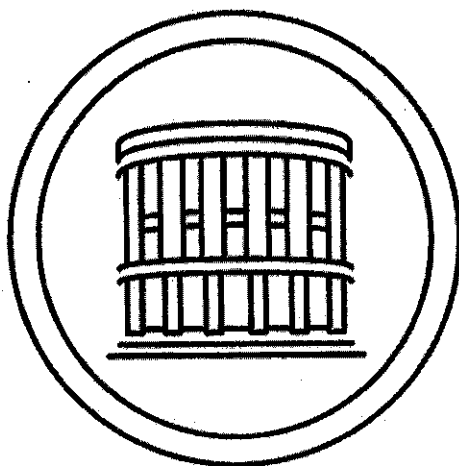


UNIVERZITA KOMENSKÉHO V BRATISLAVE



PROGRAM VZDELÁVANIA

Výtvarná výchova inovatívne, s podporou digitálnych technológií Inovačné vzdelávanie

Program inovačného vzdelávania vytvorený v súlade s § 55 a 56 zákona č. 138/2019 Z. z. o pedagogických zamestnancoch a odborných zamestnancoch a o zmene a doplnení niektorých zákonov v znení neskorších predpisov a v súlade s potvrdením

o oprávnení na poskytovanie inovačného vzdelávania, ktoré vydal
rektor Univerzity Komenského v Bratislave dňa 18.09.2025
pod evidenčným číslom OV 6038/2025 s platnosťou do 17.09.2030.

obsahové zameranie:

Prehĺbenie, rozšírenie a inovácia profesijných kompetencií potrebných na výkon pracovných činností učiteľov vo všeobecnevzdelávacích predmetoch na prvom stupni základných škôl, na druhom stupni základných škôl a na stredných školách

Názov a sídlo	Univerzita Komenského v Bratislave Šafárikovo námestie 6, P.O.Box 440, 814 99 Bratislava Slovenská republika https://uniba.sk/
IČO	00397865
Názov programu	Výtvarná výchova inovatívne, s podporou digitálnych technológií
Odborný garant programu	prof. PaedDr. Božena Šupšáková, PhD.
Anotácia programu	Hlavným cieľom vzdelávacieho programu je inovovať profesijné kompetencie učiteľov a ďalších pedagogických zamestnancov vo vzdelávacej oblasti Umenie a kultúra, vo vyučovacom predmete Výtvarná výchova, prioritne na základnej škole. Prehĺbovať a rozširovať znalosti a zručnosti v oblasti rozvíjania vizuálnej gramotnosti a digitálnej gramotnosti (schopnosť vytvárať digitálny obsah v rôznych oblastiach nových médií, integrovať obsah rôznych médií alebo pretvárať už existujúci digitálny obsah). Integrovať myšlienkové a obrazové koncepty a tvorivo využívať digitálne technológie so zámerom vytvárať umelecký obsah. Tvorivo využívať digitálne technológie za účelom tvorby digitálneho video a kresleného štylizovaného obsahu s použitím umeleckých tvorivých postupov.
Druh vzdelávania	Inovačné vzdelávanie
Rozsah vzdelávania	Inovačné vzdelávanie sa uskutočňuje v rozsahu 50 hodín a trvá najviac 1 rok
Forma vzdelávania	kombinovaná – 50 hodín (z toho 25 hod prezenčne/online formou a 25 hod dištančne)
Ciele vzdelávania	Hlavný cieľ: Inovovať profesijné kompetencie učiteľov a ďalších pedagogických zamestnancov. Prehĺbiť a rozšíriť znalosti a zručnosti v oblasti rozvíjania vizuálnej gramotnosti a digitálnej gramotnosti. Integrovať digitálne média do vyučovacieho procesu vo vzdelávacej oblasti Umenia a kultúra, v predmete výtvarná výchova. Čiastkové ciele: Identifikovať vizuálne podnety z bližšieho i vzdialenejšieho prostredia, vrátane digitálneho prostredia. 1. Analyzovať štruktúru, obsah a pôsobenie vizuálnych podnetov na jedinca. V diskusii o vizuálnych prejavoch dospieť k poznaniu a lepšiemu uvedomeniu si, že výtvarná tvorba sa premieta do mnohých oblastí ľudského života (dizajn, architektúra, film, foto, video, webová stránka, atď.) a že vizuálnym symbolom a znakom, ktorými naša spoločnosť komunikuje, treba porozumieť. 2. Navrhnuť inovatívne edukačné stratégie, metódy, formy, tiež techniky a technologické postupy aktivizujúce vyučovanie na podporu rozvoja vizuálnej gramotnosti a digitálnej gramotnosti (schopnosť vytvárať digitálny obsah v rôznych oblastiach nových médií, integrovať obsah rôznych médií alebo pretvárať už existujúci digitálny obsah). 3. Edukačné aktivity a úlohy navrhovať tak, aby pomáhali a viedli k bezpečnému, sebaistému, kritickému a tvorivému využívaniu digitálnych technológií v každodennom živote. 4. Aplikovať prakticky dostupný softvér podľa potrieb a obsahu vyučovacej jednotky. 5. Tvorivo používať digitálne technológie.

