená pro vzdělávání těchto žáků ŠZ a vyhláškou. Jedná se nejen o vzdělávání podle IVP u žáků s diagnostikovaným mimořádným nadáním, ale také o možnost rozšířit obsah vzdělávání, popř. i výstupy vzdělání, nad rámec RVP a ŠVP, vytvářet skupiny nadaných žáků z různých ročníků, umožnit žákům účastnit se výuky ve vyšším ročníku, popř. se paralelně vzdělávat formou stáží na jiné škole včetně VOŠ (popř. na vysoké škole) nebo na odborných pracovištích, účastnit se studijních a jiných pobytů v zahraničí (např. v rámci programu Erasmus+), zapojovat žáky do různých projektů (školních i projektů sociálních partnerů), soutěží a jiných aktivit rozvíjejících nadání žáků.

Systém péče o žáky se ŠVP a žáky nadané ve škole

Ve ŠVP škola popíše systém péče o žáky se ŠVP a žáky nadané vzhledem k charakteru oboru vzdělávání a podmínkám vzdělání. Zejména stanoví:

- Vyhledávání a podpory žáků nadaných a žáků mimořádně nadaných.
- Uvede pravidla, postup tvorby, realizace a vyhodnocování PLPP,
- Pravidla, postup tvorby, realizace a vyhodnocování IVP pro žáky se ŠVP, popř. i pro žáky mimořádně nadané,

Systém (nebo stanoví pravidla pro poskytování) další formy podpory kromě podpůrných opatření uvedených v ŠZ, pokud je poskytuje nebo bude poskytovat, např. speciální podporu žáků ze znevýhodněného sociálních nebo odlišného kulturního prostředí, motivační nebo prospěchová stipendia poskytovaná školou ve spolupráci se zaměstnavateli nebo s dalšími subjekty. Pokud bude žákům s ŠVP poskytována speciálně pedagogická péče, mohou být součástí ŠVP také učební osnovy příslušných předmětů, příklady konkrétních zaměření předmětů speciálně

pedagogické péče jsou uvedeny v příloze č. 1 k vyhlášce. Ve škole je vhodné určit pracovníka, který se bude komplexně věnovat vzdělávání žáků s SVP, sledovat využívání a vyhodnocování poskytovaných podpůrných opatření, komunikovat se ŠPZ, žáky a rodiči nezletilých žáků, s dalšími pracovníky školy (např. s učiteli příslušných vyučovacích předmětů, koordinátory a instruktory praktického vyučování u zaměstnavatelů, výchovným poradcem nebo školním psychologem), popř. s dalšími institucemi (§10 a § 11 vyhlášky), v případě poskytování podpůrných opatření druhé a vyšších stupňů má škola povinnost určit pedagogického pracovníka odpovídajícího za spolupráci se ŠPZ. Podobně je vhodné ustanovit pracovníka i pro péči o nadané a mimořádně nadané žáky.

Pro dosažení úspěšnosti při vzdělávání těchto žáků je třeba zejména:

- Povzbuzovat žáky při případných neúspěších a posilovat jejich motivaci k učení,
- Uplatňovat formativní hodnocení žáků,
- Poskytovat pomoc při osvojování si vhodných učebních způsobů a postupů se zřetelem k individuálním obtížím jednotlivců,
- Věnovat pozornost začleňování těchto žáků do běžného kolektivu a vytváření pozitivního klimatu ve třídě a škole,
- Spolupracovat s odbornými institucemi, tj. se ŠPZ a odbornými pracovníky školního poradenského pracoviště, v případě potřeby také s odborníky mimo oblast školství (odbornými lékaři nebo pracovníky z oblasti sociálně-právní ochrany žáka apod.),
- Spolupracovat s dalšími sociálními partnery školy, zejména s rodiči žáků (jak rodičů žáků se SVP při řešení individuálních zdravotních či učebních obtíží žáků, tak s ostatními rodiči) a také se základními školami, ve kterých žáci plnili povinnou školní docházku (zjistit, jaká podpora byla žákovi poskytována na základní škole),
- Spolupracovat se zaměstnavateli při zajišťování praktické části přípravy na povolání (odborného výcviku, učební a odborné praxe) nebo při hledání možností prvního pracovního uplatnění absolventů se zdravotními postiženími, se specifiky vzdělávání žáků se SVP a přístupu k nim je vhodné seznámit zaměstnavatele, u něhož se bude realizovat jejich praktická výuka, a zejména instruktora dané skupiny,
- Realizovat další vzdělávání učitelů všech předmětů zaměřené na vzdělávání žáků se SVP (i žáků nadaných) a uplatňování adekvátních metod a forem výuky, hodnocení a komunikace s těmito žáky.

Podmínky vzdělávání

Škola při vzdělávání žáků se speciálními vzdělávacími potřebami (včetně žáků nadaných) vychází z konkrétních zjištění, případně z doporučení školských poradenských zařízení, přičemž:

- Uplatňuje zdravotní hlediska a respektuje individualitu a potřeby žáka
- Využívá přiznaná podpůrná opatření
- Uplatňuje princip diferenciací a individualizace při stanovení obsahu, forem a metod výuky
- Umožňuje ze závažných důvodů uvolnění zcela nebo zčásti z vyučování některého předmětu (není rozhodující pro jeho odbornost), nebo z provádění určitých činností
- Umožňuje ze závažných důvodů upravit a formulovat očekávané výstupy, aby byly reálné a splnitelné, a výstupům přizpůsobit i výběr učiva
- Zohlední přiznaná podpůrná opatření při hodnocení výsledků vzdělávání
- Spolupracuje s rodiči (zákonnými zástupci žáka), školskými poradenskými zařízeními a odbornými pracovníky školního poradenského pracoviště
- Podporuje nadání a talent žáků vytvářením vhodných studijních podmínek

- Podporuje další vzdělávání pedagogických pracovníků se zaměřením na práci se žáky se zdravotním postižením a zdravotním znevýhodněním

Tvorba, realizace a vyhodnocení plánu pedagogické podpory (PLPP)

Speciální vzdělávací potřeby žáka zjistí škola tak, že jsou uvedeny v příloze přihlášky ke studiu, nebo je oznámí zákonný zástupce žáka, nebo žák na začátku či v průběhu studia, nebo budou zjištěny pedagogickými pracovníky na začátku či v průběhu studia.

Kdo zjistí obtíže nebo nadání žáka, informuje poradenského pracovníka školy, který podnikne další kroky (jednání s žákem, zákonnými zástupci žáka). Společně s třídním učitelem a dalšími pedagogy zpracují podklady pro PLPP, a to včetně charakteristiky žáka a popisu jeho obtíží nebo nadání a speciálních vzdělávacích potřeb.

Škola přistoupí k uplatňování podpůrných opatření 1. stupně tehdy, pokud má žák při vzdělávání takové obtíže, že je nutné jeho vzdělávání podpořit prostředky pedagogické intervence (změny v metodách, výukových postupech, v organizaci výuky žáka, v hodnocení apod.) Jedná-li se o obtíže pouze v jednom předmětu, lze uplatňovat režim tzv. **přímé podpory**, což je individualizace výuky a práce jednoho pedagoga. PLPP nemusí být zpracován.

Vyžadují-li úpravy spolupráci více pedagogů, vytváří škola PLPP. Jedná se o dokument, ve kterém jsou uvedeny potřeby úprav ve vzdělávání žáka. Jedná se o návrh, jak a v čem se bude vzdělávání žáka upravovat. Vyučující žáka navrhnou úpravy vzdělávání ve svém předmětu. Poradenský pracovník školy v součinnosti s třídním učitelem tyto návrhy sloučí, zformulují obsah podpůrných opatření s využitím § 10 a přílohy 1 části a vyhlášky 27/2016 Sb. Následně jsou s PLPP seznámeni všichni učitelé předmětů, zákonný zástupce žáka, žák a ředitel školy. Zařazení žáka do 1. stupně je zároveň zaznamenáno do školní matriky.

PLPP je realizován po dobu 3 měsíců a průběžně učiteli vyhodnocován, popř. jsou aktualizovány zvolené postupy podpory. PLPP může být na základě poznatků učitelů průběžně upravován.

Nejpozději po **třech** měsících všichni učitelé zúčastnění na PLPP společně se zákonným zástupcem a žákem plán vyhodnotí. O výsledcích informuje výchovný poradce ředitele školy, který rozhodne o dalším postupu. Mohou nastat tyto možnosti:

- **PO prvního stupně jsou nedostatečná** – škola doporučí zletilému žákovi nebo zákonnému zástupci žáka využití poradenské pomoci ŠPZ. Do té doby, než obdrží doporučení od ŠPZ, pokračuje v poskytování PO prvního stupně
- **PLPP je třeba aktualizovat** úpravou přiznaných opatření v rámci prvního stupně. Školní poradenský pracovník přepracuje PLPP podle závěrů hodnocení. s aktualizovaným PLPP seznámí třídního učitele, učitele odborných předmětů, žáka, zákonného zástupce žáka a vedení školy.
- **Přiznaná PO jsou správná**, dostatečná a nadále potřebná. Školský poradenský pracovník stanoví termín dalšího vyhodnocení.
- **Zanikly speciální vzdělávací potřeby žáka.** Škola ukončí poskytování podpůrných opatření.

Tvorba, realizace a vyhodnocení individuálního vzdělávacího plánu (IVP)

Individuální vzdělávací plán se zpracovává, vyžadují-li to speciální vzdělávací potřeby žáka, na základě doporučení ŠPZ a žádosti zletilého žáka nebo zákonného zástupce žáka. Doporučení ŠPZ může žák mít při zahájení studia nebo je získat v průběhu studia, když se ukáže, že PO prvního stupně jsou nedostatečná.

Doporučení vzniká na základě spolupráce ŠPZ a školy. ŠPZ se školou podpůrná opatření konzultuje a případně upraví. Doporučení ŠPZ se prostřednictvím vedení školy dostává k určenému

poradenskému pracovníkovi, který má za úkol zpracovat IVP. Poradenský pracovník školy zahájí jednání s třídním učitelem, učiteli předmětů a se žákem či zákonným zástupcem žáka. Výsledkem je konkretizace podpůrných opatření doporučených ŠPZ, stanovení priorit vzdělávání a dalšího rozvoje žáka a určení předmětů, kde bude probíhat výuka podle IVP. Při vypracování IVP se postupuje podle § 3, § 4 a přílohy 1, část a vyhlášky č. 27/2016 Sb. s IVP jsou následně seznámeni všichni učitelé předmětů, třídní učitel, zákonný zástupce žáka/žák a vedení školy, což je stvrzeno podpisy. Zletilý žák nebo zákonný zástupce musí navíc podepsat tzv. informovaný souhlas dle § 4 a § 16 vyhlášky. Poradenský pracovník zajistí předání údajů do školní matriky.

Při realizaci IVP pedagogičtí pracovníci postupují podle IVP. Poradenští pracovníci školy spolupracují s pedagogickými pracovníky, třídním učitelem, žákem/zákonným zástupcem a to také tím, že poskytují metodickou a konzultační podporu. Nejméně jednou ročně je vyhodnocován IVP školou společně s ŠPZ. Závěry vyhodnocení ze strany ŠPZ mohou vést ke změnám v IVP na základě nového doporučení ŠPZ.

Vedení školy může v jednotlivých případech rozhodnout, že koordinací IVP pověří třídního učitele. Jde-li o podpůrná opatření pouze v jednom předmětu (obvykle z důvodu mimořádného nadání), je možné pověřit jednáním se zákonnými zástupci přímo konkrétního učitele předmětu.

Školní metodik prevence je přizván ke spolupráci vždy, když jde o žáka s rizikovým chováním nebo když takové chování hrozí.

Podpůrná opatření a úprava vzdělávacího procesu nadaných a mimořádně nadaných žáků

U nadaných žáků jsou uplatňována podpůrná opatření 1. stupně zpracováním PLPP. Podpůrná opatření mohou mít charakter:

- Účast žáka na výuce jednoho nebo více vyučovacích předmětů ve vyšších ročnících školy (akcelerovaná výuka)
- Obohacování vzdělávacího obsahu
- Zadávání specifických úkolů, projektů, příprava na soutěže
- Účast v soutěžích
- Nabídka volitelných vyučovacích předmětů, nepovinných předmětů a zájmových aktivit
- Práce s alternativními učebnicemi, speciálními pomůckami, výukovým softwarem
- Speciálně pedagogická péče

Zodpovědné osoby a jejich role v systému péče o žáky s SVP

Pro systém péče o žáky se speciálními vzdělávacími potřebami a nadané žáky je vedle vedení školy důležitá role poradenských pracovníků školy. Standardně jde o výchovného poradce a školního metodika prevence. Neméně důležitou roli má třídní učitel a učitelé předmětů.

Výchovný poradce

- Vyhledává žáky, jejichž vývoj a vzdělávání vyžadují zvláštní pozornost, a připravuje návrhy na další péči o tyto žáky
- Spolupracuje na přípravě, kontrole a evidenci PLPP
- Zprostředkovává diagnostiku SVP a mimořádného nadání ve školských poradenských zařízeních
- Spolupracuje se školskými poradenskými zařízeními při zajišťování podpůrných opatření

- Přípravuje podmínky pro vzdělávání žáků se SVP, koordinuje poskytování poradenských služeb těmto žákům školou a školskými poradenskými zařízeními a koordinuje vzdělávací potřeby
- Pomáhá (i metodicky) pedagogickým pracovníkům s přípravou a vyhodnocováním IVP a naplňováním podpůrných opatření
- Metodicky pomáhá s pedagogickou diagnostikou a intervencí, integrací, prací s nadanými žáky apod.
- Předává odborné informace z oblasti péče o žáky se SVP
- Shromažďuje informace o žácích v poradenské péči poradenských zařízení
- Koordinuje přípravu a realizaci integraci žáků – cizinců

Školní metodik prevence mj.

- Pracuje se žáky s obtížemi v adaptaci, se sociálně-vztahovými problémy, s rizikovým chováním a problémy, které negativně ovlivňují jejich vzdělávání
- Spolupracuje s třídními učiteli při zachycování signálů možností rozvoje rizikového chování žáků
- Přípravuje integraci žáků se SVP ve škole a koordinuje poskytování poradenských a preventivních služeb těmto žákům

Třídní učitel mj.

- Zprostředkovává kontakty se zákonnými zástupci žáků a žáky se SVP
- Pomáhá při diagnostice speciálních vzdělávacích potřeb žáků
- Spolupracuje na přípravě, kontrole a evidenci PLPP a IVP pro žáky s potřebou podpůrných opatření

Učitelé předmětů mj.

- poskytují takové materiály pro výuku, které jsou využitelné pro žáka se SVP (elektronické i tištěné materiály, prezentace, učebnice)
- při hodinách používají takové metody výuky, které zohledňují potřeby žáků se SVP (tolerance specifických chyb, názorné pomůcky, preference ústního zkoušení u žáků s dysgrafií a dyslexií atd.
- v případě potřeby žákům navýší čas na vypracování úkolů při hodinách a zajistí konzultace mimo vyučování
- žáky průběžně motivují k učení, poskytují jim formativní hodnocení
- Realizace bezpečnosti a ochrany zdraví při práci a požární prevence

Při teoretickém vyučování jsou podmínky pro bezpečnost a ochranu zdraví při práci a požární ochranu zajištěny podle platných předpisů. Při školních akcích je tato oblast zajišťována přiměřeně v souladu s MP MŠMT k zajištění bezpečnosti a ochrany zdraví dětí, žáků a studentů ve školách a školských zařízeních. Při zahájení školního roku jsou žáci poučeni o dopravní a pracovní kázni, o dodržování veškerých předpisů o bezpečnosti a ochraně zdraví při práci ve škole a všech mimoškolních akcích pořádaných školou. Toto seznámení potvrdí podpisem v třídní knize, nepřítomní žáci jsou s těmito zásadami seznamováni dodatečně. Se zásadami BOZP jsou žáci prokazatelně seznámeni i před nástupem na odbornou praxi. v průběhu školního roku je prováděn nácvik evakuace a žáci jsou proškoleni v ochraně člověka za mimořádných situací. Po odborné stránce je celá tato oblast, včetně povinných školení zaměstnanců školy, zajišťována na smluvním základě osobou odborně způsobilou v prevenci rizik.

Způsob ukončení vzdělávání

Vzdělávání je zakončeno maturitní zkouškou. Model maturitní zkoušky se opírá o platnou legislativu – tedy Školský zákon č. 561/2004 Sb. a vyhlášku č. 177/2009 Sb. ve znění pozdějších novel.

Společná část maturitní zkoušky

MŠMT určuje celý obsah i formu zkoušek společné části:

- Počet povinných zkoušek
- Jmenovitý výčet povinných zkoušek
- Formu a obsah zkoušek
- Termíny a průběh zkoušek

Aktuální informace o společné části maturitní zkoušky pro daný školní rok:

<http://www.novamaturita.cz>

Profilová část maturitní zkoušky

Profilová část maturitní zkoušky se skládá ze zkoušky z českého jazyka a literatury konané formou písemné práce a formou ústní zkoušky a ze zkoušky z cizího jazyka konané formou písemné práce a formou ústní zkoušky, pokud si žák z povinných zkoušek společné části maturitní zkoušky zvolil cizí jazyk, a z dalších tří povinných zkoušek:

1. praktická maturitní zkouška – vychází z okruhu odborných předmětů, žáci při realizaci zadaných úkolů využívají znalostí z jednotlivých odborných předmětů a dokáží je propojovat, součástí je prezentace práce
2. ústní zkouška z odborných předmětů
3. ústní zkouška z dějin výtvarné kultury

Žák může vykonat max. 2 nepovinné profilové zkoušky:

1. Základy společenských věd ústní formou
2. Matematika písemnou formou

Konkrétní nabídku zkoušek a jejich bližší určení (seznam témat) v profilové části určuje ředitel školy vždy na příslušné období.

3. Učební plán pro ŠVP

RVP 82-41-M/05 Grafický design		ŠVP Grafický design zaměření Knižní grafika a ilustrace					
Kategorie a názvy vyučovacích předmětů		Vyučovacích hodin týdně				Celkem hodin/ týden	Celkem hodin/ studium
	ročník	1.	2.	3.	4.		
	týdnů	34	34	34	28		
Povinné vyučovací předměty		zkratka					
1. Český jazyk a literatura	CJL	3	3	3	3	12	390
2. Anglický jazyk	AJZ	4	4	4	4	16	520
3. Základy společenských věd	ZSV	1	1	1	1	4	130
4. Fyzika	FYZ	0	1	0	0	1	34
5. Chemie	CHE	1	0	0	0	1	34
6. Biologie	BIO	1	0	0	0	1	34
7. Základy ekologie	ZAE	0	1	0	0	1	34
8. Matematika	MAT	2	2	0	0	4	136
9. Tělesná výchova	TEV	2	2	2	2	8	260
10. Informační a komunikační technologie	ICT	2	2	0	0	4	136
11. Počítačová grafika	PGR	0	3	2	2	7	226
12. 3D grafika	TDG	0	0	2	2	4	124
13. Dějiny výtvarné kultury	DVK	3	3	3	3	12	390
14. Výtvarná příprava	VYP	6	7	0	0	13	442
15. Písmo	PIS	3	2	0	0	5	170
16. Figurální kreslení	FIK	0	0	3	3	6	186
17. Ekonomika	EKO	0	0	2	1	3	96
18. Propagace	PRO	1	1	1	1	4	130
19. Technologie	TEC	1	0	0	0	1	34
20. Výtvarné cvičení	VYC	5	5	0	0	10	340
21. Technické kreslení	TEK	1	0	0	0	1	34
22. Typografie	TYP	0	0	2	2	4	124
23. Navrhování	NAV	0	0	4	4	8	248
24. Realizační tvorba ilustrační	RTI	0	0	4	4	8	248
25. Volná grafika	VOG	0	0	3	3	6	186
26. Dějiny knižní kultury	DKK	0	0	1	1	2	62
Povinně volitelné předměty							
1. Cvičení z anglického jazyka	CAJ	0	0	0	1	1	28
2.1. Animace	ANI	0	0	1	1	2	62
2. 3D animace							
3. Digitální fotografie	DFT						
4. Dějiny umění	DEU						
5. Technické kreslení	TECv						
6. Kreslířské a malířské techniky	KMT						
7. Kaligrafie	KAL						
Praxe		2 týdny		2 týdny			
Celkem		36	37	38	38	149	4838

Poznámky k učebnímu plánu:

- Odborná praxe je zařazena v minimálním rozsahu 120 hodin za studium. Uskutečňuje se na pracovištích fyzických nebo právnických osob, které mají oprávnění k činnosti související s daným oborem.
- 1. Ve 4. ročníku zařazen předmět CAJ (Cvičení z anglického jazyka) s dotací 1hod/ročník. Realizace závislá na uskutečnění metropolitního programu MHMP v příslušném školním roce.
- 2. Nabídka volitelných předmětů může být rozšířena dodatkem ŠVP.

Činnost	1. ročník	2. ročník	3. ročník	4. ročník
Vyučování podle rozpisu učiva	34	34	34	28
Malířský kurz	—	1	1	—
Odborná praxe	—	2	2	—
Maturitní zkouška				3
Časová rezerva (opakování učiva, výchovně vzdělávací akce apod.)	6	3	3	1
Celkem týdnů	40	40	40	32

4. Přehled rozpracování obsahu vzdělávání v RVP do ŠVP

Škola:			Střední škola umění a designu, knižní kultury a ekonomiky Náhorní			
Kód a název RVP:			82-41-M/05 Grafický design			
Název ŠVP:			Grafický design (zaměření Knižní grafika a ilustrace)			
RVP			ŠVP			
Vzdělávací oblasti a obsahové okruhy	Min. p. v. h. za studium		Vyučovací předmět	Počet vyuč. hod. za studium		
	týdně	celkem		týdně	celkem	dispon.
Jazykové vzdělávání – ČJ	5	160	Český jazyk (ČJL)	11	362	6
Jazykové vzdělávání	10	320	Anglický jazyk (AJZ)	16	528	6
Společenskovědní vzdělávání	5	160		5	168	0
			Základy společenských věd (ZSV)	4	130	
			Dějiny výtvarné kultury (DVK)	1	34	
Přírodovědné vzdělávání	4	128		4	136	0
			Fyzika (FY)	1	34	
			Chemie (CHE)	1	34	
			Základy ekologie (ZAE)	1	34	
			Biologie (BIO)	1	34	
Matematické vzdělávání	4	128	Matematika (MAT)	4	136	0
Estetické vzdělávání	5	160		6	198	1
			Český jazyk a literatura (ČJL)	1	28	
			Dějiny výtvarné kultury (DVK)	5	170	
Vzdělávání pro zdraví	8	256	Tělesná výchova (TEV)	8	260	0
Informatické vzdělávání	4	128		11	362	7
			Inf. a komunikační technologie (ICT)	4	136	
			Počítačová grafika (PGR)	7	226	
Ekonomické vzdělávání	3	96	Ekonomika (EKO)	3	96	0
Umělecko-historická a výtvarná příprava	18	576		29	956	11
			Výtvarná příprava (VYP)	13	442	
			Písmo (PIS)	5	170	
			Dějiny výtvarné kultury (DVK)	6	186	
			Typografie (TYP)	5	158	
Technologická a technická příprava	10	320		14	470	4
			Výtvarné cvičení (VYC)	8	272	
			Propagace (PRO)	4	130	
			Technologie (TEC)	1	34	
			Technické kreslení (TEK)	1	34	

Návrhová a realizační tvorba	27	864		34	1060	7
			Návrhová tvorba plošná (NAV)	8	248	
			Realizační tvorba plošná (RTI)	9	276	
			Figurální kreslení (FIG)	6	186	
			Výtvarné cvičení (VYC)	2	68	
			Volná grafická tvorba (VOG)	6	186	
			3D grafika (TDG)	4	124	
Povinně volitelné předměty	0	0		3	90	3
			1. Cvičení z anglického jazyka (CAJ)	1	28	
			2. Animace (ANI)	2	62	
			Digitální fotografie (DFT)			
			Technické kreslení (TEKv)			
			Kreslířské a malířské techniky (KMT)			
			Dějiny umění (DEU)			
			Kaligrafie (KAL)			
Disponibilní hodiny	45	1440				
Celkem	148	4736		149	4838	46
Odborná praxe					4 týdny	

Předměty ve více vzdělávacích oblastech

Český jazyk a literatura (ČJL)

Vzdělávací oblast	Počet hod/týden	Počet hod/studium
Jazykové vzdělávání	11	362
Estetické vzdělávání	1	28
Celkem	12	390

Dějiny výtvarné kultury (DVK)

Vzdělávací oblast	Počet hod/týden	Počet hod/studium
Společenskovědní vzdělávání	1	34
Estetické vzdělávání	5	170
Umělecko-historická a výtvarná příprava	6	186
Celkem	12	390

Výtvarné cvičení (VYC)

Vzdělávací oblast	Počet hod/týden	Počet hod/studium
Technologická a technická příprava	8	272
Návrhová a realizační tvorba	2	68
Celkem	10	340

5. Materiální a personální zabezpečení vzdělávání

Materiální zabezpečení vzdělávání

Personální zabezpečení vzdělávání

Výuka je téměř plně zajišťována pedagogickým sborem, který splňuje požadavky zákona č. 563/2004, o pedagogických pracovnících. Výjimečně jsou na dobu určitou uzavírány pracovní smlouvy se zaměstnanci, kteří nesplňují zcela požadavky zákona. Ti vyučují především odborné předměty, jsou to odborníci z praxe a mají dlouholeté pedagogické zkušenosti. Sbor prochází generační obměnou. Další vzdělávání pedagogických pracovníků se uskutečňuje v souladu s plánem dalšího vzdělávání pedagogických pracovníků, který škola vypracovává pro každý školní rok a který respektuje jak potřeby školy, tak zájmy jednotlivých pedagogických pracovníků. Prioritou je rozvoj odborných kompetencí, rozvoj ICT kompetencí, sledování nových trendů v metodice výuky a vývojových tendencí ve vyučovaných oborech. Ve škole pracuje výchovná poradkyně, metodik prevence sociálně patologických jevů a protidrogový koordinátor.

Spolupráce se sociálními partnery při realizaci ŠVP

Škola zajišťuje pouze teoretické vyučování, proto spolupracuje s desítkami fyzických a právnických osob různé velikosti, které mají oprávnění k činnosti především ve sféře propagace a obchodu. U nich škola zajišťuje odborný výcvik žáků, od nich získává zásadní informace o potřebách trhu práce a situaci na něm, o požadavcích na kompetence absolventů školy. Kontakty se sociálními partnery jako budoucími zaměstnavateli absolventů a poskytovateli informací o potřebách trhu práce vyhledává škola i při jiných příležitostech, jakými jsou různé výstavy, soutěžní i nesoutěžní akce a exkurze. Obdobné informace získává škola od úřadů práce, které naopak také informují veřejnost o vzdělávací nabídce školy. Kontakty s rodiči se uskutečňují především na třídních schůzkách s rodiči, při telefonickém a písemném styku a při návštěvách rodičů ve škole. Důležitou roli sehrává i aktivně pracující Rada rodičů.

6. Učební osnovy

1. Český jazyk a literatura

Název vyučovacího předmětu:	Český jazyk a literatura
Kód a název oboru vzdělání:	82-41-M/05 Grafický design
Název ŠVP:	Grafický design
Celkový počet hodin za studium:	390
Délka a forma vzdělávání:	4 roky v denní formě
Platnost od:	1. 9. 2025 počínaje 1. ročníkem

Pojetí vyučovacího předmětu

Obecné cíle:

Obsah vzdělávání vychází ze vzdělávací oblasti RVP – Vzdělávání a komunikace v českém jazyce a Estetické vzdělávání.

Předmět český jazyk a literatura je základem všeobecného vzdělávání a klíčových schopností a dovedností, kterými by měl žák být vybaven pro zvládnutí všech vyučovacích předmětů.

Jazykové vzdělávání v českém jazyce vychovává žáky ke sdělnému, kultivovanému jazykovému projevu a podílí se na rozvoji jejich duševního života. Obecným cílem jazykového vzdělávání je rozvíjet komunikační kompetenci žáků a naučit je užívat jazyka jako prostředku k do-
rozumívání a myšlení, k přijímání, sdělování a výměně informací na základě jazykových a slohových znalostí. Jazykové vzdělávání se rovněž podílí na rozvoji sociálních kompetencí žáků. k dosažení tohoto cíle přispívá i estetické vzdělávání, a naopak estetické vzdělávání prohlubuje znalosti jazykové a kultivuje jazykový projev žáků.

Důležitou součástí jazykového vzdělávání je také rozvoj digitální kompetence. Žáci se učí využívat různé digitální nástroje a platformy pro efektivní komunikaci, vyhledávání informací, tvorbu vlastních textů a prezentací, a to vše při dodržování etických zásad a respektování autorských práv. v dnešním světě je rovněž klíčové, aby žáci byli schopni kriticky vyhodnocovat informace, které získávají z různých zdrojů. Učí se proto rozlišovat mezi fakty a názory, rozpoznávat manipulativní techniky a ověřovat si informace z více zdrojů.

Vzdělávání směřuje k tomu, aby žáci:

- uplatňovali český jazyk v rovině recepce, reprodukce a interpretace;
- využívali jazykových vědomostí a dovedností v praktickém životě, vyjadřovali se srozumitelně a souvisle, formulovali a obhajovali své názory;
- chápali význam kultury osobního projevu pro společenské a pracovní uplatnění; získávali a kriticky hodnotili informace z různých zdrojů, včetně těch digitálních, a předávali je vhodným způsobem s ohledem na jejich uživatele; tvořili vlastní obsah, který bude relevantní a pravdivý;
- byli schopni rozlišovat mezi fakty a názory, rozpoznávat manipulativní techniky v médiích a kriticky hodnotit informace z internetu;
- chápali jazyk jako jev, v němž se odráží historický a kulturní vývoj národa;
- využívali digitální technologie jako nástroj pro učení, tvorbu, komunikaci a spolupráci, přičemž si uvědomují jejich možnosti i rizika.

Charakteristika učiva:

Předmět český jazyk a literatura se skládá ze tří oblastí, které se vzájemně prolínají a rozvíjejí: jazykové vědomosti a dovednosti, komunikační a slohová výchova, literární a estetická výchova. Všechny tyto oblasti rozvíjejí komunikační kompetence žáků a učí je užívat jazyka jako prostředku dorozumívání a myšlení. Vyučování předmětu směřuje k dovednosti a schopnosti mluvit a jednat s lidmi, kultivovaně se ústně i písemně vyjadřovat, používat spisovného jazyka jako kodifikované společenské normy, aplikovat získané poznatky, pracovat s textem a kriticky vyhodnocovat informace, včetně těch v digitálním prostředí.

Žáci jednají odpovědně, samostatně, aktivně a iniciativně, jednají v souladu s morálními principy, přispívají k uplatňování demokratických hodnot, umějí myslet kriticky, tj. dokáží zkoumat věrohodnost informací, tvoří si vlastní úsudek a jsou schopni o něm diskutovat s jinými. k tomuto využívají i dostupné digitální prostředky, jako jsou vyhledávače, databáze nebo nástroje pro tvorbu a editaci textů.

Literární složka pomáhá formovat estetické vnímání světa. Literární historie pojednává o tvorbě vybraných autorů jednotlivých epoch a sleduje jejich dílo ve všeobecných dobových souvislostech. Náplní předmětu jsou také základní pojmy literární teorie, které se žáci naučí uplatňovat při práci s texty. Při výuce literatury se při probírání jednotlivých kulturních a historických období posilují mezipředmětové vztahy zejména se světovou literaturou, dějepisem, filozofií, základem společenských věd, propagací.

Všechny tři zmíněné oblasti jsou rozvíjeny nejen vzhledem ke společenskému, ale i profesnímu zaměření žáků. v rámci toho se žáci učí využívat digitální nástroje pro efektivní studium, prezentaci svých výsledků a spolupráci s ostatními.

Pojetí výuky:

metody výuky

- **motivační** – návaznost na vědomosti a dovednosti ze základní školy, jejich rozvíjení vzhledem ke společenskému a profesnímu zaměření žáků, možnost využití učiva v jiných tematických celcích, divadelní a filmová představení, autorská čtení, besedy, soutěže
- **fixační** – ústní a písemné opakování, domácí práce, samostatné práce, vyhledávání informací v odborné literatuře i na internetu, referáty, využívání nahrávek k poslechu z děl spisovatelů a dramatiků, filmových zpracování děl
- **expoziční** – vysvětlování (jevů, vztahů, souvislostí), zobecňování, grafické znázorňování, využívání zápisů na tabuli, jazykových příruček, odborné literatury

formy výuky

- především hromadná výuka, skupinová výuka při práci s textem a jazykových cvičeních, problémové individuální úkoly, práce s portfolií, vlastní četba

Hodnocení výsledků žáků:

V každém ročníku jsou stanoveny 2 kontrolní slohové práce za rok, podle výběru učitele buď obě školní, nebo jedna školní a jedna domácí.

Podkladem pro průběžné hodnocení je prověřování znalostí žáků těmito způsoby: ústní zkoušení, písemné testy, diktáty, pravopisná, mluvnická a slohová cvičení.

Předmětem hodnocení je:

- zvládnutí teoretického základu učiva, schopnost využívat teoretických vědomostí při praktických dovednostech, aktivita, efektivní práce se zdroji informací, celková kultura vyjadřování, schopnost diskutovat a argumentovat

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí:

Žák:

- se vyjadřuje přiměřeně účelu jednání a komunikační situaci v projevech mluvených i psaných a vhodně se prezentuje;
- formuluje své myšlenky srozumitelně a souvisle, v písemné podobě přehledně a jazykově správně;
- účastní se aktivně diskusí, formuluje a obhájí své názory a postoje;
- zpracovává běžné administrativní písemnosti a pracovní dokumenty;
- se snaží dodržovat jazykové a stylistické normy i odbornou terminologii;
- zaznamenává písemně podstatné myšlenky a údaje z textů, popř. projevů jiných lidí;
- se vyjadřuje a vystupuje v souladu se zásadami kultury projevu a chování;
- umí vyhledávat a zpracovávat informace
- umí vyjednávat a přijímat kompromisy
- uplatňuje různé způsoby práce s textem (zvl. studijní a analytické čtení),
- umí efektivně vyhledávat a zpracovávat informace;
- poslouchá s porozuměním mluvené projevy (např. výklad, přednášku, proslov), pořizuje si poznámky;
- využívá ke svému učení různé informační zdroje, včetně svých zkušeností i zkušeností jiných lidí;
- sleduje a hodnotí pokrok při dosahování cílů svého učení, přijímá hodnocení výsledků svého učení od jiných lidí;
- vytváří a edituje různé typy digitálních textů (např. články, prezentace, webové stránky) a volí vhodný jazykový styl a formální úpravu podle účelu komunikace;
- vyhledává relevantní informace z různých digitálních zdrojů, kriticky je hodnotí a využívá je při tvorbě vlastních textů a projektů;
- efektivně využívá nástroje pro spolupráci a komunikaci v digitálním prostředí (např. online nástroje pro společnou práci na dokumentech);
- prezentuje své myšlenky a výsledky práce pomocí digitálních nástrojů (např. video, audio, interaktivní prezentace) a přizpůsobuje je různým typům publika;
- analyzuje jazyk v digitálních textech, rozpoznává manipulativní techniky a dezinformace a je schopen formulovat vlastní kritický názor;
- využívá nástroje umělé inteligence pro podporu vlastního tvůrčího procesu (např. generování textů, překlady) a je si vědom jejich omezení a etických důsledků;
- bezpečně pracuje v digitálním prostředí, chrání svá osobní data a respektuje autorská práva;
- využívá digitální nástroje pro vizualizaci dat a informací.

Průřezová témata

Občan v demokratické společnosti:

Žáci jsou vedeni k tomu, aby:

- si upevňovali principy demokratického rozhodování
- si rozvíjeli kritické a konstruktivní myšlení
- měli vhodnou míru sebevědomí, sebeodpovědnosti a schopnost morálního úsudku;
- byli připraveni klást si základní existenční otázky a hledat na ně odpovědi a řešení;
- hledali kompromisy mezi osobní svobodou a sociální odpovědností a byli kriticky tolerantní;

- byli schopni odolávat myšlenkové manipulaci;
- dovedli se orientovat v mediálních obsazích, kriticky je hodnotit a optimálně využívat masová média pro své různé potřeby;
- dovedli jednat s lidmi, diskutovat o citlivých nebo kontroverzních otázkách, hledat kompromisní řešení;
- vážili si materiálních a duchovních hodnot, dobrého životního prostředí a snažili se je chránit a zachovat pro budoucí generace.

Člověk a životní prostředí:

Žáci jsou vedeni k tomu, aby:

- dokázali esteticky a citově vnímat své okolí a přírodní prostředí;
- uvědomí si osobní, občanskou i profesní odpovědnost za stav životního prostředí
- pochopili souvislosti mezi různými jevy v prostředí a lidskými aktivitami, mezi lokálními, regionálními a globálními environmentálními problémy;
- chápali postavení člověka v přírodě a vlivy prostředí na jeho zdraví a život;
- pochopili vlastní odpovědnost za své jednání a snažili se aktivně podílet na řešení environmentálních problémů;
- osvojili si základní principy šetrného a odpovědného přístupu k životnímu prostředí v osobním a profesním jednání.

Člověk a svět práce:

Žáci jsou vedeni k tomu, aby:

- identifikovali a formulovali vlastní priority a cíle;
- aktivně a tvořivě přistupovali k vytváření profesní kariéry;
- přijali osobní odpovědnost při rozhodování;
- vyhledávali a kriticky hodnotili informace týkající se kariéry a trhu práce;
- ovládli komunikační dovednosti a sebe prezentaci;
- byli otevření vůči celoživotnímu učení.

Člověk a digitální svět:

Žáci jsou vedeni k tomu, aby:

- byli schopni využít digitální technologie k vyjádření, formulaci a obhajobě svých názorů;
- získávali informace z různých zdrojů a sdíleli je, předávali a prezentovali způsobem vhodným pro danou (komunikační) situaci a s ohledem na zamýšleného příjemce;
- byli při tvořivých činnostech schopni využít potenciál, který nabízejí digitální média;
- běžně a samozřejmě využívali vhodné digitální technologie a jejich kombinace k naplnění svých potřeb; digitální technologie a způsob jejich použití nastavovali a měnili podle toho,
- jak se vyvíjejí dostupné možnosti a jak se mění jejich vlastní potřeby;
- využívali digitální technologie k vlastnímu vzdělávání a osobnímu rozvoji; budovali si osobní vzdělávací prostředí;
- vyjadřovali se za pomoci digitálních prostředků a vytvářeli a upravovali vlastní digitální obsah v různých formátech;
- získávali data, informace a obsah z různých zdrojů v digitálním prostředí; při vyhledávání
- používali různé strategie; získaná data a informace kriticky hodnotili, posuzovali jejich
- spolehlivost a úplnost;
- komunikovali prostřednictvím různých digitálních technologií a přizpůsobovali prostředky komunikace danému kontextu.

Název vyučovacího předmětu:
Kód a název oboru vzdělání:
Název ŠVP:

Český jazyk a literatura
82-41-M/05 Grafický design
Grafický design

Ročník: 1. Počet hodin v ročníku: 102		
Výsledky vzdělávání a kompetence	Tematický celek Obsah vzdělávání	Mezipředmětové vztahy
Žák	Jazyk a jazyková komunikace (4)	
- na příkladech doloží druhy mediálních produktů; - uveče základní média působící v regionu; - zhodnotí význam médií pro společnost a jejich vliv na jednotlivé skupiny uživatelů; - kriticky přistupuje k informacím z internetových zdrojů a ověřuje si jejich hodnověrnost (např. informace dostupné z Wikipedie, sociálních sítí, komunitních webů apod.); - samostatně vyhledává, porovnává vyhodnocuje mediální, odborné aj. informace; - rozumí obsahu textu i jeho částí; - pořizuje z odborného textu výpisky a výtah, dělá si poznámky z přednášek a jiných veřejných projevů; - vypracuje anotaci a resumé; - má přehled o knihovnách a jejich službách; - zaznamenává bibliografické údaje podle státní normy;	- informatická výchova - knihovny a jejich služby, média, jejich produkty, účinky - techniky a druhy čtení (s důrazem na čtení studijní), orientace v textu, jeho rozbor z hlediska sémantiky, kompozice a stylu - druhy a žánry textu - získávání a zpracovávání informací z textu (též odborného a administrativního), např. ve formě anotace, konspektu, osnovy, resumé, jejich třídění a hodnocení - zpětná reprodukce textu, jeho transformace do jiné podoby - práce s různými příručkami pro školu i veřejnost ve fyzické i elektronické podobě	- ZSV - ICT
	Obecné poznatky o jazyce (4)	
- rozlišuje jednotlivé funkce řeči; - uvědomuje si podobnosti a rozdíly jednotlivých jazyků; - orientuje se v soustavě jazyků; - zná jazykovědné disciplíny; - vysvětlí zákonitosti vývoje češtiny; - postihne rozdíl mezi jazykovou normou a kodifikací;	- jazyk, řeč, komunikace - národní jazyk a jeho útvary - jazyková kultura - vývojové tendence spisovné češtiny - postavení češtiny mezi ostatními evropskými jazyky - jazyk spisovný a nespisovný	- ZSV - PIS
	Zvuková stránka jazyka (2)	
- charakterizuje proces mluvení; - řídí se zásadami správné výslovnosti;	zvukové prostředky a ortoepické normy jazyka	
	Grafická stránka jazyka (2)	
- v písemném i mluveném projevu využívá poznatků z tvarosloví; - odhaluje a opravuje jazykové nedostatky a chyby;	- mluvená a psaná forma jazyka - písmo	ICT
	Lexikologie a slovtvorba (7)	
rozlišuje spisovný jazyk, hovorový jazyk, dialekty a stylové příznakové jevy a ve vlastním projevu volí prostředky adekvátní komunikační situaci;	- základní pojmy lexikologie - slovo jako jednotka slovní zásoby - vrstvy slovní zásoby - stylového rozvrstvení	

• orientuje se v základních typech slovníků, zná jejich specifika; • ovládá způsoby tvoření slov a obohacování slovní zásoby; • používá adekvátní slovní zásobu včetně příslušné odborné terminologie; • nahradí běžné cizí slovo českým ekvivalem a naopak;	• slovní zásoba vzhledem k příslušnému oboru vzdělávání, terminologie • obohacování slovní zásoby • tvoření slov v českém jazyce	
	Principy českého pravopisu (průběžně)	
• v písemném projevu uplatňuje znalosti českého pravopisu; • uplatňuje zásady českého pravopisu, používá kodifikační příručky; • pracuje s nejnovějšími normativními příručkami českého jazyka;	• hlavní principy českého pravopisu • procvičování českého pravopisu	• ICT
	Komunikační a slohová výchova (15)	
• vhodně se prezentuje, argumentuje a obhajuje svá stanoviska; • ovládá techniku mluveného slova; • umí klást otázky a vhodně; formulovat odpovědi; • využívá emocionální a emotivní stránky mluveného slova, vyjadřuje postoje neutrální, pozitivní (pochválit) i negativní (kritizovat, polemizovat); • vyjadřuje se věcně správně, jasně a srozumitelně; • přednese krátký projev; • vystihne charakteristické znaky různých druhů textu a rozdíly mezi nimi; • rozpozná funkční styl, dominantní slohový postup a v typických příkladech slohový útvar; • posoudí kompozici textu, jeho slovní zásobu a skladbu;	• slohotvorní činitelé objektivní a subjektivní • komunikační situace, komunikační strategie • vyjadřování přímé i zprostředkované technickými prostředky, monologické i dialogické, neformální i formální, připravené i nepřipravené • funkční styly, slohové útvary • literatura faktu a umělecká literatura • grafická a formální úprava jednotlivých písemných projevů • prostě sdělovací styl, projevy prostě sdělovací (osobní dopisy, krátké informační útvary) • slohový postup popisný a informační • 1. kontrolní slohová práce (popis) • slohový postup charakterizační • 2. kontrolní slohová práce (charakteristika)	• ICT
	Literární teorie (8)	
• rozezná umělecký a neuměl. text; • interpretuje texty, vystihne jejich charakteristické znaky; • klasifikuje literární díla podle základních druhů a žánrů;	• základy literární vědy • literární druhy a žánry • četba a interpretace literárního textu, metody interpretace textu • prostředky výstavby literárního díla • vývoj české a světové literatury v kulturních a historických souvislostech	
	Práce s literárním textem (průběžně)	
• 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;	• literární druhy a žánry • četba a interpretace literárního textu, metody interpretace textu • prostředky výstavby literárního díla	

	Práce s literárním textem (průběžně)	
• 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;	• literární druhy a žánry • četba a interpretace literárního textu, metody interpretace textu • prostředky výstavby literárního díla	• ZSV
	Písemnictví starověku a raného středověku (8)	
• seznámí se s památkami orientální a antické literatury; • charakterizuje nejstarší literární útvary a žánry, uvědomuje si podobnosti a rozdíly literatur v různých zemích; • objasní vznik a principy antického dramatu, rozliší dramatické žánry; • uvědomuje si odkaz a hodnotu nejstarších literárních památek;	• Mezopotámie • Egypt • Indie • čínská literatura • perská literatura • hebrejská literatura • antická literatura (Řecko, Řím)	• DVK
	Středověká evropská literatura (8)	
• na základě analýzy vybraných děl porovnává literaturu raného středověku v různých zemích;	• znaky středověké literatury v kulturněhistorickém kontextu • národní literatury v období středověku	• DVK
	Česká literatura středověku (6)	
• osvětlí používání staroslověnštiny a latiny na našem území; • charakterizuje českou středověkou literaturu, interpretuje vybrané texty;	• staroslověnské písemnictví • latinsky psaná literatura • počátky česky psané literatury • literatura doby husitské	• DVK
	Renesance a humanismus v evropské literatuře (14)	
• charakterizuje hodnoty renesanční kultury a humanismu; • porovnává literaturu v jednotlivých evropských zemích; • charakterizuje nové žánry a útvary; • vyjadřuje vlastní čtenářské prožitky;	• obecné znaky renesanční literatury • italská literatura • francouzská literatura • španělská literatura • anglická literatura	• DVK
	Renesance a humanismus v Čechách (6)	
• porovnává literaturu evropskou s domácí tvorbou, charakterizuje typické rysy českého humanismu;	• latinsky píšící čeští humanisté • národní humanismus	• DVK
	Baroko v evropské literatuře (2)	
• charakterizuje principy barokní kultury, chápe její duchovní hodnotu; • porovnává literaturu v jednotlivých evropských zemích; • vyjadřuje vlastní čtenářské prožitky;	• obecné znaky barokní literatury • Commedia dell'arte • baroko v národních literaturách	• DVK

	Baroko v české literatuře (6)	
• uvědomuje si specifickou českou literaturu dané doby; • uvědomuje si duchovní, filozofickou a pedagogickou hodnotu děl;	• domácí literatura • exulantská literatura	• DVK
	Klasicismus, osvícenství a preromantismus v Evropě (10)	
• zná základní znaky a hodnoty klasicismu a osvícenství a porovnává je s antickým uměním; • charakterizuje typické znaky klasicistního divadla; • orientuje se v literárních stylech a žánrech; • charakterizuje tvorbu vybraných autorů;	• Klasicismus • Osvícenství • Preromantismus	• DVK

Pozn.: uvedený počet hodin je orientační

Název vyučovacího předmětu:

Český jazyk a literatura

Kód a název oboru vzdělání:

82-41-M/05 Grafický design

Název ŠVP:

Grafický design

Ročník: 2. Počet hodin v ročníku: 102		
Výsledky vzdělávání a kompetence	Tematický celek Obsah vzdělávání	Mezipředmětové vztahy
Žák	Opakování učiva z 1. ročníku (6)	
	Nauka o slovní zásobě a slootovorba (průběžně)	
• ovládá způsoby tvoření slov; • vhodnými slootovornými prostředky tvoří slova příbuzná;	• vrstvy slovní zásoby • obohacování slovní zásoby • slootovorba	
	Tvarosloví (17)	
• rozlišuje slovní druhy; • určuje mluvnické kategorie ohebných slovních druhů; • rozezná jednotlivé typy sloves • objasňuje funkci neohebných slovních druhů;	• ohebné slovní druhy • neohebné slovní druhy • gramatické tvary a konstrukce a jejich sémantické funkce	
	Komunikační a slohová výchova (15)	
• vyjadřuje se věcně správně, jasně a srozumitelně; • vhodně používá slohové postupy a základní útvary; • vystihne charakteristické znaky různých textů a jejich rozdíly;	• umělecký funkční styl • slohový postup vyprávění • 1. kontrolní slohová práce (vypravování) • odborný funkční styl • administrativní funkční styl	• ICT

• odborně se vyjadřuje o jevech svého oboru v základních útvarech odborného stylu, především popisného a výkladového; • sestaví základní projevy administrativního stylu; • umí dodržovat zdvořilost v jazykovém projevu při diskusi;	• projevy administrativní, prakticky odborné, jejich základní znaky, postupy a prostředky (osnova, životopis, zápis z porady, pracovní hodnocení, inzerát a odpověď na něj, jednoduché úřední, popř. podle charakteru oboru odborné dokumenty) • 2. kontrolní slohová práce – (útvár administrativního funkčního stylu)	
	Preromantismus a romantismus ve světové literatuře (15)	
• rozeznává znaky romantismu; • charakterizuje romantického hrdinu; • charakterizuje literaturu; jednotlivých evropských zemí; • zhodnotí význam konkrétního autora a jeho díla pro dobu, v níž tvořil;	• preromantismus • specifika romantické literatury • romantismus v národních literaturách	• DVK
	Národní obrození (14)	
• na základě historických souvislostí charakterizuje proces NO, osvětlí jeho periodizaci; • rozezná vliv lidové slovesnosti na obrozenickou literaturu; • na základě informací a vlastní četby posoudí význam jednotlivých osobností a významných děl;	• kulturně historický kontext • první etapa NO (klasicismus) • druhá etapa NO (preromantismus) • třetí etapa NO (romantismus) • čtvrtá etapa NO (počátky realismu)	• DVK
	Realismus ve světové literatuře 19. století (15)	
• rozeznává znaky realismu; • vyvodí rozdíly mezi charakterem; romantických a realistických děl; • seznámí se se stěžejními autory světového realismu a jejich tvorbou;	• specifika realistické literatury • naturalismus, kritický realismus • realismus v národních literaturách	• DVK
	Česká literatura druhé poloviny 19. století (10)	
• sleduje vývoj české literatury od myšlenek NO k realistické tvorbě; • zná kulturně historický kontext; • charakterizuje jednotlivé básnické skupiny; • posoudí význam jednotlivých osobností a jejich tvorby;	• básnické skupiny (májovci, ruchovci a lumírovci) • historická próza • realistická próza • generace Národního divadla	• DVK
	Světová literatura na přelomu 19. a 20. století (8)	
• charakterizuje moderní umělecké směry a vystihne jejich podstatné znaky; • uvědomuje si souvislost literatury s výtvarným uměním; • jmenuje představitele nových směrů ve světové literatuře a porovnává jejich tvorbu;	• symbolismus, impresionismus, dekadence tzv. prokletí básníci ve francouzské literatuře	• DVK
	ČL na přelomu 19. a 20. století do konce 1. světové války (2)	

• zná významné představitele české literatury a jejich základní díla; • má představu o vývoji literatury v historických a společenských souvislostech; • vyjádří vlastní prožitky z přečtených knih;	• Česká moderna	• DVK
--	---	---

Pozn.: uvedený počet hodin je orientační

Název vyučovacího předmětu:

Český jazyk a literatura

Kód a název oboru vzdělání:

82-41-M/05 Grafický design

Název ŠVP:

Grafický design

Ročník: 3. Počet hodin v ročníku: 102		
Výsledky vzdělávání a kompetence	Tematický celek Obsah vzdělávání	Mezipředmětové vztahy
Žák	Opakování učiva z 1. a 2. ročníku (6)	
	Tvarosloví (průběžně)	
• uplatňuje znalosti pravopisu při tvorbě vlastních textů; • koriguje jazykové nedostatky, dokáže zdůvodnit chyby;	• náročnější morfologické jevy, dublety, výjimky	
	Skladba (17)	
• objasňuje rozdíly mezi větou a výpovědí; • rozlišuje druhy vět; • orientuje se ve výstavbě textu; • uplatňuje znalosti ze skladby při logickém vyjadřování; • odhaluje a opravuje jaz. nedostatky a chyby;	• věta a výpověď • věta jednoduchá a souvětí • větná skladba • druhy vět z gramatického a komunikačního hlediska • stavba a tvorba komunikátu	
	Komunikační a slohová výchova (15)	
• rozlišuje typy mediálních sdělení a jejich funkci, identifikuje jejich typické postupy, jazykové a jiné prostředky; • uvede příklady vlivu médií a digitální komunikace na každodenní podobu mezilidské komunikace; • sestaví jednoduché zpravodajské a propagační útvary (zpráva, reportáž, pozvánka, nabídka...); • vyhledává, ověřuje a třídí informace (kritický přístup); • vhodně se prezentuje, argumentuje a obhájí svá stanoviska a postoje; • ovládá techniku mluveného slova, umí klást otázky a vhodně formulovat odpovědi;	• média a mediální sdělení • funkční styl publicistický • 1. kontrolní slohová práce (útvary publicistického stylu) • rétorika, příprava a realizace řečnického vystoupení • 2. kontrolní slohová práce (útvary na pomezí publicistického a uměleckého stylu)	• ZSV

	Světová literatura v 1. polovině 20. století (32)	
• chápe propojení literatury s dalšími oblastmi umění; • dokáže zařadit typická díla do jednotlivých uměleckých směrů; • objasní vliv první světové války na celou generaci autorů; • zná významné autory daného období, posuzuje jejich přínos; • vyjádří vlastní prožitky z četby;	• moderní básnické směry ve světové literatuře. • obraz 1. světové války v literatuře • vybraná díla meziválečné světové literatury	• DVK • DKK
	Česká meziválečná literatura (32)	
• charakterizuje jednotlivé dobové umělecké směry a proudy; • zná základní díla a typické rysy tvorby vybraných autorů; • uvědomuje si souvislost literární tvorby se společenskými podmínkami doby; • posuzuje přínos jednotlivých osobností;	• reakce na 1. světovou válku • avantgarda, imaginativní próza • česká poezie od konce 1. svět. války do konce 2. svět. války • socialistický realismus • psychologická próza • demokratický proud • meziválečné drama, divadla malých forem	• DVK • DKK

Pozn.: uvedený počet hodin je orientační

Název vyučovacího předmětu:

Český jazyk a literatura

Kód a název oboru vzdělání:

82-41-M/05 Grafický design

Název ŠVP:

Grafický design

Ročník: 4. Počet hodin v ročníku: 90		
Výsledky vzdělávání a kompetence	Tematický celek Obsah vzdělávání	Mezipředmětové vztahy
Žák	Opakování učiva z 1.–3. ročníku (6)	
	Skladba (13)	
• odhaluje a opravuje jazykové nedostatky a chyby v psaném i mluveném projevu; • ovládá základy větné stavby; • orientuje se ve výstavbě textu; • uplatňuje znalosti ze skladby při logickém vyjadřování;	• morfologický pravopis • nedostatky ve větné stavbě • textová syntax	
	Komunikační a slohová výchova (15)	
• správně používá citace a bibliografické údaje, dodržuje autorská práva; • má přehled o slohových postupech uměleckého stylu; • vhodně používá úvahový postup; • vhodně argumentuje a obhájí svá stanoviska;	• literatura faktu a umělecká literatura; • grafická a formální úprava jednotlivých písemných projevů • úvahový postup v různých typech textů • 1. kontrolní slohová práce (slohové útvary založené na úvaze)	• ZSV

• volí vhodné výrazové prostředky podle dané komunikační situace;	• 2. kontrolní slohová práce (opakování slohových útvarů)	
	Světová literatura druhé poloviny 20. století (28)	
• orientuje se v proměnách světové literatury 20. století; • charakterizuje převažující literární trendy v jednotlivých vývojových etapách; • zařadí autory a jejich díla do příslušných uměleckých směrů; • vyjadřuje vlastní čtenářské prožitky; • při rozboru textu uplatňuje znalosti z literární teorie;	• poválečná světová literatura • existencialismus • Beat generation, Rozhněvaní mladí muži • Nový román • magický realismus • absurdní drama • sci-fi a fantasy • detektivní žánr	• DVK • DKK
	Česká literatura druhé poloviny 20. století (28)	
• charakterizuje literární vývoj od poválečného období až po současnost; • stručně charakterizuje život a tvorbu vybraných autorů; • uvědomuje si souvislost literární tvorby se společenskými podmínkami doby; • rozeznává aktuálnost české literatury a její význam v době národního ohrožení (samizdat, underground).	• obraz 2. světové války v literatuře • poválečná česká literatura • literatura v období normalizace (oficiální, samizdatová, exilová) • rozrůzněnost současné české literatury	• DVK • DKK

Pozn.: uvedený počet hodin je orientační

2.**2. Anglický jazyk**

Název vyučovacího předmětu:	Anglický jazyk
Kód a název oboru vzdělání:	82-41-M/05 Grafický design
Název ŠVP:	Grafický design
Celkový počet hodin za studium:	528
Délka a forma vzdělávání:	4 roky v denní formě
Platnost od:	1. 9. 2025 počínaje 1. ročníkem

Pojetí vyučovacího předmětu**Obecné cíle:**

Obsah vzdělávání vychází ze vzdělávací oblasti RVP – Vzdělávání a komunikace v cizím jazyce.

Cílem studia je kromě prohloubení jazykových dovedností a získání nových znalostí úspěšné absolvování maturitní zkoušky. k jejímu úspěšnému zvládnutí jsou žáci průběžně pozitivně motivováni.

Žáci jsou motivováni k práci, svědomitosti, pečlivosti, důslednosti, vzájemné spolupráci i samostatnosti. Důležitým cílem je rovněž získání pozitivního přístupu ke studiu cizích jazyků. Motivovaní a nadprůměrně nadaní žáci mohou od vyučujících nadstandardně dostávat studijní materiály s vyšší jazykovou obtížností, které jim poslouží jako cílená příprava na mezinárodně uznávané jazykové certifikáty, zejména *B2 First – FCE*.

Individuálním vzdělávacím potřebám každého žáka a úrovni jeho znalostí bude do jisté míry přizpůsobeno tempo výuky.

Z hlediska jazykové úrovně žáci navazují na znalosti osvojené na základní škole, které jsou během studia dále upevňovány a prohlubovány. Minimálním cílem u každého žáka je zvládnutí státem požadované jazykové úrovně B1 podle *Společného evropského referenčního rámce pro jazyky* (tzv. CEFR), což je stanovená úroveň společné (státní) části maturitní zkoušky. Cílem studia anglického jazyka však není pouze splnění této jazykové úrovně, ale dosažení individuální optimální jazykové úrovně každého žáka tak, aby mohl naplno využít svůj jazykový potenciál.

Vzdělávání a komunikace v cizích jazycích se významně podílí na přípravě žáků na aktivní život v multikulturní společnosti, neboť vede žáky k získání jak obecných, tak komunikativních kompetencí k dorozumění v situacích každodenního osobního a pracovního života. Přípravuje žáky k efektivní účasti v přímé i nepřímé komunikaci včetně komunikace v digitálním prostředí a přístupu k informačním zdrojům, rozšiřuje jejich znalosti o světě.

Současně přispívá k formování osobnosti žáků, učí je toleranci k hodnotám jiných národů, rozvíjí jejich schopnost učit se po celý život.

Charakteristika učiva

Obsahem vzdělávání je zejména rozvoj čtyř základních jazykových dovedností – dvou produktivních (mluvení, psaní) a dvou receptivních (poslech, čtení). Žáci si osvojují anglickou gramatiku, slovní zásobu i správnou výslovnost (např. přízvuk, intonaci). Hlavním cílem studia jazyka je především rozvoj komunikativních dovedností žáka mluvenou i písemnou formou a porozumění textu mluvenému i psanému. Žáci se rovněž učí vybrané poznatky z oblasti morfologie, syntaxe, fonetiky a lexikologie.

V oblasti reálií se žáci seznamují s vybranými poznatky o anglofonních zemích. Rozšiřují si povědomí o oblasti geografickou, historickou a zejména kulturní. Pozornost je též věnována

specifickým jazykovým prostředkům či odlišné slovní zásobě (např. britská angličtina v kontrastu s americkou). Žáci si na základě těchto znalostí rovněž upevní novou slovní zásobu včetně odborné, neboť jazyk je s kulturou vždy neodmyslitelně spjat.

Během vzdělávání je u žáků podporována snaha získávat informace o světě, a to i prostřednictvím digitálních technologií, získané poznatky včetně odborných ze svého oboru využívat ke komunikaci a svému dalšímu vzdělávání (kompetence k učení, k řešení problémů, k podnikavosti, kompetence digitální).

Do výuky je také zahrnuta odborná terminologie studovaného oboru, která si klade za cíl pomoci žákům v lepším uplatnění na pracovním trhu, při dalším studiu na vysoké škole i v životě v multikulturní společnosti. Při výuce odborného jazyka se uplatňuje metoda CLIL, při níž je vliv mateřského jazyka minimalizován.

Pojetí výuky:

Využívané metody výuky jsou vyvážené tradiční i moderní, žáci pracují s učebnicí od renomovaných vzdělávacích institucí. Využívá se:

- výklad – témata spjatá s každodenním životem i témata odborná, vztažená ke studijnímu oboru, reáliím i gramatice
- překlad – z angličtiny do češtiny a naopak, práce se slovníkem tištěným i elektronickým
- nácvik základních jazykových dovedností:

a) **mluvení** – prezentace před třídou, dialog se spolužákem či vyučujícím, diskuse na zadané téma s vyváženým poměrem mezi plynulostí a přesností, čtení nahlas jako nácvik výslovnosti

b) **psaní** – rozvoj písemného projevu skrze slohy a eseje, smysluplné a logické řazení myšlenek v textu, prostředky textové návaznosti, správný pravopis

c) **čtení s porozuměním** – práce s texty (např. texty v učebnicích, texty z časopisů zaměřených na rozvoj anglického jazyka středoškoláků, internetové články), jejich analýza a interpretace, hledání konkrétních informací i celkového vyznění, objektivita a subjektivita obsahu textu, pochopení záměru autora textu, rozvoj kritického myšlení

d) **poslech s porozuměním** – práce s mluveným slovem, poslech mluveného projevu vyučujícího i spolužáků a jeho interpretace, audio nahrávky, videa, autentické zdroje z anglofonního prostředí

- práce ve dvojici, ve skupině
- samostudium, domácí úkoly, referáty
- jazykové hry, kvízy, křížovky
- projekty, využití ICT i umělé inteligence (AI)
- syntéza informací z více zdrojů a pramenů – rozvoj mezipředmětových vztahů a interdisciplinárního přístupu k informacím
- metoda CLIL u odborného jazyka

Žáci jsou motivováni, aby se účastnili každoročně pořádané školní olympiády z anglického jazyka, v níž porovnají svoje jazykové dovednosti a znalosti s ostatními účastníky. Nejlepší řešitel poté postupuje do okresního kola.

Hodnocení výsledků žáků:

Hodnocení žáků pětistupňovou klasifikační stupnicí se řídí klasifikačním řádem, který je součástí školního řádu.

Výsledky žakových jazykových dovedností a znalostí jsou průběžně ověřovány písemnými a ústními zkouškami, popř. jinými kontrolními mechanismy a slouží žákovi i jeho zákonným

zástupců jako zpětná vazba dosavadní studijní činnosti. Při výuce se zohledňují posudky z pedagogicko-psychologické poradny.

Žáci jsou hodnoceni průběžně po kratších celcích prostřednictvím kontrolních didaktických testů osvojeného učiva ověřujících gramaticko-lexikální znalost a použití jazykových prostředků. Nedílnou součástí testování jsou testy zaměřené na poslech a čtení cizojazyčných textů s porozuměním.

Kontrolní písemná práce, která ověřuje schopnost souvislého projevu žáka, je zařazena minimálně 2x ročně. Ústně je žák zkoušen minimálně 1x za pololetí. Písemná práce i ústní zkoušení je hodnoceno dle kritérií stanovených školou pro hodnocení u maturitní zkoušky.

