

Vzdelávacia oblasť: Umenie a kultúra

Učebné osnovy z Výtvarnej výchovy

Charakteristika učebného predmetu

Výtvarná výchova (ďalej VV) v primárnom vzdelávaní je predmet, ktorý prostredníctvom autentických skúseností získaných výtvarnou činnosťou – intenzívnych zážitkov dobrodružstva tvorby a sebavyjadrovania – rozvíja osobnosť žiaka v úplnosti jej cítenia, vnímania, intuície, fantázie i analytického myslenia – vedomých i nevedomých duševných aktivít. Týmto naplňa VV svoje jedinečné poslanie v celom edukačnom procese.

Výtvarné aktivity predstavujú širokú škálu činností, ktorú na jednej strane vymedzuje prirodzený detský záujem, duševný, citový rozvoj a rozvoj schopnosti vyjadrovať svoje predstavy – a na druhej strane bohatosť vyjadrovacích foriem (jazyka), ktorú ponúkajú rôzne druhy vizuálnych umení súčasnosti (zahŕňajúc intermediálnosť aj interdisciplinárnosť). Predmet výtvarná výchova v sebe zahŕňa okrem tradičných a nových výtvarných disciplín aj ďalšie druhy vizuálnych umení ako: dizajn v jeho rôznych polohách (výrobný, komunikačný, odevný, textilný, telový, vizuálnu reklamu), fotografiu, architektúru, elektronické médiá a multimédiá (video a film).

Na primárnom stupni výtvarná výchova plynulo nadväzuje na prirodzený záujem dieťaťa o výtvarné vyjadrovanie svojich predstáv, na bohatosť detskej fantázie a obrazotvornosti, zvedavosť a príťažlivosť objavovania nových možností, pretože výtvarné činnosti predstavujú pre väčšinu detí hravú činnosť a priamy prostriedok materializácie vlastných predstáv.

Edukačný proces VV, ako proces tvorivý, zvyšuje nárok na vedomú operatívnosť s vyjadrovacími prostriedkami (používanie jazyka) v priebehu postupného dospievania žiaka: vedie žiaka od detskej spontánnosti k svojbytnému vyjadrovaniu – formuje vlastné spôsoby sebavyjadrovania (štýl) a vlastné postoje a hodnotiace názory.

Edukačný proces pozostáva zo zložky vyjadrovacej a interpretačnej, výchovnej a vzdelávacej. Tieto zložky sa vo VV prelínajú, nemožno ich chápať izolovane. Uplatňujú sa tak, že jedna vyplýva z druhej. Výtvarné činnosti predstavujú zároveň poznávanie umenia a chápanie jeho zmyslu. Otvárajú tak žiakovi možnosti zaradiť sa do kultúrnej tradície na úrovni súčasného myslenia, možnosti jeho aktívneho začleňovania sa do kultúry.

Metodické východiská predmetu sú:

a) v zážitkoch procesov (formálnych, technických i myšlienkových) výtvarných a vizuálnych umení. Sú založené na súčasnom stave poznania vizuálnej kultúry.

Žiak spracováva symboly, ktoré vizuálne vyjadrujú jeho predstavy a fantazijné koncepty, alebo sa odvolávajú na javovú stránku sveta (realitu). Spracováva ich mentálne (konceptualizuje ich, predstavuje si možný spôsob ich vyjadrenia) i formálne (pokúša sa svoj koncept realizovať v materiáloch prostredníctvom nástrojov a techník). To kladie vyššie nároky na senzomotorické a afektívne ciele predmetu a tým dopĺňa predmety v ktorých prevažuje kognitívny cieľ.

Výtvarná výchova má aj potenciál integrovať niektoré poznatky a procesy iných predmetov, pretože vo vizuálnom vyjadrovaní možno nachádzať analógie nielen s vyjadrovacími prostriedkami iných umení (hudba, literatúra, dramaticko-pohybové umenie) ale aj s mnohými prírodnými javmi, fyzikálnymi a biologickými procesmi, matematickými postupmi a pod. Preto môže VV vytvárať veľmi prospešnú spoločnú platformu aj pre zdanlivo vzdialené predmety a posilňovať medzipredmetové vzťahy. Predmet vytvára tiež priestor pre synestetické vnímanie sveta, pre uplatnenie zmyslových modalít čuchu, hmatu a chuti, ktoré nie sú zahrnuté v tradičnom obsahu nášho vzdelávania.

b) v témach/námetoch zobrazovania, ktoré vnímame z hľadiska:

- osobnosti a veku žiaka,

- edukačných cieľov,
- kultúrno-spoločenskej reality.

Výtvarná výchova predstavuje z hľadiska obsahu vyučovania ako celku (kurikula) jedinečnú možnosť tematizovať základné antropologické koncepty:

- koncepty časopriestoru (čas, priestor, pohyb, mierka, hĺbka, výška, šírka ...),
- kultúrne archetypy vyjadrovania prírody (živly, prírodné polariry, procesy...),
- kategórie estetického prežívania (krása, škaredosť, neurčitosť, drsnosť, jemnosť ...),
- kategórie uvedomovania si osobnej a kultúrnej identity (ja, iný, cudzinec, priateľ, postihnutý,...), kultúrne rozdielnosti vo vizuálnom vyjadrovaní sveta, vo vkuse a názoroch iných ľudí,
- kategórie afektivity (radosť, bolesť, smútok, náladu ...).

Na rozdiel od iných predmetov, ktoré sa zaoberajú niektorými z týchto tém (prírodoveda, čítanie, náboženská a etická výchova), VV angažuje osobnosť žiaka v inom zmysle: neučí sa o nich, ale vyjadruje ich, hľadá svoj spôsob ich vyjadrenia.

c) v reflexii diel výtvarného umenia, dizajnu, architektúry, filmu a videa. Porozumenie jazyka a vyjadrovacím prostriedkom vizuálnych umení vychováva zo žiaka gramotného vnímateľa a používateľa vizuálnej kultúry. To ho jednak pripravuje na plnohodnotný život v prostredí v ktorom vizuálne znaky a komunikácia hrajú dôležitú a stále rastúcu úlohu (vplyv dizajnu, architektúry, reklamy, vizuálnych médií a multimédií), jednak umožňuje jeho začleňovanie do našej kultúrnej tradície, v ktorej zobrazovanie predstavuje objavovanie nových pohľadov na svet.

Ciele učebného predmetu

Ciele výtvarnej výchovy na úrovni primárneho vzdelávania sú:

Kognitívne ciele

Poznávať jazyk vizuálnych médií. Učiť ho poznať používať jazykové prostriedky, základné kompozičné princípy, vybrané techniky a procesy vizuálnych médií. Rozumieť im a tak zvyšovať uvedomelosť reflexie vizuálnej kultúry. Poznávať a vedieť pomenovať pôsobenie (výraz) umeleckých diel, svoj zážitok z nich. Poznať vybrané typické diela vizuálnej kultúry, reprezentujúce žánre a niektoré štýlové obdobia.

