



## **VÝTVARNÁ VÝCHOVA**

*Inovovaný školský vzdelávací program Vzdelanie pre život*

### **Hodinová dotácia:**

<b>Výtvarná výchova</b>	<b>1. ročník</b>	<b>2. ročník</b>	<b>3. ročník</b>	<b>4. ročník</b>
Štátny vzdelávací program	2	2	1	1
Školský vzdelávací program	0	0	0	0
Spolu	2	2	1	1

### **CHARAKTERISTIKA PREDMETU**

Výtvarná výchova v primárnom vzdelávaní vychádza zo spontánneho detského prejavu. Žiaci prostredníctvom výtvarných činností, hrovou formou spoznávajú vyjadrovacie prostriedky vizuálnych umení (kresby, maľby, plastiky). Formou výtvarných činností (kreslenia, maľovania, priestorového a objektového vytvárania) sa stretávajú so svetom navrhovania dizajnu, architektúry, fotografie, videa a filmu. Aktívnu prácu s materiálom a nástrojmi nie je možné nahradiť formou pracovných zošitov – všetky ostatné didaktické formy, ako používanie učebnice, edukačných materiálov, premietanie filmov a pod. sú len doplnkovými aktivitami (v rámci motivácie alebo následných ukážok). Výtvarná výchova zahŕňa aj prácu s vizuálnymi prostriedkami prostredníctvom počítača. Od žiakov očakávame najmä uplatnenie jeho predstavivosti a fantázie; nie napĺňanie dopredu očakávaných výsledkov. Výtvarná výchova je založená na tvorivosti žiaka – na rozvíjaní jeho vlastných nápadov a koncepcií. Zručnosti (ovládanie nástrojov a techník) sú podriadené tvorivosti – prednosť má vymýšľanie, od námetu až po realizáciu formy. Očakávané sú vlastné riešenia žiakov, nie presné plnenie úloh.

Výtvarná výchova obsahuje aj prvky, ktoré ju prepájajú s inými vyučovacími predmetmi, napr. s pracovným vyučovaním (zručnosti v ovládaní nástrojov a v spracovaní materiálov), s hudobnou výchovou (tvorivé reagovanie na zvukové podnety), prírodovedou a vlastivedou (reakcie na prostredie, prírodné javy, históriu a pod.), s IKT, s matematikou (porovnávanie, mierka, počet a pod.), s geometriou (tvar). Niektoré témy je možné, podľa uváženia učiteľa, prepájať s témami týchto predmetov.

Žiaci sú veku prístupnou formou uvádzaní do znalosti súčasného umeleckého vyjadrovania sveta, do súčasnej vizuálnej kultúry i kultúrnej tradície. Získavajú dôležité kompetencie porozumenia svetu, ktorý je ich každodennou skúsenosťou.



Časová dotácia vyučovacieho predmetu výtvarná výchova je v 1. a 2. ročníku 2 hodiny, v 3. a vo 4. ročníku po 1 hodine týždenne.

## **HLAVNÝ CIEĽ PREDMETU**

Žiaci v nadväznosti na detský výtvarný prejav rozvíjajú svoju vizuálnu kultúru na úrovni poznania i vyjadrovania.

## **CIELE PREDMETU**

Žiaci

- si rozvíjajú svoju predstavivosť a fantáziu,
- rozvíjajú si pozorovacie schopnosti,
- spoznávajú základné prostriedky výtvarného vyjadrovania,
- rozvíjajú tvorbu vlastných myšlienkových konceptov a ich formálnu a technickú realizáciu,
- osvojujú si základné zručnosti pri práci s nástrojmi a materiálmi,
- poznávajú umelecké diela a svoj zážitok z nich výtvarne vyjadrujú
- osvojujú si základné kultúrne postoje.

## **VZDELÁVACÍ ŠTANDARD**

### **Výtvarné vyjadrovacie prostriedky 12 hodín**

<b>Výkonový štandard</b>	<b>Obsahový štandard</b>
<b>Žiak na konci 1. ročníka základnej školy vie/dokáže:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ tvoriť škvrnny,</li><li>✓ rozlíšiť v škvrne významovo čitateľný tvar,</li><li>✓ vyhľadať v textúre čiar tvary podľa svojich predstáv,</li><li>✓ pomenovať objavené tvary,</li><li>✓ pomenovať tóny základných farieb,</li><li>✓ rozlíšiť svetlé a tmavé farebné tóny,</li><li>✓ rozlíšiť priamku od krivky,</li></ul>	škvrna (vytvorená napr. odtlačaním farby (dekalk), rozlievaním, zapúšťaním do mokrého podkladu, rozfúkavaním) – náhodný tvar, jeho dopĺňanie na významový, zobrazujúci tvar (podľa predstavivosti žiaka) náhodné čiary alebo tvary (dokresľovanie alebo domaľovávanie škvorny, odtlačku farby, čarbanice, pokrčeného papiera – krkváže a pod.) obrys (výtvarné zobrazenie obrysov tvarov predmetov, figúr) základné tóny farieb, druhotné (vymiešané) tóny, teplé a studené farby



### **Rozvoj fantázie a synestetické podnety 12 hodín**

<b>Výkonový štandard</b>	<b>Obsahový štandard</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>✓ výtvarne zobrazit' svoje predstavy a fantáziu na zadanú tému,</li><li>✓ nakresliť predmety na základe hmatového vnemu,</li><li>✓ pomenovať charakter rôznych povrchov podľa hmatového vnemu,</li></ul>	fantazijné kreslenie, fantazijné maľovanie, fantazijné modelovanie, tvar a hmat (napr. ohmatávanie tvarov predmetov skrytých pod dekou, alebo kreslenie so zaviazanými očami ...) povrch predmetu

### **Podnety moderného výtvarného umenia 4 hodiny**

<b>Výkonový štandard</b>	<b>Obsahový štandard</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>✓ použiť rôzne kresliarske(maliarske) nástroje,</li><li>✓ vyjadriť výtvarné stopy (nástroja, prostredníctvom hravej akcie,</li><li>✓ vytvoriť objekt zo zvolených materiálov,</li></ul>	ffkanie, liatie, odtlačanie, kvapkanie, roztieranie, rozfúkavanie... farebnej hmoty, stopa kresliaceho (maliarskeho) nástroja (využitie vlastností rôznych nástrojov), stopa gesta (rôzne druhy stôp/čiar/ťahov) odpadový materiál objekt ukážky: akčná maľba

