

Ministerstvo školstva Slovenskej republiky

Agentúra Ministerstva školstva SR pre štrukturálne fondy EÚ

Ministerstvo zdravotníctva SR



Moderné vzdelávanie pre vedomostnú spoločnosť/Projekt je spolufinancovaný zo zdrojov EÚ

Prioritná os:	1 Reforma systému vzdelávania a odbornej prípravy
Opatrenie:	1.1 Premena tradičnej školy na modernú
Prijímateľ:	Základná škola s materskou školou kráľa Svätopluka Šintava
Názov projektu:	Šintava- moderná základná škola s veľkomoravskou tradíciou
Kód ITMS projektu:	26110130112
Aktivita, resp. názov seminára	1.1 Tvorba a inovácia vzdelávacieho programu školy

ZŠ s MŠ kráľa Svätopluka Šintava

Školský vzdelávací program
ISCED 1

UČEBNÉ OSNOVY

VÝTVARNÁ VÝCHOVA

Vypracované podľa: Štátny vzdelávací program - Výtvarná výchova (Vzdelávacia oblasť: Umenie a kultúra) Príloha ISCED 1/ 2009

Príloha č.: UO – VYV – 1-4

Časový rozsah výučby: 1.ročník: 2 h za týždeň / 66 hodín ročne
2. ročník 2h za týždeň / 66 hodín ročne
3. ročník 2 h za týždeň / 66 hodín ročne
4. ročník 2 h za týždeň / 66 hodín ročne

Vypracoval: PaedDr. Paulína Krivosudská

Charakteristika učebného predmetu

Výtvarná výchova (ďalej VV) primárneho vzdelávania, je predmet, ktorý prostredníctvom autentických skúseností získaných výtvarnou činnosťou – intenzívnych zážitkov dobrodružstva tvorby a sebvýjadrovania – rozvíja osobnosť žiaka v úplnosti jej cítenia, vnímania, intuície, fantázie i analytického myslenia – vedomých i nevedomých duševných aktivít. Týmto VV naplňuje 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 – dizajn v jeho rôznych polohách (výrobkový, 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 sebvýjadrovania (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 ako izolované. 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

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 cieľ kognitívny.

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 ... 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 ponímame 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 polarities, procesy...),
- kategórie estetického prežívania (krása, škaredosť, neurčitost', 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 jazyku, 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 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 a 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. Prístupovať 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 činnosného a zážitkového vyučovania.

Osnovy VV okrem toho podporujú medzipredmetové väzby, interdisciplinárnosť vyučovania, pri zachovaní špecifik 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.

Obsah predmetu

Obsah predmetu tvorí sústava edukačných tém. Každá z tém zodpovedá riešeniu určitého výtvarného problému. Témy sú zoradené v metodických radoch. Metodický rad predstavuje riešenie príbuzných výtvarných problémov v priereze ročníkov (v tabuľke vodorovný rad), vždy na úrovni zodpovedajúcej veku. Takéto zoradenie sleduje stupňovanie náročnosti pri štruktúrovaní osobnosti žiaka. Zoradenie edukačných tém v rámci jedného ročníka (v tabuľke zvislý rad) umožňuje učiteľovi sledovať motivačné nadväznosti, prípadne ich zgrupovať a tvoriť z nich edukačné projekty. Takto koncipovaná sieť edukačných tém predstavuje model, s ktorým môže učiteľ dynamicky pracovať – podľa potreby preradovať témy v časovom pláne jedného ročníka i medzi ročníkmi. Témy napĺňa konkrétnymi úlohami (zadaniami pre žiakov) učiteľ. Niektoré edukačné témy sú alternatívne – označené ako a), b).

V metodickej prílohe osnov sú k jednotlivým metodickým radom vypracované vzorové úlohy, mali by však slúžiť ako nezáväzná inšpirácia pre učiteľov. Okrem navrhovaného priebehu úlohy obsahujú možné motivačné a námetové východiská, navrhovanú techniku (pokiaľ nie je predmetom edukačnej témy) a vyjadrujú ciele každej .