Senzomotorické ciele

Rozvíjať tvorivosť. Umožniť žiakovi rozvíjať a kultivovať vnímanie, predstavivosť a fantáziu, podporovať a podnecovať jeho nápaditosť a tvorivú sebarealizáciu, prekonávanie konvenčných schém a inovovanie naučených myšlienkových a zobrazovacích vzorcov. Prostredníctvom výtvarnej výchovy rozvíjať tvorivosť v jej základných, všeobecne uplatniteľných princípoch. Formovať a rozvíjať gramotnosť (zručnosti) žiaka v oblasti vyjadrovania sa výtvarnými prostriedkami prostredníctvom vybraných médií, nástrojov a techník.

Socioafektívne ciele

Formovať kultúrne postoje. Vychovávať žiaka smerom k vytváraniu si primeraných kultúrnych postojov, názorov a hodnotových kritérií; cez zážitok aktívneho vyjadrovania a vnímania umeleckých diel uvádzať ho do poznávania hodnôt umenia a kultúry – vo vzťahu k tradícií, ale na úrovni aktuálneho vnímania problematiky vyjadrovania sveta umením.

Formovať celistvú osobnosť. Pristupovať k osobnosti žiaka v jej úplnosti – rozvíjať cítenie, vnímanie, intuíciu, fantáziu, analytické myslenie a poznávanie, a taktiež formovanie a aktívne používanie zručností – to všetko prostredníctvom činnostného a zážitkového vyučovania.

Osnovy VV okrem toho podporujú medzipredmetové väzby, interdisciplinárnosť vyučovania, pri zachovaní špecifík spôsobu poznávania sveta prostredníctvom výtvarnej výchovy. Zapájajú citovosť, afektivitu, expresivitu a obrazovú konceptualizáciu, ktoré sú vlastné výtvarnému vyjadrovaniu, do vzťahu aj s inými, prevažne kognitívnymi predmetmi.

Prvý ročník
2 hodiny týždenne, 66 hodín ročne

1. Charakteristika predmetu

Vzdelávací obsah je rozdelený na desať tematických okruhov

Výtvarné vyjadrovacie prostriedky

Rozvoj fantázie a synestetické podnety

Podnety moderného výtvarného umenia

Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia

Škola v galérii

Podnety architektúry

Podnety fotografie

Podnety videa a filmu

Podnety dizajnu remesiel

Podnety poznávania sveta

V týchto tematických okruhoch budeme vytvárať pomocou nástrojov rôzne druhy škvŕn, rozlišovať a porovnávať tvary podľa obrysov, rôznymi výtvarnými postupmi vytvárať z pôvodného tvaru nový tvar, miešaním farebnej hmoty objavovať vlastnosti materiálu, spoznávať rôzne možnosti nanášania farby, spoznávať možnosti cieľavedomého komponovania prvkov na ploche, umiestňovať tvar vo formáte, používať postupy akčnej maľby, spontánne reagovať na podnet, dotvárať predmet zvolenou výtvarnou technikou do nového celku, formálne zobrazovať vlastnú vizuálnu predstavu vypočutého príbehu, výtvarne sa vyjadrovať prostredníctvom stopy materiálom, jednoduchým nástrojom, časťou tela, výtvarne sa vyjadriť podľa vlastnej fantázie, zobrazovať situáciu z ukážok pozeraného filmu, preukazovať úctu k tradičným ľudovým remeslám, stvárať jednoduchý motív v kresbe a modelovaní a porovnať rozdiely, vyjadrovať výtvarnými prostriedkami výraz (náladu) a rytmus hudby.

2. Ciele predmetu

Psychomotorický cieľ: Cieľom predmetu je prostredníctvom autentických skúseností získaných z výtvarných činností, nadväzujúcich na detský spontánny výtvarný prejav, rozvíjať manuálne zručnosti (nástroj, technika, materiál, proces), duševné spôsobilosti (predstavivosť, fantázia, tvorivosť), vedomosti (poznávanie javov, predmetov a vzťahov prostredníctvom ich výtvarného vyjadrovania) a postoje (formovanie si vlastného názoru, prístupu a vkusu).

1. Výtvarné vyjadrovacie prostriedky

Psychomotorický cieľ: Vytvoriť pomocou nástrojov rôzne druhy škvŕn, formálne doplniť neartikulovaný tvar jednoduchým grafickým zásahom. Rôznymi výtvarnými postupmi vytvoriť z pôvodného tvaru nový tvar. Miešaním farebnej hmoty objaviť (spoznať) vlastnosti materiálu, spoznať rôzne možnosti nanášania farby.

Kognitívny cieľ: Verbálne pomenovať objavené tvary, rozlíšiť v škvŕne významovo čitateľný tvar. Rozlíšiť a porovnať tvary podľa obrysov. Definovať lokálne farby predmetov a ich odstupňovanie na konkrétnom tvare, pomenovať základné farby.

Socioafektívny cieľ: Spontánne reagovať na možnosti nástrojov a materiálov. Priradovať veciam nový význam v živote človeka, uvedomiť si hodnotu vecí a hodnotu ľudskej činnosti. Prejaviť radosť z úspechu z estetického zážitku farebných vzťahov.

2. Rozvoj fantázie a synestetické podnety

Vytvoriť kompozíciu spájaním rôznych tvarov. Umiestniť tvar vo formáte. Vytvoriť variácie tvarov pomocou zmeny proporcií. Zobrazíť tvar predmetu na základe hmatového vnemu.

Kognitívny cieľ: Spoznať rozmanitosti možných tvarov (obrysov) toho istého predmetu, spoznať možnosti cieľavedomého komponovania prvkov na ploche, porovnať proporcie zobrazovaných prvkov, určiť zmeny v proporciách.

Socioafektívny cieľ: Získať prvé skúsenosti s cieľavedomým komponovaním prvkov na ploche. Estetický zážitok z komponovania.

3. Podnety moderného výtvarného umenia

Psychomotorický cieľ: Použiť postupy akčnej maľby. Dotvoriť predmet zvolenou výtvarnou technikou do nového celku. Formálne zobrazíť vlastnú vizuálnu predstavu vypočutého príbehu.

Kognitívny cieľ: Spoznať možnosti nefiguratívneho umenia ako prostriedku sebaujadrovania. Vytvoriť nové významy predmetných tvarov. Rozpoznať a vybrať podstatnú zložku príbehu.

Socioafektívny cieľ: Spontánne reagovať na podnet. Priradiť zmysel predmetom, ktoré stratili svoju pôvodnú funkciu. Dokázať sformulovať vlastný úsudok.

4. Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia

Psychomotorický cieľ: Výtvarne sa vyjadriť prostredníctvom stopy materiálom, jednoduchým nástrojom, časťou seba.

Kognitívny cieľ: Spoznať život, materiálové a technické možnosti ľudí danej doby, charakterizovať hlavné prejavy jaskynného umenia.

Socioafektívny cieľ: Uvedomiť si hodnoty v živote človeka danej doby.

5. Škola v galérii

Psychomotorický cieľ: Pozorovať a interpretovať výraz.

Kognitívny cieľ: Pomenovať znaky portréту.

Socioafektívny cieľ: Prejaviť záujem o zobrazovanú osobu.

6. Podnety architektúry

Psychomotorický cieľ: Zobrazíť fantastický príbytok, architektonický objekt.

