

Školní vzdělávací program

Základní umělecké školy ScioArt



Identifikační údaje

Název ŠVP

Školní vzdělávací program Základní umělecké školy ScioArt.

Školní vzdělávací program (dále jen "ŠVP") je zpracován v souladu se zákonem č. 561/2004 Sb., o předškolním, základním, středním, vyšším odborném a jiném vzdělávání (školským zákonem) a Rámcovým vzdělávacím programem pro základní umělecké vzdělávání, platným ke dni vydání ŠVP.

Údaje o škole

Scio Art - základní umělecká škola s.r.o.

IČ: 21288356

Přívozní 1064/2a, Praha 7 - Holešovice, 170 00

(dále jen "Škola")

ředitel školy: Vít Zdrálek

e-mail: scioart@scioskola.cz

telefon: 771 503 646

Zřizovatel

scio s.r.o.

IČ: 10779442

Pobřežní 658/34, Karlín, 186 00 Praha 8

info@scioskola.cz

Platnost dokumentu

Školní vzdělávací program platí od 2. 9. 2024.

V Praze dne 2. 9. 2024

.....
Vít Zdrálek
ředitel školy

Identifikační údaje	2
Název ŠVP	2
Údaje o škole	2
Zřizovatel	2
Platnost dokumentu	2
Charakteristika školy	7
Počet oborů, velikost	7
Historie, současnost	7
Dlouhodobé projekty, regionální a mezinárodní spolupráce	7
Vybavení školy a její podmínky	8
Zaměření školy a její vize	10
Vzdělávací cíle ScioŠkol	10
Zaměření školy	10
Desatero klíčových principů	11
Výchovné a vzdělávací strategie	12
Výtvarný obor	15
Studio Dirty*	15
Charakteristika studijního zaměření	15
Učební plán	15
Poznámky k učebnímu plánu	16
Předmět Ahoj, Umění!	16
Charakteristika předmětu	16
Vzdělávací obsah předmětu - přípravné studium	16
Předmět Materiál a akce	16
Charakteristika předmětu	16
Vzdělávací obsah předmětu - I. stupeň	17
Předmět Nová média	19
Charakteristika předmětu	19
Vzdělávací obsah předmětu - I. stupeň	19
Vzdělávací obsah předmětu - II. stupeň	20
Předmět Já a Umění	20
Charakteristika předmětu	20
Vzdělávací obsah předmětu - I. stupeň	21
Očekávané výstupy základního studia I. stupně	21
Vzdělávací obsah předmětu - II. stupeň	21
Studio #Město	22
Charakteristika studijního zaměření	22
Učební plán	22
Poznámky k učebnímu plánu	23
Předmět Ahoj, Umění!	23
Charakteristika předmětu	23
Vzdělávací obsah předmětu - přípravné studium	24

Předmět Tvar, prostor a funkce	24
Charakteristika předmětu	24
Vzdělávací obsah předmětu - I. stupeň	24
Vzdělávací obsah předmětu - II. stupeň	25
Předmět Nová média	26
Charakteristika předmětu	26
Vzdělávací obsah předmětu - I. stupeň	26
Vzdělávací obsah předmětu - II. stupeň	27
Předmět Já a Umění	28
Charakteristika předmětu	28
Vzdělávací obsah předmětu - I. stupeň	28
Vzdělávací obsah předmětu - II. stupeň	29
Multimediální tvorba	30
Studio Re(akce)	30
Charakteristika studijního zaměření	30
Učební plán	30
Poznámky k učebnímu plánu	31
Předmět Ahoj, Umění!	31
Charakteristika předmětu	31
Vzdělávací obsah předmětu - přípravné studium	32
Předmět Materiál	32
Charakteristika předmětu	32
Vzdělávací obsah předmětu - I. stupeň	32
Vzdělávací obsah předmětu - II. stupeň	33
Předmět Média	34
Charakteristika předmětu	34
Vzdělávací obsah předmětu - I. stupeň	34
Vzdělávací obsah předmětu - II. stupeň	35
Předmět Já a Umění	36
Charakteristika předmětu	36
Vzdělávací obsah předmětu - I. stupeň	37
Vzdělávací obsah předmětu - II. stupeň	37
Studio Kompas	37
Učební plán	38
Poznámky k učebnímu plánu	39
Předmět Ahoj, Umění!	39
Charakteristika předmětu	39
Vzdělávací obsah předmětu - přípravné studium	40
Předmět Dirty*	40
Charakteristika předmětu	40
Vzdělávací obsah předmětu - I. stupeň	40
Vzdělávací obsah předmětu - II. stupeň	41
Předmět #Město	42
Charakteristika předmětu	42

Vzdělávací obsah předmětu - I. stupeň	42
Vzdělávací obsah předmětu - II. stupeň	43
Předmět Re(akce)	43
Charakteristika předmětu	43
Vzdělávací obsah předmětu - I. stupeň	44
Vzdělávací obsah předmětu - II. stupeň	45
Předmět Drama+	45
Charakteristika předmětu	45
Vzdělávací obsah předmětu - I. stupeň	45
Vzdělávací obsah předmětu - II. stupeň	46
Předmět Zvuk...	47
Charakteristika předmětu	47
Vzdělávací obsah předmětu - I. stupeň	47
Vzdělávací obsah předmětu - II. stupeň	48
Předmět >Play<	48
Charakteristika předmětu	48
Vzdělávací obsah předmětu - I. stupeň	49
Vzdělávací obsah předmětu - II. stupeň	50
Literárně-dramatický obor	51
Studio Drama+	51
Charakteristika studijního zaměření	51
Učební plán	51
Poznámky k učebnímu plánu	52
Předmět Ahoj, Umění!	52
Charakteristika předmětu	52
Vzdělávací obsah předmětu - přípravné studium	53
Předmět Tělo	53
Charakteristika předmětu	53
Vzdělávací obsah předmětu - I. stupeň	53
Vzdělávací obsah předmětu - II. stupeň	54
Předmět Inscenační proces a materiál	55
Charakteristika předmětu	55
Vzdělávací obsah předmětu - I. stupeň	55
Vzdělávací obsah předmětu - II. stupeň	57
Předmět Já a Umění	57
Charakteristika předmětu	57
Vzdělávací obsah předmětu - I. stupeň	58
Vzdělávací obsah předmětu - II. stupeň	58
Hudební obor	60
Studio >Play<	60
Charakteristika studijního zaměření	60
Učební plán	61
Poznámky k učebnímu plánu	62
Předmět Ahoj, Umění!	62

Charakteristika předmětu	62
Vzdělávací obsah předmětu - přípravné studium	62
Předmět (Sou)hra	62
Charakteristika předmětu	62
Vzdělávací obsah předmětu - I. stupeň základního studia	63
Vzdělávací obsah předmětu - II. stupeň základního studia	64
Předmět Hudební materiál a tvorba	65
Charakteristika předmětu	65
Vzdělávací obsah předmětu - I. stupeň základního studia	65
Vzdělávací obsah předmětu - II. stupeň základního studia	67
Předmět Já a Umění	67
Charakteristika předmětu	67
Vzdělávací obsah předmětu - I. stupeň základního studia	67
Vzdělávací obsah předmětu - II. stupeň základního studia	68
Studio Zvuk...	69
Charakteristika studijního zaměření	69
Učební plán	70
Poznámky k učebnímu plánu	71
Předmět Ahoj, Umění!	71
Charakteristika předmětu	71
Vzdělávací obsah předmětu - přípravné studium	71
Předmět Tvoříme ušima	71
Charakteristika předmětu	71
Vzdělávací obsah předmětu - I. stupeň základního studia	72
Vzdělávací obsah předmětu - II. stupeň základního studia	73
Předmět Zvuková a hudební archeologie	74
Charakteristika předmětu	74
Vzdělávací obsah předmětu - I. stupeň základního studia	74
Vzdělávací obsah předmětu - II. stupeň základního studia	75
Předmět Já a Umění	76
Charakteristika předmětu	76
Vzdělávací obsah předmětu - I. stupeň základního studia	76
Vzdělávací obsah předmětu - II. stupeň základního studia	77
Zabezpečení výuky žáků se speciálními vzdělávacími potřebami	78
Zabezpečení výuky žáků mimořádně nadaných	78
Hodnocení žáků a vlastní hodnocení školy	79
Zásady a způsob hodnocení žáků	79
Oblasti vlastního hodnocení školy	79

Charakteristika školy

Základní umělecká škola ScioArt se zaměřuje na kreativní a umělecké vzdělávání dětí.

Podporujeme rozvoj tvůrčího potenciálu každého dítěte a jeho propojení s uměleckými i dalšími kontexty současného světa. Výuka u nás směřuje k rozvoji oborových kompetencí i k posilování osobnostních a sociálních kompetencí, které děti využijí ve světě umění i v běžném životě.

Počet oborů, velikost

Žáci jsou vzděláváni v sedmi studijních zaměřeních, kterým říkáme "studia", ve třech oborech základního uměleckého vzdělávání: výtvarném, hudebním a literárně-dramatickém, přičemž dvě studijní zaměření neboli studia jsou koncipována jako multimediální (integrované studijní zaměření). Inovativní přístup, který podporuje vzájemné oborové obohacování, se odráží ve specifické struktuře a organizaci výuky, která probíhá částečně interdisciplinárním způsobem.

Výtvarný obor

- Studio Dirty*
- Studio #Město

Multimediální tvorba (integrované studijní zaměření)

- Studio Re(akce)
- Studio Kompas

Hudební obor

- Studio >Play<
- Studio Zvuk...

Literárně-dramatický obor

- Studio Drama+

Celková kapacita školy je 700 žáků.

Historie, současnost

Základní umělecká škola ScioArt zahájila svou činnost v září 2024, je součástí sítě ScioŠkol, zřizovaných společností scio, s.r.o., která působí v České republice od roku 2015. ScioArt, první ZUŠ této sítě v pražských Holešovicích, navazuje na zkušenosti základních a středních ScioŠkol a stojí na totožných principech a hodnotách.

Dlouhodobé projekty, regionální a mezinárodní spolupráce

Škola se aktivně zapojuje do českých i mezinárodních projektů zaměřených na vzdělávání a uměleckou činnost. Mezi konkrétní projekty patří: Erasmus+, spolupráce s PedF UK (Katedra

výtvarné výchovy) a členství v Platformě pro kreativní učení [uMěním](#). Dále navazujeme spolupráci a síťujeme se v oblasti komunitních projektů a aktivit, především v rámci městské části Praha 7. V budoucnu plánujeme projekty zaměřené na spolupráci s etablovanými umělci, kterým se budeme intenzivněji věnovat, například v rámci mentorských programů a víkendových workshopů.

Vzhledem k velmi krátké historii školy je většina našich projektů stále v přípravné fázi nebo na samém začátku. Výjimkou je spolupráce s dalšími školami zřizovanými společností Scio, se kterými sdílíme společné hodnoty i základy pedagogické koncepce. Vzájemné setkávání a síťování, především mezi zaměstnanci, nás provází od úplného začátku a je logickou součástí našeho vývoje i budoucnosti.

Vybavení školy a její podmínky

Lokalita školy poskytuje vynikající dopravní dostupnost díky docházkové vzdálenosti na metro či vlak (Nádraží Holešovice). V blízkosti školy je také několik tramvajových zastávek. V okolí se nachází také park U vody a Stromovka, což vytváří ideální prostor pro realizaci venkovních programů školy. Umělecký potenciál celé čtvrti, která je známá jako pražský Art District a hostí významné kulturní a umělecké instituce (NG, CSU, DOX, AVU apod., v budoucnu také Vltavská filharmonie), nabízí bohaté příležitosti pro exkurze, které obohacují výuku a vzdělávací program školy.

ScioArt sídlí v budově, kterou sdílí se základní a střední ScioŠkolou a soukromou základní školou Flow. Specifický industriální charakter objektu, který byl původně výrobní halou sodovkárny Zátkových závodů, umožňuje volný a přehledný pohyb žáků a zároveň poskytuje inspirativní prostor pro tvorbu ve velkém měřítku.

Prostor konkrétně disponuje třemi patry, velkým atriem a jídelnou. V rámci objektu je mnoho prostor, které jsou využívány pro potřeby jednotlivých studií naší školy. Prostory částečně sdílíme se Scio ZŠ a SŠ.

Výtvarná dílna

- nástroje a materiál pro kresbu, malbu, objektovou tvorbu, základ grafiky i materiálové experimenty (tiskařský lis, řezačka na papír a polystyren atd.)
- zde svou činnost uskutečňuje Studio Dirty*, #Město, Re(akce) a částečně Drama+ a Kompas

Pohybová místnost

- baletizol
- zde svou činnost uskutečňuje Studio Drama+ a částečně Kompas

Zvukové studio a zkušebna

- počítač, audiorekordéry, syntezátory a kontrolery pro zvukovou tvorbu, hudební nástroje (bicí, kytara, basa, komba, pasivní reduktory, mixážní pult, klávesy, midi sampler, Orffovy nástroje a další).
- zde svou činnost uskutečňuje StudioZvuk..., >Play< a částečně Kompas

Artlab

- kreativní prostor, který je k dispozici žákům v časech před a po jejich řízené výuce ve studiu. V tomto prostoru mají možnost nerušeně trávit čas či tvořit bez pedagogem řízené činnosti.
- Artlab bude zprovozněn ve školním roce 2025/2026
- zde svou činnost částečně uskutečňují všechna studia

Dále jsou k dispozici: přenosný reproduktor, dataprojektor, fotoaparát, iPady a notebooky.

Průběžně pracujeme také na vybavení knihovny, která obsahuje knihy zaměřené na kreativní vzdělávání i jednotlivé umělecké oblasti, a která je volně přístupná všem žákům naší školy.

V případě potřeby probíhá výuka také v atriu nebo venku.

Zaměření školy a její vize

Vzdělávací cíle ScioŠkol

Základní rámec vzdělávacího programu ScioŠkol vychází z mise připravit děti na život v 21. století, aby mohly samostatně a odpovědně utvářet svou budoucnost. Vzdělávání stojí na hodnotách svobody, morálky, aktivity, optimismu, odvahy a otevřenosti. Dětem poskytujeme prostor pro rozhodování, učení z chyb, kritické myšlení, spolupráci i rozvoj vlastních nápadů. Podporujeme jejich samostatnost, empatii a zvědavost v bezpečném a respektujícím prostředí. Technologie, kreativita i mezilidské vztahy jsou přirozenou součástí rozvoje každého dítěte.

Vzdělávací cíle ScioŠkol jsou v případě konkrétního dítěte **kompetencemi**, jimiž má být vybaveno. Kompetenci přitom chápeme jako **způsobilost v určité situaci úspěšně jednat**, k níž je vždy zapotřebí funkční propojení **účelu** (k čemu to je), **postojů**, **dovedností a znalostí**.

Pilíř vzdělávání	Vzdělávací cíl ScioŠkol
Učit se poznávat	1. – Řídím a poháním své učení
	2. – Vybírám si, co si pouštím do mysli
Učit se být	3. – Rozumím sám/sama sobě
	4. – Odolávám neúspěchu, tlaku i nejistotě
Učit se žít společně	5. – Vytvářím a udržuji dobré vztahy
	6. – Konám dobro a stavím se zlu
Učit se jednat	7. – Jsem tvůrcem budoucnosti světa
	8. – Mám život ve svých rukou

V základním uměleckém vzdělávání vedeme děti především ke vzdělávacím cílům **Řídím a poháním své učení/umění, Rozumím sám sobě, Odolávám neúspěchu, tlaku i nejistotě, Vytvářím a udržuji dobré vztahy a Mám život ve svých rukou**. V jejich adaptaci na specifické potřeby uměleckého vzdělávání jsme zatím na začátku a v tuto chvíli především zkoumáme míru jejich přítomnosti a kvalitu v chystaných či realizovaných lekcích i výstupech.

Zaměření školy

ScioArt se profiluje jako inovativní ZUŠ, jejíž směřování vyjadřuje Desatero klíčových pojmů (viz níže), odrážejících naši filozofii i hodnoty vycházející ze ScioCílů.

Specifická podoba naší školy se nejvíce projevuje ve struktuře a organizaci výuky – zejména ve studiích, která jsou interdisciplinární.

Inovativní přístup dále uplatňujeme v hudebním oboru, kde jsme se vědomě vydali cestou hledání nových možností – od klasického modelu výuky zaměřeného primárně na individuální zvládnutí nástroje k rozvoji svobodnějšího a tvůrčího hudebního vyjadřování ve spolupráci s ostatními. A zároveň jsme se rozhodli plnohodnotně rozvíjet oblast digitální hudební tvorby prostřednictvím nových technologií.

Desatero klíčových principů

MEZIOBOROVOST

Mezioborovost chápeme jako přirozenou součást uměleckého vzdělávání a běžný přístup v současném umění. Umožňujeme žákům volit médium podle jejich záměru, podporujeme spolupráci mezi studii a v rámci Studia Kompas propojujeme všechny oblasti do jednoho celku. Takto vedená práce rozvíjí flexibilitu, tvořivost a schopnost vyjádřit se napříč formami.

HRA, EXPERIMENT, IMPROVIZACE, OBJEVOVÁNÍ

Umělecké vzdělávání je pro nás otevřený proces. Hra, experiment a improvizace podporují žáky v hledání vlastního výrazu, bez strachu z chyb. Umožňujeme jim odvážně zkoušet nové přístupy, techniky i média – s důrazem na objevování jako přirozenou součást tvorby.

TVŮRČÍ PROCES A JEHO REFLEXE

Věříme v proces, který má prostor pro zrání, změnu i zastavení. Nejde jen o výsledek, ale o vše, co se během tvorby děje. Reflexe je klíčovým momentem – žák i průvodce sledují, co vzniká, co se prožívá a jak se to proměňuje.

PROJEKTOVÁ UMĚLECKÁ VÝUKA

Projektová výuka dává prostor pro samostatnost, spolupráci i sdílení. Vzniká z vnitřní potřeby žáků nebo iniciativy průvodců, často propojuje více oborů. Projekty směřují k autorskému výstupu a jsou příležitostí k prezentaci – ve škole i veřejně.

PODPORA A ROZVOJ TVOŘIVOSTI I KREATIVNÍHO MYŠLENÍ

Rozvíjíme schopnost tvořit, klást otázky a vnímat svět z různých úhlů. Umění chápeme jako cestu k porozumění, postoji a sdílení. Podporujeme individuální hledání, různorodé přístupy a variantní řešení – každý žák má prostor myslet a tvořit po svém.