### **Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia 4 hodiny**

<b>Výkonový štandard</b>	<b>Obsahový štandard</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>✓ namaľovať svoju predstavu inšpirovanú pravekým umením,</li></ul>	praveké jaskynné maľby (motívy) materiál, nástroje, podklad v tvorbe pravekých ľudí, hra na pravekého umelca - tvorba artefaktu limitovaného motívom a technikou

### **Škola v galérii 6 hodín**

<b>Výkonový štandard</b>	<b>Obsahový štandard</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>✓ výtvarne vyjadriť rôzne výrazy tváre,</li></ul>	výraz portréту (maľba, socha, fotografia) – v priestoroch galérie, alternatívne vo virtuálnej galérii, na internete, akčné napodobnenie výrazu portréту (grimasa, performancia ...), výtvarná interpretácia výrazu (kresba, maľba ...)



### **Podnety architektúry 8 hodín**

<b>Výkonový štandard</b>	<b>Obsahový štandard</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>✓ zobraziť architektúru podľa vlastnej fantázie,</li><li>✓ porozprávať o zobrazenej architektúre,</li></ul>	rozprávková architektúra (maľba, kresba, modelovanie, objekt – skladanie, lepenie, strihanie...) fantastické motívy v architektúre, architektúra v rozprávkach (animácie, ilustrácie, filmy)

### **Podnety fotografie 2 hodiny**

<b>Výkonový štandard</b>	<b>Obsahový štandard</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>✓ doplniť fotografický podklad podľa vlastnej fantázie,</li></ul>	fotografia (napríklad z časopisu)  zásah do kompozície fotografie, jej doplnenie, premaľovanie kolorovanie, dokončovanie

### **Podnety videa a filmu 6 hodín**

<b>Výkonový štandard</b>	<b>Obsahový štandard</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>✓ porozprávať o akcii v uvedenej ukážke filmu,</li><li>✓ výtvarne interpretovať vybranú akciu z filmovej ukážky,</li></ul>	krátka ukážka z vybraného filmu, (groteska)  pohyblivý obraz – akcia vo filme (videu) výtvarné spracovanie akcie/pohybu

### **Podnety dizajnu a remesiel 8 hodín**

<b>Výkonový štandard</b>	<b>Obsahový štandard</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>✓ nakresliť dizajn podľa svojej fantázie,</li><li>✓ porozprávať o nakreslenom,</li></ul>	nezvyčajný, fantastický nábytok, alebo nábytok s nezvyčajnými funkciami (napr. hojďanie, skákanie, kotúľanie, preklápanie, skladanie a rozkladanie – aplikované na typ stoličky, posteľ, skrine, lampy a pod.) alt. nezvyčajný odevný doplnok alt. fantastický stroj



**Podnety poznávania sveta 4 hodiny**

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ výtvarne reagovať na písmená abecedy, oživené písmená,	tvary písmen (tlačených, písaných, veľkých, malých) figuratívna kompozícia z tvarov písmen

**Výtvarné vyjadrovacie prostriedky 16 hodín**

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<b>Žiak na konci 2. ročníka základnej školy vie/dokáže:</b> ✓ použiť rôzne kresliace nástroje, ✓ kresliť čiarami s rôznym charakterom, ✓ vyjadriť približný obrysový tvar predmetu, ✓ vyjadriť základný farebný tón predmetu, ✓ usporiadať tvary symetricky alebo asymetricky,	lína ( rôzne typy čiar) výrazový charakter línie (využitý pri tematickom kreslení) kresliace nástroje a pomôcky ( voľnou rukou, pravítkom, kružidlom, náhodne obrysový tvar predmetu lokálny farebný tón (maľba, alt. kolorovaná kresba jednotlivých symetria a asymetria jednoduchých tvarov (osová, stredová symetria)

**Rozvoj fantázie a synestetické podnety 6 hodín**

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ v kresbe vyjadriť rôzne hudobné rytmy, nakresliť predmety na základe hmatového vnemu,	rytmy v hudobnej skladbe (ukážky) rytmy v kresbe, maľbe, rytmy v prírode, kresba námetu podľa fantázie (alternatívne fantastická téma, hudobníci, tanečníci, počutá hudba, abstraktné zobrazenie rytmov ...) pozn. možno nadviazať – spojiť s témou výtvarné vyjadrovacie prostriedky

**Podnety moderného výtvarného umenia 4 hodiny**

Výkonový štandard	Obsahový štandard
-------------------	-------------------



✓ vytvoriť objekt (výtvarnú realizáciu) v krajine,	landart prírodná/mestská krajina
✓ vytvoriť objekt (asambláž) zbieraním, ukladaním, vrstvením,	prírodné materiály/ umelé materiály, Surrealizmus fantastický portrét.
✓ lepením z rôznych prírodných materiálov podľa vlastnej fantázie,	asambláž ukážky: umenie landartu

### Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia 4 hodiny

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ vytvoriť vlastnú verziu obrázkového písma,	umenie Egypta (pyramídy, hieroglyfy ...) rôzne typy písma – história vývoja písma (obrázkové – hláskové) výtvarná interpretácia obrázkového písma, význam a obraz

### Škola v galérii 10 hodín

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ napodobniť sochy postojom, výrazom alebo performanciou ( akciou ),	živá socha ( ukážky), sochy v galérii (alt. virtuálnej galérii, sochy v kostole, sochy vo verejnom priestranstve, výtvarná interpretácia sochy v inom médiu (maľba, koláž, performance) alebo v inej technike ( napr. modelovanie z plastelíny...)