Obsah vzdelávania: Tematické celky a ich rozsah	Obsah vzdelávania		
	1. Téma vzdelávania Vizuálna gramotnosť pre 21. storočie. Odborno-didaktické východiská rozvoja vizuálnej gramotnosti a digitálnej gramotnosti detí/žiakov	Rozsah prezenčne online (P)	Rozsah dištančne (D)
	1.1 Vizualita, vizuálna gramotnosť, digitálna gramotnosť. Teoretické východiská • Vymedzenie základných pojmov; • Vizuálna gramotnosť, teoretický model vizuálnej gramotnosti. Vizuálna inteligencia; • Vizuálny jazyk vs. verbálny jazyk. Rozhranie medzi verbálnym jazykom a vizuálnym jazykom. Výtvarný jazyk ako základný systém vizuálnych zobrazení. Premeny výtvarného jazyka, intermediálne a multimedialne vizuálne zobrazenia; • Vizuálna gramotnosť – interdisciplinárny, multidisciplinárny a multidimenzionálny priestor poznávania; • Digitálna gramotnosť. Komunikácia ako súčasť digitálnej gramotnosti. Tvorba digitálneho obsahu.	7 h	
	1.2 Vizuálna gramotnosť a digitálna gramotnosť vo vzdelávacej oblasti Umenie a kultúra/Výtvarná výchova • Vizuálna gramotnosť – forma kritického myslenia. Učenie sa vizuálnej gramotnosti. Obraz, „čítanie“ obrazu s porozumením; • Interdisciplinárny a interaktívny prístup vo výtvarnej výchove. Interdisciplinárny prístup súvisí s využívaním digitálnych technológií a interaktívny prístup zahŕňa spôsoby kreatívneho vzdelávania, vrátane M-learningu; • Inovatívny výtvarná výchova vytvára priestor na rozvíjanie schopností a zručností v oblasti vizuálnej gramotnosti a digitálnej gramotnosti (rozvoj digitálnych kompetencií); • Výtvarná výchova a učiteľ výtvarnej výchovy na základnej škole. Modernizácia obsahu výtvarného vzdelávania v škole, zodpovedajúceho dynamike a potrebám súčasnej doby. Prepojenie tvorby, digitálnych nástrojov a reflexie. Inovatívne vyučovanie, metódy, formy, techniky a technologické postupy, rozvíjajúce schopnosti u detí/žiakov vnímať, chápať, bezpečne používať vizuálne informácie, digitálne tvoriť a zdieľať obsahy, vizuálne zobrazenia. Digitálna výtvarná tvorba, tvorba e-portfólia.		