SPOLUPRÁCE I VNÍMAVOST K INDIVIDUÁLNÍM POTŘEBÁM

Spolupráce je přirozenou součástí studia. Učíme žáky, jak tvořit společně, naslouchat a hledat rovnováhu mezi svobodou a ohleduplností. Zároveň respektujeme individuální potřeby a různou míru zapojení. Věříme v sílu vzájemného učení a přirozeného vedení mezi žáky.

OTEVŘENOST A RESPEKTUJÍCÍ PŘÍSTUP

Vytváříme prostředí, kde se žáci cítí bezpečně, přijímaně a mohou tvořit beze strachu. Učíme otevřenosti k jiným názorům a respektu k sobě i druhým. Průvodci nastavují důvěru a bezpečné hranice, podporují zvědavost i odvahu zkoušet neznámé.

PROSTOR PRO ROZVOJ I REALIZOVÁNÍ SE

Poskytujeme podporu i volnost. Žákům dáváme možnost objevovat vlastní cestu – ať už skrze experiment, výzvu nebo hlubokou práci. Podporujeme jejich sebereflexi a odpovědnost za vlastní proces. Každý má prostor tvořit, růst a hledat svůj autentický výraz.

PEDAGOGICKY KVALIFIKOVANÍ A UMĚLECKY ČINNÍ PRŮVODCI

Naši průvodci jsou kvalifikovaní odborníci a zároveň aktivní umělci. Přinášejí do výuky osobní zkušenost, živý vztah k umění a inspirují vlastní tvorbou. Jsou průvodci i partnery v procesu učení.

NOVÉ TECHNOLOGIE

Digitální nástroje a umělá inteligence jsou součástí naší reality i výuky. Technologie chápeme jako nástroj i materiál – pracujeme s nimi v hudbě, vizuálním umění, pohybu i instalaci. Učíme žáky technologie vnímat kriticky, tvořivě a s porozuměním pro to, jaký mají na kulturu vliv.

Výchovné a vzdělávací strategie

Pedagogická východiska ScioŠkol, která přizpůsobujeme potřebám uměleckého vzdělávání, jsou pro nás zdrojem výchovných a vzdělávacích strategií. Konkrétně jsou to tato východiska:

1. Vytváříme bezpečné a podpůrné prostředí.
2. Důvěřujeme ve zvědavost, schopnosti a aktivitu dětí.
3. Zajišťujeme optimální zónu učení s respektem k jedinečnosti každého žáka.
4. Využíváme formativního přístupu ve vzdělávání.
5. Fungujeme na základě vzájemné důvěry a spolupráce (respektu), jsme průvodci.
6. Propojujeme výuku s okolním světem.
7. Učíme se od sebe navzájem a pracujeme s různorodými skupinami.

Klíčová kompetence	Výchovně vzdělávací strategie
Kompetence k umělecké komunikaci	
<i>Žák disponuje vědomostmi a dovednostmi, které mu umožňují samostatně volit a užívat prostředky pro umělecké vyjádření</i>	Podporujeme individuální rozvoj skrze bezpečné, podnětné a otevřené prostředí, kde mají žáci prostor pro osobní hledání, experiment a tvořivý proces. Výuka staví na formativním přístupu a reflektivním myšlení. Významnou roli hrají umělecké impulzy z minulosti i současnosti, které se stávají východním bodem pro vlastní tvorbu a dialog. Cíleně rozvíjíme percepční senzitivitu, oborový jazyk a schopnost interpretace prostřednictvím společné reflexe a diskuse.

<i>proniká do struktury a obsahu uměleckého díla a je schopen rozeznat jeho kvalitu</i>	Do výuky vnášíme současná i historická umělecká díla jako podněty k tvorbě, dialogu a přemýšlení. Reflexe je přirozenou součástí každé lekce – rozvíjí percepční senzitivitu i oborový slovník. Umění vnímáme v kontextu, ať už v dílně, nebo při návštěvách galerií. Důvěřujeme v přirozenou zvědavost dětí a vítáme všechny reakce, které se snažíme reflektovat.
Kompetence osobnostně sociální	
<i>disponuje pracovními návyky, které jsou utvářeny soustavnou uměleckou činností a které formují jeho morálně volní vlastnosti a hodnotovou orientaci</i>	V bezpečném a respektujícím prostředí si žáci osvojují pracovní návyky skrze pravidelnou uměleckou činnost. Podporujeme jejich samostatnost, zvědavost i odpovědnost tím, že jim dáváme důvěru, prostor k rozhodování a přiměřenou autonomii. Reflexe je součástí tvorby – pomáhá vnímat pokrok, hodnotit práci a plánovat další rozvoj. Vše stojí na důvěře, spolupráci a respektu ke druhým, k času i k materiálu.
<i>účelně se zapojuje do společných uměleckých aktivit a uvědomuje si svoji odpovědnost za společné dílo</i>	Vytváříme bezpečné a podpůrné prostředí, kde rozvíjíme otevřenou komunikaci, kultivovaný dialog a sdílení zkušeností mezi žáky i s průvodcem. Učíme spolupráci, respektu k odlišnosti a schopnosti hledat společná řešení. Skupinové a projektové aktivity vedou k uvědomění si spoluodpovědnosti za proces i výsledek. Reflexe je přirozenou součástí každé lekce. Díky formativnímu přístupu se stává nástrojem učení – žák přijímá i poskytuje zpětnou vazbu, reflektuje vlastní práci i cestu k ní a učí se vnímat tvorbu druhých v širších souvislostech.
Kompetence kulturní	
<i>je vnímavý k uměleckým a kulturním hodnotám a chápe je jako důležitou součást lidské existence</i>	Výuku cíleně propojujeme s reálným světem a s kulturním a uměleckým kontextem minulosti i současnosti. Tím u žáků rozvíjíme nejen kulturní povědomí a rozhled, ale také respekt, otevřenost a citlivost k různým uměleckým projevům, kulturním zdrojům a tradicím i schopnost čerpat z různorodých zdrojů. Pracujeme s podněty z přírody, z aktuálního společenského dění, z kulturního dědictví i z oblasti současného umění. Umění se tak i v perspektivě našich žáků stává přirozenou součástí různorodých aspektů života – jako způsob komunikace, sebevyjádření i porozumění světu. Vedeme žáky k vnímání umění jako prostoru pro otázky, hledání, pochybnosti i osobní interpretaci.

<i>aktivně přispívá k vytváření i uchování uměleckých hodnot a k jejich předávání dalším generacím</i>	Žáky vedeme k vědomému vytváření vlastních uměleckých hodnot a k porozumění jejich významu v kulturním a společenském kontextu. Podporujeme schopnost žáků sdílet své výstupy s komunitou – vrstevnickou i širší – a vnímat uměleckou tvorbu jako prostředek mezigeneračního sdílení, uchování paměti a kulturní kontinuity. Vedeme je k respektu k hodnotám minulosti, k práci s odkazem tradice i k vědomému vytváření nových obsahů, které mohou být inspirací pro další generace.
--	--

Výtvarný obor

Z výtvarného oboru vychází na naší škole studijní zaměření **Studio Dirty*** a **Studio #Město**.

Studio Dirty*

Charakteristika studijního zaměření

Cílem studijního zaměření Studio Dirty* je rozvíjení kompetencí spojených s používáním výtvarného jazyka a vizuální gramotností se zaměřením na osobnostní kompetence a sociální kompetence.

Hlavními pilíři Studia Dirty* jsou: průzkum materiálů, technik, exprese, proces tvorby a rozvíjení vlastních projektů. Žáci se zde setkají s různými výtvarnými technikami (materiálové experimenty, malba, kresba, objektová tvorba, koláže, video, fotografie, komiks...), ale těžištěm studia je samotný tvůrčí proces.

Ve studijním zaměření jsou následující vyučovací předměty:

1. Ahoj, Umění!
2. Materiál a akce
3. Nová média
4. Já a Umění

Učební plán

Přípravné studium I. stupně		
Předmět	1.	2.
Ahoj, Umění!	2	2

I. stupeň								
Předmět	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	Celkem
Materiál a akce	1	2	2	2	2	2	2	13
Nová média	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	3,5
Já a Umění	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	3,5
								20

II. stupeň					
Předmět	1.	2.	3.	4.	Celkem
Materiál a akce	2	2	2	2	8
Nová média	0,5	0,5	0,5	0,5	2
Já a Umění	0,5	0,5	0,5	0,5	2
					12

Poznámky k učebnímu plánu

- Vzdělávací oblast RVP Výtvarná tvorba je naplněna v předmětech Materiál a akce a Nová média. Oblast Recepce a reflexe výtvarného umění je součástí obsahu především předmětu Já a Umění.
- Stejně jako se prolínají a doplňují očekávané výstupy obou oblastí, tak ani předměty ve výuce nezařazujeme odděleně, ale využíváme možnosti jejich vzájemného prolínání a propojování.

Předmět Ahoj, Umění!

Charakteristika předmětu

Předmět Ahoj, Umění! ve studijním zaměření Studio Dirty* je koncipován jako úvod do výtvarné tvorby. Žáka tento předmět vede skrze výtvarné hry a experimenty k objevování a seznamování se s různorodými výtvarnými technikami a podpoří jej především ve spontánní tvorbě. Žák se zde také setká s rozmanitými uměleckými a kulturními kontexty.

Vzdělávací obsah předmětu - přípravné studium

1. až 2. ročník - hlavní pilíře	
exploruje	experimentuje

Očekávané výstupy přípravného studia I. stupně

- žák se seznámí se základy výtvarných technik, vybraných digitálních technologií a výtvarné kultury

Předmět Materiál a akce

Charakteristika předmětu

V předmětu Materiál a akce využíváme experiment, hru i materiálové explorační cesty k průzkumu i osvojení si rozmanitých výtvarných technik, uměleckých postupů i forem. Jeho

náplní je také vědomá práce s různými kvalitami těchto kategorií, kterou rozvíjíme na individuální úrovni v kontextu skupiny.

Konkrétní náplní studia jsou klasické techniky (kresba, malba, objektová tvorba, základy grafických technik, textilní tvorba, koláž) a jejich přesahy, řemeslná tvorba, seznamování a experimenty s různými druhy materiálů.

Z hlediska obsahu vzdělávání dle RVP realizujeme v předmětu všechny výstupy vzdělávací oblasti **Výtvarná tvorba** (s důrazem na práci klasickými technikami) a částečně také **Recepce a reflexe výtvarného umění**.

Vzdělávací obsah předmětu - I. stupeň

1. až 7. ročník - hlavní pilíře			
exploruje a experimentuje	vědomě volí materiály / prvky výtvarného jazyka	pracuje ve skupině / individuálně / projektově	reflektuje vlastní tvorbu

Očekávané výstupy základního studia I. stupně

1. - 2. ročník

Žák:

- poznává obrazotvorné prvky plošného i prostorového vyjádření (bod, linie, tvar, objem, plocha, prostor, světlo, barva, textura atd.), jejich vlastnosti a vztahy (shoda, podobnost, kontrast, opakování, rytmus, dynamika, struktura, pohyb, proměna v čase atd.)
- přistupuje k tvorbě poznáváním a sebepoznáváním
- seznamuje se se základními technikami vizuálně obrazného sdělení, prostorových činností včetně objektové a akční tvorby s využitím klasických technologií
- vnímá smyslové podněty, inspiruje se fantazií nebo realitou

3. - 4. ročník

Žák:

- vědomě používá obrazotvorné prvky plošného i prostorového vyjádření (bod, linie, tvar, objem, plocha, prostor, světlo, barva, textura atd.), jejich vlastnosti a vztahy (shoda, podobnost, kontrast, opakování, rytmus, dynamika, struktura, pohyb, proměna v čase atd.)
- přistupuje k tvorbě poznáváním a sebepoznáváním, intuitivně stanovuje dílčí cíle, které dokáže realizovat
- využívá základní techniky vizuálně obrazného sdělení, prostorových činností včetně objektové a akční tvorby s využitím klasických technologií
- vnímá smyslové podněty a převádí je do vizuální formy prostřednictvím výtvarného jazyka, inspiruje se fantazií nebo realitou

5. - 7. ročník

Žák:

- poznává a vědomě používá obrazotvorné prvky plošného i prostorového vyjádření (bod, linie, tvar, objem, plocha, prostor, světlo, barva, textura atd.), jejich vlastnosti a vztahy (shoda, podobnost, kontrast, opakování, rytmus, dynamika, struktura, pohyb, proměna v čase atd.) a jejich účinky dokáže porovnat a zhodnotit
- přistupuje k tvorbě poznáváním a sebepoznáváním, podle svých individuálních schopností si stanovuje dílčí cíle, které dokáže realizovat
- vědomě volí základní techniky vizuálně obrazného sdělení, prostorových činností včetně objektové a akční tvorby s využitím klasických
- vnímá smyslové podněty a vědomě je převádí do vizuální formy prostřednictvím výtvarného jazyka, inspiruje se fantazií nebo realitou, komponuje tvarové, barevné a prostorové vztahy, proměňuje běžné v nezvyklé

S ohledem na individuální potřeby žáka je možno zařazovat vzdělávací obsah z vyšších ročníků do nižších a naopak.

Vzdělávací obsah předmětu - II. stupeň

1. až 4. ročník - hlavní pilíře			
je percepčně senzitivní	je esteticky otevřený	je vizuálně výmluvný	konceptualizuje a kontextualizuje

Očekávané výstupy základního studia II. stupně

Žák:

- z různých úhlů zkoumá podoby světa a mezilidské vztahy, je schopen konceptuálního myšlení z hlediska času, lokality, kulturních či ekologických souvislostí; dává hlubší myšlenkový význam akcím, objektům a instalacím; na úrovni samostatně pojaté tvorby se stává nezávislou, samostatnou osobností
- samostatně řeší výtvarné problémy, experimentuje, argumentuje, diskutuje, respektuje různá hlediska, umí se poučit, obhájí nebo změní vlastní postup, podílí se na utváření pravidel týmové spolupráce
- pracuje s vizuálními znaky a symboly, využívá analýzu, syntézu, parafrázi, posuny významu, abstrahování; rozlišuje a propojuje obsah a formu, vědomě uplatňuje výrazové a kompoziční vztahy a osobitě je aplikuje
- zná obrazotvorné prvky plošného i prostorového vyjádření, jejich výtvarné a výrazové vlastnosti a vztahy; správně používá odbornou terminologii vztahující se k dané oblasti

Předmět Nová média

Charakteristika předmětu

V předmětu Nová média objevujeme, osvojujeme a ověřujeme si klasické i nejsoučasnější přístupy a techniky z širší oblasti kultury a to jak v digitální (AI, video, instalace, zvuk, animace, 3D scan) tak v analogové formě (intervence, instalace, happening, performance, site-specific). Předmět Nová média nám umožňuje "udržet krok" se světem (nejen) umění a zároveň rozvíjet kreativní využívání nových technologií, kritické myšlení i digitální gramotnosti žactva.

Z hlediska obsahu vzdělávání dle RVP realizujeme v předmětu především vybrané výstupy vzdělávací oblasti **Výtvarná tvorba**, částečně i **Literárně-dramatická**.

Vzdělávací obsah předmětu - I. stupeň

1. až 7. ročník - hlavní pilíře			
exploruje a experimentuje	vědomě volí média	pracuje ve skupině / individuálně / projektově	reflektuje vlastní tvorbu

Očekávané výstupy základního studia I. stupně

1. - 2. ročník

Žák:

- se seznamuje s možnostmi využívání digitálních technologií (základní software pro digitální tvorbu, 3D scan, AR, AI)
- se seznamuje se zásadami bezpečného pohybu v kyberprostoru
- vnímá a určenou technikou tvořivě reaguje na průvodcem uvedenou literární, hudební, dramatickou nebo výtvarnou předlohu

3. - 4. ročník

Žák:

- ve své tvorbě kombinuje různé digitální nástroje
- zná některé zásady bezpečného pohybu v kyberprostoru
- vnímá a záměrně zvolenou technikou reaguje na průvodcem uvedenou literární, hudební, dramatickou nebo výtvarnou předlohu

5. - 7. ročník

Žák:

- poznává vybrané objevy, které výrazně posunuly využití digitálních technologií v oblasti umění (digitální fotografie, software pro digitální tvorbu - adobe, illustrator, Blender..., VR/AR, AI)
- řídí se zásady bezpečného pohybu v kyberprostoru

- sám či s pomocí průvodce vybere vhodnou literární, hudební, dramatickou nebo výtvarnou předlohu pro individuální tvorbu, kterou tvořivě a kultivovaně interpretuje za pomoci záměrně zvolené techniky
- využívá základní techniky vizuálně obrazného sdělení s využitím klasických i moderních technologií

S ohledem na individuální potřeby žáka je možno zařazovat vzdělávací obsah z vyšších ročníků do nižších a naopak.

Vzdělávací obsah předmětu - II. stupeň

1. až 4. ročník - hlavní pilíře		
je percepčně senzitivní	je esteticky otevřený	je vizuálně výmluvný

Očekávané výstupy 4. ročníku základního studia II. stupně

Žák:

- Popíše souvislost rozvoje digitálních technologií a umění, uvádí objevy, které výrazně posunuly využití digitálních technologií v oblasti umění
- přistupuje k digitálním nástrojům kriticky a experimentálně, formuluje mediální projekt na základě znalostí jejich charakteristik a zásad bezpečného používání
- samostatně vybere vhodnou literární, hudební, dramatickou nebo výtvarnou předlohu pro individuální tvorbu a osobitým způsobem za pomoci různých technik a médií ji interpretuje (instalace, performance, site-specific, video, animace)
- sestaví plán realizace díla, realizační tým a navrhuje užité prostředky a technologický postup realizace za použití nových médií

Předmět Já a Umění

Charakteristika předmětu

V předmětu Já a Umění v rámci studijního zaměření Studio Dirty* vztahujeme obsah výuky a vlastní tvorbu žactva k uměleckým a širším kontextům současnosti a historie výtvarné kultury. Činíme tak formou průzkumu a objevování, prezentace, otevřených diskusí i návštěv lokálních výstavních institucí a kulturních center.

Z hlediska obsahu vzdělávání dle RVP realizujeme v předmětu vzdělávací oblast **Recepce a reflexe výtvarného umění**.

Vzdělávací obsah předmětu - I. stupeň

1. až 7. ročník - hlavní pilíře			
exploruje	pracuje ve skupině / individuálně	osvojuje si výtvarnou terminologii	reflektuje uměleckou tvorbu v kontextech

Očekávané výstupy základního studia I. stupně

1. - 2. ročník

Žák:

- objevuje svět současného umění i historii umělecké tvorby
- seznamuje se se základními výtvarnými pojmy

3. - 4. ročník

Žák:

- objevuje svět současného umění i historii umělecké tvorby
- rozumí základním výtvarným pojmům
- dokáže vyjádřit vlastní názor a diskutovat o něm

5. - 7. ročník

Žák:

- prohlubuje své znalosti a vztah k současnému umění i k historii umělecké tvorby
- aktivně používá výtvarné pojmy při reflexi uměleckého díla i své umělecké tvorby
- v reflexi umělecké tvorby vnímá historické či společenské souvislosti a vlivy
- utváří si vlastní umělecký názor a zároveň respektuje odlišné názory

S ohledem na individuální potřeby žáka je možno zařazovat vzdělávací obsah z vyšších ročníků do nižších a naopak.