### Podnety architektúry 4 hodiny

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ skonštruovať architektonický tvar (prvok) zo stavebnice,	architektonické prvky (oblúk, preklad, stena, strop, brána, schody ...) architektúra ako skladačka (skladanie – stavba z kociek, lega, škatuliek, kartónu ...) spájanie (alt.: zárezmi, spinkami, lepiacou páskou, lepidlom) viazaním  alt. modelovanie architektonického prvku z modelovacej hmoty



**Podnety fotografie 2 hodiny**

<b>Výkonový štandard</b>	<b>Obsahový štandard</b>
✓ zostaviť koláž z častí rôznych fotografií,	rôzne žánre fotografie (z časopisov) – portrét, krajina, architektúra, mikro/makrofotografia, reportáž ... koláž, montáž strihanie a spájanie častí fotografií do nových kompozičných súvislostí kompozícia z rôznych žánrov a rôzneho tvaroslovia

**Podnety videa a filmu 6 hodín**

<b>Výkonový štandard</b>	<b>Obsahový štandard</b>
✓ výtvarne interpretovať filmovú postavu v novej dramatickej situácii podľa vlastnej fantázie,	filmová postava v kreslenom, animovanom alebo hranom filme  filmový kostým, výzor postavy, filmová postava v dramatickej akcii
✓ navrhnuť kostým pre filmovú postavu,	

**Podnety dizajnu a remesiel 4 hodiny**

<b>Výkonový štandard</b>	<b>Obsahový štandard</b>
✓ navrhnuť hračku podľa vlastnej fantázie,	hračky rôzneho druhu chlapčenské a dievčenské hračky
✓ vytvoriť jednoduchú pokrývku hlavy podľa vlastnej fantázie,	mechanické a statické hračky (funkcie, materiál, farby, tvary ...) klobučnícke remeslo pokrývky hlavy – klobúky, čiapky, šatky, kukly, kapucne, koruny

**Podnety poznávania sveta 6 hodín**

<b>Výkonový štandard</b>	<b>Obsahový štandard</b>
--------------------------	--------------------------





<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ vytvoriť objekt (alt. asambláž alebo obraz) prírodnín nájdených v okolitej prírode,</li> <li>✓ interpretovať prírodné tvary,</li> </ul>	<p>prírodoveda – prírodniny a prírodné materiály (listy, kôra, kamene, semená, plody ...)</p> <p>pozn. možno nadviazať – spojiť s témou podnety výtvarného umenia – land-art</p>
--	--

### **Elektronické médiá 4 hodiny**

<b>Výkonový štandard</b>	<b>Obsahový štandard</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ napísať malé písmená, veľké písmená a čísla v textovom programe,</li> <li>✓ napísať slová s diakritikou v textovom programe,</li> <li>✓ zmeniť písmo, rez písma, farbu písma, krátke vety v textovom programe,</li> </ul>	<p>používanie klávesnice, vyhľadávanie písmen, malé a veľké písmená, čísla, používanie klávesu Shift, písanie diakritiky, zmena písma a rezu písma, zmena veľkosti písma, krátke texty</p>

### **Výtvarné vyjadrovacie prostriedky 3 hodiny**

<b>Výkonový štandard</b>	<b>Obsahový štandard</b>
<p><b>Žiak na konci 3. ročníka základnej školy vie/dokáže:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ použiť v maľbe zosvetlenie a stmavenie farieb,</li> <li>✓ vytvoriť figuratívnu kresbu z geometrických tvarov,</li> <li>✓ objekt zo stereometrických tvarov,</li> </ul>	<p>farba – zosvetľovanie a stmavovanie farieb, farebný valér</p> <p>svetlostná škála jednotlivých farieb</p> <p>tóny sivej farby</p> <p>daný motív vo svetlých a v tmavých farbách plošné geometrické tvary a stereometrické telesá spájanie geometrických tvarov do kompozície podľa predstavy skladanie, lepenie, strihanie, spájanie, komponovanie</p>

### **Rozvoj fantázie a synestetické podnety 3 hodiny**

<b>Výkonový štandard</b>	<b>Obsahový štandard</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ farbami a tvarmi vyjadriť svoje vnemy z rôznych vôní,</li> <li>✓ pomenovať namaľované,</li> </ul>	<p>vône a pachy, príjemné a nepríjemné, prírodné a umelé vône, parfumy asociácie farby, tvaru – vône, chute, porovnávanie pocitov, ich výtvarná interpretácia</p>





--	--

### **Podnety moderného výtvarného umenia 2 hodiny**

<b>Výkonový štandard</b>	<b>Obsahový štandard</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>✓ vytvoriť tvar paketážou,</li><li>✓ opísať vybrané dielo z umenia paketáže,</li></ul>	ukážky: umenie paketáže (obaľovanie tvaru), presáže (stláčanie a lisovanie tvarov) a akumulácie (hromadenie tvarov) baliace materiály; balenie, lepenie, viazanie, skrytý tvar

### **Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia 3 hodiny**

<b>Výkonový štandard</b>	<b>Obsahový štandard</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>✓ výtvarne interpretovať artefakt antického umenia,</li></ul>	antické umenie (sochárstvo, architektúra, keramika, odev, predmety) príbehy na keramických vázach, mýty

### **Škola v galérii 2 hodiny**

<b>Výkonový štandard</b>	<b>Obsahový štandard</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>✓ výtvarne parafrázovať osobu (udalosť) na základe videného výtvarného diela,</li></ul>	predmoderné (historické) a moderné obrazy zobrazenie svätcov (historických osobností) – charakteristické atribúty ikonografia najznámejších patrónov, osobností príbehy osobností z obrazov

### **Podnety architektúry 4 hodiny**

<b>Výkonový štandard</b>	<b>Obsahový štandard</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>✓ popísať rôzne stavby (podľa zažitej skúsenosti alebo ukážok,</li><li>✓ výtvarne interpretovať vybrané architektúry s rôznym výrazom,</li></ul>	výraz architektúry (napr. podľa slohu: funkcionalistickej, secesnej, barokovej, klasicistickej, rokokovej, gotickej, postmodernej, podľa funkcie: sakrálnej, pomníkovej, civilnej ...;



	podľa materiálu: drevenej, tehlovej, sklobetónovej ...) porovnanie rôznych typov výrazu, ich subjektívneho pôsobenia architektúra v prírodnom a mestskom prostredí
--	--