Závěrečným výstupem studia anglického jazyka je maturitní zkouška ve čtvrtém ročníku na úrovni CEFR B1.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí:

Žák:

- komunikuje a účastní se diskuse, v angličtině je schopen srozumitelně vyjádřit
- vlastní názor
- vyjadřuje se a vystupuje v souladu se zásadami kultury projevu a chování
- ovládá potřebnou sadu digitálních zařízení, aplikací a služeb, včetně nástrojů z oblasti
- umělé inteligence, a využívá je
- získává, posuzuje, spravuje, sdílí a sděluje data, informace a digitální obsah v různých
- formátech; k tomu volí efektivní postupy, strategie a způsoby, které odpovídají konkrétní situaci a účelu
- vytváří, vylepšuje a propojuje digitální obsah v různých formátech; vyjadřuje se za
- pomoci digitálních prostředků
- pracuje s cizojazyčným slovníkem
- efektivně pracuje s učebnicemi a orientuje se v anglickém textu
- formuluje své myšlenky v písemné podobě srozumitelně, souvisle, přehledně
- a jazykově správně
- osvojuje si dovednosti potřebné pro rozvíjení vlastních podnikatelských aktivit
- přijímá hodnocení svých výsledků, adekvátně na ně reaguje, přijímá radu a kritiku

Průřezová témata

Občan v demokratické společnosti:

- upevňuje si principy demokratického rozhodování
- učí se respektovat odlišnosti jiných kultur
- rozvíjí komunikativní dovednosti v anglickém jazyce jako prostředek myšlení, argumentace a dialogu

Člověk a životní prostředí:

- učí se k účtě k životu ve všech jeho formách
- orientuje se v globálních problémech lidstva
- uvědomuje si spoluodpovědnost za stav životního prostředí

Člověk a svět práce:

- přijímá a odpovědně plní svěřené úkoly
- používá aktivně terminologii svého odborného zaměření
- rozvíjí jazykové dovednosti jako nástroj pochopení ve verbální komunikaci při jednáních

- připravuje se na změny na trhu práce i ve společnosti a potřebu celoživotně se vzdělávat

Člověk a digitální svět:

- běžně a samozřejmě využívá vhodné digitální technologie a jejich kombinace k naplnění svých potřeb
- digitální technologie a způsob jejich použití nastavuje a mění podle toho, jak se vyvíjejí dostupné možnosti a jak se mění jeho vlastní potřeby
- využívá digitální technologie k vlastnímu vzdělávání a osobnímu rozvoji
- buduje si osobní vzdělávací prostředí
- využívá digitální technologie k vyjádření, formulaci a obhajobě svých názorů získávání informací z různých zdrojů i k jejich sdílení, předávání a prezentaci způsobem vhodným pro danou (komunikační) situaci a s ohledem na zamýšleného příjemce
- při interakcích v digitálním prostředí respektuje pravidla chování a jedná eticky, respektuje kulturní rozmanitost
- vyjadřuje se za pomoci digitálních prostředků a vytváří a upravuje vlastní digitální obsah v různých formátech; mění, vylepšuje a zdokonaluje obsah stávajících děl s cílem vytvořit nový, originální a relevantní obsah
- získává data, informace a obsah z různých zdrojů v digitálním prostředí; při vyhledávání používá různé strategie; získaná data a informace kriticky hodnotí, posuzuje jejich spolehlivost a úplnost
- komunikuje prostřednictvím různých digitálních technologií a přizpůsobuje prostředky komunikace danému kontextu
- sdílí prostřednictvím digitálních technologií data, informace a obsah s ostatními; používá digitální technologie pro spolupráci a společné vytváření zdrojů a znalostí

Mezipředmětové vztahy:

- dějepis (historický vývoj anglofonních zemí, významné historické události, osobnosti a památky)
- základy společenských věd (člověk a společnost, lidská a občanská práva, politické systémy anglofonních zemí)
- český jazyk a dějiny světové literatury (anglicky píšící spisovatelé a jejich díla, mluvnická terminologie, syntax a morfologie), lingvistická terminologie
- matematika (geometrické tvary, početní úkony);
- biologie (terminologie: rostliny a živočichové, lidské tělo a zdraví, ochrana přírody)
- ICT – využití digitálních technologií, komunikace prostřednictvím digitálních technologií, využití internetu pro vyhledávání relevantních informací: online slovníky, korpusy atd., webové stránky a aplikace určené k procvičování či samostudiu

Název vyučovacího předmětu:
Kód a název oboru vzdělání:
Název ŠVP:

Anglický jazyk
82-41-M/05 Grafický design
Grafický design

Ročník: 1. Počet hodin v ročníku: 136		
Výsledky vzdělávání a kompetence	Tematický celek Obsah vzdělávání	Mezipředmětové vztahy
Žák	Osobní údaje. Zábava, sport, volný čas (20)	
- Dokáže se představit, pozdravit, reagovat na pozdrav - Porozumí základním školním a pracovním pokynům - Umí se zeptat na jméno a osobní údaje druhé osoby - Pojmenuje a zeptá se na názvy věcí - Reprodukuje intonaci a přízvuk - V mluveném projevu druhé osoby nalezne hlavní myšlenky a důležité informace - Umí sdělit, kde žije, kde se narodil - Popíše své zájmy a koníčky - Popíše vzhled osoby - Popíše oblečení	- Pozdravy, představování se - Gramatika: přítomný čas prostý a průběhový, člen určitý a neurčitý, vazba <i>There is/There are</i>, tvorba otázek, pořadí slov v anglické větě - Slovní zásoba: rodinné vztahy, vzhled osoby, oblečení	- ČJL - ZSV
	Každodenní život. Rodina, přátelství, vztahy mezi lidmi. (20)	
- Dokáže popsat, jak se cítí a určit příčiny svých pocitů - Dokáže vyjmenovat emoce. Uvede příklady situací, které takové emoce vyvolají - Pronese jednoduše zformulovaný monolog před publikem - Dokáže odhadnout pocity rodilého mluvčího podle tónu hlasu - Dokáže popsat události, které se staly v minulosti - Porozumí potížím druhé osoby a dokáže navrhnout, jak potíže odstranit - Během poslechu určí hlavní myšlenky - Reaguje na jednoduché dotazy, vyjadřuje informace, které jsou běžné při neformálních rozhovorech - Požádá o upřesnění nebo zopakování sdělené informace, pokud nezachytí přesně význam sdělení - Porozumí textu popisující událost v minulosti, orientuje se v něm - Napíše krátký text popisující zajímavou událost včetně popisu svých pocitů	- Gramatika: Minulý čas prostý včetně nepravidelných sloves - Slovní zásoba: Pocity, emoce, adverbia modifikující adjektiva, kolokace používané pro vyjadřování návrhů, frázová slovesa vhodná pro popis událostí	- ČJL - ZSV
	Příroda. Společenské aktivity a turistická místa. (20)	
- Popíše základní atributy krajiny - Napíše úvodní odstavec vypravování (popíše scénu)	Gramatika: Minulý čas průběhový, kontrast mezi minulým časem prostým a průběhovým, předložky místa a času	- ZAE - ČJL - BIO

• Během poslechu identifikuje klíčová slova promluvy, rozezná antonyma • Dovede se orientovat v překladovém slovníku • Porozumí textu (vypravování), dokáže určit sdělení vynechaných vět • Popíše obrázek a krajinu na něm zobrazenou • Při popisu obrázku dokáže spekulovat/vyvozovat • Zapojí se do krátkého běžného hovoru bez přípravy • Napíše neformální pozvánku a umí na pozvánku písemně odpovědět	• Slovní zásoba: popis krajiny včetně kolo-kačních přídavných jmen, synonyma (přídavná jména), stavba slov, příbuzná slovesa a podstatná jména., extrémní adjektiva, • Praktické použití angličtiny: fráze vhodné k popisu obrázku, spekulování, vyjadřování návrhů	• ZSV
Kultura a umění (20)		
• Komunikuje o filmech a TV programech a vyjádří názor na ně • Během poslechu predikuje, jaké informace uslyší • Dokáže vyjádřit povinnosti a zákazy • Porozumí textu o běžně používané technice a sociálních sítích • Dokáže se během řízeného rozhovoru domluvit na budoucích aktivitách • Napíše neformální dopis/email	• Gramatika: množné číslo podstatných jmen, kvantifikátory • Slovní zásoba: druhy filmů a TV programů včetně vhodných adjektiv, adjektiva s kladnými a zápornými předponami • Praktické použití angličtiny: řízený rozhovor, vyjadřování názoru, souhlasu a nesouhlasu, neformální dopis a jeho struktura	• ZSV • ČJL
Počasí (20)		
• Umí získat i podat informace o počasí, charakterizuje roční období • Umí přiřadit výrazy k meteorologickým symbolům • Popíše aktuální počasí • Dokáže porovnávat kvantitu i kvalitu • Odhaduje význam neznámých výrazů podle kontextu • Sdělí jednoduše obsah, hlavní myšlenky či informace vyslechnuté nebo přečtené • Porozumí textu (vypravování) • Dokáže porovnat dva obrázky • Dokáže vyjádřit svůj názor ústní i pís. Formou	• Gramatika: komparativ a superlativ • Slovní zásoba: počasí, přírodní katastrofy, frázová slovesa spojená s popisem klimatických změn • Praktické použití angličtiny: fráze používané při porovnávání obrázků, fráze používané při vyjadřování názoru	• ČJL • ZAE
Prázdniny. Cestování (20)		
• Podává základní informace o běžných povoláních • Dokáže vyjádřit své plány do budoucna, určit preferované zaměstnání a svou volbu zdůvodnit • Dokáže vyjádřit slib a nabídku. • Během poslechu dokáže predikovat, jak se rozhovor bude vyvíjet • Dokáže hovořit o situacích v budoucnosti a predikovat jejich následky • Porozumí textu, spojí jednotlivé části textu s nabízenými ilustracemi	• Gramatika: budoucí čas, první kondicionál • Slovní zásoba: zaměstnání, předpony a přípony podstatných jmen, adjektiv a sloves • Praktické použití angličtiny: kolokace používané v oblasti zaměstnání a zaměstnanosti	• ZSV

	Reálie (16)	
• Prokazuje faktické znalosti o geografických, demografických, hospodářských, politických, a kulturních faktorech anglicky mluvících zemí • Porovnává informace o anglicky mluvících zemí s Českou republikou	• Spojené království – geografie, státní zřízení, zvyky a tradice, osobnosti politiky a kultury • USA – geografie, státní zřízení, zvyky a tradice, osobnosti politiky a kultury	• ZSV • DVK

Pozn.: Uvedený počet hodin je orientační

Název vyučovacího předmětu:

Anglický jazyk

Kód a název oboru vzdělání:

82-41-M/05 Grafický design

Název ŠVP:

Grafický design

Ročník: 2. Počet hodin v ročníku: 136		
Výsledky vzdělávání a kompetence	Tematický celek Obsah vzdělávání	Mezipředmětové vztahy
Žák	Opakování učiva z 1. ročníku (10)	
	Práce. Rodina, přátelství, vztahy mezi lidmi. (21)	
• Dokáže popsat, jak tráví volný čas • Dokáže klást doplňující otázky k ústnímu projevu spolužáka • Při mluveném projevu dokáže porovnat různá zaměstnání a vyjádřit své preference • Popíše své plány do budoucna • Zvládá pravidla psaní formálního dopisu • Dokáže napsat jednoduchý motivační dopis	• Gramatika: První kondicionál • Slovní zásoba: Zaměstnání, předpony podstatných jmen, adjektiv a sloves • Praktické použití angličtiny: kolokace užívané při vyjadřování plánů do budoucna	• ČJL • ZSV
	Cestování. Společenské aktivity a turistická místa. Prázdniny. (21)	
• Dokáže hovořit na téma cestování, dopravní prostředky, příprava cesty • Domluví se v běžných situacích • Umí získat i podat informace • Vede rozhovor v cestovní kanceláři, dokáže objednat zájezd • Pohotově a vhodně řeší standardní řečové situace týkající se cestování a souvisejících služeb • Popíše zajímavá turistická místa • Dokáže popsat nedávné události • Hovoří o svých zkušenostech, zážitcích • Dokáže diskutovat o plánech na výlet • Nalezne v promluvě hlavní a vedlejší myšlenky a důležité informace • Vyhledá v poslechu specifické informace • Porozumí náročnějšímu textu a orientuje se v něm • Dokáže napsat pohlednici	• Gramatika: budoucí čas, předpřítomný čas, kontrast mezi minulým a předpřítomným časem • Slovní zásoba: oblíbená turistická místa, přídavná jména charakterizující turistická místa, názvy států, běžné prázdninové aktivity, složená podstatná jména • Praktické použití angličtiny: fráze používané při akceptování/odmítnutí návrhu	• ZSV

	Služby, nakupování. Každodenní život. (21)	
• Popíše umístění různých obchodů, zná jejich názvy • Vyjmenuje produkty prodávající se v různých obchodech • Orientuje se v národních měnách • Dokáže popsat málo pravděpodobné situace a jejich následky • Dokáže popsat události v různé vzdálené minulosti • Používá slovesa v různých časech a spojeních • V překladovém slovníku dokáže vyhledat specifické informace • Při samostatné promluvě obhájí svůj názor • Během poslechu identifikuje specifické informace • V písemném projevu dokáže vyjádřit svůj názor a obhájit ho.	• Gramatika: Druhý kondicionál, slovesa pojící se s infinitivem/gerundiem • Slovní zásoba: názvy obchodů a produktů, národní měny, čísla, slovesa používané v souvislosti s penězi, • Praktické použití angličtiny: fráze používané při strukturování promluvy, vyjadřování názoru a shrnutí myšlenky	• PRO • ICT • ZSV
	Společnost, sociálně patologické jevy (21)	
• Zná názvy kriminálních činů a dokáže je popsat • Dokáže popsat základní formy policejní práce • Dokáže slovně předat promluvy ostatních mluvčích • Během poslechu identifikuje parafráze/specifické informace • Dokáže měnit význam adjektiv použitím různých přípon • Dokáže se orientovat v textu a vyjádřit na něj názor • Při popisu obrázků dokáže vyjádřit shodné a rozdílné atributy • Dokáže napsat krátký příběh popisující nepříjemný zážitek	• Gramatika: Nepřímá řeč, adjektiva+přípony • Slovní zásoba: kriminalita, trestné činy, policejní práce, • Praktické použití angličtiny: převyprávění: sekvenční fráze	• ZSV • PRA
	Komunikace a technologie. Zábava, sport a volný čas. (21)	
• Dokáže pojmenovat běžně používaná zařízení a vysvětlit jejich účel • Při promluvě dokáže používat pasívum • Během poslechu identifikuje úmysl/záměr mluvčího • Porozumí textu, identifikuje specifické informace a vysvětlí, jak je našel • Dokáže vyjádřit nespokojenost se zakoupeným zbožím • Dokáže napsat jednoduchý formální dopis	• Gramatika: pasívum v různých slovesných časech • Slovní zásoba: zařízení, tvary, • Praktické použití angličtiny: kolokace sloveso+předložka, fráze používané pro vyjádření reklamace, náležitosti formálního dopisu	• ZSV • ICT • ČJL • TEV
	Reálie (21)	
• Prokazuje faktické znalosti o geografických, demografických, hospodářských, politických, a kulturních faktorech anglicky mluvících zemí • Porovnává informace o anglicky mluvících zemích s Českou republikou	• Spojené království – geografie, státní zřízení, zvyky a tradice, osobnosti politiky a kultury • USA – geografie, státní zřízení, zvyky a tradice, osobnosti politiky a kultury	• ZSV • DVK

Pozn.: Uvedený počet hodin je orientační

Název vyučovacího předmětu:
Kód a název oboru vzdělání:
Název ŠVP:

Anglický jazyk
82-41-M/05 Grafický design
Grafický design

Ročník: 3. Počet hodin v ročníku: 136		
Výsledky vzdělávání a kompetence	Tematický celek Obsah vzdělávání	Mezipředmětové vztahy
	Opakování učiva z 1. a 2. ročníku (10)	
Žák	Prázdniny. Cestování. Volný čas. (14)	
- Dokáže souvisle popsat, jak prožil prázdniny - Rozumí hlavnímu smyslu jasně artikulované standardní řeči o známých záležitostech - Rozpozná pocity a rozpoložení mluvčích - Používá přítomné časy ve správných situacích, zná statická slovesa - Zná a správně používá nepravidelná slovesa.	- Gramatika: Přítomný čas prostý a průběhový. Budoucí čas. Člen určitý a neurčitý - Slovní zásoba: cestování, doprava, prázdninové aktivity. Přídavná jména vyjadřující pocity. - Praktické použití angličtiny: konverzace na témata každodenního života či témata blízká žákovu zájmu a oboru	- ČJL - ZSV
	Etapy lidského života. Mezigenerační vztahy (14).	
- Během poslechu je schopen určit záměr mluvčího podle tónu jeho hlasu - Dokáže porovnat běžné aktivity jednotlivých generací v minulosti a dnes - Čte s porozuměním texty o každodenním životě a dalších tématech vhodných pro danou věkovou kategorii - Orientuje se v textu, rozpozná hlavní téma/myšlenku textu, nalezne důležité informace a myšlenky textu - Používá minulé a předpřítomné časy ve správném kontextu - Napíše odpověď na inzerát/dopis/email.	- Slovní zásoba: Ontogeneze člověka, aktivity typické pro jednotlivé etapy lidského života - Gramatika: Minulý čas prostý a průběhový, předminulý čas - Praktické použití jazyka: frázová slovesa spojená se vztahy mezi lidmi	- ČJL - ZSV - BIO
	Škola a vzdělávání. Stravování. (14)	
- Vyslovuje srozumitelně, rozlišuje základní zvukové prostředky anglického jazyka - Používá správný přízvuk ve slovech - Používá intonaci blízkou standardní řeči - Komunikuje s jistotou a sebedůvěrou - Vyhledá, zformuluje a zaznamená podstatné informace nebo fakta týkající se studovaného oboru - Napíše jednoduchou úvahovou esej.	Slovní zásoba: Vyučovací předměty, vzdělávací systém v ČR, Spojeném království a USA, názvy a vybavení učeben, potraviny, pokrmy, příprava pokrmů	- ČJL - ZSV - ZAE
	Volnočasové aktivity. Sport a hry. (14)	
- Předkládá návrhy/nápady na trávení volného času a dokáže je obhájit - V písemném projevu dokáže obhájit svůj názor - Dodržuje formální náležitosti psaného textu, správně rozděluje do odstavců	- Slovní zásoba: Volnočasové aktivity, druhy sportů, sportovní vybavení. - Gramatika: Předminulý čas prostý a průběhový - Praktické použití angličtiny: Slova složená	- ČJL - ZSV - TEV
	Lidské tělo. Zdraví. (14)	

• Při popisu obrázku reaguje na doplňující otázky a zároveň umí vyjádřit své domněnky • Dokáže napsat jednoduchou názorovou esej • Umí porovnat vlastnosti lidí a věcí • Používá budoucí časy a kondicionál pro speculace • Zdůvodní a vysvětlí své názoru a plány do budoucna	• Slovní zásoba: Lidské tělo, úrazy. Měrné jednotky • Gramatika: První kondicionál. Budoucí časy (průběhový, předbudoucí...). • Praktické použití angličtiny: Slovní druhy vytvořené ze stejného slovního základu. Vyjádření preferencí, souhlasu a nesouhlasu, rady, vyjádření svého názoru, žádosti.	• ČJL • ZSV • BIO • TEV • MAT
Bydlení. Nakupování. (14)		
• Dokáže identifikovat parafrázované výrazy • Dokáže napsat neformální email	• Slovní zásoba: Druhy domů a bytů. Části domu. Názvy obchodů • Gramatika: Komparativ a Superlativ. Druhý kondicionál • Praktické použití angličtiny: Parafráze	• ČJL • ZSV • PRO
Moderní technologie. (14)		
• Během poslechu dokáže rozlišit popisované skutečnosti od vyjádření názoru mluvčího • Zná a správně používá modální slovesa	• Slovní zásoba: Moderní technologie • Gramatika: Minulý čas modálních sloves. • Praktické použití angličtiny: kolokace spojené s použitím moderních technologií. Kvantifikátory	• ČJL • ZSV • ICT
Životní styl mladých lidí. (14)		
• Poradí si s většinou situací z každodenního společenského života – vhodně a adekvátně se vyjadřuje v běžných předvídatelných situacích. • Snaží se vyvozovat význam neznámých slov • Rozumí souvislým projevům a diskusím rodilých mluvčích pronášených ve standardním hovorovém tempu	• Slovní zásoba: charakterové vlastnosti • Gramatika: Vedlejší věty • Praktické použití angličtiny: aktivity vedoucí k aktivně používání získané slovní zásoby (včetně základní odborné slovní zásoby) v rozsahu daných tematických celků	• ČJL • ZSV • ICT
Reálie (14)		
• Podá základní geografické informace o České republice a anglicky mluvících zemích • Dokáže v krátkém monologu podat informace o ekonomice ČR a anglicky mluvících zemích. • Dokáže vyjádřit svůj názor na význam České republiky v rámci Evropské unie • Umí popsat umístění Prahy v rámci České republiky. Podá základní informace o významu Prahy • Podá základní geografické informace o anglicky nejznámějších anglicky mluvících zemích	• Vybrané kapitoly o zeměpise, historii, kultuře, literatuře, umění a tradicích v anglicky mluvících zemích (Spojené království, USA, Austrálie, Kanada, Nový Zéland) a porovnání s Českou republikou. • Gramatika: první kondicionál, přítomný a budoucí čas, komparativ a superlativ • Slovní zásoba: geografické informace, světové strany, názvy států, odvětví průmyslu, volené orgány • Praktické použití angličtiny: Vyjadřování názoru	• ČJL • ZSV • DVK

Pozn.: uvedený počet hodin je orientační

Název vyučovacího předmětu:
Kód a název oboru vzdělání:
Název ŠVP:

Anglický jazyk
82-41-M/05 Grafický design
Grafický design

Ročník: 4. Počet hodin v ročníku: 120		
Výsledky vzdělávání a kompetence	Tematický celek Obsah vzdělávání	Mezipředmětové vztahy
Žák	Opakování učiva z 1.–3. ročníku (12)	
	Umění a jeho formy. Kultura. (18)	
- Dokáže souvisle popsat, jak prožil prázdniny, jaké kulturní akce během prázdnin navštívil. - Rozumí složitějším sdělením v oblasti svých zájmů a společenského života - S jistotou konverzuje na témata každodenního života či témata blízká žákovu zájmu a oboru - Poradí si s většinou situací z každodenního společenského života – vhodně a adekvátně se vyjadřuje v běžných předvídatelných situacích - Zdůvodní a vysvětlí své názory a plány do budoucna a umí je zdůvodnit - V promluvě rozpozná klíčové i dílčí informace - Aktivně používá systém anglických slovesných časů - Používá správně různé slovesné vazby - Používá vazbu „have sth done“ - Dokáže popsat zážitky a události, děj knihy či filmu, své sny, naděje a ambice	- Slovní zásoba: Umění, umělci, umělecká tvorba, hudební žánry, kulturní aktivity, kulturní události - Gramatika: Pasívum, složená neurčitá zájmena, zvrtná zájmena, vazba „have sth done“ - Praktické použití angličtiny: Vyjadřování názoru, fráze pro vyjádření záporných preferencí	- ČJL - ZSV - DVK
	Věda a technika. Člověk a média (18)	
- Rozumí hlavnímu smyslu rozhlasových a televizních programů - Upevňuje správnou výslovnost a výslovnostní návyky - Rozvíjí slovní zásobu četbou a prací s autentickými texty - Rozvíjí a upevňuje gramatické znalosti (systém anglických časů, nové gramatické struktury) - Používá třetí kondicionál - Domluví se v běžných situacích, umí bez přípravy konverzovat o tématech souvisejících s každodenním životem. - V písemném projevu používá vhodné spojovací výrazy - Umí popsat obrázek a vyjádřit své domněnky - Aplikuje znalost gramatických jevů (např. tvoření slov pomocí předpon a přípon), které vedou k pochopení složitějšího textu i bez 100% znalosti slovní zásoby	- Slovní zásoba: Kolokace spojené s telefonováním a mobilními telefony, názvy elektronických zařízení, výrazy používané v biografii, složená podstatná jména - Gramatika: Přivlastňovací zájmena, nepřímá řeč, příslovecné určení místa a času v nepřímé řeči, slovesa používaná pro uvedení nepřímé řeči - Praktické použití jazyka: Vedení telefonního rozhovoru, popis obrázku – použití frází pro vyjádření domněnek	- ČJL - ZSV - FYZ - ICT

	Cestování. Doprava a dopravní prostředky (18)	
• Vyslovuje srozumitelně, rozlišuje základní zvukové prostředky anglického jazyka • Používá správný přízvuk ve slovech • Používá intonaci blízkou standardní řeči • Komunikuje s jistotou a sebedůvěrou • Vyhledá, zformuluje a zaznamená podstatné informace nebo fakta týkající se studovaného oboru • Rozpozná britskou a americkou angličtinu • Umí vyvozovat smysl neznámých slov • Používá správně třetí kondicionál	• Slovní zásoba: Dopravní prostředky, místa a zařízení spojená s cestováním, prázdninové aktivity, turistické ubytování, měrné jednotky • Gramatika: Třetí kondicionál, přechodníky (přítomné příčestí), slovesa pojící se s infinitivem/gerundiem, • Praktické použití angličtiny: Používání měrných jednotek, řízený rozhovor, tázací dovětky	• ČJL • ZSV • ZAE • TEV
	Příroda a životní prostředí. Globální problémy lidstva (18)	
• Dodržuje slovní i větný přízvuk, správnou intonaci správně redukuje přízvučné a nepřízvučné slabiky, plynule vyslovuje • Přednese předem připravenou prezentaci a reaguje na dotazy publika • Dodržuje základní pravopisné normy • Používá modální slovesa ve všech časech • Zhodnotí úroveň svého písemného projevu a analyzuje v něm chyby	• Slovní zásoba: Příroda, životní prostředí, znečištění životního prostředí • Gramatika: Modální slovesa, budoucí čas, druhý a třetí kondicionál • Praktické použití angličtiny: Vyjádření preferencí, souhlasu a nesouhlasu, rady, vyjádření svého názoru, žádosti.	• ČJL • ZSV • TEV • ZAE
	Lidé. Práce a plány do budoucna (18)	
• Aktivně používá získanou slovní zásobu (včetně základní odborné slovní zásoby) v rozsahu daných tematických okruhů • Uplatňuje různé techniky čtení textu. • Využívá tyto jazykové funkce: vyjádření a obhájení osobních názorů a postojů, souhlasu a nesouhlasu, vyjádření vlastního návrhu a reakce na návrh jiný, žádosti a odmítnutí. • Rozumí textům psaným běžně užívaným jazykem nebo jazykem vztahujícím se k oboru jeho činnosti • Dokáže se vyjádřit k tématům z oblasti zaměření svého studijního oboru • Dokáže číst s porozuměním odborné texty • Aplikuje znalosti z odborných předmětů a dokáže komunikovat na odborné téma. • Používá různé druhy vedlejších vět • Používá správně nejčastější frázová slovesa • Napíše různé druhy delších textů, formálních i neformálních (dopis, esej, vypravování)	• Slovní zásoba: Odborná terminologie (dle oboru/směru studia), odborné fráze (dle oboru/směru studia) • Gramatika: Budoucí čas, vedlejší věty • Praktické použití angličtiny: Vyjádření a obhájení osobních názorů a postojů, souhlasu a nesouhlasu, reakce na návrh jiný.	• ČJL • ZSV • ICT
	Vybrané kapitoly o zeměpise, historii, kultuře, literatuře, umění a tradicích v anglicky mluvících zemích a porovnání s ČR (18)	
• Podá základní geografické informace o ČR a anglicky mluvících zemích • V krátkém monologu podá informace o ekonomice ČR a angl. mluvících zemích. • Dokáže vyjádřit svůj názor na význam České republiky v rámci Evropské unie	• Slovní zásoba: geografické informace, světové strany, názvy států, odvětví průmyslu, volené orgány • Gramatika: první kondicionál, přítomný a budoucí čas, komparativ a superlativ, modální slovesa ve všech časech,	• ČJL • ZSV • DVK

• Umí popsat umístění Prahy v rámci České republiky. Podá základní informace o významu Prahy • Podá základní geografické informace o nejznámějších anglicky mluvících zemích	• Praktické použití angličtiny: Vyjadřování názoru	
--	--	--

Pozn.: Uvedený počet hodin je orientační

3. Základy společenských věd

Název vyučovacího předmětu:	Základy společenských věd
Kód a název oboru vzdělání:	82-41-M/05 Grafický design
Název ŠVP:	Grafický design
Celkový počet hodin za studium:	130
Délka a forma vzdělávání:	4 roky v denní formě
Platnost od:	1. 9. 2025 počínaje 1. ročníkem

Pojetí vyučovacího předmětu

Obsahové cíle:

Obsah vzdělávání vychází ze vzdělávací oblasti RVP – Společenskovední vzdělávání.

Obsahem předmětu základy společenských věd je připravit žáky na aktivní a odpovědný život v demokratické společnosti. Směřuje proto především k pozitivnímu ovlivňování hodnotové orientace žáků tak, aby byli slušnými lidmi a informovanými občany, aby jednali odpovědně a uvážlivě vůči sobě i společnosti. Má za úkol dosáhnout toho, aby žáci jednali aktivně, samostatně, odpovědně a iniciativně nejen ve vlastním zájmu, ale i v zájmu veřejném, jednali v souladu s morálními principy a přispívali k uplatňování demokratických hodnot.

Ukáže žákům, jak získávat informace z různých zdrojů: verbálních, ikonických (obrazy, fotografie, mapy...), kombinovaných (filmy) či multimediálních (sít' internet, multimediální databáze a online encyklopedie); kriticky je přijímat a nenechat se manipulovat.

Osvojených vědomostí využijí žáci ve styku s jinými lidmi a různými institucemi, při řešení otázek svého občanského rozhodování i při řešení problémů osobního, právního i sociálního charakteru. Významnou úlohu má i rozvíjení finanční a mediální gramotnosti žáků jako důležitých dovedností, kterými by měl být vybaven člověk dnešní doby.

Charakteristika učiva:

Obsah předmětu navazuje tak na znalosti a dovednosti žáků ze základní školy, které doplňuje a prohlubuje. Učivo zahrnuje tyto tematické okruhy: Člověk v lidském společenství, Člověk jako občan, Člověk a právo, Člověk a hospodářství, Česká republika, Evropa a soudobý svět.

Vzdělávání v občanském základu usiluje o formování a posilování těchto pozitivních citů, postojů, preferencí a hodnot:

- jednat odpovědně a žít čestně
- cítit potřebu občanské aktivity, vážit si demokracie a svobody, usilovat o její zachování a zdokonalování; preferovat demokratické hodnoty a přístupy před nedemokratickými, vystupovat zejména proti korupci, kriminalitě, jednat v souladu s humanitou a vlastenectvím, s demokratickými občanskými postoji, respektovat lidská práva, chápat meze lidské svobody a tolerance, jednat odpovědně a solidárně
- kriticky posuzovat skutečnost kolem sebe, přemýšlet o ní, tvořit si vlastní úsudek, nenechat se manipulovat
- uznávat, že lidský život je vysokou hodnotou, a proto je třeba si ho vážit a chránit jej
- na základě vlastní identity ctít identitu jiných lidí, považovat je za stejně hodnotné, jako sebe sama – tedy oprostit se ve vztahu k jiným lidem od předsudků a předsudečného jednání, intolerance, rasismu, etnické, náboženské a jiné nesnášenlivosti
- cílevědomě zlepšovat a chránit životní prostředí, jednat v duchu udržitelného rozvoje;

- vážit si hodnot lidské práce, jednat hospodárně, neničit hodnoty, ale pečovat o ně, snažit se zanechat po sobě něco pozitivního pro vlastní blízké lidi i širší komunitu
- chtít si klást v životě praktické otázky filozofického a etického charakteru a hledat na ně v diskusích s jinými lidmi i se sebou samým odpovědi
- vnímat postavení, roli či vliv digitálních technologií a práci s nimi v historickém, politickém, sociálním, právním a ekonomickém kontextu.

Pojetí výuky:

Základem výuky je výklad a řízená diskuse žáků k probíranému tématu. Žáci jsou vedeni k samostatnému uvažování a vyjadřování vlastních názorů v diskusích. Jsou používány demonstrační metody a pomůcky – výukové videoprogramy, žáci pracují samostatně i ve skupinách s učebnicí a dalšími učebními texty. Součástí výuky jsou, exkurze, návštěvy výstav a besedy s odborníky či různými hosty.

Důraz je kladen nikoliv na sumu teoretických poznatků, ale na přípravu pro praktický život a celoživotní vzdělávání. k této dobré přípravě je třeba vybraných vědomostí a dovedností, které jsou prostředkem ke kultivaci historického vědomí, ke kultivaci politického, sociálního, právního a ekonomického vědomí žáků a k posilování jejich mediální a finanční gramotnosti.

metody výuky

- **motivační** – počáteční zjišťování znalostí, dovedností a postojů, příklady z praktického života, diskuse, pochvaly, řešení konfliktů a jiných situací běžného života
- **fixační** – ústní a písemné opakování učiva, dialogické slovní metody (rozhovor, diskuse)
- **expoziční** – čtení krátkých ilustračních příběhů, vysvětlování, referáty, práce s učebnicí nebo s učebním textem, práce s denním tiskem, využití projektoru a různých zdrojů v digitálním prostředí

formy výuky

- hromadné vyučování – vyučování frontální (výklad, opakování)
- skupinové (zpracování a prezentace daného tématu), individuální (referáty)

Hodnocení výsledků žáků:

Učitel při hodnocení postupuje podle standardního školního klasifikačního řádu. Základem hodnocení je správné používání osvojených pojmů, samostatná práce žáků. Součástí hodnocení je i aktivita žáků v hodinách a přístup k plnění studijních povinností. Vědomosti a znalosti se prověřují též formou testů.

Předmětem hodnocení je:

- zvládnutí teoretického základu učiva, schopnost využívat teoretických vědomostí při praktických dovednostech, aktivita, efektivní práce se zdroji informací, celková kultura vyjadřování, schopnost diskutovat a argumentovat

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí:

Komunikativní kompetence

Žák:

- vyjadřuje se přiměřeně k účelu jednání a komunikační situaci v projevech mluvených i psaných a vhodně se prezentuje
- formuluje své myšlenky srozumitelně a souvisle, v písemné podobě přehledně a jazykově správně

- účastní se aktivně diskusí, formuluje a obhajuje své názory a postoje

Kompetence k učení

Žák:

- má pozitivní vztah k učení a vzdělávání
- využívá ke svému učení různé informační zdroje včetně zkušeností svých i jiných lidí

Kompetence k řešení problémů

Žák:

- uplatňuje při řešení problémů různé metody myšlení a myšlenkové operace
- spolupracuje při řešení problémů s jinými lidmi (týmové řešení)

Personální kompetence

Žák:

- posuzuje reálně své fyzické a duševní možnosti, odhaduje důsledky svého jednání, vyhodnocuje vlastní výsledky, odhaluje vlastní nedostatky a napravovat je

Kompetence k pracovnímu uplatnění

Žák:

- vhodně komunikuje s vrstevníky, kolegy, ale i potenciálními zaměstnavateli
- prezentuje svůj odborný potenciál a své profesní cíle
- má přehled o možnostech uplatnění na trhu práce v daném oboru
- umí získávat a vyhodnocovat informace o pracovních i vzdělávacích příležitostech, využívá poradenských a zprostředkovatelských služeb jak z oblasti světa práce, tak vzdělávání

Sociální kompetence

Žák:

- pracuje ve skupině i v týmu, společně se podílí na realizaci úkolů
- přispívá k vytváření vstřícných mezilidských vztahů, odstraňování diskriminace a řešení konfliktů.

Digitální kompetence

Žák:

- zapojuje se do společnosti prostřednictvím online aktivit, vyhledává příležitosti k osobnímu rozvoji a zvyšování kvalifikace prostřednictvím digitálních technologií a současně průběžně rozvíjí svou schopnost využívat nové digitální technologie a aktuální digitální prostředí
- pracuje s informacemi z různých zdrojů nesenými na různých médiích (tištěných, elektronických, audiovizuálních), a to i s využitím prostředků digitálních technologií
- uvědomuje si nutnost posuzovat rozdílnou věrohodnost různých informačních zdrojů a kriticky přistupuje k získaným informacím, je mediálně gramotný
- vytváří obsah v různých formátech, s využitím různých digitálních médií. Upravuje a vylepšovat obsah, který vytvořil a/nebo který vytvořili jiní, vyjadřuje se prostřednictvím digitálních médií a technologií
- obohacuje a přepracovává stávající zdroje k vytvoření nového, originálního a relevantního obsahu a znalostí
- vyhledává, posuzovat, získávat, spravovat, sdílet a sděluje informace, k tomu volí postupy, strategie a způsoby (formáty), které odpovídají konkrétní situaci a účelu

- vyhledává příležitosti k zapojení se do občanského života prostřednictvím vhodných digitálních technologií a služeb, např. při komunikaci s úřady; chápe význam digitálních technologií pro sociální začleňování, pro osoby s hendikepem, pro kvalitu života
- s vědomím souvislostí fyzického a digitálního světa vytváří a spravuje své digitální identity; aktivně pečuje o svou digitální stopu, ať už ji vytvářejí sám nebo někdo jiný
- při interakcích v digitálním prostředí respektuje pravidla chování a jedná eticky, respektuje kulturní rozmanitost; aktivně vystupuje proti nepřijatelnému jednání v online světě; s daty získanými prostřednictvím různých nástrojů a služeb, v různém digitálním prostředí pracuje s ohledem na dobrou pověst svou i ostatních;

Průřezová témata:

Občan v demokratické společnosti:

Žáci jsou vedeni k tomu, aby:

- si upevňovali principy demokratického rozhodování
- poznávali sebe a ostatní ve specifických rolích a situacích
- se učili naslouchat druhým a respektovali je
- zvažovali a přijímali odlišné názory a učili se vyjednávat a přijímat kompromisy
- se učili vystupovat v souladu se zásadami kultury projevu a chování
- rozvíjeli komunikativní dovednosti jako prostředek myšlení, argumentace a dialogu

Člověk a životní prostředí:

Žáci jsou vedeni k tomu, aby:

- se učili odpovědnosti za udržení kvality životního prostředí a jeho jednotlivých složek
- se učili účtě k životu ve všech jeho formách
- získávali orientaci v globálních problémech lidstva
- si uvědomovali osobní, občanskou i profesní odpovědnost za stav životního prostředí

Člověk a svět práce:

Žáci jsou vedeni k tomu, aby:

- přijímali a odpovědně plnili svěřené úkoly
- měli přehled o možnostech uplatnění na trhu práce v daném oboru a povolání
- si osvojovali základní vědomosti a dovednosti potřebné pro rozvíjení vlastních podnikatelských aktivit
- se připravovali na změny na trhu práce i ve společnosti a potřebu celoživotně se vzdělávat

Člověk a digitální svět

Žáci jsou vedeni k tomu, aby:

- využívali multimediální programy pro zvýšení funkční mediální gramotnosti
- dokázali vyhledávat informace k daným tématům z různých zdrojů v digitálním prostředí; při vyhledávání používali různé strategie; získaná data a informace kriticky hodnotili, posuzovali jejich spolehlivost a úplnost
- vnímali a hodnotili potenciál i rizika zapojení digitálních technologií do různých procesů a v různých situacích a podle toho zodpovědně jednali
- identifikovali problémy a možnosti jejich řešení pomocí digitálních prostředků
- zvažovali a kriticky hodnotili různá řešení problémů, v případě potřeby přizpůsobovali digitální nástroje pro konkrétní postupy

- přizpůsobovali organizaci a uchování dat, informací a obsahu danému prostředí a účelu; komunikovali prostřednictvím různých digitálních technologií a přizpůsobovali prostředky komunikace danému kontextu
- sdíleli prostřednictvím digitálních technologií data, informace a obsah s ostatními
- používali digitální technologie pro spolupráci a společné vytváření zdrojů a znalostí.

Název vyučovacího předmětu:

Základy společenských věd

Kód a název oboru vzdělání:

82-41-M/05 Grafický design

Název ŠVP:

Grafický design

Ročník: 1. Počet hodin v ročníku: 34		
Výsledky vzdělávání a kompetence	Tematický celek Obsah vzdělávání	Mezipředmětové vztahy
Žák	Člověk v lidském společenství (17)	
• uvědomí si nezbytnost výuky předmětu • charakterizuje současnou českou společnost, její etnické a sociální rozložení • objasní význam solidarity a dobrých vztahů v komunitě • debatuje o pozitivěch i problémech multikulturního soužití • objasní příčiny migrace lidí • posoudí, kdy je v praktickém životě rovnost pohlaví porušována; • objasní postavení církví a věřících v ČR; • vysvětlí, čím jsou nebezpečné některé náboženské sekty a náboženský fundamentalismus; • vysvětlí význam péče o kulturní hodnoty, význam vědy a umění • debatuje o pozitivěch i problémech multikulturního soužití, objasní příčiny migrace lidí; • rozliší pravidelné a nepravidelné příjmy a výdaje a na základě toho sestaví rozpočet domácnosti • navrhne, jak řešit schodkový rozpočet a jak naložit s přebytkovým rozpočtem domácnosti • popíše sociální nerovnost a chudobu ve vyspělých demokratických zemích • uvede postupy, jimiž lze do jisté míry řešit sociální problémy	• úvod do výuky předmětu: smysl a význam výchovy k občanství Základy sociologie (12) • socializace a společnost - společnost, společnost tradiční, moderní a pozdně moderní - česká společnost, společenské vrstvy, elity a jejich úloha • sociální skupiny • sociální role • rodina • multikulturní soužití; migrace • rasy a etnika, národy a národnosti; majorita a minority ve společnosti, multikulturní soužití • postavení mužů a žen, genderové problémy • víra a ateismus, náboženství a církve, náboženská hnutí, sekty, náboženský fundamentalismus Kultura (2) • hmotná a duchovní kultura Majetek a rodinný rozpočet (3) • majetek a jeho nabývání, rozhodování o finančních záležitostech jedince a rodiny • rodinný rozpočet • řešení krizových finančních situací • sociální zajištění občanů • sociální nerovnost a chudoba v současné společnosti	• ČJL • MAT

• popíše, kam se může obrátit, když se dostane do složité životní situace • navrhne způsoby, jak využít volné finanční prostředky, dovede posoudit služby nabízené peněžními ústavy a jinými subjekty a jejich možná rizika • objasní způsoby ovlivňování veřejnosti • objasní význam solidarity • vybere nejvýhodnější úvěrový produkt, • zdůvodní své rozhodnutí a posoudí způsoby • zajištění úvěru, vysvětlí, • jak se vyvarovat předlužení a jaké jsou jeho důsledky, a jak řešit tíživou finanční situaci;		
	Člověk a duše (17)	
• objasní předmět psychologie a její členění na disciplíny, na příkladech uvede její praktické využití; • adekvátně užívá odbornou psychologickou terminologii, vysvětlí základní psych. pojmy; • charakterizuje psychologické jevy, jejich propojenost a funkce v lidské psychice; • popíše strukturu osobnosti • charakterizuje zátěžové situace a různé druhy krizí, popíše některé způsoby vyrovnávání se s náročnými životními situacemi; • osvojil si zásady duševní hygieny při práci a učení a vybrané relaxační techniky a metody; • ovládá vybrané techniky pro sebereflexi a poznávání vlastní osobnosti. • charakterizuje psychosociální aspekty závislostí, šikany, týrání a zneužívání a kriminality dětí, uvede a diskutuje základní možnosti jejich řešení;	Základy psychologie • Úvod do studia psychologie • Psychologické disciplíny • metody výzkumu psychologie • Psychické procesy a stavy 1. poznávací procesy 2. emocionální procesy 3. volní procesy • Psychologie osobnosti • Psychické vlastnosti - inteligence - temperament - charakter • Vývojová psychologie • Komunikace • Náročné životní situace • Psychohygiena • Psychopatologie	• BIO • CHE • ČJL • ICT

• objasní syndrom oběti trestného činu a uvede zásady bezpečného chování v různém kontextu; • vymezí předmět a metody sociální psychologie; • charakterizuje proces socializace a jeho mechanismy; • objasní proces sociálního učení	• Sociální psychologie - předmět a metody sociální psychologie - socializace, socializační prostředí, mechanismy socializace	
---	--	--

Pozn.: Uvedené počty hodin jsou orientační

Název vyučovacího předmětu:

Základy společenských věd

Kód a název oboru vzdělání:

82-41-M/05 Grafický design

Název ŠVP:

Grafický design

Ročník: 2. Počet hodin v ročníku: 34		
Výsledky vzdělávání a kompetence	Tematický celek Obsah vzdělávání	Mezipředmětové vztahy
Žák	Člověk v dějinách (17)	
• objasní smysl poznávání dějin a variabilitu jejich výkladů; • uvede příklady kulturního přínosu starověkých civilizací, judaismu a křesťanství; • popíše základní – revoluční změny ve středověku a raném novověku; • na příkladu významných občanských revolucí vysvětlí boj za občanská i národní práva a vznik občanské společnosti; • objasní vznik novodobého českého národa a jeho úsilí o emancipaci; • popíše česko-německé vztahy a postavení Židů a Romů ve společnosti 18. a 19. stol.; • charakterizuje proces modernizace společnosti; • popíše evropskou koloniální expanzi; • vysvětlí rozdělení světa v důsledku koloniální expanze a rozpory mezi velmocemi; • popíše první světovou válku a objasní významné změny ve světě po válce; • charakterizuje první Československou republiku a srovná její demokracii se situací za tzv. druhé republiky (1938–39), objasní vývoj česko-německých vztahů; • vysvětlí projevy a důsledky velké hospodářské krize;	• poznávání dějin, význam poznávání dějin, variabilita výkladů dějin • starověk • středověk a raný novověk (16. – 18. stol.) Novověk – 19. století • velké občanské revoluce americká a francouzská, revoluce 1848–49 v Evropě a v českých zemích • společnost a národy – národní hnutí v Evropě a v českých zemích, českoněmecké vztahy, postavení minorit; dualismus v habsburské monarchii, vznik národního státu v Německu • modernizace společnosti – technická, průmyslová, komunikační revoluce, urbanizace, demografický vývoj; evropská koloniální expanze • modernizovaná společnost a jedinec – sociální struktura společnosti, postavení žen, sociální zákonodárství, vzdělání Novověk – 20. století • vztahy mezi velmocemi – pokus o revizi rozdělení světa první světovou válkou, české země za světové války, první odboj, poválečné uspořádání Evropy a světa, vývoj v Rusku	• ČJL

• charakterizuje fašismus a nacismus; srovná nacistický a komunistický totalitarismus; popíše mezinárodní vztahy v době mezi první a druhou světovou válkou, objasní, jak došlo k dočasné likvidaci ČSR; • objasní cíle válčících stran ve druhé světové válce, její totální charakter a její výsledky, popíše válečné zločiny včetně holocaustu; • objasní uspořádání světa po druhé světové válce a důsledky pro Československo; • popíše projevy a důsledky studené války; • charakterizuje komunistický režim v ČSR v jeho vývoji a v souvislostech se změnami v celém komunistickém bloku; • popíše vývoj ve vyspělých demokraciích a vývoj evropské integrace; • popíše dekolonizaci a objasní problém třetího světa; • vysvětlí rozpad sovětského bloku; • uvede příklady úspěchů vědy a techniky ve 20. století; • orientuje se v historii svého oboru – uvede její významné mezníky a osobnosti, vysvětlí přínos studovaného oboru pro život lidí;	• demokracie a diktatura – Československo v meziválečném období; autoritativní a totalitní režimy, nacismus v Německu a komunismus v Rusku a SSSR; velká hospodářská krize; mezinárodní vztahy ve 20. a 30. letech, růst napětí a cesta k válce; druhá světová válka, Československo za války, druhý čs. odboj, válečné zločiny včetně holocaustu, důsledky války Dějiny studovaného oboru	
	Člověk a právo (17)	
• vysvětlí pojem právo, porozumí jeho významu ve společnosti, • vysvětlí pojem právní stát, uvede příklady právní ochrany a právních vztahů; • popíše soustavu soudů v ČR a činnost policie, soudů, advokacie, notářství, státního zástupce a exekutora; • vysvětlí, kdy je člověk způsobilý k právním úkonům a má trestní odpovědnost; • popíše, jaké závazky vyplývají z běžných smluv, a na příkladu ukáže možné důsledky vyplývající z neznalosti smlouvy včetně jejich všeobecných podmínek; • dovede hájit své spotřebitelské zájmy, např. podáním reklamace; • popíše práva a povinnosti mezi dětmi a rodiči, mezi manželi; popíše, kde může o této oblasti hledat informace nebo získat pomoc při řešení svých problémů; • popíše, co má obsahovat pracovní smlouva a vysvětlí práva a povinnosti zaměstnance; • orientuje se v základech rodinného práva, popíše práva a povinnosti mezi dětmi a rodiči a mezi manželi, popíše, kde může hledat informace nebo získat pomoc při řešení svých problémů; • rozliší občanské a trestní soudní řízení; • orientuje se v základních otázkách trestního práva;	• právo a spravedlnost, právní stát • právní řád, právní ochrana občanů, právní vztahy • soustava soudů v České republice • vlastnictví, právo v oblasti duševního vlastnictví; smlouvy, odpovědnost za škodu • rodinné právo • pracovní právo • správní řízení • trestní právo – trestní zodpovědnost, tresty a ochranná opatření, orgány činné v trestním řízení • kriminalita páchaná na dětech a mladistvých, kriminalita páchaná mladistvými • notáři, advokáti a soudci	• EKO

objasní postupy vhodného jednání, stane-li se obětí nebo svědkem jednání, jako je šikana, lichva, korupce, násilí, vydírání atd.;		
---	--	--

Pozn.: uvedený počet hodin je orientační

Název vyučovacího předmětu:

Základy společenských věd

Kód a název oboru vzdělání:

82-41-M/05 Grafický design

Název ŠVP:

Grafický design

Ročník: 3. Počet hodin v ročníku: 34		
Výsledky vzdělávání a kompetence	Tematický celek Obsah vzdělávání	Mezipředmětové vztahy
Žák	Člověk jako občan (34)	
- charakterizuje předmět politologie - vymezí pojem státu, rozliší různá uspořádání státu, uvede, jak lze získat a pozbyt české státní občanství, - charakterizuje demokracii a objasní, jak funguje a jaké má problémy (korupce, kriminalita...); - objasní význam práv a svobod, které jsou obsaženy v českých zákonech, a popíše způsoby, jak lze ohrožená lidská práva obhajovat - charakterizuje současný český politický systém, objasní funkci politických stran a svobodných voleb; - porozumí funkci ústavy, popíše dělbu moci v ČR, uvede příklady funkcí obecní a krajské samosprávy - charakterizuje činnost Parlamentu ČR - vysvětlí pojem zákonodárné iniciativy - vyloží schéma legislativního procesu - objasní činnost vlády a chápe roli prezidenta ČR - vysvětlí fungování soudního systému v ČR - ví, na který soud se obrátit s konkrétním případem - prokáže orientaci v českém politickém systému, interpretuje výsledky voleb v tabulkách a grafech	Úvod do politologie - stát a znaky státu - funkce státu - formy státu a vlády, - český stát, české státní občanství a národnost - české státní symboly - stát, znaky státu, státy na počátku 21. století, český stát, státní občanství v ČR - základní hodnoty a principy demokracie - lidská práva - lidská práva a jejich obhajoba, Listina práv a svobod ČR, veřejný ochránce práv, práva dětí - právní základy státu - česká ústava, politický systém v ČR, struktura veřejné správy, obecní a krajská samospráva - moc zákonodárná - moc výkonná - moc soudní - samospráva - volby - politické strany, - volební systémy poměrný a většinový, - volby do Poslanecké sněmovny ČR, Senátu ČR, Prezidenta ČR a do územní samosprávy	- ČJL - EKO - ICT

• na konkrétních případech charakterizuje znaky jednotlivých ideologií • stručně vysvětlí okolnosti vzniku a vývoj jednotlivých ideologií • uvědomuje si nebezpečnost extrémních postojů • orientuje se v situaci ohledně extrémistických hnutí v ČR • zná příklady extremismu v zemích EU • vysvětlí, jaké projevy je možné nazvat politickým radikalismem nebo extremismem • vysvětlí, proč je nepřijatelné propagovat hnutí omezující práva a svobody jiných lidí • charakterizuje pojem občanská společnost, rozpozná občanské organizace • uvede příklady občanské aktivity ve svém regionu, vysvětlí, co se rozumí občanskou společností; debatuje o vlastnostech, které by měl mít občan demokratického státu; • charakterizuje masová média, dovede k nim kriticky přistupovat a pozitivně využívat jejich nabídky • dovede kriticky přistupovat k mediálním obsahům a pozitivně využívat nabídky masových médií; • objasní význam solidarity a dobrých vztahů v komunitě; • debatuje o pozitivních i problémech multikulturního soužití, objasní příčiny migrace lidí	• politika, politické ideologie - pojem ideologie - charakteristika jednotlivých ideologií demokracie (liberalismus, konzervatismus) • feminismus • anarchismus • environmentalismus • nacismus • fašismus • komunismus • politický radikalismus a extremismus, současná česká extremistická scéna a její symbolika, mládež a extremismus • teror, terorismus • občanská společnost, občanská participace, formy politické participace v demokratické společnosti • občanské ctnosti potřebné pro demokracii a multikulturní soužití • mezinárodní vztahy - význam mezinárodních organizací - ČR a mezinárodní organizace (EU, OSN, NATO a další mezinárodní organizace) • svobodný přístup k informacím, masová média (tisk, televize, rozhlas, internet) a jejich funkce, kritický přístup k médiím, maximální využití potenciálu médií	
--	---	--

Pozn.: Uvedený počet hodin je orientační

Název vyučovacího předmětu:
Kód a název oboru vzdělání:
Název ŠVP:

Základy společenských věd
82-41-M/05 Grafický design
Grafický design

Ročník: 4. Počet hodin v ročníku: 28		
Výsledky vzdělávání a kompetence	Tematický celek Obsah vzdělávání	Mezipředmětové vztahy
Žák	Soudobý svět (14)	
- popíše rozčlenění soudobého světa na civilizační sféry a civilizace, charakterizuje základní světová náboženství; - vysvětlí, s jakými konflikty a problémy se potýká soudobý svět, jak jsou řešeny, debatuje o jejich možných perspektivách; - objasní postavení České republiky v Evropě a v soudobém světě; - charakterizuje soudobé cíle EU a posoudí její politiku; - popíše funkci a činnost OSN a NATO; - vysvětlí zapojení ČR do mezinárodních struktur a podíl ČR na jejich aktivitách; - uvede příklady projevů globalizace a debatuje o jejich důsledcích;	- Rozmanitost soudobého světa: - civilizační sféry a kultury - nejvýznamnější světová náboženství - velmoci, vyspělé státy, rozvojové země a jejich problémy, konflikty v soudobém světě - Integrace a dezintegrace - Česká republika a svět: - NATO, OSN; - zapojení ČR do mezinárodních struktur; bezpečnost na počátku 21. století, konflikty v soudobém světě; - globální problémy, globalizace	- ČJL - EKO
Žák	Člověk a svět (14)	
- vysvětlí, jaké otázky řeší filozofie a filosofická etika; - dovede používat vybraný pojmový aparát, který byl součástí učiva; - dovede pracovat s jemu obsahově a formálně dostupnými texty; - debatoje o praktických filozofických a etických otázkách (ze života kolem sebe – např. z kauz známých z médií, z krásné literatury a jiných druhů umění); - vysvětlí, proč jsou lidé za své názory, postoje a jednání odpovědní jiným lidem. - charakterizuje na příkladu úlohu svědomí, viny, morálky, mravnosti a volního jednání - uvědomí si hodnotu života, povinnost chránit jej a zkvalitňovat	Úvod do praktické filozofie - vznik filozofie a základní filozofické problémy - hlavní filozofické disciplíny - co řeší filozofie a filosofická etika - význam filozofie a etiky v životě člověka, smysl filozofie a etiky pro řešení životních situací - etika a její předmět, základní pojmy etiky; morálka, mravní hodnoty a normy, mravní rozhodování a odpovědnost - životní postoje a hodnotová orientace, člověk mezi touhou po vlastním štěstí a angažováním se pro obecné dobro a pro pomoc jiným lidem - lidské jednání, pojem viny, svědomí, spravedlnost, odplata - svobodná vůle a lidská činnost - život jako nejvyšší hodnota	ČJL

Pozn.: Uvedený počet hodin je orientační

4. Fyzika

Název vyučovacího předmětu:	Fyzika
Kód a název oboru vzdělání:	82-41-M/05 Grafický design
Název ŠVP:	Grafický design
Celkový počet hodin za studium:	34
Délka a forma vzdělávání:	1 rok v denní formě
Platnost od:	1. 9. 2025 počínaje 1. ročníkem

Pojetí vyučovacího předmětu

Obecné cíle:

Obsah vzdělávání vychází ze vzdělávací oblasti RVP – Fyzikální vzdělávání, varianta C.

Cílem předmětu je zprostředkovat žákům základní fyzikální poznatky potřebné v odborném i dalším vzdělání a praktickém životě. Významnou úlohu má také rozvíjení logického myšlení, představivosti a pochopení souvislostí.

Žáci:

- používají jazyk fyziky a odpovídající symboliku, umí se přesně a jasně vyjadřovat
- aplikují poznatky získané v matematice a fyzice při řešení úloh z praxe
- analyzují text úlohy, postihnou fyzikální problém a hledají nejjednodušší cestu řešení, odhadnou a zdůvodní výsledky
- uplatňují vědomosti, dovednosti a metody řešení problémů v odborné složce vzdělání a praktickém životě
- pracují přesně, důsledně, odpovědně a vytrvale

Charakteristika učiva:

Žáci si osvojí základní fyzikální poznatky, postupy a metody řešení praktických úloh a získají základní vědomosti a dovednosti pro další, především odborné předměty. Naučí se vyvozovat závěry a aplikovat dané postupy na okruh podobných typů úloh.

Pojetí výuky:

metody výuky

- motivační** – příklady z praktického života, ukázky uplatnění, možnost využití učiva v jiných tematických celcích
- fixační** – ústní i písemné opakování, domácí cvičení, zařazení čistě procvičovacích učebních jednotek, společné řešení a rozborů úloh
- expoziční** – popisy (postupů konstrukce v geometrických úlohách), vysvětlování (postupů u nových typů úloh), zobecňování (obecných pravidel pro řešení podobných typů úloh), geometrické znázorňování, využívání zápisů na tabuli, včetně barevného znázornění, zpětného projektoru, dataprojektoru, výukových videí, CD, DVD programů

formy výuky

především hromadná výuka, zařazení skupinové výuky i individuální přístup

Hodnocení výsledků žáků:

Ústní zkoušení minimálně 1x za pololetí, písemné zkoušení z menších celků učiva minimálně 2x za pololetí, průběžné hodnocení domácích cvičení a samostatné práce v hodině.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí:

- používá vhodného grafického znázornění
- využívá praktických úloh a možností uplatnění v praxi
- využívá různých způsobů znázornění řešení
- využívá více způsobů řešení, vybírá nejvhodnější varianty v závislosti na konkrétním příkladu
- samostatně řeší úlohy, využije prostor pro navrhnutí vlastního řešení
- skupinově řeší úlohy, pracuje v týmu

Digitální kompetence

Žák:

- zapojuje se do společnosti prostřednictvím online aktivit, vyhledává příležitosti k osobnímu rozvoji a zvyšování kvalifikace prostřednictvím digitálních technologií a současně průběžně rozvíjí svou schopnost využívat nové digitální technologie a aktuální digitální prostředí
- pracuje s informacemi z různých zdrojů nesenými na různých médiích (tištěných, elektronických, audiovizuálních), a to i s využitím prostředků digitálních technologií
- uvědomuje si nutnost posuzovat rozdílnou věrohodnost různých informačních zdrojů a kriticky přistupuje k získaným informacím, je mediálně gramotný
- vytváří obsah v různých formátech, s využitím různých digitálních médií. Upravuje a vylepšuje obsah, který vytvořil nebo který vytvořili jiní, vyjadřuje se prostřednictvím digitálních médií a technologií
- obohacuje a přepracovává stávající zdroje k vytvoření nového, originálního a relevantního obsahu a znalostí
- vyhledává, posuzuje, získává, spravuje, sdílí a sděluje informace, k tomu volí postupy, strategie a způsoby (formáty), které odpovídají konkrétní situaci a účelu
- vyhledává příležitosti k zapojení se do občanského života prostřednictvím vhodných digitálních technologií a služeb, např. při komunikaci s úřady; chápe význam digitálních technologií pro sociální začleňování, pro osoby s hendikepem, pro kvalitu života
- s vědomím souvislostí fyzického a digitálního světa vytváří a spravuje své digitální identity; aktivně pečuje o svou digitální stopu, ať už ji vytvářejí sám nebo někdo jiný
- při interakcích v digitálním prostředí respektuje pravidla chování a jedná eticky, respektuje kulturní rozmanitost; aktivně vystupuje proti nepřijatelnému jednání v online světě; s daty získanými prostřednictvím různých nástrojů a služeb, v různém digitálním prostředí pracuje s ohledem na dobrou pověst svou i ostatních;

Průřezová témata:

Občan v demokratické společnosti:

- upevňují si principy demokratického rozhodování
- poznávají sebe a ostatní ve specifických rolích a situacích
- učí se vystupovat v souladu se zásadami kultury projevu a chování
- rozvíjejí komunikativní dovednosti jako prostředek myšlení, argumentace a dialogu

Člověk a životní prostředí:

- učí se odpovědnosti za udržení kvality životního prostředí a jeho jednotlivých složek
- učí se k účtě k životu ve všech jeho formách
- získávají orientaci v globálních problémech lidstva

- uvědomí si osobní, občanskou i profesní odpovědnost za stav životního prostředí

Člověk a svět práce:

- mají přehled o možnostech uplatnění na trhu práce v daném oboru a povolání
- připravují se na změny na trhu práce i ve společnosti a potřebu celoživotně se vzdělávat

Člověk a digitální svět

Žáci jsou vedeni k tomu, aby:

- využívali multimediální programy pro zvýšení funkční mediální gramotnosti
- dokázali vyhledávat informace k daným tématům z různých zdrojů v digitálním prostředí; při vyhledávání používali různé strategie; získaná data a informace kriticky hodnotili, posuzovali jejich spolehlivost a úplnost
- vnímali a hodnotili potenciál i rizika zapojení digitálních technologií do různých procesů a v různých situacích a podle toho zodpovědně jednali
- identifikovali problémy a možnosti jejich řešení pomocí digitálních prostředků
- zvažovali a kriticky hodnotili různá řešení problémů, v případě potřeby přizpůsobovali digitální nástroje pro konkrétní postupy
- přizpůsobovali organizaci a uchování dat, informací a obsahu danému prostředí a účelu; komunikovali prostřednictvím různých digitálních technologií a přizpůsobovali prostředky komunikace danému kontextu
- sdíleli prostřednictvím digitálních technologií data, informace a obsah s ostatními
- používali digitální technologie pro spolupráci a společné vytváření zdrojů a znalostí

Název vyučovacího předmětu:

Fyzika

Kód a název oboru vzdělání:

82-41-M/05 Grafický design

Název ŠVP:

Grafický design

Ročník: 2. Počet hodin v ročníku: 34		
Výsledky vzdělávání a kompetence	Tematický celek Obsah vzdělávání	Mezipředmětové vztahy
Žák	Mechanika (9)	
• rozliší druhy pohybu a řeší jednoduché úlohy na pohyb hmotného bodu • určí síly, které působí na tělesa, a popíše, jaký druh pohybu tyto síly vyvolávají • určí mechanickou práci a energii při pohybu tělesa působením stálé síly • vysvětlí na příkladech platnost zákona zachování mechanické energie • určí výslednici sil působících na těleso • aplikuje Pascalův a Archimédův zákon při řešení úloh	• pohyby přímočaré, pohyb rovnoměrný po kružnici • Newtonovy pohybové zákony, síly v přírodě, gravitace • mechanická práce a energie • posuvný a otáčivý pohyb, skládání sil • tlakové síly a tlak v tekutinách	• MAT – průb. • ICT – průb. • DEJ – 1. ročník • ČJL – 4. ročník • TEV – průb.
	Termika (4)	
• vysvětlí význam teplotní roztažnosti látek v přírodě a v technické praxi • vysvětlí pojem vnitřní energie soustavy (tělesa) a způsoby její změny	• teplota, teplotní roztažnost látek • teplo a práce, přeměny vnitřní energie tělesa • tepelné motory	• MAT – průběžně • CHE – 1. ročník

• popíše principy nejdůležitějších tepelných motorů • popíše přeměny skupenství látek a jejich význam v přírodě a v technické praxi	struktura pevných látek a kapalin, přeměny skupenství	ICT – průb.
	Elektřina a magnetismus (5)	
• popíše elektrické pole z hlediska jeho působení na bodový elektrický náboj • 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	• elektrický náboj tělesa, elektrická síla, elektrické pole, kapacita vodiče • elektrický proud v látkách, zákony elektrického proudu, polovodiče • magnetické pole, magnetické pole elektrického proudu, elektromagnetická indukce • vznik střídavého proudu, přenos elektrické energie střídavým proudem	• CHE – 1. ročník • ICT – průb. • ZAE – 2. ročník
	Vlnění a optika (8)	
• rozliší základní druhy mechanického vlnění a popíše jejich šíření • charakterizuje základní vlastnosti zvuku • chápe negativní vliv hluku a zná způsoby ochrany sluchu • 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 význam různých druhů elektromagnetického záření	• mechanické kmitání a vlnění • zvukové vlnění • světlo a jeho šíření • zrcadla a čočky, oko • druhy elektromagnetického záření, rentgenové záření	• MAT – průběžně • BIO – 1. ročník • ICT – průb. • ZAE – 2. ročník
	Fyzika atomu (4)	
• popíše strukturu elektronového obalu atomu z hlediska energie elektronu • popíše stavbu atomového jádra a charakterizuje základní nukleony • vysvětlí podstatu radioaktivity a způsob ochrany před jaderným zářením • popíše princip získávání energie v jaderném reaktoru	• model atomu, laser • nukleony, radioaktivita, jaderné záření • jaderná energie a její využití	• MAT – průběžně • CHE – 1. ročník • BIO – 1. ročník • ZAE – 2. ročník • ČJL – 4. roč. • ICT – průb.
	Vesmír (4)	
• charakterizuje Slunce jako hvězdu • popíše objekty ve sluneční soustavě • zná základní příklady typů hvězd	• Slunce, planety a jejich pohyb, komety • hvězdy a galaxie	• MAT – průběžně • ZAE – 2. ročník • DEJ – 1. roč. • ČJL – průb. • ICT – průb.

Pozn.: uvedený počet hodin je orientační

5. Chemie

Název vyučovacího předmětu:	Chemie
Kód a název oboru vzdělání:	82-41-M/05 Grafický design
Název ŠVP:	Grafický design
Celkový počet hodin za studium:	34
Délka a forma vzdělávání:	1 rok v denní formě
Platnost od:	1. 9. 2025 počínaje 1. ročníkem

Pojetí vyučovacího předmětu

Obecné cíle:

Obsah vzdělávání vychází ze vzdělávací oblasti RVP – Chemické vzdělávání, varianta B.

Výuka chemie směřuje k pochopení základů chemie, které jsou pro žáky součástí jejich všeobecného vzdělání. Chemie formuje logické myšlení, rozvíjí schopnosti a dovednosti žáků při experimentální práci.

Žáci:

- získávají nezbytné poznatky a zákonitosti z obecné chemie týkající se složení a struktury chemických látek
- orientují se v periodické soustavě prvků
- vysvětlují výskyt, vlastnosti, přípravu, reakce a užití určitých prvků, anorganických i organických sloučenin
- ovládají základní chemické výpočty
- sestavují vzorce anorganických i organických sloučenin, vytváří jejich názvy pomocí chemické terminologie
- popíší vybrané biochemické děje
- uvedou složení, výskyt a funkce nejdůležitějších přírodních látek
- prakticky se zapojují do zkoumání vlastností anorganických, organických a přírodních látek v průběhu příslušných laboratorních cvičení

Charakteristika učiva:

Žáci si osvojí poznatky o obecných chemických zákonitostech, chemických výpočtech, vzorcích, názvech, vlastnostech a reakcích daných anorganických, organických sloučenin. Uvedou složení, výskyt a funkce nejdůležitějších přírodních látek. Předmět zahrnuje učivo z obecné, anorganické, organické chemie a biochemie.

Pojetí výuky:

metody výuky

- **motivační** – příklady z každodenního života, pochvaly, pokusy dle možností školy
- **fixační** – opakování učiva ústní, písemné, domácí práce, rozhovor, diskuse
- **expoziční** – popis (výskyt jednotlivých prvků v přírodě), vyprávění (užití anorganických a organických sloučenin v praxi), vysvětlování (vlastností chemických látek), referáty, práce s učebnicí a učebním textem, zápisy na tabuli, využití zpětného projektoru, dataprojektoru, výukových programů, laboratorní cvičení, chemické pokusy na videokazetě, práce s modely anorganických a organických sloučenin

formy výuky

hromadná výuka, zařazení skupinové výuky při praktických úlohách a cvičeních

Hodnocení výsledků žáků:

Ústní zkoušení – minimálně 1 x za pololetí, písemné zkoušení minimálně 3x za pololetí, hodnocení samostatné práce žáků – referáty, laboratorní cvičení, prezentace.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí:

- zpracovává jednoduché odborné texty, dodržuje odbornou terminologii
- správně používá a převádí jednotky
- volí prostředky a způsoby (pomůcky, studijní literaturu, metody a techniky) vhodné pro splnění jednotlivých aktivit, využívá zkušeností a vědomostí nabytých dříve
- vyhodnotí a ověří správnost zvoleného postupu a dosažené výsledky
- provádí reálný odhad výsledku řešení praktického úkolu
- aktivně se účastní praktických laboratorních cvičení

Průřezová témata:

Občan v demokratické společnosti:

- upevňují si principy demokratického rozhodování
- poznávají sebe a ostatní ve specifických rolích a situacích
- učí se vystupovat v souladu se zásadami kultury projevu a chování
- rozvíjejí komunikativní dovednosti jako prostředek myšlení, argumentace a dialogu

Člověk a životní prostředí:

- učí se odpovědnosti za udržení kvality životního prostředí a jeho jednotlivých složek
- učí se k účtě k životu ve všech jeho formách
- získávají orientaci v globálních problémech lidstva
- uvědomí si osobní, občanskou i profesní odpovědnost za stav životního prostředí

Člověk a svět práce:

- mají přehled o možnostech uplatnění na trhu práce v daném oboru a povolání
- připravují se na změny na trhu práce i ve společnosti a potřebu celoživotně se vzdělávat
- využívají multimediální programy pro zvýšení funkční mediální gramotnosti
- vyhledávají a zpracovávají informace na internetu a využívají ji k dalšímu studiu

Člověk a digitální svět:

- V odborné oblasti jsou žáci vedeni k efektivnímu využívání digitálních nástrojů
- potřebných nebo vhodných pro odborné činnosti.
- Ve společenskovedním vzdělávání jsou žáci vedeni zejména k tomu, aby vnímali
- postavení, roli či vliv digitálních technologií a práci s nimi v historickém, politickém, sociálním, právním a ekonomickém kontextu.
- v estetickém vzdělávání jsou žáci vedeni zejména k tomu, aby byli při tvořivých
- činnostech schopni využít potenciál, který nabízejí digitální média, a aby při digitální tvorbě a
- posuzování výsledků této tvorby uplatňovali estetická kritéria.
- V jazykovém vzdělávání a komunikaci jsou žáci vedeni zejména

Žáci jsou vedeni zejména k tomu, aby:

- vyhledávali příležitosti k zapojení se do občanského života prostřednictvím vhodných digitálních technologií a služeb, např. při komunikaci s úřady;
- chápali význam digitálních technologií pro sociální začleňování, pro osoby s hendikepem, pro kvalitu života;
- kriticky posuzovali vývoj technologií a jeho vliv na různé aspekty života člověka, společnosti a životní prostředí;
- zvažovali příležitosti a rizika a snažili se rizika minimalizovat; běžně a samozřejmě využívali vhodné digitální technologie a jejich kombinace k naplnění svých potřeb;
- digitální technologie a způsob jejich použití nastavovali a měnili podle toho, jak se vyvíjejí dostupné možnosti a jak se mění jejich vlastní potřeby;
- využívali digitální technologie k vlastnímu vzdělávání a osobnímu rozvoji; budovali si osobní vzdělávací prostředí; byli schopni rozpoznat, kdy je třeba vlastní digitální kompetence zdokonalit nebo aktualizovat, orientovali se v aktuálním dění v oblasti kybernetické bezpečnosti; byli schopni podpořit ostatní v rozvoji jejich digitálních kompetencí a předat základní bezpečnostní rady a doporučení;
- s vědomím souvislostí fyzického a digitálního světa vytvářeli a spravovali své digitální identity; aktivně pečovali o svou digitální stopu, ať už ji vytvářejí sami, nebo někdo jiný;
- chránili sebe a ostatní před možným nebezpečím v digitálním prostředí; chránili digitální zařízení, digitální obsah i osobní údaje v digitálním prostředí před poškozením či zneužitím; při využívání digitálních služeb nejen v online prostředí posuzovali jejich poolehlivost a postupovali vždy s vědomím existence zásad ochrany osobních údajů a soukromí dané služby;
- při pohybu v online světě a při používání digitálních technologií předcházeli situacím ohrožujícím tělesné i duševní zdraví, přizpůsobovali své digitální i fyzické pracovní prostředí tak, aby bylo v souladu s ergonomií a bezpečnostními zásadami;
- znali a uplatňovali právní normy v digitálním prostředí včetně norem týkajících se ochrany citlivých a osobních údajů, duševního vlastnictví a kybernetické bezpečnosti;
- při interakcích v digitálním prostředí respektovali pravidla chování a jednali eticky, respektovali kulturní rozmanitost; aktivně vystupovali proti nepřijatelnému jednání v online světě; s daty získanými prostřednictvím různých nástrojů a služeb, v různém digitálním prostředí pracovali s ohledem na dobrou pověst svou i ostatních;
- navrhovali taková (bezpečná) řešení prostřednictvím digitálních technologií, která jim pomohou vylepšit postupy či technologie; dokázali druhým poradit s vyřešením technických problémů;
- vyjadřovali se za pomoci digitálních prostředků a vytvářeli a upravovali vlastní digitální obsah v různých formátech; měnili, vylepšovali a zdokonalovali obsah stávajících děl s cílem vytvořit nový, originální a relevantní obsah;
- získávali data, informace a obsah z různých zdrojů v digitálním prostředí; při vyhledávání používali různé strategie; získaná data a informace kriticky hodnotili, posuzovali jejich spolehlivost a úplnost;
- přizpůsobovali organizaci a uchování dat, informací a obsahu danému prostředí a účelu;
- komunikovali prostřednictvím různých digitálních technologií a přizpůsobovali prostředky komunikace danému kontextu;
- sdíleli prostřednictvím digitálních technologií data, informace a obsah s ostatními; používali digitální technologie pro spolupráci a společné vytváření zdrojů a znalostí.