Vzdělávací obsah předmětu - II. stupeň

1. až 4. ročník - hlavní pilíře				
je percepčně senzitivní	reflektuje uměleckou tvorbu v kulturních kontextech	uplatňuje kritické myšlení	je esteticky otevřený	je vizuálně výmluvný

Očekávané výstupy 4. ročníku základního studia II. stupně

Žák:

- je schopen analyzovat, interpretovat a hodnotit uměleckou tvorbu s hlubším porozuměním tedy s reflexí kontextů uměleckého díla v historických souvislostech i souvislostech současného světa a je schopen o související problematice diskutovat
- vědomě pracuje s tématy současného světa ve své vlastní tvorbě, kde mu jsou zdrojem a inspirací a je schopen svou práci v těchto kontextech také prezentovat
- je esteticky otevřený

S ohledem na individuální potřeby žáka je možno zařazovat vzdělávací obsah z vyšších ročníků do nižších a naopak.

Studio #Město

Charakteristika studijního zaměření

Cílem Studia #Město je rozvíjení kompetencí spojených s používáním výtvarného jazyka a vizuální gramotnosti se zaměřením na vztah tvaru, prostoru a funkce.

Hlavními pilíři Studia #Město jsou: prostorová tvorba, kresba, materiálové experimenty a využití digitálních technologií. Při tvorbě i reflexi se soustředíme více na koncepčnost projektu a uvažované i reflektované zdroje a vlivy výtvarného výstupu než na jeho estetickou hodnotu. Žáci se zde setkají s kontexty z oblasti architektury, umění, ale i s příklady projektů s přesahem do sociální a environmentální problematiky spojené se současnou krajinou (městskou i přírodní). S žáky hledáme v průběhu studia jejich vlastní téma a problematiku, které se chtějí soustředěně věnovat, a ty rozvíjíme.

Ve studijním zaměření jsou následující vyučovací předměty:

1. Ahoj, Umění!
2. Tvar, prostor, funkce
3. Nová média
4. Já a Umění

Učební plán

Přípravné studium 1. stupně		
Předmět	1.	2.
Ahoj, Umění!	2	2

I. stupeň								
Předmět	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	Celkem
Tvar, prostor, funkce	1	2	2	2	2	2	2	13
Nová média	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	3,5
Já a Umění	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	3,5
								20

II. stupeň					
Předmět	1.	2.	3.	4.	Celkem
Tvar, prostor, funkce	2	2	2	2	8
Nová média	0,5	0,5	0,5	0,5	2
Já a Umění	0,5	0,5	0,5	0,5	2
					12

Poznámky k učebnímu plánu

- Vzdělávací oblast RVP Výtvarná tvorba je naplněna v předmětech Tvar, prostor a funkce a Nová média. Oblast Recepce a reflexe výtvarného umění je součástí obsahu předmětu Já a Umění.
- Stejně jako se prolínají a doplňují očekávané výstupy obou oblastí, tak ani předměty ve výuce nezařazujeme odděleně, ale využíváme možnosti jejich vzájemného prolínání a propojování.

Předmět Ahoj, Umění!

Charakteristika předmětu

Předmět Ahoj, Umění! ve studijním zaměření Studio #Město je koncipován jako úvod do výtvarné tvorby. Žáka tento předmět vede skrze výtvarné hry a experimenty k objevování a seznamování se s různorodými výtvarnými technikami a podpoří jej především ve spontánní tvorbě. Žák se zde také setká s rozmanitými uměleckými a kulturními kontexty.

Vzdělávací obsah předmětu - přípravné studium

1. až 2. ročník - hlavní pilíře	
exploruje	experimentuje

Očekávané výstupy přípravného studia I. stupně

- žák se seznámí se základy výtvarných technik, vybraných digitálních technologií a výtvarné kultury

Předmět Tvar, prostor a funkce

Charakteristika předmětu

V předmětu Tvar, prostor a funkce využíváme experiment, hru i materiálové explorační cesty k průzkumu i osvojení si rozmanitých výtvarných technik, uměleckých postupů i forem. Jeho náplní je také vědomá práce s různými kvalitami těchto kategorií, kterou rozvíjíme na individuální úrovni v kontextu skupiny. Cesta tohoto rozvoje vede k osvojení si koncepčního přístupu k výtvarné tvorbě, kde více než estetickou hodnotu výstupu s žáky reflektujeme vztah tvaru, prostoru a funkce tohoto výstupu. Vedeme žáky k reflexi i vědomému využívání prostorových, sociokulturních i environmentálních vlivů a vztahů.

Konkrétní náplní studia jsou převážně objektová tvorba, kresba, materiálové experimenty, fotografie, koláž, asambláž a jejich přesahy.

Z hlediska obsahu vzdělávání dle RVP realizujeme v předmětu všechny výstupy vzdělávací oblasti **Výtvarná tvorba** (s důrazem na práci klasickými technikami).

Vzdělávací obsah předmětu - I. stupeň

1. až 7. ročník - hlavní pilíře				
exploruje a experimentuje	vědomě volí materiály / prvky výtvarného jazyka	vnímá kontext veřejného prostoru a díla	pracuje ve skupině / individuálně / projektově	reflektuje vlastní tvorbu

Očekávané výstupy základního studia I. stupně

1. - 2. ročník

Žák:

- poznává obrazotvorné prvky plošného i prostorového vyjádření (bod, linie, tvar, objem, plocha, prostor, světlo, barva, textura atd.), jejich vlastnosti a vztahy (shoda,

podobnost, kontrast, opakování, rytmus, dynamika, struktura, pohyb, proměna v čase atd.) a pracuje s nimi při výtvarných hrách i etudách, při tvorbě návrhů či objektů

- přistupuje k tvorbě poznáváním a sebepoznáváním prostřednictvím experimentu i hry
- seznamuje se se základními technikami vizuálně obrazného sdělení, prostorových činností včetně objektové a akční tvorby s využitím klasických technologií
- inspiruje se fantazií nebo realitou, vnímá smyslové podněty, které převádí do obrazových sdělení nebo objektů

3. - 4. ročník

Žák:

- vědomě používá obrazotvorné prvky plošného i prostorového vyjádření (bod, linie, tvar, objem, plocha, prostor, světlo, barva, textura atd.), jejich vlastnosti a vztahy (shoda, podobnost, kontrast, opakování, rytmus, dynamika, struktura, pohyb, proměna v čase atd.) a pracuje s nimi při výtvarných etudách, při tvorbě návrhů či objektů
- přistupuje k tvorbě poznáváním a sebepoznáváním prostřednictvím experimentu, intuitivně stanovuje dílčí cíle, které dokáže realizovat
- využívá základní techniky vizuálně obrazného sdělení, prostorových činností včetně objektové a akční tvorby s využitím klasických technologií
- inspiruje se fantazií nebo realitou, vnímá smyslové podněty a převádí je do objektů a architektonických návrhů

5. - 7. ročník

Žák:

- poznává a vědomě používá obrazotvorné prvky plošného i prostorového vyjádření (bod, linie, tvar, objem, plocha, prostor, světlo, barva, textura atd.), jejich vlastnosti a vztahy (shoda, podobnost, kontrast, opakování, rytmus, dynamika, struktura, pohyb, proměna v čase atd.) a jejich účinky dokáže porovnat a zhodnotit i využít při tvorbě návrhů či objektů
- přistupuje k tvorbě poznáváním a sebepoznáváním, podle svých individuálních schopností si stanovuje dílčí cíle, které dokáže realizovat
- vědomě volí základní techniky vizuálně obrazného sdělení, prostorových činností včetně objektové a akční tvorby s využitím klasických technologií
- vnímá smyslové podněty a vědomě je převádí do objektů a architektonických návrhů, inspiruje se fantazií nebo realitou, komponuje tvarové, barevné a prostorové vztahy, proměňuje běžné v nezvyklé

S ohledem na individuální potřeby žáka je možno zařazovat vzdělávací obsah z vyšších ročníků do nižších a naopak.

Vzdělávací obsah předmětu - II. stupeň

1. až 4. ročník - hlavní pilíře			
je percepčně	je esteticky otevřený	pracuje s kontextem	je vizuálně výmluvný

1. až 4. ročník - hlavní pilíře			
senzitivní		veřejného prostoru a funkce díla	

Očekávané výstupy 4. ročníku základního studia II. stupně

Žák:

- z různých úhlů zkoumá podoby světa a mezilidské vztahy, je schopen konceptuálního myšlení z hlediska času, lokality, kulturních či ekologických souvislostí; dává hlubší myšlenkový význam akcím, objektům a instalacím; na úrovni samostatně pojeté tvorby se stává nezávislou, samostatnou osobností
- samostatně řeší výtvarné problémy s důrazem na prostorové vztahy, experimentuje, argumentuje, diskutuje, respektuje různá hlediska, umí se poučit, obhájí nebo změní vlastní postup, podílí se na utváření pravidel týmové spolupráce
- pracuje s vizuálními znaky a symboly, využívá analýzu, syntézu, parafrázi, posuny významu, abstrahování; rozlišuje a propojuje obsah a formu i s ohledem na funkci architektonického díla, vědomě uplatňuje výrazové a kompoziční vztahy a osobitě je aplikuje
- zná obrazotvorné prvky plošného i prostorového vyjádření, jejich výtvarné a výrazové vlastnosti a vztahy; správně používá odbornou terminologii vztahující se především k oblasti architektury

Předmět Nová média

Charakteristika předmětu

V předmětu Nová média objevujeme, osvojujeme a ověřujeme si klasické i nejsoučasnější přístupy a techniky z širší oblasti kultury a to jak v digitální (AI, video, instalace, animace, 3D scan) tak v analogové formě (intervence, instalace, happening, performance, site-specific). Předmět Média nám umožňuje "udržet krok" se světem (nejen) umění a zároveň rozvíjet kreativní využívání nových technologií, kritické myšlení i digitální gramotnosti žactva.

Z hlediska obsahu vzdělávání dle RVP realizujeme v předmětu především vybrané výstupy vzdělávací oblasti **Výtvarná tvorba**, částečně i **Literárně-dramatická a zvuková tvorba**.

Vzdělávací obsah předmětu - I. stupeň

1. až 7. ročník - hlavní pilíře			
exploruje a experimentuje	vědomě volí média	pracuje ve skupině / individuálně /	reflektuje vlastní tvorbu

1. až 7. ročník - hlavní pilíře			
		projektově	

Očekávané výstupy základního studia I. stupně

1. - 2. ročník

Žák:

- seznamuje se s možnostmi využívání digitálních technologií (základní software pro digitální tvorbu, 3D scan, Stop Motion, AR, AI, zvukové snímáče, převodníky)
- seznamuje se se zásadami bezpečného pohybu v kyberprostoru
- vnímá a určenou technikou tvořivě reaguje na průvodcem uvedenou literární, hudební, dramatickou nebo výtvarnou předlohu

3. - 4. ročník

Žák:

- kombinuje různé digitální nástroje
- zná některé zásady bezpečného pohybu v kyberprostoru
- vnímá a záměrně zvolenou technikou reaguje na průvodcem uvedenou literární, hudební, dramatickou nebo výtvarnou předlohu
- pořizuje zvukový záznam prostřednictvím mikrofону, snímáče a převodníku
- experimentuje s dostupným software (Stop Motion, Scaniverse, aj.)

5. - 7. ročník

Žák:

- charakterizuje jednotlivé digitální technologie
- poznává vybrané objevy, které výrazně posunuly využití digitálních technologií v oblasti umění a architektury (digitální fotografie, software pro digitální tvorbu - adobe, illustrator, Blender, Sketchup..., VR/AR, AI)
- řídí se zásady bezpečného pohybu v kyberprostoru
- sám či s pomocí průvodce vybere vhodnou literární, hudební, dramatickou nebo výtvarnou předlohu pro individuální tvorbu, kterou tvořivě a kultivovaně interpretuje za pomoci záměrně zvolené techniky
- postprodukuje zvukový záznam pořízený prostřednictvím mikrofону, snímáče a převodníku
- poučeně používá dostupný software (Stop Motion, Scaniverse, aj.)
- využívá základní techniky vizuálně obrazného sdělení s využitím klasických i moderních technologií

Vzdělávací obsah předmětu - II. stupeň

1. až 4. ročník - hlavní pilíře		
je percepčně senzitivní	je esteticky otevřený	je vizuálně výmluvný

Očekávané výstupy 4. ročníku základního studia II. stupně

Žák:

- popíše souvislost rozvoje digitálních technologií a umění, uvádí objevy, které výrazně posunuly využití digitálních technologií v oblasti umění
- přistupuje k digitálním nástrojům kriticky a experimentálně, formuluje mediální projekt na základě znalostí jejich charakteristik a zásad bezpečného používání
- samostatně vybere vhodnou literární, hudební, dramatickou nebo výtvarnou předlohu pro individuální tvorbu a osobitým způsobem za pomoci různých technik a médií ji interpretuje (instalace, performance, site-specific)
- sestaví plán realizace díla, realizační tým a navrhuje užití prostředky a technologický postup realizace

Předmět Já a Umění

Charakteristika předmětu

V předmětu Já a Umění ve studijním zaměření Studio #Město vztahujeme obsah výuky a vlastní tvorbu žactva k uměleckým a širším kulturním kontextům současnosti a historie s tím, že jádrem našeho zájmu je oblast architektury. Činíme tak formou průzkumu a objevování, prezentace, otevřených diskusí, návštěv lokálních výstavních institucí a kulturních center a architektonických procházek.

Z hlediska obsahu vzdělávání dle RVP realizujeme v předmětu vzdělávací oblast **Recepce a reflexe výtvarného umění**.

Vzdělávací obsah předmětu - I. stupeň

1. až 7. ročník - hlavní pilíře			
exploruje	pracuje ve skupině / individuálně	osvojuje si výtvarnou terminologii	reflektuje uměleckou tvorbu v kontextech

Očekávané výstupy základního studia I. stupně

1. - 2. ročník

Žák:

- objevuje svět současného umění i historii umělecké tvorby a především architektury
- seznamuje se se základními výtvarnými pojmy

3. - 4. ročník

Žák:

- objevuje svět současného umění a především architektury i její historii
- rozumí základním výtvarným pojmům
- dokáže vyjádřit vlastní názor a diskutovat o něm

5. - 7. ročník

Žák:

- prohlubuje své znalosti a vztah k současné architektuře i k současnému umění obecně i k historii architektury a umělecké tvorby
- aktivně používá výtvarné pojmy při reflexi uměleckého díla i své umělecké tvorby
- v reflexi umělecké tvorby a především architektury vnímá historické či společenské souvislosti a vlivy, v případě architektury reflektuje specificky vztah tvaru, prostoru, funkce a sociální i environmentální kontexty
- utváří si vlastní umělecký názor a zároveň respektuje odlišné názory

S ohledem na individuální potřeby žáka je možno zařazovat vzdělávací obsah z vyšších ročníků do nižších a naopak.

Vzdělávací obsah předmětu - II. stupeň

1. až 4. ročník - hlavní pilíře				
je percepčně senzitivní	reflektuje uměleckou tvorbu v kulturních kontextech	uplatňuje kritické myšlení	je esteticky otevřený	je vizuálně výmluvný

Očekávané výstupy 4. ročníku základního studia II. stupně

Žák:

- je schopen analyzovat, interpretovat a hodnotit uměleckou tvorbu a především tu architektonickou s hlubším porozuměním tedy s reflexí kontextů uměleckého díla v historických souvislostech i souvislostech současného světa a je schopen o související problematice diskutovat
- vědomě pracuje s tématy současného světa ve své vlastní tvorbě, kde mu jsou zdrojem a inspirací a je schopen svou práci v těchto kontextech také prezentovat
- je esteticky otevřený

Multimediální tvorba

Z multimediální tvorby vychází na naší škole studijní zaměření **Studio Re(akce)** a **Studio Kompas**.

Multimediální tvorba je **integrovaným** studijním zaměřením vycházejícím dominantně z **výtvarného oboru**, zahrnujícím však i prvky **hudebního, literárně-dramatického i tanečního oboru**. Při výuce využíváme **digitální technologie**.

Studio Re(akce)

Charakteristika studijního zaměření

Re(akce), která vzniká na pomezí vizuálního a performativního umění, je ve studijním zaměření zkoumána vlastní subjektivní optikou. Otevíráme se všem (dez)interpretacím kulturních artefaktů, budujeme jistotu ve vlastním projevu i postoji, které jsou inspirovány jak literárními, výtvarnými, hudebními, přírodně-i-humanitně-vědeckými zdroji tak i naší každodenní zkušeností.

Cílem studia je rozvíjet schopnost citlivě vnímat, mediálně kombinovat a s jistotou reagovat.

Ve studijním zaměření jsou následující předměty:

1. Ahoj, Umění!
2. Materiál
3. Média
4. Já a Umění

Učební plán

Přípravné studium 1. stupně		
Předmět	1.	2.
Ahoj, Umění!	2	2

I. stupeň								
Předmět	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	Celkem
Materiál	1	1	1	1	1	1	1	7
Média	0,5	1	1	1	1	1	1	6,5
Já a Umění	0,5	1	1	1	1	1	1	6,5
								20

II. stupeň					
Předmět	1.	2.	3.	4.	Celkem
Materiál	1	1	1	1	4
Média	1	1	1	1	4
Já a Umění	1	1	1	1	4
					12

Poznámky k učebnímu plánu

- V předmětech Materiál je naplněna část vzdělávací oblasti RVP Výtvarná tvorba. V předmětu Média je naplněna zbývající část vzdělávací oblasti RVP Výtvarná tvorba a vybrané výstupy ze vzdělávacích oblastí RVP Taneční tvorba, Literárně-dramatická interpretace a tvorba a Zvuková tvorba. Oblast Recepce a reflexe jednotlivých oborů je součástí obsahu předmětu Já a Umění.
- Stejně jako se prolínají a doplňují očekávané výstupy obou oblastí, tak ani předměty ve výuce nezařazujeme odděleně, ale využíváme možnosti jejich vzájemného prolínání a propojování.

Předmět Ahoj, Umění!