### **Podnety fotografie 2 hodiny**

<b>Výkonový štandard</b>	<b>Obsahový štandard</b>
✓ doplniť chýbajúce časti fotografie kresbou (alt., maľbou, reliéfom, kolážou),	maľba (kresba) zasahujúca do fotografických kompozícií (z časopisov) rekonštrukcia neúplného obrazu, námet fotografie

### **Podnety videa a filmu 2 hodiny**

<b>Výkonový štandard</b>	<b>Obsahový štandard</b>
✓ nakresliť prostredie pre vybrané scény z filmu,	filmový priestor – priestor v ktorom sa odohráva filmový príbeh, filmová scénografia, kulisy scénografia

### **Podnety dizajnu a remesiel 4 hodiny**

<b>Výkonový štandard</b>	<b>Obsahový štandard</b>
✓ navrhnuť vlastný erb (alt. vlajku, logo) podľa vlastnej fantázie, ✓ vytvoriť jednoduchú bábkú,	vybrané znaky a ich význam (erb, vlajka, logo ...) alt. nezvyčajný odevný doplnok alt. fantastický stroj symboly na erboch, vlajkách, logách alternatívne bábkarstvo, alt. tieňové divadlo bábk (prstové, marionety, jawajky) konštrukcia jednoduchej bábk charakter (výraz) postavy bábk

### **Podnety poznávania sveta 4 hodiny**

<b>Výkonový štandard</b>	<b>Obsahový štandard</b>
--------------------------	--------------------------



✓ výtvarne vyjadriť vybraný proces zmeny látky v prírode,	prírodoveda – zmeny látok (mrznutie, topenie, tuhnutie, horenie, tečenie, vyparovanie, rast ...)
---	--

### **Elektronické médiá 4 hodiny**

<b>Výkonový štandard</b>	<b>Obsahový štandard</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ vytvoriť obrázky z písmen nezávisle na riadku v grafickom programe,</li> <li>✓ nakresliť tematický obrázok pomocou nástrojov grafického programu,</li> </ul>	<p>typy písma, veľkosti písma, farby písma, porovnanie rovnakých písmen v rôznych fontoch, rotácia písmen, zrkadlenie písmen, montáž rôznych typov písiem, obrázok z písmen – lettrismus, vlastné písmená;</p> <p>nástroje grafického programu – čiara, úsečka, vyplnený obdĺžnik alebo štvorec, paleta farieb, krok späť, guma, nastavenie veľkosti hrotu, paleta farieb, nástroj pečiatka</p> <p>pozn. možno nadviazať – spojiť s témou predmetu informatika</p>

### **Výtvarné vyjadrovacie prostriedky 8 hodín**

<p><b>Žiak na konci 4. ročníka základnej školy vie/dokáže:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ vytvoriť obraz s použitím bodov,</li> <li>✓ použiť v maľbe farebné kontrasty,</li> </ul>	<p>bod, vlastnosti bodov (veľkosť, vzťahy dvoch a viacerých bodov – príťažlivosť, pohyb, nehybnosť ...)</p> <p>textúra bodov (vzor, raster; hustá a riedka textúra)</p> <p>pointilizmus – maľba bodmi, ukážky: pointilistické umenie</p> <p>základné farebné kontrasty (teplá-studená, tmavá - svetlá, doplnkové farby)</p>
--	---

### **Rozvoj fantázie a synestetické podnety 3 hodiny**

<b>Výkonový štandard</b>	<b>Obsahový štandard</b>
--------------------------	--------------------------



✓ variovať grafické stereotypy, ✓ namaľovať farebnú stupnicu tónov,	možnosti zobrazovania zvoleného motívu (napr. strom, figúra zvieratka, domček, kvetina..) odklon od schematického zobrazovania, inovácia, fantázia pluralita tvarov motívu výraz, psychická vlastnosť (napr. smutný, veselý, unudený, smiešny, lenivý...) – výraz spracovávaného motívu hudba ako obraz z tónov (hudobná interpretácia farebnej stupnice), farebné tóny, farebné stupnice
--	---

### **Podnety moderného výtvarného umenia 2 hodiny**

<b>Výkonový štandard</b>	<b>Obsahový štandard</b>
✓ namaľovať obraz prostredníctvom bodov alebo škvŕn, ✓ vyjadriť v maľbe zmenu atmosféry ( svetlosti, počasia ),	impresionizmus krajinomaľba – impresionizmus (napr. variácie krajiny v rôznych situáciách, atmosférach) farebné škvŕny v maľbe krajiny, ukážky: porovnanie impresionistických a pointilistických krajinomalieb <i>pozn.: možno nadviazať na výtvarné vyjadrovacie prostriedky – bod (pointilizmus)</i>

### **Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia 1 hodina**

<b>Výkonový štandard</b>	<b>Obsahový štandard</b>
✓ výtvarne interpretovať artefakt umenia vybranej kultúry,	ukážky: umenie iných kultúr (napr. Indiánov, Číny, Japonska ...), typické artefakty vybranej kultúry, odlišnosti a podobnosti s našou kultúrou

### **Škola v galérii 3 hodiny**

<b>Výkonový štandard</b>	<b>Obsahový štandard</b>
--------------------------	--------------------------



<ul style="list-style-type: none"><li>✓ zahrať scénu ( príbeh ) videnú na obraze,</li><li>✓ vytvoriť rekvizity k scéne obrazu,</li><li>✓ povedať svoju interpretáciu videného obrazu,</li></ul>	tradičné žánre obrazov (portrét, zátišie, krajino maľba, scéna zo života...), žánrový obraz (scéna zo života) v múzeu/galérii (alt. virtuálnej galérii) zobrazenie postáv, deja, prostredia svet v období, ktoré obraz zobrazuje, móda v období, ktoré obraz zobrazuje, dramatizácia výtvarného diela, príbeh
---	---

### **Podnety architektúry 2 hodiny**

<b>Výkonový štandard</b>	<b>Obsahový štandard</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>✓ navrhnuť antropomorfnú, ( alt. zoo/fytomorfnú) architektúru podľa vlastnej fantázie,</li><li>✓ rozlíšiť prírodné a geometrické tvary,</li></ul>	architektúra vychádzajúca z ľudských, živočíšnych alebo rastlinných tvarov, postava ako budova – budova ako postava, organické a geometrické tvary

