

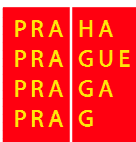
## EVALUAČNÍ ZPRÁVA PROJEKTU ARTLINK (ARTCROSSING)<sup>1</sup>

Vypracoval Luboš Lisner

---

<sup>1</sup> Projekt nese oficiální název ArtLink, ve styku s veřejností byl však výhradně prezentován jako ArtCrossing a to z důvodu možné záměny názvu projektu s firmou ArtLink.

**TENTO PROJEKT JE SPOLUFINANCOVÁN EVROPSKÝM SOCIÁLNÍM FONDEM,  
STÁTNÍM ROZPOČTEM ČESKÉ REPUBLIKY A ROZPOČTEM HLAVNÍHO MĚSTA  
PRAHY**



## 1. ÚVOD

V letech 2006 až 2008 realizovalo Lektorské oddělení Sbirky moderního a současného umění projekt ArtCrossing – multimediální vzdělávací projekt pro žáky, studenty a učitele. Projekt byl spolufinancován Evropským sociálním fondem, státním rozpočtem České republiky a rozpočtem hlavního města Prahy.

Cílem projektu bylo přispět ke zkvalitnění základního a středního vzdělávání v oblasti rozvíjení informační gramotnosti, klíčových kompetencí a kreativity žáků, studentů a pedagogů při výuce výtvarné a hudební výchovy.

K naplnění cílů projektu bylo vyvinuto a vzniklo:

- **šest multimediálních vzdělávacích programů – tvůrčích děl** pro žáky ZŠ a studenty SŠ realizovaných v expozicích moderního a současného umění. Autory těchto programů jsou významní současní umělci a umělkyně Pavel Mrkus, Radka Müllerová, Pavel Ryška, Matěj Smetana, Michaela Thelenová a Petra Vargová.

**programy pro základní školy:**

Digitální hrátky a záludnosti interpretace  
Umění (v) pohybu  
Moje místo

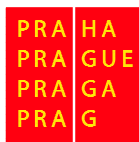
**programy pro střední školy:**

3007 - blízká budoucnost  
Animovaný film a minimalistické sklony  
Zvuk v umění

- **e-learningové kurzy „Chytání vzpomínek“** pro žáky ZŠ a studenty SŠ. Autorkou kurzů je pedagožka Anna Babanová a autorkou animací a grafického návrhu je umělkyně Sylva Francová. Chytání vzpomínek se vztahuje k dílu současné umělkyně Pavly Scerankové.
- **multimediální ateliér** s 16 pracovními počítačovými stanicemi, vybavený digitálními fotoaparáty, diktafony, dataprojektorem a dalšími informačními technologiemi.
- **akreditované vzdělávací semináře pro pražské pedagogy** s názvem Tvůrčí využití ICT ve výuce výtvarné a hudební výchovy
- **odborná publikace** ICT a současné umění ve výuce – inspirace pro pedagogy výtvarné, hudební a mediální výchovy
- **prezenční knihovna** se zahraniční pedagogickou literaturou.

Tyto výstupy jsou podrobně představeny v publikaci ICT a současné umění ve výuce – inspirace pro pedagogy výtvarné, hudební a mediální výchovy a v dalších pracovních materiálech uložených v archivu Národní galerie. Tato studie se zaměřuje na hodnocení výsledků projektu.

**TENTO PROJEKT JE SPOLUFINANCOVÁN EVROPSKÝM SOCIÁLNÍM FONDEM,  
STÁTNÍM ROZPOČTEM ČESKÉ REPUBLIKY A ROZPOČTEM HLAVNÍHO MĚSTA  
PRAHY**



## 2. EVALUACE PROJEKTU ARTCROSING

Evaluace je podmínkou úspěšné realizace projektu i následných navazujících aktivit. Smyslem evaluace je nejen vyhodnocení úspěšnosti projektu, ale také aktuální korekce probíhajících činností. Nejde tedy o jednorázovou akci, nýbrž o **proces**, který zahrnuje:

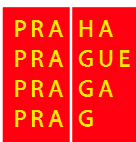
- Přípravu
  - Identifikace cílů (čeho chceme v rámci projektu dosáhnout)
  - Stanovení kritérií (podle čeho budeme hodnotit dosažení jednotlivých cílů)
  - Vytvoření evaluačních nástrojů pro jednotlivé cílové skupiny (jakými metodami a technikami budeme získávat potřebné informace)
- Realizaci
  - Sběr dat (realizace šetření prostřednictvím evaluačních nástrojů)
  - Vyhodnocení dat (posouzení úspěšnosti projektu vzhledem k jeho cílům)
  - Korekce probíhajících činností a doporučení pro navazující aktivity nebo podobné projekty

Evaluace projektu ArtCrossing byla započata přednáškou s následným workshopem, kterých se zúčastnili tvůrci projektu a jejich spolupracovníci. Projektový tým si tehdy mimo jiné ujasnil, k čemu je evaluace dobrá:

- k zjištění, zda projekt splnil své cíle
  - co konkrétně přinese projekt žákům? (znalosti, dovednosti a postoje)
  - co konkrétně přinese projekt škole? (dovednosti pedagogů, transfer do ŠVP)
  - jak se podařilo projekt zorganizovat? (časové nároky, personální požadavky, materiálně-technické zázemí, metody a formy práce)
- k získání objektivní zpětné vazby
- k cílené korekci jednotlivých aktivit
- k posouzení vlastních kompetencí
- k získání více úhlů pohledu na projekt a jeho výsledky
- k získání podkladů pro prezentaci projektu
- k získání informací pro přípravu dalších projektů

Z výše uvedených očekávání vyplynuly zásady pro přípravu evaluace projektu ArtCrossing:

- *evaluaci je třeba zaměřit na cíle projektu i osobní očekávání jednotlivých aktérů*
- *je třeba využívat zpětné vazby od všech zúčastněných stran*
- *je třeba vytvořit takové evaluační nástroje, které nám přinesou konkrétní a využitelné informace*
- *je třeba konkretizovat efekt projektu pro žáky i pedagogy a poté určit, jak tuto „přidanou hodnotu“ monitorovat*



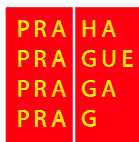
### 3. CÍLE PROJEKTU

Cíle byly identifikovány na základě oficiálních dokumentů, které se k projektu vztahovaly (zejména projektový záměr).

Pro potřeby evaluace byly cíle projektu ArtCrossing stanoveny v následující struktuře:

- Cíle projektu z hlediska žáků a studentů
  - Rozvíjet klíčové kompetence žáků
    - kompetence komunikativní
    - kompetence sociální a personální
  - Rozvíjet informační gramotnost žáků
  - Rozvíjet kreativitu žáků
  - Podpořit zájem žáků o ICT a e-learning
  - Přispět k většímu porozumění žáků modernímu a současnému umění
- Cíle z hlediska pedagogických pracovníků
  - Podpořit využívání ICT ve výuce výtvarné a hudební výchovy
  - Podpořit využívání e-learningu coby vyučovací metody
  - Rozšířit odbornou kvalifikaci pedagogických pracovníků

Vzhledem k těmto cílům byly voleny další postupy a metody evaluace.