Charakteristika předmětu

Předmět Ahoj, Umění! v rámci studijního zaměření Studio Re(akce) je koncipován jako úvod do umělecké tvorby a kultury. Žáka tento předmět vede skrze výtvarné a tanečně-dramatické hry a experimenty k objevování a seznamování se s různorodými uměleckými technikami a podpoří jej především ve spontánní tvorbě. Žák se zde také setká s rozmanitými uměleckými a kulturními kontexty.

Vzdělávací obsah předmětu - přípravné studium

1. až 2. ročník - hlavní pilíře	
exploruje	experimentuje

Očekávané výstupy přípravného studia I. stupně

- žák se seznámí se základy uměleckých technik, vybraných digitálních technologií a současné interdisciplinární výtvarné kultury

Předmět Materiál

Charakteristika předmětu

V předmětu Materiál využíváme experiment, hru i materiálové explorační na cestě k průzkumu i osvojení si rozmanitých výtvarných technik, uměleckých postupů i forem. Jeho náplní je také vědomá práce s různými kvalitami těchto kategorií, kterou rozvíjíme na individuální úrovni v kontextu skupiny.

Konkrétní náplní studia jsou klasické techniky (kresba, malba, objektová tvorba, základy grafických technik, textilní tvorba, koláž), a jejich přesahy, řemeslná tvorba, seznamování a experimenty s různými druhy materiálu.

Z hlediska obsahu vzdělávání dle RVP realizujeme v předmětu vybrané výstupy vzdělávací oblasti **Výtvarná tvorba**.

Vzdělávací obsah předmětu - I. stupeň

1. až 7. ročník - hlavní pilíře			
exploruje a experimentuje	vědomě volí materiály a prvky	pracuje ve skupině / individuálně / projektově	reflektuje vlastní tvorbu

Očekávané výstupy základního studia I. stupně

1. - 2. ročník

Žák:

- poznává obrazotvorné prvky plošného i prostorového vyjádření (bod, linie, tvar, objem, plocha, prostor, světlo, barva, textura atd.), jejich vlastnosti a vztahy (shoda, podobnost, kontrast, opakování, rytmus, dynamika, struktura, pohyb, proměna v čase atd.)
- přistupuje k tvorbě poznáváním a sebepoznáváním

- seznamuje se se základními technikami vizuálně obrazného sdělení, prostorových činností včetně objektové a akční tvorby s využitím klasických a současných technologií
- vnímá smyslové podněty, inspiruje se fantazií nebo realitou

3. - 4. ročník

Žák:

- poznává a vědomě používá obrazotvorné prvky plošného i prostorového vyjádření (bod, linie, tvar, objem, plocha, prostor, světlo, barva, textura atd.), jejich vlastnosti a vztahy (shoda, podobnost, kontrast, opakování, rytmus, dynamika, struktura, pohyb, proměna v čase atd.)
- přistupuje k tvorbě poznáváním a sebepoznáváním, intuitivně stanovuje dílčí cíle, které dokáže realizovat
- využívá základní techniky vizuálně obrazného sdělení, prostorových činností včetně objektové a akční tvorby s využitím klasických i současných technologií
- vnímá smyslové podněty a převádí je do vizuální formy prostřednictvím výtvarného jazyka, inspiruje se fantazií nebo realitou

5. - 7. ročník

Žák:

- poznává, vědomě používá a kriticky nahlíží obrazotvorné prvky plošného i prostorového vyjádření (bod, linie, tvar, objem, plocha, prostor, světlo, barva, textura atd.), jejich vlastnosti a vztahy (shoda, podobnost, kontrast, opakování, rytmus, dynamika, struktura, pohyb, proměna v čase atd.) a jejich účinky dokáže porovnat a zhodnotit
- přistupuje k tvorbě poznáváním a sebepoznáváním, podle svých individuálních schopností si stanovuje dílčí cíle, které dokáže realizovat
- vědomě volí základní techniky vizuálně obrazného sdělení, prostorových činností včetně objektové a akční tvorby s využitím klasických a současných technologií
- vnímá smyslové podněty a vědomě je převádí do vizuální formy prostřednictvím výtvarného jazyka, inspiruje se fantazií nebo realitou, komponuje tvarové, barevné a prostorové vztahy, proměňuje běžné v nezvyklé

S ohledem na individuální potřeby žáka je možno zařazovat vzdělávací obsah z vyšších ročníků do nižších a naopak.

Vzdělávací obsah předmětu - II. stupeň

1. až 4. ročník - hlavní pilíře		
je percepčně senzitivní	je esteticky otevřený	je vizuálně výmluvný

Očekávané výstupy 4. ročníku základního studia II. stupně

Žák:

- samostatně řeší výtvarné problémy, experimentuje, argumentuje, diskutuje, respektuje různá hlediska, umí se poučit, obhájí nebo změní vlastní postup, podílí se na utváření pravidel týmové spolupráce
- pracuje s vizuálními znaky a symboly, využívá analýzu, syntézu, parafrázi, posuny významu, abstrahování, poznává výrazové a kompoziční vztahy a osobitě je aplikuje
- používá odbornou terminologii vztahující se k dané umělecké oblasti

Předmět Média

Charakteristika předmětu

V předmětu Média objevujeme, osvojujeme a ověřujeme si klasické i nejsoučasnější přístupy a techniky z širší oblasti kultury a to jak v digitální (AI, VR/AR, gamifikace, základy kódování, video, zvuk, instalace) tak v analogové formě (intervence, instalace, happening, performance, site-specific). Předmět Média nám umožňuje "udržet krok" se světem (nejen) umění a zároveň rozvíjet kreativní využívání nových technologií, kritické myšlení i digitální gramotnosti žactva.

Z hlediska obsahu vzdělávání dle RVP realizujeme v předmětu všechny výstupy vzdělávací oblasti **Výtvarná tvorba** a vybrané výstupy z oblastí: **Taneční a Literárně-dramatická tvorba, a Elektronické zpracování hudby a zvuková tvorba.**

Vzdělávací obsah předmětu - I. stupeň

1. až 7. ročník - hlavní pilíře			
exploruje a experimentuje	vědomě volí média	pracuje ve skupině / individuálně / projektově	reflektuje vlastní tvorbu

Očekávané výstupy základního studia I. stupně

1. - 2. ročník

Žák:

- seznamuje se s možnostmi využívání digitálních technologií
- seznamuje se se zásadami bezpečného pohybu v kyberprostoru
- poznává různé techniky a principy pohybu i svá specifika
- vnímá a určenou technikou tvořivě reaguje na průvodcem uvedenou literární, hudební, dramatickou nebo výtvarnou předlohu
- podílí se na tvorbě společného námětu a performance

- seznamuje se s možnostmi zvukového záznamu prostřednictvím mikrofону, snímače a převodníků
- seznamuje se s dostupným hardware (audiorekordéry, syntezátory a kontrolery) a software (Garageband, Ableton Live)

3. - 4. ročník

Žák:

- ve své tvorbě kombinuje různé digitální nástroje
- zná některé zásady bezpečného pohybu v kyberprostoru
- poznává a uplatňuje různé techniky a principy pohybu, přičemž rozpoznává a respektuje svá specifika
- vnímá a záměrně zvolenou technikou reaguje na průvodcem uvedenou literární, hudební, dramatickou nebo výtvarnou předlohu
- podílí se na tvorbě společného námětu a performance s využitím různorodých vyjadřovacích prostředků a v různých rolích
- pořizuje zvukový záznam prostřednictvím mikrofону, snímače a převodníků
- experimentuje s dostupným hardware (audiorekordéry, syntezátory a kontrolery) a software (Garageband, Ableton Live)

5. - 7. ročník

Žák:

- sám či s pomocí průvodce vybere vhodnou literární, hudební, dramatickou nebo výtvarnou předlohu pro individuální tvorbu, kterou tvořivě a kultivovaně interpretuje za pomoci záměrně zvolené techniky a média
- realizuje vlastní námět s využitím různorodých vyjadřovacích prostředků (slovo, pohyb, gesta, mimika, rekvizita, aj.)
- rozpoznává, kultivuje a respektuje svá specifika
- uplatňuje bezprostřední emocionální a pravdivý projev s osobitým a účelově pojatým využitím potenciálu jemu dostupné techniky pohybu
- poznává vybrané objevy, které výrazně posunuly využití digitálních technologií v oblasti umění
- řídí se zásady bezpečného pohybu v kyberprostoru
- experimentuje s dostupným hardware (audiorekordéry, syntezátory a kontrolery) a software (Garageband, Ableton Live)
- využívá základní techniky vizuálně obrazného sdělení s využitím klasických i moderních technologií

Vzdělávací obsah předmětu - II. stupeň

1. až 4. ročník - hlavní pilíře		
je percepčně senzitivní	je esteticky otevřený	je vizuálně výmluvný

Očekávané výstupy 4. ročníku základního studia II. stupně

Žák:

- z různých úhlů zkoumá podoby světa a mezilidské vztahy, je schopen konceptuálního myšlení z hlediska času, lokality, kulturních či ekologických souvislostí; dává hlubší myšlenkový význam akcím, objektům a instalacím; na úrovni samostatně pojeté tvorby se stává nezávislou, samostatnou osobností
- zná obrazotvorné prvky plošného i prostorového vyjádření, jejich výtvarné a výrazové vlastnosti a vztahy; správně používá odbornou terminologii vztahující se k dané oblasti
- Popíše souvislost rozvoje digitálních technologií a umění, uvádí objevy, které výrazně posunuly využití digitálních technologií v oblasti umění
- přistupuje k digitálním nástrojům kriticky a experimentálně, formuluje mediální projekt na základě znalostí jejich charakteristik a zásad bezpečného používání
- používá improvizaci k hledání osobitého pohybového vyjádření jako základu pro autorskou tvorbu, uvědomuje si přitom svůj pohyb v čase a prostoru, vnímá vnější a vnitřní prostor
- tvoří individuálně nebo ve skupině vlastní choreografie s využitím všech získaných pohybových dovedností
- samostatně vybere vhodnou literární, hudební, dramatickou nebo výtvarnou předlohu pro individuální tvorbu a osobitým způsobem za pomoci různých technik a médií ji interpretuje (instalace, performance, site-specific)
- využívá základní výrazové prostředky pro sdělování, vytvoří charakter postavy s vědomou stylizací
- aktivně a poučeně se podílí na tvorbě jednotlivých složek performance (scénografie, dramaturgie, zvuk, kostým, apod.)
- sestaví plán realizace díla, realizační tým a navrhuje užité prostředky a technologický postup realizace
- používá pokročilejší editační techniky, k tvorbě používá vlastní i cizí zvukové prvky (vzorky, smyčky, ruchy, fragmenty, aj.)

Předmět Já a Umění

Charakteristika předmětu

V předmětu Já a Umění studijního zaměření Studio Re(akce) vztahujeme obsah výuky a vlastní tvorbu žactva k uměleckým a širším kulturním kontextům současnosti a historie. Činíme tak formou průzkumu a objevování, prezentace, otevřených diskusí i návštěv lokálních výstavních institucí a kulturních center.

Z hlediska obsahu vzdělávání dle RVP realizujeme v předmětu vzdělávací oblast **Recepce a reflexe výtvarného, tanečního, dramatického umění a hudby**.

S ohledem na individuální potřeby žáka je možno zařazovat vzdělávací obsah z vyšších ročníků do nižších a naopak.

Vzdělávací obsah předmětu - I. stupeň

1. až 7. ročník - hlavní pilíře		
exploruje	pracuje ve skupině / individuálně	reflektuje uměleckou tvorbu v kontextech

Očekávané výstupy základního studia I. stupně

Žák:

- se aktivně seznamuje s historií a současností výtvarného, tanečního, dramatického umění a hudby
- používá vybranou terminologii jednotlivých oblastí
- na základě individuálních zkušeností a diskuzí si utváří vlastní názor, respektuje odlišné názory a individuálně si vybírá podněty z různých oblastí světové kultury

Vzdělávací obsah předmětu - II. stupeň

1. až 4. ročník - hlavní pilíře				
je percepčně senzitivní	reflektuje uměleckou tvorbu v kulturních kontextech	uplatňuje kritické myšlení	je esteticky otevřený	je vizuálně výmluvný

Očekávané výstupy 4. ročníku základního studia II. stupně

Žák:

- poznává a orientuje se v hlavních rysech vývoje novomediálního umění a transdisciplinárního přístupu
- zajímá se o vyjadřovací prostředky novomediálního umění, vnímá je v širších souvislostech
- samostatně vyhledává náměty a inspiraci z různých oblastí světové kultury a vědy, individuálně si z nich vybírá podněty pro svou tvorbu formuluje a obhájí své názory, diskutuje, respektuje různá hlediska, umí se poučit
- prezentuje práci vlastní i druhých, volí vhodné formy adjustace a výstavní koncepce

Studio Kompas

Studijní zaměření Studio Kompas je fúzí všech ostatních studií, z nichž jsou pro potřeby Studia Kompas vytvořeny jednotlivé vyučovací předměty. Tyto se v průběhu školního roku střídají, žák tedy prochází jednotlivými předměty postupně. Vzdělávací obsahy a výstupy jsou z hlediska jednotlivých oborů redukovány, společně ale rozvíjejí žákův rozmanitý

multimediální profil.

Ve studijním zaměření jsou následující předměty:

1. Ahoj, Umění!
2. Dirty*
3. Re(akce)
4. Drama+
5. Město#
6. >Play<
7. Zvuk...

Učební plán

Přípravné studium 1. stupně		
Předmět	1.	2.
Ahoj, Umění!	2	2

I. stupeň								
Předmět	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	Celkem
Dirty*	0,33	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	3,33
Město#	0,33	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	3,33
Re(akce)	0,35	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	3,35
Drama+	0,33	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	3,33
>Play<	0,33	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	3,33
Zvuk...	0,33	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	3,33
								20

II. stupeň					
Předmět	1.	2.	3.	4.	Celkem
Dirty*	0,5	0,5	0,5	0,5	2
Město#	0,5	0,5	0,5	0,5	2
Re(akce)	0,5	0,5	0,5	0,5	2
Drama+	0,5	0,5	0,5	0,5	2
>Play<	0,5	0,5	0,5	0,5	2
Zvuk	0,5	0,5	0,5	0,5	2
					12

Poznámky k učebnímu plánu

- V předmětech Dirty a Město realizujeme z hlediska obsahu vzdělávání dle RVP vybrané výstupy vzdělávací oblasti Výtvarná tvorba a Recepce a reflexe výtvarného umění. V předmětu Reakce jsou to vybrané výstupy vzdělávací oblasti Výtvarná, Literárně-dramatická a Taneční tvorba a Recepce a reflexe výtvarného, literárně-dramatického, tanečního umění a hudby. V předmětu Drama jsou to vybrané výstupy vzdělávací oblasti Literárně-dramatická a Taneční tvorba a Recepce a reflexe literárně-dramatického a tanečního umění. V předmětu Zvuk jsou to vybrané výstupy vzdělávací oblasti Elektronické zpracování hudby a zvuková tvorba a Recepce a reflexe hudby. V předmětu Play jsou to vybrané výstupy vzdělávací oblasti Hudební interpretace a tvorba a Recepce a reflexe hudby.
- Stejně jako se prolínají a doplňují očekávané výstupy obou oblastí, tak ani předměty ve výuce nezařazujeme odděleně, ale využíváme možnosti jejich vzájemného prolínání a propojování.

Předmět Ahoj, Umění!

Charakteristika předmětu

Předmět Ahoj, Umění! ve studijním zaměření Studio Kompas je koncipován jako úvod do umělecké tvorby a kultury. Žáka tento předmět vede skrze výtvarné, hudební a tanečně-dramatické hry a experimenty k objevování a seznamování se s různorodými uměleckými technikami a podpoří jej především ve spontánní tvorbě. Žák se zde také setká s rozmanitými uměleckými a kulturními kontexty.

Vzdělávací obsah předmětu - přípravné studium

1. až 2. ročník - hlavní pilíře	
exploruje	experimentuje

Očekávané výstupy přípravného studia I. stupně

- žák se seznámí se základy umělecké tvorby a kultury, uměleckých technik a vybraných digitálních technologií tak, jak se realizují v jednotlivých studijních zaměřeních

Předmět Dirty*

Charakteristika předmětu

Cílem předmětu Dirty* je rozvíjení kompetencí spojených s používáním výtvarného jazyka a vizuální gramotností se zaměřením na osobnostní kompetence a sociální kompetence. Předmět je zaměřen na průzkum a osvojování si výtvarných technik (materiálové experimenty, malba, kresba, objektová tvorba, koláže, video, fotografie, komiks...), ale těžištěm je samotný tvůrčí proces.

Z hlediska obsahu vzdělávání dle RVP realizujeme v předmětu vybrané výstupy vzdělávací oblasti **Výtvarná tvorba a Recepce a reflexe výtvarného umění**.

Vzdělávací obsah předmětu - I. stupeň

1. až 7. ročník - hlavní pilíře			
exploruje a experimentuje	vědomě volí materiály a prvky	pracuje ve skupině / individuálně / projektově	reflektuje vlastní tvorbu

Očekávané výstupy základního studia I. stupně

1. - 2. ročník

Žák:

- se seznamuje se základními výtvarnými technikami (kresba, malba, koláž, objekt)
- vnímá smyslové podněty a převádí je do vizuální formy prostřednictvím výtvarného jazyka
- objevuje obrazotvorné prvky plošného i prostorového vyjádření (bod, linie, tvar, barva atd.)
- vytváří výtvarná sdělení inspirovaná fantazií nebo každodenní realitou.
- objevuje svět současného umění i historii umělecké tvorby

3. - 4. ročník

Žák:

- poznává a vědomě používá základní techniky vizuálně obrazného vyjádření (plocha, prostor, světlo, textura)
- intuitivně formuluje vlastní výtvarný záměr a volí odpovídající výtvarné prostředky.
- kombinuje různé materiály a techniky za účelem vyjádření osobního sdělení
- vnímá vztahy mezi tvary, barvami a prostorem, pracuje s rytmem, kontrastem a strukturou
- rozumí základním výtvarným pojmům

5. - 7. ročník

Žák:

- vědomě vybírá výtvarné techniky a materiály s ohledem na zvolený obsah a formu sdělení
- kriticky nahlíží na vlastní i cizí tvorbu, porovnává různé výtvarné přístupy
- experimentuje s přesahem výtvarných technik do jiných médií (foto, video, digitální koláž)
- osobitě interpretuje vizuální podněty, proměňuje běžné v neobvyklé prostřednictvím tvorby
- utváří si vlastní umělecký názor a zároveň respektuje odlišné názory

S ohledem na individuální potřeby žáka je možno zařazovat vzdělávací obsah z vyšších ročníků do nižších a naopak.