Edukačné témy zoradené do metodických radov

(*číslovanie edukačných tém zodpovedá ich zaradeniu v metodických radoch v metodickej prílohe osnov, ktoré zohľadňuje aj edukačné témy odporúčané do školského vzdelávacieho programu)

metodické rady	1. ročník	2. ročník	3. ročník	4. ročník
	<i>edukačné témy / výtvarné problémy</i>			
1. výtvarný jazyk /základné prvky výtvarného vyjadrovania	1.1. <u>škvrna a tvar</u> /vyhľadavanie a dopĺňanie	2.1. <u>lína</u> /hravé pokusy s rôznymi typmi liniek, ich vzťahmi a charakterom	3.1. <u>plošné geometrické tvary</u> /figúra (vecné zobrazenie) z geometrických tvarov	4.1. <u>bod</u> /hravé činnosti s bodmi
	1.2. <u>obrys</u> /pozorovanie a výtvarné vyjadrenie obrysov rôznych tvarov		3.2. <u>priestorové geometrické tvary</u> /3D objekt z geometrických tvarov	4.2. <u>šrafúra, tieň</u> /budovanie tvaru a priestoru linkou, šrafovaním a tieňovaním, textúrami /predmetná kresba
	1.3. <u>farba /lokálny tón</u> , zoznámenie s farbami a farebnou hmotou	2.3. <u>farba, výraz farby</u>	3.3. <u>farba /zosvetľovanie a stmavovanie</u> , svetlostná škála jednotlivých farieb, /tóny sivej farby	4.3. <u>farba /farebné kontrasty</u> : teplá-studená, tmavá-svetlá, doplnkové farby
2. výtvarný jazyk- kompozičné princípy a možnosti kompozície	1.4. <u>plocha a tvar</u> /vyhľadavanie zvoleného tvaru v neartikulovanej textúre	2.4. <u>kompozícia - umiestňovanie vo formáte</u>	3.4. <u>tvar /komponovanie novotvaru</u> na základe prienikov rôznych obrysov /kumulácie tvarov	4.5. <u>výstavba proporcií a tvarov v plošnom vyjadrení</u> / základy proporčnosti v kresbe
	1.5. <u>vytváranie kompozície</u> z tvarov písmen	2.6. <u>rytmus a pohyb</u> /arytmia a nehybnosť	3.6. <u>mierka</u> zoskupovanie predmetných tvarov v rôznych variáciách	4.6. <u>výstavba proporcií a tvarov v priestorovom vyjadrení</u> /základy proporčnosti v modelovaní
	1.6. <u>uvedenie si formátu</u>	2.7. <u>symetria a asymetria</u> /tvarov, farieb, plôch (objektov)		
	1.7. <u>mierka: zmeňovanie a zväčšovanie</u> predmetných tvarov			
3. podnety výtvarného genia/ média, štýly, procesy, techniky, témy	1.8. <u>akčná maľba / gesto, škvrna</u>	2.9. <u>land art</u> / výtvarné hry v krajine	3.8. <u>paketaž</u> /tvar ako obal	4.8. <u>impresionizmus</u> , krajinomaľba /krajiná ako žáner /variácie krajiny v rôznych atmosférach
		2.10. <u>surrealizmus</u> fantastický portrét /použitie surrealistickej metódy	3.9. <u>materiálový reliéf /otlačanie</u> do hliny, odlievanie do sádry	
4. podnety výtvarného umenia /výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia	1.11. <u>inšpirácia pravekým umením</u> / témami, procesmi, technikami a materiálmi / alt.: inšpirácia umením prírodných národov	2.11. <u>inšpirácia archaickými písmami</u> (hieroglyfy, piktogramy, transformácie zobrazujúceho znaku na symbol, tajná abeceda...)	3.11. <u>inšpirácia gréckym umením</u> / témami, procesmi, technikami a materiálmi	4. 11. <u>inšpirácia umením d'alekého východu</u> (Čína, Japonsko), / papierový objekt, kaligrafia
5. podnety fotografie		2.12. <u>koláž /montáž z fotografií</u>	3.12. <u>dopĺňanie častí fotografie</u> kresbou, maľbou, reliéfom, kolážou	
6. podnety filmu a videa	1.13. <u>pohyblivý obraz</u> - akcia a atrakcia	2.13. <u>filmová postava, filmový kostým, filmové herectvo</u>	3.13. <u>priestor filmu, rám, filmová scénografia</u>	4.13. <u>filmový trik, kulisa</u>