Název vyučovacího předmětu:

Chemie

Kód a název oboru vzdělání:

82-41-M/05 Grafický design

Název ŠVP:

Grafický design

Ročník: 1. Počet hodin v ročníku: 34		
Výsledky vzdělávání a kompetence	Tematický celek Obsah vzdělávání	Mezipředmětové vztahy
Žák	Obecná chemie (11)	
- dokáže porovnat fyzikální a chemické vlastnosti různých látek - popíše stavbu atomu, vznik chemické vazby - zná názvy, značky a vzorce vybraných chemických prvků a sloučenin - popíše charakteristické vlastnosti nekovů, kovů a jejich umístění v periodické soustavě prvků - popíše základní metody oddělování složek ze směsí a využití v praxi - vyjádří složení roztoku a připraví roztok požadovaného složení - vysvětlí podstatu chemických reakcí a zapíše jednoduchou chemickou reakci chemickou rovnicí - provádí jednoduché chemické výpočty, které lze využít v odborné praxi	- chemické látky a jejich vlastnosti - částicové složení látek, atom, molekula - chemická vazba - chemické prvky, sloučeniny - chemická symbolika - periodická soustava prvků - směsi a roztoky - chemické reakce, chemické rovnice - výpočty v chemii	- FYZ – 2. roč. - MAT – průběžně - BIO – 1. ročník - ZAE – 2. ročník. - DEJ – 1. ročník. - ICT – průběžně
	Anorganická chemie (8)	
- vysvětlí vlastnosti anorganických látek - tvorí chemické vzorce a názvy vybraných anorganických sloučenin - charakterizuje vybrané prvky a anorganické sloučeniny a zhodnotí jejich využití v odborné praxi a v běžném životě, posoudí je z hlediska vlivu na zdraví a životní prostředí	- anorganické látky, oxidy, kyseliny, hydroxidy, soli - názvosloví anorganických sloučenin - vybrané prvky a jejich anorganické sloučeniny v běžném životě a v odborné praxi	- ZAE – 2. ročník. - BIO – 1. ročník. - ICT – průběžně
	Organická chemie (9)	
- charakterizuje základní skupiny uhlovodíků a jejich vybrané deriváty a tvoří jednoduché vzorce a názvy - uvede významné zástupce organických sloučenin a zhodnotí jejich využití v odborné praxi a v běžném životě, posoudí je z hlediska vlivu na zdraví a životní prostředí	- vlastnosti atomu uhlíku - základ názvosloví organických sloučenin - organické sloučeniny v běžném životě a odborné praxi	- BIO – 1. ročník. - FYZ – 2. roč. - ZAE – 2. ročník. - EKO – průběžně - ICT průb
	Biochemie (6)	
- charakterizuje biogenní prvky a jejich sloučeniny - charakterizuje nejdůležitější přírodní látky - popíše vybrané biochemické děje	- chemické složení živých organismů - přírodní látky, bílkoviny, sacharidy, lipidy, nukleové kyseliny, biokatalyzátory - biochemické děje	- BIO – 1. ročník. - ZAE – 2. ročník. - ICT průb

Pozn.: uvedený počet hodin je orientační

6. Biologie

Název vyučovacího předmětu:	Biologie
Kód a název oboru vzdělání:	82-41-M/05 Grafický design
Název ŠVP:	Grafický design
Forma vzdělání:	denní
Celkový počet hodin za studium:	34
Datum platnosti od:	1. 9. 2025 počínaje 1. ročníkem

Pojetí vyučovacího předmětu

Obsah vzdělávání vychází ze vzdělávací oblasti RVP – Přírodovědné vzdělávání; Biologické a ekologické vzdělávání.

Cílem předmětu je především naučit žáky využívat přírodovědných poznatků v profesním i občanském životě, klást si otázky a okolním světu a vyhledávat k nim relevantní, na důkazech založení odpovědi. Výuka přispívá k hlubšímu a komplexnímu pochopení přírodních jevů a zákonů, umožňuje žákům proniknout do dějů, které probíhají v živé a neživé přírodě. Celý předmět má ráz čistě informativní a umožňuje žákům vytvořit si vlastní názor na přírodu kolem sebe a své životní prostředí. Žáci jsou vedeni k efektivnímu využívání digitálních technologií v přírodních vědách. Tyto technologie se stávají nepostradatelnými při vytváření modelů, provádění experimentů, zpracování a vyhodnocování dat a řešení přírodovědných problémů. Učíme žáky, jak využívat digitální nástroje k podpoře badatelských činností, a rozvíjíme jejich schopnost interpretovat a prezentovat výsledky své práce. Podporujeme žáky ve využití moderních technologií, jako jsou AR, VR.

Předmět umožňuje:

- využívat přírodovědných poznatků a dovedností v praktickém životě ve všech situacích, které souvisejí s přírodovědnou oblastí
- logicky uvažovat, analyzovat a řešit jednoduché přírodovědné problémy
- pozorovat a zkoumat přírodu, provádět experimenty a měření, zpracovávat a vyhodnocovat získané údaje
- komunikovat, vyhledávat a interpretovat přírodovědné informace a zaujímat k nim stanovisko, využívat získané informace v diskusi k přírodovědné a odborné tematice
- získat pozitivní postoj k přírodě
- motivovat k celoživotnímu vzdělávání v přírodovědné oblasti
- pracovat s odborným textem, efektivně v něm vyhledávat informace
- orientovat se v odborných biologických schématech a náčrtcích
- uplatňovat vědomosti a dovednosti v odborné složce vzdělání a praktickém životě
- pracovat přesně, důsledně, odpovědně a vytrvale
- používat digitální technologie při pozorování, dokumentaci a analýze biologických procesů
- kriticky hodnotit a interpretovat biologické informace získané z digitálních zdrojů a využívat je při řešení environmentálních otázek

Učivo obsahuje celky:

Základy biologie – vlastnosti živých soustav, stavba a funkce základních biologických struktur, biologie člověka, základy genetiky, vývojové teorie.

Pojetí výuky:

metody výuky

- **motivační** – příklady z praktického života, návaznost na předchozí zkušenosti, možnost využití učiva v jiných tematických celcích, praktická cvičení, diskuse
- **fixační** – ústní i písemné opakování, samostatné práce a vyhledávání informací, práce na školní ekologické nástěnce
- **expoziční** – popisy (biologických struktur), vysvětlování (vztahů, dějů), zobecňování (obecných pravidel z konkrétních příkladů z živé přírody), grafické znázorňování (vztahů, dějů), využívání zápisů na tabuli, včetně barevného znázornění, zpětného projektoru, dataprojektoru, nástěnných obrazů, odborné literatury, atlasů (rostlin, živočichů, anatomických)

formy výuky

především hromadná výuka, zařazení skupinové výuky při praktických úlohách a cvičeních

Hodnocení výsledků žáků:

Ústní zkoušení minimálně 1x za pololetí, písemné zkoušení z menších celků učiva minimálně 2x za pololetí, průběžné hodnocení samostatné práce v hodině.

Předmětem hodnocení je:

zvládnutí teoretického základu učiva, schopnost aplikovat základní biologické principy na konkrétních příkladech, základní orientace ve schématech a náčrtcích, aktivita při diskusích, aktivita při praktických cvičeních, pohotovost při vyhledávání konkrétních příkladů z praxe nebo z předchozí zkušenosti (učivo základní školy), efektivní práce se zdroji informací

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí:

- mít pozitivní vztah k učení a vzdělávání
- s porozuměním poslouchat mluvené projevy (např. výklad, přednášku, proslov aj.), pořizovat si poznámky
- uplatňovat různé způsoby práce s textem (zvl. studijní a analytické čtení), umět efektivně vyhledávat a zpracovávat informace; být čtenářsky gramotný
- využívat ke svému učení různé informační zdroje včetně zkušeností svých i jiných lidí
- porozumět zadání úkolu nebo určit jádro problému, získat informace potřebné k řešení problému, navrhnout způsob řešení, popř. varianty řešení, a zdůvodnit jej, vyhodnotit a ověřit správnost zvoleného postupu a dosažené výsledky
- uplatňovat při řešení problémů různé metody myšlení a myšlenkové operace
- spolupracovat při řešení problémů s jinými lidmi
- účastnit se aktivně diskusí, formulovat a obhajovat své názory a postoje
- formulovat své myšlenky srozumitelně a souvisle, v písemné podobě přehledně a jazykově správně
- vyjadřovat se přiměřeně k účelu jednání a komunikační situaci v projevech mluvených i psaných a vhodně se prezentovat
- reagovat adekvátně na hodnocení svého vystupování a způsobu jednání ze strany jiných lidí, přijímat radu i kritiku
- podněcovat práci týmu vlastními návrhy na zlepšení práce a řešení úkolů, nezaujatě zvažovat návrhy druhých
- pracovat v týmu a podílet se na realizaci společných pracovních i jiných činností

- přispívat k vytváření vstřícných mezilidských vztahů a k předcházení osobním konfliktům, nepodléhat předsudkům a stereotypům v přístupu k druhým
- uznávat hodnotu života, uvědomovat si odpovědnost za vlastní život a spoluodpovědnost při zabezpečování ochrany života a zdraví ostatních
- navrhovat prostřednictvím digitálních technologií taková řešení, která mu pomohou vylepšit postupy či technologie či jejich části; dokáže poradit ostatním s běžnými technickými problémy
- předcházet situacím ohrožujícím bezpečnost zařízení i dat, situacím ohrožujícím jeho tělesné a duševní zdraví i zdraví ostatních; při spolupráci, komunikaci a sdílení informací v digitálním prostředí jedná eticky, s ohleduplností a respektem k druhým

Průřezová témata:

Občan v demokratické společnosti:

- upevňují si principy demokratického rozhodování
- poznávají sebe a ostatní ve specifických rolích a situacích
- učí se vystupovat v souladu se zásadami kultury projevu a chování
- rozvíjejí komunikativní dovednosti jako prostředek myšlení, argumentace a dialogu

Člověk a životní prostředí:

- učí se odpovědnosti za udržení kvality životního prostředí a jeho jednotlivých složek
- učí se k účtě k životu ve všech jeho formách
- získávají orientaci v globálních problémech lidstva
- uvědomí si osobní, občanskou i profesní odpovědnost za stav životního prostředí

Člověk a svět práce:

- mají přehled o možnostech uplatnění na trhu práce v daném oboru a povolání
- připravují se na změny na trhu práce i ve společnosti a potřebu celoživotně se vzdělávat

Člověk a digitální svět:

- pracují s digitálními technologiemi při vytváření modelů, při badatelských a experimentálních činnostech a jejich prezentaci
- pracují s digitálními technologiemi při zpracování a vyhodnocování získaných údajů, při analýze a řešení přírodovědných problémů a při komunikaci, vyhledávání a interpretaci přírodovědných informací

Název vyučovacího předmětu: **Biologie**
 Kód a název oboru vzdělání: **82-41-M/05 Grafický design**
 Název ŠVP: **Grafický design**

Ročník: 1. Počet hodin v ročníku: 34		
Výsledky vzdělávání a kompetence	Tematický celek Obsah vzdělávání	Mezipředmětové vztahy
Žák	Základy biologie (34)	
• charakterizuje názory na vznik a vývoj života na Zemi • vyjádří vlastními slovy základní vlastnosti živých soustav • popíše buňku jako základní stavební funkční jednotku života • vysvětlí rozdíl mezi prokaryotickou eukaryotickou buňkou • charakterizuje rostlinnou 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 možnosti prevence	• biologické disciplíny • vznik a vývoj života na Zemi • vlastnosti živých soustav • typy buněk • rozmanitost organismů a jejich charakteristika • dědičnost a proměnlivost • biologie člověka • zdraví a nemoc	• CJL – 1.ročník • AJZ • CHE – 1. ročník • TEV – průběžně • ZAE – 2. ročník • FYZ – 2. ročník • ICT – průběžně

Pozn.: uvedený počet hodin je orientační

7. Základy ekologie

Název vyučovacího předmětu:	Základy ekologie
Kód a název oboru vzdělání:	82-42-M/05 Grafický design
Název ŠVP:	Grafický design
Celkový počet hodin za studium:	34
Délka a forma vzdělávání:	4 roky v denní formě
Platnost od:	1. 9. 2025 počínaje 1. ročníkem

Pojetí vyučovacího předmětu

Obsahové cíle:

Obsah vzdělávání vychází ze vzdělávací oblasti RVP – Přírodovědné vzdělávání – Biologické a ekologické vzdělávání.

Cílem předmětu je především využívat přírodovědných poznatků v profesním i občanském životě, klást si otázky o okolním světě a vyhledávat k nim relevantní, na důkazech založené odpovědi. Výuka přispívá k formování žádoucích vztahů k přírodnímu prostředí a umožňuje žákům proniknout do dějů, které probíhají v živé i neživé přírodě. Žáci jsou vedeni k efektivnímu využívání digitálních technologií v přírodních vědách. Tyto technologie se stávají nepostradatelnými při řešení přírodovědných problémů. Podporujeme žáky ve využití moderních technologií, jako jsou AR, VR.

Předmět umožňuje:

- komunikovat, vyhledávat a interpretovat přírodovědné informace a zaujímat k nim stanovisko, využívat získané informace v diskusi k přírodovědné a odborné tematice;
- porozumět základním ekologickým souvislostem a postavení člověka v přírodě a zdůvodnit nezbytnost udržitelného rozvoje
- pracovat s odborným textem, efektivně v něm vyhledávat informace
- uplatňovat vědomosti a dovednosti v odborné složce vzdělání a v praktickém životě
- pracovat přesně, důsledně, odpovědně a vytrvale
- kriticky hodnotit a interpretovat ekologické informace získané z digitálních zdrojů a využívat je při řešení environmentálních otázek
- podporovat žáky při využívání digitálních nástrojů pro studium ekologických problémů
- vést žáky k používání digitálních technologií při pozorování, dokumentaci a analýze biologických procesů a ekosystémů

Charakteristika učiva:

Učivo obsahuje celky:

- Ekologie – základní ekologické pojmy, vztahy mezi živou a neživou přírodou, struktura přírody
- Člověk a životní prostředí – jeho ochrana, životní prostředí

Pojetí výuky:

metody výuky

- **motivační** – příklady z praktického života, návaznost na předchozí zkušenosti, možnost využití učiva v jiných tematických celcích, praktická cvičení, diskuse, návštěvy výukových programů v Planetáriu hl. m. Prahy, návštěvy výukových programů v Podhoubí (ekocentrum), přednášky odborníků z ekologických institucí

- **fixační** – ústní i písemné opakování, samostatné práce a vyhledávání informací, práce na školní ekologické nástěnce
- **expoziční** – popisy (biologických struktur), vysvětlování (vztahů, dějů), zobecňování (obecných pravidel z konkrétních příkladů z živé přírody), graf. znázorňování (vztahů, dějů), využívání zápisů na tabuli, včetně barevného znázornění, zpětného projektoru, dataprojektoru, nástěnných obrazů, odb. literatury, atlasů (rostlin, živočichů, anatomických)

formy výuky

- především hromadná výuka, zařazení skupinové výuky při praktických úlohách a cvičeních

Hodnocení výsledků žáků:

Ústní zkoušení minimálně 1x za pololetí, písemné zkoušení z menších celků učiva minimálně 2x za pololetí, průběžné hodnocení samostatné práce v hodině.

Předmětem hodnocení je:

zvládnutí teoretického základu učiva, schopnost aplikovat základní ekologické principy na konkrétních příkladech, základní orientace ve schématech a náčrtcích, aktivita při diskusích, aktivita při praktických cvičeních, pohotovost při vyhledávání konkrétních příkladů z praxe nebo z předchozí zkušenosti (učivo základní školy), efektivní práce se zdroji informací

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí:

- mít pozitivní vztah k učení a vzdělávání;
- ovládat různé techniky učení, umět si vytvořit vhodný studijní režim a podmínky;
- uplatňovat různé způsoby práce s textem (zvláště studijní a analytické čtení), umět efektivně vyhledávat a zpracovávat informace; být čtenářsky gramotný;
- s porozuměním poslouchat mluvené projevy (např. výklad, přednášku, proslov), pořizovat si poznámky;
- využívat ke svému učení různé informační zdroje, včetně svých zkušeností i zkušeností jiných lidí;
- sledovat a hodnotit pokrok při dosahování cílů svého učení, přijímat hodnocení výsledků svého učení od jiných lidí;
- porozumět zadání úkolu nebo určit jádro problému, získat informace potřebné k řešení problému, navrhnout způsob řešení, popř. varianty řešení, a zdůvodnit jej, vyhodnotit a ověřit správnost zvoleného postupu a dosažené výsledky;
- uplatňovat při řešení problémů různé metody myšlení (logické, matematické, empirické) a myšlenkové operace;
- volit prostředky a způsoby (pomůcky, studijní literaturu, metody a techniky) vhodné pro splnění jednotlivých aktivit, využívat zkušenosti a vědomosti nabyté dříve; spolupracovat při řešení problémů s jinými lidmi (týmové řešení)
- vyjadřovat se přiměřeně účelu jednání a komunikační situaci v projevech mluvených i psaných a vhodně se prezentovat;
- formulovat své myšlenky srozumitelně a souvisle, v písemné podobě přehledně a jazykově správně;
- účastnit se aktivně diskusí, formulovat a obhajovat své názory a postoje;
- zaznamenávat písemně podstatné myšlenky a údaje z textů a projevů jiných lidí (přednášek, diskusí, porad apod.);
- vyjadřovat se a vystupovat v souladu se zásadami kultury projevu a chování

- stanovovat si cíle a priority podle svých osobních schopností, zájmové a pracovní orientace a životních podmínek;
- reagovat adekvátně na hodnocení svého vystupování a způsobu jednání ze strany jiných lidí, přijímat radu i kritiku;
- ověřovat si získané poznatky, kriticky zvažovat názory, postoje a jednání jiných lidí;
- mít odpovědný vztah ke svému zdraví, pečovat o svůj fyzický i duševní rozvoj, být si vědomi důsledků nezdravého životního stylu a závislostí;
- přijímat a odpovědně plnit svěřené úkoly;
- podněcovat práci týmu vlastními návrhy na zlepšení práce a řešení úkolů, nezaujatě zvažovat návrhy druhých;
- přispívat k vytváření vstřícných mezilidských vztahů a k předcházení osobním konfliktům, nepodléhat předsudkům a stereotypům v přístupu k druhým
- chápat význam životního prostředí pro člověka a jednat v duchu udržitelného rozvoje;
- uznávat hodnotu života, uvědomovat si odpovědnost za vlastní život a spoluodpovědnost při zabezpečování ochrany života a zdraví ostatních;
- ovládá potřebnou sadu digitálních zařízení, aplikací a služeb, včetně nástrojů z oblasti umělé inteligence, využívá je ve školním a pracovním prostředí i při zapojení do veřejného života;
- vytváří, vylepšuje a propojuje digitální obsah v různých formátech; vyjadřuje se za pomoci digitálních prostředků
- vyrovnává se s proměnlivostí digitálních technologií a posuzuje, jak vývoj technologií ovlivňuje společnost, osobní a pracovní život jedince a životní prostředí, zvažuje rizika a přínosy
- předchází situacím ohrožujícím bezpečnost zařízení i dat, situacím ohrožujícím jeho tělesné a duševní zdraví i zdraví ostatních; při spolupráci, komunikaci a sdílení informací v digitálním prostředí jedná eticky, s ohleduplností a respektem k druhým

Průřezová témata:

Občan v demokratické společnosti:

- učí se mít vhodnou míru sebevědomí, sebeodpovědnosti a schopnost morálního úsudku
- učí se odolávat myšlenkové manipulaci
- dovedou se orientovat v mediálních obsazích, kriticky je hodnotit a optimálně využívat masová média pro své různé potřeby
- dovedou jednat s lidmi, diskutovat o citlivých nebo kontroverzních otázkách, hledat kompromisní řešení
- jsou ochotni se angažovat nejen pro vlastní prospěch, ale i pro veřejné zájmy a ve prospěch jiných lidí

Člověk a životní prostředí:

- učí se pochopit souvislosti mezi různými jevy v prostředí i lidskými aktivitami, mezi lokálními, regionálními a globálními environmentálními problémy
- učí se chápat postavení člověka v přírodě a vlivy prostředí na jeho zdraví a život;
- získávají orientaci v souvislostech mezi environmentálními, ekonomickými a sociálními aspekty ve vztahu k udržitelnému rozvoji;
- respektují principy udržitelného rozvoje;
- získávají přehled o způsobech ochrany přírody, o používání technologických, ekonomických a právních nástrojů pro zajištění udržitelného rozvoje;

- samostatně a aktivně poznává okolní prostředí, získává informace v přímých kontaktech s prostředím a z různých informačních zdrojů;
- pochopí vlastní odpovědnost za své jednání a snaží se aktivně podílet na řešení environmentálních problémů;
- osvojí si základní principy šetrného a odpovědného přístupu k životnímu prostředí v osobním a profesním jednání;
- dokáže esteticky a citově vnímat své okolí a přírodní prostředí;
- osvojí si zásady zdravého životního stylu a vědomí odpovědnosti za své zdraví.

Člověk a svět práce:

- učí se přijetí osobní odpovědnosti při rozhodování
- učí se komunikační dovednosti a sebe prezentace

Člověk a digitální svět:

- pracují s digitálními technologiemi při zpracování a vyhodnocování získaných údajů, při analýze a řešení přírodovědných problémů a při komunikaci, vyhledávání a interpretaci přírodovědných informací
- posuzují vývoj technologií a jeho vliv na různé aspekty života člověka, společnosti a životní prostředí; zvažují příležitosti a rizika a snaží se rizika minimalizovat
- při pohybu v online světě a při používání digitálních technologií předcházejí situacím ohrožujícím tělesné i duševní zdraví, přizpůsobují své digitální i fyzické pracovní prostředky tak, aby bylo v souladu s ergonomií a bezpečnostními zásadami
- získávají data, informace a obsah z různých zdrojů v digitálním prostředí; při vyhledávání používají různé strategie; získaná data a informace kriticky hodnotí, posuzují jejich spolehlivost a úplnost

Název vyučovacího předmětu:
Kód a název oboru vzdělání:
Název ŠVP:

Základy ekologie
82-42-M/05 Grafický design
Grafický design

Ročník: 2. Počet hodin v ročníku: 34		
Výsledky vzdělávání a kompetence	Tematický celek Obsah vzdělávání	Mezipředmětové vztahy
Žák:	Ekologie (17)	
- 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	- základní ekologické pojmy - ekologické faktory prostředí - potravní řetězce - koloběh látek v přírodě a tok energie - typy krajiny	- CJL – průb. - CHE – 1. ročník - BIO – 1. ročník - FYZ – 2. roč. - ICT – průb.
	Člověk a životní prostředí (17)	
- 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, posoudí vliv jejich využívání na prostředí - popíše způsoby nakládání s odpady - charakterizuje globální problémy na Zemi - uvede základní znečišťující látky v 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 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	- 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	- CJL – průb. - CHE – 1. ročník - BIO – 1. ročník - FYZ – 2. roč. - ICT – průb.

Pozn.: uvedený počet hodin je orientační

8. Matematika

Název vyučovacího předmětu:	Matematika
Kód a název oboru vzdělání:	82-42-M/05 Grafický design
Název ŠVP:	Grafický design
Celkový počet hodin za studium:	136
Délka a forma vzdělání:	4 roky v denní formě
Platnost od:	1. 9. 2025 počínaje 1. ročníkem

Pojetí vyučovacího předmětu

Obsahové cíle:

Obsah vzdělávání vychází ze vzdělávací oblasti RVP – Matematické vzdělávání.

Výuka matematiky plní kromě funkce všeobecně vzdělávací i funkci průpravnou pro odbornou složku vzdělávání.

Cílem předmětu je podílet se na vytváření kvantitativních a prostorových vztahů, na rozvoji intelektových vlastností, vytváření úsudku a řešení problémů, poskytnout matematické znalosti využitelné v praxi i při dalším studiu.

Žáci jsou vedeni k efektivnímu využívání digitálních technologií, matematizaci reálných situací, pracují s matematickým modelem řešení vzhledem k realitě, čtou s porozuměním matematický text, grafy, diagramy, tabulky, přesně se matematicky vyjadřuje a na základě získaných vědomostí se uplatní v ekonomické sféře.

Charakteristika učiva:

Obsah předmětu navazuje na znalosti a dovednosti žáků ze základní školy, které doplňuje a prohlubuje.

Předmět umožňuje osvojení matematických poznatků, postupů a metod řešení úloh a získání základních vědomostí a dovedností využitelných v dalších předmětech a pro případné studium na vysoké nebo vyšší odborné škole. Umožňuje žákovi formulovat souvisle a srozumitelně myšlenky, formulovat řešení písemně i ústně.

Pojetí výuky:

Základem výuky je výklad k probíranému tématu. Žáci jsou vedeni k samostatnému uvažování a vyjadřování. Převážně pracují samostatně, ale podílí se i na společném řešení příkladů u tabule. Důraz je kladen na rozvoj myšlení a logického uvažování, které se opírá o nabyté vědomosti, které je nutno neustále upevňovat a dále rozvíjet. Předmět vyžaduje průběžné studium, nikoliv nárazové.

metody výuky

- **motivační** – pochvaly, aktivizace studentů, příklady z praktického života
- **fixační** – písemné i ústní opakování, domácí úkoly, společné řešení a rozbor úloh
- **expoziční** – skupinová práce, řešení problému v týmu, práce s literaturou, využití PC, vysvětlování nových postupů, zobecňování, geometrické znázorňování, barevné zápisy na tabuli

formy výuky

- skupinové vyučování, hromadné vyučování, samostatná práce

Hodnocení výsledků žáků:

Učitel při hodnocení postupuje podle standardního školního klasifikačního řádu. Základem hodnocení je správné používání osvojených pojmů, samostatná práce žáků. Součástí hodnocení je i aktivita žáků v hodinách a přístup k plnění studijních povinností. Vědomosti a znalosti se prověřují též formou testů.

Předmětem hodnocení je:

- zvládnutí teoretického základu učiva, schopnost využívat teoretických vědomostí při praktických dovednostech, aktivita, efektivní práce se zdroji informací, celková kultura vyjadřování, schopnost diskutovat a argumentovat.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí:**Komunikativní kompetence**

Žák:

- vyjadřuje se přiměřeně k účelu jednání a komunikační situaci v projevech mluvených i psaných a vhodně se prezentuje
- formuluje své myšlenky srozumitelně a souvisle, v písemné podobě přehledně
- účastní se aktivně diskusí, formuluje a obhajuje své názory a postoje

Kompetence k učení

Žák:

- má pozitivní vztah k učení a vzdělávání
- využívá ke svému učení různé informační zdroje včetně zkušeností svých i jiných lidí
- využívá různých způsobů znázornění řešení
- dovede identifikovat a analyzovat problémy
- zvažuje možnosti řešení, stanovuje cíle a priority v řešení příkladů, vyhodnocuje výsledky dosažené různými způsoby řešení
- zvolí odpovídající matematické postupy a techniky, používá různé formy grafického znázornění, provádí odhady výsledků u praktických úloh
- samostatně provádí teoretický i grafický rozbor úlohy
- zdokonaluje vlastní učení a pracovní výkon
- využívá dříve nabytých vědomostí a zkušeností
- využívá matematické poznatky a dovednosti v praktickém životě ve všech situacích, které souvisí s touto oblastí
- logicky uvažuje a řeší jednoduché matematické problémy
- rozumí základním matematickým souvislostem a umí je využívat při řešení problémů v praxi

Kompetence k řešení problémů

Žák:

- uplatňuje při řešení problémů různé metody myšlení a myšlenkové operace
- spolupracuje při řešení problémů s jinými lidmi (týmové řešení)

Personální kompetence

Žák:

- posuzuje reálně své fyzické a duševní možnosti, odhaduje důsledky svého jednání, vyhodnocuje vlastní výsledky, odhaluje vlastní nedostatky a napravovat je

Kompetence k pracovnímu uplatnění

Žák:

- vhodně komunikuje s vrstevníky, kolegy, ale i potenciálními zaměstnavateli
- prezentuje svůj odborný potenciál a své profesní cíle
- má přehled o možnostech uplatnění na trhu práce v daném oboru
- umí získávat a vyhodnocovat informace o pracovních i vzdělávacích příležitostech, využívá poradenských a zprostředkovatelských služeb jak z oblasti světa práce, tak vzdělávání

Sociální kompetence

Žák:

- pracuje ve skupině i v týmu, společně se podílí na realizaci úkolů
- komunikuje, vyhledává a interpretuje informace a zaujímá k nim stanovisko, využívá získané informace v diskusi k dané tematice
- přispívá k vytváření vstřícných mezilidských vztahů, odstraňování diskriminace a řešení konfliktů.

Digitální kompetence

Žák:

- zapojuje se do společnosti prostřednictvím online aktivit, vyhledává příležitosti k osobnímu rozvoji a zvyšování kvalifikace prostřednictvím digitálních technologií a současně průběžně rozvíjí svou schopnost využívat nové digitální technologie a aktuální digitální prostředí
- pracuje s informacemi z různých zdrojů nesenými na různých médiích (tištěných, elektronických, audiovizuálních), a to i s využitím prostředků digitálních technologií
- uvědomuje si nutnost posuzovat rozdílnou věrohodnost různých informačních zdrojů a kriticky přistupuje k získaným informacím, je mediálně gramotný
- vytváří obsah v různých formátech, s využitím různých digitálních médií. Upravuje a vylepšuje obsah, který vytvořil nebo který vytvořili jiní, vyjadřuje se prostřednictvím digitálních médií a technologií
- obohacuje a přepracovává stávající zdroje k vytvoření nového, originálního a relevantního obsahu a znalostí
- vyhledává, posuzuje, získává, spravuje, sdílí a sděluje informace, k tomu volí postupy, strategie a způsoby (formáty), které odpovídají konkrétní situaci a účelu
- vyhledává příležitosti k zapojení se do občanského života prostřednictvím vhodných digitálních technologií a služeb, např. při komunikaci s úřady; chápe význam digitálních technologií pro sociální začleňování, pro osoby s hendikepem, pro kvalitu života
- s vědomím souvislostí fyzického a digitálního světa vytváří a spravuje své digitální identity; aktivně pečuje o svou digitální stopu, ať už ji vytvářejí sám nebo někdo jiný
- při interakcích v digitálním prostředí respektuje pravidla chování a jedná eticky, respektuje kulturní rozmanitost; aktivně vystupuje proti nepřijatelnému jednání v online světě; s daty získanými prostřednictvím různých nástrojů a služeb, v různém digitálním prostředí pracuje s ohledem na dobrou pověst svou i ostatních;

Průřezová témata:

Občan v demokratické společnosti:

Žáci jsou vedeni k tomu, aby:

- si upevňovali principy demokratického rozhodování

- poznávali sebe a ostatní ve specifických rolích a situacích
- se učili naslouchat druhým a respektovali je
- zvažovali a přijímali odlišné názory a učili se vyjednávat a přijímat kompromisy
- se učili vystupovat v souladu se zásadami kultury projevu a chování
- rozvíjeli komunikativní dovednosti jako prostředek myšlení, argumentace a dialogu

Člověk a životní prostředí:

Žáci jsou vedeni k tomu, aby:

- se učili odpovědnosti za udržení kvality životního prostředí a jeho jednotlivých složek
- se učili úctě k životu ve všech jeho formách
- získávali orientaci v globálních problémech lidstva
- si uvědomovali osobní, občanskou i profesní odpovědnost za stav životního prostředí

Člověk a svět práce:

Žáci jsou vedeni k tomu, aby:

- přijímali a odpovědně plnili svěřené úkoly
- měli přehled o možnostech uplatnění na trhu práce v daném oboru a povolání
- si osvojovali základní vědomosti a dovednosti potřebné pro rozvíjení vlastních podnikatelských aktivit
- se připravovali na změny na trhu práce i ve společnosti a potřebu celoživotně se vzdělávat

Člověk a digitální svět

Žáci jsou vedeni k tomu, aby:

- využívali multimediální programy pro zvýšení funkční mediální gramotnosti
- dokázali vyhledávat informace k daným tématům z různých zdrojů v digitálním prostředí; při vyhledávání používali různé strategie; získaná data a informace kriticky hodnotili, posuzovali jejich spolehlivost a úplnost
- vnímali a hodnotili potenciál i rizika zapojení digitálních technologií do různých procesů a v různých situacích a podle toho zodpovědně jednali
- identifikovali problémy a možnosti jejich řešení pomocí digitálních prostředků
- zvažovali a kriticky hodnotili různá řešení problémů, v případě potřeby přizpůsobovali digitální nástroje pro konkrétní postupy
- přizpůsobovali organizaci a uchování dat, informací a obsahu danému prostředí a účelu; komunikovali prostřednictvím různých digitálních technologií a přizpůsobovali prostředky komunikace danému kontextu
- sdíleli prostřednictvím digitálních technologií data, informace a obsah s ostatními
- používali digitální technologie pro spolupráci a společné vytváření zdrojů a znalostí.

Název vyučovacího předmětu:

Matematika

Kód a název oboru vzdělání:

82-41-M/05 Grafický design

Název ŠVP:

Grafický design

Ročník: 1. Počet hodin v ročníku: 68		
Výsledky vzdělávání a kompetence	Tematický celek Obsah vzdělávání	Mezipředmětové vztahy
Žák	Operace s čísly, množiny (30)	
• provádí aritmetické operace v množině reálných čísel • používá různé zápisy reálného čísla • používá množinovou terminologii a symboliku • provádí množinové operace • používá absolutní hodnotu, zapíše a znázorní interval, provádí operace s intervaly (sjednocení, průnik) • provádí výpočty jednoduchých finančních záležitostí a orientuje se v základních pojmech finanční matematiky • při řešení úloh účelně využívá digitální technologie a zdroje informací	• číselné obory • absolutní hodnota reálného čísla • intervaly jako číselné množiny • užití procentového počtu • základy finanční matematiky	• FYZ – průběžně • ČJL – 1. ročník
	Mocniny a odmocniny (10)	
• provádí operace s mocninami a odmocninami	• mocniny s exponentem přirozeným a celým • odmocniny	• CHE – 1. ročník
	Algebraické výrazy (10)	
• provádí operace s mnohočleny, lomenými výrazy, výrazy obsahujícími mocniny a odmocniny	• výrazy s proměnnými • mnohočleny • lomené výrazy	
	Planimetrie (12)	
• používá pojmy a vztahy: bod, přímka, rovina, polorovina, odchylka dvou přímek, vzdálenost bodu od přímky, vzdálenost dvou rovnoběžek, úsečka a její délka, úhel a jeho velikost • užívá věty o shodnosti a podobnosti trojúhelníků • určí prvky v trojúhelníku, jeho obvod a obsah • užívá goniometrické funkce k řešení v pravouhlém trojúhelníku • rozliší základní druhymnohoúhelníků, určí jejich obvod a obsah • rozlišuje pojmy kruh a kružnice, • určí délku kružnice, obsah kruhu a jeho částí • při řešení úloh účelně využívá digitální technologie a zdroje informací	• základní planimetrické pojmy • trigonometrie pravoúhlého trojúhelníku • rovinné obrazce	

Pozn.: uvedený počet hodin je orientační

Název vyučovacího předmětu:

Matematika

Kód a název oboru vzdělání:

82-41-M/05 Grafický design

Název ŠVP:

Grafický design

Ročník: 2. Počet hodin v ročníku: 68		
Výsledky vzdělávání a kompetence	Tematický celek Obsah vzdělávání	Mezipředmětové vztahy
Žák	Lineární funkce, lineární rovnice, nerovnice a soustavy lineárních rovnic a nerovnic (20)	
- rozliší jednotlivé druhy funkcí, určí jejich grafy, definiční obory a obory hodnot, monotónnost, průsečíky funkcí s osami souřadnic - sestrojí graf v kartézské soustavě souřadnic - řeší lineární rovnice a nerovnice a soustavy lineárních rovnic - třídí úpravy rovnic na ekvivalentní a neekvivalentní - převádí jednoduché reálné situace do matematických struktur, pracuje s matem. modelem a výsledek vyhodnotí vzhledem k realitě	- základní pojmy – pojem funkce, druhy funkcí, definiční obor a obor hodnot, graf funkce, vlastnosti funkcí - lineární funkce, pojem, definiční obor a obor hodnot, graf funkce - lineární rovnice a nerovnice, soustavy lineárních rovnic - soustavy lineárních nerovnic	- FYZ – průběžně - CHE – 1. ročník
	Kvadratická funkce, kvadratická rovnice a nerovnice (13)	
- popíše souvislosti mezi kvadratickou funkcí a kvadratickou rovnicí - rozliší úplnou a neúplnou kvadrat. rovnici - zná vzorec pro řešení úplné kvadratické rovnice, umí rozhodnout o počtu řešení na základě diskriminantu - řeší kvadratické nerovnice - při řešení úloh účelně využívá digitální technologie a zdroje informací	- pojem funkce, definiční obor a obor hodnot, graf funkce - neúplná a úplná kvadratická rovnice - kvadratická nerovnice	- FYZ – průběžně - CHE – 1. Ročník
	Další elementární funkce (10)	
- rozlišuje jednotlivé druhy funkcí, načrtne jejich grafy - umí vypočítat logaritmus čísel	- exponenciální funkce - logaritmická funkce - logaritmus	- FYZ – průběžně - CHE – 1. r.
	Stereometrie (15)	
- určí vzájemnou polohu dvou přímek, přímky a roviny, dvou rovin - odchylku dvou přímek od roviny, odchylku dvou rovin a vzdálenost bodu od roviny - rozliší jednotlivá tělesa a určí jejich povrch a objem	- základní stereometrické pojmy - polohové a metrické vlastnosti v prostoru - tělesa, jejich povrchy a objemy	
	Práce s daty (10)	
- užívá a vysvětlí základní statistické pojmy - určí četnost a relativní četnost hodnoty znaku - čte, vyhodnotí a sestaví tabulky, diagramy a grafy se statistickými údaji - při řešení úloh účelně využívá digitální technologie a zdroje informací	- statistický soubor - absolutní a relativní četnost znaku - variační rozpětí - střední hodnoty	

Pozn.: uvedený počet hodin je orientační

9. Tělesná výchova

Název vyučovacího předmětu:	Tělesná výchova
Kód a název oboru vzdělání:	82-41-M/05 Grafický design
Název ŠVP:	Grafický design
Celkový počet hodin za studium:	260
Délka a forma vzdělávání:	4 roky v denní formě
Platnost od:	1. 9. 2025 počínaje 1. ročníkem

Pojetí vyučovacího předmětu

Obecné cíle:

Obsah vzdělávání vychází ze vzdělávací oblasti RVP – Vzdělávání pro zdraví.

Cílem předmětu tělesná výchova je:

- vážit si zdraví jako jedné z prvořadých hodnot a cílevědomě jej chránit
- orientovat se v základních otázkách vlivu pohybových aktivit na tělesné a duševní zdraví
- osvojit si nové pohybové dovednosti, kultivovat svůj pohybový projev a správné držení těla
- osvojit si základní způsoby zjišťování svalových dysbalancí a využívat kompenzační, relaxační a vyrovnávací cvičení cíleně s ohledem na vlastní oslabení, převažující způsob života a charakter pracovní zátěže
- usilovat o dosažení sportovní a pohybové gramotnosti
- vést žáky k bezpečnému jednání v krizových situacích a za mimořádných událostí,
- zvládnout základní pomoc při stavech ohrožujících život
- kladně prožívat pohybovou činnost a využívat ji k překonávání aktuálních negativních tělesných i duševních stavů i jako prostředek dlouhodobější zdravotní prevence
- využít pohybové činnosti jako prevence proti závislostem (alkohol, tabák, drogy aj.) a prevence obezity
- chápat pohyb jako prostředek duševní hygieny a využívat jej k vytváření hodnotných mezilidských vztahů
- kontrolovat a ovládat své jednání, chovat se zodpovědně ve sportovních zařízeních a při pohybových činnostech vůbec

Naznačené cíle by měly na výstupu ze střední školy vést žáky k pozitivnímu vztahu k pravidelným pohybovým aktivitám jako přirozené a nezbytné součásti zdravého životního stylu moderního člověka.

Charakteristika učiva:

Obsah předmětu vychází z obsahového okruhu RVP – Vzdělávání pro zdraví.

Učivo předmětu se člení do tematických celků: péče o zdraví a teoretické poznatky, atletika, sportovní hry, sportovní a kondiční gymnastika. Průpravná, kondiční, kompenzační, relaxační, vyrovnávací cvičení jsou průběžně zařazována do všech vyučovacích hodin.

Tělesná výchova je součástí komplexního vzdělávání žáků v problematice zdraví a v poznání vlastních pohybových možností a zájmů. Jejím smyslem je samostatně hodnotit úroveň své zdatnosti, zařazovat pohybovou aktivitu do denního režimu tak, aby uspokojovala vlastní pohybové potřeby a zájmy a zároveň rozvíjela výkonnost žáka, sloužila k regeneraci i kompenzaci dalších zatížení. Obsah předmětu je koncipován v návaznosti na obsah výuky na ZŠ do jednotlivých tematických celků, v jejich rámci je pak učivo členěno na poznatky, potřebné návyky a pohybové činnosti. Obsah učiva je prostředkem pro dosažení cílů jednotlivých etap

vzdělávání. Učitel při výběru učiva vychází nejen z celkové koncepce daného předmětu, ale i z konkrétních podmínek školy (prostorové, materiální aj.), dále z konkrétní úrovně žáků a převažujících pohybových zájmů žáků.

Pojetí výuky:

Tělesná výchova je určena pro žáky prvního až čtvrtého ročníku v rozsahu 2 vyučovacích hodin týdně. Výuka probíhá v oddělených nebo smíšených skupinách hoši a dívky v tělocvičně nebo za příznivých povětrnostních podmínek na sportovním hřišti. Vzhledem k menšímu počtu chlapců ve třídách jsou skupiny složeny z žáků několika ročníků. Podle aktuálních možností školy je součástí výuky v 1. ročníku týdenní lyžařský výcvikový kurz. Dále výuku tělesné výchovy doplňují jednorázové sportovní soutěže a sportovní dny.

Základem výuky je vzájemná spolupráce učitele a žáka, používání demonstračních a výkladových metod. Nácvik probíhá od jednoduššího ke složitějšímu. Vedle tradičních metod hromadného nácviku a procvičování bude uplatňován individuální přístup, zejména u žáků s rozdílným stupněm schopností a dovedností. Důraz je kladen na dodržování zásad bezpečnosti a hygieny.

metody výuky

- **motivační** – počáteční zjišťování dovedností, demonstrace, pochvaly, soutěže, simulace herních situací a jejich řešení, příklady (pozitivní i negativní) z praktického života, diskuse
- **fixační** – opakování jednotlivých dovedností, procvičování
- **expoziční** – výklad, popis, vysvětlování, zobecňování, DVD

formy výuky

- hromadná výuka, skupinová, individuální přístup

Hodnocení výsledků žáků:

Hodnocení žáků vychází z diagnostiky žáků, z poznání jejich předpokladů, z aktuálních možností, ze zdravotního stavu a z pohybových zájmů. Rozhodující pro hodnocení žáků je přístup k předmětu, aktivita při jednotlivých činnostech a individuální změny (dovednostní, výkonové, postoje).

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí:

- vyjadřuje se přiměřenou odbornou terminologií
- vyvozuje a interpretuje závěry na základě pozorovaných dějů
- vyjadřuje se a vystupuje v souladu se zásadami kultury projevu a chování
- správně formuluje vlastní názory a dokáže je obhájit
- osvojuje si vhodné ústní projevy i v problémových situacích
- vyhodnocuje dosažené výsledky
- přijímá hodnocení svých výsledků a způsobu jednání i ze strany jiných lidí, přijímá radu i kritiku
- pečuje o své fyzické a duševní zdraví
- rozpozná smysl a cíl pohybových aktivit
- aktivně se zapojuje do týmové práce
- adaptuje se na měnící se životní a pracovní podmínky
- v případě potřeby poskytne 1. pomoc, nebo o ni požádá
- využívá získané pohybové schopnosti a dovednosti v praxi
- porozumí zadání úkolu, nebo určí jádro problému, navrhne způsob řešení

- vyhodnotí a ověří správnost zvoleného postupu a dosažené výsledky
- upevňuje morální a charakterové rysy osobnosti
- zapojuje se do různých sportovních aktivit
- respektuje zásady ochrany životního prostředí při pobytu a pohybu v přírodě
- dodržuje základní pravidla bezpečnosti při pohybových aktivitách
- rozlišuje vhodné a nevhodné pohybové činnosti
- rozlišuje a uplatňuje práva a povinnosti vyplývající z různých rolí (hráč, rozhodčí, divák...)
- upevňovat morální a charakterové rysy osobnosti
- respektovat zásady ochrany životního prostředí při pobytu a pohybu v přírodě
- rozlišovat a uplatňovat práva a povinnosti plynoucí z různých rolí (hráč, rozhodčí, divák...)

Průřezová témata:

Občan v demokratické společnosti:

- upevňují si principy demokratického rozhodování
- poznávají sebe a ostatní ve specifických rolích a situacích
- učí se naslouchat druhým a respektovat
- učí se vystupovat v souladu se zásadami kultury projevu a chování
- učí se vytrvalosti, spolupracovat a být oporou kolektivu

Člověk a životní prostředí:

- učí se odpovědnosti za udržení kvality životního prostředí
- uvědomí si význam zdraví jako nejdůležitější životní hodnoty
- uvědomí si vliv prostředí na vlastní zdraví i zdraví ostatních
- uvědomí si osobní, občanskou i profesní odpovědnost za stav životního prostředí

Člověk a svět práce:

- přijímají a odpovědně plní svěřené úkoly
- učí se efektivně pracovat a vyhodnocovat dosažené výsledky
- učí se využívat pohybové aktivity i ve volném čase a chápat je jako prostředek relaxace a nápravy negativních důsledků vysokého pracovního zatížení
- připravují se na změny na trhu práce i ve společnosti a potřebu celoživotně se vzdělávat

Člověk a digitální svět

- využívají multimediální programy pro zvýšení funkční mediální gramotnosti
- vyhledávají a zpracovávají informace na internetu o různých sportovních aktivitách
- žáci jsou vedeni k tomu, aby si osvojili znalosti a dovednosti potřebné k preventivní a aktivní péči o zdraví a bezpečnost při používání digitálních technologií
- při pohybu v online světě a při používání digitálních technologií učí tělesná výchova žáky předcházet situacím ohrožujícím tělesné a duševní zdraví, přizpůsobovat své pracovní prostředí tak, aby bylo v souladu s ergonomií a bezpečnostními zásadami
- učíme žáky využívat digitální technologie k monitorování zdravotního stavu a identifikaci
- pohybových aktivit pro jejich zdravotní kondici
- podporujeme žáky v používání digitálních nástrojů pro sledování rehabilitačních cvičení a jejich efektivitu
- podporujeme využívání aplikací a online zdrojů k plánování a realizaci pohybových programů zaměřených na zlepšení kondice a zdraví

- umožňujeme žákům využívat digitální nástroje k organizaci a vyhodnocování pohybových aktivit a jejich výsledků
- podporujeme žáky v nácviku 1. pomoci s využitím výukových aplikací, případně i VR pro simulaci krizových situací
- podporujeme kritické hodnocení informací o zdraví a výživě z digitálních zdrojů a jejich aplikaci v každodenním životě

Název vyučovacího předmětu:

Tělesná výchova

Kód a název oboru vzdělání:

82-41-M/05 Grafický design

Název ŠVP:

Grafický design

Ročník: 1. Počet hodin v ročníku: 68		
Výsledky vzdělávání a kompetence	Tematický celek Obsah vzdělávání	Mezipředmětové vztahy
Žák	Péče o zdraví a teoretické poznatky (průběžně)	
• dodržuje základní hygienické a bezpečnostní normy • dokáže rychle reagovat a poskytnout první pomoc sobě a jiným • uplatňuje ve svém jednání základní znalosti o stavbě a funkci lidského organismu • popíše vliv životního prostředí na zdraví lidí, zdůvodní význam zdravého životního stylu • dovede posoudit psychické, estetické účinky pohybových činností • orientuje se v zásadách zdravé výživy a v jejích alternativních směrech • kriticky hodnotí mediální obraz krásy lidského těla a komerční reklamu • rozumí významu přípravy organismu před pohybovou aktivitou (rozcvičení, zahřátí, protažení) • rozumí péči o tělo po skončení pohybové aktivity (strečink, relaxace, zásady hygieny) • rozliší pojmy zátěž, únava, odpočinek, jednostranná zátěž • dovede uplatňovat naučené modelové situace k řešení stresových a konfliktních situací	• hygiena a bezpečnost při pohybových aktivitách, vhodné oblečení • zásady první pomoci – úrazy a náhlé zdravotní příhody, poranění při hromadném zasažení obyvatel, stavy bezprostředně ohrožující život • lidský organismus jako celek z hlediska stavby a funkce • činitelé ohrožující zdraví – životní prostředí, životní styl, výživa, rizikové chování, pohybové aktivity • odpovědnost za zdraví své i druhých • mediální obraz krásy lidského těla • zásady přípravy organismu před pohybovou činností a její ukončení • terminologie pohybových činností • zásady jednání v situacích osobního ohrožení a za mimořádných událostí	• BIO – průběžně
	Atletika (22)	
• využívá pohybové činnosti pro všestrannou pohybovou přípravu a zvyšování tělesné zdatnosti • dovede rozvíjet svalovou sílu, rychlost, vytrvalost, obratnost a pohyblivost • volí sportovní výstroj odpovídající příslušné činnosti, přizpůsobuje ji klimatickým podmínkám	• běžecká abeceda, starty, rovinky • nácvik nízkého a vysokého startu • hod kriketovým míčkem • štafetový běh, štafetová předávka • běhy na krátké vzdálenosti – sprinty • běhy na střední vzdálenost • vytrvalostní běhy na dráze a v terénu, fartlek	• ZAE – průběžně

• zvládá správnou techniku u vybraných atletických disciplín • prokáže jistou úroveň rychlostních a vytrvalostních schopností při testování • uvědomuje si prospěšnost pohybu v přírodě		
	Sportovní gymnastika (18)	
• uplatňuje zásady bezpečnosti při pohybových aktivitách • rozumí významu protahovacích a posilovacích cvičení a prevenci před nemocemi pohybového aparátu • ovládá jednoduché gymnastické prvky na koberci a na nářadí • ovládá základní názvosloví	• cvičení na nářadí: hrazda, koza, švédská bedna, kladina (dívky), kruhy • akrobacie: opakování a zdokonalování činností osvojovaných na ZŠ, kotouly vpřed, vzad, letmo, stoj na rukou, přemet stranou, rovnovážná cvičení • šplh na laně	
	Kondiční gymnastika (průběžně)	
• klade důraz na správné držení těla, rozliší správné a vadné držení těla • je schopen sladit pohyb s hudbou, umí sestavit pohybové vazby • koordinuje své pohyby • zlepší své rytmické a hudební vnímání • zvyšuje sílu, vytrvalost, pohyblivost	• aerobik, kalanetika • cvičení s náčiním, švihadlo, činky, míče, žebřiny, lavičky, medicinbaly • kruhový trénink	
	Sportovní hry (24)	
• dokáže použít získané znalosti a dovednosti v herních situacích • řídí se pravidly vybraných her • chápe signalizaci rozhodčího a řídí se jí • rozlišuje jednání fair play • uvědomuje si důležitost každého člena týmu a jeho přínos	• odbíjení: odbíjení vrchem, spodem, podání, příjem, zdokonalování herní činnosti jednotlivce, hra • košíková: dribling, přihrávka, střelba, osobní i zónová obrana, zdokonalování herní činnosti jednotlivce, hra, streetball • házená: přihrávka, trojtakt, dribling, zdokonalování herní činnosti jednotlivce, hra • kopaná a sálová kopaná (chlapci): herní činnosti jednotlivce, hra • ostatní: florbal, ringo, atd.	• ZSV – průběžně
	Testování tělesné zdatnosti (2)	
• prokáže úroveň tělesné zdatnosti a svalové nerovnováhy, porovná své výsledky s tabulkovými hodnotami a s výsledky jiných žáků	• vstupní motorické testy	
	Úpoly (2)	
• správně používá pádovou techniku • posuzuje vhodnost pádových technik • zná způsoby sebeobran v různých krizových situacích	• základní sebeobrana • pády, přetahy, přetlaky	
	Lyžařský výcvikový kurz (týden)*	
• dokáže se orientovat v horském prostředí, je si vědom nástrah vyplývajících z charakteru horského prostředí • chová se k přírodě ekologicky • respektuje příkazy horské služby, dokáže se s ní v případě nouze spojit • nepřeceňuje vlastní síly a schopnosti	• zásady chování při pobytu v horách • výstroj a výzbroj • výcvik sjezdového lyžování • výcvik běžeckého lyžování • výcvik na snowboardu	• ZAE – průběžně

• bezpečně manipuluje s výzbrojí • dokáže bezpečně nastoupit a vystoupit z různých druhů lanovek • zvládne základní lyžařské dovednosti, nebo se v nich zdokonalí • zvládne základní dovednosti jízdy na snowboardu		
--	--	--

* Lyžařský výcvikový kurz je zařazen podle aktuálních možností školy

Pozn.: uvedený počet hodin je orientační

Název vyučovacího předmětu: Tělesná výchova
Kód a název oboru vzdělání: 82-41-M/05 Grafický design
Název ŠVP: Grafický design

Ročník: 2. Počet hodin v ročníku: 68		
Výsledky vzdělávání a kompetence	Tematický celek Obsah vzdělávání	Mezipředmětové vztahy
Žák	Péče o zdraví a teoretické poznatky (průběžně)	
• rozumí a umí používat základní terminologické výrazy běžně používané při pohybových aktivitách • orientuje se v zásadách zdravé výživy • zdůvodní význam zdravého životního stylu • vysvětlí, jak aktivně chránit své zdraví • ví, jak se vyvarovat zdravotních rizik a jak podpořit osobní bezpečnost • rozlišuje výrazy rychlost, vytrvalost, síla, pohyblivost a dovede použít vhodné pohybové aktivity pro rozvoj těchto činností • dovede uplatňovat naučené modelové situace k řešení stresových a konfliktních situací • dovede rozpoznat hrozící nebezpečí a ví, jak se doporučuje na ně reagovat	• terminologie pohybových činností • pojem zdravá výživa, životní styl • zásady poskytování první pomoci – úrazy a náhlé zdravotní příhody, prevence úrazů a nemocí • zásady sportovního tréninku • zásady jednání v situacích osobního ohrožení a za mimořádných událostí	• BIO – průběžně • CHE – průběžně
	Atletika (24)	
• zvládá správnou techniku běhu • zvládá správnou techniku hodů • zvládá správnou techniku skoku do dálky a do výšky • prokáže jistou úroveň rychlostních, vytrvalostních schopností a skoků do dálky a do výšky při testování • uvědomuje si prospěšnost pohybu v přírodě • aplikuje znalost pravidel štafetového běhu v praxi • uplatňuje zásady bezpečnosti při pohybových aktivitách	• běžecká abeceda, starty, rovinky • zdokonalování techniky běhu • nízký a vysoký start • hod kriketovým míčkem • hod granátem • štafetový běh, štafetová předávka • sprinty, střední tratě, vytrvalostní běhy na dráze, v terénu, fartlek • skok daleký • skok vysoký	

	Sportovní gymnastika (16)	
• zvládá jednoduché gymnastické prvky naučené v prvním ročníku ve zdokonalené formě • dokáže spojit jednoduché gymnastické prvky v jednoduché sestavy • je schopen kultivovat své pohybové projevy	• akrobacie: kotouly vpřed, vzad, letmo, stoj na rukou, přemet stranou, rovnovážná cvičení • cvičení na nářadí: hrazda, přeskok – koza, švédská bedna, kruhy, kladina (dívky)	
	Kondiční gymnastika (průběžně)	
• klade důraz na správné držení těla • koordinuje své pohyby • zlepšuje své rytmické a hudební vnímání • využívá vhodné soubory cvičení pro tělesnou a duševní relaxaci • ovládá kompenzační cvičení k regeneraci tělesných a duševních sil, i vzhledem k požadavkům budoucího povolání	• aerobik, kalanetika (dívky) • cvičení s náčiním, švihadlo, činky, míče, žebřiny, lavičky, medicinbaly • kruhový trénink	
	Sportovní hry (24)	
• dokáže použít získané znalosti a dovednosti v herních situacích • komunikuje při pohybových činnostech • řídí se pravidly vybraných her • chápe signalizaci rozhodčího a řídí se jí • participuje na týmových herních činnostech mužstva • dovede rozlišit jednání fair play od nesporného chování • dovede se zapojit do turnajů a soutěží	• odbíjení: odbíjení vrchem, spodem, podání, příjem, zdokonalování herní činnosti jednotlivce, hra • košíková: dribling, přihrávka, střelba, osobní i zónová obrana, zdokonalování herní činnosti jednotlivce, hra, streetball • házená: přihrávka, trojtakt, dribling, zdokonalování herní činnosti jednotlivce, hra • kopaná (chlapci): zdokonalení herní činnosti jednotlivce, hra • ostatní: florbal, futssal, ringo, atd.	• ZSV –průběžně
	Testování tělesné zdatnosti (2)	
• prokáže úroveň své tělesné zdatnosti, porovná své výsledky s tabulkovými hodnotami a s výsledky jiných žáků a se svými výsledky z předchozího roku • navrhne kondiční program osobního rozvoje a vyhodnotí jej	• průběžné motorické testy	
	Úpoly (2)	
• správně používá pádovou techniku • posuzuje vhodnost pádových technik • zná způsoby sebeobrany v různých krizových situacích	• základní sebeobrana • pády, přetahy, přetlaky	

Pozn.: uvedený počet hodin je orientační

Název vyučovacího předmětu:
Kód a název oboru vzdělání:
Název ŠVP:

Tělesná výchova
82-41-M/05 Grafický design
Grafický design

Ročník: 3. Počet hodin v ročníku: 68		
Výsledky vzdělávání a kompetence	Tematický celek Obsah vzdělávání	Mezipředmětové vztahy
Žák	Péče o zdraví a teoretické poznatky (průběžně)	
- dokáže poskytnout první pomoc - rozumí pojmům zdravý životní styl, dokáže stanovit, které pohybové aktivity jsou zdraví prospěšné a které naopak škodlivé - dovede posoudit vliv médií a reklamy na životní styl jedince a na péči o své zdraví - orientuje se v zásadách zdravé výživy a jejím vlivu na zdraví člověka - dokáže posoudit škodlivost alkoholu, tabáku a drog na tělesnou zdatnost - vysvětlí pojem doping a uvede příklady z praxe, zná možné důsledky používání podpůrných látek - rozumí rozdílům mezi sportem žen a mužů, mezi sportem vrcholovým, výkonnostním a rekreačním - popíše úlohu státu a místní samosprávy při ochraně zdraví	- zásady první pomoci – poranění při hromadném zasažení obyvatel - rozdíly mezi rekreačním, výkonnostním a vrcholovým sportem - rozdíly mezi sportem žen a mužů - mediální obraz krásy lidského těla, komerční reklama - racionální výživa a stravovací návyky - negativní jevy ve sportu - zásady jednání v situacích osobního ohrožení a za mimořádných událostí	BIO – průběžně
	Atletika (24)	
- uplatňuje zásady sportovního tréninku s cílem vylepšit své výkony z předchozích ročníků - zvládá správnou techniku vrhu koulí - zvládá správnou techniku skoku do výšky a do dálky - prokáže úroveň rychlostních, vytrvalostních schopností, vrhu a skoků při testování - uvědomuje si prospěšnost pohybu v přírodě	- běžecká abeceda, starty, rovinky - běhy: sprinty, střední tratě, dlouhé tratě - přespolní běh - vrh koulí - skok daleký - skok vysoký	
	Sportovní gymnastika (16)	
- uplatňuje zásady přípravy organismu před pohybovou činností - zvládá základní akrobatické cviky naučené v prvním a druhém ročníku ve zdokonalené formě - dokáže spojit akrobatické cviky ve složitější sestavy s využitím doplňujících cviků	- akrobacie: kotouly vpřed, vzad, letmo, stoj na rukou, přemet stranou, rovnovážná cvičení - cvičení na nářadí: přeskok, kruhy, koza na šíř i nadél, švédská bedna, hrazda, lavička nebo kladina (dívky)	
	Kondiční gymnastika (průběžně)	
využívá vhodné posilovací cviky pro zvyšování tělesné zdatnosti, klade důraz na správné držení těla	- aerobik, kalanetika (dívky) - cvičení s náčiním, švihadlo, činky, míče, žebřiny, lavičky, medicinbaly	

• koordinuje své pohyby • sestaví jednoduché pohybové sestavy • sestaví soubory zdravotně zaměřených cvičení a cvičení pro tělesnou a duševní relaxaci • umí zvolit vhodná cvičení ke korekci zdravotního oslabení	• kruhový trénink	
	Sportovní hry (26)	
• dokáže použít získané znalosti a dovednosti v herních situacích • ovládá pravidla hry, dokáže rozhodovat • chápe signalizaci rozhodčího a řídí se jí • komunikuje při pohybových činnostech – dodržuje smluvené signály a vhodně používá odbornou komunikaci • spolupracuje s vrstevníky v proměnlivých situacích v týmu, řeší problémy a rozhoduje	• odbíjená: odbíjení vrchem, spodem, podání, příjem, zdokonalování herní činnosti jednotlivce, hra, rozhodování • košíková: dribling, přihrávka, střelba, osobní i zónová obrana, zdokonalování herní činnosti jednotlivce, hra, rozhodování, streetball • házená: přihrávka, trojtakt, dribling, zdokonalování herní činnosti jednotlivce, hra • kopaná (chlapci): herní činnosti jednotlivce, hra • ostatní: florbal, futsal, ringo, frisbee atd.	• ZSV – průběžně
	Testování tělesné zdatnosti (2)	
• prokáže úroveň své tělesné zdatnosti, porovná své výsledky s tabulkovými hodnotami a s výsledky jiných žáků a se svými výsledky z předchozího období	• průběžné motorické testy	

Pozn.: uvedený počet hodin je orientační

Název vyučovacího předmětu:

Tělesná výchova

Kód a název oboru vzdělání:

82-41-M/05 Grafický design

Název ŠVP:

Grafický design

Ročník: 4. Počet hodin v ročníku: 56		
Výsledky vzdělávání a kompetence	Tematický celek Obsah vzdělávání	Mezipředmětové vztahy
Žák	Péče o zdraví a teoretické poznatky (průběžně)	
• dovede rozpoznat hrozící nebezpečí a ví, jak na ně reagovat v situacích osobního ohrožení a za mimořádných událostí • prokáže dovednosti poskytnutí první pomoci sobě a jiným • rozumí významu pohybových činností (zejména kondičních, kompenzačních a relaxačních) pro zdraví • využívá vhodné soubory cvičení pro tělesnou a duševní relaxaci	• zásady jednání v situacích osobního ohrožení a za mimořádných událostí • význam pohybu pro zdraví • prostředky ke všeobecnému rozvoji, k regeneraci, relaxaci, kompenzaci • zásady jednání v situacích osobního ohrožení a za mimořádných událostí	• CHE – průběžně

• ovládá kompenzační cvičení k vlastní regeneraci, a to zejména vzhledem k požadavkům budoucího povolání • uplatňuje osvojené způsoby relaxace		
	Atletika (20)	
• uplatňuje zásady sportovního tréninku s cílem vylepšit své výkony z předchozích ročníků – běhy na krátké, střední a dlouhé vzdálenosti, skoky do dálky a do výšky, vrh koulí • využívá pohybové činnosti pro zvyšování tělesné zdatnosti	• běžecká abeceda, starty, rovinky • běhy: sprinty, střední tratě, dlouhé tratě • přespolní běh • vrh koulí • skok daleký • skok vysoký	• ZAE
	Sportovní gymnastika (14)	
• uplatňuje zásady přípravy organismu před pohybovou činností zásady uklidnění organismu po skončení pohybové činnosti • využívá vhodné protahovací a posilovací cviky pro zvyšování své tělesné zdatnosti a pro kompenzaci nevhodných pohybových návyků a nevhodné zátěže	• akrobacie: kotouly vpřed, vzad, letmo, stoj na rukou, přemet stranou, rovnovážná cvičení • cvičení na nářadí: přeskok, kruhy, koza na šíř i nadél, švédská bedna, hrazda, lavička nebo kladina (dívky)	
	Kondiční gymnastika (průběžně)	
• využívá vhodné posilovací cviky pro zvyšování tělesné zdatnosti, klade důraz na správné držení těla a chůzi • koordinuje své pohyby • sestaví jednoduché pohybové sestavy	• aerobik, kalanetika (dívky) • cvičení s náčiním, švihadlo, činky, míče, žebřiny, lavičky, medicinbaly • kruhový trénink	
	Sportovní hry (26)	
• dokáže se v souladu s pravidly zapojit do jakékoliv prováděné herní činnosti v rámci osvojené hry • vyhledává kolektivní sporty s vědomím jejich pozitivního působení na psychiku člověka	• odbíjená: odbíjení vrchem, spodem, podání, příjem, zdokonalování herní činnosti jednotlivce, hra, rozhodování • košíková: dribling, přihrávka, střelba, osobní i zónová obrana, zdokonalování herní činnosti jednotlivce, hra, rozhodování, streetball • házená: přihrávka, trojtakt, dribling, zdokonalování herní činnosti jednotlivce, hra • kopaná (chlapci): herní činnosti jednotlivce, hra • ostatní: florbal, futsal, ringo, frisbee atd.	• ZSV

Pozn.: Uvedený počet hodin je orientační

10. Informační a komunikační technologie

Název vyučovacího předmětu:	Informační a komunikační technologie
Kód a název oboru vzdělání:	82-41-M/05 Grafický design
Název ŠVP:	Grafický design
Celkový počet hodin za studium:	136
Délka a forma vzdělávání:	4 roky v denní formě
Platnost od:	1. 9. 2025 počínaje 1. ročníkem

Pojetí vyučovacího předmětu

Obsahové cíle

Obsahovým cílem informatického vzdělávání je vést žáky ke schopnosti rozpoznávat informatické aspekty světa a využívat poznatky z informatiky k porozumění a uvažování o přirozených i umělých systémech a procesech, ke schopnosti řešit nejrůznější pracovní a životní situace, cílevědomě a systematicky volit a uplatňovat optimální postupy.

Výuka informatiky přispívá k hlubšímu a komplexnímu porozumění výpočetním zařízením a principům, na kterých fungují. Tím usnadňuje využití digitálních technologií v ostatních oborech a rozvoj uživatelských dovedností žáků vázaných na vzdělávací obsah těchto oborů.

Obsahové cíle v bodech:

- Rozvinout teoretické i praktické dovednosti v oblasti informatiky.
- Poskytnout základní znalosti o počítačových systémech, operačních systémech a softwaru.
- Seznámit žáky s programováním, algoritmy a datovými strukturami.
- Umožnit žákům pochopení digitální bezpečnosti a ochrany osobních údajů.
- Podporovat schopnost aplikovat informatické dovednosti v odborné praxi a v dalších oblastech vzdělávání.

Didaktické pojetí předmětu

Interaktivní výuka: Využití praktických cvičení a projektů, kde žáci přímo pracují s technologiemi.

Problematické vyučování: Motivace k samostatnému řešení problémů a hledání vhodných algoritmů.

Skupinová práce: Projekty v týmech pro rozvoj spolupráce a komunikace.

Simulace a praktické ukázky: Použití software pro simulace algoritmů nebo programování.