Vzdělávací obsah předmětu - II. stupeň

1. až 4. ročník - hlavní pilíře		
je percepčně senzitivní	je esteticky otevřený	je vizuálně výmluvný

Očekávané výstupy 4. ročníku základního studia II. stupně

Žák:

- samostatně řeší výtvarné úkoly, formuluje záměr a volí strategie jeho realizace
- argumentuje, reflektuje a obhájí svůj výtvarný proces i výsledek
- používá odbornou výtvarnou terminologii při popisu a analýze tvorby
- spolupracuje na týmovém výtvarném projektu – plánuje, navrhuje a realizuje v rámci role
- vytváří výtvarné práce reagující na kulturní nebo společenské podněty
- je esteticky otevřený

Předmět #Město

Charakteristika předmětu

Cílem předmětu #Město je rozvíjení kompetencí spojených s používáním výtvarného jazyka a vizuální gramotnosti se zaměřením na vztah tvaru, prostoru a funkce.

Náplní předmětu jsou oblasti jako prostorová tvorba, kresba, materiálové experimenty, kontexty z oblasti architektury a sociální a environmentální problematika spojená se současnou krajinou (městskou i přírodní).

Z hlediska obsahu vzdělávání dle RVP realizujeme v předmětu vybrané výstupy vzdělávací oblasti **Výtvarná tvorba a Recepce a reflexe výtvarného umění**.

Vzdělávací obsah předmětu - I. stupeň

1. až 7. ročník - hlavní pilíře				
exploruje a experimentuje	vědomě volí materiály a prvky	vnímá kontext veřejného prostoru a díla	pracuje ve skupině / individuálně / projektově	reflektuje vlastní tvorbu

Očekávané výstupy základního studia I. stupně

1. - 2. ročník

Žák:

- pozoruje a zaznamenává okolní prostředí pomocí výtvarných prostředků (kresba, modelování, koláž)
- seznamuje se s prostorovými vztahy (nahore/dole, blízko/daleko, otevřeně/uzavřené) a využívá je v tvorbě
- tvoří jednoduché prostorové objekty a modely inspirované městským nebo přírodním prostředím
- žák objevuje svět současného umění i historii umělecké tvorby a především architektury

3. - 4. ročník

Žák:

- vytváří návrhy a modely drobných objektů do veřejného prostoru (např. herní prvek, lavička, aj.)
- uplatňuje estetická a funkční hlediska při prostorovém navrhování
- reflektuje vztah formy a funkce a diskutuje o využití navrhovaného prvku v reálném prostředí
- rozumí základním výtvarným pojmům

5. - 7. ročník

Žák:

- vytváří výtvarné a prostorové práce s ohledem na sociální, ekologické a kulturní kontexty
- navrhuje drobné zásahy do krajiny nebo města s využitím principů udržitelnosti, kreativity a funkčnosti
- pracuje s měřítkem, materiálem a strukturou, porovnává různé přístupy v architektuře a designu
- v reflexi umělecké tvorby a především architektury vnímá historické či společenské souvislosti a vlivy, v případě architektury reflektuje specificky vztah tvaru, prostoru, funkce a sociální i environmentální kontexty

S ohledem na individuální potřeby žáka je možno zařazovat vzdělávací obsah z vyšších ročníků do nižších a naopak.

Vzdělávací obsah předmětu - II. stupeň

1. až 4. ročník - hlavní pilíře			
je percepčně senzitivní	je esteticky otevřený	pracuje s kontextem veřejného prostoru a funkce díla	je vizuálně výmluvný

Očekávané výstupy 4. ročníku základního studia II. stupně

Žák:

- formuluje vlastní postoj k prostoru a jeho proměnám, interpretuje vliv člověka na krajinu a město
- samostatně vytváří koncept prostorové instalace nebo veřejné intervence, zohledňuje kontext místa
- používá odborné pojmy (např. objem, urbanismus, lokalita, infrastruktura), obhájí svůj návrh a diskutuje s ostatními
- je esteticky otevřený

Předmět Re(akce)

Charakteristika předmětu

Předmět Re(akce) se zaměřuje na oblasti vizuálního a performativního umění s důrazem na subjektivní přístup k obsahům i tvorbě, které jsou inspirovány jak literárními, výtvarnými, hudebními, přírodně-i-humanitně-vědeckými zdroji tak i naší každodenní zkušeností.

Cílem předmětu je rozvíjet schopnost citlivě vnímat, mediálně kombinovat a s jistotou reagovat.

Z hlediska obsahu vzdělávání dle RVP realizujeme v předmětu vybrané výstupy vzdělávací oblasti **Výtvarná, Literárně-dramatická a Taneční tvorba a Recepce a reflexe výtvarného, literárně-dramatického, tanečního umění a hudby**.

Vzdělávací obsah předmětu - I. stupeň

1. až 7. ročník - hlavní pilíře			
exploruje a experimentuje	vědomě volí materiály a prvky	pracuje ve skupině / individuálně / projektově	reflektuje vlastní tvorbu

Očekávané výstupy základního studia I. stupně

1. - 2. ročník

Žák:

- intuitivně propojuje různé výrazové prostředky (barva, pohyb, slovo) do jednoduchých autorských výstupů
- seznamuje se s tvorbou inspirovanou prožitkem, emocí nebo aktuální situací
- vytváří jednoduché prostorové nebo performativní výstupy na základě vedené hry, příběhu či výtvarného impulsu

3. - 4. ročník

Žák:

- vyjadřuje osobní zkušenost kombinací výtvarných, dramatických a zvukových prostředků
- pracuje na jednoduchém konceptu – volí si téma, formuluje záměr a hledá vhodný způsob realizace
- spolupracuje na tvorbě skupinové akce, krátké performance nebo instalace, uplatňuje vlastní nápady
- žák se aktivně seznamuje s historií a současností výtvarného, tanečního, dramatického umění a hudby

5. - 7. ročník

Žák:

- vytváří autorské výstupy reagující na konkrétní téma či problém (společenský, osobní, environmentální)
- kombinuje různé mediální přístupy (obraz, text, zvuk, pohyb) se záměrem sdělit myšlenku
- kriticky reflektuje vlastní práci, obhájí zvolený přístup a diskutuje o různých interpretačních možnostech
- na základě individuálních zkušeností a diskuzí si utváří vlastní názor, respektuje odlišné názory a individuálně si vybírá podněty z různých oblastí světové kultury

S ohledem na individuální potřeby žáka je možno zařazovat vzdělávací obsah z vyšších ročníků do nižších a naopak.

Vzdělávací obsah předmětu - II. stupeň

1. až 4. ročník - hlavní pilíře		
je percepčně senzitivní	je esteticky otevřený	je vizuálně výmluvný

Očekávané výstupy 4. ročníku základního studia II. stupně

Žák:

- samostatně rozvíjí koncept tvorby, navrhuje formu, médium i kontext pro realizaci
- zkoumá vztahy mezi obsahem a formou, využívá výrazové prostředky s vědomým záměrem
- prezentuje svou práci, komentuje své tvůrčí volby a reflektuje tvorbu ostatních s respektem a argumentací
- poznává a orientuje se v hlavních rysech vývoje novomediálního umění a transdisciplinárního přístupu

Předmět Drama+

Charakteristika předmětu

Cílem předmětu Drama+ je rozvíjení kompetencí spojených s používáním dramatického jazyka a pohybové gramotnosti se zaměřením na osobnostní a sociální kompetence.

Žáci se zde seznámí s různými technikami tanečního a dramatického projevu i literárními formami. Stěžejní kolektivní výuku, která se věnuje práci s pohybem, gesty, hlasem i materiálem doplňuje individualizovaná práce s textem. Velká pozornost je věnována také kultuře pohybu a improvizaci.

Z hlediska obsahu vzdělávání dle RVP realizujeme v předmětu vybrané výstupy vzdělávací oblasti Literárně-dramatického oboru **Interpretace a tvorba** a **Recepce a reflexe**, částečně ale také **Taneční tvorba a interpretace** a **Recepce a reflexe tanečního umění**.

Vzdělávací obsah předmětu - I. stupeň

1. až 7. ročník - hlavní pilíře			
exploruje a experimentuje s pohybem a hlasem	vědomě využívá prvky divadelní a taneční tvorby	pracuje ve skupině / individuálně / projektově	reflektuje vlastní tvorbu

Očekávané výstupy základního studia I. stupně

1. - 2. ročník

Žák:

- zkoumá výrazové možnosti těla a hlasu prostřednictvím hry, improvizace a pohybových cvičení
- reaguje na jednoduché impulzy a podněty v dramatické situaci (gesto, rekvizita, slovo)
- vyjadřuje základní emoce a nálady v bezpečném skupinovém prostředí
- seznamuje se se základními divadelními a tanečními pojmy

3. - 4. ročník

Žák:

- vytváří jednoduchou dramatickou postavu s využitím pohybu, hlasu, rekvizity a výrazu
- spolupracuje na krátkých inscenačních celcích, podílí se na tvorbě scén a děje
- improvizuje v rámci daného tématu a struktury, rozvíjí vlastní nápady
- žák objevuje svět současného umění i historii umělecké tvorby

5. - 7. ročník

Žák:

- samostatně rozvíjí dramatickou situaci, vytváří text a pohybový materiál
- kombinuje verbální a neverbální prostředky v inscenačním tvaru
- reflektuje a hodnotí vlastní projev i práci ostatních, používá jednoduchou terminologii (scéna, role, konflikt...)
- utváří si vlastní umělecký názor a zároveň respektuje odlišné názory

S ohledem na individuální potřeby žáka je možno zařazovat vzdělávací obsah z vyšších ročníků do nižších a naopak.

Vzdělávací obsah předmětu - II. stupeň

1. až 4. ročník - hlavní pilíře		
je tělesně senzitivní	je otevřený různorodým uměleckým formám	je pohybově a hlasově výmluvný

Očekávané výstupy 4. ročníku základního studia II. stupně

Žák:

- tvoří autorské inscenační celky – navrhuje postavu, situaci, prostor a scénografii
- uvědoměle používá pohyb, hlas, rytmus a kompozici jako výrazové prostředky
- analyzuje dramatickou strukturu, chápe divadelní proces a jeho vrstvy, samostatně reflektuje
- je esteticky otevřený

Předmět Zvuk...

Charakteristika předmětu

Předmět Zvuk... rozvíjí kompetence žáků v oblasti digitální zvukové tvorby – od hudební produkce přes zvukový design až po práci s pohyblivým obrazem a novými médii. Důraz je kladen na rozvoj kreativity, technických dovedností a schopnosti samostatné i kolektivní práce s moderními technologiemi. Žáci se učí pracovat s digitálními nástroji (např. DAW – Digital Audio Workstation, MIDI kontrolery, rekordéry, mikrofony) a osvojí si základy hudební teorie, kompozice a zvukového jazyka.

Digitální technologie nejsou vnímány pouze jako individuální práce u obrazovky – důležitou součástí předmětu je i rozvoj **sluchové vnímavosti** a tvořivá práce se zvukovým prostředím (venkovním i vnitřním), a to prostřednictvím poslechu, záznamu, interpretace i vlastní intervence.

Z hlediska obsahu vzdělávání dle RVP realizujeme v předmětu vybrané výstupy vzdělávací oblasti **Elektronické zpracování hudby a zvuková tvorba** - modul C: Tvorba hudby prostřednictvím digitálních technologií a **Recepce a reflexe hudby**.

Vzdělávací obsah předmětu - I. stupeň

1. až 7. ročník - hlavní pilíře			
soustředěně poslouchá	exploruje / experimentuje	pracuje individuálně i kolektivně	reflektuje vlastní tvorbu

Očekávané výstupy základního studia I. stupně

1. - 2. ročník

Žák:

- se seznamuje se základními zvukovými jevy (hlasitost, rytmus, výška, barva tónu)
- vnímá a popisuje zvuky ve svém okolí, tvoří jednoduché zvukové obrazy (hlasem, tělem, nástrojem)
- společně experimentuje se zvukem – vytváří rytmické a zvukové struktury

3. - 4. ročník

Žák:

- pořizuje a upravuje jednoduché zvukové nahrávky pomocí základních technologií (např. mikrofón, mobil, aplikace)
- kombinuje různé zvukové zdroje (hlas, nástroj, objekt, prostředí) a tvoří krátké kompozice
- vnímá vztah mezi zvukem, prostorem a emocí, tvořivě na něj reaguje
- s "otevřenými ušima" poslouchá zvukové a hudební projekty z různých období a kulturních kontextů

5. - 7. ročník

Žák:

- vytváří vlastní zvukové výstupy (soundscape, podcast, koláž) s využitím dostupného softwaru (např. GarageBand, Audacity)
- vědomě vybírá a kombinuje digitální a analogové zvukové prostředky podle záměru
- kriticky reflektuje zvukovou kulturu a mediální prostředí (např. hluk, ticho, reklamní zvuk, algoritmus)
- s využitím osvojených znalostí a dovedností dokáže verbálně reflektovat vlastní estetický postoj k hudební a zvukové tvorbě, a to jak individuálně, tak ve skupinové diskusi, přičemž respektuje estetický názor ostatních

S ohledem na individuální potřeby žáka je možno zařazovat vzdělávací obsah z vyšších ročníků do nižších a naopak.

Vzdělávací obsah předmětu - II. stupeň

1. až 4. ročník - hlavní pilíře		
nahrává / tvoří projektově	reflektuje hudební tvorbu v kontextech	pracuje individuálně i kolektivně

Očekávané výstupy 4. ročníku základního studia II. stupně

Žák:

- samostatně navrhuje a realizuje zvukový projekt (zvuková instalace, experimentální nahrávka, zvuk pro film/performance)
- využívá digitální nástroje k postprodukci zvuku a práci s vícevrstvou strukturou
- interpretuje a obhajuje své tvůrčí rozhodnutí, pracuje s kontextem místa a obsahu, využívá terminologii (loop/smyčka, stopa, kompozice, postprodukce)
- aktivně poslouchá hudbu a zvukové projekty, přiměřeně se orientuje v jejich druzích a žánrech, ve způsobech hudební interpretace a zvukovém zpracování, chápe základní souvislosti vývoje hudební kultury

Předmět >Play<

Charakteristika předmětu

Cílem předmětu >Play< je rozvíjení hudebních kompetencí umožňujících zapojení se do participativní hudební produkce a rozvoj hudební gramotnosti, která otevírá cestu k hudebnímu sebevyjádření v kontextu hudebního ansámblu a aktivnímu poslechu hudby. Předmět je postaven na postupném osvojování si hry na nástroje hudební kapely (kytara, basová kytara, klávesy, bicí, perkuse, elektronické nástroje...) zpěvu, a na vlastní tvorbu.

Důraz je kladen na experiment, vzájemnou komunikaci, zodpovědnost a spolupráci. Výuka je vedena prakticky, s důrazem na aktivní zapojení žáků, a je doplněna teoretickými základy.

Z hlediska obsahu vzdělávání dle RVP realizujeme v předmětu vybrané výstupy vzdělávací oblasti **Hudební interpretace a tvorba** a **Recepce a reflexe hudby**.

Vzdělávací obsah předmětu - I. stupeň

1. až 7. ročník - hlavní pilíře				
aktivně poslouchá	interpretuje / exploruje	hraje / zpívá	pracuje ve skupině / individuálně / projektově	reflektuje vlastní tvorbu

Očekávané výstupy základního studia I. stupně

1.-2. ročník

Žák:

- zpívá nebo hraje jednoduchou píseň či rytmus podle sluchu, doprovází ji na dostupný nástroj
- reaguje pohybem, hlasem nebo hrou na proměny tempa, dynamiky a nálady hudby
- zapojuje se do skupinové hudební aktivity, střídá se v roli posluchače a spoluhráče
- rozpoznává základní hudební parametry a pojmenovává je podle svých možností

3.-4. ročník

Žák:

- zahraje nebo zazpívá jednoduchou skladbu podle notace nebo akordických značek, případně z paměti
- vytváří jednoduché rytmické nebo melodické motivy a uplatňuje je v improvizaci nebo krátké kompozici
- popíše základní znaky slyšené hudby (např. žánr, náladu, nástroje) a vyjádří k ní vlastní názor
- spolupracuje na tvorbě krátké hudební situace nebo písně, podílí se na volbě jejího charakteru a formy

5.-7. ročník

Žák:

- interpretuje jednoduchou skladbu v souhře s ostatními, samostatně si připraví nástroj a zvolí způsob doprovodu
- zhodnotí výrazové prostředky interpretace (tempo, dynamika, styl) a vysvětlí svůj interpretační záměr
- spontánně improvizuje s využitím známých hudebních prvků, vytváří hudební reakce na text, obraz nebo pohyb

- propojuje vlastní hru nebo zpěv s poslechem, rozpoznává základní hudební styly a jejich charakteristické znaky

S ohledem na individuální potřeby žáka je možno zařazovat vzdělávací obsah z vyšších ročníků do nižších a naopak.

Vzdělávací obsah předmětu - II. stupeň

1. až 4. ročník - hlavní pilíře		
soustředěně / analyticky poslouchá	osvojuje si terminologii	komponuje / experimentuje

Očekávané výstupy 4. ročníku základního studia II. stupně

Žák:

- vytvoří nebo spolupracuje na hudebním výstupu (píseň, improvizace, instrumentální forma), a to v sólové i skupinové situaci
- zaujímá interpretační rozhodnutí – volí obsazení, formu a styl interpretace v souladu se záměrem nebo zhudebňovaným textem
- reflektuje hudbu z různých kulturních a historických prostředí, vyjadřuje osobní postoje a diskutuje je s ostatními
- uplatňuje svou hudební zkušenost při spolupráci v ansámblu nebo při veřejné prezentaci hudebního výstupu

Literárně-dramatický obor

Z literárně-dramatického oboru vychází na naší škole studijní zaměření **Studio Drama+**.

Studio Drama+

Charakteristika studijního zaměření

Cílem Studia Drama+ je rozvíjení kompetencí spojených s používáním dramatického jazyka a pohybové gramotnosti se zaměřením na osobnostní a sociální kompetence. Těžiště studia je v literárně-dramatickém oboru, ale důležitý vzdělávací obsah doplňují také očekávané výstupy vycházející z tanečního oboru.

Žáci se zde seznámí s různými technikami dramatického i tanečního projevu a literárními formami. Stěžejní kolektivní výuku, která se věnuje práci s pohybem, gesty, hlasem i materiálem doplňuje individualizovaná práce s textem. Velká pozornost je věnována také kultuře pohybu a improvizaci. Důležitým prostředkem Studia Drama+ v nižších ročnících je dramatická a pohybová hra, do které vstupují prostředky všech oborů tedy i výtvarného, hudebního, literárně-dramatického či tanečního. Ve vyšších ročnících je pak hlavní náplní studia inscenační proces, který navazuje na rozvíjení projektů vycházejících z iniciativy, potřeb a dynamiky konkrétní skupiny.