	Zadanie dištančnej úlohy č. 1: Rozvoj digitálnych kompetencií vo výtvarnej výchove: a) vyhľadávaním online výtvarného umenia, informácií a dát (ako inšpirácií) potrebných pre výučbu výtvarnej výchovy. Online databáza; b) prezentáciou a zdieľaním digitálneho obsahu – výtvarnej tvorby detí/žiakov (tvorba výtvarného e-portfólia). Výstup dištančnej úlohy č. 1: a) V oblasti informačnej a dátovej gramotnosti archivovaním a vytvorením digitálnej databázy – knižnice; b) V oblasti komunikácie a kolaborácie vytvorením digitálnych obsahov v digitálnom priestore žiakmi – online galéria výtvarnej tvorby žiakov na školskej sociálnej sieti (<i>Digital Art Gallery</i>). <i>Súčasťou dištančnej úlohy sú:</i> • Metodický list spracovaný podľa zadanej štruktúry; • Charakteristika transformácie témy do výučby; • Prezentácia a zdieľanie konkrétnych výstupov; • Učiteľova reflexia a sebareflexia vlastnej pedagogickej činnosti o.i. bude zahŕňať aj analýzu a porovnanie dvoch prístupov (tradičný prístup a inovatívny prístup vo výučbe), podobnosti a odlišnosti, pozitíva a negatíva v kontexte rozvoja schopností komunikovať a zdieľať informácie a výtvarnú tvorbu, ako aj vytváranie, integrovanie a pretváranie digitálnych obsahov v prostredí digitálnych médií. Rozsah: min. 3 strany textu, formát A4, textový editor (.pdf alebo MS Word) v elektronickej forme a tiež formou prezentačného softvéru v rozsahu cca 15 snímok. Obrazová dokumentácia je povinnou súčasťou textových častí zadania.		7 h
Lektor: prof. PaedDr. Božena Šupšáková, PhD.			
	2. Téma vzdelávania Tvorba, analýza a reflexia úloh na rozvíjanie vizuálnej gramotnosti a digitálnej gramotnosti vo výtvarnej výchove 2.1 Tvorivé využívanie digitálnych technológií so zámerom vytvárania umeleckého obsahu • Terminologické východiská rozvoja vizuálnej gramotnosti (kritické myslenie, mediálne obsahy, vizuálny smog, artefakt); • Umenie, gýč a prvky vizuálneho smogu ako	Rozsah prezenčne online (P) 9 h	Rozsah dištančne (D)

	súčasť vizuálnej kultúry; • Kritické hodnotenie vizuálnych obsahov; • Praktické zapájanie relevantných vizuálnych materiálov v edukácii; • Integrácia myšlienkových a obrazových konceptov; • Komunikovanie hodnotových preferencií v oblasti umenia a kultúry; • Tvorivo používať digitálne technológie. Zadanie dištančnej úlohy č. 2: Obrázkový príbeh – vizuálny naratívny útvar Návrh úloh je zameraný na rozvíjanie vizuálnej gramotnosti detí/žiakov. Výstup dištančnej úlohy č. 2: • Prezentácia ukážok foriem a žánrov rôznych vizuálnych naratívnych útvarov; • Návrh vlastného konceptu obrázkového príbehu; • Práca s dostupnými obrazovými zdrojmi na internete; • Zber obrazového materiálu, alebo vlastný fotografický záznam; • Skladba obrazových podkladov do finálneho vizuálneho naratívneho útvaru. <i>Súčasťou dištančnej úlohy sú:</i> • Metodický list spracovaný podľa zadanej štruktúry; • Opis transformácie témy do výučby; • Prezentácia konkrétnych výstupov. Rozsah: min. 2 strany, formát A4, textový editor (.pdf alebo MS Word) v elektronickej forme a tiež formou prezentačného softvéru v rozsahu cca 15 snímok. Obrazová dokumentácia a vlastné vizuálne riešenia sú povinnou súčasťou textových častí zadania.		9 h
Lektor: Mgr.Art. Jana Szabóová Kolesnáč, ArtD.			
	3. Téma vzdelávania Tvorivé využívanie digitálnych technológií za účelom tvorby digitálneho video a kresleného štylizovaného obsahu	Rozsah prezenčne online (P)	Rozsah dištančne (D)
	3.1 Tvorivé využívanie digitálnych technológií za účelom tvorby digitálneho video a kresleného štylizovaného obsahu s použitím umeleckých tvorivých postupov • Vymedzenie základných pojmov v oblasti; • Vizuálna gramotnosť, komunikácia vizuálnymi prostriedkami. Rozhranie medzi vizuálnym a textovým, verbálnym prejavom;	9 h	