Online nástroje a platformy: Využití online prostředí pro výuku Google Classroom, MS 365

Přínos k realizaci klíčových kompetencí

- ovládá potřebnou sadu digitálních zařízení, aplikací a služeb, včetně nástrojů z oblasti umělé inteligence, využívá je ve školním a pracovním prostředí i při zapojení do veřejného života; digitální technologie a způsob jejich použití nastavuje a mění podle toho, jak se vyvíjejí dostupné možnosti a jak se mění jeho vlastní potřeby nebo pracovní prostředí a nástroje;
- získává, posuzuje, spravuje, sdílí a sděluje data, informace a digitální obsah v různých formátech v osobní či profesní komunitě; k tomu volí efektivní postupy, strategie a způsoby, které odpovídají konkrétní situaci a účelu;
- vytváří, vylepšuje a propojuje digitální obsah v různých formátech; vyjadřuje se za pomoci digitálních prostředků;

- navrhuje prostřednictvím digitálních technologií taková řešení, která mu pomohou vylepšit postupy či technologie či jejich části; dokáže poradit ostatním s běžnými technickými problémy;
- vyrovnává se s proměnlivostí digitálních technologií a posuzuje, jak vývoj technologií ovlivňuje společnost, osobní a pracovní život jedince a životní prostředí, zvažuje rizika a přínosy;
- předchází situacím ohrožujícím bezpečnost zařízení i dat, situacím ohrožujícím jeho tělesné a duševní zdraví i zdraví ostatních; při spolupráci, komunikaci a sdílení informací v digitálním prostředí jedná eticky, s ohleduplností a respektem k druhým.

Přínos k realizaci průřezových témat

- otevřený i kritický postoj k digitálním technologiím a jejich využívání;
- motivaci k celoživotnímu učení;
- důvěru ve vlastní schopnosti a preciznost při práci;
- schopnost odhadnout, které úlohy jsou schopni řešit sami a u kterých si vyžádají pomoc odborníka;
- sebejistotu a vytrvalost při řešení obtížného či složitého problému;
- schopnost vypořádat se s otevřenými problémy a nejednoznačně zadanými úkoly.

Mezipředmětové vztahy

Technická a odborná podpora pro ostatní předměty. Rozvoj digitální gramotnosti ve všech oblastech. Užší spolupráce s odbornými předměty informačních služeb.

Strategie výuky

Žáci mohou používat vhodná prostředí, pomůcky, ale i různé běžně dostupné nástroje, programy a technologie. s informatickými koncepty se seznamují prostřednictvím vlastní zkušenosti s řešením rozmanitých problémových situací. Setkávají se i se situacemi blízkými jejich životu a odborné praxi. Některé řeší s pomocí programování a technologií, některé bez nich. Charakteristickým znakem výuky je to, že žáci postup řešení aktivně hledají a testují ve skupinách nebo samostatně, není cílem postupovat pouze podle předem daných návodů.

Způsob hodnocení žáků

Hodnocení výsledků žáků: Hodnocení vychází ze školního řádu, který uvádí pětistupňovou škálu 1–5. Základem pro hodnocení je průběžná klasifikace individuálně zadávaných úkolů, důraz je kladen především na prokázání praktických dovedností. Teoretické znalosti jsou prověřovány písemným testem nebo kvízem. Každý tematický celek je zakončen prověřovací prací. Rovněž je podporována týmová práce, v rámci týmové práce se uplatňuje sebehodnocení a hodnocení spolužáků korigované vyučujícím.

Název vyučovacího předmětu:
Kód a název oboru vzdělání:
Název ŠVP:

Informační a komunikační technologie
82-41-M/05 Grafický design
Grafický design

Ročník: 1. Počet hodin v ročníku: 68		
Výsledky vzdělávání a kompetence	Tematický celek Obsah vzdělávání	Mezipředmětové vztahy
Žák	Informační systémy i (4)	
- je seznámen s informačním systémem školy a dokáže jej aktivně používat - vyhledává pomocí uživatelského rozhraní a navigace v informačním systému specifické informace podle zadání;	- Informační systém školy: web školy, Baka-lář, cloudové služby – Google Workspace, MS 365 - uživatelské účty, role, oprávnění, bezpečnost v inf. systémech - uživatelská rozhraní (navigace, přístupnost, jazykové mutace); - bezpečnost práce	- ZSV - MAT - AJZ
	Data, informace (12)	
- interpretuje data (získá z dat informace), posuzuje množství informace v datech, vyslovuje předpovědi na základě dat, uvědomuje si omezení použitých modelů; - odhaluje chyby v datech; - porovná různé příklady kódování dat a jejich použití; vysvětlí proces digitalizace a jeho úskalí; - aktivně a s porozuměním používá různé datové formáty, ovládá konverzi mezi různými formáty téhož obsahu;	- data a informace, interpretace dat; - informace a množství informace v datech; - chyby v datech a kontrola dat; - kódování informací a dat; - záznam, přenos a distribuce dat a informací v digitální podobě; - datové formáty, kódování různých formátů dat (např. text, obraz, zvuk, video); - zápis informace pomocí kódovací tabulky nebo kódovacího jazyka;	- MAT - CHE - AJZ
	Aplikační SW – prezentační (8)	
- zná oblasti použití prezentačních programů - orientuje se v prostředí prezentačního programu, umí jej používat - zvládá tvorbu prezentace - nastavuje základní vlastnosti jednotlivých snímků - dovede doplnit jednotlivé snímky animačními prvky	- principy vytvoření úspěšné prezentace, programové nástroje pro tvorbu prezentace - prostředí prezentačního programu, rozvržení a úprava snímků, Google prezentace - základy animací - tvorba a předvedení vlastní prezentace	- MAT - AJZ
	Digitální technologie – HW, SW (12)	
- identifikuje v historii vývoje hardwaru - i softwaru zlomové události; ukáže, které koncepty se nemění a které ano; - rozumí fungování hardwaru a periférií natolik, aby je mohl efektivně a bezpečně používat a snadno se naučil používat nové; - popíše, jakým způsobem operační systém zajišťuje své hlavní úkoly;	- zlomové události a technologie v historii - a jejich vliv na obor, trh práce a společnost; - současná výpočetní zařízení, jejich technické parametry, základní komponenty; - připojitelné periferie, zobrazovací zařízení, vstupní/výstupní zařízení, rozhraní a konektory; - souborový systém a paměťová úložiště; - operační systémy;	- ZSV - ČJL - AJZ

rozpozná různé druhy paměťových úložišť a popíše jejich základní principy, nastavuje sdílení a zálohování dat;		
	Aplikační SW – textový editor (22)	
- na základě porozumění fungování softwaru efektivně a bezpečně využívá různá uživatelská prostředí; - samostatně vytváří, upravuje a uchovává strukturované textové dokumenty (ovládá typografická pravidla, formátování)	- pracovní prostředí textového editoru, zásady pořizování textu, úprava dokumentů, typografická a estetická pravidla - editace a formátování textu, šablony (životopis, žádost), ukládání v různých formátech (pdf)	- ČJL - AJZ
	Počítačové sítě a síťové služby (6)	
- porovná jednotlivé způsoby propojení digitálních zařízení, charakterizuje počítačové sítě a internet; vysvětlí, pomocí čeho a jak je komunikace mezi jednotlivými zařízeními v síti zajištěna; - rozumí fungování sítí natolik, aby je mohl bezpečně a efektivně používat; - identifikuje a řeší technické problémy vznikající při práci s digitálními zařízeními; poradí druhým při řešení typických závad	- internet a počítačové sítě, přenos dat, komunikační protokol a adresování v síti; - typy, vlastnosti různých sítí, internet věcí; - fyzická a logická infrastruktura sítě, typy síťových zařízení, servery a datová centra;	- ZSV - AJZ
	Opakování (4)	

Pozn.: uvedený počet hodin je orientační

Název vyučovacího předmětu:

Informační a komunikační technologie

Kód a název oboru vzdělání:

82-41-M/05 Grafický design

Název ŠVP:

Grafický design

Ročník: 2. Počet hodin v ročníku: 68		
Výsledky vzdělávání a kompetence	Tematický celek Obsah vzdělávání	Mezipředmětové vztahy
	Opakování z 1. ročníku (4)	
Žák	Aplikační SW – tabulkový procesor (20)	
- chápe podstatu tabulkového procesoru - dokáže vyjmenovat oblasti jeho použití - orientuje se v prostředí tabulkového procesoru - vytváří tabulku a zformátuje ji dle požadavků normalizované úpravy, dokáže upravit tabulku pro tisk - vytváří vzorce, používá funkce (Suma, Min, Max, Průměr, jednoduchá Když, Rank, Countif,...)	- tabulkový procesor, prostředí tabulkového procesoru, základní operace - nastavení vzhledu stránky, záhlaví a zápatí, tvorba tabulek a formátování - základní funkce, filtrování dat - tvorba vzorců	- ČJL - MAT - AJZ

	Tvorba, testování a provoz softwaru (10)	
• na základě analýzy problému specifikuje zadání pro tvorbu programu, skriptu nebo webové aplikace; • rozdělí zadání nebo problém na menší části, rozhodne, které je vhodné řešit algoritmicky, své rozhodnutí zdůvodní; • navrhne algoritmy a datové struktury podle specifikace zadání a zapíše je vhodnou formou; • ve vztahu k charakteru a velikosti vstupu hodnotí algoritmy a datové struktury podle různých hledisek, porovná a vybere pro řešený problém ty nejvhodnější; vylepší algoritmus podle daného hlediska; • vytvoří jednoduchý spustitelný program, skript, nebo webovou aplikaci; • testuje spustitelný program, skript nebo webovou aplikaci; najde, specifikuje • a opraví případnou chybu; • spolupracuje při tvorbě programu s další osobou, popisuje strukturu programu další osobě;	• Požadavky a analýza • specifikace a popis řešeného problému, požadavky na řešení; • analýza a dekompozice (rozložení) problému; • Tvorba a vývoj • základní koncepce tvorby programů (např. proměnná a datový typ, řídicí příkazy, cykly); • návrh algoritmů a datových struktur; • zápis algoritmu vhodnou formou (např. blokové schéma, přirozené a formální jazyky, skriptovací a programovací jazyk); • využívání hotových komponent; • Testování • druhy chyb, chybové hlášky, neočekávané ukončení a zamrznutí; • způsoby a druhy testování softwaru; • spotřeba výpočetních a jiných zdrojů; • Běh a provoz • verze programu, instalace a aktualizace programu; • hlášení a evidence závad, logování a sledování provozu, nápověda a licence programu.	• MAT • AJZ
	Modelování (8)	
• formuluje problém a požadavky na jeho řešení; získává potřebné informace, posuzuje jejich využitelnost a dostatek (úplnost) vzhledem k řešenému problému; používá systémový přístup k řešení problémů; pro řešení problému sestaví model; • převede data z jednoho modelu do jiného; najde nedostatky daného modelu a odstraní je; porovná různé modely s ohledem na kvalitu řešení daného problému; • zvažuje přínosy a limity statistického zpracování dat a strojového učení v oblasti umělé inteligence;	• model jako zjednodušení reality • pojmová mapa, myšlenková mapa, grafy • konceptuální schéma, diagram; • vlastnosti, vazby a závislosti modelu dat; • statistické zpracování dat, odhad a předpovědi; • strojové učení na základě dat, jeho limity, přínosy a rizika.	• MAT • AJZ
	Informační systémy II/DBS/Coda*(22)	
• analyzuje a hodnotí informační systémy podle zadaných hledisek • vyhledává a zpracovává data pomocí vhodných nástrojů pro dotazování; používá při vyhledávání vazby mezi entitami, číselníky a identifikátory; • identifikuje zdroje záznamů v informačním systému a určuje jejich umístění, validitu a míru zabezpečení; provede hromadný import nebo export dat navrhne procesy zpracování dat a roli/role jednotlivých uživatelů; • navrhne a vytvoří strukturu vzájemného propojení dat; navrhuje číselníky a identifikátory dat;	• účel a charakteristika informačního systému nebo služby; • veřejné nebo oborové informační systémy a služby; • datový záznam, entita, atribut a vazba, číselníky a identifikátory; • definice procesů, činností a konfigurace informačního systému • zdroje záznamů v informačním systému (např. databáze, souborový systém, síťové služby); • vyhledávání a vizualizace dat (např. třídění, řazení a filtrování, rozpoznávání vzorů a trendů);	• MAT • AJZ

• třídí a řadí data, která následně vizualizuje nebo zpracuje do obvyklého formátu v daném kontextu a oboru; • navrhne způsob využití informačního systému k řešení problému ve svém oboru, otestuje ho se skupinou uživatelů a vyhodnotí případné chyby, chybové stavy a jejich příčiny;	• hromadné zpracování dat, export a import	
	Bezpečnost v digitálním prostředí (4)	
• chrání digitální zařízení, digitální obsah • i osobní údaje v digitálním prostředí před poškozením, přepisem/změnou či zneužitím; reaguje na změny • v technologiích ovlivňujících bezpečnost; • s vědomím souvislostí fyzického • a digitálního světa vytváří, spravuje • a chrání jednu či více digitálních identit; • kontroluje svou digitální stopu, ať už ji vytváří sám, nebo někdo jiný, v případě potřeby dokáže používat služby internetu anonymně; • v případě personalizovaného obsahu dokáže identifikovat obsah generovaný algoritmy doporučovací systémů	• způsoby útoků na technologie, základní prvky ochrany (např. aktualizace softwaru, antivir, firewall, VPN, šifrování); • sociotechnické metody útoků na uživatele, bezpečné chování a nastavení prostředí (např. práce s hesly, více faktorová autentizace, zálohování dat); • digitální identita, elektronický podpis, eGovernment a státní informační systémy; • digitální stopa – vědomá a nevědomá, logy, metadata, cookies a narušení soukromí při využívání technologií; • sledování uživatele, algoritmy sociálních sítí a personalizace obsahu, doporučovací systémy.	• ZSV • AJZ

*lze vybrat, zda Access, Excel, Coda či kombinace

Pozn.: uvedený počet hodin je orientační

11. Počítačová grafika

Název vyučovacího předmětu:	Počítačová grafika
Kód a název oboru vzdělání:	82-41-M/05 Grafický design
Název ŠVP:	Grafický design
Celkový počet hodin za studium:	226
Délka a forma vzdělávání:	4 roky v denní formě
Platnost od:	1. 9. 2025 počínaje 1. ročníkem

Pojetí vyučovacího předmětu

Obsahové cíle:

Obsah vzdělávání je stanoven tak, aby studenti byli připraveni pro výkon odborných činností v široké oblasti kreativní tvorby v grafických studiích, jako designéři v nakladatelstvích, ve firmách zabývajících se návrhy a realizacemi výstavních expozic, designéři v reklamních a propagačních agenturách. v předmětu počítačová grafika se žáci seznámí s nejrozšířenějšími a nejpoužívanějšími grafickými programy v oblasti kreativní tvorby.

Charakteristika učiva:

Předmět počítačová grafika vede žáky k aktivnímu využívání digitálních nástrojů a připravuje je k tomu, aby byli schopni pracovat s různými grafickými programy. Naučí se vhodně je vybírat, kombinovat a používat při samostatném navrhování a realizaci široké škály grafických materiálů, k prezentaci informací pomocí počítačové grafiky a vybaví je znalostmi a dovednostmi, nutnými k tvorbě nejrůznějších typů tiskových a elektronických dokumentů.

Pojetí výuky:

metody výuky

- **Motivační** – využití v praxi, ukázky a příklady uplatnění, možnosti využití v ostatních předmětech a tematických celcích
- **fixační** – opakování na praktických příkladech, společná řešení a rozborů úloh, samostatné práce
- **expoziční** – vysvětlení postupu, využití projekce na plátno nebo demonstrace na monitorech žáků

formy výuky

- stěžejní formou výuky je individuální práce žáka na počítači
- těžiště výuky spočívá v provádění praktických úloh
- ve výuce je kladen důraz na samostatnou práci a řešení komplexních úloh

Hodnocení výsledků žáků:

Základem pro hodnocení je průběžná klasifikace individuálně zadávaných úkolů, důraz je kladen především na praktické dovednosti. Každý tematický celek je zakončen prověřovací prací. Prověřovací okruhy z těchto tematických celků jsou zpracovávány individuálně.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí:

- používá programové vybavení využitelné v oboru a jeho možnosti
- zvládá práci s vektorovou grafikou i bitmapovou grafikou

- využívá více způsobů řešení, vybírá nejvhodnější varianty v závislosti na konkrétním příkladu
- komunikuje prostřednictvím různých digitálních technologií a přizpůsobuje prostředky komunikace danému kontextu
- kriticky posuzuje vývoj technologií a jeho vliv na různé aspekty života
- člověka, společnosti a životní prostředí; zvažuje příležitosti a rizika a snaží se
- rizika minimalizovat
- samostatně řeší úlohy, využívá různé programy pro navržení vlastního řešení
- zná pojmy z oboru grafiky
- používá počítač, skener, plotter, tiskárny apod.
- ovládá operace se soubory v grafických formátech, rozpozná jednotlivé grafické formáty a zná jejich vlastnosti. Přizpůsobuje organizaci a uchování dat, informací a obsahu danému prostředí a účelu
- provede finální zpracování souborů a archivaci
- navrhuje taková (bezpečná) řešení prostřednictvím digitálních technologií, která
- mu pomohou vylepšit postupy či technologie; dokázali druhým poradit s vyřešením
- technických problémů
- navrhuje a vytváří webové stránky
- používá internet jako základní otevřený informační zdroj a využívá ho pro přenos dat

Průřezová témata

Občan v demokratické společnosti:

- upevňuje si principy demokratického rozhodování
- rozvíjí komunikativní dovednosti

Člověk a životní prostředí:

- orientuje se v globálních problémech lidstva
- uvědomuje si odpovědnost za stav životního prostředí

Člověk a svět práce:

- přijímá a odpovědně plní svěřené úkoly
- připravuje se na změny na trhu práce i ve společnosti a potřebu celoživotně se vzdělávat

Člověk a digitální svět:

- využívá multimediální programy pro zvýšení funkční mediální gramotnosti
- vyhledává a zpracovává informace na internetu a využívá je k dalšímu studiu

Název vyučovacího předmětu:

Počítačová grafika

Kód a název oboru vzdělání:

82-41-M/05 Grafický design

Název ŠVP:

Grafický design

Ročník: 2. Počet hodin v ročníku: 102		
Výsledky vzdělávání a kompetence	Tematický celek Obsah vzdělávání	Mezipředmětové vztahy
Žák	vektorová grafika Adobe Illustrator (3)	
• rozumí rozdíl mezi vektorovou a bitmapovou grafikou • pracuje s panelem nástrojů v programu • nastaví si pracovní prostředí podle potřeby	• pracovní prostředí Adobe, event. Alternativa srovnatelné úrovně, • pracovní plocha • paleta, nástroje a nabídky	• ICT
	barevné režimy (9)	
• pracuje s barvami výplně • a obrysu, pracuje se základními paletami barev, rozlišuje barevné modely • nastavuje interaktivně barevné přechody, vzory a textury • používá vrstvy	• práce s barvami, obrys, výplň • vrstvy	• VYP • VYC • ICT
	kreslení a úprava cest a tvarů (12)	
• kreslí základní objekty, nastavuje jejich vlastnosti • ovládá cestář a transformace • objektů	• nástroje na kreslení v programu • úprava objektů • cestář • transformace	• ICT
	text (16)	
• volí si text podle potřeby, nastavuje jeho vlastnosti • transformuje text • upravuje text	• práce s textem • základní text • text v ploše • text na cestě	• PIS • ICT
	filtry a efekty (2)	
• používá efekty a filtry • nastavuje vektorizaci	• vektorizace	• VYP • ICT
	předtisková příprava (9)	
	• samostatná vektorová práce	
	rastrová grafika Adobe Photoshop (3)	
• chápe základní vlastnosti bitmapové grafiky • orientuje se ve vlastnostech nástrojů	• pracovní prostředí Adobe, event. Alternativa srovnatelné úrovně, • pracovní plocha • nástroje a nabídky	• ICT
	příprava grafiky (9)	
• nastavuje velikost obrazu a chápe pojem rozlišení	• skenování • fotografie • velikost dokumentu • rozlišení	• ICT
	vrstvy (9)	
• používá, upravuje vrstvy • chápe význam práce s vrstvami • nastavuje efekty vrstev	• práce ve vrstvách • aplikace stylu vrstvy	

	globální úpravy (9)	
používá globální úpravy fotografie	- globální úpravy - korekce barev a manipulace s barvami - retušovací nástroje - filtry, efekty - histogram - export vektoru do bitmapy - transformace, retušování	
	výběry (9)	
pracuje s nástroji pro výběr	- vytváření výběrů - nástroje pro výběr	
	barvy (3)	
- nastavuje barvy - používá vzorník - rozumí režimům barvy	- barevné režimy CMYK, RGB, LAB, - stupně šedi - bitová mapa	VYC
	kreslení, malování (9)	
pracuje s nástroji na kreslení	nástroje	

Pozn.: uvedený počet hodin je orientační

Název vyučovacího předmětu:

Počítačová grafika

Kód a název oboru vzdělání:

82-41-M/05 Grafický design

Název ŠVP:

Grafický design

Ročník: 3. Počet hodin v ročníku: 68		
Výsledky vzdělávání a kompetence	Tematický celek Obsah vzdělávání	Mezipředmětové vztahy
	aplikace pro sazbu a zlom Adobe InDesign (6)	
- nastaví si základní vlastnosti programu - orientuje se v panelu nástrojů - používá palety	- prostředí programu - pracovní plocha - nástroje a nabídky	- NAV - RTI
	InDesign – Nastavení dokumentu (6)	
- založí si podle potřeby dokument - mění vlastnosti dokumentu - pracuje se vzory - nastavuje formát a uspořádání stránky	- práce se stránkami - vzory stránek - rozvržení	- NAV - RTI - TYP
	InDesign –Text (12)	
- pracuje s textovými rámečky - formátuje text - nastavuje titulky	- sazba - lámání publikací - práce s textovými rámci - titulky	- TYP - NAV - RTI
	Photoshop – masky a kanály (4)	
- pracuje s maskou - nastavuje kanály	- maska - rychlá maska	- NAV - RTI

	• práce s kanály	
	Photoshop – text (8)	
• nastavuje a používá nástroj text • vytváří text a upravuje ho • nastavuje efekty textu	• psaní a úpravy textu • nástroje	• NAV • RTI • TYP
	Photoshop – nástroj pero (4)	
• rozumí pojmu cesty • ovládá vytváření a úpravu cest, vytahuje a vyplňuje cesty v různých vrstvách	• pero • použití cest v grafice	• NAV • RTI
	Photoshop – nástroj štětec (4)	
• používá štětec a nastavuje jeho předvolby	• nastavení štětce • vlastní předvolby	• NAV • RTI
	Photoshop – samostatná práce (24)	
	• samostatná práce • nastavení a tisk dokumentu	• NAV • RTI

Pozn.: uvedený počet hodin je orientační

Název vyučovacího předmětu:

Počítačová grafika

Kód a název oboru vzdělání:

82-41-M/05 Grafický design

Název ŠVP:

Grafický design

Ročník: 4. Počet hodin v ročníku: 56		
Výsledky vzdělávání a kompetence	Tematický celek Obsah vzdělávání	Mezipředmětové vztahy
Žák	InDesign – typografie (10)	
• používá typografickou mřížku • využívá typografické znalosti	• typografická mřížka • písmo a řez písma • mezery, odstavce • práce s tabulátory	• TYP
	InDesign – barvy (4)	
• používá nástroje potřebné pro práci s barvou	• vymezení požadavků na tisk • aplikace barev na objekty • práce s přechody	
	InDesign – styly (6)	
• používá styly v dokumentu	• práce se styly • znakové styly • odstavcové styly • objektové styly	
	InDesign – import grafiky (6)	
• vkládá do dokumentu vektorovou i bitmapovou grafiku • upravuje grafiku	• import obrázku • vektorová a rastrová grafika • obtékání obrázku	• NAV • RTI

	InDesign – výstup a export (6)	
• připraví dokument do tisku • nastaví vlastnosti tisku • dokument vytiskne	• předtisková příprava • kontrolní náhled • Adobe PDF • kontrolní nátisk	
	Web design (12)	
• orientuje se v problematice webdesignu • navrhuje grafickou podobu webu	• návrh webu – Wire frame • prvky webového designu • psychologie designu • webová typografie • zaměření webu • responzivní web • princip webu • uživatelské prostředí	• NAV • RTI
	Grafika webu (6)	
• pracuje s obrázky	• formáty obrázků • práce s obrázky • home page	• TYP
	Správa webu (6)	
• využívá základní operace • pracuje se soubory	• základní operace s weby • zobrazení správy webu • SEO	

Pozn.: uvedený počet hodin je orientační

12. 3D grafika

Název vyučovacího předmětu:	3D grafika
Kód a název oboru vzdělání:	82-41-M/05 Grafický design
Název ŠVP:	Grafický design
Celkový počet hodin za studium:	124
Délka a forma vzdělávání:	4 roky v denní formě
Platnost od:	1. 9. 2025 počínaje 1. ročníkem

Pojetí vyučovacího předmětu

Obsahové cíle:

V předmětu 3D grafika je cílem seznámit žáky se softwarem pro tvorbu 3D modelů, scén a prostředí. Obsah vzdělávání je sestaven tak, aby žáci byli schopni realizovat vlastní návrh v odborném softwaru. Seznámí se s jednotlivými funkcemi programu pro tvorbu 3D modelů a grafiky. Žáci jsou směřováni k realizaci vlastních prací, které využijí v dalších odborných předmětech, zejména při tvorbě grafických tiskovin. Cílem je vést žáky k efektivnímu využití všech možností digitálních technologií.

Charakteristika učiva:

Předmět 3D grafika připravuje žáky na práci s 3D softwarem. Učí je navrhovat v programu prostorové modely. Žáci jsou vedeni k vytváření realistických, složitých a precizních objektů či scén s možností využití v oblasti grafiky. Žáci využívají ve své tvorbě konstruktivně a účelně dostupné digitální technologie.

Pojetí výuky:

metody výuky

- **motivační** – využití v praxi, ukázky a příklady uplatnění, možnosti využití v ostatních předmětech a tematických celcích
- **fixační** – opakování na praktických příkladech, samostatné práce
- **expoziční** – vysvětlování jevů, vztahů, souvislostí a postupů, zobecňování, využití dataprojektoru

formy výuky

- frontální
- skupinová
- individuální

Hodnocení výsledků žáků:

Základ pro hodnocení tvoří klasifikační řád, který je součástí školního řádu. k hodnocení výsledků vzdělávání se používá tradiční pětistupňová škála. Průběžné hodnocení slouží především k odhalení silných a slabých stránek a k posílení odpovědnosti za výsledek vzdělávání jak ze strany žáka, tak i učitele. Hodnocení výtvarných prací vede k pochopení jejich přínosu pro využití v dalších odborných předmětech. Důraz je kladen především na kreativitu.

Předmětem hodnocení je:

- zvládnutí praktických úkolů, schopnost využívat teoretických vědomostí při praktických dovednostech, aktivita a samostatnost

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí:

Žák:

- efektivně používá programové vybavení využitelné v oboru a jeho možnosti a všechny dostupné digitální technologie
- vytváří předpoklady pro samostatnou odbornou činnost v oblasti grafiky
- vytváří komplexní projekt od návrhu k realizaci
- má pozitivní vztah k učení, získávání nových vědomostí a praktických dovedností
- využívá ke svému učení různé informační a inspirační zdroje, včetně svých zkušeností i zkušeností jiných lidí
- sleduje a hodnotí pokrok při dosahování cílů svého učení, přijímá hodnocení výsledků svého učení od jiných lidí
- volí prostředky a způsoby (pomůcky, studijní literaturu, metody a techniky) vhodné pro splnění jednotlivých aktivit, využívá zkušenosti a vědomosti nabyté dříve
- uplatňuje při řešení problémů ve své tvorbě různé metody myšlení a myšlenkové operace
- snaží se porozumět zadání úkolu, získat informace potřebné k řešení problému, navrhnout způsob a varianty řešení, zdůvodnit zvolený postup a ověřit správnost zvoleného postupu
- učí se dodržovat jazykové a stylistické normy i odbornou terminologii
- postupně dosahuje jazykové způsobilosti potřebné pro pracovní uplatnění podle potřeb oboru grafický design se zaměřením na knižní grafiku a ilustraci (např. porozumí běžné odborné terminologii a pracovním pokynům v písemné i ústní formě)
- vyjadřuje se a vystupuje v souladu se zásadami kultury projevu a chování
- formuluje své myšlenky srozumitelně, souvisle, přiměřeně k danému účelu a situaci, jazykově i odborně správně, v podobě ústní, písemné i digitální
- vhodně prezentuje své názory i svou tvorbu související s realizací grafických materiálů, aktivně se účastní diskusí a obhájí své názory a postoje
- přispívá k vytváření vstřícných mezilidských vztahů a k předcházení osobním konfliktům, nepodléhá předsudkům a stereotypům v přístupu k druhým
- snaží se pracovat samostatně i v týmu a společně se podílet na realizaci výtvarného úkolu
- učí se mít odpovědný vztah ke svému zdraví, pečovat o svůj fyzický i duševní rozvoj, být si vědomi důsledků nezdravého životního stylu a závislosti
- chápe význam životního prostředí pro člověka a jedná v duchu udržitelného rozvoje
- vytváří si pozitivní vztah k hodnotám místní, národní, evropské i světové kultury
- snaží se mít přehled o možnostech uplatnění v oboru grafický design se zaměřením na užitou a propagační grafiku a snaží se reálně posoudit své vlastní možnosti uplatnění
- učí se efektivně aplikovat matematické postupy při řešení různých praktických úkolů v běžných situacích i při své odborné činnosti v oblasti grafiky
- vyhodnocuje výsledky své výtvarné práce, odhaluje své nedostatky a snaží se je napravit
- přijímá hodnocení svých výtvarných výsledků, adekvátně na ně reaguje, přijímá radu i kritiku, je schopen objektivně posoudit své schopnosti v oblasti grafického designu
- ovládá potřebná digitálních zařízení, včetně nástrojů z oblasti umělé inteligence, využívá je v osobním životě i při vlastním tvůrčím procesu
- podpoří ostatní v rozvoji digitálních kompetencí při tvorbě grafických materiálů
- při spolupráci, komunikaci a sdílení informací v digitálním prostředí jedná eticky, s ohleduplností a respektem k druhým, nejen v oblasti osobní, ale i odborné
- rozpozná, kdy je potřeba zdokonalit nebo aktualizovat vlastní digitální kompetence

- nastavuje digitální technologie a způsob jejich použití podle toho, jak se mění a vyvíjejí dostupné možnosti, vlastní potřeby, pracovní prostředí a trendy v grafickém designu
- vyrovnává se s proměnlivostí digitálních technologií a posuzuje, jak vývoj technologií ovlivňuje jeho osobní život, společnost, životní prostředí i oblast grafického designu
- zvažuje rizika a přínosy proměnlivosti digitálních technologií v oblasti grafického designu
- předchází situacím ohrožujícím bezpečnost zařízení, dat a zdraví, chrání sebe i ostatní před nebezpečím v digitálním prostředí v souvislosti s odbornou činností i v osobní rovině

Průřezová témata

Občan v demokratické společnosti

Žáci jsou vedeni k tomu, aby:

- získávali schopnost jednat s lidmi podle společensky uznávaných pravidel, diskutovali o různých problémech a hledali kompromisní řešení
- osvojili si principy demokratického chování v kolektivu a respektovali názory druhých, jak v osobním životě, tak i při řešení odborných záležitostí z oblasti grafického designu
- měli vhodnou míru sebevědomí, odpovědnosti a schopnosti morálního úsudku
- přispívali k dobrému soužití lidí v multikulturní společnosti
- byli ochotni angažovat se nejen pro vlastní prospěch, ale i v zájmu jiných lidí

Člověk a životní prostředí

Žáci jsou vedeni k tomu, aby:

- získávali znalosti, dovednosti a návyky potřebné pro ochranu životního prostředí a pochopili princip udržitelného rozvoje
- osvojili si základní principy odpovědného přístupu k životnímu prostředí, jak v osobním životě, tak i v profesním jednání při odborné činnosti v oblasti grafického designu
- chápali postavení člověka v přírodě a vlivy prostředí na jeho zdraví a život
- dokázali esteticky a citově vnímat své okolí a přírodní prostředí

Člověk a svět práce

Žáci jsou vedeni k tomu, aby:

- vyzkoušeli si práci v reálných pracovních podmínkách, osvojili si nezbytné pracovní návyky a seznámili se s požadavky zaměstnavatelů v rámci své odborné praxe
- poznali svět práce s ohledem na předpokládané uplatnění v oblasti grafického designu
- uvědomili si potřebu najít si odpovídající uplatnění na pracovním trhu a reagovali na jeho měnící se nároky a podmínky
- dokázali ocenit význam vzdělání a své odborné kvalifikace v oboru grafický design
- přijímali a odpovědně plnili zadané úkoly v rámci výuky odborných předmětů

Člověk a digitální svět

Žáci jsou vedeni k tomu, aby:

- vyhledávali a zpracovávali informace v digitálním prostoru, včetně nástrojů z oblasti umělé inteligence a využívali je k dalšímu osobnostnímu a profesnímu rozvoji
- využívali při svých tvořivých činnostech potenciálu, který nabízejí digitální nástroje
- uplatňovali estetická kritéria při digitální tvorbě grafických materiálů i při posuzování výsledků této tvorby

- sdíleli prostřednictvím digitálních technologií odborná data, informace a obsah s ostatními v odborné komunitě, k tomu volili efektivní postupy, strategie a způsoby
- byli schopni využívat digitální technologie k vyjádření a obhajobě svých názorů
- snažili se využívat digitální technologie ke zvýšení svých odborných znalostí
- trvale zvyšovali svoji digitální gramotnost a využívali nové digitální technologie
- navrhovali prostřednictvím digitálních technologií taková řešení, která jim pomohou vylepšit postupy či technologie nebo jejich části v souvislosti s grafickým designem
- dokázali poradit ostatním s běžnými technickými problémy v odborné i osobní rovině
- osvojili si a dodržovali zásady informační etiky v odborném i v soukromém životě
- získaná data a informace kriticky hodnotili, posuzovali jejich spolehlivost a úplnost

Název vyučovacího předmětu:

3D grafika

Kód a název oboru vzdělání:

82-41-M/05 Grafický design

Název ŠVP:

Grafický design

Ročník: 3. Počet hodin v ročníku: 68		
Výsledky vzdělávání a kompetence	Tematický celek Obsah vzdělávání	Mezipředmětové vztahy
Žák	3D software (10)	
• využívá principy 3D modelování • orientuje se v možnostech softwaru • připravuje návrhy pro práci v 3D	• půdorys, nárys • principy 3d modelování • software • návrhy pro 3D modelování	• TEK • NAV • RTI • ICT
	popis prostředí (10)	
• pracuje s nastavením a nástroji v programu	• základní ovládání • nastavení • nástroje	• PGR • ICT
	objekty (18)	
• pracuje se základními objekty • vytváří vlastní objekty dle návrhů • používá textury a materiály	• objekty ve scéně a základní práce s nimi • práce s křivkami, plochami a texty • materiálové nastavení • textury	• TEK • NAV • RTI • ICT
	vizualizace (20)	
• využívá digitální technologie	• objekt ve fotografii • software pro bitmapovou grafiku	• ICT
	renderování (10)	
• uplatňuje nastavení	• vyrenderování scény a výstupní nastavení	• ICT

Pozn.: uvedený počet hodin je orientační

Název vyučovacího předmětu: 3D grafika
 Kód a název oboru vzdělání: 82-41-M/05 Grafický design
 Název ŠVP: Grafický design

Ročník: 4. Počet hodin v ročníku: 56		
Výsledky vzdělávání a kompetence	Tematický celek Obsah vzdělávání	Mezipředmětové vztahy
Žák	modelování 3D (30)	
• aplikuje znalosti 3D modelování • vytváří vlastní model dle svých návrhů • využívá digitální technologie	• autorský 3D model objektu a prostředí • realizace vlastního	• NAV • RTI • PGR • ICT
	renderování (16)	
• používá nastavení pro renderování scény	• vyrenderování scény a výstupní nastavení	• ICT
	nastavení možnosti renderingu (10)	
• nastavuje světla • pracuje s kamerou • v prostředí	• světla • práce s kamerou • okolí scény	• NAV • RTI • ICT

Pozn.: uvedený počet hodin je orientační

13. Dějiny výtvarné kultury

Název vyučovacího předmětu:	Dějiny výtvarné kultury
Kód a název oboru vzdělání:	82-41-M/05 Grafický design
Název ŠVP:	Grafický design
Celkový počet hodin za studium:	390
Délka a forma vzdělávání:	4 roky v denní formě
Platnost od:	1. 9. 2025 počínaje 1. ročníkem

Pojetí vyučovacího předmětu

Obecné cíle:

Předmět dějiny výtvarné kultury pomáhá žákům orientovat se ve vývoji historie umění. Žáci poznávají kromě základních historických dat především vývoj architektury, sochařství, malířství, užité tvorby a designu. Žáci poznávají a osvojují si základní pojmy a názvosloví. Osvojují si základní znaky architektury, sochařství a malířství. Jsou schopni poznávat nejvýznamnější díla architektury, sochařství a malířství. Seznamují se postupně s nejvýznamnějšími umělci konkrétního uměleckého směru. Předmět pomáhá rozvíjet výtvarné a estetické citění žáků. Pomáhá žákům vnímat umělecká díla, přemýšlet o nich a získané znalosti využít při vlastní kreativní tvorbě v oblasti grafického designu. Osvojují si vyhledávání a zpracovává informací v digitálním prostoru. Cílem je vést žáky k efektivnímu využití dostupných možností digitálních nástrojů pro získání informací využitelných v oblasti dějin umění.

Charakteristika učiva:

Vyučování předmětu směřuje ke schopnosti orientovat se ve vývoji dějin umění od pravěku po současnost. Výuka je zaměřena pouze na nejvýznamnější umělce, na jejich nejvýznamnější díla a pouze na nejvýznamnější architektonické památky. Výuka je zaměřena tak, aby žáci chápali vývoj dějin umění, rozeznali jednotlivé slohy a jejich charakteristické znaky. Výuka je vedena tak, aby žáci chápali, co je charakteristické pro tvorbu jednotlivých umělců, čím jednotliví umělci přispěli k vývoji dějin umění. Žáci jsou vedeni tak, aby získané informace mohli aplikovat ve vlastní tvorbě v oblasti grafického designu. Žáci jsou vedeni k tomu, aby mohli uvažovat kriticky, aby si na vybraná díla dokázali vytvořit svůj vlastní názor a to, co považují za zajímavé a inspirativní, dokázali využít jako inspiraci pro vlastní tvorbu v oblasti grafického designu směřující k samostatné realizaci grafických materiálů. Žáci jsou schopni vyjádřit svůj vlastní názor a diskutovat s ostatními na dané téma. Žáci využívají jako zdroj informací dostupné digitální nástroje.

Pojetí výuky:

metody výuky

- **motivační** – využití znalostí z probrané látky při vlastní tvorbě, návaznost na další odborné předměty, diskuse, návštěvy stálých expozic a výstav Národní galerie a jiných galerií, návštěva akcí pořádaných lektorským oddělením Národní galerie
- **fixační** – opakování, vypracovávání referátů, prezentací, využívání informací z odborné literatury, odborných časopisů a prostřednictvím digitálních nástrojů
- **expoziční** – vysvětlování jevů, vztahů a souvislostí, zobecňování, projekce reprodukcí pomocí dataprojektoru, náčrty na tabuli

formy výuky

- frontální

- skupinová
- individuální

Hodnocení výsledků žáků:

Základ pro hodnocení tvoří klasifikační řád, který je součástí školního řádu. k hodnocení výsledků vzdělávání se používá tradiční pětistupňová škála. Průběžné hodnocení slouží především k odhalení silných a slabých stránek a k posílení odpovědnosti za výsledek vzdělávání jak ze strany žáka, tak i učitele. Hodnocení vede k pochopení jejich přínosu pro využití v dalších odborných předmětech. Důraz je kladen na teoretické znalosti.

Předmětem hodnocení je:

- zvládnutí teoretického základu učiva, porozumění dané látce, práce se zdroji informací, aktivita a samostatnost

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí:

Žák:

- vytváří předpoklady pro samostatnou odbornou činnost v oblasti grafického designu
- osvojuje si znalosti využitelné k navrhování a realizaci grafických materiálů
- orientuje se ve vývoji historie umění a používá základní historická data
- užívá schopnosti vnímat umělecká díla, přemýšlet o nich a rozvíjet své estetické cítění
- má pozitivní vztah k učení, získávání nových vědomostí a praktických dovedností
- využívá ke svému učení různé informační a inspirační zdroje, včetně svých zkušeností i zkušeností jiných lidí
- sleduje a hodnotí pokrok při dosahování cílů svého učení, přijímá hodnocení výsledků svého učení od jiných lidí
- volí prostředky a způsoby (pomůcky, studijní literaturu, metody a techniky) vhodné pro splnění jednotlivých aktivit, využívá zkušenosti a vědomosti nabyté dříve
- uplatňuje při řešení problémů různé metody myšlení a myšlenkové operace
- snaží se porozumět zadání úkolu, získat informace potřebné k řešení problému, navrhnout způsob a varianty řešení, zdůvodnit zvolený postup a ověřit správnost zvoleného postupu
- učí se dodržovat jazykové a stylistické normy i odbornou terminologii
- postupně dosahuje jazykové způsobilosti potřebné pro pracovní uplatnění podle potřeb oboru grafický design se zaměřením na knižní grafiku a ilustraci (např. porozumí běžné odborné terminologii a pracovním pokynům v písemné i ústní formě)
- vyjadřuje se a vystupuje v souladu se zásadami kultury projevu a chování
- formuluje své myšlenky srozumitelně, souvisle, přiměřeně k danému účelu a situaci, jazykově i odborně správně, v podobě ústní, písemné i digitální
- vhodně prezentuje své názory i svou tvorbu související s realizací grafických materiálů, aktivně se účastní diskusí a obhájí své názory a postoje
- přispívá k vytváření vstřícných mezilidských vztahů a k předcházení osobním konfliktům, nepodléhá předsudkům a stereotypům v přístupu k druhým
- snaží se pracovat samostatně i v týmu a společně se podílet na realizaci výtvarného úkolu
- učí se mít odpovědný vztah ke svému zdraví, pečovat o svůj fyzický i duševní rozvoj, být si vědomi důsledků nezdravého životního stylu a závislostí
- chápe význam životního prostředí pro člověka a jedná v duchu udržitelného rozvoje
- vytváří si pozitivní vztah k hodnotám místní, národní, evropské i světové kultury

- snaží se mít přehled o možnostech uplatnění v oboru grafický design se zaměřením na knižní grafiku a ilustraci a snaží se reálně posoudit své vlastní možnosti uplatnění
- učí se efektivně aplikovat matematické postupy při řešení různých praktických úkolů v běžných situacích i při své odborné činnosti v oblasti grafického designu
- vyhodnocuje výsledky své výtvarné práce, odhaluje své nedostatky a snaží se je napravit
- přijímá hodnocení svých výtvarných výsledků, adekvátně na ně reaguje, přijímá radu i kritiku, je schopen objektivně posoudit své schopnosti v oblasti grafického designu
- ovládá potřebná digitálních zařízení, včetně nástrojů z oblasti umělé inteligence, využívá je v osobním životě i při odborné činnosti
- podpoří ostatní v rozvoji digitálních kompetencí potřebných pro odbornou činnost
- při spolupráci, komunikaci a sdílení informací v digitálním prostředí jedná eticky, s ohleduplností a respektem k druhým, nejen v oblasti osobní, ale i odborné
- rozpozná, kdy je potřeba zdokonalit nebo aktualizovat vlastní digitální kompetence
- nastavuje digitální technologie a způsob jejich použití podle toho, jak se mění a vyvíjejí dostupné možnosti, vlastní potřeby, pracovní prostředí a trendy v grafickém designu
- vyrovnává se s proměnlivostí digitálních technologií a posuzuje, jak vývoj technologií ovlivňuje jeho osobní život, společnost, životní prostředí i oblast grafického designu
- zvažuje rizika a přínosy proměnlivosti digitálních technologií v oblasti grafického designu
- předchází situacím ohrožujícím bezpečnost zařízení, dat a zdraví, chrání sebe i ostatní před nebezpečím v digitálním prostředí v souvislosti s odbornou činností i v osobní rovině

Průřezová témata

Občan v demokratické společnosti

Žáci jsou vedeni k tomu, aby:

- získávali schopnost jednat s lidmi podle společensky uznávaných pravidel, diskutovali o různých problémech a hledali kompromisní řešení
- osvojili si principy demokratického chování v kolektivu a respektovali názory druhých, jak v osobním životě, tak i při řešení odborných záležitostí z oblasti grafického designu
- měli vhodnou míru sebevědomí, odpovědnosti a schopnosti morálního úsudku
- přispívali k dobrému soužití lidí v multikulturní společnosti
- byli ochotni angažovat se nejen pro vlastní prospěch, ale i v zájmu jiných lidí

Člověk a životní prostředí

Žáci jsou vedeni k tomu, aby:

- získávali znalosti, dovednosti a návyky potřebné pro ochranu životního prostředí a pochopili princip udržitelného rozvoje
- osvojili si základní principy odpovědného přístupu k životnímu prostředí, jak v osobním životě, tak i v profesním jednání při odborné činnosti v oblasti grafického designu
- chápali postavení člověka v přírodě a vlivy prostředí na jeho zdraví a život
- dokázali esteticky a citově vnímat své okolí a přírodní prostředí

Člověk a svět práce

Žáci jsou vedeni k tomu, aby:

- vyzkoušeli si práci v reálných pracovních podmínkách, osvojili si nezbytné pracovní návyky a seznámili se s požadavky zaměstnavatelů v rámci své odborné praxe
- poznali svět práce s ohledem na předpokládané uplatnění v oblasti grafického designu

- uvědomili si potřebu najít si odpovídající uplatnění na pracovním trhu a reagovali na jeho měnící se nároky a podmínky
- dokázali ocenit význam vzdělání a své odborné kvalifikace v oboru grafický design
- přijímali a odpovědně plnili zadané úkoly v rámci výuky odborných předmětů

Člověk a digitální svět

Žáci jsou vedeni k tomu, aby:

- vyhledávali a zpracovávali informace v digitálním prostoru, včetně nástrojů z oblasti umělé inteligence a využívali je k dalšímu osobnostnímu a profesnímu rozvoji
- využívali při svých tvořivých činnostech potenciálu, který nabízejí digitální nástroje
- uplatňovali estetická kritéria při digitální tvorbě grafických materiálů i při posuzování výsledků této tvorby
- sdíleli prostřednictvím digitálních technologií odborná data, informace a obsah s ostatními v odborné komunitě, k tomu volili efektivní postupy, strategie a způsoby
- byli schopni využívat digitální technologie k vyjádření a obhajobě svých názorů
- snažili se využívat digitální technologie ke zvýšení svých odborných znalostí
- trvale zvyšovali svoji digitální gramotnost a využívali nové digitální technologie
- navrhovali prostřednictvím digitálních technologií taková řešení, která jim pomohou vylepšit postupy či technologie nebo jejich části v souvislosti s grafickým designem
- dokázali poradit ostatním s běžnými technickými problémy v odborné i osobní rovině
- osvojili si a dodržovali zásady informační etiky v odborném i v soukromém životě
- získaná data a informace kriticky hodnotili, posuzovali jejich spolehlivost a úplnost

Název vyučovacího předmětu:

Dějiny výtvarné kultury

Kód a název oboru vzdělání:

82-41-M/05 Grafický design

Název ŠVP:

Grafický design

Ročník: 1. Počet hodin v ročníku: 102		
Výsledky vzdělávání a kompetence	Tematický celek Obsah vzdělávání	Mezipředmětové vztahy
Žák	Úvod (5)	
• orientuje se v základních pojmech a názvosloví • charakterizuje základní znaky architektury, sochařství a malířství • má přehled o základních typech staveb • rozeznává nejvýznamnější památky • chápe internet jako globální informační systém a vnímá jeho silné i slabé stránky	• odborná terminologie • obory, druhy a typy výtvarného umění • členění epoch • periodizace historických epoch • nejvýznamnější galerie a kulturní instituce	• VYP • VYC • TEC • ČJL • AJZ • ZSV • ICT
	Pravěk (15)	

• orientuje se v základních pojmech a názvosloví • charakterizuje základní znaky architektury, sochařství a malířství • má přehled o základních typech staveb • rozeznává nejvýznamnější památky •	• historické vymezení • paleolit, mezolit, neolit • doba bronzová a železná • střední Evropa doby bronzové a železné • architektura • sochařství • malířství • užitá tvorba	• VYP • VYC • TEC • PIS • ČJL • AJZ • ZSV • ICT
	Starověk – kultura Egypta a Mezopotámie (21)	
• orientuje se v základních pojmech a názvosloví • charakterizuje základní znaky architektury, sochařství a malířství • má přehled o základních typech staveb • rozeznává nejvýznamnější památky	• historické vymezení • architektura • sochařství • malířství • užitě umění	• VYP • VYC • TEC • PIS • ČJL • AJZ • ZSV • PRO • ICT
	Starověk – Kréta, egejská oblast a antické Řecko (19)	
• orientuje se v základních pojmech a názvosloví • charakterizuje základní znaky architektury, sochařství a malířství • má přehled o základních typech staveb • rozeznává nejvýznamnější památky	• historické vymezení • architektura • sochařství • malířství • užitě umění	• VYP • VYC • TEC • PIS • ČJL • AJZ • ZSV • PRO • ICT
	Starověk – Etruská civilizace a antický Řím, křesťanská antika (13)	
• orientuje se v základních pojmech a názvosloví • charakterizuje základní znaky architektury, sochařství a malířství • má přehled o základních typech staveb • rozeznává nejvýznamnější památky	• historické vymezení • architektura • sochařství • malířství • užitě umění	• VYP • VYC • TEC • PIS • ČJL • AJZ • ZSV • PRO • ICT
	Středověk – raný středověk (12)	
• orientuje se v základních pojmech a názvosloví • charakterizuje základní znaky architektury, sochařství a malířství • má přehled o základních typech staveb • rozeznává nejvýznamnější památky	• Před karolinské období • Karolinské období • architektura • sochařství • malířství • užitě umění	• VYP • VYC • TEC • PIS • ČJL • AJZ • ZSV • PRO • ICT

	Sředověk – vrcholný středověk – románské umění v Evropě (17)	
• orientuje se v základních pojmech a názvosloví • charakterizuje základní znaky architektury, sochařství a malířství • má přehled o základních typech staveb • rozeznává nejvýznamnější památky	• historické vymezení • architektura • sochařství • malířství • užité umění	• VYP • VYC • TEC • PIS • ČJL • AJZ • ZSV • PRO • ICT

Pozn.: uvedený počet hodin je orientační

Název vyučovacího předmětu:

Dějiny výtvarné kultury

Kód a název oboru vzdělání:

82-41-M/05 Grafický design

Název ŠVP:

Grafický design

Ročník: 2. Počet hodin v ročníku: 102		
Výsledky vzdělávání a kompetence	Tematický celek Obsah vzdělávání	Mezipředmětové vztahy
Žák	Románský sloh v Čechách (12)	
• charakterizuje a rozeznává základní pojmy a názvosloví • má přehled o základních znacích architektury, sochařství a malířství • rozeznává základní typy staveb • rozeznává nejvýznamnější památky • chápe internet jako globální informační systém a vnímá jeho silné i slabé stránky	• architektura • sochařství • malířství • užité umění	• VYP • VYC • TEC • PIS • ČJL • AJZ • ZSV • PRO • ICT
	Gotický sloh ve světě, v Čechách (32)	
• charakterizuje a rozeznává základní pojmy a názvosloví • má přehled o základních znacích architektury, sochařství a malířství • rozeznává základní typy staveb • rozeznává nejvýznamnější památky • má přehled o nejvýznamnějších umělcích	• architektura • sochařství • malířství	• VYP • VYC • TEC • PIS • ČJL • AJZ • ZSV • PRO • ICT

	Raný novověk – renesanční sloh v Itálii – raná renesance (18)	
• charakterizuje a rozeznává základní pojmy a názvosloví • má přehled o základních znacích architektury, sochařství a malířství • rozeznává základní typy staveb • rozeznává nejvýznamnější památky • má přehled o nejvýznamnějších umělcích	• architektura • sochařství • malířství	• VYP • VYC • TEC • PIS • ČJL • AJZ • ZSV • PRO • ICT
	Renesanční sloh v Itálii – vrcholná renesance, benátské malířství, manýrismus, renesance v Německu a Nizozemí (24)	
• charakterizuje a rozeznává základní pojmy a názvosloví • má přehled o základních znacích architektury, sochařství a malířství • rozeznává základní typy staveb • rozeznává nejvýznamnější památky • má přehled o nejvýznamnějších umělcích	• používá základní pojmy a názvosloví • rozpozná základní znaky architektury, sochařství a malířství • rozpozná základní typy staveb • rozezná nejvýznamnější památky	• VYP • VYC • TEC • PIS • ČJL • AJZ • ZSV • PRO • ICT
	Renesanční sloh v Čechách (10)	
• charakterizuje a rozeznává základní pojmy a názvosloví • má přehled o základních znacích architektury, sochařství a malířství • rozeznává základní typy staveb • rozeznává nejvýznamnější památky • má přehled o nejvýznamnějších umělcích	• architektura • sochařství • malířství	• VYP • VYC • TEC • PIS • ČJL • AJZ • ZSV • PRO • ICT
	Baroko (6)	
• charakterizuje a rozeznává základní pojmy a názvosloví • má přehled o základních znacích architektury, sochařství a malířství • rozeznává základní typy staveb • rozeznává nejvýznamnější památky • má přehled o nejvýznamnějších umělcích	• architektura • sochařství • malířství	• VYP • VYC • TEC • PIS • ČJL • AJZ • ZSV • PRO • ICT

Pozn.: uvedený počet hodin je orientační

Název vyučovacího předmětu:

Dějiny výtvarné kultury

Kód a název oboru vzdělání:

82-41-M/05 Grafický design

Název ŠVP:

Grafický design

Ročník: 3. Počet hodin v ročníku: 102		
Výsledky vzdělávání a kompetence	Tematický celek Obsah vzdělávání	Mezipředmětové vztahy
Žák	Baroko světové, Čechy (33)	
• charakterizuje a rozeznává základní pojmy a názvosloví • má přehled o základních znacích architektury, sochařství a malířství • rozeznává základní typy staveb • rozeznává nejvýznamnější památky • má přehled o nejvýznamnějších umělcích • chápe internet jako globální informační systém a vnímá jeho silné i slabé stránky	• architektura • sochařství • malířství • řemesla, design	• PRO • ČJL • AJZ • ZSV • FIK • TYP • RTI • NAV • VOG • ICT
	Rokoko (5)	
• charakterizuje a rozeznává základní pojmy a názvosloví • má přehled o základních znacích architektury, sochařství a malířství • rozeznává základní typy staveb • rozeznává nejvýznamnější památky • má přehled o nejvýznamnějších umělcích	• architektura • sochařství • malířství • řemesla, design	• PRO • ČJL • AJZ • ZSV • FIK • TYP • RTI • NAV • VOG • ICT
	Klasicismus (12)	
• charakterizuje a rozeznává základní pojmy a názvosloví • má přehled o základních znacích architektury, sochařství a malířství • rozeznává základní typy staveb • rozeznává nejvýznamnější památky • má přehled o nejvýznamnějších umělcích	• architektura • sochařství • malířství • řemesla, design	• PRO • ČJL • AJZ • ZSV • FIK • TYP • RTI • NAV • VOG • ICT
	Romantismus (10)	
• charakterizuje a rozeznává základní pojmy a názvosloví • má přehled o základních znacích architektury, sochařství a malířství • rozeznává základní typy staveb • rozeznává nejvýznamnější památky • má přehled o nejvýznamnějších umělcích	• architektura • sochařství • malířství • řemesla, design	• PRO • ČJL • AJZ • ZSV • FIK • TYP • RTI • NAV

		• VOG • ICT
	Realismus (10)	
• charakterizuje a rozeznává základní pojmy a názvosloví • má přehled o základních znacích architektury, sochařství a malířství • rozeznává základní typy staveb • rozeznává nejvýznamnější památky • má přehled o nejvýznamnějších umělcích	• architektura • sochařství • malířství • řemesla, design	• PRO • ČJL • AJZ • ZSV • FIK • TYP • RTI • NAV • VOG • ICT
	Historismus (10)	
• charakterizuje a rozeznává základní pojmy a názvosloví • má přehled o základních znacích architektury, sochařství a malířství • orientuje se v jednotlivých výtvarných strategiích • rozeznává nejvýznamnější památky • má přehled o nejvýznamnějších umělcích	• architektura • sochařství • malířství • řemesla, design	• PRO • ČJL • AJZ • ZSV • FIK • TYP • RTI • NAV • VOG • ICT
	Generace Národního divadla (12)	
• charakterizuje a rozeznává základní pojmy a názvosloví • má přehled o základních znacích architektury, sochařství a malířství • rozeznává základní typy staveb • rozeznává nejvýznamnější památky • má přehled o nejvýznamnějších umělcích	• architektura • sochařství • malířství • řemesla, design	• PRO • ČJL • AJZ • ZSV • FIK • TYP • RTI • NAV • VOG • ICT
	Úvod k uměleckým směrům 19.–20. století (10)	
• charakterizuje a rozeznává základní pojmy a názvosloví • má přehled o základních znacích architektury, sochařství a malířství • orientuje se v jednotlivých výtvarných strategiích • rozeznává nejvýznamnější památky • má přehled o nejvýznamnějších umělcích	• architektura • sochařství • malířství • konceptuální umění • řemesla, design	• PRO • ČJL • AJZ • ZSV • FIK • TYP • RTI • NAV • VOG • ICT

Pozn.: uvedený počet hodin je orientační

Název vyučovacího předmětu:

Dějiny výtvarné kultury

Kód a název oboru vzdělání:

82-41-M/05 Grafický design

Název ŠVP:

Grafický design

Ročník: 4. Počet hodin v ročníku: 84		
Výsledky vzdělávání a kompetence	Tematický celek Obsah vzdělávání	Mezipředmětové vztahy
Žák	Umělecké směry 19. stol. – impresionismus, postimpresionismus (6)	
• charakterizuje a rozeznává základní pojmy a názvosloví • má přehled o základních znacích sochařství a malířství • orientuje se v jednotlivých výtvarných strategiích • rozeznává nejvýznamnější památky • má přehled o nejvýznamnějších umělcích • chápe internet jako globální informační systém a vnímá jeho silné i slabé stránky	• malířství • sochařství	• PRO • ČJL • AJZ • ZSV • FIK • TYP • RTI • NAV • VOG • ICT
	Směry přelomu století – secese, symbolismus (9)	
• charakterizuje a rozeznává základní pojmy a názvosloví • má přehled o základních znacích architektury, sochařství a malířství • orientuje se v jednotlivých výtvarných strategiích • rozeznává nejvýznamnější památky • má přehled o nejvýznamnějších umělcích	• malířství • sochařství • architektura • řemesla, design	• PRO • ČJL • AJZ • ZSV • FIK • TYP • RTI • NAV • VOG • ICT
	Fauvismus, expresionismus (6)	
• charakterizuje a rozeznává základní pojmy a názvosloví • má přehled o základních znacích architektury, sochařství a malířství • orientuje se v jednotlivých výtvarných strategiích • rozeznává nejvýznamnější památky • má přehled o nejvýznamnějších umělcích	• architektura • sochařství • malířství	• PRO • ČJL • AJZ • ZSV • FIK • TYP • RTI • NAV • VOG • ICT
	Kubismus, futurismus (12)	
• charakterizuje a rozeznává základní pojmy a názvosloví • má přehled o základních znacích architektury, sochařství a malířství	• malířství • sochařství • architektura • řemesla, design	• PRO • ČJL • AJZ • ZSV • FIK

• orientuje se v jednotlivých výtvarných strategiích • rozeznává nejvýznamnější památky • má přehled o nejvýznamnějších umělcích		• TYP • RTI • NAV • VOG • ICT
	Metafyzická malba, surrealismus, dadaismus (8)	
• charakterizuje a rozeznává základní pojmy a názvosloví • má přehled o základních znacích sochařství a malířství • orientuje se v jednotlivých výtvarných strategiích • má přehled o nejvýznamnějších umělcích	• sochařství • malířství	• PRO • ČJL • AJZ • ZSV • FIK • TYP • RTI • NAV • VOG • ICT
	První vlna abstraktního umění 20. století – suprematismus, konstruktivismus, neoplasticismus, De Stijl, orfismus (10)	
• charakterizuje a rozeznává základní pojmy a názvosloví • má přehled o základních znacích architektury, sochařství a malířství • orientuje se v jednotlivých výtvarných strategiích • rozeznává nejvýznamnější památky • má přehled o nejvýznamnějších umělcích	• architektura • sochařství • malířství • řemesla, design	• PRO • ČJL • AJZ • ZSV • FIK • TYP • RTI • NAV • VOG • ICT
	Bauhaus, funkcionalismus a mezinárodní sloh (6)	
• charakterizuje a rozeznává základní pojmy a názvosloví • má přehled o základních znacích architektury, sochařství a malířství • orientuje se v jednotlivých výtvarných strategiích • rozeznává nejvýznamnější památky • má přehled o nejvýznamnějších umělcích	• architektura • sochařství • malířství • řemesla, design	• PRO • ČJL • AJZ • ZSV • FIK • TYP • RTI • NAV • VOG • ICT
	Druhá vlna abstraktního umění 20. století – abstraktní expresionismus, geometrická abstrakce, art brut, informel, lyrická abstrakce, tachismus (10)	
• charakterizuje a rozeznává základní pojmy a názvosloví • má přehled o základních znacích malířství a východiscích konceptualismu	• malířství • instalace	• PRO • ČJL • AJZ • ZSV • FIK

• orientuje se v jednotlivých výtvarných strategiích • má přehled o nejvýznamnějších umělcích		• TYP • RTI • NAV • VOG • ICT
	Konceptuální umění 20. století – akční umění, performance, happening, op art, kinetické umění (11)	
• charakterizuje a rozeznává základní pojmy a názvosloví • má přehled o základních východiscích konceptualismu • orientuje se v jednotlivých výtvarných strategiích • má přehled o nejvýznamnějších umělcích	• strategie konceptuálního umění 20. století	• PRO • ČJL • AJZ • ZSV • FIK • TYP • RTI • NAV • VOG • ICT
	Pop art, nová figurace (6)	
• charakterizuje a rozeznává základní pojmy a názvosloví • má přehled o základních znacích sochařství a malířství • orientuje se v jednotlivých výtvarných strategiích • má přehled o nejvýznamnějších umělcích	• sochařství • malířství • reprodukční techniky	• PRO • ČJL • AJZ • ZSV • FIK • TYP • RTI • NAV • VOG • ICT

Pozn.: uvedený počet hodin je orientační

14. Výtvarná příprava

Název vyučovacího předmětu:	Výtvarná příprava
Kód a název oboru vzdělání:	82-41-M/05 Grafický design
Název ŠVP:	Grafický design
Celkový počet hodin za studium:	442
Délka a forma vzdělávání:	4 roky v denní formě
Platnost od:	1. 9. 2025 počínaje 1. ročníkem

Pojetí vyučovacího předmětu

Obecné cíle:

Cílem odborného předmětu výtvarná příprava je rozvíjet u žáků tvůrčí schopnosti, získávat nové výtvarné zkušenosti a znalosti, dovést je k samostatnému výtvarnému projevu, který je realizován pomocí kresebných a malířských technik. Jsou vytvářeny předpoklady pro využití nabytých dovedností v oboru grafický design. Své kresebné a malířské zkušenosti žáci kreativně využijí při další výtvarné činnosti v oblasti knižní grafiky a ilustrace. Cílem je vést žáky k efektivnímu využití dostupných možností digitálních nástrojů pro získání inspirace a informací využitelných při kresbě a malbě.

Charakteristika učiva:

Učivo je zaměřeno na získávání výtvarných dovedností. Rozvíjí kreativní myšlení, tvořivost, fantazii, výtvarné vidění a vyjadřování. Žáci si osvojují základy kresby a malby dle skutečného modelu i vlastní fantazie pomocí různých kresebných a malířských technik. Učí se pracovat s perspektivou, kompozicí, prostorem a barevným vyjádřením. Předmět souvisí s dalšími odbornými předměty v prvních dvou ročnících a připravuje žáky pro odborné předměty ve vyšších ročnících. Nabyté znalosti a dovednosti využijí v oblasti knižní grafiky a ilustrace zejména při navrhování grafické úpravy knih a dalších tiskovin. Žáci využívají jako zdroj inspirace a informací dostupné digitální nástroje.

Pojetí výuky:

metody výuky

- **motivační** – možnost rozvoje výtvarných schopností, využití informací získaných z odborné literatury a digitálních médií, zpracování podnětů nabytých při návštěvách galerií, muzeí, výstavních expozic a veletrhů zaměřených na výtvarné umění
- **fixační** – upevnění základních vyjadřovacích prostředků a kompozičních vztahů v praktických kresebných a malířských cvičeních, prezentace vlastních nápadů ve výtvarných pracích
- **expoziční** – uplatňování estetických zásad a principů výtvarného znázorňování

formy výuky

- frontální
- skupinová
- individuální

Hodnocení výsledků žáků:

Základ pro hodnocení tvoří klasifikační řád, který je součástí školního řádu. k hodnocení výsledků vzdělávání se používá tradiční pětistupňová škála. Průběžné hodnocení slouží především k odhalení silných a slabých stránek a k posílení odpovědnosti za výsledek vzdělávání jak ze

strany žáka, tak i učitele. Zkoušení probíhá formou hodnocení vytvořených zadaných praktických úkolů. Je zaměřeno na pozitivní motivaci, ocenění dovedností, originality prací, snahy a odborných znalostí. Rozbor výtvarných prací vede k pochopení jejich přínosu pro využití v dalších výtvarných předmětech.