#### 4. KRITÉRIA KVALITY PRO POTŘEBU EVALUACE PROJEKTU

Jedním z nejdůležitějších závěrů workshopu k evaluaci projektu byla identifikovaná potřeba konkretizovat efekt projektu pro žáky i pedagogy. Spolu s tvůrci projektu a jejich spolupracovníky byly konkretizovány cíle projektu z hlediska žáků a studentů. Konkretizované cíle (očekávané efekty projektu) byly formulovány činnostně (tj. přímým popisem znalostí, dovedností a postojů žáků a studentů). Vzhledem ke své konkrétnosti a uchopitelnosti mohly očekávané efekty projektu následně plnit funkci kritérií kvality, která jsou hodnotitelná (na rozdíl od obecných cílů projektu).

Vztah kritérií kvality a cílů projektu je uveden v následující tabulce.

<b>Očekávané efekty projektu u žáka základní školy:</b>	<b>Vazba na cíle projektu</b>
Interpretuje vizuálně obrazné vyjádření	Rozvíjení kompetence komunikativní
Domlouvá se s ostatními, participuje na činnosti skupiny, své názory podkládá argumenty	Rozvíjení kompetence sociální a personální
Dokáže určit (popsat, definovat) rozdíl mezi klasickou a digitální fotografií	Rozvíjení informační gramotnosti
Nastavuje základní funkce na digitálním fotoaparátu	
Zpracovává fotografie v PC	
Rozhoduje se pro objekt a formu tvorby	Rozvíjení kreativity
Interpretuje vizuálně obrazné vyjádření	Rozvíjení porozumění modernímu a současnému umění
Projevuje zájem vracet se k tématu nebo k podobně laděným činnostem	Podpora zájmu o ICT a e-learning
Považuje ICT za regulární prostředek pro vizuálně obrazné vyjádření, uvědomuje si jeho výhody	
<b>Očekávané efekty projektu u žáka střední školy:</b>	<b>Vazba na cíle projektu</b>
Uvědomuje si místo výtvarného umění v obecné vizuální kultuře	Rozvíjení kompetence komunikativní
Interpretuje vizuálně obrazné vyjádření	
Diskutuje o vizuálně obrazném vyjádření	
Chápe komunikační potenciál umění	
Spolupracuje na tvorbě i prezentaci vizuálně obrazného vyjádření	Rozvíjení kompetence sociální a personální
Ovládá dané (...) techniky	Rozvíjení informační gramotnosti
Účelně využívá vizuálně obrazné prostředky ICT pro vyjádření svého záměru	Rozvíjení kreativity
Orientuje se v pojmech současné/moderní umění	Rozvíjení porozumění modernímu a současnému umění
Zaujímá postoj k současnému umění, svoje názory podkládá promyšlenými argumenty	
Má chuť dále se věnovat umělecké tvorbě (nebo tematické) na PC	Podpora zájmu o ICT a e-learning
Považuje ICT za regulární prostředek pro vizuálně obrazné vyjádření, uvědomuje si jeho výhody	

**TENTO PROJEKT JE SPOLUFINANCOVÁN EVROPSKÝM SOCIÁLNÍM FONDEM, STÁTNÍM ROZPOČTEM ČESKÉ REPUBLIKY A ROZPOČTEM HLAVNÍHO MĚSTA PRAHY**



## 5. METODOLOGIE EVALUACE A EVALUAČNÍ NÁSTROJE

Evaluační nástroje byly vytvořeny s respektem ke kritériím kvality (viz kapitola 3). Některá kritéria však musela být přizpůsobena realitě získávání dat, a tak např. při vyhodnocování podpory zájmu žáků o ICT a e-learning nebylo monitorováno reálné navrácení se žáků k prožitým činnostem nebo tématům, nýbrž úroveň jejich zaujetí (výhodiskem byl předpoklad, že pozitivní zaujetí žáků programem významně utváří jejich vztah k použitým prostředkům ICT).

Co se týká metodologie, základem se staly explorační metoda (dotazování) a behaviorální metoda (řízené pozorování), které byly doplněny prvky ratingu (posuzovací škály) a sémantického diferenciálu (škálování mezi dvěma póly – v případě projektu ArtCrossing nebyly póly tvořeny adjektivy, nýbrž symboly).

Vzhledem ke skutečnosti, že předmětem výzkumu byly často skutečnosti, které jsou hypotetickými konstrukty (nedají se přesně změřit, dají se pouze odvodit), nebylo evaluační šetření pojato jednostranně jako výzkum s následnou kvantitativní analýzou dat. Mnohé položky poskytovaly možnost velmi otevřeného sdělení, bez ambice statistického zpracování četnosti výskytu a následného rozdělení respondentů do názorových skupin. Naopak - účelem zpracování takových položek bylo získat přehled o aktuální přidané hodnotě, vyjádřené výpovědí různých aktérů.

Pro evaluaci projektu ArtCrossing byly použity následující **evaluační nástroje**:

- Dotazník pro žáky / studenty
- Formulář pro reflexi spolupracujícího umělce / galerijního pedagoga
- Záznam z pozorování
- Dotazník pro učitele - „ArtCrossing ve školní praxi“

Další důležité informace přinesly:

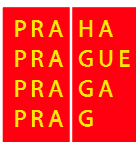
- Obsahová analýza jednotlivých programů z hlediska podpory rozvíjení klíčových kompetencí
- Zpětné vazby ze semináře pro učitele
- Otázky pro vyučující pedagogy „Hodnocení e-learningového kurzu Chytání vzpomínek“

Ukázky stěžejních evaluačních nástrojů jsou přílohami evaluační zprávy.

### **Dotazník pro žáky / studenty**

- Dotazník byl určen žákům a studentům, kteří právě absolvovali některý z programů projektu. Pokud se žáci zúčastnili více programů, vyplňovali vždy nový dotazník.
- Pro získání informací o podpoře zájmu žáků o ICT byla zvolena posuzovací škála, na které respondenti vyznačili své zaujetí právě ukončeným programem („Jak zajímavá pro tebe byla dnešní činnost?“). Škála pro respondenty nebyla kategorizována, respondenti vyznačili svůj dojem na úsečku mezi dvěma symboly. Kategorizace proběhla až následně, při vyhodnocování získaných dat (1 – velice zajímavá, 2 – spíše zajímavá, 3 – spíše nezajímavá, 4 – nezajímavá).

**TENTO PROJEKT JE SPOLUFINANCOVÁN EVROPSKÝM SOCIÁLNÍM FONDĚM, STÁTNÍM ROZPOČTEM ČESKÉ REPUBLIKY A ROZPOČTEM HLAVNÍHO MĚSTA PRAHY**



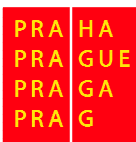
- Pro získání informací o rozvíjení informační gramotnosti byla zvolena otázka „Naučil(a) ses dnes něco nového na PC?“ (v některých programech navíc „s digitálním fotoaparátem“), která poskytovala možnost výběru ze tří odpovědí. Pokud byla zvolena odpověď „ano“, následoval konkrétní popis přidané hodnoty pro kvalitativní analýzu.
- Pro získání informací o porozumění žáků modernímu a současnému umění byla zvolena otevřená otázka „Co sis dnes uvědomil(a) ohledně výtvarného umění?“.