7. podnety architektúry		2.14. <u>architektúra ako skladačka</u> , stavebnica, stavba konštrukcia; zodpovednosť a hra	3.14. <u>výraz architektúry</u> /architektonický výraz a prostredie / mimikry, historické a pamiatkové prostredie	4.14. <u>antropo- (zoo-, fyto-) morfná architektúra</u>
8. podnety dizajnu	1.16. <u>dizajn ľudské telo</u> /telo a jeho doplnky, maska		3.15. <u>grafický dizajn</u> /symbol, znak	4.15. <u>dizajn inšpirovaný organickými tvarmi</u> a telesnými funkciami 4.16. <u>dizajn inšpirovaný slovom</u> (názvom)
9. podnety tradičných remesiel			3.17. <u>bábkarstvo</u> /tvorba bábok	
10. elektronické médiá		2.18. <u>hry s písmom a s textom na počítači</u>	3.18. <u>kreslenie prostredníctvom počítača</u>	4.18. <u>maľovanie prostredníctvom počítača</u>
11. porovnávacie, kombinačné a súhrnné cvičenia	1.19. <u>poznávanie a porovnávanie rôznych médií</u>	2.19. <u>triedenie</u> zobrazenie predmetov podľa kategórií /porovnávanie 2.20. <u>miešanie (hybridácia) tvarov</u> zvierat a vecí		4.19. <u>syntéza</u> rôznych typov obrazu a <u>zámena</u> prvkov a kompozície (krajiny a zátišia, príp.portréty) 4.20. <u>možnosti zobrazovania motívu</u> / odklon od schém
12. podnety hudby	1.21. <u>výtvarné stvárnenie nálady a rytmu</u> hudobnej skladby			4.21. <u>hudba ako obraz tónov</u> , farebné tóny, farebné stupnice
13. synestetické podnety	1.22. <u>hmat</u> /tvar, povrch, vo vzťahu navzájom a k motívu	2.22. <u>hmat</u> vo vzťahu k priestoru a plasticite		
14. podnety rôznych oblastí poznávania sveta		2.23. a) <u>podnety prvouky: časti tela</u> možnosť spojiť s edukačnými úlohami 2.19. a 2.20	3.23. a) <u>podnety prírodovedy:</u> zmeny látok a ich výtvarné využitie	4.23. a) <u>podnety vlastivedy:</u> mapa ako výtvarný prejav
15. tradícia a identita /kultúrna krajina	1.24. <u>výtvarná reakcia na prostredie školy</u>			4.24. <u>výtvarná reakcia na pamiatku</u> (monument) obce
16. škola v galérii /galéria v škole	1.25. <u>portrét</u> v galérii / výraz tváre		3.25. <u>atribúty ikonografie</u> / čo znamená moje meno	

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, paketaže, land artu a niektorých formách body artu vyplývajúce z výtvarnej skúsenosti – znalosť vybraných charakteristických diel týchto smerov,
- znalosť základných maliarskych a sochárskych žánrov: krajinomaľby, zátišia, portrétu, 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, obci, regiónu 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 (dopĺňať 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, zosvetlovať 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 (drsna, 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 miery 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, drievko, rydlo, nožnice, šablóna, špachtľá, 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 (vkladanie, 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, vkladanie, 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, nahnevaný, 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 a priori 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 hľadaniu 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.

Výtvarné techniky

K splneniu stanovených cieľov volí učiteľ vhodné a vekuprimerané výtvarné techniky.

Plošné výtvarné formy

1. KRESBA je jednou z najstarších výtvarných techník. Jej výrazovým prostriedkom je línia. Na kresbu *za sucha* používame pastel, uhol, hrudku, kriedu, ceruzu a iný suchý grafický materiál. Na kresbu *za mokra* používame tekutý materiál ako skriptol a tuše, fixy, moridlá, vodové farby, farebné atramenty, a iné. Pri použití tekutého materiálu môžeme silnú líniu rozmývať, čiže lavírovať. Pri použití suchého materiálu môžeme líniu rozotierať, čím dostaneme tónové plochy, a tým vyjadríme aj objem predmetu. Keď kresbu doplníme farbami, hovoríme o kolorovanej kresbe.

