

OBEČNÁ METODIKA ABSOLVENTSKÉHO PROJEKTU

Základní princip. Absolventský projekt není zmenšená odborná práce. Žák během delšího období něco vytvoří, prozkoumá, promyslí, představí, zorganizuje nebo absolvuje. Výsledkem je vlastní práce žáka, její stručná dokumentace a ústní obhajoba.

1. Podoby absolventského projektu

Projekt může mít velmi různou podobu. Následující výčet je pouze orientační a neomezuje další vhodná témata:

- výrobek, model, technické řešení nebo jiná praktická realizace;
- experiment, pozorování, měření nebo jiné vlastní zkoumání;
- historické, kulturní, přírodovědné nebo jiné teoretické téma zpracované vlastní promyšlenou formou;
- výtvarné, hudební, literární nebo jiné tvůrčí dílo;
- webové stránky, program, aplikace nebo digitální hra;
- krátký film, videoklip, podcast nebo jiný audiovizuální výstup;
- desková hra nebo jiný herní návrh;
- dlouhodobý proces nebo osobní výzva, například sportovní příprava;
- organizace a uskutečnění školní akce, výstavy, workshopu, projektového dne, turnaje nebo jiné aktivity.

Jednotlivé projekty se mohou výrazně lišit charakterem i časovou náročností. Pokud si žák zvolí organizačně nebo realizačně náročnější projekt, je jeho skutečná realizace součástí zvoleného projektu.

2. Vlastní práce a realizace

Výsledný projekt musí být v podstatné míře vlastním dílem žáka. To platí pro výrobek, text, web, program, film, hudbu, grafiku, deskovou hru, výstavu, školní akci i další výstupy.

Pomoc jiné osoby nebo AI má mít především charakter konzultace, vedení, zpětné vazby nebo dílčí technické pomoci. Není přípustné, aby jiná osoba nebo AI vytvořila projekt nebo jeho podstatnou část za žáka a žák takový výstup předložil jako vlastní práci.

Žák může například požádat o vysvětlení postupu, upozornění na chybu, návrh možností nebo radu, kde problém hledat. U programu však nestačí nechat AI vygenerovat celý kód, u webu hotový web, u filmu scénář a střih nebo u deskové hry kompletní pravidla a grafické řešení. Rozhodující tvůrčí práce a rozhodování musí zůstat na žákovi.

Použití běžných nástrojů, šablon nebo automatických funkcí není samo o sobě problém. Žák ale musí umět při obhajobě vysvětlit, co vytvořil sám, jakou pomoc využil a proč zvolil konkrétní řešení.

3. Průběh projektu a konzultace

Žák si volí téma (do 20. října 2026), ke kterému má skutečný vztah nebo motivaci, a stanoví si přiměřený záměr: co chce vytvořit, zjistit, představit, zorganizovat nebo absolvovat.

Každý žák absolvuje nejméně dvě povinné konzultace s vedoucím projektu:

- první v průběhu listopadu – upřesnění tématu, záměru, očekávaného výstupu a reálnosti projektu;
- druhou v průběhu května (případně před realizací) – kontrola skutečného stavu projektu, dokončení výstupu, dokumentace a přípravy na obhajobu.

Další konzultace probíhají podle potřeby.

4. Výstup projektu

Výstup odpovídá povaze projektu. Může jím být například prototyp, série obrazů, experiment a jeho výsledky, prezentace, web, program, film, desková hra, vystoupení, sportovní výkon nebo uskutečněná akce.

U projektů, jejichž podstatou je vytvoření nebo uskutečnění konkrétního výstupu, je realizace nedílnou součástí projektu. Dokumentace ani obhajoba ji nenahrazují. Kdo si zvolí film, film skutečně vytvoří; kdo web, vytvoří funkční web; kdo projektový den nebo výstavu, akci skutečně připraví a uskuteční.

Úspěch projektu se ale nerovná bezchybnému výsledku. Nefunkční prototyp, neprůkazný experiment nebo sportovní závod, který žák nedokončí, mohou být kvalitním projektem, pokud žák prokazatelně pracoval, dokáže vysvětlit příčiny a svou zkušenost reflektovat.