### **Podnety fotografie 1 hodina**

<b>Výkonový štandard</b>	<b>Obsahový štandard</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>✓ spojiť časti fotografie do novej kompozície,</li></ul>	roláž alebo montáž z dvoch fotografií (reprodukcii) rytmické striedanie častí obrazu, tvarové súvislosti častí obrazu a jeho celku ukážky: roláž a fotomontáž v umení, autorské techniky

### **Podnety videa a filmu 2 hodiny**

<b>Výkonový štandard</b>	<b>Obsahový štandard</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>✓ vytvoriť kulisu,</li><li>✓ navrhnuť vymysleného tvora,</li></ul>	filmové triky kulisy vytvárajúce ilúziu nejestvujúce (rozprávkové, fantastické, sci-fi) tvory vo filmoch ukážky: animovaný a hraný film – animácie v hranom filme



**Podnety dizajnu a remesiel 2 hodiny**

<b>Výkonový štandard</b>	<b>Obsahový štandard</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>✓ nakresliť vymyslený dizajn predmetu inšpirovaný organickými tvarmi,</li><li>✓ vytvoriť jednoduchú kresbu (alt. objekt, šperk) z mäkkého drôtu,</li></ul>	dizajn inšpirovaný organickými tvarmi a telesnými funkciami rastlín, živočíchov alebo človeka, výber oblasti dizajnu (napr. nábytok, predmety dennej spotreby, odev a doplnky, obuv, dopravné prostriedky, stroje, školské pomôcky...) <i>pozn.: možnosť nadviazať na podnety architektúry</i> ľudové remeslo: drotárstvo (strihanie, ohýbanie, tvarovanie, omotávanie, spájanie mäkkého drôtu...)

**Podnety poznávania sveta 4 hodiny**

<b>Výkonový štandard</b>	<b>Obsahový štandard</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>✓ zhotoviť vlastnú mapu s fantazijnou symbolikou,</li><li>✓ k mape vytvoriť legendu,</li></ul>	vlastiveda – mapa (napr. fantastickej krajiny, krajiny z filmu, cesty do školy, zmenenej reálnej krajiny ...) prvky a symboly mapy – ich výtvarné vlastnosti

**Elektronické médiá 5 hodín**

<b>Výkonový štandard</b>	<b>Obsahový štandard</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>✓ nakresliť lineárnu kresbu počítačovým nástrojom,</li><li>✓ namaľovať jednoduchý motív počítačovým nástrojom,</li><li>✓ použiť nástroj osová súmernosť v kompozícii,</li><li>✓ uložiť kresbu alebo maľbu ako novú pečiatku,</li></ul>	pokročilé digitálne kresliace nástroje – vyplnený mnohoúholník, vyplnená krivka, vyplnený pravidelný mnohoúholník, nástroj osová súmernosť, pokročilé miešanie digitálnych farieb, vlastná farebná škála, farebné kontrasty, vzory z písmen, vytvorenie pečiatky, <i>pozn. možno nadviazať – spojiť s témou predmetu informatika</i>



## **CIEĽOVÉ KOMPETENCIE**

Žiak má po absolvovaní **primárneho vzdelania** mať tieto vedomosti, ovládať zručnosti a byť schopný zaujímať postoje.

### **Vedomosti**

Vo výtvarnej výchove je väčšina vedomostí získavaná a zároveň overovaná prostredníctvom praktických činností žiaka; časť vedomostí o výtvarnom umení a vizuálnej kultúre sa utvára počas motivačnej, expozičnej a diskusnej časti vyučovacej jednotky a je podporená vizuálnymi materiálmi (edukačné DVD, knihy, časopisy).

Absolvent primárneho stupňa vzdelania sa naučil:

- základné vedomosti o farbách, charakteroch tvarov, textúr, základných priestorových vzťahoch,
- vedomosti o vlastnostiach a možnostiach používania výtvarných nástrojov a materiálov (ceruzky, fixy, štetce, nožnice, pastózne a vodové farby, suché a voskové/olejové pastely, mäkké modelovacie hmoty, podkladové materiály, jednoduchšie úkony vo výtvarných programoch počítača ...),
- základné vedomosti o vybraných artefaktoch predhistorického umenia, umenia starovekých kultúr, antického umenia,
- základné vedomosti o vývoji a hlavných kultúrnych typoch písma,
- základné poznatky o princípoch impresionistickej, surrealistickej a akčnej maľby, paketáže, landartu a niektorých formách body artu vyplývajúce z výtvarnej skúsenosti – znalosť vybraných charakteristických diel týchto smerov,
- znalosť základných maliarskych a sochárskych žánrov: krajinomaľby, zátišia, portréty, sochy, reliéfu,
- prvé vedomosti o vzniku filmu – o pohybe obrazu, akcii, filmovej postave,
- prvé vedomosti o architektonickom priestore a tvare, vedomosti o krajine svojho okolia, o obci, regióne a ich vizuálnych a estetických kvalitách (typy, tvary, kolorit, usporiadanie, prírodniny, prírodné a kultúrne reálie, remeselné tradície).