Pri kresbe môžeme používať pero tupé alebo rákosové, drievko, štetec.

- **Lavírovaná kresba** – lavíruje sa kresba drievkom, perom, tušom, fixom, prípadne štetcom. Pri lavírovaní sa tekutina líniovej kresby viac, alebo menej rozpustí a štetcom rozotrie na ploche. Z lineárnej kresby ľahko dostávame kresbu objemovú. Závisí to od druhu papiera.
- **Kolorovaná kresba.** Je to stará technika a tvorí prechod medzi kresbou a maľbou. Línia i objem sa zobrazia ceruzkou, alebo perom a farba sa nanáša lazúrne, plošne iba v lokálnom tóne. Môžeme ju zaradiť vtedy, ak sa s touto technikou stretnú v umeleckých dielach. /Např. Národopisné štúdie od J. Mánesa, ilustrácie od E. Fullu a iných umelcov./
- **Kresba štetcom** je vhodná technika na uvoľnenie ruky, pracujeme na väčších formátoch papiera. Deti mimovoľne dostávajú silné línie a majú odvahu pracovať bez ohľadu na detaily.
- **Kresba drievkom** je technika veľmi vítaná, lebo dáva línii samovoľné určité výtvarné kvality – akcenty. Pracuje sa na hladkom papieri čiernym tužom.
- **Kresba perom** je jednou z najstarších techník. pracuje sa perečkami rôznej tvrdosti a zahrotenia, prípadne i Redis-perom. Veľkú radosť prináša táto technika deťom v spojení s mokrým podkladom. Podľa vlhkosti papiera sa vytvárajú fantastické tvary a uspokojujú detskú radosť z experimentovania.
- **Kresba ceruzkou.** Používame mäkké ceruzky rady B. Kreslíme na drsnejší papier. Umožňujú citlivú, výtvarnú líniu, môže sa s nimi pracovať i spôsobom grafickým, ale aj maliarskym.
- **Kresba hrudkou a uhlíkom.** Hrudka je tvrdšia ako uhlík, má hnedú farbu, uhlík je oveľa mäkkší a je čierny. Práca uhlíkom sa stiera a preto ju fixujeme. / môžeme striekať i s mliekom /

2. TECHNIKY TLAČE Medzi techniky tlače zaraďujeme širokú škálu výtvarných techník, ktoré vznikajú odtláčaním farby štetcom, odtláčaním farby z prírodného materiálu, odtláčaním upravovaných foriem až po klasické grafické techniky, ako je linoleorez, drevorez, papierorez a podobne. Techniky tlače sú rozdelené podľa toho ako vzniká odtlačok, ako sa pripravuje forma a odtlačanie. Pri technike tlače používame tlačiarensku farbu, alebo hustú temperovú farbu.

- **Tlačidlá** sú formy, z ktorých sa nanosená farba odtlača na papier, textil a podobne. Príklady tlačidiel : odtlačky štetcom, tlačidlá zo zemiakov, korku, linolea, gumolitu, ktoré si pripravíme vyrezaním. Veľmi vďačné sú tlačidlá z papiera, z drevených kociek, gummy, papierovej rúrky, tvrdšieho kartónu, prípadne odtlačky z pokrčeného

tvrdšieho papiera, alebo textilu, ktorý po odtlačení zanechá zaujímavú a nepravidelnú štruktúru.