### **Formulář pro reflexi spolupracujícího umělce / galerijního pedagoga**

- Formulář byl určen umělci, který danou aktivitu koncipoval a vedl, a spolupracujícímu galerijnímu pedagogovi, který se podílel na lektorské činnosti.
- Pro získání informací o podpoře zájmu žáků o ICT byla zvolena posuzovací škála, na které respondenti vyznačili své mínění o zaujetí žáků/studentů právě ukončeným programem („Jak byla podle Vás dnešní činnost pro žáky zajímavá?“). Škála pro respondenty nebyla kategorizována, respondenti vyznačili svůj dojem na úsečku mezi dvěma symboly. Kategorizace proběhla až následně, při vyhodnocování získaných dat (1 – velice zajímavá, 2 – spíše zajímavá, 3 – spíše nezajímavá, 4 – nezajímavá). Tato položka obsahově souvisí s obdobnou položkou v dotazníku pro žáky / studenty – slouží k porovnání dojmu vedoucího aktivity s míněním účastníků aktivity.
- Pro získání informací o rozvíjení informační gramotnosti byla zvolena otázka „Jak žáci zvládali úkoly po technické stránce?“, která poskytovala možnost výběru ze čtyř škálovitě koncipovaných odpovědí s možností volného upřesnění. Smyslem této otázky bylo ověření případných problémů se srozumitelností pokynů nebo s příliš rychlým tempem (souvislost s odpovědí „Ne, protože činnosti s PC na mě byly příliš rychlé nebo jsem dobře nerozuměl(a) pokynům“ u položky „Naučil(a) ses dnes něco nového na PC?“ v dotazníku žákům / studentům).
- Pro získání informací o rozvíjení klíčových kompetencí žáků byly zvoleny otázky „Dokázali žáci srozumitelně představit a zdůvodnit svůj tvůrčí záměr?“ (+ v pilotním ověřování evaluačních nástrojů navíc otázka „Dokázali žáci interpretovat vizuálně obrazné vyjádření?“) s možností čtyř škálovitě koncipovaných odpovědí a „Jak žáci spolupracovali na tvorbě a prezentaci vizuálně obrazného vyjádření?“ s možností tří škálovitě koncipovaných odpovědí.

### **Záznam z pozorování**

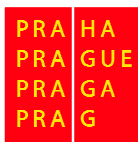
- Formulář byl určen hodnotiteli, který se činností účastnil pouze jako pozorovatel.
- Pro získání informací o podpoře zájmu žáků o ICT byla zvolena posuzovací škála, na které respondenti vyznačili své mínění o zaujetí žáků/studentů právě ukončeným programem („Jak byla podle Vás dnešní činnost pro žáky zajímavá?“). Škála pro respondenty nebyla kategorizována, respondenti vyznačili svůj dojem na úsečku mezi dvěma symboly. Kategorizace proběhla až následně, při vyhodnocování získaných dat (1 – velice zajímavá, 2 – spíše zajímavá, 3 – spíše nezajímavá, 4 – nezajímavá). Tato položka obsahově souvisí s obdobnou položkou v dotazníku pro žáky / studenty – slouží k porovnání dojmu pozorujícího s míněním účastníků aktivity.



- Pro získání informací o rozvíjení informační gramotnosti byla zvolena otázka „Jak žáci zvládali úkoly po technické stránce?“, která poskytovala možnost výběru ze čtyř škálovitě koncipovaných odpovědí s možností volného upřesnění. Smyslem této otázky bylo systematické zachycení případných problémů se srozumitelností pokynů nebo s příliš rychlým tempem (souvislost s odpovědí „Ne, protože činnosti s PC na mě byly příliš rychlé nebo jsem dobře nerozuměl(a) pokynům“ u položky „Naučil(a) ses dnes něco nového na PC?“ v dotazníku žákům / studentům).
- Pro získání informací o rozvíjení klíčových kompetencí žáků byly zvoleny otázky „Dokázali žáci srozumitelně představit a zdůvodnit svůj tvůrčí záměr?“ s možností čtyř škálovitě koncipovaných odpovědí a „Jak žáci spolupracovali na tvorbě a prezentaci vizuálně obrazného vyjádření?“ s možností tří škálovitě koncipovaných odpovědí.
- Pro získání informací o rozvíjení kreativity žáků byla zvolena relativně otevřená otázka „Které tvořivé momenty (z hlediska činnosti žáků) se v průběhu lekce vyskytly?“ Relativita otevřenosti otázky byla zapříčiněna výčtem typů zaznamenaných situací (při jakých činnostech mohli žáci uplatnit svoji originalitu, fantazii či intuici, nebo stáli před volbou různých postupů či řešení, nebo se museli adaptovat na novou situaci či problém).
- Záznam z pozorování obsahoval ještě další 3 položky, které nesměřovaly přímo k cílům projektu ArtCrossing. Jejich smyslem bylo identifikovat případné didaktické problémy v oblasti motivace, komunikace a efektivity zadávání úkolů.

#### **Dotazník pro učitele „ArtCrossing ve školní praxi“**

- Dotazník byl určen učitelům výtvarné a hudební výchovy, jejichž žáci se zúčastnili některého z programů projektu ArtCrossing. Kromě této cílové skupiny byl dotazník zaslán též účastníkům semináře pro pedagogy.
- Pro získání informací o Podpoře využívání ICT ve výuce hudební a výtvarné výchovy byla zvolena otázka „Jak jste využil(a) aktivity navštíveného programu (nebo jim podobné) ve své výuce?“ s možností čtyř různých odpovědí, které mohly být označeny i současně. U každé z možností odpovědi byli respondenti žádáni o upřesnění.



## 6. ZÍSKANÁ DATA A INFORMACE

### 6.1. Rozvíjení klíčových kompetencí žáků - kompetence komunikativní

Kvantitativní výzkumná data:

*Formulář pro reflexi spolupracujícího umělce, Formulář pro reflexi galerijního pedagoga, Záznam z pozorování:*

<b>Dokázali žáci srozumitelně představit a zdůvodnit svůj tvůrčí záměr?</b>	<b>Digitální hrátky</b>		<b>Umění (v) pohybu</b>	
Rozhodně ANO	3	21%	4	21%
Spíše ano	8	<b>57%</b>	8	<b>42%</b>
Spíše ne	3	21%	7	37%
Rozhodně NE	0	0%	0	0%
<b>Počet odpovědí</b>	<b>14</b>	100%	<b>19</b>	100%

*Poznámka: vzhledem k obsahu programu „Moje místo“ (resp. způsobu prezentace výsledků práce) nebyly skutečnosti týkající se tohoto kritéria zjišťovány sběrem dat pro kvantitativní analýzu.*

<b>Dokázali studenti srozumitelně představit a zdůvodnit svůj tvůrčí záměr?</b>	<b>Blízká budoucnost</b>		<b>Animovaný film</b>		<b>Zvuk v umění</b>	
Rozhodně ANO	2	22%	10	45%	7	<b>50%</b>
Spíše ano	6	<b>67%</b>	11	<b>50%</b>	5	36%
Spíše ne	1	11%	1	5%	2	14%
Rozhodně NE	0	0%	0	0%	0	0%
<b>Počet odpovědí</b>	<b>9</b>	100%	<b>22</b>	100%	<b>14</b>	100%

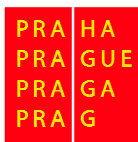
Kvalitativní výzkumné informace:

*Obsahová analýza jednotlivých programů z hlediska podpory rozvíjení klíčových kompetencí:*

- Schopnost porozumět uměleckému dílu, komunikovat uměleckými prostředky a komunikovat o umění je v rámci programů projektu ArtCrossing rozvíjena mnoha příležitostmi a důsledným podněcováním:
  - k interpretaci uměleckého díla
  - k prezentaci a zdůvodňování vlastního uměleckého záměru žáků.