### **Zručnosti a spôsobilosti**

#### **- formálne zručnosti**

*Vyjadrovacie zručnosti, ktoré predstavujú základy znalostí vyjadrovacích prostriedkov (jazyka) vizuálnych umení (gramotnosť v oblasti vizuálnej kultúry).*





Žiak dokáže:

- tvoriť spontánne i cielene vedené stopy (faktúry) – cieľavedomé významové usmernenie gesta a akcie, za účelom výrazu (nezobrazujúceho, primárneho výrazu samotnej stopy alebo výrazu stopou zobrazeného motívu), realizovať rôzne typy stôp (rôzne druhy línií, škvŕn, odtlačkov, bodov, textúr) na ploche i v modelovacej hmote v závislosti od rôznych nástrojov, rôznych spôsobov ich použitia (prítlak, rýchlosť a smer pohybu, gesto, hravá aktivita a pod.) a rôznych materiálov (pastózna farba, tekutá farba, mäkký a tvrdý kresliaci materiál, rôzne druhy podkladu, rôzne modelovacie hmoty a pod.),
- vyjadriť plošný a priestorový tvar a obrys podľa fantázie, predstavy, i (voľne) podľa videnej skutočnosti s nárokmi na približnú proporcionalitu, obsažnosť prvkov (detailov) a prevažne spontánny výraz; dokázať operovať s tvarmi (doplňať neúplné tvary, zmnožovať tvary kreslením voľnou rukou, kopírovaním, vytiahnutím podľa šablóny, hravo manipulovať s rozmnoženinou, priradovať príbuzné tvary, transformovať predmetný tvar na iný predmetný tvar, písmo na predmetný tvar, geometrický a organický tvar, skladať tvar z rozmanitých prvkov, konštruovať novotvar, narábať s pozitívom a negatívom tvaru - figúra a pozadie,
- vyjadriť lokálny farebný tón zobrazeného tvaru, predmetu vo vzťahu k videnej skutočnosti aj podľa predstavy a fantázie, zosvetľovať a stmavovať farebné tóny miešaním farebných hmôt, vytvárať farebné postupnosti, používať základné farebné kontrasty (kontrast svetlých a tmavých, doplnkových, teplých a studených farieb), materiálové kontrasty (tvrdý, mäkký materiál), kontrasty textúry povrchov (drsňá, hladká, vzorovaná ...),
- komponovať – vedome umiestňovať tvar (motív) v rôznych častiach plochy formátu,
- vyjadriť rytmus a pohyb prostriedkami kresby, maľby, grafiky, priestorového vytvárania (objekt, model),
- vyjadriť základnú vizuálnu symetriu a asymetriu,
- zvládnuť základné operácie s mierkou / veľkosťou zobrazených tvarov (vzťah väčšie – menšie, vedľa seba – za/pred sebou); vyjadriť priestor prostredníctvom mierky zobrazovaných prvkov, pokúšať sa o štylizáciu (vlastné poňatie zobrazenia motívu).

### **Technické zručnosti**

Žiak dokáže:

- zvládnuť základné motorické úkony (narábanie) s rôznymi nástrojmi (ceruza, štetec, pero, fixy, uhlík, drevko, rydlo, nožnice, šablóna, špachtľa, valček a pod.),
- vytvárať stopy alebo tvary priamym telesným dotykcom (rukou, prstami,)
- kresliť prostredníctvom linky a jednoduchého šrafovania,
- zvládnuť technické základy usporiadania a miešania farieb na palette i na obraze; vyfarbovať tvar, plochu viacerými spôsobmi prostredníctvom štetcového rukopisu (napr. šrafúra, pointilizmus, roztieranie, zapúšťanie,)



- zvládnuť jednoduché konštrukčno - technické úkony s materiálmi (krčenie, zohýbanie, trhanie, strihanie, skladanie, vrstvenie a pod.), spájanie materiálov v koláži a v asambláži (vkládanie, lepenie, spínanie, viazanie, drôtovanie a pod.),
- zvládnuť jednoduché techniky otláčania (frotáž, dekalk, monotypia, papierorez, sádrorez linorez a pod.),
- zvládnuť základy modelovania predmetných tvarov, otláčania do modelovacej hmoty a jednoduchého odlievania reliéfu do sadry,
- zvládnuť techniku skladania a spájania priestorových tvarov (architektúr) z modulov (skladačka, stavebnica) a improvizovaných materiálov,
- zvládnuť základné operácie na počítači: typograficko - textové, s kresliacimi a maliarskymi nástrojmi (ceruza, guma, štetec, pečiatka, označenie výberu, základné filtre).

### **Mentálne spôsobilosti**

Rozvoj schopností a získavanie zručností v oblasti vnímania skutočnosti a prežívania zážitku, vyjadrovania fantázie, predstáv a nápadov (vlastných koncepcií), rozumového posudzovania, konvergentného a divergentného myslenia.

Žiak dokáže:

- primerane veku pomenovávať postupy a výsledky vlastnej výtvarnej činnosti – motorické akcie, gestá a procesy (trhanie, krčenie, skladanie, strihanie, rezanie, lepenie, spínanie, drôtovanie, viazanie, vkládanie, balenie ... rôzne druhy kreslenia čiary, maľovania plochy, modelovania tvaru, jednoduchej grafickej tlače ...); schopnosť opísať jednoduché technické postupy a znalosť ich výsledného výrazu,
- primerane veku voliť motívy na vyjadrenie zadaných (zvolených) námetov,
- interpretovať psychickú charakteristiku výrazu zobrazeného motívu (smutný, veselý, nahneváný, sklamaný, dráždivý, ľahostajný a pod.),
- vedome používať významové kontrasty motívov (napr. interpretácia zlého a dobrého tvaru, figurácie a pod.),
- kategorizovať predmety podľa základných znakov (veľkosť, farebnosť, účel, tvarová podobnosť, príslušnosť k významovej množine a pod.),
- priradovať, zmnožovať, preskupovať, spájať a rozpájať prvky na základe zvolených kritérií
- cieľavedome umiestňovať zobrazované prvky vo formáte za účelom vyjadrenia príbehu (myšlienky), radenie vo vývojovom rade (pohyb, komiks, ilustrácia, filmová rozkresba),
- analyticko-synteticky posudzovať rozdielnosti a príbuznosti farieb (tónov a odtieňov), tvarov, materiálov, mierky,
- vedome hľadať a pokúšať sa charakterizovať synestetické vzťahy (farba a tvar voči tónom hudby, chutiam, vôňam a pachom),
- hľadať tvarové a funkčné analógie medzi živými organizmami a architektúrou, dizajnom.



## **Postoje**

Hlavnou kompetenciou v oblasti postojov je **tvorivý prístup** – žiak je vedený k tomu, aby pri každej edukačnej téme volil iniciatívne svoje vlastné, teda **autentické riešenie**, a postupne formuloval svoj estetický (vkusový) i hodnotiaci názor. Formovanie takéhoto prístupu je dôležitým momentom edukácie, ktorý vyvažuje prevažne propozičné a konvergentné myslenie formované väčšou časťou kurikula.