Kognitívny cieľ: Porovnať rôzne typy príbytkov, určiť účel architektonického objektu.

Socioafektívny cieľ: Prejaviť spokojnosť z objavovania a realizácie vlastnej predstavy.

7. Podnety fotografie

Psychomotorický cieľ: Zmeniť význam kompozície vedomým umiestňovaním nových častí do celku.

Kognitívny cieľ: Spoznať možnosti vedomého zasahovania za účelom zmeny tvarov zobrazenia.

Socioafektívny cieľ: Spontánne reagovať na podnet.

8. Podnety videa a filmu

Psychomotorický cieľ: Zobrazíť (kresbou, maľbou) situáciu z ukážok pozeraného filmu.

Kognitívny cieľ: Spoznať vlastnosti pohyblivého obrázka, charakterizovať základné princípy filmu.

9. Podnety dizajnu a remesiel

Psychomotorický cieľ: Dotvoriť časť ľudského tela výtvarnými prostriedkami vzhľadom na účel. Zobrazíť podľa vlastnej fantázie hybridný celok. Používať výtvarné techniky (vykrývanie, farbenie).

Kognitívny cieľ: Spoznať možnosti výrazu prostredníctvom zmeny tvaru a funkcie časti tela. Opísať princípy fungovania vymyslených strojov, porovnať rozdiely a podobnosti stavby architektúry a stroja. Spoznať druhy ľudových remesiel.

Socioafektívny cieľ: Identifikovať sa s hodnotami a normami. Prejaviť záujem o činnosť. Preukázať úctu k tradičným ľudovým remeslám.

Socioafektívny cieľ: Aktívne reagovať na premietaný film.

10. Podnety poznávania sveta

Zahrať písmená (čísla) zo svojich tiel a vytvoriť nápis (matematický výpočet). Situáciu nakresliť.

3. Kľúčové kompetencie

- dokáže určitý čas sústredene načúvať, náležite reagovať, používať vhodné argumenty a vyjadriť svoj názor
- na základnej úrovni využíva technické prostriedky medzi osobnej komunikácie
- rešpektuje kultúrnu rozmanitosť a preukazuje záujem o primeranú formu interkultúrnej komunikácie
- rozvíja si schopnosť objavovať, pýtať sa, hľadať odpovede, ktoré vedú k systematizácii poznatkov
- vie používať vybrané informačné a komunikačné technológie pri vyučovaní a učení sa
- uvedomuje si rozdiel medzi reálnym a virtuálnym svetom
- získava schopnosť sebareflexie pri poznávaní svojich myšlienkových postupov
- uvedomuje si vlastné potreby a aktívne využíva svoje možnosti
- dokáže sa vyjadrovať na úrovni základnej kultúrnej gramotnosti prostredníctvom umeleckých a iných vyjadrovacích prostriedkov
- dokáže pomenovať druhy umenia a ich hlavné nástroje a vyjadrovacie prostriedky
- uvedomuje si význam umenia a kultúrnej komunikácie vo svojom živote
- cení si a rešpektuje kultúrno-historické dedičstvo a ľudové tradície
- rešpektuje vkus iných ľudí a primerane veku dokáže vyjadriť svoj názor a vkusový postoj
- pozná základné pravidlá, normy a zvyky súvisiace s úpravou zovňajšku človeka
- pozná pravidlá spoločenského kontaktu
- je tolerantný a empatický k prejavom iných kultúr

4. Obsahový štandard

Prehľad tematických celkov

1. Výtvarné vyjadrovacie prostriedky (28 hodín)
2. Rozvoj fantázie a synestetické podnety (4 hodiny)
3. Podnety moderného výtvarného umenia (6 hodín)
4. Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia (2 hodiny)
5. Škola v galérii (6 hodín)
6. Podnety architektúry (4 hodiny)
7. Podnety fotografie (4 hodiny)
8. Podnety videa a filmu (4 hodiny)
9. Podnety dizajnu a remesiel (6 hodín)
10. Podnety poznávania sveta (2 hodiny)

Obsah tematických celkov

1. Výtvarné vyjadrovacie prostriedky

Škvrna (vytvorená napr. odtlačaním farby, rozlievaním, zapúšťaním do mokrého podkladu, rozfúkavaním) - náhodný tvar, jeho dopĺňanie na významový, zobrazujúci tvar. Náhodné čiary alebo tvary (dokresľovanie, domal'ovávanie škvorny, odtlačku farby, čarbanice, pokrčeného papiera – krkváže a pod.)Obrys. Základné tóny farieb, druhotné (vymiešané)tóny, teplé a studené farby.

2. Rozvoj fantázie a synestetické podnety

Fantazijné kreslenie, fantazijné maľovanie, fantazijné modelovanie, tvar a hmat (napr. ohmatávanie tvarov predmetov skrytých pod dekou, kreslenie so zaviazanými očami...), povrch predmetu

3. Podnety moderného výtvarného umenia

Frkanie, liatie, odtlačanie, kvapkanie, roztieranie, rozfúkavanie...farebnej hmoty. Stopa kresliaceho nástroja. Stopa gesta. Odpadový materiál. Objekt. Akčná maľba.

4. Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia

Inšpirácia pravekým umením. Praveké jaskynné maľby. Materiál, nástroje, podklad v tvorbe pravekých ľudí. Hra na pravekého umelca.

5. Škola v galérii

Výraz portrétu v priestoroch galérie. Akčné napodobenie výrazu portrétu. Výtvarná interpretácia.

6. Podnety architektúry

Rozprávková architektúra. Fantastické motívy v architektúre. Architektúra v rozprávkach.

7. Podnety fotografie

Fotografia. Zásah do kompozície fotografie, jej doplnenie, premaľovanie.

8. Podnety videa a filmu

Krátka ukážka vybraného filmu. Pohyblivý obraz. Výtvarné spracovanie akcie/pohybu.

9. Podnety dizajnu a remesiel

Nezvyčajný, fantastický nábytok alebo nábytok s nezvyčajnými funkciami. Nezvyčajný odevný doplnok. Fantastický stroj.

10. Podnety poznávania sveta

Oživené písmená a čísla.

V rámci predmetu výtvarná výchova v prvom ročníku budeme rozvíjať prierezové témy environmentálnej výchovy, dopravnej výchovy, osobnostný a sociálny rozvoj, ochrana života a zdravia, tvorba projektu a prezentačné zručnosti.