### 6.2. Rozvíjení klíčových kompetencí žáků - kompetence sociální a personální

**TENTO PROJEKT JE SPOLUFINANCOVÁN EVROPSKÝM SOCIÁLNÍM FONDEM, STÁTNÍM ROZPOČTEM ČESKÉ REPUBLIKY A ROZPOČTEM HLAVNÍHO MĚSTA PRAHY**



Kvantitativní výzkumná data:

*Formulář pro reflexi spolupracujícího umělce, Formulář pro reflexi galerijního pedagoga, Záznam z pozorování:*

<b>Jak žáci spolupracovali na tvorbě a prezentaci vizuálně obrazného vyjádření?</b>	<b>Digitální hrátky</b>	
Většinou se všichni členové týmu podíleli na práci skupiny přibližně stejným dílem.	15	<b>83%</b>
Většinou udělal jeden člen týmu podstatnou část práce za ostatní.	3	17%
Většinou se nedokázali dohodnout a pracovali víceméně individuálně.	0	0%
<b>Počet odpovědí</b>	<b>18</b>	<b>100%</b>

*Poznámka: data pro kvantitativní analýzu byla získávána pouze při pilotním ověření evaluačních nástrojů - ukázalo se, že relevantním nástrojem pro zhodnocení tohoto cíle je obsahová analýza jednotlivých programů z hlediska podněcování žáků a studentů ke spolupráci.*

Kvalitativní výzkumné informace:

*Obsahová analýza jednotlivých programů z hlediska podpory rozvíjení klíčových kompetencí:*

- Schopnost spolupráce je v rámci programů projektu ArtCrossing rozvíjena využitím všech příležitostí pro začlenění týmové práce jako základní organizační formy aktivit při tvorbě nebo prezentaci uměleckého díla.

**6.3. Rozvíjení informační gramotnost žáků**

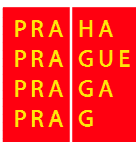
Kvantitativní výzkumná data:

*Formulář pro reflexi spolupracujícího umělce, Formulář pro reflexi galerijního pedagoga, Záznam z pozorování:*

<b>Jak žáci zvládali úkoly po technické stránce?</b>	<b>Digitální hrátky</b>		<b>Umění (v) pohybu</b>		<b>Moje místo</b>	
Bylo to pro ně příliš jednoduché.	0	0%	0	0%	2	10%
Museli se snažit, ale drtivá většina neměla se zvládnutím problém.	14	<b>100%</b>	18	<b>86%</b>	19	<b>90%</b>
Zvládali pouze někteří, ostatní většinou se zásadní dopomocí.	0	0%	3	14%	0	0%
Drtivá většina žáků nezvládala nebo nerozuměla.	0	0%	0	0%	0	0%
<b>Počet odpovědí</b>	<b>14</b>	<b>100%</b>	<b>21</b>	<b>100%</b>	<b>21</b>	<b>100%</b>

<b>Jak studenti zvládali úkoly</b>	<b>Blízká budoucnost</b>	<b>Animovaný film</b>	<b>Zvuk v umění</b>
------------------------------------	--------------------------	-----------------------	---------------------

**TENTO PROJEKT JE SPOLUFINANCOVÁN EVROPSKÝM SOCIÁLNÍM FONDĚM, STÁTNÍM ROZPOČTEM ČESKÉ REPUBLIKY A ROZPOČTEM HLAVNÍHO MĚSTA PRAHY**



<b>po technické stránce?</b>						
Bylo to pro ně příliš jednoduché.	0	0%	0	0%	2	13%
Museli se snažit, ale drtivá většina neměla se zvládnutím problém.	11	<b>85%</b>	18	<b>95%</b>	12	<b>80%</b>
Zvládali pouze někteří, ostatní většinou se zásadní dopomocí.	2	15%	1	5%	1	7%
Drtivá většina studentů nezvládala nebo nerozuměla.	0	0%	0	0%	0	0%
<b>Počet odpovědí</b>	<b>13</b>	100%	<b>19</b>	100%	<b>15</b>	100%

*Dotazník pro žáky, Dotazník pro studenty:*

<b>Naučil ses dnes něco nového na PC?</b>	<b>Digitální hrátky</b>		<b>Umění (v) pohybu</b>		<b>Moje místo</b>	
ANO	70	<b>64%</b>	435	<b>88%</b>	57	<b>79%</b>
NE, protože jsem již vše uměl	36	33%	42	9%	11	15%
NE, protože činnosti s PC na mě byly příliš rychlé nebo jsem dobře nerozuměl pokynům	4	4%	16	3%	4	6%
<b>Počet odpovědí</b>	<b>110</b>	100%	<b>493</b>	100%	<b>72</b>	100%

<b>Naučil ses dnes něco nového na PC?</b>	<b>Animovaný film</b>		<b>Zvuk v umění</b>	
ANO	121	<b>64%</b>	37	<b>97%</b>
NE, protože jsem již vše uměl	61	32%	1	3%
NE, protože činnosti s PC na mě byly příliš rychlé nebo jsem dobře nerozuměl pokynům	6	3%	0	0%
<b>Počet odpovědí</b>	<b>188</b>	100%	<b>38</b>	100%

*Poznámka: program „Blízká budoucnost“ byl realizován pouze s pilotními školami, jejichž žáci vyplňovali dotazníky, ve kterých byly položky ohledně přidané hodnoty v oblasti informační gramotnosti koncipovány jako otevřené otázky – tj. získaná data byla kvalitativní povahy.*

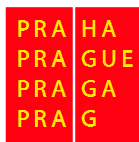
#### Kvalitativní výzkumné informace:

*Dotazník pro žáky, Dotazník pro studenty – nejfrekventovanější odpovědi:*

Co nového (z oblasti ICT) se účastníci programů naučili?

- Pracovat v nových programech (GIMP, ArKaos, Audacity, VirtualDub, Movie Maker)
- Propojit fotoaparát s PC (stahování dat)
- Fotit se stativem
- Pracovat se scannerem
- Pracovat s diktafonem

**TENTO PROJEKT JE SPOLUFINANCOVÁN EVROPSKÝM SOCIÁLNÍM FONDĚM, STÁTNÍM ROZPOČTEM ČESKÉ REPUBLIKY A ROZPOČTEM HLAVNÍHO MĚSTA PRAHY**



- Vytvářet hudební doprovod
- Pracovat s animací
- Vytvářet internetové stránky
- Ukládat zvukovou stopu

#### 6.4. Rozvíjení kreativity žáků

Kvalitativní výzkumné informace:

*Záznam z pozorování* – nejfrekventovanější odpovědi:

Situace, při kterých měli žáci/studenti příležitost uplatnit svoji originalitu, fantazii, intuici, možnost rozhodnout se...

- Získávání vlastního materiálu (focení v expozici, vlastní výběr místa v expozici)
- Hledání paralel (obraz, hudba, film, stavba, materiál)
- Spojování různých prostředků pro umělecké vyjádření (hudba, film)
- Hledání vlastní/společné cesty (při plnění úkolu ve skupině)
- Tvorba kompilací (zvuky)
- Odpovědi na otevřené otázky
- Osobitá interpretace uměleckého díla

#### 6.5. Podpora zájmu žáků o ICT a e-learning

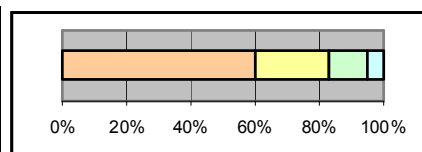
Kvantitativní výzkumná data:

*Dotazník pro žáky (žáci), Dotazník pro studenty (studenti), Formulář pro reflexi spolupracujícího umělce, Formulář pro reflexi galerijního pedagoga, Záznam z pozorování (ostatní):*

Jak zajímavá byla dnešní činnost? (hodnocení)	
113-150 mm zleva	velmi zajímavá
76-112 mm zleva	spíše zajímavá
38-75 mm zleva	spíše nezajímavá
0-37 mm zleva	nezajímavá

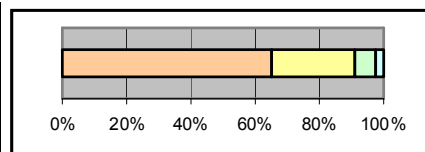
Grafy u tabulek jsou vizualizací procentuálního rozložení odpovědí žáků nebo studentů.