5. Dokumentace projektu

Dokumentace zachycuje podstatné části procesu a slouží jako podklad pro obhajobu. Není samostatnou rozsáhlou písemnou prací. Dlouhodobost projektu se nedokládá uměle vytvářeným deníkem s daty. Dokládají ji skutečné konzultace, pracovní verze, fotografie, náčrty, záznamy pokusů, změny řešení a další stopy práce.

Ve většině projektů by měla být rozpoznatelná tato logika:

- Můj projekt – proč jsem si téma vybral/a a čeho chci dosáhnout.
- Jak projekt vznikl – důležité kroky, rozhodnutí, konzultace, problémy a změny.
- Výsledek / realizace – co skutečně vzniklo, proběhlo nebo co jsem zjistil/a.
- Reflexe – co jsem se naučil/a, co bylo obtížné a co bych příště udělal/a jinak.
- English annotation – krátké shrnutí projektu v angličtině v rozsahu jednoho odstavce.
- Zdroje, konzultace a AI – z čeho jsem vycházel/a a jakou pomoc jsem využil/a.

Struktura se přizpůsobuje projektu. U experimentu budou důležitá data a limity pokusu, u teoretického projektu práce se zdroji a nosné poznatky, u výtvarného projektu skici a pracovní verze, u programu vývoj řešení a testování, u organizačního projektu plánování, komunikace, vlastní realizace a vyhodnocení akce.

Krátká anotace v angličtině. Součástí dokumentace je krátký text v angličtině, který má stručně představit téma, cíl, průběh a/nebo výsledek projektu. Nejde o samostatnou anglickou práci ani o hlavní důkaz jazykové úrovně žáka; text je jednou z povinných součástí dokumentace. I zde platí pravidla vlastního autorství a transparentního využití pomoci nebo AI.

6. Konkrétnost, zdroje a AI

Dokumentace má být konkrétní. Místo obecných formulací typu „vyzkoušel jsem několik možností“ žák podle povahy projektu uvede konkrétní materiály, varianty, místa, problémy, čísla, zdroje, rozhodnutí nebo překvapení. Právě konkrétnost pomáhá doložit skutečný průběh práce.

Žák uvádí skutečně použité informační a obrazové zdroje. Důležité faktické informace ověřuje. Použití AI transparentně přiznává a stručně popíše, k čemu ji využil. Při obhajobě musí být schopen vysvětlit obsah, postup i vlastní rozhodnutí.

7. Obhajoba a splnění projektu

Obhajoba je hlavní společnou závěrečnou částí všech absolventských projektů. Žák nepředčítá dokumentaci, ale představí vlastní práci, výsledek a cestu k němu. Reaguje na otázky a prokazuje, že se ve svém projektu orientuje.

Za splněný lze projekt považovat tehdy, když žák:

- projekt v dohodnutém a přiměřeném rozsahu skutečně realizoval nebo se o jeho realizaci prokazatelně pokusil;
- absolvoval nejméně dvě povinné konzultace a doložil průběh vlastní práce;
- odevzdal dokumentaci splňující základní obsahové a formální požadavky;
- představil výsledný výstup nebo realizaci;
- absolvoval obhajobu a prokázal porozumění vlastnímu projektu.

U konkrétního tématu mohou být při jeho schválení dohodnuty další přiměřené podmínky. Ne každý projekt musí mít výzkumnou otázku, hypotézu, stejný rozsah textu, stejný počet obrázků ani stejně náročnou realizaci.

8. Role vedoucího projektu

- pomáhá nastavit realistický a přiměřeně náročný záměr;
- vede povinné i další potřebné konzultace a sleduje skutečný posun práce;
- pomáhá otázkami, zpětnou vazbou a doporučením, ale projekt nevytváří za žáka;
- upozorňuje na nepřiměřený rozsah, bezpečnostní rizika, problémy s autorstvím nebo nedostatečnou vlastní práci žáka.

Společným jmenovatelem všech projektů je vlastní práce žáka, doložený proces, přiměřený výstup nebo realizace, reflexe a schopnost projekt samostatně obhájit.