5. Výkonový štandard

Žiak na konci 1. ročníka základnej školy vie/dokáže:

1. Výtvarné vyjadrovacie prostriedky

- tvoriť škrvny
- rozlíšiť v škrvne významovo čitateľný tvar
- vyhľadať v textúre čiar tvary podľa vlastných predstáv
- pomenovať objavené tvary
- pomenovať tóny základných farieb
- rozlíšiť svetlé a tmavé farebné tóny
- rozlíšiť priamku od krivky

2. Rozvoj fantázie a synestetické podnety

- výtvarne zobrazí svoje predstavy a fantáziu na zadané témy
- nakreslí podnety na základe hmatového vnemu
- pomenovať charakter rôznych povrchov podľa hmatového vnemu

3. Podnety moderného výtvarného umenia

- použiť rôzne kresliarske (maliarske) nástroje
- vyjadriť výtvarné stopy prostredníctvom hravej akcie
- vytvoriť obraz zo zvolených materiálov

4. Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia

- namaľovať svoju predstavu inšpirovanú pravekým umením

5. Škola v galérii

- výtvarne vyjadriť rôzne druhy tváre

6. Podnety architektúry

- zobrazí architektúru podľa vlastnej fantázie
- porozprávať o zobrazenej architektúre

7. Podnety fotografie

- doplniť fotografický podklad podľa vlastnej fantázie

8. Podnety videa a filmu

- porozprávať o akcii v uvedenej ukážke filmu
- výtvarne interpretovať vybranú akciu z filmovej ukážky

9. Podnety dizajnu a remesiel

- nakresliť dizajn podľa svojej fantázie
- porozprávať o nakreslenom

10. Podnety poznávanie sveta

- výtvarne reagovať na písmená abecedy

6. Pedagogické stratégie

Pre dosiahnutie cieľov výučby budú na vyučovacích hodinách využívané tieto metódy:

1. Slovné metódy: riadený rozhovor, výklad, rozprávanie, beseda, poučenie, upozornenie, povzbudenie.
2. Názorné metódy: pozorovanie, demonštrácia výtvarnej techniky a postupu, názorné poznávanie a poučenie o technike, výrazových prostriedkoch a kompozičných riešeniach prostredníctvom diel voľného a úžitkového umenia, poznávanie výtvarného umenia.
3. Praktické metódy: samostatná činnosť, experimentovanie s výrazovými prostriedkami, výtvarnými materiálmi a postupmi, hľadanie výtvarných riešení (napríklad kompozície a pod.).

V rámci vyučovacieho procesu bude uplatňovaný diferencovaný a individuálny prístup k včleneným žiakom.

7. Učebné zdroje

prof., akad. mal. Ladislav Čarný: Výtvarná výchova 1. ročník základných škôl, 2009

8. Hodnotenie predmetu

Žiaci budú hodnotení podľa metodického pokynu č. 22/2011 na hodnotenie žiakov základnej školy.

Žiaci budú pracovať na základe vlastného vnímania okolitého sveta, vlastných predstáv a zážitkov. Bude sa rešpektovať individualita každého dieťaťa, preto budú žiacke výtvarné prejavy niest' určité osobité znaky.

Škála hodnotenia sa uskutoční podľa kritérií, ktoré stanoví MZ. Celkové hodnotenie sa uskutoční klasifikáciou (u včlenených žiakov podľa pokynov špeciálneho pedagóga), priebežné hodnotenia sa uskutočnia známkuou.

Druhý ročník

2 hodiny týždenne, 66 hodín ročne

1. Charakteristika predmetu

Vzdelávací obsah je rozdelený na jedenásť tematických celkov

Výtvarné vyjadrovacie prostriedky

Rozvoj fantázie a synestetické podnety

Podnety moderného výtvarného umenia

Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia

Škola v galérii

Podnety architektúry

Podnety fotografie

Podnety videa a filmu

Elektronické médiá

Podnety dizajnu remesiel

Podnety poznávania sveta

V týchto tematických okruhoch budeme zobrazovať rôzne druhy línií pomocou rôznych nástrojov, spoznávať rôzne možnosti vyjadrenia jedného základného prvku, precvičovať základné technické zručnosti, využívať výrazové možnosti linky v kresbe, na základe inšpirácie príbehom zobrazovať rôzne farebné kombinácie, umiestňovať prvky vo formáte podľa rôznych kritérií, vyjadrovať pohyb zmnožením tvarov, vytvárať zobrazenie symetrickým alebo asymetrickým radením prvkov, organizovať jednoduché prvky do estetických alebo významových celkov, zobrazovať fantastický portrét, spoznávať typické prejavy land art-u, vytvárať technikou koláže nové kompozície, výtvarne zobrazovať črty a vlastnosti vybraného filmového hrdinu, rozlišovať materiálové možnosti pri skladbe architektonického tvaru, preukazovať úctu k tradičným ľudovým remeslám, prejavovať záujem o prácu s počítačom, zobrazovať hybridný tvar, vyjadrovať výtvarnými prostriedkami výraz (náladu) a rytmus hudby, zobrazovať tvar predmetu na základe hmatového vnemu, aktívne reagovať na svoje prostredie, z rôznych materiálov zostrojiť jednoduchú hračku, spoznávať znaky sochy a plastiky.

2. Ciele predmetu

1. Výtvarné vyjadrovacie prostriedky

Psychomotorický cieľ: Zobraziť rôzne druhy línií pomocou rôznych nástrojov. Precvičovanie základných technických zručností, využitie výrazových možností linky v kresbe. Na základe inšpirácie príbehom zobraziť rôzne farebné kombinácie.

Kognitívny cieľ: Spoznať rôzne možnosti vyjadrenia jedného základného prvku. Pochopenie rozmanitých možností vyjadrenia jedného základného prvku. Pomenovať spoločné (všeobecnejšie) charakteristiky výrazu farieb.

Socioafektívny cieľ: Spontánne reagovať na podnet. Prežívanie nástrojovej činnosti (gesta, smeru ťahu, prítlaku) ako vyjadrenia charakteristík. Vyjadriť náladu, vlastné pocity z farieb.

2. Rozvoj fantázie a synestetické podnety

Psychomotorický cieľ: Vytvoriť kompozíciu na základe rôznych hudobných rytmov. Umiestniť tvar vo formáte. Vytvoriť variácie podľa rytmov hudby, tanca, prírody. Zobraziť tvar predmetu na základe sluchového a zrakového vnemu.

Kognitívny cieľ: Spoznať rozmanitosti možných rôznych druhov rytmov v hudobných ukázkach, kresbe, maľbe, tanci i prírode.

Socioafektívny cieľ: Získať prvé skúsenosti s vnímaním a rozlišovaním rôznych druhov rytmov. Estetický zážitok z prepojenia počúvania a abstraktného stvárnenia rytmov.

3. Podnety moderného výtvarného umenia

Psychomotorický cieľ: Vytvoriť kompozíciu prvkov do estetických alebo významových celkov v prírodnom prostredí. Organizovanie jednotlivých prvkov do estetických alebo významových celkov, rozvíjanie manuálnych zručností spájania. Zobraziť fantastický portrét.

Kognitívny cieľ: Spoznať typické prejavy land artu a surrealizmu vo výtvarnom umení. Poznanie typických prejavov umenia asambláže.

Socioafektívny cieľ: Prejaviť pozitívny vzťah k prírodnému prostrediu. Senzitívny prístup k predmetom, prírodninám. Spontánne reagovať na výraz, rozvíjať fantáziu.

4. Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia

Psychomotorický cieľ: Graficky znázorniť symbol slova.

Kognitívny cieľ: Štylizovať tvary na písmená, spoznať materiálové a technické možnosti ľudí danej doby, charakterizovať obrázkové písmo.

Socioafektívny cieľ: Akceptovať iné kultúry.