- Jazyk vizuálnej komunikácie, symbol, skratka;
- Textová príprava.

3.2 Digitálna gramotnosť vo vizuálnom umení

- Kompozícia;
- Vizuálna gramotnosť a „čítanie“ obrazu;
- Spájanie viacerých obrazov za sebou. Forma strihu a význam súvisiacich obrazov a nesúvisiacich obrazov;
- Žáner a jeho prostriedky;
- Grafické vizuálne prvky;
- Média na šírenie, zdieľanie digitálneho obsahu.

3.3 Bezpečnosť v digitálnom prostredí

- GDPR;
- Bezpečnosť a ochrana osobnosti;
- Zásady ochrany pred hrozbami z prostredia internetu;
- Publikovanie a zdieľanie na sociálnych sieťach;
- Publikovanie na webe, nastavenie vyhľadávania a viditeľnosť.

Zadanie dištančnej úlohy č. 3:

a) Námet, stanovenie cieľa a krátky scenár.

Literárna poviedka a filmový scenár – písomne.

Výstup dištančnej (čiastkovej) úlohy:

- Video;
- Fotopríbeh.

b) Vytvorenie shootingboardu, storyboardu alebo komiksu. Výstup dištančnej (čiastkovej) úlohy:

- Formát;
- Žáner;
- Charakter a výber herca;
- Výber lokácií pre natáčanie alebo fotografovanie.

c) Natočenie videa, produkčná fáza, remeselný aj umelecký prístup. Výstup dištančnej (čiastkovej) úlohy:

- Kamera, scéna, kompozícia, svetlo, technická stránka: kamera alebo fotoaparát, objektív;
- Práca s Hercom.

d) Strih videa a postprodukcia, práca so zvukom.

Výstup dištančnej (čiastkovej) úlohy:

- Softwarové vybavenie;
- Umelecká a významová stránka radenia záberov alebo fotografií;
- Technická stránka video strihu;
- Umelecká a významová stránka video strihu. Čas, rytmus.

Rozsah: min. 3 strany, formát A4, textový editor (.pdf alebo MS Word) v elektronickej forme a tiež formou