Předmětem hodnocení jsou:

praktické dovednosti, tvůrčí projev a využití odborných znalostí

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí:

Žák:

- vytváří předpoklady pro samostatnou odbornou činnost v oblasti knižní grafiky a ilustrace
- osvojuje si dovednosti využitelné pro tvorbu knižní grafiky a ilustrace
- používá různé kreslířské a malířské výtvarné techniky a využívá jejich výrazové možnosti
- rozvíjí své kreslířské a malířské schopnosti, které jsou následně využitelné při navrhování a tvorbě grafické úpravy knih a dalších tiskovin a ilustrace
- používá správným způsobem odborné pojmy a termíny z oblasti knižní grafiky a ilustrace
- vhodně prezentuje svou tvorbu související s kresebným a malířským projevem a jejich využitím v oblasti knižní grafiky a ilustrace, aktivně se účastní diskusí a obhajuje své názory a postoje
- formuluje své myšlenky srozumitelně, souvisle, přiměřeně k danému účelu a situaci, jazykově i odborně správně, v podobě ústní, písemné i digitální
- uplatňuje při řešení problémů ve své tvorbě různé metody myšlení a myšlenkové operace
- volí prostředky a způsoby (pomůcky, studijní literaturu, metody a techniky) vhodné pro splnění jednotlivých výtvarných úkolů, využívá zkušenosti a vědomosti nabyté dříve
- snaží se porozumět zadání úkolu, získat informace potřebné k řešení problému, navrhnout způsob a varianty řešení, zdůvodnit zvolený postup a ověřit správnost zvoleného postupu
- vyhodnocuje výsledky své výtvarné práce, odhaluje své nedostatky a snaží se je napravit
- přijímá hodnocení svých výtvarných výsledků, adekvátně na ně reaguje, přijímá radu i kritiku, je schopen objektivně posoudit své schopnosti v oblasti knižní grafiky a ilustrace
- má přehled o možnostech uplatnění v oboru grafický design zaměřeném na knižní grafiku a ilustraci a snaží se reálně posoudit své vlastní možnosti uplatnění
- snaží se pracovat samostatně i v týmu a společně se podílet na realizaci výtvarného úkolu
- přispívá svou výtvarnou tvorbou i chováním k vytváření dobrých mezilidských vztahů, k předcházení konfliktů, popř. k jejich řešení, k odstraňování diskriminace
- vyhledává informace v odborných publikacích a v digitálních médiích
- ovládá potřebná digitálních zařízení, včetně nástrojů z oblasti umělé inteligence a využívá je jako zdroj informací a inspirace při práci na zadaném úkolu z předmětu výtvarná příprava
- využívá digitální technologie k vlastnímu vzdělávání v oboru grafický design
- rozpozná, kdy je potřeba zdokonalit nebo aktualizovat vlastní odborné digitální kompetence
- podpoří ostatní v rozvoji digitálních kompetencí využitelných v oblasti kresby a malby
- nastavuje digitální technologie a způsob jejich použití podle toho, jak se mění a vyvíjejí dostupné možnosti, vlastní potřeby, pracovní prostředí a trendy v grafickém designu
- vyrovnává se s proměnlivostí digitálních technologií a posuzuje, jak vývoj technologií ovlivňuje oblast knižní grafiky a ilustrace i jeho osobní život, společnost a životní prostředí
- zvažuje rizika a přínosy proměnlivosti digitálních technologií v oblasti knižní grafiky a ilustrace

- při spolupráci, komunikaci a sdílení informací v digitálním prostředí jedná eticky, s ohleduplností a respektem k druhým, nejen v oblasti odborné, ale i osobní
- předchází situacím ohrožujícím bezpečnost zařízení, dat a zdraví, chrání sebe i ostatní před nebezpečím v digitálním prostředí v souvislosti s odbornou činností i v osobní rovině
- přijímá hodnocení svých výsledků, adekvátně na ně reaguje, přijímá radu i kritiku, je schopen objektivně posoudit své odborné schopnosti

Průřezová témata

Občan v demokratické společnosti:

- učí se vystupovat v souladu se zásadami kultury projevu a chování
- získává schopnost respektovat a akceptovat názory druhých
- rozvíjí komunikativní dovednosti jako prostředek myšlení, argumentace a dialogu

Člověk a životní prostředí:

- získává úctu k životnímu prostředí ve všech jeho formách
- rozvíjí uvědomění lidské odpovědnosti za stav životního prostředí

Člověk a svět práce:

- učí se přijímat a odpovědně plnit zadané úkoly
- získává schopnost reagovat na změny trhu práce
- připravuje se na potřebu celoživotního vzdělávání

Člověk a digitální svět:

- využívá při svých tvořivých činnostech potenciálu, který nabízejí digitální nástroje
- při zpracování odborných témat pomocí digitálních nástrojů používá estetické principy
- uplatňuje estetická kritéria při digitální tvorbě související s využitím kresebných
- a malířských studií v knižní grafice a ilustraci i při posuzování výsledků této tvorby
- efektivně využívá dostupné digitální nástroje potřebné nebo vhodné pro odbornou činnost v oblasti grafického designu se zaměřením na knižní grafiku a ilustraci
- vyhledává a zpracovává informace v digitálním prostoru, včetně nástrojů z oblasti umělé inteligence a využívá je k dalšímu osobnostnímu rozvoji a profesnímu rozvoji v oblasti knižní grafiky a ilustrace
- trvale zvyšuje svoji digitální gramotnost využitelnou v oblasti knižní grafiky a ilustrace
- využívá digitální technologie k vyjádření, formulaci a obhajobě svých odborných názorů
- sdílí prostřednictvím digitálních technologií odborná data, informace a obsah s ostatními
- vyjadřuje se za pomoci digitálních prostředků, vytváří a upravuje vlastní digitální obsah v různých formátech, mění a zdokonaluje obsah stávajících děl s cílem vytvořit nový, originální a relevantní obsah v oblasti knižní grafiky a ilustrace i v osobní rovině
- využívá nové digitální technologie a používá je k dalšímu studiu ve svém oboru
- navrhuje prostřednictvím digitálních technologií taková řešení, která mu pomohou vylepšit postupy či technologie nebo jejich části v souvislosti s knižní grafikou a ilustrací
- dokáže poradit ostatním s běžnými technickými problémy v odborné i osobní oblasti
- osvojuje si a dodržuje zásady informační etiky nejen v odborné, ale i v soukromé rovině získává, posuzuje, spravuje, sdílí a sděluje data, informace a digitální obsah v různých formátech v odborné komunitě, k tomu volí efektivní postupy, strategie a způsoby

Název vyučovacího předmětu:

Výtvarná příprava

Kód a název oboru vzdělání:

82-41-M/05 Grafický design

Název ŠVP:

Grafický design

Ročník: 1. Počet hodin v ročníku: 204		
Výsledky vzdělávání a kompetence	Tematický celek Obsah vzdělávání	Mezipředmětové vztahy
Žák	Lineární kresba (21)	
- zná a využívá potřeby a materiál ke kresbě tužkou - ovládá základy lineární kresby - využívá lineární kresbu k vyjádření reálných předmětů - ovládá práci s perspektivou	- potřeby a materiál ke kresbě tužkou - základy lineární kresby - lineární kresba jednotlivostí podle skutečné předlohy - základy perspektivy	- VYC - TEC - DVK - PIS - TEK - ICT
	Plastický projev (81)	
- umí prostřednictvím kresby tužkou vyjádřit světlo a stín - ovládá studijní kresbu podle skutečné předlohy - ovládá vyjádření objemu - umí kresebně vyjádřit materiál - ovládá perspektivu - ovládá kresbu zátiší - sestavuje předměty do zátiší podle kompozičních zákonitostí - začleňuje zátiší do prostoru - vytváří kresebné studie	- světlo a stín - kresba jednotlivostí podle skutečné předlohy - kresebný kontrast - vyjádření materiálu - perspektiva - kresba zátiší podle skutečnosti - kompozice v zátiší - perspektiva v zátiší - začlenění zátiší v prostoru - klauzurní práce - kresebné studie	- VYC - TEC - DVK - PIS - TEK - ICT
	Technika akvarelové malby (15)	
- využívá potřeby a materiál na akvarelovou malbu - ovládá pracovní postupy akvarelové malby	- potřeby a materiál na malbu akvarelem - malířské zásady a postupy při práci s akvarelem	- VYC - TEC - DVK - TEK - ICT
	Malba akvarelem (87)	
- ovládá malbu podle skutečné předlohy - využívá znalosti o barevných vztazích a kontrastech - ovládá malířské vyjádření objemu a materiálu - ovládá malbu zátiší podle skutečné předlohy - využívá znalosti o kompozici a perspektivě v zátiší - zdokonaluje rozlišení materiálů prostřednictvím malby - umí začlenit zátiší do prostoru - rozvíjí možnosti akvarelové malby	- malba jednotlivostí podle skutečné předlohy - barevné vztahy a kontrasty - vyjádření objemu - vyjádření materiálu - malba zátiší podle skutečné předlohy - kompozice a perspektiva v zátiší - barevné vztahy a kontrasty v zátiší - vyjádření různých materiálů v zátiší - začlenění zátiší v prostoru - klauzurní práce - možnosti akvarelové malby	- VYC - TEC - DVK - TEK - ICT

Pozn.: uvedený počet hodin je orientační

Název vyučovacího předmětu:
Kód a název oboru vzdělání:
Název ŠVP:

Výtvarná příprava
82-41-M/05 Grafický design
Grafický design

Ročník: 2. Počet hodin v ročníku: 238		
Výsledky vzdělávání a kompetence	Tematický celek Obsah vzdělávání	Mezipředmětové vztahy
Žák	Kresebné techniky (49)	
	Technika temperové malby (11)	
- využívá potřeby a materiál na temperovou malbu - ovládá pracovní postupy temperové malby	- potřeby a materiál pro malbu temperou - technologický postup malby temperou	- VYC - TEC - ICT
	Malba temperovými barvami (108)	
- uplatňuje znalosti o míchání barev a barevných vztazích - umí barevně vyjádřit materiál a objem - ovládá realistickou malbu jednotlivostí a posléze zátiší - uplatňuje znalosti o kompozičním řešení a začlenění zátiší do prostoru - rozvíjí možnosti malby temperovou barvou	- míchání barev - barevné vztahy - malba jednotlivostí podle skutečné předlohy - barevné vyjádření materiálu a objemu - malba zátiší podle skutečné předlohy - kompoziční řešení zátiší a jeho začlenění do prostoru - barevné ztvárnění pozadí - klauzurní práce - adjustace prací - možnosti temperové barvy	- VYC - TEC - DVK - TEK - PIS - ICT
	Malířské studie (119)	
- tvorí studie celku a detailů temperovou malbou - využívá znalosti o barevném souladu a kontrastu - umí vyjádřit prostor - ovládá barevné rozvržení malířských plánů - pracuje s kompozicí, perspektivou a vztahy mezi jednotlivými prvky - využívá nabyté dovednosti při tvorbě volných malířských studií	- malířské studie celku a detailů podle reálné předlohy - barevný soulad a kontrast - vyjádření prostoru - barevné rozvržení malířských plánů - kompoziční řešení a perspektiva - vzájemné vztahy mezi jednotlivými prvky - barevné pojetí pozadí - klauzurní práce - adjustace prací - volné malířské studie	- VYC - TEC - DVK - TEK - PIS - ICT

Pozn.: uvedený počet hodin je orientační

15. Písmo

Název vyučovacího předmětu:	Písmo
Kód a název oboru vzdělání:	82-41-M/05 Grafický design
Název ŠVP:	Grafický design
Celkový počet hodin za studium:	170
Délka a forma vzdělávání:	4 roky v denní formě
Platnost od:	1. 9. 2025 počínaje 1. ročníkem

Pojetí vyučovacího předmětu

Obsahové cíle:

Cílem odborného předmětu písmo je rozvíjet estetické a technické dovednosti žáků, cit pro vhodné použití a zpracování písma v oblasti tvorby písma. Předmět poskytuje přehled základních teoretických znalostí o vývoji písma, od jeho původních forem až po moderní typografické trendy. Zároveň vytváří předpoklady pro samostatnou tvořivou činnost v oblasti knižní grafiky, naučí žáky vhodně zvolenými způsoby použít písmo jako způsob realizace grafického designu. Cílem je vést žáky k efektivnímu využití všech možností digitálních technologií.

Charakteristika učiva:

Žáci si osvojují poznatky současného pojetí grafického designu v písmu. Teoretické poznatky si žáci ověřují na praktických úkolech, např. realizací písmové kompozice, návrhů na jednoduché propagační texty apod. Předmět navazuje na další odborné předměty a úzce souvisí s předmětem typografie. Žáci využívají ve své tvorbě konstruktivně a účelně dostupné digitální technologie.

Pojetí výuky:

metody výuky

- **motivační** – využití teoretických znalostí a praktických dovedností, návaznost na další odborné předměty, studium odborné literatury
- **fixační** – využití teoretických znalostí, vlastní realizační práce, vyhledávání informací z oblasti grafického designu v odborné literatuře i na internetu, diskuze a prezentace vlastních nápadů
- **expoziční** – vysvětlování vztahů a souvislostí, grafické znázorňování, prezentace, práce s odbornými časopisy

formy výuky

- skupinová
- individuální

Hodnocení výsledků žáků:

Základ pro hodnocení tvoří klasifikační řád, který je součástí školního řádu. k hodnocení výsledků vzdělávání se používá tradiční pětistupňová škála. Průběžné hodnocení slouží především k odhalení silných a slabých stránek a k posílení odpovědnosti za výsledek vzdělávání jak ze strany žáka, tak i učitele. Zkoušení probíhá písemnou formou, tvorbou zadaných praktických úkolů. Probíhá spolu s žáky, je zaměřeno na pozitivní motivaci, ocenění snahy, znalosti, dovednosti i originality prací. Rozbor výtvarných prací vede k pochopení jejich přínosu pro využití v dalších výtvarných předmětech.

Předmětem hodnocení je:

- zvládnutí teoretického základu učiva, schopnost využívat teoretických vědomostí při praktických dovednostech, aktivita a samostatnost

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí:

Žák:

- osvojuje si dovednosti potřebné pro rozvíjení vlastních výtvarných aktivit v oblasti tvorby písma
- využívá nabytých vědomostí a dovedností při realizaci úkolů a jejich finálního zpracování
- používá správným způsobem odborné pojmy a termíny z historie, vývoje a tvorby písma
- vyjadřuje se přiměřeně účelu jednání a komunikační situaci v projevech mluvených psaných
- snaží se pracovat samostatně i v týmu a společně se podílet na realizaci výtvarného úkolu
- vyjadřuje vlastní názor a je schopen jej obhájit
- formuluje své myšlenky srozumitelně, souvisle, přiměřeně k danému účelu a situaci, jazykově i odborně správně, v podobě ústní, písemné i digitální
- přijímá hodnocení svých výsledků, adekvátně na ně reaguje, přijímá radu i kritiku, je schopen objektivně posoudit své odborné schopnosti
- používá programové vybavení využitelné v oboru grafický design a jeho možnosti
- využívá všechny dostupné digitální technologie při zpracování grafické úpravy textu a tvorby písma
- vhodně prezentuje svou tvorbu související s realizací grafické úpravy textu a tvorby písma
- aktivně se účastní diskusí a obhájí své názory a postoje
- uplatňuje při řešení problémů ve své tvorbě různé metody myšlení a myšlenkové operace
- volí prostředky a způsoby (pomůcky, studijní literaturu, metody a techniky) vhodné pro splnění jednotlivých výtvarných úkolů, využívá zkušenosti a vědomosti nabyté dříve
- snaží se porozumět zadání úkolu, získat informace potřebné k řešení problému, navrhnout způsob a varianty řešení, zdůvodnit zvolený postup a ověřit správnost zvoleného postupu
- vyhodnocuje výsledky své výtvarné práce, odhaluje své nedostatky a snaží se je napravit
- přijímá hodnocení svých výtvarných výsledků, adekvátně na ně reaguje, přijímá radu i kritiku, je schopen objektivně posoudit své schopnosti v oblasti tvorby písma
- má přehled o možnostech uplatnění v oboru grafický design zaměřeném na knižní grafiku a ilustraci a snaží se reálně posoudit své vlastní možnosti uplatnění
- přispívá svou výtvarnou tvorbou i chováním k vytváření dobrých mezilidských vztahů,
- k předcházení konfliktů, popř. k jejich řešení, k odstraňování diskriminace
- vyhledává informace z oblasti grafického designu v odborné literatuře a digitálních médiích
- ovládá potřebná digitální zařízení, včetně nástrojů z oblasti umělé inteligence, využívá je při práci na zadaném úkolu z oblasti knižní grafiky a ilustrace
- využívá digitální technologie k vlastnímu vzdělávání v oboru grafický design
- rozpozná, kdy je potřeba zdokonalit nebo aktualizovat vlastní odborné digitální kompetence
- podpoří ostatní v rozvoji digitálních kompetencí při tvorbě písma
- nastavuje digitální technologie a způsob jejich použití podle toho, jak se mění a vyvíjejí dostupné možnosti, vlastní potřeby, pracovní prostředí a trendy v grafickém designu
- vyrovnává se s proměnlivostí digitálních technologií a posuzuje, jak vývoj technologií ovlivňuje oblast knižní grafiky a ilustrace i jeho osobní život, společnost a životní prostředí
- zvažuje rizika a přínosy proměnlivosti digitálních technologií v oblasti tvorby písma

- při spolupráci, komunikaci a sdílení informací v digitálním prostředí jedná eticky, s ohleduplností a respektem k druhým, nejen v oblasti odborné, ale i osobní
- předchází situacím ohrožujícím bezpečnost zařízení, dat a zdraví, chrání sebe i ostatní před nebezpečím v digitálním prostředí v souvislosti s odbornou činností i v osobní rovině

Průřezová témata

Občan v demokratické společnosti:

- učí se vystupovat v souladu se zásadami kultury projevu a chování
- učí se respektovat a akceptovat názory druhých
- učí se akceptovat a rozvíjet principy demokratického rozhodování v kolektivu
- rozvíjí komunikativní dovednosti jako prostředek myšlení, argumentace a dialogu

Člověk a životní prostředí:

- získává úctu k životu ve všech jeho formách
- učí se orientovat v celosvětových problémech lidstva
- uvědomí si svoji lidskou odpovědnost za stav životního prostředí

Člověk a svět práce:

- přijímá a odpovědně plní zadané úkoly
- učí se reagovat na změny trhu práce
- připravuje se na potřebu celoživotního vzdělávání

Člověk a digitální svět:

- využívá při svých tvořivých činnostech potenciálu, který nabízejí digitální nástroje
- uplatňuje estetická kritéria při digitální tvorbě písma i při posuzování výsledků této tvorby
- efektivně využívá dostupné digitální nástroje potřebné nebo vhodné pro odbornou činnost
- v oblasti grafického designu se zaměřením na knižní grafiku a ilustraci vyhledává a zpracovává informace v digitálním prostoru, včetně nástrojů z oblasti umělé inteligence a využívá je k dalšímu osobnostnímu rozvoji a profesnímu rozvoji v oblasti tvorby písma a grafické úpravy textu
- využívá digitální svět ke zvýšení svých odborných znalostí vhodných pro vytváření široké škály tiskovin, knižní grafiky a ilustrace
- trvale zvyšuje svoji digitální gramotnost využitelnou při tvorbě písma a grafické úpravy využívá digitální technologie k vyjádření, formulaci a obhajobě svých odborných názorů
- sdílí prostřednictvím digitálních technologií odborná data, informace a obsah s ostatními
- vyjadřuje se za pomoci digitálních prostředků, vytváří a upravuje vlastní digitální obsah v různých formátech, mění a zdokonaluje obsah stávajících děl s cílem vytvořit nový, originální a relevantní obsah v oblasti knižní grafiky i v osobní rovině
- využívá nové digitální technologie a používá je k dalšímu studiu ve svém oboru
- navrhuje prostřednictvím digitálních technologií taková řešení, která mu pomohou vylepšit postupy či technologie nebo jejich části v souvislosti s tvorbou písma
- dokáže poradit ostatním s běžnými technickými problémy v odborné i osobní rovině
- osvojuje si a dodržuje zásady informační etiky nejen v odborné, ale i v soukromé rovině
- získává, posuzuje, spravuje, sdílí a sděluje data, informace a digitální obsah v různých formátech v odborné komunitě, k tomu volí efektivní postupy, strategie a způsoby

Název vyučovacího předmětu:

Písmo

Kód a název oboru vzdělání:

82-41-M/05 Grafický design

Název ŠVP:

Grafický design

Ročník: 1. Počet hodin v ročníku: 102		
Výsledky vzdělávání a kompetence	Tematický celek Obsah vzdělávání	Mezipředmětové vztahy
Žák	Historie písma (12)	
popíše vývoj písma,	- Funkce písma - Vznik a vývoj písma - Materiály a pomůcky používané ke psaní	- DVK - DKK - TEK - TEC - CJL - ICT
	Zásady tvorby písma (14)	
- pracuje s plochou, rozvrhne ji - ovládá základy psaní a kreslení písma na dotaznicích - správně používá základní názvosloví	- Rám a zrcadlo - Kompozice textu v ploše - Písmová osnova - Anatomie písma	- VYC - VYP - PRO - TEC - ICT
	Psané písmo (33)	
- vnímá proporce písma - píše různými psacími pomůckami a podle jejich druhu vybírá správný typ, řez i velikost písma	- Proporce písma - Verzátky - Mínusky - Číslice - Rozpal - Písmové kompozice - Různé psací pomůcky	- VYC - VYP - ICT
	Kaligrafie (28)	
zvolí typ písma v souladu s výtvarným záměrem;	- Verzátky - Mínusky - Číslice - Písmové kompozice - Různé psací pomůcky	- VYC - VYP - ICT
	Konstrukce písma (15)	
- vnímá proporce i barevnost písma - vhodně volí velikost písma ve vztahu k formátu - správně používá vhodné typy písma pro danou práci	- Zásady tvorby konstruovaného písma - Pozitiv - Negativ - Obrys – konturové písmo - Rozpal - Anatomie písma	- VYC - PRO - TEC - ICT

Pozn.: uvedený počet hodin je orientační

Název vyučovacího předmětu:

Písmo

Kód a název oboru vzdělání:

82-41-M/05 Grafický design

Název ŠVP:

Grafický design

Ročník: 2.		
Počet hodin v ročníku: 68		
Výsledky vzdělávání a kompetence	Tematický celek Obsah vzdělávání	Mezipředmětové vztahy
	Vývoj latinky (18)	
citlivě pracuje se soudobými modifikacemi latinského písma	- Písma raného a vrcholného středověku - Nácvik jednotlivých písem a jejich soudobých modifikací	- DVK - DKK - ČJL - VYC
	Tisková písma – ruční provedení (14)	
- orientuje se ve vývoji latinského písma - zná zásady tvorby lineárního bezserifového, serifového a antikvového písma	- Rozdělení tiskového písma– Solpera - Lineární bezserifová písma - Lineární serifová písma - Antikva	- DVK - DKK - ČJL - VYC - TEC
	Techniky (12)	
- zhotovuje více stejných textů pomocí ruční techniky - zvládá různé technologie tvorby písma	- Ruční techniky - Šablony - Tupování, stříkání - Koláže	- PRO - DVK - TEC
	Písmové studie (14)	
- realizuje vlastní studie a kreativní nápady - je schopen vytvořit barevné písmové kompozice	- Kresebné studie písma - Barevné kompozice	- ČJL - VYC
	Perspektivní zobrazení (10)	
používá vhodné perspektivní zpracování písma pro daný projekt	- Písmo v různých pohledech 3D písmo	- TEK - PGR - VYC - TDG

Pozn.: uvedený počet hodin je orientační

16. Figurální kreslení

Název vyučovacího předmětu:	Figurální kreslení
Kód a název oboru vzdělání:	82-41-M/05 Grafický design
Název ŠVP:	Grafický design
Celkový počet hodin za studium:	186
Délka a forma vzdělávání:	4 roky v denní formě
Platnost od:	1. 9. 2025 počínaje 1. ročníkem

Pojetí vyučovacího předmětu

Obsahové cíle:

Figurální kreslení je odborný předmět, který vede žáky ke studiu a poznávání základních proporcí lidské postavy. Cílem předmětu je rozvíjet vlastní výtvarné schopnosti a jejich vhodné použití i zpracování různými výtvarnými technikami v oblasti knižní grafiky a ilustrace.

Předmět učí vhodně volenými způsoby použít dosud zvládnuté techniky kresby a malby, učí kompozičnímu řádu a vzájemným proporčním vztahům lidské postavy a prostředí, učí využívat při tvorbě znalosti o anatomii a výtvarném umění načerpané v literatuře a digitálním světě. Cílem je vést žáky k efektivnímu využití dostupných možností digitálních nástrojů pro získání informací využitelných při figurální kresbě.

Charakteristika učiva:

Žáci si osvojují poznatky anatomie lidského těla, proporční vztahy v souvislosti lidského těla a prostředí. Odborné informace získávají z odborné literatury a digitálních médií. Teoretické poznatky si žáci ověřují na praktických úkolech kresby dle sádrových předloh i živého modelu, např. kresba hlavy, půlfigury, figury a figurální kompozice. Po zvládnutí kresby tužkou a uhlem tvoří zadané úkoly i v dalších malířských technikách. Kresebné a anatomické znalosti využívají žáci v úzké návaznosti na další předměty – navrhování, realizační tvorba ilustrační, volná grafika. Žáci využívají jako zdroj inspirace a informací dostupné digitální nástroje.

Pojetí výuky:

metody výuky

- **motivační** – studium odborné literatury oblasti anatomie, reprodukce uměleckých děl s figurálními náměty, pozorování lidí v různých situacích
- **fixační** – postupné zpracování námětu v různých fázích náročnosti – od obecných tvarů k vyjádření individuálních rozdílů podle pohlaví, stáří, typu a zpracování v různých výtvarných technikách, domácí výtvarné práce
- **expoziční** – převádění realistických studií do grafického zjednodušení, stylizace, karikatury

formy výuky

- skupinová
- individuální

Hodnocení výsledků žáků:

Základ pro hodnocení tvoří klasifikační řád, který je součástí školního řádu. k hodnocení výsledků vzdělávání se používá tradiční pětistupňová škála. Průběžné hodnocení slouží především k odhalení silných a slabých stránek a k posílení odpovědnosti za výsledek vzdělávání jak ze strany žáka, tak i učitele. Zkoušení probíhá tvorbou zadaných praktických úkolů. Probíhá spolu

se žáky, je zaměřeno na pozitivní motivaci, ocenění snahy, znalostí, dovedností i originality prací. Rozbor výtvarných prací vede k pochopení jejich přínosu pro využití v dalších výtvarných předmětech.

Předmětem hodnocení jsou:

- praktické dovednosti, samostatnost v jejich aktivním použití při jednotlivých úkolech

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí:

Žák:

- osvojuje si dovednosti využitelné pro tvorbu knižní grafiky a ilustrace
- vytváří předpoklady pro samostatnou odbornou činnost v oblasti knižní grafiky a ilustrace
- používá různé kreslířské a malířské výtvarné techniky a využívá jejich výrazové možnosti
- rozvíjí své kreslířské a malířské schopnosti, které jsou následně využitelné při navrhování a tvorbě grafické úpravy knih a dalších tiskovin a ilustrace
- osvojuje si anatomické znalosti a dovednosti potřebné k figurální kresbě a následně využitelné v oblasti knižní grafiky a ilustrace
- používá správným způsobem odborné pojmy a termíny z oblasti knižní grafiky a ilustrace
- vhodně prezentuje svou tvorbu související s figurální kresbou a jejím využitím v oblasti knižní grafiky a ilustrace, aktivně se účastní diskusí a obhazuje své názory a postoje
- formuluje své myšlenky srozumitelně, souvisle, přiměřeně k danému účelu a situaci, jazykově i odborně správně, v podobě ústní, písemné i digitální
- uplatňuje při řešení problémů ve své tvorbě různé metody myšlení a myšlenkové operace
- volí prostředky a způsoby (pomůcky, studijní literaturu, metody a techniky) vhodné pro
- splnění jednotlivých výtvarných úkolů, využívá zkušenosti a vědomosti nabyté dříve
- snaží se porozumět zadání úkolu, získat informace potřebné k řešení problému, navrhnout způsob a varianty řešení, zdůvodnit zvolený postup a ověřit správnost zvoleného postupu
- vyhodnocuje výsledky své výtvarné práce, odhaluje své nedostatky a snaží se je napravit
- přijímá hodnocení svých výtvarných výsledků, adekvátně na ně reaguje, přijímá radu i kritiku, je schopen objektivně posoudit své schopnosti v oblasti knižní grafiky
- má přehled o možnostech uplatnění v oboru grafický design zaměřeném na knižní
- grafiku a snaží se reálně posoudit své vlastní možnosti uplatnění
- snaží se pracovat samostatně i v týmu a společně se podílet na realizaci výtvarného úkolu
- přispívá svou výtvarnou tvorbou i chováním k vytváření dobrých mezilidských vztahů,
- k předcházení konfliktů, popř. k jejich řešení, k odstraňování diskriminace
- vyhledává informace v odborných publikacích a v digitálních médiích
- ovládá potřebná digitálních zařízení, včetně nástrojů z oblasti umělé inteligence a využívá je jako zdroj informací a inspirace při práci na zadaném úkolu z figurálního kreslení
- využívá digitální technologie k vlastnímu vzdělávání v oboru grafický design
- rozpozná, kdy je potřeba zdokonalit nebo aktualizovat vlastní odborné digitální kompetence
- podpoří ostatní v rozvoji digitálních kompetencí využitelných v oblasti figurální kresby
- nastavuje digitální technologie a způsob jejich použití podle toho, jak se mění a vyvíjejí dostupné možnosti, vlastní potřeby, pracovní prostředí a trendy v grafickém designu vyrovnává se s proměnlivostí digitálních technologií a posuzuje, jak vývoj technologií ovlivňuje oblast knižní grafiky a ilustrace i jeho osobní život, společnost a životní prostředí
- zvažuje rizika a přínosy proměnlivosti digitálních technologií v oblasti knižní grafiky a ilustrace

- při spolupráci, komunikaci a sdílení informací v digitálním prostředí jedná eticky, s ohleduplností a respektem k druhým, nejen v oblasti odborné, ale i osobní
- předchází situacím ohrožujícím bezpečnost zařízení, dat a zdraví, chrání sebe i ostatní před nebezpečím v digitálním prostředí v souvislosti s odbornou činností i v osobní rovině
- přijímá hodnocení svých výsledků, adekvátně na ně reaguje, přijímá radu i kritiku, je schopen objektivně posoudit své odborné schopnosti

Průřezová témata

Občan v demokratické společnosti:

- učí se vystupovat v souladu se zásadami kultury projevu a chování
- učí se respektovat a akceptovat názory druhých
- rozvíjí komunikativní dovednosti jako prostředek myšlení, argumentace a dialogu

Člověk a životní prostředí:

- získává úctu k životu ve všech jeho formách
- uvědomí si svoji lidskou odpovědnost za stav životního prostředí

Člověk a svět práce:

- přijímá a odpovědně plní zadané úkoly
- učí se reagovat na změny trhu práce
- připravuje se na potřebu celoživotního vzdělávání

Občan v demokratické společnosti:

- rozvíjí komunikativní dovednosti jako prostředek myšlení, argumentace a dialogu
- učí se vystupovat v souladu se zásadami kultury projevu a chování
- získává schopnost respektovat a akceptovat názory druhých

Člověk a digitální svět:

- využívá při svých tvořivých činnostech potenciálu, který nabízejí digitální nástroje
- při zpracování odborných témat pomocí digitálních nástrojů používá estetické principy
- uplatňuje estetická kritéria při digitální tvorbě související s využitím figurální kresby v knižní grafice a ilustraci i při posuzování výsledků této tvorby
- efektivně využívá dostupné digitální nástroje potřebné nebo vhodné pro odbornou činnost v oblasti grafického designu se zaměřením na knižní grafiku a ilustraci
- vyhledává a zpracovává informace v digitálním prostoru, včetně nástrojů z oblasti umělé inteligence a využívá je k dalšímu osobnostnímu rozvoji a profesnímu rozvoji v oblasti knižní grafiky a ilustrace
- trvale zvyšuje svoji digitální gramotnost využitelnou v oblasti knižní grafiky a ilustrace
- využívá digitální svět ke zvýšení svých odborných znalostí vhodných pro vytváření a úpravu široké škály tiskovin, včetně knižní úpravy, s využitím motivů z figurální kresby,
- využívá digitální technologie k vyjádření, formulaci a obhajobě svých odborných názorů
- sdílí prostřednictvím digitálních technologií odborná data, informace a obsah s ostatními
- vyjadřuje se za pomoci digitálních prostředků, vytváří a upravuje vlastní digitální obsah v různých formátech, mění a zdokonaluje obsah stávajících děl s cílem vytvořit nový, originální a relevantní obsah v oblasti knižní grafiky a ilustrace i v osobní rovině
- využívá nové digitální technologie a používá je k dalšímu studiu ve svém oboru

- navrhuje prostřednictvím digitálních technologií taková řešení, která mu pomohou vylepšit postupy či technologie nebo jejich části v souvislosti s knižní grafikou a ilustrací
- dokáže poradit ostatním s běžnými technickými problémy v odborné i osobní oblasti
- osvojuje si a dodržuje zásady informační etiky nejen v odborné, ale i v soukromé rovině získává, posuzuje, spravuje, sdílí a sděluje data, informace a digitální obsah v různých formátech v odborné komunitě, k tomu volí efektivní postupy, strategie a způsoby

Název vyučovacího předmětu:

Figurální kreslení

Kód a název oboru vzdělání:

82-41-M/05 Grafický design

Název ŠVP:

Grafický design

Ročník: 3. Počet hodin v ročníku: 102		
Výsledky vzdělávání a kompetence	Tematický celek Obsah vzdělávání	Mezipředmětové vztahy
Žák	Studie hlavy (21)	
• ovládá základní postupy kresebného zobrazení částí lidského těla • uplatňuje základní anatomické proporce a vztahy • ovládá kresbu tužkou a uhlím	• základní konstrukce, proporce a poloha lidské hlavy • studie lebky • studie jednotlivých částí hlavy a tváře • kresba hlavy podle sádrového a živého modelu • proporční vztahy • nasazení a natočení hlavy, nadvhled a podhled • kresba tužkou a uhlím	• NAV • RTI • VOG • PGR
	Portrét (21)	
• ovládá základní postupy kresebného, barevného a plastického zobrazení částí lidského těla • uplatňuje základní anatomické proporce a vztahy • ovládá kresbu tužkou, uhlím, rudkou	• vystižení výrazu a charakteru modelu • anfas, profil, posunutí osy • kresebné techniky	• NAV • RTI • VOG • PGR
	Studie půlfigury (27)	
• ovládá základní postupy kresebného, barevného a plastického zobrazení částí lidského těla a lidské figury v aktu a kostýmu • uplatňuje základní anatomické proporce a vztahy • vytváří výtvarnými technikami modelaci tvaru a objemu • ovládá kresbu různými technikami	• základní konstrukce, proporce a poloha částí lidského těla a figury v aktu a kostýmu • studie jednotlivých částí • studie končetin • vystižení charakteru modelu • využití pozadí a draperie • kresebné a malířské techniky	• NAV • RTI • VOG • DVK • PGR
	Studie stojící figury (33)	
• ovládá základní postupy kresebného, barevného a plastického zobrazení částí lidského těla a lidské figury v aktu a kostýmu • uplatňuje základní anatomické proporce a vztahy • vytváří výtvarnými technikami modelaci tvaru a objemu	• základní konstrukce lidského těla-skelet a muskulatura • studie figury podle sádrového a živého modelu • kontrapost • proporční vztahy • těžiště stojící figury	• NAV • RTI • VOG • DVK • PGR •

• využívá výtvarné dovednosti a znalosti zachycení lidské postavy při skicování, navrhování a narativním vyjadřování • ovládá kresbu různými technikami	• kresebné vyjádření dynamiky pohybu • lidské tělo jako proporční měřítko pro užitou tvorbu • kresba tužkou a uhlím	
--	---	--

Pozn.: uvedený počet hodin je orientační

Název vyučovacího předmětu:

Figurální kreslení

Kód a název oboru vzdělání:

82-41-M/05 Grafický design

Název ŠVP:

Grafický design

Ročník: 4. Počet hodin v ročníku: 84		
Výsledky vzdělávání a kompetence	Tematický celek Obsah vzdělávání	Mezipředmětové vztahy
Žák	Studie půlfigury (24)	
• ovládá základní postupy kresebného, barevného a plastického zobrazení částí lidského těla a lidské figury v aktu a kostýmu • uplatňuje základní anatomické proporce a vztahy • ovládá kresbu tužkou a uhlím	• základní konstrukce, proporce a poloha částí lidského těla a figury v aktu a kostýmu • anatomická stavba lidského těla – skelet a muskulatura • kánony lidské postavy • kontrapost, těžiště figury a proporční vztahy • kresba figury podle sádrového nebo živého modelu • různé kresebné techniky	• NAV • RTI • VOG • DVK • PGR
	Figura v prostoru (24)	
• ovládá základní postupy kresebného, barevného a plastického zobrazení lidské figury v aktu a kostýmu • uplatňuje základní anatomické proporce a vztahy • ovládá kresbu tužkou, uhlím, rudkou a malbu temperou	• kresba lidské postavy podle modelu • jednotlivé pozice těla • perspektivní zkratky • souvislost figury, dekorace a pozadí ve zvoleném formátu • souvislosti měřítka lidského těla k danému prostoru • různé kresebné techniky a malba	• NAV • RTI • VOG • DVK
	Figura akt (21)	
• využívá výtvarné dovednosti a znalosti zachycení lidské postavy při skicování • uplatňuje základní anatomické proporce a vztahy • ovládá kresbu a malbu různými technikami	• kresba lidské postavy podle živého modelu • charakter modelu • kresebné vyjádření dynamiky pohybu • modelace světla a stínu • kresebné a malířské techniky	• NAV • RTI • VOG • DVK
	Figurální kompozice (15)	
• využívá výtvarné dovednosti a znalosti zachycení lidské postavy při skicování, navrhování a narativním vyjadřování • tvoří jednoduché figurální kompozice • v kombinaci s dekorativními předměty, písmem • pracuje s různými výtvarnými technikami	• lidské tělo jako proporční měřítko pro výtvarnou a užitou tvorbu • tvarosloví lidského těla jako prostředek výtvarného vyjadřování • kompozice více figur • kombinovaná figurální kompozice ve zvoleném formátu • klasické a experimentální výtvarné techniky	• NAV • RTI • VOG • DVK

Pozn.: uvedený počet hodin je orientační

17. Ekonomika

Název vyučovacího předmětu:	Ekonomika
Kód a název oboru vzdělání:	82-41-M/05 Grafický design
Název ŠVP:	Grafický design
Celkový počet hodin za studium:	96
Délka a forma vzdělávání:	4 roky v denní formě
Platnost od:	1. 9. 2025 počínaje 1. Ročníkem

Pojetí vyučovacího předmětu

Obecné cíle:

Obsah vzdělávání vychází ze vzdělávací oblasti RVP – Ekonomické vzdělávání.

Cílem předmětu ekonomika je rozvíjet a osvojit si základy ekonomického myšlení, porozumět podstatě podnikatelské činnosti, orientovat se v ekonomických jevech a procesech tržního hospodářství. Žáci získají předpoklady pro uplatnění na trhu práce, osvojí si dovednosti a vědomosti pro rozvíjení vlastní podnikatelské činnosti, získají základní znalost finanční gramotnosti. Žáci jsou vedeni k efektivnímu využívání digitálních technologií v oblasti ekonomiky. Učíme je, jak správně používat digitální nástroje pro výpočty ekonomických údajů, analýzu a vizualizaci dat a jak využívat aplikace pro ekonomické a pracovní účely. Důraz je kladen na praktické dovednosti a znalosti potřebné pro správu financí, podnikání a plnění daňových povinností.

Charakteristika učiva:

Učivo je vybráno s ohledem na profil absolventa na tematické celky, které vymezují základní ekonomické pojmy, podnikání, majetek podniku, dotýká se problematiky zaměstnanců, dále jsou probírány základy managementu a marketingu, základy daňové evidence, platební styk, problematiky daní, mzdy a národní hospodářství včetně souvislostí s Evropskou unií. Žáci jsou vedeni k dodržování podnikatelské etiky.

Pojetí výuky:

Výuka je zaměřena na teoretické i praktické poznání ekonomických pojmů, jejich pochopení a správné používání. Žáci si osvojí vědomosti a dovednosti nezbytné pro efektivní hospodaření s finančními prostředky a pro uplatnění na trhu práce.

- Učíme žáky používat digitální nástroje pro výpočty ekonomických údajů jako jsou mzdy, úrokové sazby a RPSN
- Vedeme žáky k efektivnímu využívání dostupných softwarových nástrojů pro správu financí, daňové evidence a podnikatelské záměry
- Podporujeme žáky při vizualizaci ekonomických trendů a při vytváření podnikatelských plánů pomocí digitálních technologií

metody výuky

- **motivační** – příklady z praxe, demonstrace, pochvaly
- **fixační** – opakování učiva ústní, písemné, domácí práce, nácvik dovedností, diskuse, rozhovor
- **expoziční** – popis (např. faktury), výklad, vyprávění, vysvětlování, referáty, zápisy na tabuli, práce s učebnicí nebo s učebním textem, práce s odborným tiskem, exkurze

formy výuky:

- hromadné vyučování – frontální, případně skupinové, dle potřeby individuální

Hodnocení výsledků žáků:

Zkoušení z menších celků 3x za pololetí (ústní i písemné), sebehodnocení, hodnocení referátů, domácích zadaných prací a práce v hodině.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí:

- vysvětlí základní ekonomické pojmy, rozumí jim a umí je správně použít
- vyhledá příslušné právní předpisy a je schopen s nimi pracovat
- pracuje s informacemi s využitím prostředků informační a komunikační technologie
- jedná hospodárně, uplatňuje kritérium ekonomické efektivity s ohledem na ekologii
- orientuje se v základních aspektech soukromého podnikání
- osvojuje si základní vědomosti a dovednosti potřebné pro vlastní podnikatelské aktivity
- má přehled o možnostech uplatnění na trhu práce v daném oboru
- zná práva a povinnosti zaměstnanců a zaměstnavatelů
- formuluje své myšlenky souvisle a srozumitelně
- aktivně se účastní diskusí, vyjadřuje se a vystupuje v souladu se zásadami kultury osobního projevu a společenského chování
- pracuje s informacemi s využitím prostředků informační a komunikační technologie
- orientuje se v masových médiích, využívá je a kriticky hodnotí
- dále se vzdělává
- pracuje samostatně i v týmu
- má pozitivní vztah k učení a vzdělávání
- Využívá ke svému učení různé informační zdroje včetně zkušeností svých i jiných lidí
- Uplatňuje při řešení problémů různé metody myšlení a myšlenkové operace
- Navrhne prostřednictvím digitálních technologií taková řešení, která mu pomohou vylepšit postupy či technologie či jejich části, dokáže poradit ostatním s běžnými technickými problémy
- Předchází situacím ohrožujícím bezpečnost zařízení i dat, situacím ohrožujícím jeho tělesné či duševní zdraví i zdraví ostatních, při spolupráci, komunikaci a sdílení informací v digitálním prostředí jedná eticky, s ohleduplností a respektem k druhým

Průřezová témata:

Občan v demokratické společnosti:

- upevňují si principy demokratického rozhodování
- poznávají sebe a ostatní ve specifických rolích a situacích
- učí se naslouchat druhým a respektovat je
- zvažují, přijímají odlišné názory a učí se vyjednávat a přijímat kompromisy
- učí se vystupovat v souladu se zásadami kultury projevu a chování
- rozvíjejí komunikativní dovednosti jako prostředek myšlení, argumentace a dialogu
- angažují se nejen pro vlastní prospěch, ale i pro veřejné zájmy a ve prospěch lidí v jiných zemích a na jiných kontinentech

Člověk a životní prostředí:

- učí se odpovědnosti za udržení kvality životního prostředí a jeho jednotlivých složek

- učí se účtět k životu ve všech jeho formách
- získávají orientaci v globálních problémech lidstva
- uvědomí si osobní, občanskou i profesní odpovědnost za stav životního prostředí

Člověk a svět práce:

- přijímají a odpovědně plní svěřené úkoly
- mají přehled o možnostech uplatnění na trhu práce v daném oboru a povolání
- osvojí si základní vědomosti a dovednosti potřebné pro rozvíjení vlastních podnikatelských aktivit
- učí se písemně i ústně prezentovat při jednání s potencionálními zaměstnavateli, formulovat své priority a svá očekávání
- připravují se na změny na trhu práce i ve společnosti a potřebu celoživotně se vzdělávat

Člověk a digitální svět:

- využívají multimediální programy pro zvýšení funkční mediální gramotnosti
- vyhledávají a zpracovávají informace na internetu a využívají je k dalšímu studiu
- vyhledávají informace na internetu, zpracovávají je a kriticky vyhodnocují
- umí používat specifický software, digitální nástroje a zařízení potřebné pro jejich oborové zaměření
- znají možnosti při využívání digitálních technologií pro efektivní organizaci práce a plnění odborných úkolů
- osvojují si digitální nástroje při praktických cvičeních, simulacích a projektech, které odpovídají jejich budoucí profesní dráze
- osvojují si možnosti integrace digitálních technologií do odborné komunikace, prezentací a tvorby dokumentace

Název vyučovacího předmětu:

Ekonomika

Kód a název oboru vzdělání:

82-41-M/05 Grafický design

Název ŠVP:

Grafický design

Ročník: 3. Počet hodin v ročníku: 68		
Výsledky vzdělávání a kompetence	Tematický celek Obsah vzdělávání	Mezipředmětové vztahy
Žák	Základní ekonomické pojmy (10)	
• vysvětlí základní ekonomické pojmy, rozumí jim a správně je používá • rozlišuje základní výrobní faktory • na příkladech z praxe objasní vliv ceny na nabídku a poptávku	• potřeby, statky, služby, spotřeba, životní úroveň • výroba, výrobní faktory, hospodářský proces • trh, tržní subjekty • nabídka, poptávka, zboží, cena	• ICT – průb. • MAT – průb. • EKO – průb. • PRO – 1. roč.
	Podnikání (12)	
• vysvětlí pojem podnikání	• podnikání, pojem, znaky, cíle a předpoklady • právní formy podnikání • podnikání podle obchodního zákoníku	ZSV – 1. roč.

• charakterizuje různé právní formy podnikání, vysvětlí rozdíly a posoudí formy vhodné pro svůj obor • orientuje se v obchodním zákoníku • zajistí formuláře potřebné pro zahájení podnikání a vyplní je • sestaví jednoduchý podnikatelský záměr • na příkladu popíše základní povinnosti podnikatele vůči státu • orientuje se ve způsobech ukončení podnikání	• podnikatelský záměr • podnikání v rámci EU	
• vysvětlí pojem podnikání • charakterizuje různé právní formy podnikání, vysvětlí rozdíly a posoudí formy vhodné pro svůj obor • orientuje se v obchodním zákoníku • zajistí formuláře potřebné pro zahájení podnikání a vyplní je • sestaví jednoduchý podnikatelský záměr • na příkladu popíše základní povinnosti podnikatele vůči státu • orientuje se ve způsobech ukončení podnikání	• podnikání, pojem, znaky, cíle a předpoklady • právní formy podnikání • podnikání podle obchodního zákoníku • podnikatelský záměr • podnikání v rámci EU	• ZSV – 1. roč.
	Majetek podniku a hospodaření podniku (12)	
• vysvětlí rozdíly mezi dlouhodobým a oběžným majetkem a správně zařídí • rozliší druhy nákladů a výnosů • vysvětlí postup zjištění výsledku hospodaření a řeší jednoduché výpočty výsledku hospodaření • sestaví jednoduché kalkulace ceny • na příkladech vysvětlí druhy odpovědnosti za škody – ze strany zaměstnance a zaměstnavatele, navrhne, jak jim předcházet	• struktura majetku, dlouhodobý majetek, oběžný majetek • náklady, výnosy, výsledek hospodaření • cena – pojem, struktura, tvorba • druhy škod a možnosti předcházení škodám, odpovědnost zaměstnance a zaměstnavatele	• ZSV – 1. ročník
	Marketing a management (10)	
• charakterizuje jednotlivé složky marketingového mixu a na příkladech ukáže použití nástrojů marketingu ve své oboru • vypracuje návrh reklamního inzerátu, zjistí ceny inzerce • uvědomuje si nutnost řízení pro úspěšnou činnost podniku • charakterizuje proces řízení	• marketing, marketingový mix • management	• PRO – 1. ročník
	Zaměstnanci (12)	
• vysvětlí pojem zaměstnanec a zaměstnavatel • orientuje se v zákoníku práce • zná náležitost pracovní smlouvy • umí napsat žádost o přijetí do zaměstnání a strukturovaný životopis, ukončit pracovní poměr dohodou a výpovědí • vysvětlí základní práva povinnosti zaměstnance a zaměstnavatele • samostatně vyhledává potřebné informace	• charakteristika zaměstnance a zaměstnavatele • vznik a ukončení pracovního poměru • práva a povinnosti zaměstnance a zaměstnavatele • hledání zaměstnání, služby úřadů práce • nezaměstnanost, podpora v nezaměstnanosti • celoživotní vzdělávání	• ICT – průběžně • MAT – průběžně • ZAE – průběžně • ZSV – 1. ročník • ČJL – 1., 2. a 4. ročník

- dovede řešit případný problém nezaměstnanosti - chápe nutnost celoživotního vzdělávání		TEC – 2. ročník
	Mzdy, zákonné odvody (12)	
- orientuje se v zákonné úpravě mezd - provádí jednoduché mzdové výpočty - vypočítá sociální a zdravotní pojištění - provádí zákonné odvody	- mzdová soustava, složky mzdy, mzdové předpisy - daně z příjmů - systém sociálního a zdravotního zabezpečení	MAT

Pozn.: uvedený počet hodin je orientační

Název vyučovacího předmětu:

Ekonomika

Kód a název oboru vzdělání:

82-41-M/05 Grafický design

Název ŠVP:

Grafický design

Ročník: 4. Počet hodin v ročníku: 28		
Výsledky vzdělávání a kompetence	Tematický celek Obsah vzdělávání	Mezipředmětové vztahy
	Daňová soustava (7)	
- vysvětlí význam daní pro zajišťování a uspokojování společenských potřeb státu - rozlišuje přímé a nepřímé daně	- význam daní - daňová soustava, druhy daní	- ICT - MAT
	Daňová evidence (7)	
- zná zásady vedení daňové evidence - rozlišuje daňově uznatelné a neuznatelné příjmy a výdaje - vyhotoví daňový doklad - vede daňovou evidenci pro plátce i neplátce DPH - vyplní daňové přiznání k dani z příjmů fyzických osob	- zásady vedení daňové evidence - účetní doklady, druhy, náležitosti - peněžní deník	- ICT - MAT
	Finanční trh (7)	
- vysvětlí princip fungování finančního trhu a charakterizuje jeho jednotlivé subjekty - charakterizuje peníze a jejich funkce - popíše jednotlivé cenné papíry a na příkladech vysvětlí jejich využití - vysvětlí rozdíl mezi hotovostním a bezhotovostním platebním stykem, výhody a nevýhody - vyplňuje doklady související s pohybem peněz - orientuje se ve výpisu z bankovního účtu - smění peníze podle kurzovního lístku	- finanční trh, charakteristika - peníze - cenné papíry - platební styk v národní a zahraniční měně - produkty pojišťovacího trhu - úroková míra	- ICT - MAT

• orientuje se v produktech pojišťovacího trhu a vybere nejvýhodnější s ohledem na své potřeby • vysvětlí způsoby stanovení úrokových sazeb a rozdíl mezi úrokovou sazbou a RPSN • je veden k racionálnímu finančnímu rozhodování		
	Národní hospodářství a EU (7)	
• vysvětlí význam ukazatelů vývoje národního hospodářství ve vztahu k oboru • vyjmenuje činitele ovlivňující úroveň národního hospodářství • objasní příčiny a druhy nezaměstnanosti • vysvětlí podstatu inflace a její důsledky na finanční situaci obyvatel • na příkladu ukáže, jak se bránit jejím nepříznivým důsledkům • porovná úlohu velkých a malých podniků v ekonomice státu • chápe princip tvorby a užití státního rozpočtu a na příkladech vysvětlí příjmy a výdaje státního rozpočtu • uvědomuje si význam evropské integrace • zhodnotí ekonomický dopad členství v Evropské unii pro naše národní hospodářství	• struktura národního hospodářství • činitele ovlivňující úroveň národního hospodářství • hrubý domácí produkt • nezaměstnanost • inflace • platební bilance • státní rozpočet • Evropská unie	• ZSV 1.– 4. ročník • ICT • MAT

Pozn.: uvedený počet hodin je orientační

18. Propagace

Název vyučovacího předmětu:	Propagace
Kód a název oboru vzdělání:	82-41-M/05 Grafický design
Název ŠVP:	Grafický design
Celkový počet hodin za studium:	130
Délka a forma vzdělávání:	4 roky v denní formě
Platnost od:	1. 9. 2025 počínaje 1. ročníkem

Pojetí vyučovacího předmětu

Obsahové cíle:

Cílem předmětu je naučit žáky základy současné teorie propagace jako formy marketingové komunikace, odbornou terminologii předmětu, stručnou historii a současný stav reklamy a propagace, principy vytváření a charakteristiky propagační grafiky a komunikačních médií, objasnit návazné marketingové činnosti, jejich principy a úlohu propagace v nich, ukázat cíle marketingové komunikace při formování trhu a psychologie reklamy při vytváření spotřebitelské poptávky. Umět naplánovat propagační akci a umět vytvořit některé propagační prostředky. Cílem je vést žáky k efektivnímu využití dostupných možností digitálních nástrojů pro získání informací využitelných v oblasti propagace.

Charakteristika učiva:

Žáci si osvojují poznatky současného pojetí marketingové komunikace včetně nejnovějších poznatků. Poznávají vznik a vývoj reklamy, prostředky a média komunikace, učí se vytvořit propagační prostředky na základě vědeckých poznatků z oboru. Seznamují se se základy typografie a sazby klasické a digitální a s předtiskovou přípravou propagačních tiskovin. Seznamují se s tvorbou komunikační akce a samostatně promýšlejí a tvoří vlastní propagační akci. Seznamují se s vlivem některých interdisciplín (psychologie a sociologie) na soudobou propagaci. Teoretické poznatky si ověřují jejich praktickou realizací přímo v hodinách propagace, např. tvorba promotion nebo uplatňují své poznatky v dalších výtvarných předmětech, eventuálně v předmětech ekonomických. Žáci jsou vedeni k tomu, aby získané informace dokázali využít při vlastní tvorbě v oblasti propagační grafiky směřující k samostatné realizaci propagačních tiskovin. Porovnání teoretických znalostí s jejich využitím v konkrétní praxi proběhne formou návštěv tematických výstav. Žáci využívají jako zdroj informací dostupné digitální nástroje.

Pojetí výuky:

Metody výuky:

- **motivační** – příklady z praxe, návaznost na další odborné předměty, diskuse, přednášky odborníků, využití znalostí z probrané látky při vlastní tvorbě, návštěvy veletrhů, reklamních agentur, uměleckých dílen
- **fixační** – opakování, vypracovávání referátů a prezentací, využívání informací z odborné literatury, odborných časopisů a prostřednictvím digitálních nástrojů
- **expoziční** – vysvětlování jevů, vztahů a souvislostí, zobecňování, projekce pomocí dataprojektoru, zápisy na tabuli, autentické materiály

formy výuky:

- frontální
- skupinová
- individuální

Hodnocení výsledků žáků:

Základ pro hodnocení tvoří klasifikační řád, který je součástí školního řádu. k hodnocení výsledků vzdělávání se používá tradiční pětistupňová škála. Průběžné hodnocení slouží především k odhalení silných a slabých stránek a k posílení odpovědnosti za výsledek vzdělávání jak ze strany žáka, tak i učitele. Hodnocení vede k pochopení jejich přínosu pro využití v dalších odborných předmětech. Důraz je kladen na teoretické znalosti.

Předmětem hodnocení je:

zvládnutí teoretického základu učiva, porozumění dané látce, práce se zdroji informací, aktivita a samostatnost

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí:

Žák:

- vytváří předpoklady pro samostatnou odbornou činnost v oblasti propagační grafiky
- orientuje se v marketingových nástrojích, vykonává základní marketingové činnosti a marketingovou komunikaci
- má pozitivní vztah k učení, získávání nových vědomostí a praktických zkušeností
- využívá ke svému učení různé informační a inspirační zdroje, včetně svých zkušeností i zkušeností jiných lidí
- sleduje a hodnotí pokrok při dosahování cílů svého učení, přijímá hodnocení výsledků svého učení od jiných lidí
- volí prostředky a způsoby (pomůcky, studijní literaturu, metody a techniky) vhodné pro splnění jednotlivých aktivit, využívá zkušenosti a vědomosti nabyté dříve
- uplatňuje při řešení problémů různé metody myšlení a myšlenkové operace
- snaží se porozumět zadání úkolu, získat informace potřebné k řešení problému, navrhnout způsob a varianty řešení, zdůvodnit zvolený postup a ověřit správnost zvoleného postupu
- učí se dodržovat jazykové a stylistické normy i odbornou terminologii
- postupně dosahuje jazykové způsobilosti potřebné pro pracovní uplatnění podle potřeb oboru grafický design se zaměřením na propagační grafiku (např. porozumí běžné odborné terminologii a pracovním pokynům v písemné i ústní formě)
- vyjadřuje se a vystupuje v souladu se zásadami kultury projevu a chování
- formuluje své myšlenky srozumitelně, souvisle, přiměřeně k danému účelu a situaci, jazykově i odborně správně, v podobě ústní, písemné i digitální
- vhodně prezentuje své názory i svou tvorbu související s realizací propagačních prostředků, aktivně se účastní diskusí a obhajuje své názory a postoje
- přispívá k vytváření vstřícných mezilidských vztahů a k předcházení osobním konfliktům, nepodléhá předsudkům a stereotypům v přístupu k druhým
- snaží se pracovat samostatně i v týmu a společně se podílet na realizaci výtvarného úkolu
- učí se mít odpovědný vztah ke svému zdraví, pečovat o svůj fyzický i duševní rozvoj, být si vědomi důsledků nezdravého životního stylu a závislostí
- chápe význam životního prostředí pro člověka a jedná v duchu udržitelného rozvoje
- vytváří si pozitivní vztah k hodnotám místní, národní, evropské i světové kultury
- snaží se mít přehled o možnostech uplatnění v oboru grafický design se zaměřením na propagační grafiku a snaží se reálně posoudit své vlastní možnosti uplatnění
- učí se efektivně aplikovat matematické postupy při řešení různých praktických úkolů v běžných situacích i při své odborné činnosti v oblasti propagační grafiky
- vyhodnocuje výsledky své výtvarné práce, odhaluje své nedostatky a snaží se je napravit

- přijímá hodnocení svých výtvarných výsledků, adekvátně na ně reaguje, přijímá radu i kritiku, je schopen objektivně posoudit své schopnosti v oblasti grafického designu
- ovládá potřebná digitálních zařízení, včetně nástrojů z oblasti umělé inteligence, využívá je v osobním životě i při odborné činnosti
- podpoří ostatní v rozvoji digitálních kompetencí potřebných pro odbornou činnost
- při spolupráci, komunikaci a sdílení informací v digitálním prostředí jedná eticky, s ohleduplností a respektem k druhým, nejen v oblasti osobní, ale i odborné
- rozpozná, kdy je potřeba zdokonalit nebo aktualizovat vlastní digitální kompetence
- nastavuje digitální technologie a způsob jejich použití podle toho, jak se mění a vyvíjejí dostupné možnosti, vlastní potřeby, pracovní prostředí a trendy v grafickém designu
- vyrovnává se s proměnlivostí digitálních technologií a posuzuje, jak vývoj technologií ovlivňuje jeho osobní život, společnost, životní prostředí i oblast grafického designu
- zvažuje rizika a přínosy proměnlivosti digitálních technologií v oblasti grafického designu
- předchází situacím ohrožujícím bezpečnost zařízení, dat a zdraví, chrání sebe i ostatní před nebezpečím v digitálním prostředí v souvislosti s odbornou činností i v osobní rovině

Průřezová témata:

Občan v demokratické společnosti

Žáci jsou vedeni k tomu, aby:

- získávali schopnost jednat s lidmi podle společensky uznávaných pravidel, diskutovali o různých problémech a hledali kompromisní řešení
- osvojili si principy demokratického chování v kolektivu a respektovali názory druhých, jak v osobním životě, tak i při řešení odborných záležitostí z oblasti grafického designu
- měli vhodnou míru sebevědomí, odpovědnosti a schopnosti morálního úsudku
- přispívali k dobrému soužití lidí v multikulturní společnosti
- byli ochotni angažovat se nejen pro vlastní prospěch, ale i v zájmu jiných lidí

Člověk a životní prostředí

Žáci jsou vedeni k tomu, aby:

- získávali znalosti, dovednosti a návyky potřebné pro ochranu životního prostředí a pochopili princip udržitelného rozvoje
- osvojili si základní principy odpovědného přístupu k životnímu prostředí, jak v osobním životě, tak i v profesním jednání při odborné činnosti v oblasti grafického designu
- chápali postavení člověka v přírodě a vlivy prostředí na jeho zdraví a život
- dokázali esteticky a citově vnímat své okolí a přírodní prostředí

Člověk a svět práce

Žáci jsou vedeni k tomu, aby:

- vyzkoušeli si práci v reálných pracovních podmínkách, osvojili si nezbytné pracovní návyky a seznámili se s požadavky zaměstnavatelů v rámci své odborné praxe
- poznali svět práce s ohledem na předpokládané uplatnění v oblasti grafického designu
- uvědomili si potřebu najít si odpovídající uplatnění na pracovním trhu a reagovali na jeho měnící se nároky a podmínky
- dokázali ocenit význam vzdělání a své odborné kvalifikace v oboru grafický design
- přijímali a odpovědně plnili zadané úkoly v rámci výuky odborných předmětů

Člověk a digitální svět

Žáci jsou vedeni k tomu, aby:

- vyhledávali a zpracovávali informace v digitálním prostoru, včetně nástrojů z oblasti umělé inteligence a využívali je k dalšímu osobnostnímu a profesnímu rozvoji
- využívali při svých tvořivých činnostech potenciálu, který nabízejí digitální nástroje
- uplatňovali estetická kritéria při digitální tvorbě propagačních prostředků i při posuzování výsledků této tvorby
- sdíleli prostřednictvím digitálních technologií odborná data, informace a obsah s ostatními v odborné komunitě, k tomu volili efektivní postupy, strategie a způsoby
- byli schopni využívat digitální technologie k vyjádření a obhajobě svých názorů
- snažili se využívat digitální technologie ke zvýšení svých odborných znalostí
- trvale zvyšovali svoji digitální gramotnost a využívali nové digitální technologie
- navrhovali prostřednictvím digitálních technologií taková řešení, která jim pomohou vylepšit postupy či technologie nebo jejich části v souvislosti s propagační grafikou
- dokázali poradit ostatním s běžnými technickými problémy v odborné i osobní rovině
- osvojili si a dodržovali zásady informační etiky v odborném i v soukromém životě
- získaná data a informace kriticky hodnotili, posuzovali jejich spolehlivost a úplnost

Název vyučovacího předmětu:

Propagace

Kód a název oboru vzdělání:

82-41-M/05 Grafický design

Název ŠVP:

Grafický design

Ročník: 1. Počet hodin v ročníku: 34		
Výsledky vzdělávání a kompetence	Tematický celek Obsah vzdělávání	Mezipředmětové vztahy
Žák	Komunikace a její druhy (8)	
• vysvětlí schéma a základní pojmy z obecné teorie komunikace • vysvětlí místo propagace v rámci marketingových komunikací, hlavní formy a metody propagace • používá současnou odbornou terminologii propagace	• obecné schéma komunikace • druhy marketingových komunikací • základní terminologie • druhy propagace	• ČJL • AJZ • ZSV • ICT
	Historie reklamy (7)	
• má přehled o základních údajích o rozvoji reklamy v jednotlivých etapách vývoje lidské společnosti • charakterizuje hlavní vývojové etapy české reklamy a její současný stav	• vznik a rozvoj reklamy ve starověku, středověku a novověku, charakteristika jednotlivých etap • vznik a rozvoj české reklamy v ČSR • moderní trendy v propagaci	• DVK • ZSV • ICT
	Propagační prostředky (16)	
• popíše úlohu a význam propagačních prostředků pro marketingovou komunikaci • vysvětlí vztah propagačních prostředků a médií v marketingové komunikaci	• úloha propagačních prostředků v marketingové komunikaci • rozdělení propagačních prostředků a jejich podrobná charakteristika	• PIS • ICT

• ovládá rozdělení a charakteristiku nejdůležitějších prostředků		
	Média (3)	
• dokáže vysvětlit úlohu médií pro komunikaci, zejména v propagaci • ovládá rozdělení médií a masmédií	• co jsou média, jejich funkce • klasická a současná media • charakteristika vybraných médií • masmédií, jejich výhody a nevýhody při využití v propagaci	• ICT • TEC

Pozn.: uvedený počet hodin je orientační

Název vyučovacího předmětu:

Propagace

Kód a název oboru vzdělání:

82-41-M/05 Grafický design

Název ŠVP:

Grafický design

Ročník: 2. Počet hodin v ročníku: 34		
Výsledky vzdělávání a kompetence	Tematický celek Obsah vzdělávání	Mezipředmětové vztahy
Žák	Marketing (10)	
• popíše trh, jeho základní rozčlenění, vztah nabídky a poptávky • charakterizuje základní rozčlenění marketingových aktivit a popíše místo komerční marketingové komunikace v něm	• podstata a význam marketingu • marketingový mix • propagační mix • potřeba, spotřeba, nabídka, poptávka • marketingový výzkum	• ICT
	Principy tvorby propagačních prostředků (6)	
• vysvětlí princip klasických tiskových technik a jejich technologické postupy • využívá některé vhodné grafické techniky • vysvětlí principy digitálního a digitalizovaného tisku	• tisk z výšky, princip a druhy technik • tisk z hloubky, princip, rozdělení a druhy technik • tisk z plochy, princip, využití pro reklamu • sítotisk, princip, techniky, umělecká serigrafie, uplatnění v reklamě • digitální a digitalizovaný tisk, rozdíly v těchto technikách	• VYP • PGR • DVK • PIS • ICT
	Předtisková příprava (8)	
• ovládá základy typometrického systému Didot a Pica • orientuje se v základním typografickém názvosloví • vysvětlí principy přípravy rukopisu, obrazového materiálu, sazby pro klasickou "hor-kou" sazbu • dokáže vysvětlit vztah mezi klasickou a digitální předtiskovou přípravou	• typometrické systémy • rukopis, předpis sazby, • zpracování obrazových příloh • zlom sazby, rám, zrcadlo • korektury • druhy papírů • pre-press	• PGR • PIS • VYP • ICT
	Corporate identity (10)	
• popíše firemní vizuál	• zásady jednotného vizuálního stylu	• PGR

• vysvětlí rozdíl mezi značkou a brandem • popíše druhy značek • má přehled o historii značek • používá terminologii současné propagace	• grafický manuál • druhy značek • ochranná známka • zásady tvorby značky (loga) • historie značek • brand, brand building	• PIS • VYP • ICT
--	---	---

Pozn.: uvedený počet hodin je orientační

Název vyučovacího předmětu:

Propagace

Kód a název oboru vzdělání:

82-41-M/05 Grafický design

Název ŠVP:

Grafický design

Ročník: 3. Počet hodin v ročníku: 34		
Výsledky vzdělávání a kompetence	Tematický celek Obsah vzdělávání	Mezipředmětové vztahy
Žák	Obal a obalová technika (6)	
• popíše funkce obalu a význam obalové techniky • popíše hlavní principy tvorby vzhledu obalu, odbytovou funkci obalu	• obalová technika a význam obalu • funkce obalu • obalový designéři	• ČJL • NAV • RTI • ICT
	Techniky spotřebitelského výzkumu (8)	
• ovládá základní pojmy výzkumu • popíše základní rozdělení a metody primárního výzkumu • ovládá základní principy tvorby dotazníku	• primární a sekundární výzkum • princip a druhy primárního výzkumu • metody primárního výzkumu • sekundární výzkum a jeho význam	• EKO • ICT
	Propagační kampaň (8)	
• uplatňuje všeobecné zásady přípravy a průběhu propagační akce • charakterizuje druhy akcí a jejich specifika • ovládá sestavení libreta a scénáře jednoduché akce • dokáže použít vhodný propagační a mediální mix pro zadanou akci • dokáže časově sladit jednotlivé fáze akce	• všeobecné zásady propagační akce • druhy akcí • strategie akce, kdo je kdo a co je co • kreativní strategie a význam grafického designu při její tvorbě • výběr propagačních prostředků–zásady • libreto a scénář akce • časový plán akce • návrh jednoduché propagační • akce	• EKO • ICT
	Reklama a právo (12)	
• má přehled o právní regulaci reklamy • má přehled o obsahu Etického kodexu reklamy	• samoregulace reklamy • právní úpravy a omezení reklamy • etika a morálka v reklamě	• EKO • ICT

Pozn.: uvedený počet hodin je orientační

Název vyučovacího předmětu:

Propagace

Kód a název oboru vzdělání:

82-41-M/05 Grafický design

Název ŠVP:

Grafický design

Ročník: 4. Počet hodin v ročníku: 28		
Výsledky vzdělávání a kompetence	Tematický celek Obsah vzdělávání	Mezipředmětové vztahy
Žák	Psychologie reklamy (12)	
- vysvětlí pojem psychologie a psychologie reklamy - vysvětlí základní psychologické pojmy a jejich vliv na chování a jednání člověka - dokáže vysvětlit význam motivace pro kupní chování spotřebitele a možnosti jeho ovlivňování - ovládá princip vymezování cílové skupiny, panelu spotřebitelů	- aplikace psychologie v propagaci - základní principy vnímání - motiv, motivace a motivační struktura, motivační výzkum - psychologičtí činitelé ovlivňující reklamu - význam sociologie pro marketingovou komunikaci - principy klasifikace cílových skupin	- ČJL - ZSV - ICT
	Zavádění nových výrobků (8)	
- vysvětlí termíny vývoj, výzkum, dispoziční volnost - vysvětlí význam inovátorů pro propagaci, termíny adopce, difuze - ovládá formy některých metod výzkumu	- nutnost nových výrobků - fáze vývoje nového výrobku - proces adopce a difuze - fáze životnosti produktu	- ZSV - EKO - ICT
	Reklama na sociálních sítích (6)	
- má přehled o nejnovějších trendech v oblasti propagace - objasní rozčlenění postupu při tvorbě propagačních prostředků od myšlenky po způsoby zpracování - popíše základní zásady pro tvorbu propagačního textu a grafiky - uplatňuje zásady pro výběr prostředků pro konkrétní příležitosti	- obsah a forma propagačního prostředku - zásady pro volbu prostředků pro určitý druh marketingové komunikace - specifika reklamy v nekomerční sféře - terminologie současné reklamy	- ČJL - ZSV - PGR - ICT
	Účinnost reklamy (2)	
charakterizuje základní metody a formy měření účinnosti reklamy	problematika účinnosti reklamy a jejího měření	ICT

Pozn.: uvedený počet hodin je orientační

19. Technologie

Název vyučovacího předmětu:	Technologie
Kód a název oboru vzdělání:	82-41-M/05 Grafický design
Název ŠVP:	Grafický design
Celkový počet hodin za studium:	34
Délka a forma vzdělávání:	4 roky v denní formě
Platnost od:	1. 9. 2025 počínaje 1. ročníkem

Pojetí vyučovacího předmětu

Obsahové cíle:

Cílem odborného předmětu technologie je seznámit žáky s různými materiály, papíry, barvami, technologickými postupy, materiálovými technikami a základním zařízením. Nabyté vědomosti a schopnosti uplatní při další výtvarné činnosti v oblasti knižní grafiky a ilustrace. Cílem je vést žáky k efektivnímu využití dostupných možností digitálních nástrojů pro získání informací využitelných v předmětu technologie.

Charakteristika učiva:

Učivo odborného předmětu technologie směřuje k získání potřebných znalostí o výtvarných materiálech, papírech, barvách a jejich aplikaci v praktické rovině. Pozornost je věnována základnímu zařízení a možnostech jeho použití. Učivo se zaměřuje na využití klasických i moderních technologií. Žáci si osvojují schopnost vhodně volit způsob práce s různými materiály v kontextu s grafickým designem, zejména s oblastí knižní grafiky a ilustrace. Předmět souvisí s dalšími odbornými předměty. Žáci využívají jako zdroj informací dostupné digitální nástroje.