DIGITÁLNÍ HRÁTKY	žáci	ostatní	žáci	ostatní
velmi zajímavá	125	14	60%	74%
spíše zajímavá	48	5	23%	26%
spíše nezajímavá	25	0	12%	0%
nezajímavá	10	0	5%	0%
počet odpovědí	208	19	100%	100%

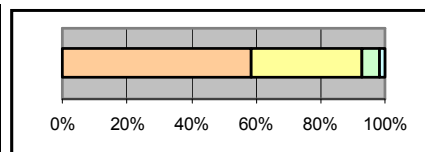


**TENTO PROJEKT JE SPOLUFINANCOVÁN EVROPSKÝM SOCIÁLNÍM FONDEM, STÁTNÍM ROZPOČTEM ČESKÉ REPUBLIKY A ROZPOČTEM HLAVNÍHO MĚSTA PRAHY**

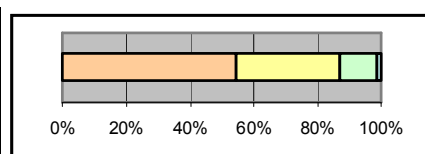
UMĚNÍ (V) POHYBU	žáci	ostatní	žáci	ostatní
velmi zajímavá	356	17	<b>65%</b>	<b>74%</b>
spíše zajímavá	140	5	26%	22%
spíše nezajímavá	37	1	7%	4%
nezajímavá	12	0	2%	0%
<b>počet odpovědí</b>	<b>545</b>	<b>23</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>



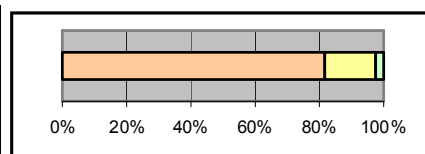
MOJE MÍSTO	žáci	ostatní	žáci	ostatní
velmi zajímavá	80	19	<b>58%</b>	<b>86%</b>
spíše zajímavá	47	3	34%	14%
spíše nezajímavá	8	0	6%	0%
nezajímavá	2	0	1%	0%
<b>počet odpovědí</b>	<b>137</b>	<b>22</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>



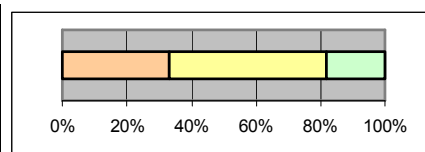
BLÍZKA BUDOUCNOST	studenti	ostatní	studenti	ostatní
velmi zajímavá	33	7	<b>54%</b>	<b>78%</b>
spíše zajímavá	20	1	33%	11%
spíše nezajímavá	7	1	11%	11%
nezajímavá	1	0	2%	0%
<b>počet odpovědí</b>	<b>61</b>	<b>9</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>



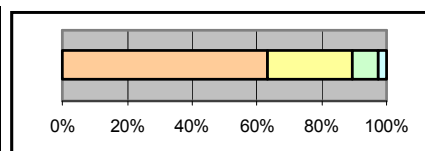
ANIMOVANÝ FILM	studenti	ostatní	studenti	ostatní
velmi zajímavá	171	16	<b>82%</b>	<b>80%</b>
spíše zajímavá	33	4	16%	20%
spíše nezajímavá	5	0	2%	0%
nezajímavá	0	0	0%	0%
<b>počet odpovědí</b>	<b>209</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>



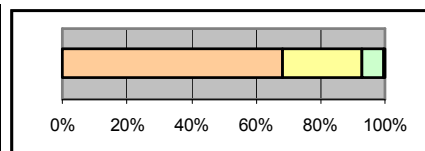
ZVUK V UMĚNÍ	studenti	ostatní	studenti	ostatní
velmi zajímavá	18	12	33%	<b>80%</b>
spíše zajímavá	27	3	<b>49%</b>	20%
spíše nezajímavá	10	0	18%	0%
nezajímavá	0	0	0%	0%
<b>počet odpovědí</b>	<b>55</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>



SOUHRN ZS	žáci	ostatní	žáci	ostatní
velmi zajímavá	561	50	<b>63%</b>	<b>78%</b>
spíše zajímavá	235	13	26%	20%
spíše nezajímavá	70	1	8%	2%
nezajímavá	24	0	3%	0%
<b>počet odpovědí</b>	<b>890</b>	<b>64</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>



SOUHRN SS	studenti	ostatní	studenti	ostatní
velmi zajímavá	222	35	<b>68%</b>	<b>80%</b>
spíše zajímavá	80	8	25%	18%
spíše nezajímavá	22	1	7%	2%
nezajímavá	1	0	0%	0%
<b>počet odpovědí</b>	<b>325</b>	<b>44</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>

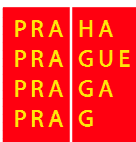


### Kvalitativní výzkumné informace:

#### E-LEARNING: Chytání vzpomínek

*Dotazník pro žáky, Dotazník pro studenty* – vybrané autentické odpovědi, které odpovídaly nejčastěji vyjádřeným stanoviskům

**TENTO PROJEKT JE SPOLUFINANCOVÁN EVROPSKÝM SOCIÁLNÍM FONDĚM, STÁTNÍM ROZPOČTEM ČESKÉ REPUBLIKY A ROZPOČTEM HLAVNÍHO MĚSTA PRAHY**



Jak zajímavé byly činnosti

- pro žáky základních škol:
  - Bylo to velmi poučné
  - Ze začátku mě to bavilo, těšila jsem se, co z toho vznikne, a potom, co mi nešly vymazat některé obrázky, mě to naštvalo
  - Bylo to zajímavé, nikdy by mě nenapadlo, z čeho všeho se dá vytvářet umění
  - Takovéhle oživení výuky by mohlo být častěji
  - Zajímavý pro mě byl pouze videoart
  - Ani ne
- pro studenty středních škol:
  - Až na problém s programem samotným to bylo fajn
  - Práce s programem byla jednoduchá, přehledná
  - Zajímavá, ale zmatená

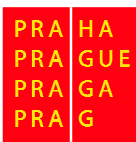
## 6.6. Věšší porozumění žáků modernímu a současnému umění

Kvalitativní výzkumné informace:

*Dotazník pro žáky, Dotazník pro studenty – vybrané autentické odpovědi*

- Co si uvědomili žáci ZŠ ve spojitosti s výtvarným uměním?
  - Výtvarné umění není jenom kreslení na papír, nemusí to být pouze obrazy
  - Umění je velice zajímavé
  - Umění lze propojit s moderní technikou
  - Je složité opravdu porozumět umění
  - Uvědomil jsem si, jak se výtvarné umění postupem času mění
  - Umění je velmi rozmanité, má mnoho podob, má hodně možností
  - Uvědomil jsem si, že se dají styly umění slučovat
  - Není hlavní, jak obraz vypadá, ale co tím chtěl autor říci
  - Nic
  - Uvědomil jsem si, že obrazy mají i svoji duši
  - Uvědomil jsem si, že film nemusí mít děj
  - Uvědomila jsem si, že mohou být i obrazy, které nic nezobrazují
  - V popise obrazu mohu popsat to, co cítím – nejen vizuální stránku
  - Umění se dá pojmout i prakticky – nejen teoreticky
  - Uměleckým dílem může být jakákoliv věc
  - Umění dokáže opravdu unavit
  - Já dávám přednost sportu
  - Uvědomila jsem si, že je těžké mluvit o umění
  - Bylo to pro mě nové
  - Že je všude kolem nás a měli bychom si ho všimnout
  - Že mám na něj talent