5. Škola v galérii

Psychomotorický cieľ: Pohybom vytvoriť z ľudského tela sochu.

Kognitívny cieľ: Spoznať znaky sochy, plastiky.

Socioafektívny cieľ: Reagovať na podnety sochárskeho umenia.

6. Podnety architektúry

Psychomotorický cieľ: Zostrojiteľ budovu z rozmanitých tvarov geometrických telies.

Kognitívny cieľ: Rozlíšiť materiálové možnosti pri skladbe architektonického tvaru.

Socioafektívny cieľ: Prejaviť zodpovednosť za vlastnú činnosť.

7. Podnety fotografie

Psychomotorický cieľ: Vytvoriť technikou koláže novú kompozíciu, výtvarne použiť kombináciu rôznych fotografických textúr.

Kognitívny cieľ: Charakterizovať princípy kolážovania.

Socioafektívny cieľ: Prejaviť záujem o objavovanie nových technických možností vyjadrovania.

8. Podnety filmu a videa

Psychomotorický cieľ: Výtvarne zobraziť črty a vlastnosti vybraného filmového hrdinu.

Kognitívny cieľ: Charakterizovať výtvarné prostriedky vyjadrujúce črty filmovej postavy.

Socioafektívny cieľ: Rozlíšiť kladné a záporné vlastnosti človeka.

9. Elektronické médiá

Psychomotorický cieľ: Použiť rôzne typy písma.

Kognitívny cieľ: Spoznať vyjadrovacie možnosti.

Socioafektívny cieľ: Prejaviť záujem o prácu s počítačom.

10. Podnety dizajnu a remesiel

Psychomotorický cieľ: Z rôznych materiálov navrhnuť jednoduchú hračku a vytvoriť jednoduchú prikrývku hlavy.

Kognitívny cieľ: Vybrať vhodný materiál vzhľadom na pohyb, výraz, mechanické funkcie a pohyblivé časti hračky. Spoznať klobočnicke remeslo.

Socioafektívny cieľ: Prejaviť radosť z vlastnej tvorivej činnosti, prejaviť ochotu obdarovať iného. Preukázať úctu k tradičným ľudovým remeslám.

11. Podnety poznávania sveta

Psychomotorický cieľ: Vytvoriť objekt z prírodnín nájdených v okolitej prírode.

Kognitívny cieľ: Interpretovať prírodné tvary.

Socioafektívny cieľ: Aktívne reagovať na svoje prostredie.

3. Kľúčové kompetencie

Kompetencie, ktoré má žiak získať:

- základné vedomosti o farbách a základných priestorových vzťahoch
- vedomosti o vlastnostiach a možnostiach používania výtvarných nástrojov a materiálov, jednoduchšie úkony vo výtvarných programoch počítača

- základné poznatky o princípoch akčnej maľby
- prvé vedomosti o vzniku filmu – o pohybe obrazu, akcii, filmovej postave
- prvé vedomosti o architektonickom priestore a tvare
- je schopný (primerane veku) vyjadriť plošný a priestorový tvar a obrys podľa fantázie, predstavy i podľa videnej skutočnosti

4. Obsahový štandard

1. Výtvarné vyjadrovacie prostriedky (26 hodín)
2. Rozvoj fantázie a synestetické podnety (4 hodiny)
3. Podnety moderného výtvarného umenia (6 hodín)
4. Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia (2 hodiny)
5. Škola v galérii (6 hodín)
6. Podnety architektúry (4 hodiny)
7. Podnety fotografie (4 hodiny)
8. Podnety videa a filmu (4 hodiny)
9. Elektronické médiá (2 hodiny)
10. Podnety dizajnu remesiel (6 hodín)
11. Podnety poznávania sveta (2 hodiny)

Obsah tematických celkov

1. Výtvarné vyjadrovacie prostriedky

Línia. Línia, plocha, tvar. Farba, výraz farby. Obrysový tvar predmetu. Symetria a asymetria.

2. fantázie a synestetické podnety

Rytmy v hudobnej skladbe. Rytmy v kresbe a maľbe. Rytmy v prírode. Kresby námetu podľa fantázie.

3. Podnety moderného výtvarného umenia

Land art. Asambláž. Surrealizmus. Fantastický portrét. Prírodné materiály/umelé materiály.

4. Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia

Antické umenie. Príbehy na keramických vázách, mýty.

5. Škola v galérii

Socha v galérii/živá socha. Socha v kostole, na verejnom priestranstve.

6. Podnety architektúry

Architektúra ako skladačka.

7. Podnety fotografie

Fotokoláž/montáž z fotografií.

8. Podnety filmu a videa

Filmová postava, filmový kostým, filmové herectvo.

9. Elektronické médiá

Hry s písmom a textom na počítači.

10. Podnety dizajnu a remesiel

Pohyblivá hračka. Telový dizajn. Mechanické a statické hračky. Klobučníctvo.

11. Podnety poznávania sveta

Prírodoveda – prírodniny a prírodné materiály.

V rámci predmetu výtvarná výchova v druhom ročníku budeme rozvíjať prierezové témy environmentálnej výchovy, dopravnej výchovy, osobnostný a sociálny rozvoj, ochrana života a zdravia, tvorba projektu a prezentačné zručnosti.

5. Výkonový štandard

Žiak na konci 2. ročníka základnej školy vie/dokáže:

1. Výtvarné vyjadrovacie prostriedky
 - použiť rôzne kresliace nástroje,
 - kresliť čiarami s rôznym charakterom,
 - vyjadriť základný farebný tón predmetu,

- vyjadriť približný obrysový tvar predmetu,
 - usporiadať tvary symetricky alebo asymetricky
2. Rozvoj fantázie a synestetické podnety
 - v kresbe vyjadriť rôzne hudobné rytmy
 3. Podnety moderného výtvarného umenia
 - vytvoriť objekt (výtvarnú realizáciu) v krajine
 - vytvoriť objekt (asambláž) zbieraním, ukladáním, vrstvením, lepením z rôznych prírodných materiálov podľa vlastnej fantázie
 4. Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia
 - vytvoriť vlastnú verziu obrázkového písma
 5. Škola v galérii
 - napodobniť sochy postojom, výrazom alebo performanciou (akciou)
 6. Podnety architektúry
 - skonštruovať architektonický tvar (prvok) zo stavebnice
 7. Podnety fotografie
 - zostaviť koláž z rôznych častí fotografií
 8. Podnety videa a filmu
 - výtvarne interpretovať filmovú postavu v novej dramatickej situácii podľa vlastnej fantázie
 - navrhnuť kostým pre filmovú postavu
 9. Elektronické médiá
 - napísať malé písmená, veľké písmená a čísla v textovom programe
 - napísať slová s diakritikou v textovom programe
 - zmeniť písmo, rez písma, farbu písma, píšu krátke vety v textovom programe
 10. Podnety dizajnu a remesiel
 - navrhnuť hračku podľa vlastnej fantázie
 - vytvoriť jednoduchú pokrývku hlavy podľa vlastnej fantázie
 11. Podnety poznávanie sveta
 - vytvoriť objekt (alt. asambláž alebo obraz) z prírodnín nájdených v okolitej prírode
 - interpretovať prírodné tvary.