Pojetí výuky:

metody výuky

- **motivační** – využití dosavadních výtvarných znalostí a zkušeností, návaznost na další předměty, inspirace z odborných publikací a prostřednictvím digitálních nástrojů
- **fixační** – opakování teoretických znalostí, praktické procvičování, osvojování technologických postupů, diskuse a prezentace vlastních názorů, vyhledávání informací v odborné literatuře a prostřednictvím digitálních nástrojů
- **expoziční** – vysvětlování jevů, vztahů, souvislostí, zobecňování, grafické znázorňování, využívání prezentací, práce s ukázkami, využívání dataprojektoru

formy výuky

- frontální
- skupinová
- individuální

Hodnocení výsledků žáků:

Základ pro hodnocení tvoří klasifikační řád, který je součástí školního řádu. k hodnocení výsledků vzdělávání se používá tradiční pětistupňová škála. Průběžné hodnocení slouží především k odhalení silných a slabých stránek a k posílení odpovědnosti za výsledek vzdělávání jak ze strany žáka, tak i učitele. Zkoušení probíhá opakování znalostí a formou hodnocení vytvořených zadaných praktických úkolů. Probíhá spolu s žáky, je zaměřeno na pozitivní motivaci,

ocenění snahy, znalostí, dovedností i originality prací. Rozbor dílčích prací vede k pochopení jejich přínosu pro využití v dalších odborných předmětech.

Předmětem hodnocení je:

- zvládnutí teoretického základu učiva, schopnost využívat teoretických vědomostí při praktických dovednostech, aktivita, samostatnost i kolektivní zapojení do práce

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí:

Žák:

- vytváří předpoklady pro samostatnou odbornou činnost v oblasti grafického designu
- osvojuje si znalosti a dovednosti využitelné pro tvorbu tištěných grafických materiálů
- rozvíjí schopnost orientovat se v materiálech, technikách, barvách, základním zařízení, klasických i moderních technologiích a jejich využitím v grafickém designu
- má pozitivní vztah k učení, získávání nových vědomostí a praktických dovedností
- využívá ke svému učení různé informační a inspirační zdroje, včetně svých zkušeností i zkušeností jiných lidí
- sleduje a hodnotí pokrok při dosahování cílů svého učení, přijímá hodnocení výsledků svého učení od jiných lidí
- volí prostředky a způsoby (pomůcky, studijní literaturu, metody a techniky) vhodné pro splnění jednotlivých aktivit, využívá zkušenosti a vědomosti nabyté dříve
- uplatňuje při řešení problémů ve své tvorbě různé metody myšlení a myšlenkové operace
- snaží se porozumět zadání úkolu, získat informace potřebné k řešení problému, navrhnout způsob a varianty řešení, zdůvodnit zvolený postup a ověřit správnost zvoleného postupu
- učí se dodržovat jazykové a stylistické normy i odbornou terminologii
- postupně dosahuje jazykové způsobilosti potřebné pro pracovní uplatnění podle potřeb oboru grafický design se zaměřením na knižní grafiku a ilustraci (např. porozumí běžné odborné terminologii a pracovním pokynům v písemné i ústní formě)
- vyjadřuje se a vystupuje v souladu se zásadami kultury projevu a chování
- formuluje své myšlenky srozumitelně, souvisle, přiměřeně k danému účelu a situaci, jazykově i odborně správně, v podobě ústní, písemné i digitální
- vhodně prezentuje své názory i svou tvorbu související s realizací grafických materiálů, aktivně se účastní diskusí a obhájí své názory a postoje
- přispívá k vytváření vstřícných mezilidských vztahů a k předcházení osobním konfliktům, nepodléhá předsudkům a stereotypům v přístupu k druhým
- snaží se pracovat samostatně i v týmu a společně se podílet na realizaci výtvarného úkolu
- učí se mít odpovědný vztah ke svému zdraví, pečovat o svůj fyzický i duševní rozvoj, být si vědomi důsledků nezdravého životního stylu a závislostí
- chápe význam životního prostředí pro člověka a jedná v duchu udržitelného rozvoje
- vytváří si pozitivní vztah k hodnotám místní, národní, evropské i světové kultury
- snaží se mít přehled o možnostech uplatnění v oboru grafický design se zaměřením na knižní grafiku a ilustraci a snaží se reálně posoudit své vlastní možnosti uplatnění
- učí se efektivně aplikovat matematické postupy při řešení různých praktických úkolů v běžných situacích i při své odborné činnosti v oblasti grafického designu
- vyhodnocuje výsledky své výtvarné práce, odhaluje své nedostatky a snaží se je napravit
- přijímá hodnocení svých výtvarných výsledků, adekvátně na ně reaguje, přijímá radu i kritiku, je schopen objektivně posoudit své schopnosti v oblasti grafického designu

- ovládá potřebná digitálních zařízení, včetně nástrojů z oblasti umělé inteligence, využívá je v osobním životě i při vlastním tvůrčím procesu
- podpoří ostatní v rozvoji digitálních kompetencí potřebných pro odbornou činnost
- při spolupráci, komunikaci a sdílení informací v digitálním prostředí jedná eticky, s ohleduplností a respektem k druhým, nejen v oblasti osobní, ale i odborné
- rozpozná, kdy je potřeba zdokonalit nebo aktualizovat vlastní digitální kompetence
- nastavuje digitální technologie a způsob jejich použití podle toho, jak se mění a vyvíjejí dostupné možnosti, vlastní potřeby, pracovní prostředí a trendy v grafickém designu
- vyrovnává se s proměnlivostí digitálních technologií a posuzuje, jak vývoj technologií ovlivňuje jeho osobní život, společnost, životní prostředí i oblast grafického designu
- zvažuje rizika a přínosy proměnlivosti digitálních technologií v oblasti grafického designu
- předchází situacím ohrožujícím bezpečnost zařízení, dat a zdraví, chrání sebe i ostatní před nebezpečím v digitálním prostředí v souvislosti s odbornou činností i v osobní rovině

Průřezová témata

Občan v demokratické společnosti

Žáci jsou vedeni k tomu, aby:

- získávali schopnost jednat s lidmi podle společensky uznávaných pravidel, diskutovali o různých problémech a hledali kompromisní řešení
- osvojili si principy demokratického chování v kolektivu a respektovali názory druhých, jak v osobním životě, tak i při řešení odborných záležitostí z oblasti grafického designu
- měli vhodnou míru sebevědomí, odpovědnosti a schopnosti morálního úsudku
- přispívali k dobrému soužití lidí v multikulturní společnosti
- byli ochotni angažovat se nejen pro vlastní prospěch, ale i v zájmu jiných lidí

Člověk a životní prostředí

Žáci jsou vedeni k tomu, aby:

- získávali znalosti, dovednosti a návyky potřebné pro ochranu životního prostředí a pochopili princip udržitelného rozvoje
- osvojili si základní principy odpovědného přístupu k životnímu prostředí, jak v osobním životě, tak i v profesním jednání při odborné činnosti v oblasti grafického designu
- chápali postavení člověka v přírodě a vlivy prostředí na jeho zdraví a život
- dokázali esteticky a citově vnímat své okolí a přírodní prostředí

Člověk a svět práce

Žáci jsou vedeni k tomu, aby:

- vyzkoušeli si práci v reálných pracovních podmínkách, osvojili si nezbytné pracovní návyky a seznámili se s požadavky zaměstnavatelů v rámci své odborné praxe
- poznali svět práce s ohledem na předpokládané uplatnění v oblasti grafického designu
- uvědomili si potřebu najít si odpovídající uplatnění na pracovním trhu a reagovali na jeho měnící se nároky a podmínky
- dokázali ocenit význam vzdělání a své odborné kvalifikace v oboru grafický design
- přijímali a odpovědně plnili zadané úkoly v rámci výuky odborných předmětů

Člověk a digitální svět

Žáci jsou vedeni k tomu, aby:

- vyhledávali a zpracovávali informace v digitálním prostoru, včetně nástrojů z oblasti umělé inteligence a využívali je k dalšímu osobnostnímu a profesnímu rozvoji
- využívali při svých tvořivých činnostech potenciálu, který nabízejí digitální nástroje
- uplatňovali estetická kritéria při digitální tvorbě grafických materiálů i při posuzování výsledků této tvorby
- sdíleli prostřednictvím digitálních technologií odborná data, informace a obsah s ostatními v odborné komunitě, k tomu volili efektivní postupy, strategie a způsoby
- byli schopni využívat digitální technologie k vyjádření a obhajobě svých názorů
- snažili se využívat digitální technologie ke zvýšení svých odborných znalostí
- trvale zvyšovali svoji digitální gramotnost a využívali nové digitální technologie
- navrhovali prostřednictvím digitálních technologií taková řešení, která jim pomohou vylepšit postupy či technologie nebo jejich části v souvislosti s grafickým designem
- dokázali poradit ostatním s běžnými technickými problémy v odborné i osobní rovině
- osvojili si a dodržovali zásady informační etiky v odborném i v soukromém životě
- získaná data a informace kriticky hodnotili, posuzovali jejich spolehlivost a úplnost

Název vyučovacího předmětu:

Technologie

Kód a název oboru vzdělání:

82-41-M/05 Grafický design

Název ŠVP:

Grafický design

Ročník: 1. Počet hodin v ročníku: 34		
Výsledky vzdělávání a kompetence	Tematický celek Obsah vzdělávání	Mezipředmětové vztahy
Žák	Bezpečnost a hygiena práce (1)	
• ovládá bezpečnostní pravidla a dodržuje je	• Bezpečnost při práci s materiály, barvami, stroji, nástroji, pomůckami	• ICT
	Materiály (12)	
• uvědomuje si historické souvislosti papírových materiálů i současné použití • vyjmenuje druhy používaných materiálů, určí je a zhodnotí vlastnosti • orientuje se ve využití různých materiálů	• Papír – druhy, formáty, využití ve výtvarné praxi, historie, výroba • Druhy, vlastnosti a využití různých materiálů	• VYP • VYC • DVK • NAV • RTI • VOG • PIS • FIK • ICT
	Základní zařízení (4)	
• vyjmenuje základní zařízení, stroje, nástroje a pomůcky, popíše možnosti jejich použití • popíše možnosti použití základního zařízení, strojů, nástrojů a pomůcek • ovládá používání základního zařízení, strojů, nástrojů a pomůcek v kontextu s materiálem	• Základní zařízení, stroje, nástroje a pomůcky • Možnosti použití základního zařízení, strojů, nástrojů a pomůcek	• VYP • VYC • NAV • VOG • FIK • ICT

	Barvy (12)	
• vyjmenuje druhy barev, zhodnotí jejich vlastnosti a využití • ovládá míchání barev a orientuje se v jejich psychologickém působení • uvědomuje si princip barevného kruhu • rozlišuje nátěrové a malířské techniky	• Rozdělení barev, míchání barev a barevný kruh • Psychologické působení barev • Druhy barev a způsoby jejich nanášení • Malířské techniky	• VYP • VYC • NAV • RTI • VOG • ICT
	Klasické a moderní technologie (5)	
• rozezná jednotlivé druhy technologií • orientuje se v použití jednotlivých technologií • uvědomuje si historické spojitosti	• Druhy tradičních technologií používaných v oboru • Druhy moderních a nastupujících technologií používaných v oboru	• VYP • VYC • DVK • NAV • RTI • VOG • ICT

Pozn.: uvedený počet hodin je orientační

20. Výtvarné cvičení

Název vyučovacího předmětu:	Výtvarné cvičení
Kód a název oboru vzdělání:	82-41-M/05 Grafický design
Název ŠVP:	Grafický design
Celkový počet hodin za studium:	340
Délka a forma vzdělávání:	4 roky v denní formě
Platnost od:	1. 9. 2025 počínaje 1. ročníkem

Pojetí vyučovacího předmětu

Obsahové cíle:

Cílem odborného předmětu výtvarná příprava je rozvíjet u žáků výtvarné myšlení, estetické citění, tvůrčí schopnosti, kreativitu a získávání nových výtvarných zkušeností při práci s různými materiály a technikami. Snahou je dovést žáky k samostatnému tvůrčímu projevu a osvojení praktických dovedností, které využijí v oboru grafický design. Nabyté schopnosti uplatní při další výtvarné činnosti v oblasti grafického designu. Cílem je vést žáky k efektivnímu využití dostupných možností digitálních nástrojů pro získání inspirace a informací využitelných v rámci výtvarného cvičení.

Charakteristika učiva:

Učivo směřuje k získávání praktických dovedností při zpracování různých výtvarných materiálů. Rozvíjí kreativní myšlení, tvořivost, fantazii, výtvarné vidění a vyjadřování. Žáci se učí pracovat se základy stylizace, s kompozičními zákonitostmi, s výrazovými možnostmi výtvarných prvků a jejich vzájemnými vztahy. Jsou vedeni k vytváření výtvarných a materiálových variant, k tvůrčímu zpracování výtvarných motivů a rozvoji osobitého výtvarného projevu. Předmět souvisí s dalšími odbornými předměty v prvních dvou ročnících a připravuje žáky pro odborné předměty ve vyšších ročnících. Nabyté znalosti a dovednosti využijí v oblasti grafického designu zejména při navrhování grafické úpravy knih. Žáci využívají jako zdroj inspirace a informací dostupné digitální nástroje.

Pojetí výuky:

metody výuky:

- **motivační** – příklady z praxe, návaznost na další odborné předměty, diskuse, přednášky odborníků, návštěvy výstav, možnost využití teoretických znalostí, praktických zkušeností a dovedností, inspirace z odborných publikací a prostřednictvím digitálních nástrojů
- **fixační** – praktické procvičování, vyhledávání a osvojování nových technologických postupů, diskuse, prezentace a argumentační obhajoba vlastních názorů a nápadů ve výtvarných pracích
- **expoziční** – vysvětlování, zobecňování, uplatňování estetických zásad a principů výtvarného znázorňování, práce s odbornými časopisy, publikacemi a ukázkami z oblasti grafického designu, využívání dataprojektoru

formy výuky

- frontální
- skupinová
- individuální

Hodnocení výsledků žáků:

Základ pro hodnocení tvoří klasifikační řád, který je součástí školního řádu. k hodnocení výsledků vzdělávání se používá tradiční pětistupňová škála. Průběžné hodnocení slouží především k odhalení silných a slabých stránek a k posílení odpovědnosti za výsledek vzdělávání jak ze strany žáka, tak i učitele. Zkoušení probíhá formou hodnocení vytvořených zadaných praktických úkolů. Je zaměřeno na pozitivní motivaci, ocenění dovedností, originality prací, snahy a odborných znalostí. Rozbor výtvarných prací vede k pochopení jejich přínosu pro využití v dalších odborných předmětech. Důraz je kladen na praktické dovednosti.

Předmětem hodnocení je:

zvládnutí výtvarných dovedností, tvůrčí projev, schopnost využívat odborné vědomosti při praktických činnostech, aktivita a samostatnost

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí

Žák:

- vytváří předpoklady pro samostatnou odbornou činnost v oblasti knižní grafiky a ilustrace
- osvojuje si dovednosti využitelné pro tvorbu knižní grafiky a ilustrace
- rozvíjí schopnosti a dovednosti materiálového zpracování v různých výtvarných technikách s využitím náležitých pomůcek
- využívá výrazové možnosti různých výtvarných prvků a jejich vzájemné vztahy
- rozvíjí v rámci výtvarného cvičení své tvůrčí schopnosti, které jsou následně využity při
- navrhování grafické úpravy širokého spektra tiskovin, knižní úpravy a ilustrace
- využívá více způsobů řešení, vybírá z nich nejvhodnější varianty
- používá správným způsobem odborné pojmy a termíny z oblasti knižní grafiky a ilustrace
- vhodně prezentuje svou výtvarnou tvorbu i její souvislost s využitím v knižní grafice a ilustraci
- aktivně se účastní diskusí a obhazuje své názory a postoje
- formuluje své myšlenky srozumitelně, souvisle, přiměřeně k danému účelu a situaci, jazykově i odborně správně, v podobě ústní, písemné i digitální
- uplatňuje při řešení problémů ve své tvorbě různé metody myšlení a myšlenkové operace
- volí prostředky a způsoby (pomůcky, studijní literaturu, metody a techniky) vhodné pro splnění jednotlivých výtvarných úkolů, využívá zkušenosti a vědomosti nabyté dříve
- snaží se porozumět zadání úkolu, získat informace potřebné k řešení problému, navrhnout způsob a varianty řešení, zdůvodnit zvolený postup a ověřit správnost zvoleného postupu
- vyhodnocuje výsledky své výtvarné práce, odhaluje své nedostatky a snaží se je napravit
- přijímá hodnocení svých výtvarných výsledků, adekvátně na ně reaguje, přijímá radu i kritiku, je schopen objektivně posoudit své schopnosti v oblasti knižní grafiky a ilustrace
- má přehled o možnostech uplatnění v oboru grafický design zaměřeném na knižní grafiku a ilustraci a snaží se reálně posoudit své vlastní možnosti uplatnění
- snaží se pracovat samostatně i v týmu a společně se podílet na realizaci výtvarného úkolu
- přispívá svou výtvarnou tvorbou i chováním k vytváření dobrých mezilidských vztahů, předcházení konfliktů, popř. k jejich řešení, k odstraňování diskriminace
- vyhledává informace z oblasti grafického designu v digitálních médiích
- ovládá potřebná digitálních zařízení, včetně nástrojů z oblasti umělé inteligence a využívá je jako zdroj informací a inspirace při práci na zadaném úkolu v rámci výtvarného cvičení
- využívá digitální technologie k vlastnímu vzdělávání v oboru grafický design

- rozpozná, kdy je potřeba zdokonalit nebo aktualizovat vlastní odborné digitální kompetence
- podpoří ostatní v rozvoji digitálních kompetencí využitelných v rámci výtvarného cvičení
- nastavuje digitální technologie a způsob jejich použití podle toho, jak se mění a vyvíjejí
- dostupné možnosti, vlastní potřeby, pracovní prostředí a trendy v grafickém designu
- vyrovnává se s proměnlivostí digitálních technologií a posuzuje, jak vývoj technologií
- ovlivňuje oblast knižní grafiky a ilustrace i jeho osobní život, společnost a životní prostředí
- zvažuje rizika a přínosy proměnlivosti digitálních technologií v oblasti knižní grafiky a ilustrace
- při spolupráci, komunikaci a sdílení informací v digitálním prostředí jedná eticky, s ohleduplností a respektem k druhým, nejen v oblasti odborné, ale i osobní
- předchází situacím ohrožujícím bezpečnost zařízení, dat a zdraví, chrání sebe i ostatní před nebezpečím v digitálním prostředí v souvislosti s odbornou činností i v osobní rovině

Průřezová témata

Občan v demokratické společnosti:

- učí se vystupovat v souladu se zásadami kultury projevu a chování
- získává schopnost respektovat a akceptovat názory druhých
- rozvíjí komunikativní dovednosti jako prostředek myšlení, argumentace a dialogu
- uplatňuje etické principy demokratické společnosti

Člověk a životní prostředí:

- získává úctu k životnímu prostředí ve všech jeho formách
- rozvíjí uvědomění lidské odpovědnosti za stav životního prostředí

Člověk a svět práce:

- učí se přijímat a odpovědně plnit zadané úkoly
- získává schopnost reagovat na změny trhu práce
- připravuje se na potřebu celoživotního vzdělávání

Člověk a digitální svět:

- využívá při svých tvořivých činnostech potenciálu, který nabízejí digitální nástroje
- při zpracování odborných témat pomocí digitálních nástrojů používá estetické principy uplatňuje estetická kritéria při digitální tvorbě související s využitím výtvarného cvičení v knižní grafice a ilustraci i při posuzování výsledků této tvorby
- efektivně využívá dostupné digitální nástroje potřebné nebo vhodné pro odbornou činnost v oblasti grafického designu se zaměřením na knižní grafiku a ilustraci
- vyhledává a zpracovává informace v digitálním prostoru, včetně nástrojů z oblasti umělé inteligence a využívá je k dalšímu osobnostnímu rozvoji a profesnímu rozvoji v oblasti knižní grafiky a ilustrace
- trvale zvyšuje svoji digitální gramotnost využitelnou v oblasti knižní grafiky a ilustrace
- využívá digitální svět ke zvýšení svých odborných znalostí vhodných pro vytváření a úpravu široké škály tiskovin, včetně knižní úpravy, s využitím schopností nabytých v rámci výtvarného cvičení
- využívá digitální technologie k vyjádření, formulaci a obhajobě svých odborných názorů
- sdílí prostřednictvím digitálních technologií odborná data, informace a obsah s ostatními

- vyjadřuje se za pomoci digitálních prostředků, vytváří a upravuje vlastní digitální obsah v různých formátech, mění a zdokonaluje obsah stávajících děl s cílem vytvořit nový, originální a relevantní obsah v oblasti knižní grafiky a ilustrace i v osobní rovině
- využívá nové digitální technologie a používá je k dalšímu studiu ve svém oboru
- navrhuje prostřednictvím digitálních technologií taková řešení, která mu pomohou vylepšit postupy či technologie nebo jejich části v souvislosti s knižní grafikou a ilustrací
- dokáže poradit ostatním s běžnými technickými problémy v odborné i osobní oblasti
- osvojuje si a dodržuje zásady informační etiky nejen v odborné, ale i v soukromé rovině získává, posuzuje, spravuje, sdílí a sděluje data, informace a digitální obsah v různých formátech v odborné komunitě, k tomu volí efektivní postupy, strategie a způsoby

Název vyučovacího předmětu:

Výtvarné cvičení

Kód a název oboru vzdělání:

82-41-M/05 Grafický design

Název ŠVP:

Grafický design

Ročník: 1. Počet hodin v ročníku: 170		
Výsledky vzdělávání a kompetence	Tematický celek Obsah vzdělávání	Mezipředmětové vztahy
Žák	Bezpečnost při práci (2)	
• zná a dodržuje pravidla BOZP • zná a dodržuje bezpečnost při práci s materiály a pomůckami	• seznámení s BOZP • seznámení s bezpečností při práci s materiály a pomůckami	• ICT
	Práce s materiály (43)	
• ovládá práci s výtvarnými materiály a pomůckami • ovládá základy stylizace a vytváří jednoduché stylizační studie • tvoří různé varianty návrhů • využívá výtvarný materiál k realizaci vlastního návrhu • uplatňuje možnosti různých materiálů	• práce s výtvarným materiálem a pomůckami • navrhování jednoduchých geometrických stylizací • návrhy v několika variantách • realizace výsledných návrhů • možnosti výtvarného zpracování různých materiálů	• TEC • VYP • DVK • ICT
	Kompoziční zákonitosti (80)	
• uplatňuje základy kompozice • ovládá kompoziční řešení • ovládá znalosti o symetrii a asymetrii • uplatňuje znalosti o optickém středu a zlatém řezu, uplatňuje rytmus • pracuje s geometrickou kompozicí • uplatňuje postupy stylizace • ovládá realizaci podle návrhů • umí argumentačně obhájit vlastní dílo	• základy kompozice • rozvržení kompozice • symetrie, asymetrie • optický střed, zlatý řez, rytmus • základy geometrické kompozice • stylizační studie přírodních nebo technických námětů • návrhy a zpracování stylizovaných objektů reálného základu	• TEC • VYP • DVK • ICT
	Tvar, linie, barva (45)	
• umí výtvarně pracovat s výrazovými možnostmi výtvarných prvků • uplatňuje vzájemné vztahy mezi jednotlivými výtvarnými prvky • uplatňuje a ovládá barevné řešení	• charakteristika a výrazové možnosti výtvarných prvků • vzájemné vztahy mezi jednotlivými výtvarnými prvky • barevný kontrast a soulad	• TEC • VYP • PIS • DVK • ICT

• využívá různé způsoby nanášení barev • vytváří kompoziční cvičení s využitím výtvarných výrazových prvků • využívá vlastní návrhy k tvorbě cílového zpracování	• způsoby nanášení barev • kompoziční cvičení s využitím výtvarných výrazových prvků • návrhy v několika variantách • realizace výsledných návrhů	
--	--	--

Pozn.: uvedený počet hodin je orientační

Název vyučovacího předmětu: Výtvarné cvičení
Kód a název oboru vzdělání: 82-41-M/05 Grafický design
Název ŠVP: Grafický design

Ročník: 2. Počet hodin v ročníku: 170		
Výsledky vzdělávání a kompetence	Tematický celek Obsah vzdělávání	Mezipředmětové vztahy
Žák	Bezpečnost při práci (2)	
• zná a dodržuje pravidla BOZP • zná a dodržuje bezpečnost při práci s materiály a pomůckami	• seznámení s BOZP • seznámení s bezpečností při práci • s materiály a pomůckami	• ICT
	Kompozice (43)	
• vytváří vlastní návrhy dle zadání • umí pracovat s kompozičními prvky • tvoří různé varianty návrhů • využívá znalosti o možnostech výtvarných technik a materiálů • zvolí vhodné techniky a materiály pro cílové zpracování	• navrhování kompozičního řešení podle zadání • zpracování jednotlivých kompozičních prvků • varianty kompozičního řešení • realizace v různých výtvarných materiálech a technikách	• VYP • TEC • PIS • DVK • ICT
	Stylizace (80)	
• ovládá navrhování výtvarných motivů dle zadání • pracuje s reálnými předlohami • tvoří návrhy v několika variantách • využívá znalosti o možnostech výtvarných technik a materiálů • umí dle vlastního návrhu vytvořit stylizaci zadaného motivu	• rostlinné, zvířecí, architektonické nebo technické motivy • navrhování volných výtvarných stylizací dle reálných předloh • návrhy různých výtvarných a materiálůvých variant • realizace jednotlivých prvků a motivů	• VYP • TEC • PIS • DVK • ICT
	Výtvarný projekt (45)	
• umí promyšleně pracovat s náročnějším návrhem a řešením • orientuje se v možnostech výtvarného a materiálůvého zpracování • ovládá realizaci vybrané varianty • umí argumentačně obhájit své dílo	• návrh výtvarného projektu na dané téma • soulad hlavní myšlenky díla a výtvarného pojetí • různé varianty výtvarného a materiálůvého řešení • realizace výtvarného projektu	• VYP • TEC • PIS • DVK • ICT

Pozn.: uvedený počet hodin je orientační

21. Technické kreslení

Název vyučovacího předmětu:	Technické kreslení
Kód a název oboru vzdělání:	82-41-M/05 Grafický design
Název ŠVP:	Grafický design
Celkový počet hodin za studium:	34 hodin
Délka a forma vzdělávání:	1 rok v denní formě
Platnost od:	1. 9. 2025 počínaje 1. ročníkem

Pojetí vyučovacího předmětu

Obecné cíle:

Předmět technická dokumentace přímo navazuje na rozvoj klíčových kompetencí a dovedností, které jsou nezbytné pro zvládnutí práce s technickými plány, technickými normami a různými formáty odborné komunikace.

Cílem vzdělávání v předmětu technická dokumentace je rozvoj schopnosti vytvářet, interpretovat a aplikovat technické kresby a dokumenty. Žáci jsou vedeni k systematickému a přesnému zpracování technických informací a k jejich efektivnímu využití v praktických i profesních situacích.

V předmětu technické kreslení mají žáci pochopit význam výuky v souvislosti s oborem vzdělávání a vytvořit si základní představu o obrazování prostoru do roviny nejvhodnější zobrazovací metodou. Tento předmět vyžaduje pečlivost a přesnost.

Technické kreslení rozvíjí schopnost žáků analyzovat a řešit problémy, které vyžadují kombinaci teoretických znalostí a praktických dovedností. Velký důraz je kladen na spolupráci, preciznost a schopnost kriticky hodnotit technické informace.

Důležitou součástí vzdělávání je také rozvoj digitální kompetence, která je nezbytná pro moderní práci v oblasti techniky. Žáci se učí pracovat s různými digitálními nástroji a platformami pro tvorbu, sdílení a interpretaci technických dokumentů. Přitom se zaměřují na etické aspekty používání technologií a respektují autorská práva.

Vzdělávání směřuje k tomu, aby žáci:

- Uplatňovali technické dovednosti v rovině recepce, reprodukce a interpretace technické dokumentace.
- Využívali odborných vědomostí a dovedností v praktickém životě, vyjadřovali se srozumitelně a souvisle, formulovali a obhajovali své návrhy a řešení.
- Chápali význam precizního zpracování technické dokumentace pro společenské a pracovní uplatnění; získávali a kriticky hodnotili informace z různých zdrojů, včetně těch digitálních, a předávali je vhodným způsobem s ohledem na jejich uživatele; tvořili vlastní technické materiály, které budou relevantní a přesné.
- Byli schopni rozlišovat mezi fakty a hypotézami, rozpoznávat nepřesnosti nebo chyby v technických podkladech a kriticky hodnotit informace z internetu a dalších zdrojů.
- Chápali technickou dokumentaci jako nástroj, který odráží historický a kulturní vývoj techniky.
- Využívali digitální technologie jako nástroj pro učení, tvorbu, komunikaci a spolupráci, přičemž si uvědomují jejich možnosti i rizika.

Charakteristika učiva:

Předmět technické kreslení připravuje žáky k tomu, aby byli schopni zobrazovat a zpracovávat své návrhy do grafické podoby a tyto kompetence efektivně využívali i v jiných předmětech, v dalším studiu, v soukromém a občanském životě.

Pojetí výuky:**metody výuky**

- **motivační** – využití v praxi, ukázky a příklady uplatnění, možnosti využití v ostatních předmětech a tematických celcích
- **fixační** – opakování na praktických příkladech, společná řešení a rozborů úloh, samostatné práce
- **expoziční** – popisy (postupů při algoritmizaci úloh), vysvětlování (postupů a činností u jednotlivých úloh), využití prostorových modelů těles

formy výuky

- stěžejní formou výuky je individuální práce žáka ve třídě
- těžiště výuky spočívá v pečlivém rýsování jednotlivých úloh
- ve výuce je kladen důraz na samostatnou práci

Hodnocení výsledků žáků:

Základem pro hodnocení je průběžná klasifikace zadávaných úkolů, důraz je kladen především na osvojení si jednotlivých postupů. Každý tematický celek je zakončen prověřovací prací.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí:

- zvládá zobrazení jednotlivých jednoduchých útvarů do roviny
- využívá úloh z technického kreslení jako prostředek k řešení praktických úloh v jiných předmětech
- využívá více způsobů řešení, vybírá nejvhodnější varianty v závislosti na konkrétním příkladu
- samostatně řeší úlohy, využívá prostor pro navrzení vlastního řešení
- zná základní pojmy z oboru technického kreslení

Průřezová témata**Občan v demokratické společnosti:**

- upevňuje si principy demokratického rozhodování
- rozvíjí představivost, přesnost vyjadřování, přesnost čtení textu a pochopení významu přečteného textu

Člověk a životní prostředí:

- uvědomuje si odpovědnost za stav životního prostředí

Člověk a svět práce:

- přijímá a odpovědně plní svěřené úkoly
- rozvíjí jazykové dovednosti

Člověk a digitální svět:

- v odborné oblasti jsou žáci vedeni k efektivnímu využívání digitálních nástrojů potřebných nebo vhodných pro odborné činnosti.
- využívá multimediální programy pro zvýšení funkční mediální gramotnosti
- vyhledává a zpracovává informace na internetu a využívá je k dalšímu studiu
- sdíleli prostřednictvím digitálních technologií data, informace a obsah s ostatními;
- používali digitální technologie pro spolupráci a společné vytváření zdrojů a znalostí.

Název vyučovacího předmětu:

Technické kreslení

Kód a název oboru vzdělání:

82-41-M/05 Grafický design

Název ŠVP:

Grafický design

Ročník: 1. Počet hodin v ročníku: 34		
Výsledky vzdělávání a kompetence	Tematický celek Obsah vzdělávání	Mezipředmětové vztahy
Žák	Úvod do technického kreslení (2)	
• pochopí význam výuky technického kreslení v kontextu s historickým vývojem a výtvarnou praxí	• význam technického kreslení • kreslení ve výtvarné praxi; představení výukového bloku, organizace výuky, studijní pomůcky	• VYP • DEU
	Technická skica – kresba (24)	
• zpracovává technické skici podle zadání, předloh a vlastních návrhů • k vyjádření používá pouze kresebné techniky, umí vytvořit náčrt a skicu • učí se pravidla technického jazyka • modeluje vzájemnou polohu základních geometrických útvarů	• pojmy skica–kresba–technická skica–technická kresba/rýsování • rovinné a prostorové objekty–vzájemné vztahy • 3D objekty–vnější a vnitřní prostor, světlo, stín, vržený stín • síť těles • perspektiva úběžníková, jedno a dvou bodová, v umění a praxi • základní technická zobrazení–nárys, půdorys, bokorys • základní pojmy–horizont a úběžník, typy čar, kótování, řezy a průřezy, formát–měřítko, legenda, materiály	• Využití znalostí geometrie 2.stupně ZŠ • TEC • VYP • NAV • MAT
	Technická kresba/rýsování tužkou (8)	
• používá potřebné rýsovací pomůcky • zobrazuje jednotlivé geometrické prvky a jejich vzájemné vztahy • zhotovuje a čte technický výkres • ovládá způsoby zobrazování a druhy • promítání, technické zobrazování a základy kótování	• technický výkres – druhy technických výkresů, formáty technických výkresů • kompoziční cvičení • perspektiva úběžníková, jedno a dvou bodová, v umění a praxi • kótování technických výkresů	• TEC • VYP • VYC

Pozn.: uvedený počet hodin je orientační

22. Typografie

Název vyučovacího předmětu:	Typografie
Kód a název oboru vzdělání:	82-41-M/05 Grafický design
Název ŠVP:	Grafický design
Celkový počet hodin za studium:	124
Délka a forma vzdělávání:	4 roky v denní formě
Platnost od:	1. 9. 2025 počínaje 1. ročníkem

Pojetí vyučovacího předmětu

Obsahové cíle:

Cílem odborného předmětu typografie je vytváření předpokladů pro samostatnou tvořivou činnost v oblasti knižní grafiky a ilustrace. Cílem předmětu je rozvíjet kreativitu a nápaditost při tvorbě typografické úpravy knih a jiných grafických materiálů. Vyučování předmětu směřuje rovněž ke kultivované práci s typografickým písmem. Cílem je vést žáky k efektivnímu využití všech možností digitálních technologií.

Charakteristika učiva:

Učivo vede žáky k osvojení dovedností a znalostí, jež jsou využity při tvorbě typografické úpravy knih a dalších grafických materiálů. Žáci se zabývají tvorbou textových a grafických prvků, pozornost je věnována typografickému písmu a aktuálním trendům v oblasti knižní grafiky a ilustrace. Žáci si na praktických úkolech ověřují znalosti z oblasti grafického designu a poznatky o současném pojetí grafického oboru. Předmět úzce navazuje na další odborné výtvarné předměty. Žáci využívají ve své tvorbě konstruktivně a účelně dostupné digitální technologie.

Pojetí výuky:

metody výuky

- **motivační** – příklady z praxe, návaznost na další odborné předměty, možnost využití teoretických znalostí, praktických zkušeností a dovedností
- **fixační** – nácvik dovedností, samostatná realizační práce, prezentace vlastních nápadů, využívání informací a inspirace z odborné literatury, odborných časopisů a prostřednictvím digitálních nástrojů
- **expoziční** – vysvětlování jevů, vztahů a souvislostí, zobecňování, návod k postupu, grafické znázorňování, prezentace a popis ukázek, diskuse o současných trendech v oblasti knižní grafiky a ilustrace, využívání dataprojektoru

formy výuky

- frontální
- skupinová
- individuální

Hodnocení výsledků žáků:

Základ pro hodnocení tvoří klasifikační řád, který je součástí školního řádu. k hodnocení výsledků vzdělávání se používá tradiční pětistupňová škála. Průběžné hodnocení slouží především k odhalení silných a slabých stránek a k posílení odpovědnosti za výsledek vzdělávání jak ze

strany žáka, tak i učitele. Hodnocení výtvarných prací vede k pochopení jejich přínosu pro využití v dalších odborných předmětech. Důraz je kladen na praktické dovednosti.

Předmětem hodnocení je:

- zvládnutí praktických úkolů, schopnost využívat teoretických vědomostí při praktických dovednostech, aktivita a samostatnost

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí:

Žák:

- efektivně používá programové vybavení využitelné v oboru grafický design a jeho možnosti a všechny dostupné digitální technologie
- osvojuje si dovednosti potřebné k realizaci typografické úpravy grafických materiálů
- využívá nabytých vědomostí a dovedností při realizaci úkolů a jejich finálního zpracování
- má pozitivní vztah k učení, získávání nových vědomostí a praktických dovedností
- využívá ke svému učení různé informační a inspirační zdroje, včetně svých zkušeností i zkušeností jiných lidí
- sleduje a hodnotí pokrok při dosahování cílů svého učení, přijímá hodnocení výsledků svého učení od jiných lidí
- volí prostředky a způsoby (pomůcky, studijní literaturu, metody a techniky) vhodné pro splnění jednotlivých aktivit, využívá zkušenosti a vědomosti nabyté dříve
- uplatňuje při řešení problémů ve své tvorbě různé metody myšlení a myšlenkové operace
- snaží se porozumět zadání úkolu, získat informace potřebné k řešení problému, navrhnout způsob a varianty řešení, zdůvodnit zvolený postup a ověřit správnost zvoleného postupu
- učí se dodržovat jazykové a stylistické normy i odbornou terminologii
- postupně dosahuje jazykové způsobilosti potřebné pro pracovní uplatnění podle potřeb oboru grafický design se zaměřením na knižní grafiku a ilustraci (např. porozumí běžné odborné terminologii a pracovním pokynům v písemné i ústní formě)
- vyjadřuje se a vystupuje v souladu se zásadami kultury projevu a chování
- formuluje své myšlenky srozumitelně, souvisle, přiměřeně k danému účelu a situaci, jazykově i odborně správně, v podobě ústní, písemné i digitální
- vhodně prezentuje své názory i svou tvorbu související s realizací grafických materiálů, aktivně se účastní diskusí a obhajuje své názory a postoje
- přispívá k vytváření vstřícných mezilidských vztahů a k předcházení osobním konfliktům, nepodléhá předsudkům a stereotypům v přístupu k druhým
- snaží se pracovat samostatně i v týmu a společně se podílet na realizaci výtvarného úkolu
- učí se mít odpovědný vztah ke svému zdraví, pečovat o svůj fyzický i duševní rozvoj, být si vědomi důsledků nezdravého životního stylu a závislostí
- chápe význam životního prostředí pro člověka a jedná v duchu udržitelného rozvoje
- vytváří si pozitivní vztah k hodnotám místní, národní, evropské i světové kultury
- snaží se mít přehled o možnostech uplatnění v oboru grafický design se zaměřením na knižní grafiku a ilustraci a snaží se reálně posoudit své vlastní možnosti uplatnění
- učí se efektivně aplikovat matematické postupy při řešení různých praktických úkolů v běžných situacích i při své odborné činnosti v oblasti knih a jiných grafických materiálů
- vyhodnocuje výsledky své výtvarné práce, odhaluje své nedostatky a snaží se je napravit
- přijímá hodnocení svých výtvarných výsledků, adekvátně na ně reaguje, přijímá radu i kritiku, je schopen objektivně posoudit své schopnosti v oblasti knižní grafiky a dalších grafických materiálů

- ovládá potřebná digitálních zařízení, včetně nástrojů z oblasti umělé inteligence, využívá je v osobním životě i při vlastním tvůrčím procesu
- podpoří ostatní v rozvoji digitálních kompetencí při tvorbě grafických materiálů
- při spolupráci, komunikaci a sdílení informací v digitálním prostředí jedná eticky, s ohleduplností a respektem k druhým, nejen v oblasti osobní, ale i odborné
- rozpozná, kdy je potřeba zdokonalit nebo aktualizovat vlastní digitální kompetence
- nastavuje digitální technologie a způsob jejich použití podle toho, jak se mění a vyvíjejí dostupné možnosti, vlastní potřeby, pracovní prostředí a trendy v grafickém designu
- vyrovnává se s proměnlivostí digitálních technologií a posuzuje, jak vývoj technologií ovlivňuje jeho osobní život, společnost, životní prostředí i oblast grafického designu
- zvažuje rizika a přínosy proměnlivosti digitálních technologií v oblasti propagační grafiky
- předchází situacím ohrožujícím bezpečnost zařízení, dat a zdraví, chrání sebe i ostatní před nebezpečím v digitálním prostředí v souvislosti s odbornou činností i v osobní rovině

Průřezová témata

Občan v demokratické společnosti

Žáci jsou vedeni k tomu, aby:

- získávali schopnost jednat s lidmi podle společensky uznávaných pravidel, diskutovali o různých problémech a hledali kompromisní řešení
- osvojili si principy demokratického chování v kolektivu a respektovali názory druhých, jak v osobním životě, tak i při řešení odborných záležitostí z oblasti grafického designu
- měli vhodnou míru sebevědomí, odpovědnosti a schopnosti morálního úsudku
- přispívali k dobrému soužití lidí v multikulturní společnosti
- byli ochotni angažovat se nejen pro vlastní prospěch, ale i v zájmu jiných lidí

Člověk a životní prostředí

Žáci jsou vedeni k tomu, aby:

- získávali znalosti, dovednosti a návyky potřebné pro ochranu životního prostředí a pochopili princip udržitelného rozvoje
- osvojili si základní principy odpovědného přístupu k životnímu prostředí, jak v osobním životě, tak i v profesním jednání při odborné činnosti v oblasti grafického designu
- chápali postavení člověka v přírodě a vlivy prostředí na jeho zdraví a život
- dokázali esteticky a citově vnímat své okolí a přírodní prostředí

Člověk a svět práce

Žáci jsou vedeni k tomu, aby:

- vyzkoušeli si práci v reálných pracovních podmínkách, osvojili si nezbytné pracovní návyky a seznámili se s požadavky zaměstnavatelů v rámci své odborné praxe
- poznali svět práce s ohledem na předpokládané uplatnění v oblasti knižní grafiky a ilustrace
- uvědomili si potřebu najít si odpovídající uplatnění na pracovním trhu a reagovali na jeho měnící se nároky a podmínky
- dokázali ocenit význam vzdělání a své odborné kvalifikace v oboru grafický design
- přijímali a odpovědně plnili zadané úkoly v rámci výuky odborných předmětů

Člověk a digitální svět

Žáci jsou vedeni k tomu, aby:

- vyhledávali a zpracovávali informace v digitálním prostoru, včetně nástrojů z oblasti umělé inteligence a využívali je k dalšímu osobnostnímu a profesnímu rozvoji
- využívali při svých tvořivých činnostech potenciálu, který nabízejí digitální nástroje
- uplatňovali estetická kritéria při digitální tvorbě grafických materiálů i při posuzování výsledků této tvorby
- sdíleli prostřednictvím digitálních technologií odborná data, informace a obsah s ostatními v odborné komunitě, k tomu volili efektivní postupy, strategie a způsoby
- byli schopni využívat digitální technologie k vyjádření a obhajobě svých názorů
- snažili se využívat digitální technologie ke zvýšení svých odborných znalostí
- trvale zvyšovali svoji digitální gramotnost a využívali nové digitální technologie
- navrhovali prostřednictvím digitálních technologií taková řešení, která jim pomohou vylepšit postupy či technologie nebo jejich části v souvislosti s grafickým designem
- dokázali poradit ostatním s běžnými technickými problémy v odborné i osobní rovině
- osvojili si a dodržovali zásady informační etiky v odborném i v soukromém životě
- získaná data a informace kriticky hodnotili, posuzovali jejich spolehlivost a úplnost

Název vyučovacího předmětu:

Typografie

Kód a název oboru vzdělání:

82-41-M/05 Grafický design

Název ŠVP:

Grafický design

Ročník: 3. Počet hodin v ročníku: 68		
Výsledky vzdělávání a kompetence	Tematický celek Obsah vzdělávání	Mezipředmětové vztahy
Žák	Základy typografie (8)	
• Seznamuje se s klasifikací tiskových písem dle Solpery a dle klasifikace ATYPI • Akceptuje historický základ	• Klasifikace tiskových písem dle Solpery • Klasifikace ATYPI • Historický základ	• PRO • NAV • DVK
	Konstruování písma (20)	
• Využívá poznatky o rodinách písma • Konstruuje grotesk a antikvu • Vytváří pozitiv, negativ a obrys	• Rodina písma • Grotesk • Antikva • Pozitiv, negativ, obrys	• PRO • NAV • RTI • VOG • FIK
	Základy typografické úpravy (20)	
• Respektuje zákonitosti textové kompozice • Upravuje plochu dle zákonitosti textové kompozice	• Zákonitosti textové kompozice • Základy grafické úpravy plochy	• PRO • NAV • RTI • VOG • FIK • ČJL

Pozn.: uvedený počet hodin je orientační

Název vyučovacího předmětu:

Typografie

Kód a název oboru vzdělání:

82-41-M/05 Grafický design

Název ŠVP:

Grafický design

Ročník: 4. Počet hodin v ročníku: 56		
Výsledky vzdělávání a kompetence	Tematický celek Obsah vzdělávání	Mezipředmětové vztahy
Žák	Typografická úprava tiskovin (6)	
- Seznamuje se s typografickou úpravou textu - Zabývá se pravidly sazby - Rozlišuje druhy tiskovin dle jejich využití	- Typografická úprava textu - Pravidla sazby - Druhy tiskovin dle jejich využití	- PRO - NAV - RTI
	Forma a obsah tiskovin (10)	
- Pracuje se zákonitostmi spojení textu a obrazu - Vybírá písmo a využívá mísení písem	- Zákonitosti spojení obrazu a textu v tiskovinách - Písmo a jeho výběr, mísení písem	- PRO - NAV - RTI - VOG - DVK
	Tiskoviny s použitím písma (20)	
- Vytváří drobné grafické materiály s použitím písma - Realizuje typografický plakát	- Drobné grafické materiály s použitím písma - Typografický plakát	- PRO - NAV - RTI - VOG - DVK
	Grafické materiály s použitím písma a obrazu (20)	
- Tvoří experimentální autorské písmo - Zabývá se tvorbou grafických materiálů s využitím vlastního typu písma a obrazu	- Experimentální autorské písmo - Grafické materiály s využitím vlastního typu písma a obrazu	- PRO - NAV - RTI - VOG - DVK - ČJL

Pozn.: uvedený počet hodin je orientační

23. Navrhování

Název vyučovacího předmětu:	Navrhování
Kód a název oboru vzdělání:	82-41-M/05 Grafický design
Název ŠVP:	Grafický design
Celkový počet hodin za studium:	248
Délka a forma vzdělávání:	4 roky v denní formě
Platnost od:	1. 9. 2025 počínaje 1. ročníkem

Pojetí vyučovacího předmětu

Obsahové cíle:

Odborný předmět navrhování vytváří předpoklady pro samostatnou tvořivou činnost v odvětví knižní grafiky a ilustrace. Cílem předmětu je rozvíjet kreativitu a nápaditost pro výtvarné ztvárnění návrhů ilustrací a grafické úpravy knih. Při tvorbě návrhů žáci efektivně využívají všechny dostupné možnosti digitálních nástrojů pro získání informací využitelných v oblasti grafického designu.

Charakteristika učiva:

Žáci si osvojují poznatky současného pojetí grafického designu. Teoretické poznatky o kompozici, barvách a výtvarných technikách si žáci ověřují na praktických úkolech. Vytváří návrhy ilustrací a řeší celkovou grafickou úpravu knihy a dalších druhů tiskovin. Vyučování předmětu směřuje rovněž k dovednosti kultivovaně se vyjadřovat a obhajovat své práce a názory. Předmět navazuje na další odborné předměty a úzce souvisí zejména s realizační tvorbou ilustrační. Žáci využívají ve své tvorbě konstruktivně a účelně dostupné digitální technologie.

Pojetí výuky:

metody výuky

- **motivační** – využití výtvarných znalostí, návaznost na další výtvarné předměty, praktické zkušenosti, studium odborné literatury
- **fixační** – procvičování dovedností, samostatné návrhové práce, vyhledávání informací z oblasti odborné literatury i na internetu
- **expoziční** – vysvětlování, diskuse o současných trendech v oblasti knižní grafiky a ilustrace, prezentace vlastních nápadů a názorů, obhajoba vlastní tvorby

formy výuky

- skupinová
- individuální

Hodnocení výsledků žáků:

Základ pro hodnocení tvoří klasifikační řád, který je součástí školního řádu. k hodnocení výsledků vzdělávání se používá tradiční pětistupňová škála. Průběžné hodnocení slouží především k odhalení silných a slabých stránek a k posílení odpovědnosti za výsledek vzdělávání jak ze strany žáka, tak i učitele. Hodnocení výtvarných prací vede k pochopení jejich přínosu pro využití v dalších výtvarných předmětech. Důraz je kladen na praktické dovednosti.

Předmětem hodnocení je:

- zvládnutí praktického základu učiva, schopnost využívat teoretických vědomostí při praktických dovednostech, aktivita a samostatnost

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí:

Žák:

- osvojuje si dovednosti potřebné pro rozvíjení vlastních výtvarných aktivit v oblasti navrhování ilustrací a grafické úpravy knih
- využívá nabytých vědomostí a dovedností při realizaci úkolů a jejich finálního zpracování
- přijímá hodnocení svých výsledků, adekvátně na ně reaguje, přijímá radu i kritiku, je schopen objektivně posoudit své odborné schopnosti
- používá programové vybavení využitelné v oboru grafický design a jeho možnosti
- využívá všechny dostupné digitální technologie při zpracování grafické úpravy tiskovin, úpravy knih a realizaci ilustrací.
- používá správným způsobem odborné pojmy a termíny z oblasti knižní grafiky a ilustrace
- vhodně prezentuje svou tvorbu související s navrhováním a realizací grafické úpravy knih a tiskovin, aktivně se účastní diskusí a obhajuje své názory a postoje
- formuluje své myšlenky srozumitelně, souvisle, přiměřeně k danému účelu a situaci, jazykově i odborně správně, v podobě ústní, písemné i digitální
- uplatňuje při řešení problémů ve své tvorbě různé metody myšlení a myšlenkové operace
- volí prostředky a způsoby (pomůcky, studijní literaturu, metody a techniky) vhodné pro splnění jednotlivých výtvarných úkolů, využívá zkušenosti a vědomosti nabyté dříve
- snaží se porozumět zadání úkolu, získat informace potřebné k řešení problému, navrhnout způsob a varianty řešení, zdůvodnit zvolený postup a ověřit správnost zvoleného postupu
- vyhodnocuje výsledky své výtvarné práce, odhaluje své nedostatky a snaží se je napravit
- přijímá hodnocení svých výtvarných výsledků, adekvátně na ně reaguje, přijímá radu i kritiku, je schopen objektivně posoudit své schopnosti v oblasti knižní grafiky a ilustrace
- má přehled o možnostech uplatnění v oboru grafický design zaměřeném na knižní grafiku a ilustraci a snaží se reálně posoudit své vlastní možnosti uplatnění
- snaží se pracovat samostatně i v týmu a společně se podílet na realizaci výtvarného úkolu
- přispívá svou výtvarnou tvorbou i chováním k vytváření dobrých mezilidských vztahů,
- k předcházení konfliktů, popř. k jejich řešení, k odstraňování diskriminace
- vyhledává informace z oblasti grafického designu v odborné literatuře a digitálních médiích
- ovládá potřebná digitální zařízení, včetně nástrojů z oblasti umělé inteligence, využívá je při práci na zadaném úkolu z oblasti knižní grafiky a ilustrace
- využívá digitální technologie k vlastnímu vzdělávání v oboru grafický design
- rozpozná, kdy je potřeba zdokonalit nebo aktualizovat vlastní odborné digitální kompetence
- podpoří ostatní v rozvoji digitálních kompetencí při tvorbě knižní grafiky a ilustrace
- nastavuje digitální technologie a způsob jejich použití podle toho, jak se mění a vyvíjejí dostupné možnosti, vlastní potřeby, pracovní prostředí a trendy v grafickém designu
- vyrovnává se s proměnlivostí digitálních technologií a posuzuje, jak vývoj technologií ovlivňuje oblast knižní grafiky a ilustrace i jeho osobní život, společnost a životní prostředí
- zvažuje rizika a přínosy proměnlivosti digitálních technologií v oblasti knižní grafiky a ilustrace
- při spolupráci, komunikaci a sdílení informací v digitálním prostředí jedná eticky, s ohleduplností a respektem k druhým, nejen v oblasti odborné, ale i osobní
- předchází situacím ohrožujícím bezpečnost zařízení, dat a zdraví, chrání sebe i ostatní před nebezpečím v digitálním prostředí v souvislosti s odbornou činností i v osobní rovině

Průřezová témata

Občan v demokratické společnosti:

- učí se komunikovat v souladu se zásadami kultury projevu a chování
- učí se respektovat a akceptovat názory druhých
- učí se akceptovat a rozvíjet principy demokratického rozhodování v kolektivu
- rozvíjí komunikativní dovednosti jako prostředek myšlení, argumentace a dialogu

Člověk a životní prostředí:

- získává úctu k životu ve všech jeho formách
- učí se orientovat v celosvětových problémech lidstva
- uvědomí si svoji lidskou odpovědnost za stav životního prostředí

Člověk a svět práce:

- přijímá a odpovědně plní zadané úkoly
- učí se reagovat na změny trhu práce
- uvědomuje si potřebu stálého vzdělávání a prohlubování dovedností

Člověk a digitální svět:

- využívá při svých tvořivých činnostech potenciálu, který nabízejí digitální nástroje
- uplatňuje estetická kritéria při digitální tvorbě knižní grafiky a ilustrace i při posuzování
- výsledků této tvorby
- efektivně využívá dostupné digitální nástroje potřebné nebo vhodné pro odbornou činnost
- v oblasti grafického designu se zaměřením na knižní grafiku a ilustraci vyhledává a zpracovává informace v digitálním prostoru, včetně nástrojů z oblasti umělé inteligence a využívá je k dalšímu osobnostnímu rozvoji a profesnímu rozvoji v oblasti grafické úpravy tiskovin, knižní grafiky a ilustrace
- využívá digitální svět ke zvýšení svých odborných znalostí vhodných pro vytváření široké škály tiskovin, knižní grafiky a ilustrace
- trvale zvyšuje svoji digitální gramotnost využitelnou při tvorbě knižní grafiky a ilustrace
- využívá digitální technologie k vyjádření, formulaci a obhajobě svých odborných názorů
- sdílí prostřednictvím digitálních technologií odborná data, informace a obsah s ostatními
- vyjadřuje se za pomoci digitálních prostředků, vytváří a upravuje vlastní digitální obsah v různých formátech, mění a zdokonaluje obsah stávajících děl s cílem vytvořit nový, originální a relevantní obsah v oblasti knižní grafiky i v osobní rovině
- využívá nové digitální technologie a používá je k dalšímu studiu ve svém oboru
- navrhuje prostřednictvím digitálních technologií taková řešení, která mu pomohou vylepšit postupy či technologie nebo jejich části v souvislosti s knižní grafikou a ilustrací
- dokáže poradit ostatním s běžnými technickými problémy v odborné i osobní rovině
- osvojuje si a dodržuje zásady informační etiky nejen v odborné, ale i v soukromé rovině
- získává, posuzuje, spravuje, sdílí a sděluje data, informace a digitální obsah v různých formátech v odborné komunitě, k tomu volí efektivní postupy, strategie a způsoby

Název vyučovacího předmětu:

Navrhování

Kód a název oboru vzdělání:

82-41-M/05 Grafický design

Název ŠVP:

Grafický design

Ročník: 3. Počet hodin v ročníku: 136		
Výsledky vzdělávání a kompetence	Tematický celek Obsah vzdělávání	Mezipředmětové vztahy
Žák	Návrh pro jednostránkovou ilustraci (16)	
- výtvarně vnímá, myslí a samostatně vyjadřuje vlastní výtvarný názor - vytváří kresebné studie - navrhuje stylizovanou ilustraci	- Návrh ilustrace pojmu nebo slova - Kompoziční kresebné a barevné studie - Abstrahující a stylizační studie	- RTI - TYP - ICT
	Didaktická kresba (36)	
- ovládá studijní kresbu podle skutečnosti - hledá a využívá inspirační zdroje - využívá kreslířské a malířské techniky	- Kresebné studie v kontextu s řešením zadaného úkolu - Kresba pro naučnou literaturu	- RTI - TYP - TEK - ICT
	Návrhy pro knižní ilustraci (24)	
- využívá výtvarné a výrazové možnosti jednotlivých médií, technik, technologií a materiálů - ovládá zásady kompozice a uplatňuje je v příslušných souvislostech	- Kompoziční kresebné, barevné, písmové studie - Návrhy souboru ilustrací pro grafické techniky	- RTI - VOG - FIK - ICT
	Stylizované návrhy užité grafiky (28)	
- ovládá postupy stylizace a abstrakce, využívá je při řešení návrhu grafické značky, logotypu, piktogramu - ovládá využívání variačního principu - využívá výtvarné a výrazové možnosti jednotlivých médií a technik	- Abstrahující a stylizační studie - Grafické řešení symbolu, znaku - Výstavba tvaru a plochy, struktura a barevnost jednotlivých prvků, kombinatorika	- RTI - TYP - VOG - ICT
	Ilustrace jako doplněk textu (32)	
- samostatně experimentuje při řešení úkolu, uplatňuje netradiční myšlenky a metody práce - řeší ucelenou výtvarnou koncepci	- Návrhy ilustrací pro realizaci v PC grafice - Návrh celkové grafické úpravy	- RTI - TYP - VOG - FIK - ICT

Pozn.: uvedený počet hodin je orientační

Název vyučovacího předmětu:

Navrhování

Kód a název oboru vzdělání:

82-41-M/05 Grafický design

Název ŠVP:

Grafický design

Ročník: 4. Počet hodin v ročníku: 112		
Výsledky vzdělávání a kompetence	Tematický celek Obsah vzdělávání	Mezipředmětové vztahy
Žák	Návrh ilustrace pro tiskoviny (28)	
• vytváří černobílou kresbu a koláž • tvoří návrhy pro počítačovou grafiku	• Černobílá kresba a koláž • Návrhy pro realizaci v počítačové grafice	• RTI • TYP • FIK • ICT
	Návrhy ilustrací na zadané téma (30)	
• kreslí studie a připravuje se k tématu • navrhuje ilustraci pro realizaci	• Studijní kresby a příprava k tématu • Návrhy pro realizaci v grafické technice	• RTI • VOG • FIK • ICT
	Knižní ilustrace (28)	
• vytváří návrhy souboru ilustrací • připravuje návrhy pro realizaci	• Návrh souboru ilustrací na vybrané téma • Příprava pro realizaci v grafické technice	• RTI • TYP • VOG • FIK • ICT
	Návrh grafické úpravy (26)	
• navrhuje knižní přebal • vytváří přípravu pro realizaci	• Návrh přebalu a předsádky • Příprava pro realizaci v grafické technice • nebo PC grafice	• RTI • TYP • TDG • VOG • ICT

Pozn.: uvedený počet hodin je orientační

24. Realizační tvorba ilustrační

Název vyučovacího předmětu:	Realizační tvorba ilustrační
Kód a název oboru vzdělání:	82-41-M/05 Grafický design
Název ŠVP:	Grafický design
Celkový počet hodin za studium:	248
Délka a forma vzdělávání:	4 roky v denní formě
Platnost od:	1. 9. 2025 počínaje 1. ročníkem

Pojetí vyučovacího předmětu

Obsahové cíle:

Cílem odborného předmětu realizační tvorba ilustrační je vytváření kompetencí k realizaci grafické úpravy tiskovin, úpravy knih a realizaci ilustrací. Žáci jsou směřováni k samostatné tvůrčí činnosti v oblasti knižní grafiky a ilustrace, k rozvíjení kreativity a nápaditosti, která vede k originálnímu grafickému řešení celkové koncepce knihy, včetně ilustrací. Cílem je vést žáky k efektivnímu využití všech možností digitálních technologií.

Charakteristika učiva:

Předmět realizační tvorba ilustrační vede k osvojení dovedností, jež jsou využity při realizaci grafické úpravy tiskovin, úpravy knih a realizaci ilustrací. Žáci při tvorbě tiskovin, úpravy knih a ilustrace využívají trendy vycházející ze současného pojetí grafického designu a realizují je v různých grafických programech a formátech. v praktických úkolech je kladen důraz na finální zpracování tiskovin. Předmět navazuje na další odborné předměty a úzce souvisí zejména s návrhovou tvorbou ilustrační. Žáci využívají ve své tvorbě konstruktivně a účelně dostupné digitální technologie.

Pojetí výuky:

metody výuky

- **motivační** – využití výtvarných znalostí, návaznost na další výtvarné předměty, praktické zkušenosti, studium odborné literatury
- **fixační** – využití teoretických znalostí, využití samostatné realizační práce, vyhledávání informací z oblasti grafického designu v odborné literatuře i na internetu, diskuze a prezentace vlastních nápadů
- **expoziční** – vysvětlování vztahů a souvislostí, grafické znázorňování, prezentace, práce s odbornými časopisy

formy výuky

- skupinová
- individuální

Hodnocení výsledků žáků:

Základ pro hodnocení tvoří klasifikační řád, který je součástí školního řádu. k hodnocení výsledků vzdělávání se používá tradiční pětistupňová škála. Průběžné hodnocení slouží především k odhalení silných a slabých stránek a k posílení odpovědnosti za výsledek vzdělávání jak ze strany žáka, tak i učitele. Hodnocení výtvarných prací vede k pochopení jejich přínosu pro využití v dalších výtvarných předmětech. Důraz je kladen na praktické dovednosti.

Předmětem hodnocení je:

- zvládnutí praktického základu učiva, schopnost využívat teoretických vědomostí při praktických dovednostech, aktivita a samostatnost

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí:

Žák:

- používá programové vybavení využitelné v oboru grafický design a jeho možnosti
- využívá všechny dostupné digitální technologie při zpracování grafické úpravy tiskovin, úpravy knih a realizaci ilustrací.
- osvojuje si dovednosti potřebné k realizaci grafické úpravy knih a realizaci ilustrací
- využívá nabytých vědomostí a dovedností při realizaci úkolů a jejich finálního zpracování
- používá správným způsobem odborné pojmy a termíny z oblasti knižní grafiky a ilustrace
- vhodně prezentuje svou tvorbu související s realizací grafické úpravy knih a tiskovin, aktivně se účastní diskusí a obhazuje své názory a postoje
- formuluje své myšlenky srozumitelně, souvisle, přiměřeně k danému účelu a situaci, jazykově i odborně správně, v podobě ústní, písemné i digitální
- uplatňuje při řešení problémů ve své tvorbě různé metody myšlení a myšlenkové operace
- volí prostředky a způsoby (pomůcky, studijní literaturu, metody a techniky) vhodné pro splnění jednotlivých výtvarných úkolů, využívá zkušenosti a vědomosti nabyté dříve
- snaží se porozumět zadání úkolu, získat informace potřebné k řešení problému, navrhnout způsob a varianty řešení, zdůvodnit zvolený postup a ověřit správnost zvoleného postupu
- vyhodnocuje výsledky své výtvarné práce, odhaluje své nedostatky a snaží se je napravit
- přijímá hodnocení svých výtvarných výsledků, adekvátně na ně reaguje, přijímá radu i kritiku, je schopen objektivně posoudit své schopnosti v oblasti knižní grafiky a ilustrace
- má přehled o možnostech uplatnění v oboru grafický design zaměřeném na knižní grafiku a ilustraci a snaží se reálně posoudit své vlastní možnosti uplatnění
- snaží se pracovat samostatně i v týmu a společně se podílet na realizaci výtvarného úkolu
- přispívá svou výtvarnou tvorbou i chováním k vytváření dobrých mezilidských vztahů,
- k předcházení konfliktů, popř. k jejich řešení, k odstraňování diskriminace
- vyhledává informace z oblasti grafického designu v odborné literatuře a digitálních médiích
- ovládá potřebná digitálních zařízení, včetně nástrojů z oblasti umělé inteligence, využívá je při práci na zadaném úkolu z oblasti knižní grafiky a ilustrace
- využívá digitální technologie k vlastnímu vzdělávání v oboru grafický design
- rozpozná, kdy je potřeba zdokonalit nebo aktualizovat vlastní odborné digitální kompetence
- podpoří ostatní v rozvoji digitálních kompetencí při tvorbě knižní grafiky a ilustrace
- nastavuje digitální technologie a způsob jejich použití podle toho, jak se mění a vyvíjejí dostupné možnosti, vlastní potřeby, pracovní prostředí a trendy v grafickém designu
- vyrovnává se s proměnlivostí digitálních technologií a posuzuje, jak vývoj technologií ovlivňuje oblast knižní grafiky a ilustrace i jeho osobní život, společnost a životní prostředí
- zvažuje rizika a přínosy proměnlivosti digitálních technologií v oblasti knižní grafiky a ilustrace
- při spolupráci, komunikaci a sdílení informací v digitálním prostředí jedná eticky, s ohleduplností a respektem k druhým, nejen v oblasti odborné, ale i osobní
- předchází situacím ohrožujícím bezpečnost zařízení, dat a zdraví, chrání sebe i ostatní před nebezpečím v digitálním prostředí v souvislosti s odbornou činností i v osobní rovině

Průřezová témata

Občan v demokratické společnosti:

- učí se komunikovat v souladu se zásadami kultury projevu a chování
- učí se respektovat a akceptovat názory druhých
- učí se akceptovat a rozvíjet principy demokratického rozhodování v kolektivu
- rozvíjí komunikativní dovednosti jako prostředek myšlení, argumentace a dialogu

Člověk a životní prostředí:

- získává úctu k životu ve všech jeho formách
- učí se orientovat v celosvětových problémech lidstva
- uvědomí si svoji lidskou odpovědnost za stav životního prostředí

Člověk a svět práce:

- přijímá a odpovědně plní zadané úkoly
- učí se reagovat na změny trhu práce
- uvědomuje si potřebu stálého vzdělávání a prohlubování dovedností

Člověk a digitální svět:

- využívá při svých tvořivých činnostech potenciálu, který nabízejí digitální nástroje
- uplatňuje estetická kritéria při digitální tvorbě knižní grafiky a ilustrace i při posuzování
- výsledků této tvorby
- efektivně využívá dostupné digitální nástroje potřebné nebo vhodné pro odbornou činnost
- v oblasti grafického designu se zaměřením na knižní grafiku a ilustraci vyhledává a zpracovává informace v digitálním prostoru, včetně nástrojů z oblasti umělé inteligence a využívá je k dalšímu osobnostnímu rozvoji a profesnímu rozvoji v oblasti grafické úpravy tiskovin, knižní grafiky a ilustrace
- využívá digitální svět ke zvýšení svých odborných znalostí vhodných pro vytváření široké škály tiskovin, knižní grafiky a ilustrace
- trvale zvyšuje svoji digitální gramotnost využitelnou při tvorbě knižní grafiky a ilustrace
- využívá digitální technologie k vyjádření, formulaci a obhajobě svých odborných názorů
- sdílí prostřednictvím digitálních technologií odborná data, informace a obsah s ostatními
- vyjadřuje se za pomoci digitálních prostředků, vytváří a upravuje vlastní digitální obsah v různých formátech, mění a zdokonaluje obsah stávajících děl s cílem vytvořit nový, originální a relevantní obsah v oblasti knižní grafiky i v osobní rovině
- využívá nové digitální technologie a používá je k dalšímu studiu ve svém oboru
- navrhuje prostřednictvím digitálních technologií taková řešení, která mu pomohou vylepšit postupy či technologie nebo jejich části v souvislosti s knižní grafikou a ilustrací
- dokáže poradit ostatním s běžnými technickými problémy v odborné i osobní rovině
- osvojuje si a dodržuje zásady informační etiky nejen v odborné, ale i v soukromé rovině
- získává, posuzuje, spravuje, sdílí a sděluje data, informace a digitální obsah v různých formátech v odborné komunitě, k tomu volí efektivní postupy, strategie a způsoby

Název vyučovacího předmětu:

Realizační tvorba ilustrační

Kód a název oboru vzdělání:

82-41-M/05 Grafický design

Název ŠVP:

Grafický design

Ročník: 3. Počet hodin v ročníku: 136		
Výsledky vzdělávání a kompetence	Tematický celek Obsah vzdělávání	Mezipředmětové vztahy
Žák	Bezpečnost a ochrana zdraví při práci (2)	
vysvětlí bezpečnostní požadavky při práci s počítači a zařízeními	- bezpečnost technických zařízení - obsluha technického vybavení	ICT
	Realizace jednostránkové ilustrace (18)	
realizuje jednostránkovou ilustraci v různém výtvarném provedení a technice	- černobílá ilustrace - barevná ilustrace - realizace ve vhodné technice	- NAV - DVK - PGR - ICT
	Realizace naučné ilustrace (32)	
- realizuje ilustraci pojmů z odborné literatury - využívá typografických znalostí - vytváří typografii v grafických programech	- ilustrace pojmu nebo slova - didaktická ilustrace - užití typografie - klausurní práce	- TYP - NAV - PGR - ICT
	Knižní ilustrace (28)	
- realizuje ilustrace v grafických technikách - umí upravit ilustrace v grafických programech	- ilustrace v grafických technikách - digitálně zpracovaná ilustrace	- VOG - PGR - NAV - ICT
	Symbol, stylizace (24)	
- ovládá stylizaci - realizuje grafický motiv a začleňuje jej do celkové typografie loga - realizuje motivy v grafických technikách	- stylizace výtvarného motivu - symbol, logo - realizace užití grafiky - užití v grafických technikách	- VOG - PGR - NAV - TYP - ICT
	Spojení textu s ilustrací (32)	
- realizuje ilustrace v grafických technikách a grafických programech - vytváří grafické řešení knihy	- typografie knihy - předtisková příprava - realizace netradiční grafické techniky - PC grafika - klausurní práce - ilustrace na zadané téma - realizace v grafických technikách a programech	- VOG - PGR - NAV - TYP - ICT

Pozn.: uvedený počet hodin je orientační

Název vyučovacího předmětu:

Realizační tvorba ilustrační

Kód a název oboru vzdělání:

82-41-M/05 Grafický design

Název ŠVP:

Grafický design

Ročník: 4. Počet hodin v ročníku: 112		
Výsledky vzdělávání a kompetence	Tematický celek Obsah vzdělávání	Mezipředmětové vztahy
	Bezpečnost a ochrana zdraví při práci (2)	
vysvětlí bezpečnostní požadavky při práci s počítači a zařízeními	- bezpečnost technických zařízení - obsluha technického vybavení	ICT
	Časopis (28)	
- tvoří soubor ilustrací a vhodně doplňuje o typografii - využívá typografických znalostí - vytváří typografii v grafických programech	- spojení ilustrace s textem - typografie titulní a vnitřní strany - sazební obrazec - realizace v grafických programech	- NAV - TYP - PGR - ICT
	Obrazová část knihy (28)	
- vytváří ilustrace v různých technikách - upravuje ilustrace v grafických programech	- soubor ilustrací - realizace v grafické technice - grafické programy - klauzurní práce	- NAV - TYP - VOG - PGR - ICT
	Leporelo (24)	
- realizuje soubor ilustrací v grafických technikách a upravuje v grafických programech - vytváří typografii v grafických programech	- grafická maketa publikace - realizace v grafické technice - PC grafika - typografická úprava textu	- TYP - VOG - PGR - NAV - ICT
	Úprava knihy (30)	
- připravuje podklady pro úpravu knihy - vytváří ilustrace - upravuje ilustrace v grafických programech - obhájí výslednou realizaci	- příprava knižních podkladů - složení knihy - knižní vazba - soubor ilustrací	- VOG - NAV - PGR - TYP - ICT

Pozn.: uvedený počet hodin je orientační

25. Volná grafika

Název vyučovacího předmětu:	Volná grafika
Kód a název oboru vzdělání:	82-41-M/05 Grafický design
Název ŠVP:	Grafický design
Celkový počet hodin za studium:	186
Délka a forma vzdělávání:	4 roky v denní formě
Platnost od:	1. 9. 2025 počínaje 1. ročníkem

Pojetí vyučovacího předmětu

Obsahové cíle:

Cílem předmětu volná grafika je realizace návrhů v různých grafických technikách, seznámení s klasickými a netradičními způsoby tisku i kombinováním tiskových technik. Nabyté dovednosti mohou žáci kreativně využít v oblasti knižní grafiky a ilustrace. Cílem je vést žáky k efektivnímu využití dostupných možností digitálních nástrojů pro získání informací využitelných v rámci volné grafické tvorby.