**TENTO PROJEKT JE SPOLUFINANCOVÁN EVROPSKÝM SOCIÁLNÍM FONDEM,  
STÁTNÍM ROZPOČTEM ČESKÉ REPUBLIKY A ROZPOČTEM HLAVNÍHO MĚSTA  
PRAHY**



- Co si uvědomili studenti SŠ ve spojitosti s výtvarným uměním?
  - Uvědomila jsem si, že PC může být výtvarným prostředkem
  - Uvědomil jsem si, že proces výroby uměleckého díla závisí na okolnostech, nejen na talentu a nápadu
  - V umění je vše možné
  - Co je umělecké dílo? Proces nebo produkt?
  - Hranice představivosti a možností jsou v umění nekonečné
  - Uvědomila jsem si, že se dá zpracovat zdánlivě obyčejná věc
  - Chápu tu radost, když se člověk může uplatnit v umění
  - Přiblížila jsem se k nějakému dílu, aniž bych to věděla
  - Asi si to uvědomím až později
  - Je to dřina a obrovská radost zároveň
  - Existuje hodně variant umění
  - I moderní umění je umění
  - I socha může hrát
  - Zaujala mě kombinace zvuku v umění, které je obvykle zpracováváno vizuálně
  - Uvědomil jsem si, jaké jsou oblasti lidského vnímání
  - Každý se na umění kouká jinak
  - Nic
  - Je vidět i něco, co bez použití zvuku vidět není
  - Zvuk může vyjadřovat pohyb
  - Poprvé jsem si položil otázku, zdali je tvoření výtvarného díla i něco jiného než umění řemeslné
  - Toto není výtvarné umění

### 6.7. Podpora využívání ICT ve výuce výtvarné a hudební výchovy

Kvantitativní výzkumná data:

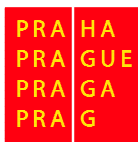
*Zpětné vazby ze semináře pro učitele:*

<b>Poznátky můžete využít v praxi</b>		
1 ( <i>málo</i> )	15	7%
2	27	12%
3	65	<b>28%</b>
4	60	<b>26%</b>
5 ( <i>velmi</i> )	63	<b>27%</b>
<b>Počet odpovědí</b>	<b>230</b>	<b>100%</b>

*Dotazník ArtCrossing ve školní praxi (dotazníky zaslány e-mailem, návratnost 27 %):*

**Jak jste využil(a) aktivity navštíveného programu (nebo jim podobné) ve své výuce?**

**TENTO PROJEKT JE SPOLUFINANCOVÁN EVROPSKÝM SOCIÁLNÍM FONDEM, STÁTNÍM ROZPOČTEM ČESKÉ REPUBLIKY A ROZPOČTEM HLAVNÍHO MĚSTA PRAHY**



Zrealizoval(a) jsem jednorázovou akci/projekt v naší škole.	6
Práce s ICT se stala součástí mé výuky.	5
Prozatím nijak, ale chystám se na to.	3
Žádným způsobem	1
<b>Počet dotazníků</b>	<b>12</b>

#### Kvalitativní výzkumné informace:

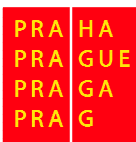
*Zpětné vazby ze semináře pro učitele* – vybrané autentické odpovědi, které odpovídaly nejčastěji vyjádřeným stanoviskům:

- Konkrétní poznatky účastníků semináře
  - existuje spojení výtvarného díla a zvuku
  - musím se zdokonalit v běžné uživatelské práci s ICT
  - seznámila jsem se s novým pojetím VV a HV
  - ujasnila jsem si pojmy
  - děkuji za nové nápady
  - navštívím se žáky NG - mohu si vyzkoušet to, na co škola prozatím nemá prostředky
  - práci se zvukem rozhodně uplatním ve výuce
  - Naučila jsem se pohlížet na ICT jako na výtvarný nástroj
  - Určitě mám inspiraci na mnoho let
  - Klíčové kompetence nejsou úplná blbost
  - Jde to - jen se nebát

*Dotazník ArtCrossing ve školní praxi* – vybrané autentické odpovědi:

- Jak pedagogové využili poznatky z jednotlivých programů v praxi?
  - Jednorázové akce
    - vytvořili jsme prezentace podobným způsobem jako video v kurzu
    - zpracování digitální fotografie na téma "Podoby mého Já"
    - vytvářeli jsme příběhy, které mohl zažít smyšlený pračlověk. Děti měly možnost kombinovat kresby, zdigitalizované kresby, obrázky z Google a dotvářely literárními příběhy s klíčovými slovy. Finále každý provedl podle možnosti v Power Pointu formou prezentace nebo vytištěním a uspořádáním textu a obrázků
    - Montáž - má zvířecí podoba
    - Animace z digitálních fotografií v 9.třídách, ve škole máme ale poze 2 foťáky, takže hodně záviselo na aktivitě žáků, zda si přinesou vlastní
    - teprve plánuji
    - stahovala jsem si program, ale neporadila jsem si s ním
  - Pravidelná součást výuky
    - témata "Animovaný film", "Hrátky s fotografií"

**TENTO PROJEKT JE SPOLUFINANCOVÁN EVROPSKÝM SOCIÁLNÍM FONDĚM, STÁTNÍM ROZPOČTEM ČESKÉ REPUBLIKY A ROZPOČTEM HLAVNÍHO MĚSTA PRAHY**



- zahájili jsme vlastní tvorbu animovaných filmíků, produkce dětí vzniká v učebně výtvarné výchovy vybavené počítačem, grafickými programy a interaktivní tabulí Smart
- téma „Průniky architektur“ - žáci kombinovali reprodukce středověkých katedrál s novodobými „katedrálami“ do originálního objektu
- Pracuji při výuce hudební výchovy s interaktivní tabulí, využívám různých zdrojů internetu, které dále s žáky přetváříme, pomocí programů, které jsem poznala na vašem školení vytváříme hudební klipy apod
- Téma „Módní přehlídka“
- Žáci se v rámci IT a VV učili s programem GIMP
- Chystám se využít program GIMP
- dětem se program velice líbil a rády by některé animace uskutečnily ve škole v příštím školním roce
- program lze využít jako modul pro všechny úrovně víceletého gymnázia

#### **6.8. Podpora využívání e-learningu coby vyučovací metody**

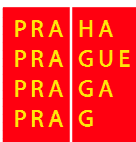
##### Kvalitativní výzkumné informace:

*Otázky pro vyučující pedagogy „Hodnocení e-learningového kurzu Chytání vzpomínek“ – vybrané autentické odpovědi, které odpovídaly nejčastěji vyjádřeným stanoviskům:*

- **Využil(a) jste tipy z e-learningového kurzu v hodinách VV?**
  - učitelé ZŠ:
    - Pracovali jsme s fotografiemi a obrázky.
    - uspořádání výstavy Nová média (prezentace výsledků činností AC)
    - Teprve plánuji.
  - učitelé SŠ:
    - Vytvořili jsme prezentace podobným způsobem jako video v kurzu.
    - Program lze využít jako modul pro všechny úrovně víceletého gymnázia.