6. Pedagogické stratégie

Pre dosiahnutie cieľov výučby budú na vyučovacích hodinách využívané tieto metódy:

1. Slovné metódy: riadený rozhovor, výklad, rozprávanie, beseda, poučenie, upozornenie, povzbudenie.
2. Názorné metódy: pozorovanie, demonštrácia výtvarnej techniky a postupu, názorné poznávanie a poučenie o technike, výrazových prostriedkoch a kompozičných riešeniach prostredníctvom diel voľného a úžitkového umenia, poznávanie výtvarného umenia.
3. Praktické metódy: samostatná činnosť, experimentovanie s výrazovými prostriedkami, výtvarnými materiálmi a postupmi, hľadanie výtvarných riešení (napríklad kompozície a pod.).

V rámci vyučovacieho procesu bude uplatňovaný diferencovaný a individuálny prístup k včleneným žiakom.

7. Učebné zdroje

prof., akad. mal. Ladislav Čarný: Výtvarná výchova 2. ročník základných škôl, 2010

8. Hodnotenie predmetu

Žiaci budú hodnotení podľa metodického pokynu č. 22/2011 na hodnotenie žiakov základnej školy.

Žiaci budú pracovať na základe vlastného vnímania okolitého sveta, vlastných predstáv a zážitkov. Bude sa rešpektovať individualita každého dieťaťa, preto budú žiacke výtvarné prejavy niest' určité osobité znaky.

Škála hodnotenia sa uskutoční podľa kritérií, ktoré stanoví MZ. Celkové hodnotenie sa uskutoční klasifikáciou (u včlenených žiakov podľa pokynov špeciálneho pedagóga), priebežné hodnotenia sa uskutočnia známkou.

Tretí ročník

2 hodina týždenne, 66 hodín ročne – časová dotácia rozšírená o 1 hodinu týždenne,
33 hodín ročne s rozšírením obsahu i časovej dotácie

1. Charakteristika predmetu

Výtvarná výchova v primárnom vzdelávaní vychádza zo spontánneho detského prejavu. Žiaci prostredníctvom výtvarných činností, hravou formou spoznávajú vyjadrovacie prostriedky vizuálnych umení (kresby, maľby, plastiky). Formou výtvarných činností (kreslenie, 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.

Predmet VV je rozdelený na jedenásť tematických celkov.

Výtvarné vyjadrovacie prostriedky.

Rozvoj fantázie a synestetické podnety.

Podnety moderného výtvarného umenia.

Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia.

Škola v galérii.

Podnety architektúry.

Podnety fotografie.

Podnety videa a filmu.

Elektronické médiá.

Podnety dizajnu a remesiel.

Podnety poznávania sveta.

2. Ciele predmetu

Psychomotorický cieľ: vyjadriť plošný a priestorový tvar a obrys podľa fantázie, predstavy, dokázať operovať s tvarmi, zmnožovať tvary kreslením voľnou rukou, kopírovaním, vytiahnutím podľa šablóny, priradovať príbuzné tvary, skladať tvar z rozmanitých prvkov, realizovať rôzne typy stôp na ploche i modelovacej hmote, vyjadriť lokálny farebný ton zobrazeného tvaru, predmetu, zosvetliť a stmaviť farebné tony miešaním farebných hmôt, používať základné farebné kontrasty. Komponovať- vedome umiestňovať tvar, vyjadriť rytmus a pohyb prostriedkami kresby maľby, grafiky, priestorového vytvárania, vyjadriť základnú symetriu a asymetriu, pokúšať sa o štylizáciu – vlastné poňatie zobrazenia motívu.

Kognitívny cieľ: vedome umiestňovať tvar /motív/, vyjadriť lokálny farebný ton, skladať tvar z rozmanitých prvkov, vyjadriť farebné postupnosti, primerane veku voliť motívy na vyjadrenie základných námetov, schopnosť opísať jednotlivé technické postupy a znalosť ich výsledného výrazu, interpretovať psychickú charakteristiku výrazu – smutný, veselý, nahneváný..., vedome používať významové kontrasty motívov-interpretácia zlého a dobrého tvaru, figurácie ..., cieľavedome umiestňovať zobrazované prvky vo formáte za účelom vyjadrenia príbehu, radení vo vývojovom rade – pohyb, komiks

Socioefektívny cieľ: otvorenosť voči experimentovaniu s farbou, hmotou, tvarom, technikou, otvorenosť k hľadaniu analogií – tvarových, materiálových, výrazových, náklonnosť k uvedenému – hľadanie vlastných riešení, odklon od vyjadrovacích schém a vlastného názoru, tolerancia voči rôznym typom vyjadrovania, vkusu iných ľudí, jeho poznávanie a pretváranie.

3. Kľúčové kompetencie

Kompetencie, ktoré má žiak získať:

- získa základné vedomosti o farbách
- spoznáva charakter tvarov
- získa základné priestorové vzťahy
- využíva výtvarné nástroje- ceruzky, fixy, štetce , rôzne druhy farieb, modelovacie hmoty
- získa základné vedomosti o umení
- spozná vývoj písma
- oboznámi sa s maliarskymi a sochárskymi žánrami, krajinomalby, zátišia, portréty
- získa prvé vedomosti o vzniku filmu, fotografii
- získa základné vedomosti o dizajne, symboly, znaky,
- spoznáva tradičné remeslá
- vie výtvarne stvárniť nálady a rytmus hudobnej skladby
- spoznáva galériu výtvarného umenia

Dosiahnuté postoje:

- používa výtvarné znalosti na vyjadrenie svojich pocitov, nálad, záujmov
- vidí potrebu samostatne tvoriť, objavovať
- dokáže sa sústrediť na objavovanie geometrických tvarov, priestorových i plošných a farebne ich vyjadriť
- vyvíja snahu o rozvoj vlastnej priestorovej predstavivosti
- zvyšuje sa mu sebavedomie pri samostatnom výtvarnom prejave
- vie byť sebakritický

4. Obsahový štandard

Prehľad tematických celkov

Predmet VV je rozdelený na jedenásť tematických celkov.

Výtvarné vyjadrovacie prostriedky/6 hodín/.

Rozvoj fantázie a synestetické podnety/4 hodiny/.

Podnety moderného výtvarného umenia /4 hodiny/.

Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia/2 hodiny/.

Škola v galérii /2 hodiny/.

Podnety architektúry /4 hodiny/.

Podnety fotografie /4 hodiny/.

Podnety videa a filmu /2 hodiny/.

Elektronické médiá /1 hodina/.

Podnety dizajnu a remesiel /2 hodiny/.

Podnety poznávania sveta /2 hodiny/.

Obsah tematických celkov

Výtvarné vyjadrovacie prostriedky: Farba – zosvetľovanie a stmavovanie farieb, farebný valér, svetlostná škála jednotlivých farieb, tóny sivej farby, 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.

Rozvoj fantázie a synestetické podnety: Vône a pachy, príjemné a nepríjemné, prírodné a umelé vône, parfumy, asociácie farby, tvaru – vône, chute, porovnávanie pocitov, ich výtvarná interpretácia.