Charakteristika učiva:

Předmět volná grafika připravuje žáky k tomu, aby byli schopni vybrat vhodnou grafickou techniku k vyjádření navrhovaného motivu využitelného v oblasti knižní grafiky a ilustrace i v ostatních oblastech užité tvorby. Žáci se seznamují teoreticky a prakticky s postupy při použití jednotlivých grafických technik a učí se kreativně je kombinovat. Jsou seznámeni s hlavními osobnostmi české a světové grafiky. Žáci využívají jako zdroj inspirace a informací dostupné digitální nástroje.

Pojetí výuky:

metody výuky

- **motivační** – využití v praxi, ukázky a příklady uplatnění, možnosti využití v ostatních předmětech a tematických celcích
- **fixační** – opakování postupů od vytvoření matrice k tisku, samostatná práce
- **expoziční** – vysvětlení a demonstrace postupů

formy výuky

- stěžejní formou výuky je individuální práce žáka na grafickém motivu
- těžiště výuky spočívá v provádění praktických úloh
- ve výuce je kladen důraz na samostatnou práci a řešení komplexních úloh

Hodnocení výsledků žáků:

- základem pro hodnocení je průběžná klasifikace individuálně zadávaných úkolů, důraz je kladen především na praktické dovednosti. Každý tematický celek je zakončen prověřovací prací. Prověřovací okruhy z těchto tematických celků jsou zpracovávány individuálně.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí:

Žák:

- vytváří předpoklady pro samostatnou odbornou činnost v oblasti knižní grafiky a ilustrace
- osvojuje si dovednosti využitelné pro tvorbu knižní grafiky a ilustrace
- samostatně řeší úlohy, využívá různé grafické techniky k vyjádření vlastního návrhu

- zná hlavní osobnosti české a světové grafiky
- využívá více způsobů řešení, vybírá z nich nejvhodnější varianty
- získané dovednosti kreativně využívá v ostatních příbuzných oborech
- používá správným způsobem odborné pojmy a termíny z oblasti knižní grafiky a ilustrace
- vhodně prezentuje svou tvorbu související s volnou grafikou a jejím využitím v oblasti knižní grafiky a ilustrace, aktivně se účastní diskusí a obhajuje své názory a postoje
- formuluje své myšlenky srozumitelně, souvisle, přiměřeně k danému účelu a situaci,
- jazykově i odborně správně, v podobě ústní, písemné i digitální
- uplatňuje při řešení problémů ve své tvorbě různé metody myšlení a myšlenkové operace
- volí prostředky a způsoby (pomůcky, studijní literaturu, metody a techniky) vhodné pro
- splnění jednotlivých výtvarných úkolů, využívá zkušenosti a vědomosti nabyté dříve
- snaží se porozumět zadání úkolu, získat informace potřebné k řešení problému, navrhnout
- způsob a varianty řešení, zdůvodnit zvolený postup a ověřit správnost zvoleného postupu
- vyhodnocuje výsledky své výtvarné práce, odhaluje své nedostatky a snaží se je napravit
- přijímá hodnocení svých výtvarných výsledků, adekvátně na ně reaguje, přijímá radu
- i kritiku, je schopen objektivně posoudit své schopnosti v oblasti knižní grafiky a ilustrace
- má přehled o možnostech uplatnění v oboru grafický design zaměřeném na knižní grafiku a ilustraci a snaží se reálně posoudit své vlastní možnosti uplatnění
- snaží se pracovat samostatně i v týmu a společně se podílet na realizaci výtvarného úkolu
- přispívá svou výtvarnou tvorbou i chováním k vytváření dobrých mezilidských vztahů,
- k předcházení konfliktů, popř. k jejich řešení, k odstraňování diskriminace
- vyhledává informace z oblasti grafického designu v odborné literatuře a digitálních médiích
- ovládá potřebná digitálních zařízení, včetně nástrojů z oblasti umělé inteligence a využívá je jako zdroj informací a inspirace při práci na zadaném úkolu z volné grafiky využívá digitální technologie k vlastnímu vzdělávání v oboru grafický design
- rozpozná, kdy je potřeba zdokonalit nebo aktualizovat vlastní odborné digitální kompetence
- podpoří ostatní v rozvoji digitálních kompetencí využitelných v oblasti volné grafiky
- nastavuje digitální technologie a způsob jejich použití podle toho, jak se mění a vyvíjejí dostupné možnosti, vlastní potřeby, pracovní prostředí a trendy v grafickém designu
- vyrovnává se s proměnlivostí digitálních technologií a posuzuje, jak vývoj technologií ovlivňuje oblast knižní grafiky a ilustrace i jeho osobní život, společnost a životní prostředí
- zvažuje rizika a přínosy proměnlivosti digitálních technologií v oblasti knižní grafiky a ilustrace
- při spolupráci, komunikaci a sdílení informací v digitálním prostředí jedná eticky, s ohleduplností a respektem k druhým, nejen v oblasti odborné, ale i osobní
- předchází situacím ohrožujícím bezpečnost zařízení, dat a zdraví, chrání sebe i ostatní před nebezpečím v digitálním prostředí v souvislosti s odbornou činností i v osobní rovině

Průřezová témata

Občan v demokratické společnosti:

- učí se komunikovat v souladu se zásadami kultury projevu a chování
- učí se respektovat a akceptovat názory druhých
- učí se akceptovat a rozvíjet principy demokratického rozhodování v kolektivu
- rozvíjí komunikativní dovednosti jako prostředek myšlení, argumentace a dialogu

Člověk a životní prostředí:

- získává úctu k životu ve všech jeho formách
- učí se orientovat v celosvětových problémech lidstva
- uvědomí si svoji lidskou odpovědnost za stav životního prostředí

Člověk a svět práce:

- přijímá a odpovědně plní zadané úkoly
- učí se reagovat na změny trhu práce
- uvědomuje si potřebu stálého vzdělávání a prohlubování dovedností

Člověk a digitální svět:

- využívá při svých tvořivých činnostech potenciálu, který nabízejí digitální nástroje
- při zpracování odborných témat pomocí digitálních nástrojů používá estetické principy
- uplatňuje estetická kritéria při digitální tvorbě související s využitím volné grafiky v knižní grafice a ilustraci i při posuzování výsledků této tvorby
- efektivně využívá dostupné digitální nástroje potřebné nebo vhodné pro odbornou činnost
- v oblasti grafického designu se zaměřením na knižní grafiku a ilustraci
- vyhledává a zpracovává informace v digitálním prostoru, včetně nástrojů z oblasti umělé inteligence a využívá je k dalšímu osobnostnímu rozvoji a profesnímu rozvoji v oblasti knižní grafiky a ilustrace
- využívá digitální svět ke zvýšení svých odborných znalostí vhodných pro vytváření široké škály tiskovin s využitím motivů z volné grafiky
- trvale zvyšuje svoji digitální gramotnost využitelnou v oblasti knižní grafiky a ilustrace
- využívá digitální technologie k vyjádření, formulaci a obhajobě svých odborných názorů
- sdílí prostřednictvím digitálních technologií odborná data, informace a obsah s ostatními
- vyjadřuje se za pomoci digitálních prostředků, vytváří a upravuje vlastní digitální obsah v různých formátech, mění a zdokonaluje obsah stávajících děl s cílem vytvořit nový, originální a relevantní obsah v oblasti grafického designu i v osobní rovině
- využívá nové digitální technologie a používá je k dalšímu studiu ve svém oboru
- navrhuje prostřednictvím digitálních technologií taková řešení, která mu pomohou vylepšit postupy či technologie nebo jejich části v souvislosti s knižní grafikou a ilustrací
- dokáže poradit ostatním s běžnými technickými problémy v odborné i osobní oblasti
- osvojuje si a dodržuje zásady informační etiky nejen v odborné, ale i v soukromé rovině
- získává, posuzuje, spravuje, sdílí a sděluje data, informace a digitální obsah v různých formátech v odborné komunitě, k tomu volí efektivní postupy, strategie a způsoby

Název vyučovacího předmětu:

Volná grafika

Kód a název oboru vzdělání:

82-41-M/05 Grafický design

Název ŠVP:

Grafický design

Ročník: 3. Počet hodin v ročníku: 102		
Výsledky vzdělávání a kompetence	Tematický celek Obsah vzdělávání	Mezipředmětové vztahy
Žák	Bezpečnost při práci (3)	
• získává návyky při správném a bezpečném používání grafického nářadí a materiálů	• bezpečnost při práci v grafické dílně • bezpečnost při práci • s grafickým nářadím, materiály a látkami používanými při grafických technikách	• CHE • ICT
	Všeobecně o grafice – teorie tiskových technik (21)	
• učí se rozeznat postupy při použití jednotlivých grafických technik • poznává hlavní osobnosti české a světové grafiky	• vznik a vývoj grafiky, volná a užitá grafika, grafické techniky • tisk z výšky • tisk z hloubky • tisk z plochy • průtisk	• DVK • PRO • NAV • PGR • DKK • ICT
	Tiskové techniky z výšky (24)	
• správně používá hlubotiskové nářadí a materiály • realizuje návrhy pro grafické techniky • učí se samostatně připravit a vytisknout grafiku z matrice	• linoryt • barevný linoryt (soutisk z více desek) • využití linorytu v užitě tvorbě • dřevoryt a dřevořez • monotyp • frotáž • realizace ve vybraných technikách podle návrhu	• PGR • NAV • VYC • RTI • IT •
	Teorie a realizace tiskových technik z hloubky (30)	
• využívá techniky hlubotisku i ke knižní grafice a ilustraci • podle návrhu připraví a vytiskne grafiku z matrice	• suchá jehla • mezzotinta • lept • akvatinta • rezerváž • kombinace technik • realizace vybraných technik podle návrhu	• VYC • RTI • PGR • ICT
	Teorie a realizace techniky sítotisku a serigrafie (24)	
• učí se podle návrhu samostatně připravit síto k tisku a vytisknout grafiku	• sítotisk (serigrafie)	• VYC • RTI • PGR • ICT

Pozn.: uvedený počet hodin je orientační

Název vyučovacího předmětu:

Volná grafika

Kód a název oboru vzdělání:

82-41-M/05 Grafický design

Název ŠVP:

Grafický design

Ročník: 4. Počet hodin v ročníku: 84		
Výsledky vzdělávání a kompetence	Tematický celek Obsah vzdělávání	Mezipředmětové vztahy
Žák	Bezpečnost při práci (3)	
• získává návyky při správném a bezpečném používání strojů, grafického nářadí a materiálů v grafické dílně	• bezpečnost při práci v grafické dílně	• CHE • ICT
	Realizace hlubotiskových technik mokrou nebo chemickou cestou (39)	
• poznává postupy při použití jednotlivých grafických technik • učí se samostatně vytisknout grafiku z matrice • realizuje návrhy ve zvolené technice	• realizace návrhů ve vybraných technikách: např. čárový lept, akvatinta, rezerváž, měkký kryt – vernis mou a další	• NAV • PGR • VYC • RTI • ICT
	Soutisk (21)	
• tiskne ze dvou nebo více matric	• barevný tisk – soutisk	• NAV • PGR • VYC • RTI • ICT
	Netradiční grafické techniky a kombinace technik (21)	
• zvolí vhodnou grafickou techniku podle návrhu • zpracuje matici a vytiskne grafiku	• netradiční techniky • kombinace technik	• NAV • PGR • VYC • RTI • ICT

Pozn.: uvedený počet hodin je orientační

26. Dějiny knižní kultury

Název vyučovacího předmětu:	Dějiny knižní kultury
Kód a název oboru vzdělání:	82-41-M/05 Grafický design
Název ŠVP:	Grafický design
Celkový počet hodin za studium:	62
Délka a forma vzdělávání:	4 roky v denní formě
Platnost od:	1. 9. 2025 počínaje 1. ročníkem

Pojetí vyučovacího předmětu

Obecné cíle:

Cílem odborného předmětu dějiny knižní kultury je připravit žáky pro úspěšné zvládnutí profese – pro práci s knihou. Předmět využívá znalostí získaných v dějinách výtvarné kultury, žákům poskytuje přehled, základní teoretické znalosti a orientaci v historii písma, knihy a knižní kultury a napomáhá tak jejich kvalitní přípravě na budoucí povolání. Žáci využívají jako zdroj inspirace a informací dostupné digitální nástroje.

Charakteristika učiva:

Učivo směřuje k získávání potřebných teoretických znalostí v úzké návaznosti na další odborné předměty. v chronologickém přehledu seznamuje žáky se vznikem a vývojem písma, s knižní kulturou na území nejstarších starověkých států, s proměnami ručně psané evropské knihy ve středověku se vznikem a vývojem tisku a tiskových technik. Předmětem studia je také seznámení se specifickými znaky knih renesančních a barokních, s rozvojem vydávání a prodeje knih v 19.století i všestranná charakteristika knih a knižní kultury ve století dvacátém. Zvláštní pozornost je věnována situaci v českých zemích a historii knih a knižní kultury na našem území. Žáci si osvojují poznatky dějin knižní kultury s využitím digitálních technologií.

Pojetí výuky:

metody výuky

- motivační – využití dosavadních znalostí a zkušeností, návaznost na další předměty: dějiny výtvarné kultury a písmo, studium odborné literatury
- fixační – ústní a písemné opakování teoretických znalostí, samostatné práce, vyhledávání informací z oblasti dějin knižní kultury v odborné literatuře a digitálních médiích, diskuse a prezentace vlastních názorů
- expoziční – vysvětlování jevů, vztahů, souvislostí, zobecňování, grafické znázorňování, využívání prezentací a zápisů na tabuli, práce s odbornými časopisy

formy výuky

- frontální
- skupinová
- individuální

Hodnocení výsledků žáků:

Základ pro hodnocení tvoří klasifikační řád, který je součástí školního řádu. k hodnocení výsledků vzdělávání se používá tradiční pětistupňová škála. Průběžné hodnocení slouží především k odhalení silných a slabých stránek a k posílení odpovědnosti za výsledek vzdělávání jak ze strany žáka, tak i učitele. Zkoušení probíhá ústní i písemnou formou, tvorbou zadané vlastní

práce. Probíhá spolu s žáky, je zaměřeno na pozitivní motivaci, ocenění snahy, znalostí a dovedností.

Předmětem hodnocení je:

- zvládnutí teoretického základu učiva, schopnost využívat teoretických vědomostí při přesné a efektivní práci se zdroji informací
- aktivita, samostatnost i kolektivní zapojení do práce

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí:

Žák:

- vyjadřuje se přiměřeně účelu jednání a komunikační situaci v projevech mluvených psaných
- vyjadřuje vlastní názor a je schopen jej obhájit
- formuluje srozumitelně a souvisle myšlenky, v písemné podobě přehledně a jazykově správně
- vyjadřuje se a vystupuje v souladu se zásadami kultury projevu
- umí získávat informace, pracuje s bibliografickými materiály
- při řešení problémů uplatňuje různé metody myšlení a myšlenkové operace
- volí prostředky a způsoby vhodné pro splnění jednotlivých aktivit
- aktivně se účastní diskusí a obhajuje své názory a postoje
- formuluje své myšlenky srozumitelně, souvisle, přiměřeně k danému účelu a situaci, jazykově i odborně správně, v podobě ústní, písemné i digitální
- uplatňuje při řešení problémů různé metody myšlení a myšlenkové operace
- volí prostředky a způsoby (pomůcky, studijní literaturu, metody a techniky) vhodné pro splnění jednotlivých úkolů, využívá zkušenosti a vědomosti nabyté dříve
- snaží se získat informace potřebné k řešení problému, navrhnout způsob a varianty řešení, zdůvodnit zvolený postup a ověřit správnost zvoleného postupu
- vyhodnocuje výsledky své práce, odhaluje své nedostatky a snaží se je napravit
- přijímá hodnocení svých výsledků, adekvátně na ně reaguje, přijímá radu i kritiku, je schopen objektivně posoudit své schopnosti v oblasti kriticky posuzuje vývoj technologií a jeho vliv na různé aspekty života člověka, společnosti a životní prostředí; zvažuje příležitosti a rizika a snaží se rizika minimalizovat
- využívá vhodné digitální technologie a jejich kombinace k naplnění svých potřeb
- digitální technologie a způsob jejich použití nastavuje a mění podle toho, jak se vyvíjejí dostupné možnosti a jak se mění jejich vlastní potřeby
- ovládá potřebná digitálních zařízení, včetně nástrojů z oblasti umělé inteligence, využívá je při práci na zadaném úkolu z oblasti dějin výtvarné kultury
- využívá digitální technologie k vlastnímu vzdělávání a osobnímu rozvoji, buduje si osobní vzdělávací prostředí
- je schopen rozpoznat, kdy je třeba vlastní digitální kompetence zdokonalit nebo aktualizovat
- orientuje se v aktuálním dění v oblasti kybernetické bezpečnosti
- dokáže podpořit ostatní v rozvoji jejich digitálních kompetencí a předat základní bezpečnostní rady a doporučení
- vyjadřuje se za pomoci digitálních prostředků a vytváří a upravuje vlastní digitální obsah v různých formátech, mění, vylepšuje a zdokonaluje obsah stávajících děl s cílem vytvořit nový, originální a relevantní obsah

- získává data, informace a obsah z různých zdrojů v digitálním prostředí, při vyhledávání používá různé strategie, získaná data a informace kriticky hodnotí, posuzuje jejich spolehlivost a úplnost, přizpůsobuje organizaci a uchování dat, informací a obsahu danému prostředí a účelu
- komunikuje prostřednictvím různých digitálních technologií a přizpůsobuje prostředky komunikace danému kontextu
- sdílí prostřednictvím digitálních technologií data, informace a obsah s ostatními
- používá digitální technologie pro spolupráci a společné vytváření zdrojů a znalostí
- předchází situacím ohrožujícím bezpečnost zařízení, dat a zdraví, chrání sebe i ostatní před nebezpečím v digitálním prostředí v souvislosti s odbornou činností i v osobní rovině

Průřezová témata:

Občan v demokratické společnosti:

- učí se akceptovat a respektovat názor druhých
- rozvíjí si principy demokratického rozhodování v kolektivu
- učí se vystupovat v souladu se zásadami kultury projevu a chování
- rozvíjí komunikativní dovednosti jako prostředek myšlení, argumentace a dialogu

Člověk a životní prostředí:

- získává úctu k životu ve všech jeho formách
- učí se orientovat v globálních problémech lidstva
- uvědomí si osobní, občanskou i profesní odpovědnost za stav životního prostředí

Člověk a svět práce:

- přijímá a odpovědně plní nové úkoly
- připravuje se na změny na trhu práce a ve společnosti
- připravuje se na potřebu celoživotně se vzdělávat

Člověk a digitální svět:

- vyhledává příležitosti k zapojení se do občanského života prostřednictvím vhodných digitálních technologií a služeb, např. při komunikaci s úřady, chápe význam digitálních technologií pro sociální začleňování, pro osoby s hendikepem, pro kvalitu života
- kriticky posuzuje vývoj technologií a jeho vliv na různé aspekty života člověka, společnosti a životní prostředí, snaží se minimalizovat rizika
- využívá vhodné digitální technologie a jejich kombinace k naplnění svých potřeb; digitální technologie a způsob jejich použití nastavuje a mění podle toho, jak se vyvíjejí dostupné možnosti a jak se mění jeho vlastní potřeby
- využívá digitální technologie k vlastnímu vzdělávání a osobnímu rozvoji, buduje si osobní vzdělávací prostředí, je schopen rozpoznat, kdy je třeba vlastní digitální kompetence zdokonalit nebo aktualizovat
- orientuje se v aktuálním dění v oblasti kybernetické bezpečnosti, je schopen podpořit ostatní v rozvoji jejich digitálních kompetencí a předat základní bezpečnostní rady a doporučení
- umí vytvářet a spravovat své digitální identity, aktivně pečuje o svou digitální stopu, ať už ji vytváří sám nebo někdo jiný, chrání sebe a ostatní před možným nebezpečím v digitálním prostředí
- chrání digitální zařízení, digitální obsah i osobní údaje v digitálním prostředí před poškozením či zneužitím, při využívání digitálních služeb nejen v online prostředí

- posuzuje spolehlivost digitálních zařízení, a postupuje vždy s vědomím existence zásad ochrany osobních údajů a soukromí dané služby
- při pohybu v online světě a při používání digitálních technologií předchází situacím ohrožujícím tělesné i duševní zdraví, přizpůsobuje své digitální i fyzické pracovní prostředí tak, aby bylo v souladu s ergonomií a bezpečnostními zásadami
- zná a uplatňuje právní normy v digitálním prostředí včetně norem týkajících se ochrany citlivých a osobních údajů, duševního vlastnictví a kybernetické bezpečnosti
- při interakcích v digitálním prostředí respektuje pravidla chování a jedná eticky, respektuje kulturní rozmanitost, aktivně vystupuje proti nepřijatelnému jednání v online světě
- navrhuje bezpečná řešení prostřednictvím digitálních technologií, která pomohou vylepšit postupy či technologie, dokáže druhým poradit s vyřešením technických problémů
- přizpůsobuje organizaci a uchování dat, informací a obsahu danému prostředí a účelu, komunikuje prostřednictvím různých digitálních technologií a přizpůsobuje prostředky komunikace danému kontextu;
- sdílí prostřednictvím digitálních technologií data, informace a obsah s ostatními, používá digitální technologie pro spolupráci a společné vytváření zdrojů a znalostí
- využívá nové digitální technologie a používá je k dalšímu studiu ve svém oboru
- dokáže poradit ostatním s běžnými technickými problémy v odborné i osobní oblasti
- osvojuje si a dodržuje zásady informační etiky nejen v odborné, ale i v soukromé rovině získává, posuzuje, spravuje, sdílí a sděluje data, informace a digitální obsah v různých formátech v odborné komunitě, k tomu volí efektivní postupy, strategie a způsoby

Název vyučovacího předmětu:

Dějiny knižní kultury

Kód a název oboru vzdělání:

82-41-M/05 Grafický design

Název ŠVP:

Grafický design

Ročník: 3. Počet hodin v ročníku: 34		
Výsledky vzdělávání a kompetence	Tematický celek Obsah vzdělávání	Mezipředmětové vztahy
Žák	I. Vznik a vývoj písma (2)	
• chápe význam písma pro vývoj lidské společnosti • je schopen popsat vývoj písma znakového a fonetického	• písmo znakové • fonetizace písma – fénická abeceda	• PIS
	II. Kniha v období starověku (8)	
• popíše vývoj písma na území starověké Mezopotámie, Egypta, Řecka a Říma • popíše psací potřeby a materiály užívané ke psaní v různých oblastech Středomoří • orientuje se v problematice knižní kultury na území nejstarších civilizací	• písmo a knižní kultura starověké Mezopotámie • písma a knižní kultura starověkého Egypta • písmo, knihy knihovny na území starověkého Řecka • písmo, knihy, knihovny na území starověkého Říma	• DVK • PIS

	III. Evropská kniha v období středověku (10)	
• popíše středověkou knihu a zařadí ji do vývojového kontextu • popíše základní technologii výroby a výzdoby kodexové knihy • orientuje se v prostředí, kde knihy vznikají • rozpozná podstatné rozdíly ve vzhledu kodexů raně středověkých, románských a gotických • uvědomuje si význam knih pro kulturní rozvoj středověké společnosti	• kodexová kniha – materiál, výroba, výzdoba, vazba • písmo evropských kodexů • šíření knih v prostředí evropských klášterů, univerzit, feudálních dvorů a měst • nejvýznamnější evropské knihovny • kodexová kniha v době románské • gotický kodex • středověké knihy a knihovny v českých zemích	• DVK • PIS
	IV. Kniha tištěná (14)	
• popíše nové techniky reprodukce textu • popíše technické principy knihtisku, dřevorezu a mědirytu • pojmenuje významné evropské a české tiskáře 15., 16. a 17. století • charakterizuje typické znaky renesančních a barokních knih	• vznik a vývoj tisku – deskotisk • Gutenbergův vynález knihtisku • písmo evropských prvotisků • rozšíření knihtisku v evropských zemích • ilustrační grafické techniky – dřevorez, mědiryt • rozvoj knihtisku v českých zemích • kniha v období renesance – typické znaky • kniha v období baroka – typické znaky	• DVK • PIS

Pozn.: uvedený počet hodin je orientační

Název vyučovacího předmětu:

Dějiny knižní kultury

Kód a název oboru vzdělání:

82-41-M/05 Grafický design

Název ŠVP:

Grafický design

Ročník: 4. Počet hodin v ročníku: 28		
Výsledky vzdělávání a kompetence	Tematický celek Obsah vzdělávání	Mezipředmětové vztahy
Žák	Kniha a knižní kultura 18. století (8)	
• charakterizuje rozvoj vědecké a vzdělávací literatury v souvislosti s působením evropského osvícenství • popíše umělecké grafické techniky využívané v knižní ilustraci 18. století • rozpozná typické znaky rokoka a klasicismu ve vydávaných knihách • orientuje se v problematice vydávání knih v Evropě i v českých zemích	• evropské osvícenství – vydávání filosofické, vědecké a vzdělávací literatury • francouzská Velká encyklopedie • působení rokoka a klasicismu • grafická úprava knihy • knižní ilustrace • významná evropská nakladatelství • vydávání knih v českých zemích	• DVK

	Kniha 19.století (10)	
- vysvětlí ekonomické, společenské a další souvislosti zprůmyslnění knižní výroby - orientuje se v problematice periodického tisku, vyjmenuje významná dobová periodika - popíše umělecké grafické techniky využívané v knihách 19. století, seznámí se s tvorbou významných ilustrátorů - seznámí se s nejvýznamnějšími nakladateli, kteří působili v českých zemích	- zprůmyslnění knižní výroby - český knihtisk v době Národního obrození - periodický tisk – vznik a šíření - počátky reklamy a plakátu - knižní písmo - péče o krásnou knihu na přelomu 19. a 20.století - grafické techniky, knižní ilustrace – významné osobnosti - významná nakladatelství v Praze a v českých zemích	- PIS - PRO
	Knižní kultura 20. století (10)	
- seznámí se s tvorbou nejvýznamnějších výtvarníků, kteří se zasloužili o obrození české knihy na přelomu 19. a 20.století - charakterizuje tvorbu významných osobností z oblasti knižní grafiky a knižní ilustrace - seznámí se s edičním profilem nejvýznamnějších českých nakladatelství - orientuje se ve vývoji knižní kultury na našem území v průběhu 20. století	- proměny nakladatelské činnosti a knižního trhu na území našeho státu v průběhu 20.století - moderní umělecké směry v knižní tvorbě - česká původní písmová tvorba - tendence v knižní tvorbě v druhé polovině 20.století - knižní ilustrace - významná česká nakladatelství a jejich ediční profil - současný český grafický design a kniha	- DVK - PIS

Pozn.: uvedený počet hodin je orientační

7. Volitelné vyučovací předměty

27. Cvičení z anglického jazyka

Název vyučovacího předmětu:	Cvičení z anglického jazyka
Kód a název oboru vzdělání:	82-41-M/05 Grafický design
Název ŠVP:	Grafický design
Celkový počet vyučovacích hodin:	28
Délka a forma vzdělávání:	4 roky v denní formě
Platnost od:	1. 9. 2025 počínaje 1. ročníkem

Pojetí vyučovacího předmětu

Obsahové cíle:

Předmět CAJ (Cvičení z anglického jazyka) zajišťuje tematické propojení výuky anglického jazyka s klíčovými odbornými předměty oboru. Výuka odborné angličtiny nemá za úkol nahradit výuku odborných předmětů, tzn. nepodává úplnou středoškolskou látku z odborných předmětů, ale představuje spíše logicky koncipovaný výběr nejdůležitějších témat dané oblasti.

Hlavním cílem výuky předmětu Cvičení z angličtiny je budování receptivních a produktivních jazykových kompetencí žáka v odborné profesní oblasti. Žák se orientuje v textech s odbornou tematikou. Je připravován na setkání s reálným odborným anglicky mluvícím prostředím a je motivován k dalšímu vzdělávání v oblasti cizího jazyka.

Při výuce jsou pokryty všechny klíčové oblasti odborné výuky. Na začátku výuky tohoto předmětu jsou položeny základy odborné slovní zásoby a odborného stylu.

Žák bude během studia tohoto předmětu vybaven lexikálními výrazy a frazeologickými pojmy a osvojí si složitější gramatické struktury. Žák se učí aktivně využívat znalostí z odborných předmětů, přičemž je kladen důraz na vazbu mezi anglickou a českou odbornou slovní zásobou a strukturou anglického a českého odborného projevu. To předpokládá těsnou spolupráci vyučujících angličtiny a odborných předmětů.

Výuka předmětu Cvičení z angličtiny směřuje k tomu, aby žáci propojili znalosti získané v odborných vyučovacích předmětech a osobní zkušenosti s aktivními dovednostmi v angličtině. Cílem výuky je naučit žáky pracovat s odbornými informacemi v angličtině od jejich vyhledávání přes zpracování a vyhodnocování k interpretaci a prezentaci. Od prostého tlumočení faktů postupuje výuka k budování schopnosti žáka vyjádřit vlastní postoje a názory, formulovat argumenty a obhájit je, vést korektní odbornou diskusi a vyslovit pozitivní nebo negativní hodnocení. Tím se rozvíjí osobnost žáka, jeho samostatnost a sebedůvěra.

Vedle vhodných odborných učebních textů publikovaných v České republice nebo v zahraničí jsou používány materiály doporučené učiteli příslušných odborných předmětů a jimi také po odborné stránce zpracované a upravené.

Učitel podporuje a oceňuje silné stránky žákovy osobnosti a zároveň mu pomáhá překonat nedostatky. Hodnocení má pozitivní a motivující charakter a je uplatňován individuální přístup vyučujícího, zejména k žákům s poruchami učení a k nadaným žákům. Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí a k realizaci průřezových témat přispívá k rozvoji všech klíčových kompetencí žáka. Komplexním rozvojem těchto kompetencí přispívá předmět Cvičení z angličtiny k rozvoji osobnosti žáka, jeho občanskému a odbornému zrání, a tím vytváří zejména předpoklady k jeho budoucímu profesnímu uplatnění.

Žák je veden

- k aktivnímu využívání informačních a komunikačních technologií s důrazem na volbu zdrojů informací a následnému správnému a odpovědnému zpracování a interpretaci získaných dat
- k pochopení vazeb mezi jednotlivými odbornými oblastmi studovaného oboru a prostředky jazykové komunikace
- ke společenskému a profesionálnímu vystupování v cizojazyčném prostředí
- ke správnému používání odborné terminologie a přiměřených gramatických struktur
- k pochopení smyslu a nutnosti vzdělávání v angličtině, zejména pro práci s odbornými informacemi
- k prezentování a obhajobě vlastních myšlenek a názorů a zároveň k toleranci a respektu vůči postojům a hodnotám druhých
- k spolupráci a práci ve skupině
- k realistickému vidění světa kolem nás včetně vztahu mezi moderními technologiemi a životním prostředím
- k dovednosti pracovat online.

Charakteristika učiva:

Předmět Cvičení z anglického jazyka připravuje žáky ke zvládnutí odborné angličtiny daného oboru.

Pojetí výuky:

metody výuky

- **motivační** – využití v praxi, ukázky a příklady uplatnění, možnosti využití v ostatních předmětech a tematických celcích
- **fixační** – opakování na praktických příkladech, společná řešení a rozborů úloh, samostatné práce
- **expoziční** – analogie v kontextu českého prostředí, vysvětlování, využití projekce na plátno nebo sehrání scének a dialogů

formy výuky

- stěžejní formou výuky je výklad nové terminologie
- těžiště výuky spočívá v zafixování odborné slovní zásoby a praktickém použití v situaci z reálného života
- ve výuce je kladen důraz na práci ve dvojici a motivaci k samostudiu

Hodnocení výsledků žáků:

Základem pro hodnocení je průběžná klasifikace, stěžejní zvládnutí odborné slovní zásoby a porozumění mluvenému slovu a čtení s porozuměním. Dále se hodnotí aktivita žáků na hodinách a zapojení žáka ve vyučovací hodině.

Žák je hodnocen písemnou (nejméně 2x za pololetí) a ústní formou (monolog, dialog s použitím odborné angličtiny) nejméně 1x za pololetí.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí:

- komunikuje a účastní se diskuse, v angličtině je schopen srozumitelně vyjádřit vlastní názor
- vyjadřuje se a vystupuje v souladu se zásadami kultury projevu a chování
- využívá multimediálních programů

- vyhledává informace na internetu, je schopen se účastnit v přímé a nepřímé komunikaci včetně komunikace v digitálním prostředí
- pracuje s cizojazyčným slovníkem
- efektivně pracuje s učebnicemi a orientuje se v anglickém textu, např. časopiseckém
- formuluje své myšlenky v písemné podobě srozumitelně, souvisle, přehledně a jazykově správně
- osvojuje si dovednosti potřebné pro rozvíjení vlastních podnikatelských aktivit
- přijímá hodnocení svých výsledků, adekvátně na ně reaguje, přijímá radu a kritiku

Průřezová témata

Občan v demokratické společnosti:

- upevňuje si principy demokratického rozhodování
- učí se respektovat odlišnosti jiných kultur
- rozvíjí komunikativní dovednosti v anglickém jazyce jako prostředek myšlení, argumentace a dialogu

Člověk a životní prostředí:

- učí se k účtě k životu ve všech jeho formách
- orientuje se v globálních problémech lidstva
- uvědomuje si spoluodpovědnost za stav životního prostředí

Člověk a svět práce:

- přijímá a odpovědně plní svěřené úkoly
- používá aktivně terminologii svého odborného zaměření
- rozvíjí jazykové dovednosti jako nástroj pochopení ve verbální komunikaci při jednáních
- připravuje se na změny na trhu práce i ve společnosti a potřebu celoživotně se vzdělávat

Člověk a digitální svět:

- běžně a samozřejmě využívá vhodné digitální technologie a jejich kombinace k naplnění svých potřeb;
- digitální technologie a způsob jejich použití nastavuje a mění podle toho, jak se vyvíjejí dostupné možnosti a jak se mění jeho vlastní potřeby;
- využívá digitální technologie k vlastnímu vzdělávání a osobnímu rozvoji
- při pohybu v online světě a při používání digitálních technologií předchází situacím ohrožujícím tělesné i duševní zdraví, přizpůsobuje své digitální i fyzické pracovní prostředí tak, aby bylo v souladu s bezpečnostními zásadami; aktivně pracuje s návody k použití;
- využívá digitální technologie k vyjádření, formulaci a obhajobě svých názorů;
- získává informace z různých zdrojů a využívá je ke sdílení, předávání a prezentaci způsobem vhodným pro danou (komunikační) situaci a s ohledem na zamýšleného příjemce;
- při interakcích v digitálním prostředí respektuje pravidla chování a jedná eticky, respektuje kulturní rozmanitost;
- vyjadřuje se za pomoci digitálních prostředků a vytváří a upravuje vlastní digitální obsah v různých formátech; mění, vylepšuje a zdokonaluje obsah stávajících děl s cílem vytvořit nový, originální a relevantní obsah;
- získává data, informace a obsah z různých zdrojů v digitálním prostředí; při vyhledávání používá různé strategie; získaná data a informace kriticky hodnotí,
- posuzuje jejich spolehlivost a úplnost;

- komunikuje prostřednictvím různých digitálních technologií a přizpůsobuje prostředky komunikace danému kontextu;

Název vyučovacího předmětu:

Cvičení z anglického jazyka

Kód a název oboru vzdělání:

82-41-M/05 Grafický design

Název ŠVP:

Grafický design

Ročník: 4.		
Počet hodin v ročníku: 28		
Výsledky vzdělávání a kompetence	Tematický celek Obsah vzdělávání	Mezipředmětové vztahy
Žák	Historie architektonických slohů (8)	
• Dokáže časově zařadit slohy, popíše jednoduše sociálně kulturní obraz daného historického úseku • Vyjmenuje základní atributy jednotlivých slohů a místo/zemi jejich vzniku • Dokáže přiřadit budovy k jednotlivým architektonickým slohům a vysvětlí důvodu svého rozhodnutí • Vyjádří své názory na jednotlivé slohy • Sdělí, které památky osobně navštívil a vyjádří svůj názor na ně	• Slovní zásoba: Architektonické slohy, základní atributy jednotlivých slohů, části budovy/ domu, lexikum používané při popisu sociálně kulturního vývoje společnosti • Fráze používané při vyjadřování názoru a preferencí • Gramatika: minulý čas prostý a průběhový, budoucí čas, předložky místa • Románské umění, gotika, renesance, baroko, neoklasicismus, historicismus, moderní umění	• ČJL, • ZSV, • DVK
	Památky UNESCO v České republice (8)	
• Dokáže vyjmenovat všechny architektonické památky v ČR, které jsou na seznamu památek UNESCO • Dokáže tyto památky zařadit do historického období a popsat sociálně kulturní obraz daného historického úseku • Popíše základní atributy dané památky • Rozumí významu UNESCO pro světovou kulturu a umění • Sdělí, které památky osobně navštívil a vyjádří svůj názor na ně	• Slovní zásoba: Architektonické slohy a jejich základní atributy. Fráze používané při vyjadřování názoru a preferencí • Architektonické památky v České republice • Praha	• ČJL, • ZSV, • DVK
	Výtvarné umění (4)	
• Dokáže vyjmenovat a charakterizovat oblasti/formy výtvarného umění • Dokáže zařadit výtvarná a sochařská díla do příslušného období • Vyjádří svůj názor na umělecké dílo	• Gramatika: Minulý čas prostý. Spojky • Slovní zásoba: Pocity, emoce. Kolokace pro vyjadřování názoru. Formy výtvarného umění, materiál a pomůcky potřebné pro vytvoření uměleckého díla	• ČJL, • ZSV, • DVK • TEC • VYP
	Můj oblíbený umělec. (2)	
• Pronese souvislý monolog, ve kterém zdůvodní své preference ohledně umění. • Podá v dostatečném rozsahu informace o životě oblíbeného umělce • Podá v dostatečném rozsahu informace o díle oblíbeného umělce.	• Gramatika: Minulý čas prostý a průběhový. předložky místa a času • Slovní zásoba: Formy výtvarného umění. Slovesa pohybu, slovesa používaná pro popis pocitů a smyslů, extrémní adjektiva • Praktické použití angličtiny: fráze vhodné k vyjádření názoru, spekulování	• ČJL, • ZSV, • DVK

• Uvede, která je jeho nejoblíbenější umělecké dílo. • Umělecké dílo popíše a sdělí, jak na něj dílo působí, jaké pocity vyvolává.	• Nejznámější umělci	
	Propagace a reklama. Logo. Tvorba značky. Grafický manuál (3)	
• Dokáže vyjádřit význam Loga a grafického materiálu • Komunikuje o výhodách a nevýhodách logotypu, logografu a kombinovaného loga • Vyjádří názor na důležitost grafického manuálu • Popíše zajímavá/oblíbená loga • Pronese souvislý monolog týkající se vhodnosti určitého typu fontu a významu barev používaných pro Loga různých odvětví průmyslu/služeb	• Propagace a reklama • Praktické použití angličtiny: řízený rozhovor, vyjadřování názoru, souhlasu a nesouhlasu • Slovní zásoba: Logotyp, Logograf, barvy, emoce, odvětví průmyslu a služeb, druhy obchodů • Gramatika: přítomný a minulý čas, vyjadřování budoucnosti	• ČJL • PRO • EKO • TYP • RTI • NAV
	Propagace. Obalové materiály (3)	
• Vyjmenuje funkce obalů • Vyjmenuje druhy obalů a materiál potřebný k jejich výrobě • Spekuluje o významu propagace a jejího vlivu na spotřebitele • Umí získat i podat informace o vlivu propagace na poptávku • Uvědomuje si nebezpečí, kterému může zboží čelit během přepravy a tato nebezpečí dokáže popsat.	• Gramatika: komparativ a superlativ, budoucí čas, modální slovesa • Slovní zásoba: Obaly, obalové materiály, druhy obchodů, odvětví ekonomiky • Praktické použití angličtiny: fráze používané při vyjadřování názoru	• ZSV, • ČJL, • PRO. • EKO • TEC

Pozn.: uvedený počet hodin je orientační

28. Animace

Název vyučovacího předmětu:	Animace
Kód a název oboru vzdělání:	82-41-M/05 Grafický design
Název ŠVP:	Grafický design
Celkový počet hodin za studium:	62
Délka a forma vzdělávání:	4 roky v denní formě
Platnost od:	1. 9. 2025 počínaje 1. ročníkem

Pojetí vyučovacího předmětu

Obecné cíle:

Cílem volitelného předmětu animace je připravit žáky pro výkon odborných činností v široké oblasti animované tvorby, orientovat se v prostředí programu Adobe After Effects, využívat jeho technických možností k řešení a realizaci vlastních představ a nápadů, naučit žáky po teoretické i praktické stránce principům práce s pohyblivým obrazem. Žáci porozumí algoritmům pro zpracování animovaného obrazu a naučí se využívat technických možností programu. Porozumí jeho možnému využití v oblasti grafického designu i v dalších sférách výtvarného umění. Cílem je vést žáky k efektivnímu využití všech možností digitálních technologií.

Charakteristika učiva:

Volitelný předmět Animace je koncipován tak, aby žáci získali dovednosti v programu Adobe After Effects, dokázali se samostatně pohybovat v prostředí programu, uměli nacházet vhodná výtvarná a technická řešení. Jsou seznámeni s možnými souvislostmi s tvorbou grafických materiálů, ale i s dalšími oblastmi výtvarného umění. Žáci využívají ve své tvorbě konstruktivně a účelně dostupné digitální technologie.

Pojetí výuky:

metody výuky:

- **motivační** – využití v praxi, ukázky a příklady uplatnění, možnosti využití v ostatních předmětech a tematických celcích
- **fixační** – opakování na praktických příkladech, společná řešení a rozborů úloh, samostatné práce
- **expoziční** – vysvětlování jevů, vztahů, souvislostí a postupů, zobecňování, využití dataprojektoru,

formy výuky

- frontální
- skupinová
- individuální

Hodnocení výsledků žáků:

Základ pro hodnocení tvoří klasifikační řád, který je součástí školního řádu. k hodnocení výsledků vzdělávání se používá tradiční pětistupňová škála. Průběžné hodnocení slouží především k odhalení silných a slabých stránek a k posílení odpovědnosti za výsledek vzdělávání jak ze strany žáka, tak i učitele. Hodnocení výtvarných prací vede k pochopení jejich přínosu pro využití v dalších odborných předmětech. Důraz je kladen především na kreativitu.

Předmětem hodnocení je:

- zvládnutí praktických úkolů, schopnost využívat teoretických vědomostí při praktických dovednostech, aktivita a samostatnost

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí:

Žák:

- efektivně používá programové vybavení využitelné v oboru a jeho možnosti a všechny dostupné digitální technologie
- využívá nejvhodnější varianty řešení úkolů v závislosti na konkrétním příkladu
- má pozitivní vztah k učení, získávání nových vědomostí a praktických dovedností
- využívá ke svému učení různé informační a inspirační zdroje, včetně svých zkušeností i zkušeností jiných lidí
- sleduje a hodnotí pokrok při dosahování cílů svého učení, přijímá hodnocení výsledků svého učení od jiných lidí
- volí prostředky a způsoby (pomůcky, studijní literaturu, metody a techniky) vhodné pro splnění jednotlivých aktivit, využívá zkušenosti a vědomosti nabyté dříve
- uplatňuje při řešení problémů ve své tvorbě různé metody myšlení a myšlenkové operace
- snaží se porozumět zadání úkolu, získat informace potřebné k řešení problému, navrhnout způsob a varianty řešení, zdůvodnit zvolený postup a ověřit správnost zvoleného postupu
- učí se dodržovat jazykové a stylistické normy i odbornou terminologii
- postupně dosahuje jazykové způsobilosti potřebné pro pracovní uplatnění podle potřeb oboru grafický design se zaměřením na knižní grafiku a ilustraci (např. porozumí běžné odborné terminologii a pracovním pokynům v písemné i ústní formě)
- vyjadřuje se a vystupuje v souladu se zásadami kultury projevu a chování
- formuluje své myšlenky srozumitelně, souvisle, přiměřeně k danému účelu a situaci, jazykově i odborně správně, v podobě ústní, písemné i digitální
- vhodně prezentuje své názory i svou tvorbu související s realizací grafických materiálů, aktivně se účastní diskusí a obhazuje své názory a postoje
- přispívá k vytváření vstřícných mezilidských vztahů a k předcházení osobním konfliktům, nepodléhá předsudkům a stereotypům v přístupu k druhým
- snaží se pracovat samostatně i v týmu a společně se podílet na realizaci výtvarného úkolu
- učí se mít odpovědný vztah ke svému zdraví, pečovat o svůj fyzický i duševní rozvoj, být si vědomi důsledků nezdravého životního stylu a závislostí
- chápe význam životního prostředí pro člověka a jedná v duchu udržitelného rozvoje
- vytváří si pozitivní vztah k hodnotám místní, národní, evropské i světové kultury
- snaží se mít přehled o možnostech uplatnění v oboru grafický design se zaměřením na knižní grafiku a ilustraci a snaží se reálně posoudit své vlastní možnosti uplatnění
- učí se efektivně aplikovat matematické postupy při řešení různých praktických úkolů v běžných situacích i při své odborné činnosti v oblasti grafického designu
- vyhodnocuje výsledky své výtvarné práce, odhaluje své nedostatky a snaží se je napravit
- přijímá hodnocení svých výtvarných výsledků, adekvátně na ně reaguje, přijímá radu i kritiku, je schopen objektivně posoudit své schopnosti v oblasti grafického designu
- ovládá potřebná digitálních zařízení, včetně nástrojů z oblasti umělé inteligence, využívá je v osobním životě i při vlastním tvůrčím procesu
- podpoří ostatní v rozvoji digitálních kompetencí při tvorbě grafických materiálů

- d) při spolupráci, komunikaci a sdílení informací v digitálním prostředí jedná eticky, s ohleduplností a respektem k druhým, nejen v oblasti osobní, ale i odborné
- e) rozpozná, kdy je potřeba zdokonalit nebo aktualizovat vlastní digitální kompetence
- f) nastavuje digitální technologie a způsob jejich použití podle toho, jak se mění a vyvíjejí dostupné možnosti, vlastní potřeby, pracovní prostředí a trendy v grafickém designu
- g) vyrovnává se s proměnlivostí digitálních technologií a posuzuje, jak vývoj technologií ovlivňuje jeho osobní život, společnost, životní prostředí i oblast grafického designu
- h) zvažuje rizika a přínosy proměnlivosti digitálních technologií v oblasti grafického designu
- i) předchází situacím ohrožujícím bezpečnost zařízení, dat a zdraví, chrání sebe i ostatní před nebezpečím v digitálním prostředí v souvislosti s odbornou činností i v osobní rovině

Průřezová témata

Občan v demokratické společnosti

Žáci jsou vedeni k tomu, aby:

- získávali schopnost jednat s lidmi podle společensky uznávaných pravidel, diskutovali o různých problémech a hledali kompromisní řešení
- osvojili si principy demokratického chování v kolektivu a respektovali názory druhých, jak v osobním životě, tak i při řešení odborných záležitostí z oblasti grafického designu
- měli vhodnou míru sebevědomí, odpovědnosti a schopnosti morálního úsudku
- přispívali k dobrému soužití lidí v multikulturní společnosti
- byli ochotni angažovat se nejen pro vlastní prospěch, ale i v zájmu jiných lidí

Člověk a životní prostředí

Žáci jsou vedeni k tomu, aby:

- získávali znalosti, dovednosti a návyky potřebné pro ochranu životního prostředí a pochopili princip udržitelného rozvoje
- osvojili si základní principy odpovědného přístupu k životnímu prostředí, jak v osobním životě, tak i v profesním jednání při odborné činnosti v oblasti grafického designu
- chápali postavení člověka v přírodě a vlivy prostředí na jeho zdraví a život
- dokázali esteticky a citově vnímat své okolí a přírodní prostředí

Člověk a svět práce

Žáci jsou vedeni k tomu, aby:

- vyzkoušeli si práci v reálných pracovních podmínkách, osvojili si nezbytné pracovní návyky a seznámili se s požadavky zaměstnavatelů v rámci své odborné praxe
- poznali svět práce s ohledem na předpokládané uplatnění v oblasti knižní grafiky a ilustrace
- uvědomili si potřebu najít si odpovídající uplatnění na pracovním trhu a reagovali na jeho měnící se nároky a podmínky
- dokázali ocenit význam vzdělání a své odborné kvalifikace v oboru grafický design
- přijímali a odpovědně plnili zadané úkoly v rámci výuky odborných předmětů

Člověk a digitální svět

Žáci jsou vedeni k tomu, aby:

- vyhledávali a zpracovávali informace v digitálním prostoru, včetně nástrojů z oblasti umělé inteligence a využívali je k dalšímu osobnostnímu a profesnímu rozvoji
- využívali při svých tvořivých činnostech potenciálu, který nabízejí digitální nástroje

- uplatňovali estetická kritéria při digitální tvorbě grafických materiálů i při posuzování výsledků této tvorby
- sdíleli prostřednictvím digitálních technologií odborná data, informace a obsah s ostatními v odborné komunitě, k tomu volili efektivní postupy, strategie a způsoby
- byli schopni využívat digitální technologie k vyjádření a obhajobě svých názorů
- snažili se využívat digitální technologie ke zvýšení svých odborných znalostí
- trvale zvyšovali svoji digitální gramotnost a využívali nové digitální technologie
- navrhovali prostřednictvím digitálních technologií taková řešení, která jim pomohou vylepšit postupy či technologie nebo jejich části v souvislosti s grafickým designem
- dokázali poradit ostatním s běžnými technickými problémy v odborné i osobní rovině
- osvojili si a dodržovali zásady informační etiky v odborném i v soukromém životě
- získaná data a informace kriticky hodnotili, posuzovali jejich spolehlivost a úplnost

Název vyučovacího předmětu:

Animace

Kód a název oboru vzdělání:

82-41-M/05 Grafický design

Název ŠVP:

Grafický design

Ročník: 3. Počet hodin v ročníku: 34		
Výsledky vzdělávání a kompetence	Tematický celek Obsah vzdělávání	Mezipředmětové vztahy
	Nastavení dokumentu (2)	
• nastaví si základní vlastnosti programu • panel nástroje	• prostředí programu • pracovní plocha • nástroje a nabídky	• PGR • ICT
	Časová osa (4)	
• nastavuje a používá panel časová osa • vytváří key frame a jednoduchou animaci • nastavuje čas pohybu	• práce s časovou osou • vytváření key frame • vytváření jednoduchého pohybu objektu • zpomalování a zrychlování pohybu	• PGR • RTI • ICT
	Export a render (2)	
• zvolí vhodný formát a nastavení pro export	• exportování a render	• PGR • ICT
	Animace postavičky (4)	
• využívá základních znalostí programu	• animace postavičky a jednoduchých tvarů • použití různé rychlosti pohybu animace	• PGR • RTI • ICT
	Nástroj Puppet pin tool (4)	
• využívá nástroj Puppet k animování tvarů nezávisle na pohybu ostatních objektů	• puppet pin tool, jeho možnosti a funkce • animace s využitím nástroje	• PGR • RTI • ICT
	Masky (4)	
• vytváří masku • kombinuje programy Adobe Photoshop a After effects	• použití masek v After effects • masky Matte • animace masek tvarů	• PGR • ICT

	Animace textu (4)	
• ovládá vybrané možnosti animování textu	• efekty a možnosti animování textu • postupné vykreslení linií, animace obrysů • animace Tracking • 3D text • textová maska • režimy prolnutí	• PGR • RTI • TYP • ICT
	Efekty (4)	
• pracuje s efekty, světly • zná práci s texturami	• světelné efekty, odlesky • částice	• PGR • ICT
	Využití anim. textu (6)	
	• práce na libovolné téma s využitím anim.textu	• PGR • ICT

Pozn.: uvedený počet hodin je orientační

Název vyučovacího předmětu:

Animace

Kód a název oboru vzdělání:

82-41-M/05 Grafický design

Název ŠVP:

Grafický design

Ročník: 4. Počet hodin v ročníku: 28		
Výsledky vzdělávání a kompetence	Tematický celek Obsah vzdělávání	Mezipředmětové vztahy
	Vytváření světla a stínu (4)	
• Nastaví a chápe souvislost světla a stínu v programu • vytváří pohyb stínu v čase	• nastavení stínu, světla, pozadí • práce se stínem • animace světla a stínu	• PGR • RTI • ICT
	Kamera (4)	
• Nastaví Cameru • Pracuje s různými zobrazeními animace • Vytváří pohyb v 3D prostoru	• nastavení Camery v programu • zobrazení ptačí perspektivy aj. • práce s Camerou a vytváření pohybu v prostoru	• PGR • RTI • ICT
	Využití světla, stínu a pohybu (6)	
• Vytváří animaci na libovolné téma • Využívá a zapojuje světlo, stín a kameru v animaci	• práce s využitím světla a stínu a pohyb v 3D prostředí	• PGR • RTI • ICT
	Animace na cestě (4)	
• Zvolí vhodné téma pro využití animace na cestě • Zvládá vytvořit pohyb objektu na cestě	• princip animace na cestě • vytvoření jednoduchého pohybu objektu na cestě	• PGR • ICT

	Zvuková stopa (2)	
• Umí připojit zvukovou stopu	• připojení zvukové stopy • možnosti s prolnutím obrazu	• PGR • ICT
	Adobe Audition (4)	
• Orientuje se v základním nastavení programu • Pracuje s několika zvukovými stopami • Vytváří mash-up	• seznámení s prostředím programu Audition • multitrack, prolínání zvukových stop • zesilování a zeslabování zvuku • export	• PGR • ICT
	Využití znělky (4)	
• vytváří ucelenou animaci na zvolené téma • využívá všech nabytých dovedností a technických možností programu	• znělka na zvolené téma • využití všech nabytých dovedností v programu AE • ev.zapojení programu AA	• PGR • RTI • ICT

Pozn.: uvedený počet hodin je orientační

29. 3D animace

Název vyučovacího předmětu:	3D animace
Kód a název oboru vzdělání:	82-41-M/05 Grafický design
Název ŠVP:	Grafický design
Celkový počet hodin za studium:	62
Délka a forma vzdělávání:	4 roky v denní formě
Platnost od:	1. 9. 2025 počínaje 1. ročníkem

Pojetí vyučovacího předmětu

Obecné cíle:

Cílem volitelného předmětu 3D animace je připravit žáky pro výkon odborných činností v široké oblasti animované tvorby, využívat jeho technických možností k řešení a realizaci vlastních představ a nápadů, naučit žáky po teoretické i praktické stránce principům práce s pohyblivým obrazem. Žáci porozumí algoritmům pro zpracování animovaného obrazu a naučí se využívat technických možností programu. Porozumí jeho možnému využití v oblasti knižní grafiky a ilustrace, animace i s dalšími sférami výtvarného umění. Cílem je vést žáky k efektivnímu využití všech možností digitálních technologií.

Charakteristika učiva:

Volitelný předmět 3D animace je koncipován tak, aby žáci získali dovednosti obecně platné pro práci s animací ve 3D programech a aby zvládli nacházet vhodná výtvarná a technická řešení pro specifické úkoly. Budou seznámeni s možnými souvislostmi s tvorbou grafických materiálů, ale i s dalšími oblastmi výtvarného umění. Žáci využívají ve své tvorbě konstruktivně a účelně dostupné digitální technologie.

Pojetí výuky:

metody výuky:

- **motivační** – využití v praxi, ukázky a příklady uplatnění, možnosti využití v ostatních předmětech a tematických celcích
- **fixační** – opakování na praktických příkladech, společná řešení a rozborů úloh, samostatné práce
- **expoziční** – vysvětlování jevů, vztahů, souvislostí a postupů, zobecňování, využití dataprojektoru,

formy výuky

- frontální
- skupinová
- individuální

Hodnocení výsledků žáků:

Základ pro hodnocení tvoří klasifikační řád, který je součástí školního řádu. k hodnocení výsledků vzdělávání se používá tradiční pětistupňová škála. Průběžné hodnocení slouží především k odhalení silných a slabých stránek a k posílení odpovědnosti za výsledek vzdělávání jak ze strany žáka, tak i učitele. Hodnocení výtvarných prací vede k pochopení jejich přínosu pro využití v dalších odborných předmětech. Důraz je kladen především na kreativitu.

Předmětem hodnocení je:

- zvládnutí praktických úkolů, schopnost využívat teoretických vědomostí při praktických dovednostech, aktivita a samostatnost

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí:

Žák:

- používá programové vybavení využitelné v oboru a jeho možnosti a všechny dostupné digitální technologie
- využívá nejvhodnější varianty řešení úkolů v závislosti na konkrétním příkladu
- má pozitivní vztah k učení, získávání nových vědomostí a praktickým dovednostem
- využívá ke svému učení různé informační a inspirační zdroje, včetně svých zkušeností i zkušeností jiných lidí
- sleduje a hodnotí pokrok při dosahování cílů svého učení, přijímá hodnocení výsledků svého učení od jiných lidí
- volí prostředky a způsoby (pomůcky, studijní literaturu, metody a techniky) vhodné pro splnění jednotlivých aktivit, využívá zkušenosti a vědomosti nabyté dříve
- uplatňuje při řešení problémů ve své tvorbě různé metody myšlení a myšlenkové operace
- snaží se porozumět zadání úkolu, získat informace potřebné k řešení problému, navrhnout způsob a varianty řešení, zdůvodnit zvolený postup a ověřit správnost zvoleného postupu
- učí se dodržovat jazykové a stylistické normy i odbornou terminologii
- postupně dosahuje jazykové způsobilosti potřebné pro pracovní uplatnění podle potřeb oboru grafický design se zaměřením na knižní grafiku a ilustraci (např. porozumí běžné odborné terminologii a pracovním pokynům v písemné i ústní formě)
- vyjadřuje se a vystupuje v souladu se zásadami kultury projevu a chování
- formuluje své myšlenky srozumitelně, souvisle, přiměřeně k danému účelu a situaci, jazykově i odborně správně, v podobě ústní, písemné i digitální
- vhodně prezentuje své názory i svou tvorbu související s realizací grafických materiálů, aktivně se účastní diskusí a obhazuje své názory a postoje
- přispívá k vytváření vstřícných mezilidských vztahů a k předcházení osobním konfliktům, nepodléhá předsudkům a stereotypům v přístupu k druhým
- snaží se pracovat samostatně i v týmu a společně se podílet na realizaci výtvarného úkolu
- učí se mít odpovědný vztah ke svému zdraví, pečovat o svůj fyzický i duševní rozvoj, být si vědomi důsledků nezdravého životního stylu a závislostí
- chápe význam životního prostředí pro člověka a jedná v duchu udržitelného rozvoje
- vytváří si pozitivní vztah k hodnotám místní, národní, evropské i světové kultury
- snaží se mít přehled o možnostech uplatnění v oboru grafický design se zaměřením na knižní grafiku a ilustraci a snaží se reálně posoudit své vlastní možnosti uplatnění
- učí se efektivně aplikovat matematické postupy při řešení různých praktických úkolů v běžných situacích i při své odborné činnosti v oblasti grafického designu
- vyhodnocuje výsledky své výtvarné práce, odhaluje své nedostatky a snaží se je napravit
- přijímá hodnocení svých výtvarných výsledků, adekvátně na ně reaguje, přijímá radu i kritiku, je schopen objektivně posoudit své schopnosti v oblasti grafického designu
- ovládá potřebná digitálních zařízení, včetně nástrojů z oblasti umělé inteligence, využívá je v osobním životě i při vlastním tvůrčím procesu
- podpoří ostatní v rozvoji digitálních kompetencí potřebných pro odbornou činnost

- při spolupráci, komunikaci a sdílení informací v digitálním prostředí jedná eticky, s ohleduplností a respektem k druhým, nejen v oblasti osobní, ale i odborné
- rozpozná, kdy je potřeba zdokonalit nebo aktualizovat vlastní digitální kompetence
- nastavuje digitální technologie a způsob jejich použití podle toho, jak se mění a vyvíjejí dostupné možnosti, vlastní potřeby, pracovní prostředí a trendy v grafickém designu
- vyrovnává se s proměnlivostí digitálních technologií a posuzuje, jak vývoj technologií ovlivňuje jeho osobní život, společnost, životní prostředí i oblast grafického designu
- zvažuje rizika a přínosy proměnlivosti digitálních technologií v oblasti grafického designu
- předchází situacím ohrožujícím bezpečnost zařízení, dat a zdraví, chrání sebe i ostatní před nebezpečím v digitálním prostředí v souvislosti s odbornou činností i v osobní rovině

Průřezová témata

Občan v demokratické společnosti

Žáci jsou vedeni k tomu, aby:

- získávali schopnost jednat s lidmi podle společensky uznávaných pravidel, diskutovali o různých problémech a hledali kompromisní řešení
 - osvojili si principy demokratického chování v kolektivu a respektovali názory druhých, jak v osobním životě, tak i při řešení odborných záležitostí z oblasti grafického designu
 - měli vhodnou míru sebevědomí, odpovědnosti a schopnosti morálního úsudku
 - přispívali k dobrému soužití lidí v multikulturní společnosti
- j) byli ochotni angažovat se nejen pro vlastní prospěch, ale i v zájmu jiných lidí

Člověk a životní prostředí

Žáci jsou vedeni k tomu, aby:

- získávali znalosti, dovednosti a návyky potřebné pro ochranu životního prostředí a pochopili princip udržitelného rozvoje
- osvojili si základní principy odpovědného přístupu k životnímu prostředí, jak v osobním životě, tak i v profesním jednání při odborné činnosti v oblasti grafického designu
- chápali postavení člověka v přírodě a vlivy prostředí na jeho zdraví a život
- dokázali esteticky a citově vnímat své okolí a přírodní prostředí

Člověk a svět práce

Žáci jsou vedeni k tomu, aby:

- vyzkoušeli si práci v reálných pracovních podmínkách, osvojili si nezbytné pracovní návyky a seznámili se s požadavky zaměstnavatelů v rámci své odborné praxe
- poznali svět práce s ohledem na předpokládané uplatnění v oblasti knižní grafiky a ilustrace
- uvědomili si potřebu najít si odpovídající uplatnění na pracovním trhu a reagovali na jeho měnící se nároky a podmínky
- dokázali ocenit význam vzdělání a své odborné kvalifikace v oboru grafický design
- přijímali a odpovědně plnili zadané úkoly v rámci výuky odborných předmětů

Člověk a digitální svět

Žáci jsou vedeni k tomu, aby:

- vyhledávali a zpracovávali informace v digitálním prostoru, včetně nástrojů z oblasti umělé inteligence a využívali je k dalšímu osobnostnímu a profesnímu rozvoji
- využívali při svých tvořivých činnostech potenciálu, který nabízejí digitální nástroje

- uplatňovali estetická kritéria při digitální tvorbě grafických materiálů i při posuzování výsledků této tvorby
- sdíleli prostřednictvím digitálních technologií odborná data, informace a obsah s ostatními v odborné komunitě, k tomu volili efektivní postupy, strategie a způsoby
- byli schopni využívat digitální technologie k vyjádření a obhajobě svých názorů
- snažili se využívat digitální technologie ke zvýšení svých odborných znalostí
- trvale zvyšovali svoji digitální gramotnost a využívali nové digitální technologie
- navrhovali prostřednictvím digitálních technologií taková řešení, která jim pomohou vylepšit postupy či technologie nebo jejich části v souvislosti s grafickým designem
- dokázali poradit ostatním s běžnými technickými problémy v odborné i osobní rovině
- osvojili si a dodržovali zásady informační etiky v odborném i v soukromém životě
- získaná data a informace kriticky hodnotili, posuzovali jejich spolehlivost a úplnost

Název vyučovacího předmětu:

Animace

Kód a název oboru vzdělání:

82-41-M/05 Grafický design

Název ŠVP:

Grafický design

Ročník: 3. Počet hodin v ročníku: 34		
Výsledky vzdělávání a kompetence	Tematický celek Obsah vzdělávání	Mezipředmětové vztahy
	Nastavení dokumentu (2)	
• nastaví si základní vlastnosti programu • panel nástroje	• prostředí programu • nástroje a nabídky	• TDG • ICT
	Časová osa (10)	
• nastavuje a používá panel časová osa • vytváří key frame a jednoduchou animaci • nastavuje čas pohybu	• práce s časovou osou • vytváření key frame • vytváření jednoduchého pohybu objektu • zpomalování a zrychlování pohybu	• TDG • RTI • ICT
	Scéna (8)	
• nastavuje světla • pracuje s kamerou v prostředí	• vytváření a animace světla • animace kamery • pohyb na cestě	• TDG • RTI • ICT
	Render (4)	
• používá nastavení pro renderování scény	• Nastavení renderu animace	• TDG • RTI • ICT
	Motion Graphic (10)	
• Chápe vztahy mezi hlavními a vedlejšími objekty • Aktivně pracuje se světlem a kamerou pro vytažení objektů	• animace více objektů najednou a jejich interakce a osvětlení	• TDG • RTI • ICT

Pozn.: uvedený počet hodin je orientační

Název vyučovacího předmětu: Animace
 Kód a název oboru vzdělání: 82-41-M/05 Grafický design
 Název ŠVP: Grafický design

Ročník: 4. Počet hodin v ročníku: 28		
Výsledky vzdělávání a kompetence	Tematický celek Obsah vzdělávání	Mezipředmětové vztahy
	Rigging (8)	
• Dokáže rozpohybovat model pomocí Inverse kinematics a forward kinematics • Chápe který rig použít pro specifickou situaci	• vytváření IK a FK rigu •	• PGR • RTI • ICT
	Character Animation (10)	
• Animuje postavu, a vytváří přirozený pohyb v prostředí	• vytváří pose library • NLA editor • Walk cycle	• PGR • RTI • ICT
	Vlastní animace (10)	
• Dokáže vymyslet a realizovat vlastní animaci.	• práce na vlastním projektu	• PGR • RTI • ICT

Pozn.: uvedený počet hodin je orientační

30. Digitální fotografie

Název vyučovacího předmětu:	Digitální fotografie
Kód a název oboru vzdělání:	82-41-M/05 Grafický design
Název ŠVP:	Grafický design
Celkový počet hodin za studium:	62
Délka a forma vzdělávání:	4 roky v denní formě
Platnost od:	1. 9. 2025 počínaje 1. ročníkem

Pojetí vyučovacího předmětu

Obecné cíle:

Cílem volitelného předmětu je, aby studenti byli připraveni pro výkon odborných činností v široké oblasti fotografické tvorby. v předmětu Digitální fotografie se žáci seznámí se světovou fotografií, její historií, s technologickými aspekty digitálního záznamu obrazu a s korekcí pořízených dat v programech pro úpravu fotografií. Cílem předmětu je po teoretické i praktické stránce naučit žáky principům fotografie a nadchnout je pro fotografické vnímání pohledu na svět. Žák porozumí algoritmům pro zpracování obrazu a naučí se využít digitální fotoaparát po technické stránce i po stránce kompozice obrazu. Žáci realizují vlastní fotografie, které využijí v jiných odborných předmětech, zejména při tvorbě grafických materiálů. Budou schopni dokumentování vlastní výtvarné tvorby a uplatní možností digitálních technologií. Cílem je vést žáky k efektivnímu využití všech možností digitálních technologií.