#### **6.9. Rozšíření odborné kvalifikace pedagogických pracovníků**

*Získaná data a informace viz kapitoly 6.7. a 6.8.*



## 7. VYHODNOCENÍ A ZÁVĚRY

### 7.1. Rozvíjení klíčových kompetencí žáků

Evaluačními nástroji byly monitorovány projevy kompetence komunikativní (schopnost porozumět uměleckému dílu, schopnost komunikovat uměleckými prostředky, schopnost komunikovat o umění) a kompetence sociální a personální (schopnost týmové práce).

Z výsledků evaluace vyplývá, že témata jednotlivých programů i zvolené metody práce poskytovaly účastníkům dostatek příležitostí k interpretaci uměleckých děl, což se žákům v drtivé většině případů dařilo. Kromě toho byli žáci podněcováni k prezentaci a zdůvodňování svého tvůrčího záměru, což pro ně bylo sice náročnější, ale i v tomto ohledu byli úspěšní.

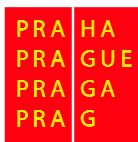
Týmová práce byla přednostně uplatňovanou formou aktivit. K rozvíjení schopnosti spolupracovat tedy docházelo zcela přirozeně a žáci v těchto situacích neměli sebemenší problémy.

### 7.2. Rozvíjení informační gramotnosti žáků

Žáci se během realizace jednotlivých aktivit seznámili s novými počítačovými programy, se kterými pracovali většinou bez problémů. Na základě připomínek žáků (např. problémy se sdílením složek, nedostatek času na některé činnosti) i hodnotitelů (např. nevyhovující struktura pro ukládání dat, požadavek na důslednost v individualitě zpětné vazby) byly některé programy průběhu realizace projektu upraveny (např. změna časové dotace pro jednotlivé činnosti, zjednodušení pokynů atd.). Výčet konkrétních dovedností (přidané hodnoty projektu z hlediska rozvíjení informační gramotnosti žáků) je uveden v kapitole 5.3. této zprávy.

### 7.3. Rozvíjení kreativity žáků

Pro sledování a vyhodnocování podpory kreativity žáků byla zvolena metoda pozorování, konkrétně vyhledávání a popis činností nebo situací, při kterých měli žáci příležitost uplatnit svoji originalitu, fantazii či intuici anebo stáli před volbou různých postupů či řešení, případně se museli adaptovat na novou situaci či problém. Konkrétní tvořivé momenty byly identifikovány ve všech programech. Obecně vzato, šlo především o volnost při způsobu ztvárnění tvůrčího záměru, možnost vlastního výběru předmětu tvorby nebo objektu pro další zpracování, tvořivé spojování vizuální a audiální složky umělecké tvorby, identifikování paralel, osobitá interpretace uměleckého díla či tvorba kompilací.



#### **7.4. Podpora zájmu žáků o ICT a e-learning**

Východiskem pro vyhodnocování zájmu žáků o ICT a e-learning byl předpoklad, že pozitivní zaujetí žáků programem významně utváří jejich vztah k použitým prostředkům ICT. Na grafickou škálu měli žáci vyznačit, jak pro ně byly jednotlivé činnosti zajímavé. Tyto „odpovědi“ žáků byly dodatečně kategorizovány do čtyřstupňové škály. Pět z šesti takto hodnocených programů bylo žáky hodnoceno nejlépe - velmi zajímavé, u jednoho z programů jako spíše zajímavé. Kromě celkově velmi pozitivního zaujetí účastníků byla zjištěna i relativně konstantní míra zájmu žáků a studentů o všechny aktivity. Až na výjimky se hodnocení přitažlivosti programů ze strany žáků shodovalo se záznamy hodnotitelů i s míněním samotných realizátorů aktivit.

Co se týká e-learningu, bylo mínění žáků částečně poznamenáno technickými problémy s aplikací.

#### **7.5. Větší porozumění žáků modernímu a současnému umění**

Změny ve znalostech a především v postojích žáků a studentů k modernímu a současnému umění byly monitorovány v dotaznících. Po skončení programu měli účastníci uvést, co vše si uvědomili ve spojitosti s výtvarným uměním. Jejich autentické odpovědi (viz kapitola 5.6. této zprávy) svědčí jak o změně pohledu mnoha respondentů na výtvarné umění, tak i o faktu, že žáci jsou ochotni i schopni přemýšlet nad uměním jako takovým, přičemž motivací jim mohou být aktivity připravené ve spolupráci se současnými umělci. Nezbytnou podmínkou je dostatečný prostor na reflexi osobního zážitku, který jednotlivé programy projektu ArtCrossing poskytují.

#### **7.6. Podpora využívání ICT ve výuce výtvarné a hudební výchovy**

Dopad aktivit projektu na změnu postojů pedagogických pracovníků i praktický účinek na korekce obsahu i metod vzdělávání byl monitorován v dotaznících, které byly zaměřeny jak na aktuální mínění učitelů o využitelnosti projektu (po skončení semináře věnovaného projektovým aktivitám), tak na skutečné dopady do pedagogické praxe (po určitém období po skončení projektu – na konci školního roku).

Pro některé pedagogické pracovníky byly aktivity s digitálními médii v oblasti umění skutečnou novinkou. Většina účastníků semináře pro učitele byla navíc přesvědčena, že získané poznatky a zkušenosti využije ve své pedagogické činnosti. V praxi se aktivity projektu (nebo jim podobné) odrazily buď realizací jednorázové školní akce, anebo začleněním práce s prostředky ICT do výuky jako takové. Mnozí učitelé se na zakomponování této problematiky do výuky teprve chystají a pokud spatřují nějakou bariéru, jedná se většinou o technické podmínky konkrétní školy.

Odraz aktivit projektu v koncepci vzdělávání umělecky zaměřených předmětů v jednotlivých školách lze věrohodně posoudit až s delším časovým odstupem – tj. po oficiálním ukončení projektu ArtCrossing.

**TENTO PROJEKT JE SPOLUFINANCOVÁN EVROPSKÝM SOCIÁLNÍM FONDĚM,  
STÁTNÍM ROZPOČTEM ČESKÉ REPUBLIKY A ROZPOČTEM HLAVNÍHO MĚSTA  
PRAHY**



### **7.7. Podpora využívání e-learningu coby vyučovací metody**

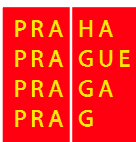
Možnosti využití e-learningu v praktické výuce se ve vyjádřeních pedagogických pracovníků zúžily na inspiraci některými technickými detaily (např. prezentace podobným způsobem jako video v kurzu). Využívání e-learningu bude vždy závislé na externí nabídce a na souladu této nabídky se zaměřením uměleckých předmětů v konkrétní škole. Nezbytnou podmínkou je technická dokonalost aplikace.

### **7.8. Rozšíření odborné kvalifikace pedagogických pracovníků**

Z formálního hlediska je rozšířením odborné kvalifikace samotné absolvování oficiální vzdělávací akce. O skutečném rozvoji pedagogických znalostí a dovedností učitelů v souvislosti s projektem ArtCrossing vypovídají skutečnosti uvedené v hodnocení využití ICT ve výuce (kapitola 7.6. a 7.7. této zprávy). Jedním z důležitých poznatků byl vliv uskutečněného semináře pro učitele na objednávku jednotlivých programů pro školy - 65 % programů bylo objednáno účastníky seminářů. Málolterá třída základní nebo střední školy však prošla všemi třemi nabízenými programy (de facto se tak stalo pouze v rámci pilotního ověřování programů), což je námětem pro koncepci nabídky těchto programů školám po skončení projektu ArtCrossing.