Ve studijním zaměření jsou následující vyučovací předměty:

1. Ahoj, Umění!
2. Tělo
3. Inscenační proces a materiál
4. Já a Umění

Učební plán

Přípravné studium 1. stupně		
Předmět	1.	2.
Ahoj, Umění!	2	2

I. stupeň								
Předmět	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	Celkem
Tělo	0,75	0,75	1	1	1,2	1,2	1,2	7,1
Inscenační proces a materiál	0,75	0,75	1	1	1,2	1,2	1,2	7,1
Já a Umění	0,5	0,5	0,6	0,6	0,6	0,6	0,6	4
	2	2	2,6	2,6	3	3	3	18,2
								18

II. stupeň					
Předmět	1.	2.	3.	4.	Celkem
Tělo	1	1	1	1	4
Inscenační proces a materiál	1,5	1,5	1,5	1,5	6
Já a Umění	0,5	0,5	0,5	0,5	2
					12

Poznámky k učebnímu plánu

- Vzdělávací oblast RVP Interpretace a tvorba je naplněna v předmětech Tělo a Inscenační proces a materiál. Oblast Recepce a reflexe je součástí obsahu předmětu Já a Umění.
- Stejně jako se prolínají a doplňují očekávané výstupy obou oblastí, tak ani předměty ve výuce nezařazujeme odděleně, ale využíváme možnosti jejich vzájemného prolínání a propojování.

Předmět Ahoj, Umění!

Charakteristika předmětu

Předmět Ahoj, Umění! ve studijním zaměření Studio Drama+ je koncipován jako úvod do dramatické a taneční tvorby. Žáka tento předmět vede skrze dramatické a pohybové hry a experimenty k objevování a seznamování se s různorodými uměleckými technikami a podpoří jej především ve svobodném pohybovém i hlasovém projevu. Žák si zde upevňuje zdravé návyky správného držení těla a pohybu, rozvíjí si své komunikační kompetence a v osobnostních kompetencích je rozvíjen především v oblasti emocí. Setká se zde také s rozmanitými uměleckými a kulturními kontexty.

Vzdělávací obsah předmětu - přípravné studium

1. až 2. ročník - hlavní pilíře	
exploruje	experimentuje s pohybem a hlasem

Očekávané výstupy přípravného studia I. stupně

Žák:

- reaguje na hudební, zvukové, vizuální a literární podněty pohybem a dramatizací a interpretuje zadaný úkol
- seznámí se se základy dramatické a jevištní práce se slovem, mimikou, gestem, pohybem i se zacházením s rekvizitou či loutkou

Předmět Tělo

Charakteristika předmětu

V předmětu Tělo využíváme experiment, hru a improvizaci na cestě k průzkumu i osvojení si rozmanitých dramatických a pohybových technik, uměleckých postupů i forem. Jeho náplní je také vědomá práce s různými kvalitami těchto kategorií, kterou rozvíjíme na individuální úrovni v kontextu skupiny.

Tento předmět se zaměřuje na rozvoj po tělesné ale i duševní stránce skrze pohybové a hlasové aktivity, ale i mindfulness techniky. Konkrétní náplní studia, která směřují ke kultivovanému jevištnímu projevu, jsou především práce s dynamikou, charakterem, tempem, rytmem, intenzitou a stylem interpretace, emocí na pohybové i hlasové úrovni. Cílem je osvojení si kultivovaného dramatického projevu skrze vědomou práci s pohybem, gestem i hlasem.

Z hlediska obsahu vzdělávání dle RVP realizujeme v předmětu částečně výstupy vzdělávací oblasti **Interpretace a tvorba** (LDO), ale také **Taneční tvorba a interpretace** (TO).

Vzdělávací obsah předmětu - I. stupeň

1. až 7. ročník - hlavní pilíře			
exploruje a experimentuje s pohybem a hlasem	vědomě využívá prvky divadelní a taneční tvorby	pracuje ve skupině / individuálně / projektově	reflektuje vlastní tvorbu

Očekávané výstupy základního studia I. stupně

1. - 2. ročník

Žák:

- se seznamuje s prostředky vyjádření se (gesto, mimika, pohyb, práce s hlasem), s vybranými pohybovými prvky interpretace formou skupinové improvizace a objevuje možnosti nonverbální dramatické komunikace
- objevuje možnosti pohybu v prostoru, ve skupině, s rekvizitou a ve spolupráci s partnerem, orientuje se v dané hudební či jiné předloze a dokáže ji vyjádřit pohybem, interpretuje zadaný pohybový úkol
- tvořivě přistupuje ke ztvárnění hudebních, zvukových, vizuálních a literárních podnětů

3. - 4. ročník

Žák:

- si osvojuje prostředky vyjádření se (gesto, mimika, pohyb, práce s hlasem), vybrané pohybové prvky interpretace konkrétní předlohy formou skupinové i individuální improvizace či krátkých jevištních útvarů a seznamuje se s možnostmi nonverbální dramatické komunikace
- osvojuje si možnosti pohybu v prostoru, ve skupině, s rekvizitou a ve spolupráci s partnerem, orientuje se v dané hudební či jiné předloze a dokáže ji vyjádřit pohybem, interpretuje zadaný pohybový úkol
- tvořivě přistupuje ke ztvárnění hudebních, zvukových, vizuálních a literárních podnětů

5. - 7. ročník

Žák:

- vědomě využívá prostředky vyjádření se: gesto, mimika, pohyb, práce s hlasem; vystaví a realizuje vlastní námět s využitím těchto vyjadřovacích prostředků individuálně i ve skupině
- využívá vhodné pohybové, hudební a taneční prvky apod. při interpretaci vybrané předlohy, vlastní tvorbě či improvizaci
- komunikuje prostřednictvím autorského nonverbálního dramatického jednání
- uplatňuje možnosti pohybu v prostoru, ve skupině, s rekvizitou a ve spolupráci s partnerem, orientuje se v dané hudební či jiné předloze a dokáže ji vyjádřit pohybem, interpretuje zadaný pohybový úkol
- tvořivě přistupuje ke ztvárnění hudebních, zvukových, vizuálních a literárních podnětů

S ohledem na individuální potřeby žáka je možno zařazovat vzdělávací obsah z vyšších ročníků do nižších a naopak.

Vzdělávací obsah předmětu - II. stupeň

1. až 4. ročník - hlavní pilíře		
je tělesně senzitivní	je otevřený různorodým	je pohybově a hlasově

1. až 4. ročník - hlavní pilíře		
	uměleckým formám	přesvědčivý

Očekávané výstupy 4. ročníku základního studia II. stupně

Žák:

- vědomě používá základní výrazové prostředky pro sdělování, vytváří charakter postavy, zvládne vědomou stylizaci v daném žánru
- uvědomuje si svůj pohyb v čase a prostoru, vnímá vnější a vnitřní prostor ve vztahu k sobě, skupině i rekvizitě, materiálu a ostatním vnějším podnětům jako je například hudba
- používá improvizaci k hledání osobitého pohybového vyjádření jako základu pro autorskou tvorbu
- tvoří individuálně nebo ve skupině vlastní inscenační projekty s využitím všech získaných pohybových a dramatických dovedností

Předmět Inscenační proces a materiál

Charakteristika předmětu

V předmětu Inscenační proces a materiál se zabýváme všemi fázemi inscenačního procesu. Od námětu ke scénáři a k jeho následné realizaci naživo v jevištním prostoru nebo v audiovizuálnímu záznamu. Zabýváme se prvotní inspirací, textem, pohybem i materiálem a na základě inspiračního zdroje pak specifikujeme námět a formu tvorby. Zabýváme se všemi důležitými prvky inscenace, ať už to budou kostýmy, rekvizity nebo světelné, scénické či hudební řešení. Při práci s textem se věnujeme jeho porozumění, interpretaci i autorské tvorbě například ve formě námětu nebo scénáře. Postupujeme od individuální práce s prózou i poezií k dialogu. Navazujeme na práci s hlasem, které se věnujeme v předmětu Tělo, a rozvíjíme zde jeho verbální složku.

Předmět Inscenační proces a materiál často vystupuje z hranic literárně-dramatického oboru do oboru, tanečního, výtvarného i hudebního.

Z hlediska obsahu vzdělávání dle RVP realizujeme v předmětu částečně výstupy vzdělávací oblasti **Interpretace a tvorba** (LDO) a okrajově také **Taneční tvorba a interpretace** (TO).

Vzdělávací obsah předmětu - I. stupeň

1. až 7. ročník - hlavní pilíře				
exploruje a experimentuje s inscenačními	vědomě využívá prvky divadelních	improvizuje	pracuje ve skupině / individuálně /	reflektuje vlastní tvorbu

1. až 7. ročník - hlavní pilíře				
formami	forem		projektově	

Očekávané výstupy základního studia I. stupně

1. - 2. ročník

Žák:

- seznamuje se materiály a předměty, ze kterých mohou vzniknout rekvizity, kostýmy či loutky, vytváří první návrhy vlastních loutek a improvizuje s nimi; objevuje různé formy předlohy pro tvorbu
- v rámci her a improvizace se seznamuje s interpretací textové předlohy
- improvizuje s verbálními prostředky pro vyjádření
- s pomocí průvodce zkoumá krátké jevištní tvary
- experimentuje s vyjádřením myšlenek a emocí

3. - 4. ročník

Žák:

- seznamuje se s možnostmi vyjadřovacích prostředků (scénář, charaktery postav, výtvarné řešení inscenace: kostýmy, scéna, rekvizity, loutky, světelný design; hudební a zvukové řešení, aj.)
- objevuje možnosti rekvizit, loutek a způsoby jak s nimi při interpretaci zacházet
- zkoumá možnosti interpretace textové předlohy
- osvojuje si verbální prostředky na individuální úrovni i v dialogu ať už v rámci improvizace či v rámci dramatického útvaru
- seznamuje se s různými rolemi při tvorbě dramatického tvaru a s pomocí průvodce realizuje krátké jevištní tvary
- vědomě pracuje s vyjádřením myšlenek a emocí

5. - 7. ročník

Žák:

- vystaví a realizuje vlastní námět s využitím různorodých vyjadřovacích prostředků (scénář, charaktery postav, výtvarné řešení inscenace: kostýmy, scéna, rekvizity, loutky, světelný design; hudební a zvukové řešení, aj.)
- vytváří rekvizity, loutky i scénické řešení a zacházet s nimi při interpretaci vybrané předlohy, vlastní tvorbě či improvizaci
- vybírá si sám nebo s pomocí průvodce vhodnou předlohu pro individuální tvorbu (např. poezie, próza, dramatický text, námět, téma) a tvořivě ji interpretuje
- vědomě využívá verbální prostředky pro vyjádření na individuální úrovni i v dialogu ať už v rámci improvizace či v rámci dramatického útvaru
- orientuje se v základních pojmech tvůrčího psaní
- tvoří ve spolupráci s ostatními krátké taneční, literární nebo dramatické tvary, využívá divadelní výrazové prostředky a prvky divadelního jazyka při společné realizaci dramatického tvaru, přijme svou roli při jeho realizaci

- podílí se na naplnění dramaturgického a režijního plánu, dokáže vyjádřit své myšlenky a emoce, experimentuje v různých divadelních formách
- při práci ve skupině spolupracuje, interpretuje nápady jiných a přináší vlastní nápady

S ohledem na individuální potřeby žáka je možno zařazovat vzdělávací obsah z vyšších ročníků do nižších a naopak.

Vzdělávací obsah předmětu - II. stupeň

1. až 4. ročník - hlavní pilíře		
verbálně kreativní	pracuje koncepčně v dlouhodobém měřítku	je interpretačně přesvědčivý

Očekávané výstupy 4. ročníku základního studia II. stupně

Žák:

- vystaví a realizuje vlastní námět s využitím různorodých vyjadřovacích prostředků divadelní a taneční tvorby (scénář, charaktery postav, výtvarné řešení inscenace: kostýmy, scéna, rekvizity, loutky, světelný design; hudební a zvukové řešení, aj.), s námětem pracuje koncepčně a v kontextu, individuálně i ve skupině
- vědomě pracuje s tématem a námětem v různých formách a žánrech
- pracuje autorsky s textem, vytváří scénáře na základě předlohy i vlastního textu a interpretuje ho
- s improvizací pracuje v různých fázích inscenačního procesu (zpracování námětu, interpretační forma jevištního jednání, interakce s publikem)
- spolupracuje s ostatními ve skupině a účinně se zapojuje do nejrůznějších interpretačních i tvůrčích činností

Předmět Já a Umění

Charakteristika předmětu

V předmětu Já a Umění ve studijním zaměření Studio Drama+ vztahujeme obsah výuky a vlastní tvorbu žactva k uměleckým a širším kulturním kontextům současnosti a historie, především k divadelnímu a tanečnímu umění. Činíme tak formou průzkumu a objevování, prezentace, otevřených diskusí i návštěv lokálních divadel, výstavních institucí a kulturních center.

Z hlediska obsahu vzdělávání dle RVP realizujeme v předmětu vzdělávací oblast **Recepce a reflexe** a částečně také **Recepce a reflexe tanečního umění**.

Vzdělávací obsah předmětu - I. stupeň

1. až 7. ročník - hlavní pilíře			
exploruje	pracuje ve skupině / individuálně	osvojuje si divadelní a taneční terminologii	reflektuje uměleckou tvorbu v kontextech

Očekávané výstupy základního studia I. stupně

1. - 2. ročník

Žák:

- objevuje svět současného umění i historii umělecké tvorby
- seznamuje se se základními divadelními a tanečními pojmy

3. - 4. ročník

Žák:

- objevuje svět současného umění i historii umělecké tvorby
- rozumí základním divadelním a tanečním pojmy, pojmům
- dokáže vyjádřit vlastní názor a diskutovat o něm

5. - 7. ročník

Žák:

- prohlubuje své znalosti a vztah k současnému umění i k historii umělecké tvorby
- aktivně používá divadelní a taneční pojmy při reflexi uměleckého díla i své umělecké tvorby
- v reflexi umělecké tvorby vnímá historické či společenské souvislosti a vlivy
- utváří si vlastní umělecký názor a zároveň respektuje odlišné názory

S ohledem na individuální potřeby žáka je možno zařazovat vzdělávací obsah z vyšších ročníků do nižších a naopak.

Vzdělávací obsah předmětu - II. stupeň

1. až 4. ročník - hlavní pilíře				
je percepčně senzitivní	reflektuje uměleckou tvorbu v kulturních kontextech	uplatňuje kritické myšlení	je esteticky otevřený	pracuje konstruktivně s reflexí

Očekávané výstupy 4. ročníku základního studia II. stupně

Žák:

- je schopen analyzovat, interpretovat a hodnotit uměleckou tvorbu s hlubším porozuměním tedy s reflexí kontextů uměleckého díla v historických souvislostech i souvislostech současného světa a je schopen o související problematice diskutovat
- vědomě pracuje s tématy současného světa ve své vlastní tvorbě, kde mu jsou zdrojem a inspirací a je schopen svou práci v těchto kontextech také prezentovat
- je esteticky otevřený
- kriticky reflektuje a hodnotí práci svou i druhých, je schopen sebereflexe a rozvoje své práce na základě zpětné vazby
- užívá odborné názvosloví a pojmosloví z oblasti techniky tance a taneční tvorby, techniky divadla a divadelní tvorby a všech hraničních forem performativního umění

Hudební obor

V hudebním oboru nabízí naše škola studijní zaměření **Studio >Play<** a **Studio Zvuk...**

Studio >Play<

Charakteristika studijního zaměření

Cílem studijního zaměření Studio >Play< je rozvíjení hudebních kompetencí umožňujících plnohodnotné zapojení se do participativní hudební produkce a co nejširší rozvoj hudební gramotnosti, která otevírá cestu ke kompetentnímu hudebnímu sebevyjádření v kontextu hudebního ansámblu a poučenému aktivnímu poslechu hudby. Studio je postavené na postupném osvojování si hry na nástroje hudební kapely (kytara, basová kytara, klávesy, bicí, perkuse, elektronické nástroje...) a zpěvu, základní osvojení si zvukařské technologie, tvorby vlastních písní, skladeb a dalších hudebních projektů. Důraz je kladen nejen na rozvoj techniky hry, hudebního sluchu a improvizace, ale i vzájemné komunikace, zodpovědnosti a spolupráce. Výuka je vedena prakticky, s důrazem na aktivní zapojení žáků, a je doplněna teoretickými základy.

Studijní zaměření vzniklo průřezově z následujících vzdělávacích zaměření RVP:

1. Hra na strunné nástroje
2. Hra na bicí nástroje
3. Sólový zpěv
4. Elektronické zpracování hudby a zvuková tvorba
5. Skladba

Ve Studiu >Play< si žáci na multiinstrumentální bázi postupně osvojují základní dovednosti hry na jednotlivé nástroje kapely, zpěv a kompozici a základní dovednosti v práci se zvukem. V prvních letech studia si postupně zkoušejí více nástrojů a činností, které jsou součástí kapelní hry. Mají tak příležitost poznat své individuální zaměření a v něm se pak v dalších letech rozvíjet. Cílem studijního zaměření není úzká specializace na jeden hudební nástroj, zpěv či kompoziční nebo zvukařskou dovednost, ale rozvoj univerzálních hudebnických kompetencí. Výuku zajišťují multiinstrumentalisté, obvykle vyučující v tandemu, s praxí v různých typech kapelních uskupení a ansámbľů.

Ve studijním zaměření jsou následující předměty:

1. Ahoj, Umění!
2. (Sou)hra
3. Hudební materiál a tvorba
4. Já a Umění

Učební plán

Přípravné studium 1. stupně		
Předmět	1.	2.
Ahoj, Umění!	2	2

I. stupeň									
Předmět	Forma	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	Celkem
(Sou)hra	Individuální výuka	1	1	1	1	1	1	1	7
	Kolektivní výuka	0,5	0,5	0,5	1	1	1	1	5,5
Hudební materiál a tvorba	Kolektivní výuka	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	1,75
Já a Umění	Kolektivní výuka	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	1,75
									16

II. stupeň						
Předmět	Forma	1.	2.	3.	4.	Celkem
(Sou)hra	Individuální výuka	0,5	0,5	0,5	0,5	2
	Kolektivní výuka	1	1	1	1	4
Hudební materiál a tvorba	Kolektivní výuka	0,5	0,5	0,5	0,5	2
Já a Umění	Kolektivní výuka	0,5	0,5	0,5	0,5	2
						10

Poznámky k učebnímu plánu

- Vzdělávací oblast RVP Hudební interpretace a tvorba je naplněna v předmětech (Sou)hra a Hudební materiál a tvorba. Oblast Recepce a reflexe hudby je součástí obsahu především předmětu Já a Umění.
- Stejně jako se prolínají a doplňují očekávané výstupy obou oblastí, tak ani předměty ve výuce nezařazujeme odděleně, ale využíváme možnosti jejich vzájemného prolínání a propojování.