Podnety moderného výtvarného umenia: 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: Antické umenie (sochárstvo, architektúra, keramika, odev, predmety), príbehy na keramických vázach, mýty.

Škola v galérii: Predmoderné (historické) a moderné obrazy, zobrazenie svätcov (historických osobností) - charakteristické atribúty, ikonografia najznámejších patrónov, osobností, príbehy osobností z obrazov.

Podnety architektúry: 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: Mal'ba (kresba) zasahujúca do fotografických kompozícií (z časopisov), rekonštrukcia neúplného obrazu, námet fotografie.

Podnety videa a filmu: Filmový priestor – priestor v ktorom sa odohráva filmový príbeh, filmová scénografia, kulisy, scénografia.

Elektronické médiá: Typy písma, veľkosti písma, farby písma, porovnanie rovnakých písmen v rôznych fontoch, rotácia písmen, zrkadlenie písmen, montáž rôznych typov písma, obrázkov z písmen – lettrismus, vlastné písmená: nástroje grafického programu – čiara, úsečka, vyplnený obdĺžnik alebo štvorec, paleta farieb, krok späť, guma, nastavenie veľkosti hrotu, nástroj pečiatka.

pozn. možno nadviazať – spojiť s témou predmetu informatika

Podnety dizajnu a remesiel: Vybrané znaky a ich význam (erb, logo, vlajka...), symboly na erboch, vlajkách, logách, alternatívne: bábkarstvo, alt. tieňové divadlo, bábky (prstové, marionety, jawajky...) konštrukcia jednoduchej bábky, charakter (výraz) postavy bábky.

Podnety poznávania sveta: Prírodoveda - zmeny látok (mrznutie, topenie, tuhnutie, horenie, tečenie, vyparovanie, rast...)

5. Výkonový štandard

- použiť v mal'be zosvetlenie a stmavenie farieb,
- vytvoriť figuratívnu kresbu z geometrických tvarov (alt. objekt zo stereometrických tvarov),
- farbami a tvarmi vyjadriť svoje vnemy z rôznych vôní,
- pomenovať namaľované,
- vytvoriť tvar paketážov,
- opísať vybrané dielo z umenia paketáže,
- výtvarne interpretovať artefakt antického umenia,
- výtvarne parafrázovať osobu (udalosť) na základe videného výtvarného diela,
- popísať rôzne stavby (podľa zažitej skúsenosti alebo ukážok),
- výtvarne interpretovať vybrané architektúry s rôznym výrazom,
- doplniť chýbajúce časti fotografie kresbou (alt. mal'bou, reliéfom, kolážou...),

- nakresliť prostredie pre vybrané scény z filmu,
- vytvoriť obrázky z písmen nezávisle na riadku v grafickom programe,
- nakresliť tematický obrázok pomocou nástrojov grafického programu,
- navrhnúť vlastný erb (alt. vlajku, logo) podľa vlastnej fantázie,
- vytvoriť jednoduchú bábkú,
- výtvarne vyjadriť vybraný proces zmeny látky v prírode.

6. Pedagogické stratégie

Pre dosiahnutie cieľov výuku vo výtvarnej výchove je väčšina vedomostí získavaná a zároveň overovaná prostredníctvom praktických činností žiaka, časť vedomostí o výtvarnom umení sa utvára počas motivačnej a diskusnej časti vyučovacej jednotky a je podporená vizuálnymi materiálmi. V rámci vyučovacieho procesu bude uplatňovaný diferencovaný a individuálny prístup k žiakovi.

7. Učebné zdroje

prof., akad. mal. Ladislav Čarný a kol.: Výtvarná výchova pre 3. ročník základnej školy, 2011

8. Hodnotenie predmetu

Žiaci budú hodnotení podľa metodického pokynu č. 22/2011 na hodnotenie žiakov základnej školy.

Škála hodnotenia sa uskutoční podľa kritérií, ktoré stanoví MZ. Celkové hodnotenie sa uskutoční klasifikáciou (u včlenených žiakov podľa pokynov špeciálneho pedagóga), priebežné hodnotenia sa uskutočnia známkuou.

Štvrtý ročník

1 hodina týždenne, 33 hodín ročne

1. Charakteristika predmetu:

Predmet Výtvarná výchova tvorí sústava edukačných tém zoradených do metodických radov

Výtvarné vyjadrovacie prostriedky
Rozvoj fantázie a synestetické podnety
Podnety moderného výtvarného umenia
Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia
Škola v galérii
Podnety architektúry
Podnety fotografie
Podnety videa a filmu
Elektronické médiá
Podnety dizajnu a remesiel
Podnety poznávania sveta

2. Ciele predmetu:

Kognitívne ciele: poznávať jazyk vizuálnych médií, učiť ho poznať a používať jazykové prostriedky, základné kompozičné princípy, vybrané techniky a procesy vizuálnych médií, rozumieť im a tak zvyšovať uvedomenosť reflexie vizuálnej kultúry, poznávať a vedieť pomenovať pôsobenie (výraz) umeleckých diel, svoj zážitok z nich, poznať vybrané typické diela vizuálnej kultúry, reprezentujúce žánre a niektoré štýlové obdobia

Senzomotorické ciele: rozvíjať tvorivosť, umožniť žiakovi rozvíjať a kultivovať vnímanie, predstavivosť a fantáziu, podporovať a podnecovať jeho nápaditosť a tvorivú sebarealizáciu, prekonávanie konvenčných schém a inovovanie naučených myšlienkových a zobrazovacích vzorcov, prostredníctvom výtvarnej výchovy rozvíjať tvorivosť v jej základných, všeobecne uplatniteľných princípoch, formovať a rozvíjať gramotnosť (zručnosti) žiaka v oblasti vyjadrovania sa výtvarnými prostriedkami prostredníctvom vybraných médií, nástrojov a techník

Socioafektívne ciele: formovať kultúrne postoje, vychovávať žiaka smerom k vytváraniu si primeraných kultúrnych postojov, názorov a hodnotových kritérií; cez zážitok aktívneho vyjadrovania a vnímania umeleckých diel uvádzať ho do poznávania hodnôt umenia a kultúry – vo vzťahu k tradícií, ale na úrovni aktuálneho vnímania problematiky vyjadrovania sveta umením, formovať celistvú osobnosť, pristupovať k osobnosti žiaka v jej úplnosti – rozvíjať cítenie, vnímanie, intuíciu, zážitkového vyučovania

3. Kľúčové kompetencie :

Kompetencie, ktoré má žiak získať:

- zvládne základné motorické úkony (narábanie) s rôznymi nástrojmi (ceruza, štetec, pero, fixky, uhlík, drierko, rydlo, nožnice, šablóna, špachtľa, valček a pod.),
- vytvára stopy alebo tvary priamym telesným dotykcom (rukou, prstami)
- kreslí prostredníctvom linky a jednoduchého šrafovania
- zvládne technické základy usporiadania a miešania farieb na palette i na obraze vyfarbuje tvar, plochu viacerými spôsobmi prostredníctvom štetcového rukopisu (napr. šrafúra, pointilizmus, roztieranie, zapúšťanie)
- zvládne 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.)
- zvládne jednoduché techniky otláčania