### **7.9. ARTCROSSING**

**Aktivitami projektu ArtCrossing byly naplněny jeho klíčové vize a záměry.**



## PŘÍLOHY EVALUAČNÍ ZPRÁVY

Dotazník pro žáky

Formulář pro reflexi galerijního pedagoga

Záznam z pozorování

Dotazník – ArtCrossing ve školní praxi

**TENTO PROJEKT JE SPOLUFINANCOVÁN EVROPSKÝM SOCIÁLNÍM FONDEM,  
STÁTNÍM ROZPOČTEM ČESKÉ REPUBLIKY A ROZPOČTEM HLAVNÍHO MĚSTA  
PRAHY**



Milá žákyně, milý žáku,

rádi bychom Tě požádali o zhodnocení dnešní aktivity. Tvoje názory jsou pro nás velmi cenné a rádi se z nich poučíme. Nemusíš se podepisovat.

1. Jak zajímavá pro Tebe byla dnešní činnost? /odpověď vyznač křížkem na přímce/



2. Naučil(a) ses dnes něco nového na PC? /odpověď označ křížkem, případně doplň/

Ano

Uved' např. co jsi dříve neuměl(a), v čem ses zdokonalil(a), na co jsi přišel(přišla):

.....

Ne, protože jsem již vše uměl(a)

Ne, protože činnosti s PC na mě byly příliš rychlé nebo jsem dobře nerozuměl(a) pokynům

3. Co sis dnes uvědomil(a) v souvislosti s výtvarným uměním?

Děkujeme Ti za informace. Pro další náměty nebo komentáře můžeš použít druhou stranu.  
Umělci a pedagogové projektu ArtCrossing

TENTO PROJEKT JE SPOLUFINANCOVÁN EVROPSKÝM SOCIÁLNÍM FONDĚM,  
STÁTNÍM ROZPOČTEM ČESKÉ REPUBLIKY A ROZPOČTEM HLAVNÍHO MĚSTA  
PRAHY



Datum:..... Třída:.....

Škola:.....

Program:.....

Jméno odpovídajícího:.....

## FORMULÁŘ PRO REFLEXI GALERIJNÍHO PEDAGOGA

1. Jak byla podle Vás dnešní činnost pro studenty zajímavá? (vyznačte křížkem na příímce)



2. Jak studenti zvládali zadané úkoly po technické stránce? (zakroužkujte jednu z odpovědí, popř. přidejte vlastní komentář)

Bylo to pro ně příliš jednoduché.	Museli se snažit, ale drtivá většina neměla se zvládnutím problém.	Zvládali pouze někteří, ostatní většinou se zásadní dopomocí.	Drtivá většina studentů nezvládala nebo nerozuměla.
-----------------------------------	--	---	---

Váš komentář:

3. Dokázali studenti srozumitelně představit a zdůvodnit svůj tvůrčí záměr? (zakroužkujte jednu z odpovědí, popř. přidejte vlastní komentář)

rozhodně ano

spíše ano

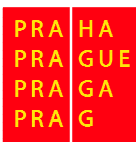
spíše ne

rozhodně ne

Váš komentář:

4. Jaké jsou Vaše další postřehy, náměty či informace? (uved'te na druhou stranu)

TENTO PROJEKT JE SPOLUFINANCOVÁN EVROPSKÝM SOCIÁLNÍM FONDĚM, STÁTNÍM ROZPOČTEM ČESKÉ REPUBLIKY A ROZPOČTEM HLAVNÍHO MĚSTA PRAHY



Datum:..... Třída:.....

Škola:.....

Program:.....

Jméno odpovídajícího:.....

## ZÁZNAM Z POZOROVÁNÍ

1. Jak byla podle Vás dnešní činnost pro žáky zajímavá? (vyznačte křížkem na přímce)



2. Jak žáci zvládali zadané úkoly po technické stránce? (zakroužkujte jednu z odpovědí, popř. přidejte vlastní komentář)

Bylo to pro ně příliš jednoduché.	Museli se snažit, ale drtivá většina neměla se zvládnutím problém.	Zvládali pouze někteří, ostatní většinou se zásadní dopomocí.	Drtivá většina žáků nezvládala nebo nerozuměla.
-----------------------------------	--	---	---

Váš komentář:

3. Dokázali žáci srozumitelně představit a zdůvodnit svůj tvůrčí záměr? (zakroužkujte jednu z odpovědí, popř. přidejte vlastní komentář)

rozhodně ano

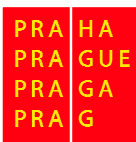
spíše ano

spíše ne

rozhodně ne

Váš komentář:

TENTO PROJEKT JE SPOLUFINANCOVÁN EVROPSKÝM SOCIÁLNÍM FONDĚM, STÁTNÍM ROZPOČTEM ČESKÉ REPUBLIKY A ROZPOČTEM HLAVNÍHO MĚSTA PRAHY



4. Které tvořivé momenty (z hlediska činnosti žáků) se v průběhu lekce vyskytly?  
*(uved'te konkrétně, při jakých činnostech mohli žáci uplatnit svoji originalitu, fantazii či intuici, nebo stáli před volbou různých postupů či řešení, nebo se museli adaptovat na novou situaci či problém)*

5. Jak byli žáci motivováni k participaci na programu? *(ze strany lektora)*

6. Komunikoval(a) lektor(ka) rovnoměrně se všemi účastníky programu?  
*(dívky/chlapci, bližší/vzdálenější, více/méně komunikativní...)*

rozhodně ano

spíše ano

spíše ne

rozhodně ne

Váš komentář:

7. Dokázal(a) lektor(ka) efektivně zadávat jednotlivé úkoly? *(srozumitelnost, adekvátní tempo - zohledňování aktuálních dispozic účastníků)*

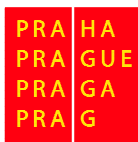
rozhodně ano

spíše ano

spíše ne

rozhodně ne

Váš komentář:



## DOTAZNÍK - ARTCROSSING VE ŠKOLNÍ PRAXI

Vážená paní kolegyně, vážený pane kolego,

obracíme se na Vás s mírným odstupem času po té, co se Vaši žáci zúčastnili programu projektu Artcrossing v Národní galerii. Velmi by nás zajímalo, zdali a jak ovlivnil navštívený program vaši výuku. Proto jsme si pro Vás připravili 3 otázky, o jejichž zodpovězení bychom Vás chtěli požádat. Pro odpovědi vždy klikněte do formulářového pole - můžete zvolit i více možností.

Děkujeme Vám.

### 1. Kterého programu jste se zúčastnil(a) se svými žáky?

- Digitální hrátky
- Umění (v) pohybu
- Moje místo

### 2. Jak jste využil(a) aktivity navštíveného programu (nebo jim podobné) ve své výuce?

- Zrealizoval(a) jsem jednorázovou akci/projekt v naší škole.  
Stručný popis akce/projektu:
- Práce s ICT se stala součástí mé výuky.  
Stručný popis činností/témat:
- Prozatím nijak, ale chystám se na to.  
Stručný popis zamýšlených akcí/činností:
- Žádným způsobem  
Váš názor:

### 3. Jiné sdělení:

TENTO PROJEKT JE SPOLUFINANCOVÁN EVROPSKÝM SOCIÁLNÍM FONDEM,  
STÁTNÍM ROZPOČTEM ČESKÉ REPUBLIKY A ROZPOČTEM HLAVNÍHO MĚSTA  
PRAHY