### **U žiaka sa sformovali tieto postoje:**

- otvorenosť voči experimentovaniu s farbou, hmotou, tvarom, technikou, postupom, motívom a témou,
- otvorenosť voči hľadaniu analógií (tvarových, materiálových, výrazových),
- v nižších ročníkoch spontánne výtvarné riešenia,
- náklonnosť k uvedenému hľadanie vlastných riešení, odklon od vyjadrovacích schém – inovovanie grafických stereotypov na základe podnetov fantázie a (primerane veku) vlastného názoru (myslenia),
- tolerancia voči rôznym typom vyjadrovania, vkusu iných ľudí,
- aktívny prístup ku svojmu prostrediu, citlivá reflexia jeho hodnôt – jeho poznávanie a pretváranie.

## **Metódy a formy práce - stratégie vyučovania**

Jednou zo základných otázok rozvíjania osobnosti učebnou činnosťou a zefektívňovania učenia prostredníctvom motivácie je otázka, čo a ako robiť, aby sa vonkajšie stimuly, podnety, interiérizovali, zvnútornili tak, aby sa stali súčasťou vnútorných psychických potrieb žiaka, aby sa učiteľ stal pomocníkom, organizátorom, usmerňovateľom učenia sa a rozvíjania osobnosti žiaka, a **aby prvý a základný impulz aktivity vychádzal od žiaka**.

### **Metódy**

**Brainstorming ( burza dobrých nápadov )** - kladie dôraz na čo najrýchlejšie zhromaždenie nápadov, námetov, informácií. Cieľom je vyprodukovať čo najviac myšlienok v minimálnom čase. Brainstorming je prínosný v začiatkových fázach preberania jednotlivých tém, keď učiteľ potrebuje v krátkom čase zistiť, aké poznatky žiaci o daných skutočnostiach majú, prípadne aké informácie im chýbajú. Získané informácie môžu byť východiskom pre ďalšiu prácu učiteľa.

**Zážitkové metódy** – vytváranie zážitku, emocionálne prežívanie skutočnej situácie na vlastnej koži.

### **Formy**

**Skupinové a kooperatívne vyučovanie** je charakteristické rozdelením žiakov do skupín podľa rôznych hľadísk- záujmu, druhu činnosti, náročnosti úloh ap. Učiteľ vystupuje prevažne ako organizátor činností skupín a ako organizátor vecných podmienok učenia sa žiakov. Žiaci sú združení v skupinách rôznej veľkosti, v ktorých si osvojujú učivo a



navzájom spolupracujú pri riešení učebných problémov (úloh). Pritom tvoria jednotku v sociálnom zmysle, majú vlastné vedenie, spoločnú činnosť a vlastnú kontrolu tejto činnosti. Obsah sa v rôznej miere prispôsobuje činnosti skupín, zachováva väčšinou predmetový systém, ale podľa potreby sa mení, ak to vyžaduje charakter práce skupiny. Rozmiestnenie žiakov pri vyučovaní zodpovedá vytváraným skupinám. Doterajšie obvyklé frontálne rozmiestnenie sa ruší.

**Kooperatívne vyučovanie** je skupinovým vyučovaním, v ktorom sú zdôrazňované sociálne aspekty. Nejde iba o skvalitnenie tradičných postupov a foriem školskej práce, ktoré súvisia s cieľmi týkajúcimi sa oblastí vedomostí a zručností. Do popredia sa dostávajú sociálne – komunikačné kompetencie, celoživotné pravidlá (aktívne počúvanie, dôvera, pravdivosť, úcta, maximálne osobné nasadenie – výkon), súťaživosť je nahradzovaná spolupracou. Spolupráca je pri dosahovaní cieľov najdôležitejšia. Výsledky jednotlivca sú podporované činnosťou celej skupiny a celá skupina profituje z práce svojich členov. Základnými pojmami kooperatívneho vyučovania sú – zdieľanie, spolupráca, podpora.

## **Hodnotenie predmetu**

### **Výtvarná výchova na základnej škole**

Hodnotenie každého predmetu je špecifické, pretože musí zohľadniť špecifický prínos predmetu k vzdelanostnému rastu a osobnostnej formácii žiaka. Špecifikom výchovy prostredníctvom výtvarných činností a výtvarného vyjadrovania je, že sa v rámci jej procesu očakáva vlastný prístup žiaka k aplikácii techník, nástrojových a koordinačných zručností, ale najmä v oblasti vytvárania svojich osobných symbolických reprezentácií skutočnosti (obrazov, objektov, priestorových riešení, akčných a procesuálnych vyjadrení svojej fantázie, predstáv a reality vonkajšieho sveta). Výtvarná výchova na ZŠ je predmet, ktorý sa nenapĺňa realizáciou požadovaného programu (edukačnej úlohy), ale v ktorých je tento program len východiskom k samostatnému (tvorivému) výtvarnému vyjadrovaniu sa žiaka. Ináč by nespĺňali svoje ťažiskové poslanie: formovať mentálne štruktúry žiaka v smere aktívnej otvorenosti voči interpretáciám a vyjadrovaniu sveta a seba, orientovať žiaka k tvorivému prístupu – či v rámci sebvýjadrovania, alebo riešenia zadaných úloh.

Hodnotenie má v prvom rade funkciu pozitívne motivovať žiaka a usmerniť jeho osobnostný vývoj. Tu musí učiteľ brať ohľad na jeho schopnosti, nadanie, ambície a vkus. Pri hodnotení žiaka má prednosť porovnávanie jeho výkonu s jeho predchádzajúcimi výkonmi a s nastavenými kritériami pre porovnávanie s výkonmi iných žiakov. Až v druhom rade je teda hodnotenie porovnaním v rámci skupiny žiakov (triedy). Toto porovnanie má mať najmä výchovný charakter. Pri zohľadnení osobitosti každého žiaka poskytuje obraz o rozvrstvení škály kvality prístupu, výkonu, poznania, schopnosti zaujať stanovisko a výsledku činnosti v porovnaní medzi jednotlivými žiakmi. Nehodnotíme teda len (alebo v prvom rade) výsledok činnosti (vytvorený artefakt), ale celý proces a prístup žiaka v rámci tohto procesu.