Charakteristika učiva:

Volitelný předmět Digitální fotografie je koncipován tak, aby žák získal fotografické dovednosti, poznal zásady pro výtvarné, dokumentární a technické řešení fotografie. Součástí výuky je práce ve fotoateliéru, plenéru i na úlohách počítačového zpracování fotografie. Získané dovednosti a znalosti žáci využijí v oblasti knižní grafiky a ilustrace při tvorbě grafických materiálů. Žáci využívají ve své tvorbě konstruktivně a účelně dostupné digitální technologie.

Pojetí výuky:

metody výuky

- **motivační** – využití v praxi, ukázky a příklady uplatnění, možnosti využití v ostatních předmětech a tematických celcích
- **fixační** – opakování na praktických příkladech, samostatná realizační práce, společná řešení a rozbor úloh
- **expoziční** – vysvětlení postupu a činností, využívání dataprojektoru, demonstrace přímo na fotografické technice

formy výuky

- frontální
- skupinová
- individuální

Hodnocení výsledků žáků:

Základ pro hodnocení tvoří klasifikační řád, který je součástí školního řádu. k hodnocení výsledků vzdělávání se používá tradiční pětistupňová škála. Průběžné hodnocení slouží především k odhalení silných a slabých stránek a k posílení odpovědnosti za výsledek vzdělávání jak ze

strany žáka, tak i učitele. Hodnocení výtvarných prací vede k pochopení jejich přínosu pro využití v dalších odborných předmětech. Důraz je kladen na praktické dovednosti.

Předmětem hodnocení je:

- zvládnutí praktického základu učiva, schopnost využívat teoretických vědomostí při praktických dovednostech, aktivita a samostatnost

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí:

Žák:

- efektivně používá programové vybavení využitelné v oboru a jeho možnosti a všechny dostupné digitální technologie
- využívá nejvhodnější varianty řešení úkolů v závislosti na konkrétním příkladu
- má pozitivní vztah k učení, získávání nových vědomostí a praktických dovedností
- využívá ke svému učení různé informační a inspirační zdroje, včetně svých zkušeností i zkušeností jiných lidí
- sleduje a hodnotí pokrok při dosahování cílů svého učení, přijímá hodnocení výsledků svého učení od jiných lidí
- volí prostředky a způsoby (pomůcky, studijní literaturu, metody a techniky) vhodné pro splnění jednotlivých aktivit, využívá zkušenosti a vědomosti nabyté dříve
- uplatňuje při řešení problémů ve své tvorbě různé metody myšlení a myšlenkové operace
- snaží se porozumět zadání úkolu, získat informace potřebné k řešení problému, navrhnout způsob a varianty řešení, zdůvodnit zvolený postup a ověřit správnost zvoleného postupu
- učí se dodržovat jazykové a stylistické normy i odbornou terminologii
- postupně dosahuje jazykové způsobilosti potřebné pro pracovní uplatnění podle potřeb oboru grafický design se zaměřením na knižní grafiku a ilustraci (např. porozumí běžné odborné terminologii a pracovním pokynům v písemné i ústní formě)
- vyjadřuje se a vystupuje v souladu se zásadami kultury projevu a chování
- formuluje své myšlenky srozumitelně, souvisle, přiměřeně k danému účelu a situaci, jazykově i odborně správně, v podobě ústní, písemné i digitální
- vhodně prezentuje své názory i svou tvorbu související s realizací grafických materiálů, aktivně se účastní diskusí a obhájí své názory a postoje
- přispívá k vytváření vstřícných mezilidských vztahů a k předcházení osobním konfliktům, nepodléhá předsudkům a stereotypům v přístupu k druhým
- snaží se pracovat samostatně i v týmu a společně se podílet na realizaci výtvarného úkolu
- učí se mít odpovědný vztah ke svému zdraví, pečovat o svůj fyzický i duševní rozvoj, být si vědomi důsledků nezdravého životního stylu a závislostí
- chápe význam životního prostředí pro člověka a jedná v duchu udržitelného rozvoje
- vytváří si pozitivní vztah k hodnotám místní, národní, evropské i světové kultury
- snaží se mít přehled o možnostech uplatnění v oboru grafický design se zaměřením na knižní grafiku a ilustraci a snaží se reálně posoudit své vlastní možnosti uplatnění
- učí se efektivně aplikovat matematické postupy při řešení různých praktických úkolů v běžných situacích i při své odborné činnosti v oblasti grafického designu
- vyhodnocuje výsledky své výtvarné práce, odhaluje své nedostatky a snaží se je napravit
- přijímá hodnocení svých výtvarných výsledků, adekvátně na ně reaguje, přijímá radu i kritiku, je schopen objektivně posoudit své schopnosti v oblasti knižní grafiky a ilustrace
- ovládá potřebná digitálních zařízení, včetně nástrojů z oblasti umělé inteligence, využívá je v osobním životě i při vlastním tvůrčím procesu

- podpoří ostatní v rozvoji digitálních kompetencí při tvorbě grafických materiálů
- při spolupráci, komunikaci a sdílení informací v digitálním prostředí jedná eticky, s ohleduplností a respektem k druhým, nejen v oblasti osobní, ale i odborné
- rozpozná, kdy je potřeba zdokonalit nebo aktualizovat vlastní digitální kompetence
- nastavuje digitální technologie a způsob jejich použití podle toho, jak se mění a vyvíjejí dostupné možnosti, vlastní potřeby, pracovní prostředí a trendy v grafickém designu
- vyrovnává se s proměnlivostí digitálních technologií a posuzuje, jak vývoj technologií ovlivňuje jeho osobní život, společnost, životní prostředí i oblast grafického designu
- zvažuje rizika a přínosy proměnlivosti digitálních technologií v oblasti grafického designu
- předchází situacím ohrožujícím bezpečnost zařízení, dat a zdraví, chrání sebe i ostatní před nebezpečím v digitálním prostředí v souvislosti s odbornou činností i v osobní rovině

Průřezová témata

Občan v demokratické společnosti

Žáci jsou vedeni k tomu, aby:

- získávali schopnost jednat s lidmi podle společensky uznávaných pravidel, diskutovali o různých problémech a hledali kompromisní řešení
- osvojili si principy demokratického chování v kolektivu a respektovali názory druhých, jak v osobním životě, tak i při řešení odborných záležitostí z oblasti grafického designu
- měli vhodnou míru sebevědomí, odpovědnosti a schopnosti morálního úsudku
- přispívali k dobrému soužití lidí v multikulturní společnosti
- byli ochotni angažovat se nejen pro vlastní prospěch, ale i v zájmu jiných lidí

Člověk a životní prostředí

Žáci jsou vedeni k tomu, aby:

- získávali znalosti, dovednosti a návyky potřebné pro ochranu životního prostředí a pochopili princip udržitelného rozvoje
- osvojili si základní principy odpovědného přístupu k životnímu prostředí, jak v osobním životě, tak i v profesním jednání při odborné činnosti v oblasti grafického designu
- chápali postavení člověka v přírodě a vlivy prostředí na jeho zdraví a život
- dokázali esteticky a citově vnímat své okolí a přírodní prostředí

Člověk a svět práce

Žáci jsou vedeni k tomu, aby:

- vyzkoušeli si práci v reálných pracovních podmínkách, osvojili si nezbytné pracovní návyky a seznámili se s požadavky zaměstnavatelů v rámci své odborné praxe
- poznali svět práce s ohledem na předpokládané uplatnění v oblasti knižní grafiky a ilustrace
- uvědomili si potřebu najít si odpovídající uplatnění na pracovním trhu a reagovali na jeho měnící se nároky a podmínky
- dokázali ocenit význam vzdělání a své odborné kvalifikace v oboru grafický design
- přijímali a odpovědně plnili zadané úkoly v rámci výuky odborných předmětů

Člověk a digitální svět

Žáci jsou vedeni k tomu, aby:

- vyhledávali a zpracovávali informace v digitálním prostoru, včetně nástrojů z oblasti umělé inteligence a využívali je k dalšímu osobnostnímu a profesnímu rozvoji

- využívali při svých tvořivých činnostech potenciálu, který nabízejí digitální nástroje
- uplatňovali estetická kritéria při digitální tvorbě grafických materiálů i při posuzování výsledků této tvorby
- sdíleli prostřednictvím digitálních technologií odborná data, informace a obsah s ostatními v odborné komunitě, k tomu volili efektivní postupy, strategie a způsoby
- byli schopni využívat digitální technologie k vyjádření a obhajobě svých názorů
- snažili se využívat digitální technologie ke zvýšení svých odborných znalostí
- trvale zvyšovali svoji digitální gramotnost a využívali nové digitální technologie
- navrhovali prostřednictvím digitálních technologií taková řešení, která jim pomohou vylepšit postupy či technologie nebo jejich části v souvislosti s grafickým designem
- dokázali poradit ostatním s běžnými technickými problémy v odborné i osobní rovině
- osvojili si a dodržovali zásady informační etiky v odborném i v soukromém životě
- získaná data a informace kriticky hodnotili, posuzovali jejich spolehlivost a úplnost

Název vyučovacího předmětu:

Digitální fotografie

Kód a název oboru vzdělání:

82-41-M/05 Grafický design

Název ŠVP:

Grafický design

Ročník: 3. Počet hodin v ročníku: 34		
Výsledky vzdělávání a kompetence	Tematický celek Obsah vzdělávání	Mezipředmětové vztahy
Žák	Bezpečnost a ochrana zdraví při práci, Bezpečnost technických zařízení (1)	• ICT
	Úvod do fotografie, Základní pojmy (3)	
• rozumí principům fotografie • zná vývoj fotografie	• Úvod do fotografie – historie, typy fotoaparátů, základní pojmy	• DVK • PGR • ICT
	Nastavení fotoaparátu (2)	
• ovládá nastavení fotoaparátu dle potřeb • pracuje s kvalitou fotografie a správnými formáty	• Nastavení času, clony, ISO • Vyvážení bílé barvy (WB) • Formát uložení snímku (RAW, JPG) • Ohnisková vzdálenost objektivu • Světelnost objektivu	• NAV • RTI • PGR • ICT
	Zařízení a vybavení fotografického ateliéru (2)	
• Ovládá použití ateliérové techniky • Umí vhodně využít vybavení fotoateliéru	• Používání vybavení fotografického ateliéru	• NAV • RTI • PGR • ICT
	Práce v ateliéru – Zátěže (6)	
• Prohlubuje znalosti práce s programem Adobe Photoshop • Rozumí nastavení tisku	• Fotografování jednoduchých předmětů • Základy kompozice a osvětlení • Úprava těchto fotografií v programech Camera Raw a Photoshop	• NAV • RTI • PGR • ICT

• Ovládá úpravy fotografií v programu Adobe CameraRaw		
	Práce v ateliéru – Produktová fotografie (6)	
• Ovládá práci s ateliérovou technikou vytváří produktovou fotografii	• Produktová fotografie – vliv osvětlení na strukturu povrchu, tvorba světelné konstrukce • Úprava těchto fotografií v programech Camera Raw a Photoshop	• NAV • RTI • PGR • ICT
	Portrét v ateliéru i exteriéru (8)	
• Ovládá použití ateliérové techniky • Umí vhodně využít vybavení fotoateliéru • Zvládá základní úpravy fotografie	• Druhy osvětlení a pozadí, jejich vliv na portrét • Úprava fotografií v Camera Raw, Adobe Photoshop, retuš	• NAV • RTI • PGR • ICT
	Fotografie Krajiny (6)	
• Ovládá práci s fotoaparátem • Ovládá zásady kompozice a jejich porušování v rámci konceptu • Umí číst přirozené světlo a zná jeho dopady na vyznění fotografie	• Využití kompozičních pravidel • Úprava fotografií v Camera Raw, Adobe Photoshop	• NAV • RTI • PGR • ICT

Pozn.: uvedený počet hodin je orientační

Název vyučovacího předmětu:

Digitální fotografie

Kód a název oboru vzdělání:

82-41-M/05 Grafický design

Název ŠVP:

Grafický design

Ročník: 4. Počet hodin v ročníku: 28		
Výsledky vzdělávání a kompetence	Tematický celek Obsah vzdělávání	Mezipředmětové vztahy
	Historie fotografie (2)	
• Zná hlavní fotografické směry a fotografy	• Vývoj fotoaparátu • Významní fotografové	• NAV • RTI • DVK • ICT
	Fotografie architektury (6)	
• ovládá práci s fotoaparátem • ovládá zásady kompozice a jejich porušování v rámci konceptu	• Využití kompozičních pravidel • Úprava fotografií v Camera Raw, Adobe Photoshop	• NAV • RTI • PGR • ICT

	Makro fotografie (6)	
• Ovládá práci s ateliérovou technikou • Zvládá základní úpravy fotografie	• Specifické nastavení fotoaparátu a ateliérového vybavení pro Makro fotografii • Úprava fotografií v Camera Raw, Adobe Photoshop	• NAV • RTI • PGR • ICT
	Experimentální fotografie (6)	
• Ovládá použití ateliérové techniky • Zná základní pravidla práce s fotoaparátem a dokáže je kreativně překračovat	• Možnosti experimentální fotografie • Úprava těchto fotografií v Camera Raw, Adobe Photoshop	• NAV • RTI • PGR • ICT
	Individuální fotografický projekt (8)	
• Ovládá nastavení fotoaparátu a dokáže je přizpůsobit zvolenému tématu	• Samostatná práce v ateliéru • Úprava těchto fotografií v Camera Raw, Adobe Photoshop	• NAV • RTI • PGR • ICT

Pozn.: uvedený počet hodin je orientační

31. Dějiny umění

Název vyučovacího předmětu:	Dějiny umění
Kód a název oboru vzdělání:	82-41-M/05 Grafický design
Název ŠVP:	Grafický design
Celkový počet hodin za studium:	62
Délka a forma vzdělávání:	4 roky v denní formě
Platnost od:	1. 9. 2025 počínaje 1. ročníkem

Pojetí vyučovacího předmětu

Obecné cíle:

Volitelný předmět dějiny umění úzce navazuje na povinný předmět dějiny výtvarné kultury. Cílem je bližší seznámení s jednotlivými umělci i s prostředím ve kterém tvořili/tvoří a také seznámení s charakteristikou a specifičností jejich díla. U vybraných autorů se žáci podrobně seznamují s jejich dílem a učí se chápat, jak tvorba jednotlivých autorů souvisí s vývojem dějin umění. Předmět pomáhá žákům rozvíjet výtvarné a estetické cítění, vnímání uměleckých děl, přemýšlení o nich a získané znalosti využít při vlastní tvorbě v oblasti grafického designu. Cílem je vést žáky k efektivnímu využití dostupných možností digitálních nástrojů pro získání informací využitelných v oblasti dějin umění.

Charakteristika učiva:

Vyučování předmětu směřuje k bližšímu poznávání tvorby umělců v jednotlivých etapách dějin umění. Výuka je zaměřena jednak na zdůraznění souvislostí mezi uměním a tvorbou životního slohu v jednotlivých etapách historie, dále se zaměřuje na podrobnější náhled do trendů současného umění, zvláštní pozornost je věnována vývoji designu a uměleckým řemeslům. Výuka se též zaměří na nejvýznamnější umělce a na jejich nejvýznamnější díla. Výuka je vedena tak, aby žáci chápali, co je specifické pro tvorbu jednotlivých umělců, čím jednotliví umělci přispěli k vývoji umění. Žáci jsou vedeni tak, aby získané informace mohli využít při vlastní tvorbě v oblasti knižní grafiky a ilustrace, aby vyjádřili svůj vlastní názor a diskutovali s ostatními na dané téma. Žáci využívají jako zdroj informací dostupné digitální nástroje.

Pojetí výuky:

metody výuky

- **motivační** – využití znalostí z probrané látky při vlastní tvorbě, návaznost na další odborné předměty, diskuse, návštěvy stálých expozic a výstav Národní galerie a jiných galerií, návštěva akcí pořádaných lektorským oddělením Národní galerie
- **fixační** – opakování, vypracovávání referátů, prezentací, využívání informací z odborné literatury, odborných časopisů a prostřednictvím digitálních nástrojů
- **expoziční** – vysvětlování jevů, vztahů a souvislostí, zobecňování, projekce reprodukcí pomocí dataprojektoru, náčrty na tabuli

formy výuky

- frontální
- skupinová
- individuální

Hodnocení výsledků žáků:

Základ pro hodnocení tvoří klasifikační řád, který je součástí školního řádu. k hodnocení výsledků vzdělávání se používá tradiční pětistupňová škála. Průběžné hodnocení slouží především k odhalení silných a slabých stránek a k posílení odpovědnosti za výsledek vzdělávání jak ze strany žáka, tak i učitele. Hodnocení vede k pochopení jejich přínosu pro využití v dalších odborných předmětech. Důraz je kladen na teoretické znalosti.

Předmětem hodnocení je:

- zvládnutí teoretického základu učiva, porozumění dané látce, práce se zdroji informací, aktivita a samostatnost

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí:

Žák:

- vytváří předpoklady pro samostatnou odbornou činnost v oblasti knižní grafiky a ilustrace
- osvojuje si znalosti využitelné k navrhování a realizaci grafických materiálů
- orientuje se ve vývoji historie umění a používá základní historická data
- užívá schopnosti vnímat umělecká díla, přemýšlet o nich a rozvíjet své estetické citění
- má pozitivní vztah k učení, získávání nových vědomostí a praktických zkušeností
- využívá ke svému učení různé informační a inspirační zdroje, včetně svých zkušeností i zkušeností jiných lidí
- sleduje a hodnotí pokrok při dosahování cílů svého učení, přijímá hodnocení výsledků svého učení od jiných lidí
- volí prostředky a způsoby (pomůcky, studijní literaturu, metody a techniky) vhodné pro splnění jednotlivých aktivit, využívá zkušenosti a vědomosti nabyté dříve
- uplatňuje při řešení problémů různé metody myšlení a myšlenkové operace
- snaží se porozumět zadání úkolu, získat informace potřebné k řešení problému, navrhnout způsob a varianty řešení, zdůvodnit zvolený postup a ověřit správnost zvoleného postupu
- učí se dodržovat jazykové a stylistické normy i odbornou terminologii
- postupně dosahuje jazykové způsobilosti potřebné pro pracovní uplatnění podle potřeb oboru grafický design se zaměřením na knižní grafiku a ilustraci (např. porozumí běžné odborné terminologii a pracovním pokynům v písemné i ústní formě)
- vyjadřuje se a vystupuje v souladu se zásadami kultury projevu a chování
- formuluje své myšlenky srozumitelně, souvisle, přiměřeně k danému účelu a situaci, jazykově i odborně správně, v podobě ústní, písemné i digitální
- vhodně prezentuje své názory i svou tvorbu související s realizací grafických materiálů, aktivně se účastní diskusí a obhájí své názory a postoje
- přispívá k vytváření vstřícných mezilidských vztahů a k předcházení osobním konfliktům, nepodléhá předsudkům a stereotypům v přístupu k druhým
- snaží se pracovat samostatně i v týmu a společně se podílet na realizaci výtvarného úkolu
- učí se mít odpovědný vztah ke svému zdraví, pečovat o svůj fyzický i duševní rozvoj, být si vědomi důsledků nezdravého životního stylu a závislostí
- chápe význam životního prostředí pro člověka a jedná v duchu udržitelného rozvoje
- vytváří si pozitivní vztah k hodnotám místní, národní, evropské i světové kultury
- snaží se mít přehled o možnostech uplatnění v oboru grafický design se zaměřením na knižní grafiku a ilustraci a snaží se reálně posoudit své vlastní možnosti uplatnění
- učí se efektivně aplikovat matematické postupy při řešení různých praktických úkolů v běžných situacích i při své odborné činnosti v oblasti grafického designu

- vyhodnocuje výsledky své výtvarné práce, odhaluje své nedostatky a snaží se je napravit
- přijímá hodnocení svých výtvarných výsledků, adekvátně na ně reaguje, přijímá radu i kritiku, je schopen objektivně posoudit své schopnosti v oblasti grafického designu
- ovládá potřebná digitálních zařízení, včetně nástrojů z oblasti umělé inteligence, využívá je v osobním životě i při vlastním tvůrčím procesu
- podpoří ostatní v rozvoji digitálních kompetencí potřebných pro odbornou činnost
- při spolupráci, komunikaci a sdílení informací v digitálním prostředí jedná eticky, s ohleduplností a respektem k druhým, nejen v oblasti osobní, ale i odborné
- rozpozná, kdy je potřeba zdokonalit nebo aktualizovat vlastní digitální kompetence
- nastavuje digitální technologie a způsob jejich použití podle toho, jak se mění a vyvíjejí dostupné možnosti, vlastní potřeby, pracovní prostředí a trendy v grafickém designu
- vyrovnává se s proměnlivostí digitálních technologií a posuzuje, jak vývoj technologií ovlivňuje jeho osobní život, společnost, životní prostředí i oblast grafického designu
- zvažuje rizika a přínosy proměnlivosti digitálních technologií v oblasti grafického designu
- předchází situacím ohrožujícím bezpečnost zařízení, dat a zdraví, chrání sebe i ostatní před nebezpečím v digitálním prostředí v souvislosti s odbornou činností i v osobní rovině

Průřezová témata

Občan v demokratické společnosti

Žáci jsou vedeni k tomu, aby:

- získávali schopnost jednat s lidmi podle společensky uznávaných pravidel, diskutovali o různých problémech a hledali kompromisní řešení
- osvojili si principy demokratického chování v kolektivu a respektovali názory druhých, jak v osobním životě, tak i při řešení odborných záležitostí z oblasti grafického designu
- měli vhodnou míru sebevědomí, odpovědnosti a schopnosti morálního úsudku
- přispívali k dobrému soužití lidí v multikulturní společnosti
- byli ochotni angažovat se nejen pro vlastní prospěch, ale i v zájmu jiných lidí

Člověk a životní prostředí

Žáci jsou vedeni k tomu, aby:

- získávali znalosti, dovednosti a návyky potřebné pro ochranu životního prostředí a pochopili princip udržitelného rozvoje
- osvojili si základní principy odpovědného přístupu k životnímu prostředí, jak v osobním životě, tak i v profesním jednání při odborné činnosti v oblasti grafického designu
- chápali postavení člověka v přírodě a vlivy prostředí na jeho zdraví a život
- dokázali esteticky a citově vnímat své okolí a přírodní prostředí

Člověk a svět práce

Žáci jsou vedeni k tomu, aby:

- vyzkoušeli si práci v reálných pracovních podmínkách, osvojili si nezbytné pracovní návyky a seznámili se s požadavky zaměstnavatelů v rámci své odborné praxe
- poznali svět práce s ohledem na předpokládané uplatnění v oblasti knižní grafiky a ilustrace
- uvědomili si potřebu najít si odpovídající uplatnění na pracovním trhu a reagovali na jeho měnící se nároky a podmínky
- dokázali ocenit význam vzdělání a své odborné kvalifikace v oboru grafický design
- přijímali a odpovědně plnili zadané úkoly v rámci výuky odborných předmětů

Člověk a digitální svět

Žáci jsou vedeni k tomu, aby:

- vyhledávali a zpracovávali informace v digitálním prostoru, včetně nástrojů z oblasti umělé inteligence a využívali je k dalšímu osobnostnímu a profesnímu rozvoji
- využívali při svých tvořivých činnostech potenciálu, který nabízejí digitální nástroje
- uplatňovali estetická kritéria při digitální tvorbě grafických materiálů i při posuzování výsledků této tvorby
- sdíleli prostřednictvím digitálních technologií odborná data, informace a obsah s ostatními v odborné komunitě, k tomu volili efektivní postupy, strategie a způsoby
- byli schopni využívat digitální technologie k vyjádření a obhajobě svých názorů
- snažili se využívat digitální technologie ke zvýšení svých odborných znalostí
- trvale zvyšovali svoji digitální gramotnost a využívali nové digitální technologie
- navrhovali prostřednictvím digitálních technologií taková řešení, která jim pomohou vylepšit postupy či technologie nebo jejich části v souvislosti s grafickým designem
- dokázali poradit ostatním s běžnými technickými problémy v odborné i osobní rovině
- osvojili si a dodržovali zásady informační etiky v odborném i v soukromém životě
- získaná data a informace kriticky hodnotili, posuzovali jejich spolehlivost a úplnost

Název vyučovacího předmětu:

Dějiny umění

Kód a název oboru vzdělání:

82-41-M/05 Grafický design

Název ŠVP:

Grafický design

Ročník: 3. Počet hodin v ročníku: 34		
Výsledky vzdělávání a kompetence	Tematický celek Obsah vzdělávání	Mezipředmětové vztahy
Žák	Architektura a současné umění a její vliv na tvorbu životního slohu (10)	
• prokazuje schopnost rozpoznat a pojmenovat typické znaky historických slohů, zná nejvýznamnější osobnosti daného období z oblasti architektury, malířství a sochařství apod. • chápe, čím je tvorba v daném období i u jednotlivých autorů specifická • pozná nejvýznamnější díla vybraných autorů • charakteristiku tvorby jednotlivých autorů dokáže vysvětlit na vybraném díle	• dominantní úloha architektury a užitého umění v historických etapách • nejvýznamnější díla a osobnosti, • charakteristika a specifčnost jejich tvorby a jejich přesahy do současnosti • aktuální výstavy, galerie a kulturní instituce	• VYP • NAV • RTI • FIK • TEK • DVK • ICT
	Umělecká řemesla a design, vývoj, směry, osobnosti (10)	
• objevuje nejvýznamnější osobnosti a díla • chápe, čím je tvorba jednotlivých autorů specifická a dokáže poznatky uplatnit ve vlastní tvorbě • charakteristiku tvorby jednotlivých autorů dokáže vysvětlit na vybraném díle	• charakteristika a specifčnost tvorby jednotlivých osobností, jejich nejvýznamnější díla • úloha designu v současném umění a jeho nepostradatelnost v praktickém životě • aktuální výstavy, stálé expozice, off space projekty	• NAV • RTI • FIK • DVK • ICT

	Osobnosti českého moderního umění (14)	
• objevuje nejvýznamnější osobnosti a díla daného období ve všech oblastech umění • chápe, čím je tvorba jednotlivých autorů specifická • charakteristiku tvorby jednotlivých autorů dokáže vysvětlit na vybraném díle	• charakteristika a specifčnost tvorby jednotlivých osobností, jejich nejvýznamnější díla • aktuální výstavy, stálé expozice k tématu	• NAV • RTI • FIK • DVK • ICT

Pozn.: uvedený počet hodin je orientační

Název vyučovacího předmětu:

Dějiny umění

Kód a název oboru vzdělání:

82-41-M/05 Grafický design

Název ŠVP:

Grafický design

Ročník: 4. Počet hodin v ročníku: 28		
Výsledky vzdělávání a kompetence	Tematický celek Obsah vzdělávání	Mezipředmětové vztahy
	Osobnosti moderního umění (4)	
• seznamuje se s nejvýznamnější osobnosti daného období z oblasti sochařství a malířství • snaží se chápat, čím je tvorba jednotlivých autorů specifická • rozeznává nejvýznamnější díla vybraných autorů • tvorbu jednotlivých autorů analyzuje na vybraném díle	• charakteristika a specifčnost tvorby jednotlivých osobností, jejich nejvýznamnější díla • významné kulturní instituce vystavující příslušná výtvarná díla, aktuální výstavy	• VYP • NAV • RTI • DVK • ICT
	Moderní architektura v proměnách (5)	
• seznamuje se s nejvýznamnější osobnosti daného období z oblasti sochařství a malířství • snaží se chápat, čím je tvorba jednotlivých autorů specifická • rozeznává nejvýznamnější díla vybraných autorů • tvorbu jednotlivých autorů analyzuje na vybraném díle	• charakteristika a specifčnost tvorby jednotlivých osobností, jejich nejvýznamnější díla • významná architektonická díla, jejich exteriér a interiéry, aktuální výstavy	• VYP • NAV • RTI • DVK • ICT
	Umění jako společenský fenomén (10)	
• seznamuje se s nejvýznamnější osobnosti daného období z oblasti sochařství a malířství • snaží se chápat, čím je tvorba jednotlivých autorů specifická • rozeznává nejvýznamnější díla vybraných autorů • tvorbu jednotlivých autorů analyzuje na vybraném díle	• charakteristika a specifčnost tvorby jednotlivých osobností, jejich nejvýznamnější díla • významné kulturní instituce vystavující příslušná výtvarná díla, aktuální výstavy	• VYP • NAV • RTI • DVK • ICT

	Umění, náboženství ideologie (4)	
- seznamuje se s nejvýznamnější osobností daného období z oblasti sochařství a malířství - snaží se chápat, čím je tvorba jednotlivých autorů specifická - rozeznává nejvýznamnější díla vybraných autorů - tvorbu jednotlivých autorů analyzuje na vybraném díle	- charakteristika a specifická tvorba jednotlivých osobností, jejich nejvýznamnější díla - významné kulturní instituce vystavující příslušná výtvarná díla, aktuální výstavy	- VYP - NAV - RTI - DVK - ICT
	Postmodernismus (3)	
- seznamuje se s nejvýznamnější osobností daného období z oblasti sochařství a malířství - snaží se chápat, čím je tvorba jednotlivých autorů specifická - rozeznává nejvýznamnější díla vybraných autorů - tvorbu jednotlivých autorů analyzuje na vybraném díle	- charakteristika a specifická tvorba jednotlivých osobností, jejich nejvýznamnější díla - významné kulturní instituce vystavující příslušná, aktuální výstavy	- VYP - NAV - RTI - DVK - ICT
	Nové možnosti ve výtvarném umění (2)	
- seznamuje se s nejvýznamnější osobností daného období z oblasti sochařství a malířství - snaží se chápat, čím je tvorba jednotlivých autorů specifická - rozeznává nejvýznamnější díla vybraných autorů - tvorbu jednotlivých autorů analyzuje na vybraném díle	- charakteristika a specifická tvorba jednotlivých osobností, jejich nejvýznamnější díla - významné kulturní instituce vystavující příslušná výtvarná díla, aktuální výstavy	- VYP - NAV - RTI - DVK - ICT

Pozn.: uvedený počet hodin je orientační

32. Technické kreslení (vol.)

Název vyučovacího předmětu:	Technické kreslení (vol.)
Kód a název oboru vzdělání:	82-41-M/05 Grafický design
Název ŠVP:	Grafický design
Celkový počet hodin za studium:	62
Délka a forma vzdělávání:	4 roky v denní formě
Platnost od:	1. 9. 2025 počínaje 1. ročníkem

Pojetí vyučovacího předmětu

Obecné cíle:

Ve volitelném předmětu Technické kreslení mají žáci prohloubit své získané technické znalosti z předchozí výuky. Cílem je poskytnout žákům dostatečné vědomosti a dovednosti k tomu, aby byli schopni samostatně navrhnout výtvarné, a hlavně technické řešení svého projektu, do všech detailů. Tento předmět vyžaduje soustředění, pečlivost a přesnost.

V předmětu mají žáci pochopit význam výuky v souvislosti s oborem vzdělávání a vytvořit si základní představu o obrazování prostoru do roviny nejvhodnější zobrazovací metodou. Tento předmět vyžaduje pečlivost a přesnost.

Předmět rozvíjí schopnost žáků analyzovat a řešit problémy, které vyžadují kombinaci teoretických znalostí a praktických dovedností. Velký důraz je kladen na spolupráci, preciznost a schopnost kriticky hodnotit technické informace.

Důležitou součástí vzdělávání je také rozvoj digitální kompetence, která je nezbytná pro moderní práci v oblasti techniky. Žáci se učí pracovat s různými digitálními nástroji a platformami pro tvorbu, sdílení a interpretaci technických dokumentů. Přitom se zaměřují na etické aspekty používání technologií a respektují autorská práva.

Vzdělávání směřuje k tomu, aby žáci:

- Uplatňovali technické dovednosti v rovině recepce, reprodukce a interpretace technické dokumentace.
- Využívali odborných vědomostí a dovedností v praktickém životě, vyjadřovali se srozumitelně a souvisle, formulovali a obhajovali své návrhy a řešení.
- Chápali význam precizního zpracování technické dokumentace pro společenské a pracovní uplatnění; získávali a kriticky hodnotili informace z různých zdrojů, včetně těch digitálních, a předávali je vhodným způsobem s ohledem na jejich uživatele; tvořili vlastní technické materiály, které budou relevantní a přesné.
- Byli schopni rozlišovat mezi fakty a hypotézami, rozpoznávat nepřesnosti nebo chyby v technických podkladech a kriticky hodnotit informace z internetu a dalších zdrojů.
- Chápali technickou dokumentaci jako nástroj, který odráží historický a kulturní vývoj techniky.
- Využívali digitální technologie jako nástroj pro učení, tvorbu, komunikaci a spolupráci, přičemž si uvědomují jejich možnosti i rizika.

Charakteristika učiva:

Předmět technické kreslení připravuje žáky k tomu, aby byli schopni zobrazovat a zpracovávat své návrhy do grafické podoby a tyto kompetence efektivně využívali i v jiných předmětech, v dalším studiu, v soukromém a občanském životě.

Pojetí výuky:

metody výuky

- **motivační** – využití v praxi, ukázky a příklady uplatnění, možnosti využití v ostatních předmětech a tematických celcích
- **fixační** – opakování na praktických příkladech, společná řešení a rozborů úloh, samostatné práce
- **expoziční** – popisy (postupů při algoritmizaci úloh), vysvětlování (postupů a činností u jednotlivých úloh), využití prostorových modelů těles

formy výuky

- stěžejní formou výuky je individuální práce žáka ve třídě
- těžiště výuky spočívá v pečlivém rýsování jednotlivých úloh
- ve výuce je kladen důraz na samostatnou práci

Hodnocení výsledků žáků:

Základem pro hodnocení je průběžná klasifikace zadávaných úkolů, důraz je kladen především na osvojení si jednotlivých postupů. Každý tematický celek je zakončen prověřovací prací.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí:

- zvládá zobrazení jednotlivých jednoduchých útvarů do roviny
- využívá úloh z technického kreslení jako prostředek k řešení praktických úloh v jiných předmětech
- využívá více způsobů řešení, vybírá nejvhodnější varianty v závislosti na konkrétním příkladu
- samostatně řeší úlohy, využívá prostor pro navrzení vlastního řešení
- zná základní pojmy z oboru technického kreslení

Průřezová témata

Občan v demokratické společnosti:

- upevňuje si principy demokratického rozhodování
- rozvíjí představivost, přesnost vyjadřování, přesnost čtení textu a pochopení významu přečteného textu

Člověk a životní prostředí:

- uvědomuje si odpovědnost za stav životního prostředí

Člověk a svět práce:

- přijímá a odpovědně plní svěřené úkoly
- rozvíjí jazykové dovednosti

Člověk a digitální svět:

- v odborné oblasti jsou žáci vedeni k efektivnímu využívání digitálních nástrojů potřebných nebo vhodných pro odborné činnosti.
- využívá multimediální programy pro zvýšení funkční mediální gramotnosti
- vyhledává a zpracovává informace na internetu a využívá je k dalšímu studiu

Název vyučovacího předmětu:
Kód a název oboru vzdělání:
Název ŠVP:

Technické kreslení (vol.)
82-41-M/05 Grafický design
Grafický design

Ročník: 3. Počet hodin v ročníku: 34		
Výsledky vzdělávání a kompetence	Tematický celek Obsah vzdělávání	Mezipředmětové vztahy
Žák	Seznámení s výukovým blokem (2)	
připomene technické zakreslování projektů v kontextu s historickým vývojem a výtvarno-profesní praxí	- význam prostorového designu v praxi - a jeho využití v profesním životě	Odborné předměty
	Technické desatero (18)	
- doplňuje si detailní pravidla technického jazyka - zhotovuje a čte technický výkres - zpracovává technické skici podle zadání a předloh - zobrazuje projekt v axonometrii - zobrazuje projekt v izometrii - ovládá způsoby zobrazování a druhy - promítání, technické zobrazování	- opakování základů a praktická cvičení: - nárys-půdorys-bokorys, horizont a úběžník, typy čar, kótování, řezy a průřezy, formát, měřítko, materiály, technické zákresy a formát, legenda - technická skica objektu-celek, kóty, detail, řez - designérská kresba-konstrukční vyjádření prostorových návrhů v ploše - axonometrické a izometrické promítání - praktická cvičení-projekční metody	Odborné předměty
	AutoCad (14)	
- pochopí základní vlastnosti - zpracovává technické skici podle zadání - modeluje vzájemnou polohu základních geometrických útvarů - rozšiřuje základní znalost software ke svému studiu i pro budoucí profesní život návrháře-designéra	- prostředí programu - nástroje a jejich funkce - seznámení s projekčními metodami - praktická cvičení-projekt z předlohy - praktická cvičení-realizace vlastního jednoduchého návrhu	Odborné předměty

Pozn.: uvedený počet hodin je orientační

Název vyučovacího předmětu:

Technické kreslení (vol.)

Kód a název oboru vzdělání:

82-41-M/05 Grafický design

Název ŠVP:

Grafický design

Ročník: 4. Počet hodin v ročníku: 28		
Výsledky vzdělávání a kompetence	Tematický celek Obsah vzdělávání	Mezipředmětové vztahy
Žák	Seznámení s výukovým blokem (1)	
připomene a zopakuje si význam výuky technického kreslení v kontextu s historickým vývojem a výtvarno-profesní praxí	- technické zobrazování v historických kontextech - rozvržení výukového bloku	Odborné předměty
	Technická dokumentace-návrh fiktivního projektu (11)	
- upevňuje pravidla technického jazyka - zpracovává technické skici podle zadání - zhotovuje samostatně technický výkres	- návrh vlastního produktu-materiál, tvar, forma, řešení technických detailů - designérská kresba-technická skica - kompletace podkladů pro technickou dokumentaci	Odborné předměty
	AutoCad – realizace fiktivního projektu (16)	
v souladu se svým profesním zaměřením využívá software k navazujícímu studiu, nebo do praxe	kompletní technická dokumentace vlastního projektu z podkladů	Odborné předměty

Pozn.: uvedený počet hodin je orientační

33. Kreslířské a malířské techniky

Název vyučovacího předmětu:	Kreslířské a malířské techniky
Kód a název oboru vzdělání:	82-41-M/05 Grafický design
Název ŠVP:	Grafický design
Celkový počet hodin za studium:	62
Délka a forma vzdělávání:	4 roky v denní formě
Platnost od:	od 1. 9. 2025 počínaje 1. ročníkem

Pojetí vyučovacího předmětu

Obsahové cíle:

Předmět Kreslířské a malířské techniky je volitelným odborným předmětem zaměřeným na vytvoření předpokladů pro samostatnou tvořivou činnost v oblasti knižní grafiky a ilustrace. Cílem předmětu je prohloubení dovedností ve výtvarných technikách včetně schopnosti jejich kombinování. Žáci se učí vyjadřovat emoce, představy, osobní zkušenosti a nálady formou kreslířských a malířských technik. Jsou vedeni ke kreativní tvorbě, hledání smyslu a podstaty tvůrčí činnosti různými výrazovými prostředky. Učí se vnímat nezbytnost vzájemného souladu mezi formou a obsahem výtvarného díla. Je rozvíjena jejich fantazie a schopnost samostatného a osobitého výtvarného projevu prostřednictvím různých výtvarných technik.

Charakteristika učiva:

Učivo je zaměřeno na osvojení a rozvíjení kreslířských a malířských dovedností v kontextu se současným pojetím grafického designu. Součástí výuky je získávání schopnosti nacházet vhodná výtvarná řešení. Předmět souvisí s dalšími odbornými předměty Výtvarná příprava, Výtvarné cvičení, Figurální kreslení, Návrhová tvorba plošná, Realizační tvorba plošná, Technologie. Počet vyučovacích hodin za týden je ve 3. a 4. ročníku 1 hodina týdně.

Pojetí výuky:

metody výuky

- **motivační** – možnost využití výtvarných znalostí a schopností, návaznost na předchozí zkušenosti, praktická kreslířská a malířská cvičení, studium odborné literatury, zpracování podnětů z návštěv výstav výtvarného umění
- **fixační** – upevnění nabytých dovedností při práci na praktických kreslířských a malířských úkolech, vyhledávání informací o výtvarných technikách v odborné literatuře a na internetu, diskuze a prezentace vlastní tvorby
- **expoziční** – interpretace výtvarných postupů, vztahů a souvislostí formou ukázek s využitím textové a obrazové prezentace

formy výuky

- frontální
- skupinová
- individuální

Hodnocení výsledků žáků:

Základ pro hodnocení tvoří klasifikační řád, který je součástí školního řádu. k hodnocení výsledků vzdělávání se používá tradiční pětistupňová škála. Průběžné hodnocení slouží především k odhalení silných a slabých stránek a k posílení odpovědnosti za výsledek vzdělávání jak ze

strany žáka, tak i učitele. Zkoušení probíhá formou hodnocení vytvořených zadaných praktických úkolů. Je zaměřeno na pozitivní motivaci, ocenění dovedností, originality prací, snahy a odborných znalostí. Rozbor výtvarných prací vede k pochopení jejich přínosu pro využití v dalších výtvarných předmětech.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí:

- verbálně komunikuje a vyjadřuje svůj odborný názor
- vyjadřuje se a vystupuje v souladu se zásadami kultury projevu
- formuluje své myšlenky srozumitelně, jazykově i odborně správně
- vyhledává informace v odborných publikacích, na internetu i v jiných médiích
- osvojuje si dovednosti potřebné pro rozvíjení vlastních výtvarných aktivit
- přijímá hodnocení svých výsledků, adekvátně na ně reaguje, přijímá radu i kritiku
- je schopen objektivně posoudit své odborné schopnosti

Průřezová témata

Občan v demokratické společnosti:

- učí se vystupovat v souladu se zásadami kultury projevu a chování
- učí se respektovat a akceptovat názory druhých
- rozvíjí komunikativní dovednosti jako prostředek myšlení, argumentace a dialogu
- učí se akceptovat a rozvíjet principy demokratického rozhodování v kolektivu

Člověk a životní prostředí:

- uvědomuje si svou odpovědnost za stav životního prostředí
- získává úctu k životu ve všech jeho formách
- učí se orientovat v celosvětových problémech lidstva

Člověk a svět práce:

- přijímá a odpovědně plní zadané úkoly
- učí se reagovat na změny trhu práce
- připravuje se na potřebu celoživotního vzdělávání

Člověk a digitální svět:

- využívá multimediální programy v rámci svého oboru
- vyhledává a zpracovává informace na internetu a využívá je k dalšímu studiu
- trvale se snaží zvyšovat svou digitální gramotnost

Název vyučovacího předmětu:
Kód a název oboru vzdělání:
Název ŠVP:

Kreslířské a malířské techniky
82-41-M/05 Grafický design
Grafický design

Ročník: 3. Počet hodin v ročníku: 34		
Výsledky vzdělávání a kompetence	Tematický celek Obsah vzdělávání	Mezipředmětové vztahy
Žák	Výrazové prostředky výtvarných technik (18)	
- orientuje se v kreslířských a malířských technikách a využívá možnosti jejich výrazových prostředků - uplatňuje principy souladu formy a obsahu ve výtvarném projevu - rozvíjí svou fantazii a využívá rozmanité zdroje inspirace - učí se kreativně pracovat s vlastní představivostí - umí různorodě využít výrazové prostředky	- možnosti výrazových prostředků - soulad formy a obsahu ve výtvarném projevu - rozvoj fantazie a zdroje inspirace - výtvarné zpracování dle vlastní představivosti - kreativita výrazových prostředků	- VYP - VYC - FIK - NAV - RTI - TEC
	Zpracování námětů výtvarnými technikami (16)	
- využívá nabyté znalosti a dovednosti k tvorbě výtvarných námětů - vytváří různé varianty výtvarného pojetí - uplatňuje ve své tvorbě originalitu projevu - umí kreativně pracovat s jednotlivými výtvarnými technikami - rozvíjí schopnost kombinování výtvarných technik	- tvorba výtvarných námětů - varianty výtvarného zobrazení - individualita výtvarného výrazu - možnosti zpracování výtvarnými technikami - zásady vzájemného kombinování výtvarných technik	- VYP - VYC - FIK - NAV - RTI - TEC

Pozn.: uvedený počet hodin je orientační

Název vyučovacího předmětu:
Kód a název oboru vzdělání:
Název ŠVP:

Kreslířské a malířské techniky
82-41-M/05 Grafický design
Grafický design

Ročník: 4. Počet hodin v ročníku: 28		
Výsledky vzdělávání a kompetence	Tematický celek Obsah vzdělávání	Mezipředmětové vztahy
Žák	Experimentální výtvarné techniky (16)	
- uplatňuje nabyté znalosti a dovednosti při zpracování výtvarných témat - využívá svou fantazii a zdroje inspirace - vytváří originální zpracování výtvarných námětů	- tematická výtvarná tvorba - výtvarné pojetí dle vlastní fantazie - osobitost výtvarného zpracování - materiální, technické a estetické provedení - prezentace vlastní výtvarné tvorby	- VYP - VYC - FIK - NAV - RTI - TEC

• zdokonaluje materiální, technické a estetické provedení • ovládá prezentaci vlastního výtvarného pojetí		
	Výtvarný projekt (12)	
• umí na základě dosavadních zkušeností detailně vymyslet a zpracovat výtvarný celek • tvoří promyšlenou a osobitou výtvarnou koncepci • umí prezentovat vlastní výtvarnou tvorbu a argumentačně ji obhájit	• komplexní autorský výtvarný koncept • individuální zpracování tématu • prezentace vlastního výtvarného projektu	• VYP • VYC • FIK • NAV • RTI • TEC

Pozn.: uvedený počet hodin je orientační

34. Kaligrafie

Název vyučovacího předmětu:	Kaligrafie
Kód a název oboru vzdělání:	82-41-M/05 Grafický design
Název ŠVP:	Grafický design
Celkový počet hodin za studium:	62
Délka a forma vzdělávání:	4 roky v denní formě
Platnost od:	od 1. 9. 2025 počínaje 1. ročníkem

Pojetí vyučovacího předmětu

Obecné cíle:

Kaligrafie je odborný volitelný předmět, který vytváří předpoklady pro samostatnou tvořivou činnost v oblasti grafického designu. Cílem předmětu je rozvíjet cit pro psané a kreslené písmo, jeho vhodné použití i zpracování, naučit žáky vhodně volenými způsoby použít písmo jako způsob realizace grafického designu. Při tvorbě využívat všechny dostupné techniky a moderní technologie.

Charakteristika učiva:

Žáci si osvojují poznatky současného pojetí grafického designu v písmu. Teoretické poznatky si žáci ověřují na praktických úkolech, např. realizací písmové kompozice, návrhů na jednoduché grafické materiály apod. Předmět úzce navazuje na předmět písmo, návrhová tvorba plošná a počítačová grafika.

Pojetí výuky:

metody výuky

- **motivační** – možnost využití výtvarných znalostí návaznost na předchozí zkušenosti, praktická kaligrafická cvičení, studium odborné literatury
- **fixační** – ústní a písemné opakování teoretických znalostí, domácí výtvarné práce, samostatné návrhové práce, vyhledávání informací z oblasti kaligrafie a typografie v odborné literatuře i na internetu, diskuze a prezentace vlastních nápadů
- **expoziční** – vysvětlování (vztahů a souvislostí), grafické znázorňování, využívání prezentace v MS Power Pointu a zápisů na tabuli, práce s odbornými časopisy

formy výuky

- frontální
- skupinová
- individuální

Hodnocení výsledků žáků:

Základ pro hodnocení tvoří klasifikační řád, který je součástí školního řádu. k hodnocení výsledků vzdělávání se používá tradiční pětistupňová škála. Průběžné hodnocení slouží především k odhalení silných a slabých stránek a k posílení odpovědnosti za výsledek vzdělávání jak ze strany žáka, tak i učitele. Zkoušení probíhá písemnou formou, tvorbou zadaných praktických úkolů. Probíhá spolu s žáky, je zaměřeno na pozitivní motivaci, ocenění snahy, znalosti, dovednosti i originality prací. Rozbor výtvarných prací vede k pochopení jejich přínosu pro využití v dalších výtvarných předmětech.

Předmětem hodnocení je:

- zvládnutí teoretického základu učiva, schopnost využívat teoretických vědomostí při praktických dovednostech, aktivita a samostatnost

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí:

- verbálně komunikuje a vyjadřuje svůj odborný názor
- vyjadřuje se a vystupuje v souladu se zásadami kultury projevu
- formuluje své myšlenky srozumitelně, jednoduchými prostředky, jazykově i odborně správně
- vyhledává informace v odborných publikacích, na internetu i v jiných médiích
- osvojuje si dovednosti potřebné pro rozvíjení vlastních výtvarných aktivit
- přijímá hodnocení svých výsledků, adekvátně na ně reaguje, přijímá radu i kritiku, je schopen objektivně posoudit své odborné schopnosti

Průřezová témata

Občan v demokratické společnosti:

- učí se vystupovat v souladu se zásadami kultury projevu a chování
- učí se respektovat a akceptovat názory druhých
- učí se akceptovat a rozvíjet principy demokratického rozhodování v kolektivu
- rozvíjí komunikativní dovednosti jako prostředek myšlení, argumentace a dialogu

Člověk a životní prostředí:

- získává úctu k životu ve všech jeho formách
- učí se orientovat v celosvětových problémech lidstva
- uvědomí si svoji lidskou odpovědnost za stav životního prostředí

Člověk a svět práce:

- přijímá a odpovědně plní zadané úkoly
- učí se reagovat na změny trhu práce
- připravuje se na potřebu celoživotního vzdělávání

Člověk a digitální svět:

- využívá multimediální programy v rámci svého oboru
- vyhledává a zpracovává informace na internetu a využívá je k dalšímu studiu
- trvale se snaží zvyšovat svou digitální gramotnost

Název vyučovacího předmětu: Kaligrafie
 Kód a název oboru vzdělání: 82-41-M/05 Grafický design
 Název ŠVP: Grafický design

Ročník: 3. Počet hodin v ročníku: 34		
Výsledky vzdělávání a kompetence	Tematický celek Obsah vzdělávání	Mezipředmětové vztahy
Žák	Úvod o kaligrafii (12)	
• charakterizuje období vzniku písma • orientuje s v anatomii písma • pracuje s plochou, umí ji správně rozvrhnout	• Historie • Trendy • Zásady tvorby písma • Materiály a pomůcky ke psaní • Kompozice textu v ploše	• PIS • DVK
	Brush lettering styl (12)	
• používá písmo při tvorbě jednoduchých grafických materiálů	• Gesto, rytmus, ligatury, • Typy podtržení	• PIS • DVK
	Copperplate styl (10)	
• píše různými psacími pomůckami a podle jejich druhu vybírá správný typ, řez i velikost písma	• Oblique Pen – sklon, přítlak u tahu dolů, gesto, kudrliny • Různé typy psaní jednoho písmene • Napsání vybraného textu	• PIS • DVK

Pozn.: uvedený počet hodin je orientační

Název vyučovacího předmětu: Kaligrafie
 Kód a název oboru vzdělání: 82-41-M/05 Grafický design
 Název ŠVP: Grafický design

Ročník: 4. Počet hodin v ročníku: 28		
Výsledky vzdělávání a kompetence	Tematický celek Obsah vzdělávání	Mezipředmětové vztahy
Žák:	Odvozené varianty písma (12)	
• umí použít vhodné typy kaligrafie	• Kaligrafie psaná různými psacími pomůckami • Spojení textu s grafikou	• PIS • DVK

	Zakázková kaligrafie. (8)	
• orientuje se v kaligrafii a umí vybrat vhodný typ písma pro danou zakázku	• Logo • Obalový design – etikety • Pozvánky	• PIS • DVK • PRO
	Experimentální pomůcky (8)	
• Používá netradiční pomůcky ke psaní	• Osvojení různých stylů písma a jejich kombinace. • Dozdobení kaligrafie nepísmovými prvky. • Práce s experimentálními pomůckami	• PIS • DVK

Pozn.: uvedený počet hodin je orientační

8. Přílohy

Příloha č. 1 – Kritéria pro přijímání uchazečů ke studiu

Obor 82-41-M/05 Grafický design –
ŠVP Grafický design

Kritéria hodnocení talentové zkoušky:

- | | |
|--|------------------|
| • a) školní výtvarná část | 0–60 bodů |
| • b) domácí práce | 0–20 bodů |
| • c) odborný test – stylistické, pravopisné, tvaroslovné a syntaktické úlohy | 0–20 bodů |
| • d) odborný test kulturní a historický | 0–20 bodů |
| • Celkem maximálně | 120 bodů |

Požadavky na domácí práce: Domácí práce v počtu 15–20 ks (studijní kresba a malba (10–15), volná tvorba (5–10))

- vše adjustováno, odevzdáno v pevných deskách, označené jmenovkou z lícové strany
- každá práce musí mít označení + jmenovku
- prostorová tvorba – pouze fotografie

Domácí práce na CD (nejlépe formát jpg ve střední a vyšší kvalitě)

Pouze uchazeč, který vykoná talentovou zkoušku úspěšně, pokračuje v přijímacím řízení.

V přijímacím řízení budou uchazeči hodnoceni podle:

- | | |
|---|-------------------|
| a) výsledků talentové zkoušky | 0–120 bodů |
| b) znalostí uchazeče vyjádřených hodnocením na vysvědčeních z předchozího vzdělávání (II. pololetí 7. a 8. třídy a I. pololetí 8. třídy u uchazečů, kteří plní povinnou školní docházku;
I. pololetí 9. třídy a II. pololetí 8. a 9. třídy u uchazečů, kteří splnili povinnou školní docházku) | 0–40 bodů |
| c) nemůže být přijat uchazeč, jehož chování bylo v některém z výše uvedených pololetí hodnoceno jako neuspokojivé (3) | |
| d) Celkem maximálně | 160 bodů |

O přijetí rozhoduje pořadí uchazečů podle bodového výsledku hodnocení přijímacího řízení. v případě rovnosti bodů rozhodují o pořadí další skutečnosti, které osvědčují vhodné schopnosti, vědomosti a zájmy uchazeče (vlastní publikační činnost, umístění v mezinárodních soutěžích, umístění v celostátních soutěžích) a výstupní hodnocení uchazeče ze základního vzdělávání, pokud bylo uchazeči vydáno.

V žádné části talentové zkoušky nesmí uchazeč získat 0 bodů. Pokud se tak stane, nemůže úspěšně vykonat talentovou zkoušku.

Předpokládaný počet doplněn dle max. povoleného počtu zřizovatelem na daný školní rok.

Příloha č. 2 – Pravidla hodnocení výsledků vzdělávání žáků

1. Hodnocení žáků je nedílnou součástí výchovně vzdělávacího procesu.
2. Hodnocení výsledků vzdělávání žáků se uskutečňuje v podle § 69 zákona č. 561/2004 Sb., výchovná opatření se udělují v souladu s § 31 téhož zákona.
3. Hodnocení výsledků vzdělávání žáků na vysvědčení se uskutečňuje podle § 3 vyhlášky č. 13/2005 Sb.
4. Průběžná klasifikace se uplatňuje při hodnocení dílčích výsledků práce žáků, souhrnná klasifikace se uskutečňuje na konci I. a II. pololetí školního roku.
5. Předmětem klasifikace je stupeň osvojení probraného učiva žákem, schopnost žáka uplatňovat získané poznatky a dovednosti v konkrétních situacích, myšlení žáka a jeho logika, míra jeho samostatnosti a tvořivosti i jeho schopnost komunikace, dodržování školního řádu a dalších závazných norem.
6. Při průběžné a souhrnné klasifikaci uplatňuje učitel přiměřenou náročnost a pedagogický takt, při souhrnné klasifikaci bere vyučující v úvahu i možnost momentální individuální indispozice žáka v určitém období.
7. Aby mohl být žák hodnocen, musí mít z vyučovacího předmětu alespoň 3 známky za každé klasifikační období. v pravomoci vyučujícího je navýšit tento minimální počet známek.
8. Vyučující je povinen vést evidenci o klasifikaci žáka.

Kritéria klasifikačních stupňů, hodnocení prospěchu

Podklady pro klasifikaci získává učitel především:

- a) soustavným diagnostickým pozorováním žáka
- b) soustavným sledováním výkonů žáka a jeho přípravy na vyučování
- c) různými druhy zkoušek /písemné, ústní, grafické, praktické, pohybové, testy/
- d) osnovami předepsanými písemnými pracemi

Výsledná známka klasifikace za pololetí nemusí odpovídat váženému aritmetickému průměru známek v průběžném hodnocení.

Výsledky vzdělávání žáka se v jednotlivých povinných a nepovinných předmětech stanovených ve školním vzdělávacím programu se hodnotí klasifikačními stupni:

1 – výborný

Žák ovládá požadované poznatky a zákonitosti uceleně a chápe vztahy mezi nimi, pohotově samostatně a tvořivě uplatňuje poznatky při řešení praktických úkolů. Myslí logicky správně, jeho ústní a písemný projev je správný.

2 – chvalitebný

Žák ovládá požadované poznatky a zákonitosti v podstatě uceleně. Samostatně nebo podle menších podnětů učitele uplatňuje poznatky při řešení praktických úkolů. Myslí správně, jeho písemný a ústní projev mívá menší nedostatky.

3 – dobrý

Žák má v ucelenosti osvojených poznatků mezery. Podstatnější chyby a nedostatky dovede za pomoci učitele korigovat, jeho myšlení je vcelku správné, není však vždy tvořivé. Ústní a písemný projev není vždy správný, jasný a výstižný.

4 – dostatečný

Žák má v ucelenosti, přesnosti a úplnosti osvojení požadovaných poznatků závažné mezery. Je málo pohotový, v uplatňování osvojených poznatků a dovedností se vyskytují závažné chyby, závažné chyby se projevují v logice myšlení. Jeho písemný a ústní projev má zpravidla závažné nedostatky ve správnosti, přesnosti a výstižnosti. Závažné chyby a nedostatky dovede s pomocí učitele odstranit.

5 – nedostatečný

Žák si požadované poznatky neosvojil uceleně, přesně a úplně, má v nich značné a závažné mezery. v uplatnění osvojených vědomostí a dovedností se vyskytují závažné chyby. v myšlení se projevují časté logické nedostatky. v ústním a písemném projevu má závažné nedostatky ve správnosti, přesnosti a výstižnosti. Závažné chyby a nedostatky nedovede odstranit ani s pomocí učitele.

N – nehodnocen(a)

Není-li možné žáka hodnotit z některého předmětu, uvede se na vysvědčení u příslušného předmětu místo stupně prospěchu slovo „nehodnocen(a)“.

U – uvolněn(a)

Pokud je žák z vyučování některého předmětu zcela uvolněn, uvede se na vysvědčení u příslušného předmětu místo stupně prospěchu slovo „uvolněn(a)“.

U oboru grafický design se ve vyučovacích předmětech s převahou umělecko-odborného zaměření se do klasifikace jednotlivými stupni promítne i:

- a) stupeň tvořivosti
- b) tvůrčí aplikace osvojených vědomostí, zkušeností a činností
- c) estetické vnímání

1 – výborný

Žák pracuje samostatně, tvořivě, jeho projev je estetický a originální, získané vědomosti, dovednosti a návyky aplikuje tvořivě. Má aktivní zájem o umění, úspěšně rozvíjí své estetické cítění.

2 – chvalitebný

Žák je tvořivý, aktivní, převážně samostatný. Jeho projev je esteticky působivý a má jen menší nedostatky. Má aktivní zájem o umění a rozvíjí své estetické cítění.

3 – dobrý

Žák je v činnostech méně aktivní, tvořivý, samostatný a pohotový. Jeho projev je málo působivý, dopouští se v něm chyb. Nemá dostatečný zájem o umění a nerozvíjí důsledněji své estetické cítění.

4 – dostatečný

Žák je v činnostech málo aktivní a tvořivý. Jeho projev je málo uspokojivý jsou v něm časté chyby, své minimální vědomosti a dovednosti aplikuje jen s velkou pomocí. Nerozvíjí dostatečně své estetické cítění.

5 – nedostatečný

Žák je v činnostech převážně pasivní, jeho projev je většinou chybný a nemá estetickou hodnotu. Minimální osvojené vědomosti a dovednosti nedovede aplikovat. Nerozvíjí své estetické cítění.

Pravidla hodnocení prospěchu jsou stejná i u žáků, kteří se vzdělávají podle individuálního vzdělávacího plánu.

Průběžnou písemnou i ústní klasifikaci musí učitel provádět soustavně a v takové frekvenci, aby souhrnná klasifikace co nejpřesněji hodnotila objektivní stav.

Předepsané písemné práce musí jednotliví učitelé rozložit tak, aby žáci psali v jeden den pouze jednu tuto práci.

Pokud má žák v některém předmětu absenci větší než 25 %, může být, pokud tak vyučující navrhně, klasifikován za příslušné pololetí pouze na základě přezkoušení komisí, jejíž složení stanoví ředitelka školy.

Hodnocení chování

Podklady pro klasifikaci získává učitel především:

- a) soustavným diagnostickým pozorováním žáka
- b) konzultacemi s ostatními vyučujícími
- c) v případě potřeby konzultacemi s pracovníky pedagogicko-psychologické poradny a zdravotnických služeb
- d) rozhovory se žákem a jeho zákonným zástupcem

Chování žáka je klasifikováno těmito stupni:

1 – velmi dobré

Žák uvědoměle dodržuje školní řád. Svým chováním a jednáním pomáhá vytvářet pozitivní atmosféru ve třídě, chová se v souladu se zásadami humanity, demokracie a tolerance. Ojedinele se může dopustit méně závažných přestupků proti školnímu řádu.

2 – uspokojivé

Chování žáka je v podstatě v souladu se školním řádem. Žák se však dopustí závažnějšího přestupku nebo se opakovaně dopouští méně závažných přestupků proti školnímu řádu. Je však přístupný výchovnému působení a snaží se své chyby napravit.

3 – neuspokojivé

Chování žáka je v rozporu se zásadami morálky, humanity a demokracie, žák se dopouští závažných přestupků proti školnímu řádu. Jeho chování ohrožuje výchovu a vzdělávání ostatních žáků.

Klasifikaci chování žáků navrhuje třídní učitel po projednání s ostatními učiteli a po projednání v pedagogické radě ji schvaluje ředitelka školy.

Zákonný zástupce žáka je průběžně informován o prospěchu a chování žáka:

- a) na třídních schůzkách třídním učitelem a ostatními vyučujícími
- b) jestliže o to třídního učitele nebo učitele příslušného předmětu požádá
- c) při mimořádném zhoršení prospěchu nebo chování třídním učitelem

Celkové hodnocení žáka na vysvědčení

Celkové hodnocení žáka na vysvědčení je vyjádřeno stupni:

Prospěl s vyznamenáním

Jestliže žák v žádném z povinných předmětů stanovených školním vzdělávacím programem na vysvědčení není hodnocen stupněm prospěchu horším než 2 – chvalitebný a průměr stupňů

prospěchu ze všech povinných předmětů není vyšší než 1,5 a chování je hodnoceno stupněm velmi dobré.

Prospěl

Jestliže žák v žádném z povinných předmětů stanovených školním vzdělávacím programem není hodnocen na vysvědčení stupněm prospěchu 5 – nedostatečný.

Neprospěl

Jestliže žák v některém z povinných předmětů stanovených školním vzdělávacím programem je na vysvědčení hodnocen stupněm prospěchu 5 – nedostatečný.

Do vyššího ročníku postoupí žák, který na konci druhého pololetí příslušného ročníku prospěl ze všech povinných předmětů stanovených školním vzdělávacím programem.

Opravná zkouška

- a) Žák, který na konci druhého pololetí neprospěl nejvýše ze dvou povinných předmětů, koná z těchto předmětů opravné zkoušky.
- b) Termín opravných zkoušek stanoví ředitelka školy tak, aby byly opravné zkoušky vykonány do konce příslušného školního roku. Ředitelka stanoví termín zpravidla na konec měsíce srpna.
- c) Opravné zkoušky jsou komisionální.
- d) Žák, který se bez vážných důvodů k vykonání opravné zkoušky nedostaví, neprospěl.
- e) Žákovi, který se z vážných důvodů nemůže dostavit k vykonání opravné zkoušky, může ředitelka školy stanovit náhradní termín opravné zkoušky nejpozději do konce září následujícího školního roku. Důvod nepřítomnosti je žák nebo zákonný zástupce nezletilého žáka povinen doložit do tří kalendářních dnů.

Komisionální zkouška

Komisionální zkoušku koná žák v těchto případech:

- a) při zkoušce z odborných předmětů, které stanoví rámcový vzdělávací program v uměleckých oborech vzdělávání (tzv. klauzurní zkouška),
- b) koná-li opravné zkoušky,
- c) koná-li komisionální přezkoušení
- d) Komisionální zkoušku podle písmena b) a c) může žák konat v jednom dni nejvýše jednu.
- e) Komisionální zkoušku z důvodu uvedeného v písmenu b) může žák ve druhém pololetí konat nejdříve v měsíci srpnu příslušného školního roku, pokud zletilý žák nebo zákonný zástupce nezletilého žáka nedohodne s ředitelem školy dřívější termín. v případě žáka posledního ročníku vzdělávání vyhoví ředitel žádosti o dřívější termín vždy.
- f) Komisionální zkoušku z důvodu uvedeného v bodu c) koná žák na základě předložené žádosti řediteli školy o přezkoumání jeho výsledků hodnocení. Tuto žádost může podat do 3 pracovních dnů ode dne, kdy se o hodnocení prokazatelně dozvěděl, nejpozději však do 3 pracovních dnů od vydání vysvědčení. Ředitel školy nařídí komisionální přezkoušení žáka, které se koná nejpozději do 14 dnů od doručení žádosti nebo v termínu dohodnutém se zákonným zástupcem žáka.

Nehodnocení

- a) Nelze-li žáka hodnotit na konci prvního pololetí, určí ředitelka školy pro jeho hodnocení náhradní termín tak, aby hodnocení za první pololetí bylo provedeno zpravidla do dvou měsíců po ukončení prvního pololetí, nejpozději však do 30. 6. tohoto školního roku. Nelze-li žáka hodnotit ani v náhradním termínu, je žák za první pololetí nehodnocen.

- b) Nelze-li žáka hodnotit na konci druhého pololetí, určí ředitelka školy pro jeho hodnocení náhradní termín tak, aby hodnocení za druhé pololetí bylo provedeno nejpozději do konce září následujícího školního roku. Do doby hodnocení navštěvuje žák nejbližší vyšší ročník. Není-li žák hodnocen ani v tomto termínu, neprospěl.

Vzdělávání podle individuálního vzdělávacího plánu

- a) Individuální vzdělávací plán povoluje ředitelka školy na základě písemné žádosti žáka nebo zákonného zástupce nezletilého žáka.
- b) Individuální vzdělávací plán může ředitelka školy povolit:
- žákům se speciálními vzdělávacími potřebami, na základě doporučení školského poradenského zařízení
 - žákům dlouhodobě nemocným, případně žákyním z důvodu těhotenství a mateřství, na základě doporučení lékaře
 - žákům mimořádně nadaným
 - žákům, kteří dosahují trvale vynikajících sportovních výsledků, na základě vyjádření sportovního oddílu
 - v jiných odůvodněných případech
- c) Individuální vzdělávací plán povoluje ředitelka školy maximálně na dobu jednoho školního roku.
- d) Výchovný poradce vede evidenci žáků s individuálním vzdělávacím plánem a ve spolupráci s třídními učiteli kontroluje jeho plnění.
- e) Individuální vzdělávací plán vypracuje výchovný poradce na základě podkladů, které mu předají příslušní vyučující.
- f) Individuální vzdělávací plán obsahuje úkoly a termíny ústních a písemných zkoušek pro každý předmět.
- g) Jestliže žák neplní stanovené podmínky individuálního vzdělávacího plánu, zanedbává studijní povinnosti nebo závažným způsobem poruší školní řád, je studium podle tohoto plánu s okamžitou platností zrušeno.

Postup do vyššího ročníku

Do vyššího ročníku postoupí žák, který na konci druhého pololetí příslušného ročníku prospěl ze všech povinných předmětů stanovených školním vzdělávacím programem.

Opakování ročníku

Žák, který na konci druhého pololetí neprospěl nebo nemohl být hodnocen, může podat písemnou žádost o opakování ročníku, na základě, které mu může ředitelka školy opakování ročníku povolit. k žádosti nezletilého žáka se musí vyjádřit jeho zákonný zástupce. Při rozhodování o povolení opakování ročníku ředitelka školy vychází z dosavadních výsledků vzdělávání žáka, posuzuje jeho docházku, plnění povinností daných školním řádem, případně doporučení lékaře, jestliže žák žádá ze zdravotních důvodů a dále kapacitní a organizační podmínky školy.