9 h

	prezentačného softvéru v rozsahu cca 15 snímok. Obrazová dokumentácia a vlastné vizuálne riešenie sú povinnou súčasťou textových častí zadania.		
	Lektor: Mgr.Art. Michal Tinák Uhrín, ArtD.		
Spolu	P = 25 hodín D = 25 hodín Spolu = 50 hodín		
Cieľová skupina	Kategória pedagogických zamestnancov: - o učiteľ - o vychovávateľ - o učiteľ profesijného rozvoja Podkategória - o učiteľ materskej školy - o učiteľ prvého stupňa základnej školy - o učiteľ druhého stupňa základnej školy - o učiteľ základnej umeleckej školy		
Získané profesijné kompetencie absolventa programu vzdelávania	Absolvent vzdelávacieho programu preukazuje profesijné kompetencie potrebné na rozvíjanie vizuálnej gramotnosti a digitálnej gramotnosti detí/žiakov vo vzdelávacej oblasti Umenie a kultúra/Výtvarná výchova. Je schopný navrhovať inovatívne edukačné stratégie, metódy, formy a techniky aktivizujúce vyučovanie na podporu rozvoja vizuálnej gramotnosti a digitálnej gramotnosti (schopnosť vytvárať digitálny obsah v rôznych oblastiach nových médií, integrovať obsah rôznych médií alebo pretvárať už existujúci digitálny obsah). Dokáže formulovať úlohy zamerané na rozvíjanie vizuálnej gramotnosti a digitálnej gramotnosti, je spôsobilý analyzovať a reflektovať ich riešenia. V pozícii učiteľa výtvarnej výchovy dokáže vytvárať edukačné prostredie tak, aby podporoval rozvoj vizuálnej gramotnosti a digitálnej gramotnosti vo vzťahu k cieľom a obsahom rámcového vzdelávacieho programu. Podporuje formovanie individuálnych postojov a hodnotových preferencií v oblasti umenia a kultúry. V rámci edukácie podnecuje k prejavom s využitím umeleckých výrazových prostriedkov.		
Opatrenia na zabezpečenie kvality	Opatrenie na zabezpečovanie kvality obsahu vzdelávania, priebehu vzdelávania a ukončovania vzdelávania: a) požiadavky na pedagogického zamestnanca pri zaradení na vzdelávanie Na inovačné vzdelávanie bude zaradený pedagogický zamestnanec v uvedenej kategórii a podkategórii, ktorý spĺňa kvalifikačný predpoklad vzdelania na vyučovanie predmetu výtvarná výchova v súlade so zákonom č. 138/2019 Z. z. Aktuálne pokyny ku inovačnému vzdelávaniu budú pre pedagogických zamestnancov zverejňované na webovej stránke poskytovateľa. Prihlasovanie na inovačné vzdelávanie sa realizuje vyplnením on-line prihlášky na webovej stránke poskytovateľa, ktorú pedagogický zamestnanec doručí v písomnej podobe na adresu poskytovateľa podľa aktuálnych pokynov. Súčasťou prihlášky je potvrdenie riaditeľa školy, resp. zriaďovateľa o správnosti uvedených údajov v prihláške vrátane zaradenia zamestnanca do kategórie alebo podkategórie. Ak pedagogický zamestnanec nie je v pracovnom pomere alebo riaditeľ školy nepotvrdí zaradenie pedagogického zamestnanca, posúdi oprávnenie na zaradenie pedagogického zamestnanca na základe príslušných dokumentov, ktoré pedagogický zamestnanec predloží, poskytovateľ.		

Oznámenie o zaradení alebo nezaradení na inovačné vzdelávanie bude uchádzačom oznámené písomne najneskôr 10 dní pred začatím inovačného vzdelávania.

b) personálne zabezpečenie vzdelávania a požiadavky poskytovateľa na odbornosť personálneho zabezpečenia

Personálne zabezpečenie bude v súlade s §55 a §56 zákona č. 138/2019 Z. z. o pedagogických zamestnancoch a odborných zamestnancoch a o zmene a doplnení niektorých zákonov v znení neskorších predpisov.

Kvalifikačné predpoklady, lektorské skúsenosti a odborné požiadavky na lektorov budú požadované v takej miere, ktorá bude predpokladom kvality poskytnutého vzdelávania.

Lektorský tím bude pozostávať zo zamestnancov poskytovateľa inovačného vzdelávania v oblasti humanitných vied a rozvoja digitálnych kompetencií.

Garant spĺňa kvalifikačný predpoklad v zmysle § 55 ods. 6 zákona č. 138/2019 Z. z. o pedagogických zamestnancoch a odborných zamestnancoch a o zmene a doplnení niektorých zákonov v znení neskorších predpisov.

c) materiálne, technické a informačné zabezpečenie vzdelávania

Materiálne zabezpečenie:

Učebný zdroj obsahovo zameraný na rozvíjanie vizuálnej gramotnosti a digitálnej gramotnosti detí/žiakov v oblasti umenia a kultúry – v teoretickej i praktickej rovine; metodické materiály, študijné texty, podklady na vypracovanie úloh dištančnej časti vzdelávania. Pracovný materiál, základné pomôcky a nástroje potrebné na vypracovanie úloh.