- má základné vedomosti o farbách, charakteroch tvarov, textúr, základných priestorových vzťahoch
- má vedomosti o vlastnostiach a možnostiach používania výtvarných nástrojov a materiálov (ceruzky, fixky, štetce, nožnice, pastózne a vodové farby, suché a voskové/olejové pastely, mäkké modelovacie hmoty, podkladové materiály jednoduchšie úkony vo výtvarných programoch počítača ...)
- má základné vedomosti o vybraných artefaktoch predhistorického umenia, umenia starovekých kultúr, antického umenia
- ovláda základné vedomosti o vývoji a hlavných kultúrnych typoch písma
- vie 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
- vie skladať tvar z rozmanitých prvkov, konštruovať novotvar
- vie narábať s pozitívom a negatívom tvaru – figúra a pozadie
- vie vyjadriť lokálny farebný tón zobrazeného tvaru, predmetu vo vzťahu k videnej skutočnosti aj podľa predstavy a fantázie
- má základné poznatky o princípoch impresionistickej, surrealistickej a akčnej maľby, paketáž land-artu a niektorých formách body-artu vyplývajúce z výtvarnej skúsenosti
- pozná základné maliarske a sochárske žánre: krajinomaľbu, zátišie, portrét, socha, reliéf
- má vedomosti o krajine svojho okolia, obci, regiónu a ich vizuálnych a estetických kvalitách (typy, tvary, kolorit, usporiadanie, prírodniny, prírodné a kultúrne reálie, remeselné tradície)
- vie 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.)
- vie vyjadriť plošný a priestorový tvar a obrys podľa fantázie, predstavy i (voľne) podľa videnej skutočnosti
- dokáže operovať s tvarmi (dopĺňať neúplné tvary, zmontovať tvary kreslením)
- dokáže stmaviť farebné tóny miešaním farebných hmôt, vytvárať farebné postupnosti
- vie používať základné farebné kontrasty (kontrast svetlých a tmavých, doplnkových, teplých a studených farieb), materiálové kontrasty (tvrdý, mäkký materiál), kontrasty textúry povrchov (drsna, hladká, vzorovaná ...)
- vie vyjadriť rytmus a pohyb prostriedkami kresby, maľby, grafiky, priestorového vytvárania (objekt, model)
- dokáže vyjadriť základnú vizuálnu symetriu a asymetriu

4. Obsahový štandard

Prehľad tematických celkov

Obsah tematických celkov

1. Výtvarné vyjadrovacie prostriedky (6 hodín)
2. Rozvoj fantázie a synestetické podnety (4 hodiny)
3. Podnety moderného výtvarného umenia (2 hodiny)
4. Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia (2 hodiny)
5. Škola v galérii (3 hodiny)
6. Podnety architektúry (4 hodiny)
7. Podnety fotografie (4 hodiny)
8. Podnety videa a filmu (2 hodiny)
9. Elektronické médiá (2 hodiny)
10. Podnety dizajnu a remesiel (2 hodiny)

11. Podnety poznávania sveta (2 hodiny)

Obsah tematických celkov

1. Výtvarné vyjadrovacie prostriedky

Bod, vlastnosti bodov (veľkosť, vzťahy dvoch a viacerých bodov – prítlačivosť, pohyb, nehybnosť ...) textúra bodov (vzor, raster; hustá a riedka textúra) pointilizmus – maľba bodmi ukážky: pointilistické umenie základné farebné kontrasty (teplá-studená, tmavá-svetlá, doplnkové farby).

2. Rozvoj fantázie a synestetické podnety

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.

3. Podnety moderného výtvarného umenia

Impresionizmus – krajinomaľba.

4. Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia

Inšpirácia umením ďalekého východu – Čína, Japonsko.

5. Škola v galérii

Tradičné žánre obrazov (portrét, zátišie, krajinomaľba, scéna zo života ...)

Žánrový obraz (scéna zo života) v múzeu/galérii (alt. virtuálnej galérii), zobrazenie postáv, deja, prostredia sveta v období, ktoré obraz zobrazuje.

Móda v období, ktoré obraz zobrazuje, dramatizácia výtvarného diela, príbeh.

6. Podnety architektúry

Antropo – (zoo-, fyto-) morfná architektúra.

7. Podnety fotografie

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

8. Podnety filmu a videa

Filmový trik, kulisa.

9. Elektronické média

Maľovanie prostredníctvom počítača.

10. Podnety dizajnu a remesiel

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...).

Možnosť nadviazať na podnety architektúry ľudové remeslo: drotárstvo (strihanie, ohýbanie, tvarovanie, omotávanie, spájanie mäkkého drôtu...).

11. Podnety poznávania sveta

Podnety vlastivedy, mapa ako výtvarný prejav.

Mapa zmenenej reálnej krajiny, prvky a symboly mapy.

5. Výkonový štandard

- vytvoriť obraz s použitím bodov
- použiť v maľbe farebné kontrasty
- variovať grafické stereotypy
- namaľovať farebnú stupnicu tónov
- namaľovať obraz prostredníctvom bodov alebo škvŕn
- vyjadriť v maľbe zmenu atmosféry (svetelnosti, počasia ...)

- výtvarne interpretovať artefakt umenia vybranej kultúry
- zahrať scénu (príbeh) videnú na obraze
- vytvoriť rekvizity k scéne z obrazu
- povedať svoju interpretáciu videného obrazu
- navrhnuť antropomorfnú(alt. zoo/fytomorfnú) architektúru podľa vlastnej fantázie
- rozlíšiť prírodné a geometrické tvary
- spojiť časti fotografie do novej kompozície
- vytvoriť kulisu
- navrhnuť vymysleného tvora
- nakresliť lineárnu kresbu počítačovým nástrojom
- namaľovať jednoduchý motív počítačovým nástrojom
- použiť nástroj osová súmernosť v kompozícii
- uložiť kresbu alebo maľbu ako novú pečiatku
- nakresliť vymyslený dizajn predmetu inšpirovaný organickými tvarmi
- vytvoriť jednoduchú kresbu (alt. objekt, šperk) z mäkkého drôtu
- zhotoviť vlastnú mapu s fantazijnou symbolikou
- k mape vytvoriť legendu.

6. Pedagogické stratégie

Pre dosiahnutie cieľov výuky vo výtvarnej výchove je väčšina vedomostí získavaná a zároveň overovaná prostredníctvom praktických činností žiaka, časť vedomostí o výtvarnom umení sa utvára počas motivačnej a diskusnej časti vyučovacej jednotky a je podporená vizuálnymi materiálmi. V rámci vyučovacieho procesu bude uplatňovaný diferencovaný a individuálny prístup k žiakovi.

7. Hodnotenie predmetu

Žiaci budú hodnotení podľa metodického pokynu č.22/2011 na hodnotenie žiakov základnej školy. Prospech klasifikujeme známkou.

Učiteľ má brať ohľad na to, že výtvarný prejav súvisí s fantáziou, sebaprojekciou, záujmami a intímnym svetom žiaka a že toto hľadisko sa bude prejavovať aj v jeho riešení výtvarných úloh.