# Nakreslená postava se souvislou výplníTVŮRČÍ PROJEKT

## šablona projektu

Tvůrčí projekt by měl obsahovat 3 hlavní části a několik podkapitol (viz níže). Učitel/ka bude po odevzdání projektu kontrolovat, zda žákova práce obsahuje všechny povinné části projektu. Nastavení vzhledu a formátu práce naleznete v dokumentu: **Ročníkový projekt – formát práce**

Tvůrčí projekt by měl obsahovat tyto části:

1. **Teoretický úvod** 
   1. **ROZSAH** - max. 500 slov
   2. **POVINNÝ OBSAH**
      1. zájem žáka o téma – důvod proč si vybral právě toto téma, tento způsob zpracování, inspirace pro téma
      2. teoretické vymezení uměleckého projektu
         1. např. vznik koláže, historické ukotvení výrobku nebo díla (žák čerpá z knih, muzejních, galerijních informací)
2. **Tvůrčí část**
   1. **ROZSAH** – max. 500 slov
   2. **POVINNÝ OBSAH**
      1. Popis projektu – nástin, jak bude projekt realizován
      2. Postup celého projektu – vysvětlení jednotlivých kroků, fotodokumentace, technický nákres výrobku, postup tvorby
      3. Popis díla – popis výsledného realizovaného díla, fotodokumentace
3. **Závěr**
   1. **ROZSAH** – max. 250 slov
   2. **POVINNÝ OBSAH**
      1. Zhodnocení tvůrčího projektu – vlastní hodnocení projektu, zde budou zahrnuty teoretické úvody v součinnosti se závěrem projektu
      2. Další doporučení – další možné budoucí projekty; možnosti, jak prezentovat zjištěné závěry
4. **Přílohy**
   1. **SEZNAM PŘÍLOH** – seznam přiložených výrobků, maleb, skic, cd, dvd, …

Témata:

1. V případě výtvarného projektu se může jednat o soubor fotografií, kreseb a skic, maleb na karton nebo plátno, objektů apod. Výtvarný tvůrčí projekt má konceptuální charakter, rozvíjí a realizuje hlavní myšlenku/poselství, téma.
2. V případě řemeslného projektu se bude jednat o výrobek, který žák navrhne a zpracuje. Zajistí si na něj veškeré potřebné materiály a pomůcky. Součástí výrobku je i technická dokumentace výrobku, kterou sám zpracuje včetně fotografií postupu tvorby.
3. V případě IT projektu si žák vybere problém, který je možné vyřešit s pomocí informačních a komunikačních technologií. Může se jednat o řešení např. pomocí počítačového programu, webové stránky či programovatelného robota. Součástí práce je i dokumentace k projektu a poznámky ke kódu, který žák vytvořil.