Předmět Ahoj, Umění!

Charakteristika předmětu

Předmět Ahoj, Umění! ve studijním zaměření Studio >Play< je koncipován jako hudební příprava - tvořivý úvod do hudební kultury. Žákům tento předmět hravou formou a praktickými činnostmi otevírá svět hudby a zvuku. Věnují se zde práci s hlasem, hře na jednoduché hudební nástroje a přirozenému hudebnímu pohybu. Předmět propojuje učení prostřednictvím aktivního poslechu, interpretace dětem známého hudebního materiálu i tvořivého hudebního experimentu. Žáci se v předmětu Ahoj, Umění! setkají s rozmanitými podněty ze světa hudební kultury.

Vzdělávací obsah předmětu - přípravné studium

1. až 2. ročník - hlavní pilíře		
aktivně poslouchá	interpretuje	exploruje

Očekávané výstupy přípravného studia I. stupně

- žák sluchem rozezná některé hudební parametry, je schopen zopakovat a vytvořit jednoduchý hudební útvar, zazpívat jej nebo zahrát na přiměřený hudební nástroj a ztvárnit jej jednoduchým pohybem

Předmět (Sou)hra

Charakteristika předmětu

Předmět (Sou)hra je průřezový předmět budující vybrané kompetence ze vzdělávacích zaměření Hra na strunné nástroje, Hra na bicí nástroje, Sólový zpěv, Elektronické zpracování hudby a zvuková tvorba (Modul A - Hra na elektronické klávesové nástroje a jejich ovládání) a Skladba. Žáci si na multiinstrumentální bázi postupně osvojují základní dovednosti hry na jednotlivé nástroje kapely, zpěv a kompozici a základní dovednosti v práci se zvukem. V prvních letech studia si postupně zkoušejí všechny nástroje a všechny činnosti, které jsou součástí kapelní hry. Mají tak příležitost poznat své individuální zaměření a v něm se pak v dalších letech zdokonalovat. Časová dotace předmětu poskytuje prostor pro individualizované vedení i skupinovou hru. Žáci se zde rozvíjejí jako hráči a spoluhráči.

Z hlediska obsahu vzdělávání dle RVP v předmětu (Sou)hra realizujeme vybrané výstupy vzdělávacích zaměření Hra na strunné nástroje, Hra na bicí nástroje, Sólový zpěv, Elektronické zpracování hudby a zvuková tvorba a Skladba z oblasti **Hudební interpretace a tvorba**.

Vzdělávací obsah předmětu - I. stupeň základního studia

1. až 3. ročník - hlavní pilíře			
orientuje se sluchově a v notovém zápisu	hraje / zpívá	interpretuje / exploruje / experimentuje	pracuje individuálně / ve skupině

4. až 7. ročník - hlavní pilíře				
orientuje se sluchově a v notovém zápisu	hraje / zpívá sólově a v souhře s ostatními	interpretuje / tvoří / experimentuje	připraví si nástroj ke hře	reflektuje vlastní tvorbu

Očekávané výstupy I. stupně základního studia

1. - 3. ročník

Žák:

- využívá základní návyky a dovednosti a používá základní technické prvky hry a zpěvu
- orientuje se v jednoduchých hudebních útvarech a v jejich notovém zápisu
- podle svých individuálních schopností zahraje nebo zazpívá jednoduchou skladbu nebo píseň také z paměti
- využívá základních harmonických funkcí, akordů a rytmických paternů při doprovodu podle svých individuálních schopností
- při hře na elektronické klávesové nástroje využívá základní technické dovednosti a orientuje se v části klaviatury, ovládá základní funkce daného nástroje
- používá hlas v celém svém rozsahu, zachovává jeho přirozenost a nepřepíná své síly
- vnímá náladu skladby a je schopen tuto náladu vyjádřit elementárními výrazovými prostředky
- orientuje se v základní technice hry na melodické a perkusní nástroje
- uplatňuje se podle svých schopností a dovedností v souhře s dalším nástrojem, zpívá s doprovodem
- projevuje originalitu nápadů a asociací
- spontánně improvizuje na různé náměty, vyjadřuje emoce hudebními prostředky

4. - 7. ročník

Žák:

- ovládá základní kytarovou techniku, doprovází podle notace i akordických značek, hraje kadence a vytváří vlastní doprovod
- základní techniku hry na rytmické, melodické a perkusní nástroje využívá při hře doprovodů i sólově, při hře na bicí soupravu zvládá rytmické doprovody v základním tvaru i v jednoduchých variacích, orientuje se v polyrytmické struktuře
- při hře na elektronické klávesové nástroje využívá podle svých schopností osvojené technické dovednosti a orientuje se v celém rozsahu klaviatury, ovládá funkce daného nástroje, využívá jeho zvukové a technologické možnosti, propojuje veškeré získané technické i výrazové dovednosti při interpretaci, je obeznámen s dalšími možnostmi využití nástroje ve spojení s digitálními technologiemi a podle svých schopností je uplatňuje v hudební produkci
- je schopen si naladit, seřadit nebo zapojit a základně nazvučit nástroj
- orientuje se v notovém zápise přiměřené složitosti včetně vícehlasu a ve složitějších rytmech, zvládá hru/zpěv přiměřeně obtížných skladeb z listu
- ve zpěvu ovládá základy dechové techniky a frázování, uplatňuje zásady hlasové hygieny
- při zpěvu volí adekvátní výrazové prostředky na základě porozumění hudbě i textu
- interpretuje přiměřeně obtížné skladby různých stylů a žánrů, nastuduje je samostatně, je schopen veřejného vystoupení
- uplatňuje se při hře v souborových uskupeních, uplatňuje sluchovou sebekontrolu
- v improvizaci používá vlastní motivy i hudební symboly a citace
- svou hudební představivost obohacuje o používání kontrastu a gradace hudební plochy i o možnosti mimohudebních asociací a námětů

Vzdělávací obsah předmětu - II. stupeň základního studia

1. až 4. ročník - hlavní pilíře				
orientuje se sluchově a v notovém zápisu	hraje / zpívá sólově a v souhře s ostatními	interpretuje / tvoří / experimentuje	kompetentně ozvučí kapelu	reflektuje hudební tvorbu v kontextech

Očekávané výstupy II. stupně základního studia

Žák:

- ovládá různé technické prvky a techniky hry na nástroj
- při hře na kytaru využívá kvality tónu a úhozu k interpretaci hudby v jemných barevných a dynamických odstínech
- při zpěvu ovládá správnou dechovou techniku, uvědoměle s ní pracuje a správně frázuje
- při hře na elektronické klávesové nástroje využívá všechny doposud získané znalosti a dovednosti k vyjádření svých tvůrčích představ, ovládá pokročilé funkce nástroje a

využívá jeho zvukové a technologické možnosti, interpretuje prostřednictvím EKN jemu dostupné skladby různých stylů a žánrů

- interpretuje stylově a žánrově správně, v závislosti na konkrétní písni/skladbě používá adekvátní výrazovou škálu
- orientuje se v notovém zápise, resp. textu, a přiměřeně obtížné skladby čte z listu, samostatně řeší problematiku nástrojové techniky
- nastuduje náročnější hudební skladbu pro daný nástroj, má vlastní představu o její interpretaci
- tvoří, interpretuje a experimentuje v různém obsazení i žánrovém zaměření, zodpovědně spolupracuje na vytváření společného zvuku, výrazu a způsobu interpretace skladeb, u hry na bicí doprovází hudební skupinu, tvoří vlastní improvizace a fill in
- profiluje se podle svého zájmu a preferencí; využívá svých posluchačských a interpretačních zkušeností a získaných hudebních vědomostí a dovedností k samostatnému studiu nových skladeb a vyhledávání skladeb podle vlastního výběru, využívá své zkušenosti v neprofesionální umělecké praxi
- plynule rozvíjí svou představivost v sólové i skupinové improvizaci

Předmět Hudební materiál a tvorba

Charakteristika předmětu

Předmět Hudební materiál a tvorba je průřezový předmět rozšiřující hudební gramotnost v oblasti hudebního slyšení, čtení hudebního zápisu a základů skladby. Vede žáky jednak k objevování strukturálních vztahů mezi hudebními zvuky prostřednictvím sluchové analýzy, čtení hudební notace a pojmů hudební teorie, které je popisují a umožňují jejich porozumění. A jednak vytváří prostor pro aktivní tvorbu, tedy vlastní kompozici, a to jak podle žánrových a stylových pravidel, tak experimentálně, jak s použitím hudební notace či softwaru, tak přiměřeně poučenou improvizací.

Z hlediska obsahu vzdělávání dle RVP v předmětu Hudební materiál a tvorba realizujeme jednu část výstupů vzdělávací oblasti **Recepce a reflexe hudby** (druhá část výstupů se realizuje v předmětu Já a Umění) a část výstupů vzdělávacího zaměření Skladba ze vzdělávací oblasti **Hudební interpretace a tvorba**.

Vzdělávací obsah předmětu - I. stupeň základního studia

1. až 3. ročník - hlavní pilíře				
aktivně poslouchá	čte základní parametry hudebního zápisu	osvojuje si terminologii	experimentuje / tvoří	pracuje individuálně / ve skupině

4. až 7. ročník - hlavní pilíře			
soustředěně / analyticky poslouchá	čte běžné parametry hudebního zápisu	osvojuje si terminologii	komponuje / experimentuje

Očekávané výstupy I. stupně základního studia

1. - 3. ročník

Žák:

- aktivně poslouchá živou a reprodukovanou hudbu a popisuje její základní zvukové vlastnosti, vnímá a popisuje hudbu různých stylů
- sluchově analyzuje krátké melodické a rytmické úseky
- orientuje se v základních parametrech v jednoduchém grafickém záznamu hudebního díla a svým způsobem jej realizuje
- rozezná tónorod hrané hudby, rozumí stavbě durové stupnice a durových akordů, sluchově určí intervaly durového kvintakordu
- intuitivně reaguje na různé tónové řady (diatonika, pentatonika, chromatika, celotónová řada) a získává orientaci v základních harmonických funkcích dur-mollového systému
- reprodukuje jednoduchý rytmický a melodický notový zápis
- chápe a užívá několik základních pojmů hudební teorie a hudebního názvosloví
- vytváří a notopisem zaznamenává jednoduché obrysy vlastních melodických a rytmických nápadů a motivů
- zhudebňuje kratší texty

4. - 7. ročník

Žák:

- soustředěně poslouchá živou a reprodukovanou hudbu a na přiměřené úrovni popisuje její zvukové vlastnosti, zabývá se analýzou kratších skladeb
- orientuje se v běžném grafickém záznamu hudebního díla a svým způsobem jej realizuje
- rozumí stavbě stupnic a akordů dur i moll, určí intervaly, rozezná tónorod hrané skladby
- rytmicky i intonačně reprodukuje jednoduchý notový zápis, zaznamená jednoduchou hudební myšlenku
- chápe a užívá nejdůležitější hudební pojmy, označení a názvosloví
- transponuje jednoduchou melodii do jiné tóniny
- orientuje se v základech notace i akordických značkách, s pochopením významu harmonických funkcí vytváří jednoduchý doprovod
- využívá rostoucí znalosti harmonie a hudebních forem pro vlastní tvorbu
- orientuje se v různých hudebních uskupeních, chápe princip rozdělení hlasů i hudebních nástrojů do skupin a identifikuje je

- má základní povědomí o výstavbě skladeb, orientuje se v jednoduchých hudebních formách
- komponuje přiměřeně rozsáhlé skladby pro více nástrojů či hlasů
- využívá základní poznatky o novějších skladebných technikách a trendech

Vzdělávací obsah předmětu - II. stupeň základního studia

1. až 4. ročník - hlavní pilíře				
analyticky poslouchá	čte hudební zápis	osvojuje si terminologii	komponuje / experimentuje	reflektuje

Očekávané výstupy II. stupně základního studia

Žák:

- podle individuálních potřeb, schopností a zaměření prohlubuje, upevňuje a rozvíjí kompetence získané v tomto předmětu ve vzdělávací oblasti **Recepce a reflexe hudby** v 1. stupni základního studia
- profiluje svou tvorbu podle vlastních estetických kritérií, reaguje na možnosti provádění svých skladeb,
- posuzuje vlastní tvorbu, umí nalézat různá formová a výrazová řešení,
- poznává základy instrumentace, používá různé hudební žánry a formy (instrumentální i vokální)
- využívá ve své tvorbě možnosti notačních softwarů a dle potřeby také nástrojů pro digitální zvukovou tvorbu

Předmět Já a Umění

Charakteristika předmětu

V předmětu Já a Umění v rámci studijního zaměření Studio >Play< vztahujeme obsah výuky a vlastní tvorbu žactva k uměleckým a širším kontextům současnosti a historie hudebních kultur. Činíme tak formou sluchového průzkumu a objevování, poslechu, návštěv hudebních událostí a otevřených diskusí o nich.

Z hlediska obsahu vzdělávání dle RVP v předmětu Hudební materiál a tvorba realizujeme druhou část výstupů vzdělávací oblasti **Recepce a reflexe hudby** (první část výstupů se realizuje v předmětu Hudební materiál a tvorba).

Vzdělávací obsah předmětu - I. stupeň základního studia

1. až 7. ročník - hlavní pilíře			
sluchově	osvojuje si hudebně	učí se reflektovat	pracuje individuálně / ve

1. až 7. ročník - hlavní pilíře			
exploruje	historickou a kulturní terminologii	hudební tvorbu v kontextech	skupině

Očekávané výstupy I. stupně základního studia

1. - 3. ročník

Žák:

- s "otevřenými ušima" poslouchá jemu přístupnou hudbu z různých historických období a kulturních kontextů
- adekvátně věku rozpozná její hlavní charakteristické rysy a popisuje je základní hudební terminologií
- o hudbě se vyjadřuje individuálně i ve skupinové diskusi a respektuje estetický názor ostatních

4. - 7. ročník

Žák:

- aktivně poslouchá hudbu, přiměřeně se orientuje v jejích druzích a žánrech a ve způsobech její interpretace, chápe základní souvislosti vývoje hudební kultury
- rozpozná charakteristické znaky hudebního vyjadřování v jednotlivých stylových obdobích a kulturně-historických kontextech
- propojuje teoretické znalosti s praktickými dovednostmi (získanými také v předmětech (Sou)hra a Hudební materiál a tvorba), chápe smysl tohoto propojování
- s využitím osvojených znalostí a dovedností dokáže verbálně reflektovat vlastní estetický postoj k hudební tvorbě, a to jak individuálně, tak ve skupinové diskusi, přičemž respektuje estetický názor ostatních

Vzdělávací obsah předmětu - II. stupeň základního studia

1. až 4. ročník - hlavní pilíře				
je percepčně senzitivní	je esteticky otevřený	uplatňuje kritické myšlení	reflektuje hudební tvorbu v kulturních kontextech	o hudbě se vyjadřuje výmluvně

Očekávané výstupy II. stupně základního studia

Žák:

- podle individuálních potřeb, schopností a zaměření prohlubuje, upevňuje a rozvíjí kompetence získané v tomto předmětu ve vzdělávací oblasti Recepce a reflexe hudby v 1. stupni základního studia

- orientuje se v různých hudebních stylech, kompozičních a improvizčních technikách a ve světě umělecké i populární hudební tvorby vůbec, včetně jejích kulturně-historických kontextů
- dokáže kriticky reflektovat vlastní estetický postoj k hudební tvorbě, a to jak individuálně, tak v argumentované skupinové diskusi, přičemž respektuje a dále promýšlí estetické názory a argumenty ostatních
- při formulování svého estetického postoje využívá sluchové a grafické hudební analýzy
- má přehled o základním korpusu hudebních skladeb různých stylů a stylových období
- se zvědavostí a touhou dozvědět se více poslouchá hudbu nejrozličnějších hudebních stylů a žánrů, současných i historických

Studio Zvuk...

Charakteristika studijního zaměření

Cílem studijního zaměření Studio Zvuk... je rozvíjení kompetencí v oblasti digitální zvukové tvorby, a to jak v oblasti hudební produkce, tak v oblasti zvukového designu, s přesahy k práci s pohyblivým obrazem a novými médii. Studio Zvuk... rozvíjí kreativitu, technické dovednosti a schopnost samostatné i kolektivní práce s moderními technologiemi. Žáci se naučí pracovat s digitálními nástroji, jako jsou DAW (Digital Audio Workstation), MIDI kontrolery, rekordéry, mikrofony a další technika, a osvojí si základy hudební teorie, kompozice a zvukového designu. Digitální technologie pro nás ale zdaleka neznamenají výhradně individuální a odtělesněnou práci před obrazovkou a v interiéru. Nedílnou součástí studijního zaměření je rozvíjení sluchové vnímavosti ke zvukovému prostředí, které nás obklopuje uvnitř i venku v našem přirozeném prostředí i mimo náš každodenní prostor (a do kterého aktivně i pasivně vstupujeme vlastní zvukovou intervencí), jeho sluchové zkoumání, zachycování a individuální i kolektivní tvůrčí práce s ním.

Studijní zaměření vzniklo ze vzdělávacího zaměření RVP **Elektronické zpracování hudby a zvuková tvorba** - modul C: Tvorba hudby prostřednictvím digitálních technologií a **Recepce a reflexe hudby**.

Ve studijním zaměření jsou následující předměty:

1. Ahoj, Umění!
2. Tvoříme ušima
3. Zvuková a hudební archeologie
4. Já a Umění

Učební plán

Přípravné studium 1. stupně		
Předmět	1.	2.
Ahoj, Umění!	2	2

I. stupeň									
Předmět	Forma	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	Celkem
Tvoříme ušima	Individuální výuka	1	1	1	1	1	1	1	7
	Kolektivní výuka	0,25	0,25	0,25	0,5	0,5	0,5	0,5	2,75
Zvuková a hudební archeologie	Kolektivní výuka	0,5	0,5	0,5	0,75	0,75	0,75	0,75	4,5
Já a Umění	Kolektivní výuka	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	1,75
									16

II. stupeň						
Předmět	Forma	1.	2.	3.	4.	Celkem
Tvoříme ušima	Individuální výuka	1	1	1	1	4
	Kolektivní výuka	0,5	0,5	0,5	0,5	2
Zvuková a hudební archeologie	Kolektivní výuka	0,5	0,5	0,5	0,5	2
Já a Umění	Kolektivní výuka	0,5	0,5	0,5	0,5	2
						10

Poznámky k učebnímu plánu

- Vzdělávací oblast RVP Hudební interpretace a tvorba je naplněna v předmětu Tvoříme ušima. Oblast Recepce a reflexe hudby je součástí obsahu předmětů Zvuková a hudební archeologie a Já a Umění.
- Stejně jako se prolínají a doplňují očekávané výstupy obou oblastí, tak ani předměty ve výuce nezařazujeme odděleně, ale využíváme možnosti jejich vzájemného prolínání a propojování.