Technické zabezpečenie:

PC, notebook alebo tablet, príp. smartfón s pripojením na internet. Digitálne záznamové médium (kamera alebo fotoaparát, smartfón, príp. iPad), dostupné webové aplikácie pre výtvarnú tvorbu, skener, tlačiareň.

Finančné zabezpečenie:

Náklady spojené so vzdelávaním budú financované v súlade s § 63 zákona č. 138/2019 Z. z. o pedagogických zamestnancoch a odborných zamestnancoch a o zmene a doplnení niektorých zákonov v znení neskorších predpisov.

Náklady na realizáciu vzdelávacieho programu predstavujú 200 € á 1 účastník.

Súčasne musia byť dodržané ustanovenia zákona č. 292/2014 Z. z. o príspevku poskytovanom z európskych štrukturálnych a investičných fondov a o zmene a doplnení niektorých zákonov v znení neskorších predpisov.

Účastníkom, ktorí sú zapojení do národného projektu Digitálna transformácia vzdelávania a školy, je vzdelávanie v plnej výške hrazené z prostriedkov Európskeho sociálneho fondu (ESF+) v rámci Programu Slovensko.

d) podmienky ukončenia vzdelávania

Spôsob ukončovania inovačného vzdelávania podľa § 56 odsek 1 zákona č. 138/2019 Z. z. o pedagogických zamestnancoch a odborných zamestnancoch a o zmene a doplnení niektorých zákonov bude formou záverečnej prezentácie pred trojčlennou skúšobnou komisiou, ktorej predsedu a ďalších členov vymenuje štatutárny orgán poskytovateľa.

Požiadavky na ukončenie:

- absolvovanie najmenej 80% stanoveného počtu hodín vyučovaných prezenčnou formou;
- vypracovanie a odovzdanie všetkých výstupov dištančnej formy vzdelávania, formulovaných v obsahu vzdelávania, tematický celok 1, 2, 3;
- vypracovanie a pred skúšobnou komisiou obhájenie záverečnej prezentácie.

	<i>Záverečná prezentácia</i> reprezentuje úroveň vo vzdelávacom programe získaných vedomostí a zručností účastníka. Záverečná prezentácia bude zameraná na vytvorenie a prezentovanie e-portfólia s výstupmi vzdelávania zacielených na predostretie možností využitia vlastných metodických postupov na rozvoj vizuálnej gramotnosti a digitálnej gramotnosti detí/žiakov vo vzdelávacej oblasti Umenie a kultúra/Výtvarná výchova, a to vo formáte A4, textový editor (.pdf alebo MS Word) a tiež formou prezentačného softvéru. Obrazová dokumentácia a vlastné vizuálne riešenia sú povinnou súčasťou textových častí. E-portfólio budú teda tvoriť výstupy v rámci vzdelávania, formulované v bode Zadanie dištančnej úlohy č. 1, 2 a 3. Záverečná prezentácia bude tvoriť komplexný výstup získaných poznatkov a zručností. Záverečná prezentácia musí byť originálna, vytvorená autorom pri dodržaní pravidiel práce s informačnými zdrojmi, nesmie mať charakter plagiátorstva, nesmie narúšať autorské práva iných autorov.
Odtlačok pečiatky poskytovateľa a podpis štatutárneho zástupcu	UNIVERZITA KOMENSKÉHO V BRATISLAVE Šafárikovo nám. 6 P.O.BOX 440 814 99 BRATISLAVA 1 - 1 -  prof. JUDr. Marek Števček, DrSc. rektor