### **Kritériá hodnotenia**

Učiteľ má brať ohľad na to, že výtvarný prejav súvisí s fantáziou, seba projekciou, záujmami a intímnym svetom žiaka a že toto hľadisko sa bude prejavovať aj v jeho riešení výtvarných úloh iniciovaných učiteľom. Preto sa pri hodnotení musí vyvarovať paušálnych



súrov a šablónovitých kritérií, ktoré by sa mohli necitlivo dotknúť osobnostného zamerania žiaka. Uprednostňujeme osobný, diferencovaný prístup. Predložené kritériá sú orientačné, učiteľovi poskytujú štruktúru analýzy jednotlivých hľadísk uplatniteľných na činnosť žiaka v rámci výtvarnej výchovy. Výsledok výtvarných činností (artefakt) nie je jediným predmetom hodnotenia, ale učiteľ zvažuje všetky vymenované kritériá. Výsledok výtvarnej činnosti je síce dôležitý, u žiaka naň vzniká obyčajne citová väzba – spokojnosť dieťaťa s vlastným výkonom, čo ho následne motivuje pre ďalšiu výtvarnú prácu a udržiava jeho záujem o sebvýjadrovanie. Je teda potrebné, aby učiteľ k nemu zaujímal stanovisko. Okrem neho treba hodnotiť, a niekedy aj uprednostniť, proces výtvarných činností, pretože práve v rámci tohto procesu dochádza k formácii osobnosti žiaka a k získavaniu kompetencií – k napĺňaniu cieľov výtvarnej výchovy.

Učiteľ u žiaka hodnotí, primerane veku:

**a) priebeh vytvárania postojov:** - prístup k činnostiam z hľadiska tvorivosti, t. j. uplatnenie vlastných inovatívnych nápadov a vlastného zamerania pri realizácii edukačnej úlohy, - otvorenosť voči experimentovaniu, skúšanie iných, svojských riešení, - cieľavedomosť riešení, - záujem o činnosti v rámci edukačných úloh a prípravy pomôcok, - schopnosť spolupracovať, - schopnosť zaujímať stanoviská k výsledkom svojej práce a práce spolužiakov;

**b) priebeh získavania zručností a spôsobilostí:** - technické zručnosti (ovládanie požadovaných nástrojov, materiálov a technických operácií s nimi), - formálne zručnosti (vyjadrovanie sa prostredníctvom výtvarného jazyka), - mentálne spôsobilosti na úrovni rozvoja vnímania a prežívania, - mentálne spôsobilosti na úrovni rozvoja predstavivosti a fantázie, - mentálne spôsobilosti na úrovni myslenia (vlastné témy, koncepcie, návrhy; schopnosť analyzovať a syntetizovať, pomenovať procesy, interpretovať zážitky);

**c) priebeh získavania vedomostí:** - znalosti oblastí vizuálnej kultúry a výtvarného umenia súvisiacich s preberanými edukačnými úlohami, - pochopenie výtvarného diela a schopnosť interpretovať ho, - znalosť materiálov, techník, médií a procesov ich používania;

#### **d) schopnosť realizácie výsledného artefaktu**

Hodnotenie žiakov sa bude riadiť platnou legislatívou - Metodickým pokynom č. 22/2011 na hodnotenie žiakov základnej školy s možnosťou využitia rôznej váhy známky podľa stupňa náročnosti zadaných úloh.

**Priebežné aj súhrnné hodnotenie vo vyučovacom predmete v 1. až 4. ročníku budeme vykonávať formou klasifikácie.**

## **Učebné zdroje**

BARTKO, O., FILA, R., REISTETTEROVÁ, Z.: *Výtvarná príprava*. Bratislava:SPN,1988

BARTKO, O.: *Farba a jej použitie*. Bratislava: SPN, 1980

BERTÓK, I., JANOUŠEK, I.: *Počítače a umenie*. Bratislava. SPN, 1989

CUMMING,R.: *Veľkí umelci*. Bratislava: Ikara.s., 2003





- ČARNÝ, L. a kol. : Výtvarná výchova pre 1. ročník ZŠ Bratislava. SPN Mladé letá 2010
- ČARNÝ L. a kol. : Výtvarná výchova pre 2. ročník ZŠ Združenie EDUCO 2010
- ČARNÝ L. a kol. : Výtvarná výchova pre 3. ročník ZŠ. Bratislava. SPN 2011
- DÉMUTH, A.: Čo je farba. Bratislava: Iris, 2005
- FAGAN, CH., M.: *Sedemdesiat veľkých vynálezov starovekého sveta*. Bratislava: Slovart
- FIELD, CH., FIELD, P.: *Design pro 21. století*. Kolín: Taschen, 2004
- FILA, R.: *Načo nám je umenie*. Bratislava: Mladé letá, 1991
- GERŽOVÁ, J. a kol.: *Slovník světového a slovenského výtvarného umění 2. polovice 20. stor.* Bratislava: Profil, 1988
- GRAVES, R., D.: *Kreslíme portréty*, Bratislava: Svojtka & Co., s.r.o., 2005
- JUSKO, A.: *Výtvarná výchova dnes a její perspektivy*. Prešov: PolygrafPrint, spol. s r.o., 2007
- ROESELLOVÁ, V.: *Linie, barva, tvar ve výtvarné výchově*. Praha: Sarah, 2004
- ROESELLOVÁ, V.: *Techniky ve výtvarné výchově*. Praha: Sarah, 1996
- ROESELLOVÁ, V.: *Řády a projekty ve výtvarné výchově*. Praha: Sarah, 1997
- ROESELLOVÁ, V.: *Proudy ve výtvarné výchově*. Praha: Sarah, 1999
- ŠTOFKO, M.: *Metodika k nové koncepcii výtvarné výchovy*. Bratislava, 2005
- VANČÁT, J.: Výtvarná výchova v době digitalizace. In: *Výtvarná výchova 3/1995-96*