Předmět Ahoj, Umění!

Charakteristika předmětu

Předmět Ahoj, Umění! ve studijním zaměření Studio Zvuk... je koncipován jako hudební příprava - tvořivý úvod do zvukové kultury. Žákům tento předmět hravou formou a praktickými činnostmi otevírá svět zvuků - hudebních, i těch, které obvykle za hudební nepovažujeme. Otevírá dětské uši k vnímavosti ke zvukům, které nás obklopují a kterými do zvukového prostředí sami vstupujeme. Dělá to prostřednictvím her, zvukových procházek uvnitř i venku, někdy s nastraženými ušima, jindy rekordéry, prostřednictvím vyrábění jednoduchých hudebních nástrojů a hry na ně, tvorbou jednoduchých zvukových sekvencí, intuitivního grafického i pohybového vyjádření zvuku apod. Předmět propojuje učení prostřednictvím pozorného naslouchání prostředí, jednoduché zvukové a hudební tvorby a tvořivého experimentu. Žáci se v předmětu Ahoj, Umění! setkají s rozmanitými podněty ze světa zvukové, hudební, audiovizuální a dramatické kultury.

Vzdělávací obsah předmětu - přípravné studium

1. až 2. ročník - hlavní pilíře		
pozorně poslouchá	exploruje	experimentuje

Očekávané výstupy přípravného studia I. stupně

- Žák pozorně poslouchá hudební i nehupební zvuky a graficky, pohybově nebo verbálně vyjadřuje jejich důležité parametry, zvukově experimentuje s dostupnými nástroji.

Předmět Tvoříme ušima

Charakteristika předmětu

Předmět Tvoříme ušima otevírá dětem svět digitální zvukové tvorby - hudební produkce, zvukového designu, s přesahy k práci s pohyblivým obrazem a novými médii. Rozvíjí kreativitu, technické dovednosti a schopnost samostatné i kolektivní práce s moderními technologiemi. Postupně se zde děti učí pracovat s digitálními nástroji, jako jsou DAW (Digital Audio Workstation), MIDI kontrolery, rekordéry, mikrofony apod., ale také snímání

zvuku akustických nástrojů, těla a hlasu, nahrávání zvuku ve vnitřním i venkovním prostředí či samplování. Výuka se v míře zapojení technologií a v sofistikovanosti práce s nimi přizpůsobuje věku dětí a vychází vstříc jejich individuálním dispozicím a potřebám. Spolu s tvůrčími kompetencemi v oblasti zvukové produkce a designu předmět kultivuje sluchovou percepci a vnímavost k akustickému prostředí. Vytváří také příležitost a prostor pro tvorbu vlastních hudebních či zvukových projektů.

Z hlediska obsahu vzdělávání dle RVP v předmětu Tvoříme ušima realizujeme výstupy vzdělávacího zaměření Elektronické zpracování hudby a zvuková tvorba - modul C: Tvorba hudby prostřednictvím digitálních technologií z oblasti **Hudební interpretace a tvorba**.

Vzdělávací obsah předmětu - I. stupeň základního studia

1. až 3. ročník - hlavní pilíře			
aktivně poslouchá	nahrává / tvoří	exploruje / experimentuje	pracuje individuálně i kolektivně

4. až 7. ročník - hlavní pilíře				
soustředěně poslouchá	nahrává / tvoří projektově	exploruje / experimentuje	reflektuje vlastní tvorbu	pracuje individuálně i kolektivně

Očekávané výstupy I. stupně základního studia

1. - 3. ročník

Žák:

- aktivně poslouchá hudbu i zvuk - živé i mediatizované
- poznává digitální technologie k tvorbě zvuku, exploruje a experimentuje s nimi
- elementárně pracuje s vlastními i přejatými zvukovými a hudebními motivy
- vyrábí si jednoduché hudební nástroje a experimentuje se snímáním jejich zvuku a zvuků těla a hlasu
- dokáže pracovat s rekordérem na zvukové procházce

4. - 7. ročník

Žák:

- soustředěně poslouchá hudbu i zvuk - živé i mediatizované
- zná vybrané digitální technologie k tvorbě zvuku a dokáže je kompetentně používat
- vytváří vlastní zvukové výstupy (soundscape, podcast, koláž) s využitím dostupného softwaru (např. GarageBand, Audacity)

- kreativně zpracovává prostřednictvím digitálních technologií vlastní i přejaté hudební motivy, vědomě používá běžné způsoby tvůrčí práce
- orientuje se v běžných obsazeních vokálních těles a má povědomí o rozsahu užitých hlasů, orientuje se v běžných nástrojových obsazeních a má povědomí o ladění užitých nástrojů, jejich tónovém rozsahu a stylistice hry
- navrhne a realizuje jeden individuální a jeden kolektivní hudební či zvukový projekt
- prezentuje svoji tvorbu ve zvoleném formátu audio, video apod.
- vhodně okomentuje svoji tvorbu, vysvětlí tvůrčí záměr, popíše tvůrčí techniku, užitě prostředky, uplatnění díla apod.
- respektuje ve své tvorbě základní normy z oblasti zákonné ochrany autorského díla
- vnímá vztah mezi zvukem, prostorem a emocí, tvořivě na něj reaguje

Vzdělávací obsah předmětu - II. stupeň základního studia

1. až 4. ročník - hlavní pilíře				
sluchově se orientuje	nahrává / tvoří projektově	experimentuje	reflektuje hudební tvorbu v kontextech	pracuje individuálně i kolektivně

Očekávané výstupy II. stupně základního studia

Žák:

- využívá všechny doposud získané znalosti a dovednosti k vyjádření svých tvůrčích představ
- poučeně používá ke své tvorbě dostupnou výpočetní techniku a vhodné periferie, sekvenční, notační nebo kompoziční programy a další prostředky ICT
- používá k tvorbě vlastní i cizí zvukové prvky (např. vzorky, smyčky, ruchy, fragmenty), využívá terminologii (loop/smyčka, stopa, kompozice, postprodukce)
- využívá digitální nástroje k postprodukci zvuku a práci s vícevrstvou strukturou
- interpretuje a obhájí své tvůrčí rozhodnutí, pracuje s kontextem místa a obsahu,
- vlastní autorskou hudbou či hudbou převzatou a upravenou podloží statické i dynamické vizuální vyjádření, literární předlohu, tanečně pohybovou kreaci apod.
- samostatně navrhuje a realizuje zvukový projekt (zvuková instalace, experimentální nahrávka, zvuk pro film/performance), sestaví plán práce realizace díla, případně navrhne a sestaví realizační tým (např. z řad spolužáků), navrhuje užitě prostředky a technologický postup realizace
- svoji tvorbu okomentuje, zdůvodní a obhájí způsob realizace
- respektuje ve své tvorbě základní normy z oblasti zákonné ochrany autorského díla

Předmět Zvuková a hudební archeologie

Charakteristika předmětu

Předmět Zvuková a hudební archeologie rozšiřuje zvukovou a hudební gramotnost v oblasti zvukové vnímavosti, hudebního slyšení a základů hudební teorie a akustiky. Vede žáky k objevování vztahů mezi (hudebními) zvuky prostřednictvím sluchové analýzy a digitálních nástrojů pro zvukovou tvorbu a analýzu. Předmět poskytuje prostor pro praktické seznámení se s vybranými historickými technologiemi a médii pro záznam a zpracování zvuku.

Z hlediska obsahu vzdělávání dle RVP v předmětu Zvuková a hudební archeologie realizujeme jednu část výstupů vzdělávací oblasti **Recepce a reflexe hudby** (druhá část výstupů se realizuje v předmětu Já a Umění).

Vzdělávací obsah předmětu - I. stupeň základního studia

1. až 3. ročník - hlavní pilíře			
aktivně poslouchá	chápe základní vlastnosti zvuku	čte základní parametry hudebního zápisu	osvojuje si terminologii

4. až 7. ročník - hlavní pilíře			
soustředěně / analyticky poslouchá	chápe vlastnosti zvuku	čte běžné parametry hudebního zápisu	osvojuje si terminologii

Očekávané výstupy I. stupně základního studia

1. - 3. ročník

Žák:

- aktivně poslouchá zvukové i hudební projekty a popisuje jejich základní zvukové vlastnosti
- chápe, jak vzniká a šíří se zvuk a jak ho slyšíme/vnímáme
- orientuje se v základních parametrech v jednoduchém grafickém záznamu hudebního díla a svým způsobem jej realizuje
- rozezná tónorod hrané hudby, rozumí stavbě durové stupnice a durových akordů, sluchově určí intervaly durového kvintakordu
- chápe a užívá několik základních pojmů hudební teorie a hudebního názvosloví

4. - 7. ročník

Žák:

- soustředěně poslouchá zvukové i hudební projekty a na přiměřené úrovni popisuje jejich zvukové vlastnosti
- chápe vlastnosti zvuku a to, jak vzniká a šíří se přirozeně i elektronicky tak, aby tyto znalosti a dovednosti byl schopen uplatnit při vlastní tvůrčí práci se současnými i historickými technologiemi
- pořizuje a upravuje jednoduché zvukové nahrávky pomocí základních technologií (např. mikrofon, mobil, aplikace)
- kombinuje různé zvukové zdroje (hlas, nástroj, objekt, prostředí) a tvoří krátké kompozice
- vědomě vybírá a kombinuje digitální a analogové zvukové prostředky podle záměru
- orientuje se v běžném grafickém záznamu hudebního díla a svým způsobem jej realizuje
- rozumí stavbě stupnic a akordů dur i moll, určí intervaly, rozezná tónorod hrané skladby
- rytmicky i intonačně reprodukuje jednoduchý notový zápis, zaznamená jednoduchou hudební myšlenku
- chápe a používá nejdůležitější hudební pojmy, označení a názvosloví
- transponuje jednoduchou melodii do jiné tóniny
- s pochopením významu harmonických funkcí vytváří jednoduchý doprovod
- orientuje se v různých hudebních uskupeních, chápe princip rozdělení hlasů i hudebních nástrojů do skupin a identifikuje je
- má základní povědomí o výstavbě skladeb, orientuje se v jednoduchých hudebních formách

Vzdělávací obsah předmětu - II. stupeň základního studia

1. až 4. ročník - hlavní pilíře				
analyticky poslouchá	rozumí vlastnostem zvuku a zvukovým technologiím	čte hudební zápis	osvojuje si terminologii	reflektuje

Očekávané výstupy II. stupně základního studia

- žák podle individuálních potřeb, schopností a zaměření prohlubuje, upevňuje a rozvíjí kompetence získané v tomto předmětu ve vzdělávací oblasti Recepce a reflexe hudby v 1. stupni základního studia

Předmět Já a Umění

Charakteristika předmětu

V předmětu Já a Umění v rámci studijního zaměření Studio Zvuk... vztahujeme obsah výuky a vlastní tvorbu žactva k uměleckým a širším kontextům současnosti a historie zvukových kultur. Činíme tak formou sluchového průzkumu a objevování, poslechu, návštěv hudebních událostí a otevřených diskusí o nich.

Z hlediska obsahu vzdělávání dle RVP v předmětu Hudební materiál a tvorba realizujeme druhou část výstupů vzdělávací oblasti **Recepce a reflexe hudby** (první část výstupů se realizuje v předmětu Hudební materiál a tvorba).

Vzdělávací obsah předmětu - I. stupeň základního studia

1. až 7. ročník - hlavní pilíře			
sluchově exploruje	osvojuje si hudebně historickou a kulturní terminologii	reflektuje zvukovou tvorbu v kontextech	pracuje individuálně / ve skupině

Očekávané výstupy I. stupně základního studia

1. - 3. ročník

Žák:

- s "otevřenýma ušima" poslouchá zvukové a hudební projekty z různých období a kulturních kontextů
- adekvátně věku rozpozná jejich hlavní charakteristické rysy a popisuje je základní hudební a akustickou terminologií
- o zvukových dílech se vyjadřuje individuálně i ve skupinové diskusi a respektuje estetický názor ostatních

4. - 7. ročník

Žák:

- aktivně poslouchá hudbu a zvukové projekty, přiměřeně se orientuje v jejich druzích a žánrech, ve způsobech hudební interpretace a zvukovém zpracování, chápe základní souvislosti vývoje hudební kultury
- rozpozná charakteristické znaky hudebního a zvukového vyjadřování v jednotlivých stylových obdobích a kulturně-historických kontextech
- propojuje teoretické znalosti s praktickými dovednostmi (získanými také v předmětech Tvoříme ušima a Zvuková a hudební archeologie), chápe smysl tohoto propojování

- s využitím osvojených znalostí a dovedností dokáže verbálně reflektovat vlastní estetický postoj k hudební a zvukové tvorbě, a to jak individuálně, tak ve skupinové diskusi, přičemž respektuje estetický názor ostatních
- kriticky reflektuje zvukovou kulturu a mediální prostředí (např. hluk, ticho, reklamní zvuk, algoritmus)

Vzdělávací obsah předmětu - II. stupeň základního studia

1. až 4. ročník - hlavní pilíře				
je percepčně senzitivní	je esteticky otevřený	uplatňuje kritické myšlení	reflektuje zvukovou tvorbu v kulturních kontextech	o zvuku se vyjadřuje výmluvně

Očekávané výstupy II. stupně základního studia

- žák podle individuálních potřeb, schopností a zaměření prohlubuje, upevňuje a rozvíjí kompetence získané v tomto předmětu ve vzdělávací oblasti Recepce a reflexe hudby v 1. stupni základního studia

Zabezpečení výuky žáků se speciálními vzdělávacími potřebami

V našem prostředí se nejčastěji setkáváme s žáky, kteří potřebují podporu v oblasti soustředění, mají projevy hyperaktivity nebo jiná specifika učení.

U skupin, kde je potřeba intenzivnější individuální podpora, využíváme tandemovou výuku. Činnost v lekcích zadáváme a vedeme otevřeně a flexibilně, aby bylo možné reagovat na aktuální potřeby dětí ve skupině. Zároveň dbáme na pestrou strukturu lekcí – střídáme různé typy aktivit a zařazujeme pohyb, práci s hlasem a zvukem, aby děti měly prostor pro vybití energie i uvolnění napětí.

Zabezpečení výuky žáků mimořádně nadaných

Do výuky přinášíme zadání a podněty, které pro nadané žáky modifikujeme tak, abychom podpořili jejich rozvoj v maximální možné míře. Případně využíváme tandemovou výuku, která umožňuje intenzivnější individuální podporu.

Žákům s mimořádným nadáním, u kterých vyhodnotíme, že běžná výuka ve studiu již jejich rozvoj plně nepokrývá, nabízíme možnost zapojení do Mentorského programu. Ten je určen také těm, kteří chtějí prohlubovat své oborové dovednosti, profilovat se nad rámec běžné výuky, nebo se připravují na studium na umělecké škole.

Další formou individuální podpory je možnost navýšení hodinové dotace podle aktuálních potřeb a možností žáka.

Hodnocení žáků a vlastní hodnocení školy

Zásady a způsob hodnocení žáků

Hodnocení je nedílnou součástí uměleckého vzdělávání. Ve ScioArt je vnímáno jako společné nahlížení na proces a tvorbu, hledání souvislostí, smyslu a možností dalšího rozvoje.

Smyslem hodnocení je vytvářet podmínky pro vědomé učení, sebereflexi a rozvoj odpovědnosti. Podporujeme žáky v tom, aby se naučili mluvit o své práci, vnímat její proměny, sdílet své motivace i pochybnosti a formulovat vlastní cíle. Učíme je přijímat zpětnou vazbu i ji dávat druhým – citlivě, s respektem a s vědomím, že různost přístupů je přirozená a cenná.

Součástí našeho vzdělávacího plánu je hodnocení průběžné (v lekcích) i závěrečné (vysvědčení).

Průběžné hodnocení probíhá v dialogu mezi žákem a průvodcem, mezi žáky navzájem nebo jako sebehodnocení. Může mít podobu rozhovoru, krátkého komentáře, nebo skupinové reflexe. Slouží jako zpětná vazba žákům a také jako podklad pro vysvědčení.

Vysvědčení má podobu slovního hodnocení. Shrnuje zejména žákův přístup k tvorbě a individuální posun v oblasti vybraného studijního zaměření. Je výsledkem dlouhodobého pozorování, dialogu a společného sdílení, nikoli jednorázového posuzování.

Věříme, že otevřená a bezpečná atmosféra je základní podmínkou smysluplného hodnocení. Vytváříme prostředí, kde je možné dělat chyby, měnit směr, zastavit se i pochybovat – a kde je každý vývoj považován za hodnotný.

Oblasti vlastního hodnocení školy

V okamžiku vydání tohoto vzdělávacího programu je škola na počátku, hodnocení své činnosti je tedy myšlenkou, kterou bude intenzivněji řešit až po prvním roce své činnosti. Přesto již nyní lze říci, že má v plánu následující:

1. V průběhu prvního roku činnosti bude průběžně kolektiv zaměstnanců, za současného sběru podnětů od žáků, jejich zákonných zástupců, a zástupců zřizovatele, vyhodnocovat svou činnost ze všech stránek a na toto vyhodnocování bude průběžně reagovat v mezích daných tímto vzdělávacím programem.
2. Po ukončení školního roku proběhne komplexní vyhodnocení vzdělávací činnosti školy - jak z hlediska podmínek, průběhu a výsledků vzdělávání, tak např. z hlediska ekonomické udržitelnosti či zájmu žáků a zákonných zástupců o vzdělávání poskytované školou. Do úvahy budou zahrnuty nejen názory a postoje zaměstnanců školy, ale i žáků a jejich zákonných zástupců, zástupců zřizovatele, a rovněž zpětná vazba České školní inspekce, s jejíž návštěvou se v prvním školním roce počítá.

Na základě toho vyhodnocení se počítá s úpravami tohoto vzdělávacího programu od druhého roku činnosti školy tak, aby jeho podoba odpovídala zjištěným skutečnostem. Obdobné vyhodnocování činnosti školy a úpravy v podobě vzdělávání poskytovaného školou pak budou probíhat i v následujících letech.