- **Tlač z papierovej koláže.** Z tvrdšieho papiera vystrihujeme, alebo vyrezávame dekoratívne tvary a prilepujeme na kartón. Po zaschnutí naváľame valčekom farbu a odtláčame. Vhodné je použiť tlačiarenskú čerň, alebo olejovú farbu. Deti sa učia uskutočňovať svoje predstavy sústavou čierno-bielych plôch a podriaďujú výraz požiadavkám techniky
- **Tlač z prírodného materiálu,** ako sú listy, vetvičky, kôra, ploché semenka, sa robí tak, že prírodný materiál nanesieme farbu a tú odtláčame. Z prírodných materiálov možno zostaviť aj rozličné dekoratívne alebo figurálne kompozície, ktoré potom odtláčame.
- **Frotáž** vzniká pretláčaním reliéfnych vyvýšení z rôznych materiálov prírodných /kôra, drevo, listy/ aj umelých / textil, špagát, minca/ cez jemný papier na priložený pevný papier. / Deti opakom ceruzky, hruškou, voskovým pastelom takto pretláčajú štruktúru plochy predmetov cez tenký papier./ Papier, na ktorom pretláčame, môžeme najprv navlhčiť a mierne vtlačiť do priehlbín.
- **Tlač z papiera a kartónu.** Pri tejto technike si už zámerne pripravíme vystrihnutím a nalepením štočok alebo matricu, ktorú potom odtláčame. Po nanosení farby robíme odtlačky lyžičkou, alebo dnom fľaše kyvadlovým spôsobom.
- **Tlač z textilnej koláže** je podobná ako tlač z papiera, lenže štočok vytvoríme z rozličných druhov textílií.
- **Monotypia** je odtlačanie kresby alebo maľby z plochy.
 - a) Papier položíme na sklenú dosku, na ktorú sme predtým naváľkali fotografickým valčekom farbu. Na priložený papier nakreslíme kresbu ľubovoľným grafickým materiálom, po nakreslení opatrne papier odlepíme od sklenej dosky a necháme usušiť.
 - b) Pretláčame farebné škvرنy z hustých temperových farieb. / motýľ, krajina/
 - c) Uhl'ová monotypia – ako kopírovací papier
- **Linoleorez** je najzaujímavejšia klasická grafická technika. Štočok sa pripraví z linolea tak, že naň nakreslíme námet štetcom a tušom. vyrezaním línií alebo plôch špeciálnymi rydlami zhotovíme štočok, na ktorý naváľkame tlačiarenskú farbu a potom odtláčame.
- **Sadrorez.** Do vopred pripravenej sadrovej dosky vyrežeme línie alebo plochy a postupujeme podobne ako pri linoleoreze.
- **Drevorez.** Pri tejto technike postupujeme podobne ako pri predchádzajúcich, avšak s tým rozdielom, že pri rezaní si musíme všímať štruktúru dreva a rezať podľa nej.
- **Suchá ihla** je zložitá technika, ktorá vyžaduje špeciálne pomôcky. Do zinkovej, medenej dosky, alebo do organického skla /plexisklo/ vyryjeme kresbu, tlačiarenskú farbu vtlačíme do rýh a zvyšky farby z plochy odstránime. Pri odtlačaní treba silne tlačiť.

3. ODKRÝVACIA TECHNIKA NA VOSKU Je to grafická technika, ktorá sa neotláča. Biely hladký papier dôkladne a rovnomerne natrieme voskom, alebo sviečkou, túto vrstvu niekoľkokrát pretrieme tušom a po zaschnutí tušu vyškrabujeme do podkladovej farby zvolený námet. Táto technika sa viac hodí pre kresbové ako plošné kompozície.

4. KOMBINOVANÉ TECHNIKY Kombinované techniky vznikajú spájaním dvoch, prípadne viacerých techník. Najčastejšie sa spájajú dve základné techniky ako kresba a maľba. Nevhodné je spájať dve veľmi príbuzné techniky, napríklad kresbu ceruzkou a pastelom.

- kombinované techniky s rezervami / masťný pastel a vodové farby, vosková rezerva zakrytá tušom a preškrabávanie/
- koláž doplnená kresbou alebo maľbou
- kolorovaná kresba – kresba fixom, drevkom, perkom tušom, štetcom domaľovaná vodovými farbami
- maľba lepom- klovatinou a štetcom, kedy pomocou štetca lepom nakreslený námet po zaschnutí premaľujeme hustou vodovou alebo temperovou farbou, po odplavení klovatiny pod tečúcou vodou na jej mieste zostanú biele miesta

5. MAĽBA Maľba rozvíja a kultivuje farebné cítenie. Na maľovanie používame *suchý* materiál /pastel/, alebo *mokrý* materiál / vodové, polokrycie a krycie farby/ .

- **Maľba pastelom** . Pastel zaraďujeme medzi maliarske techniky a v praxi nám tvorí prechod medzi kreslením a maľovaním. Využíva sa ako kreslenie pastelovými ceruzkami
- **Maľba pastelom – voskovým, alebo suchým - kriedovým.** Pri tejto technike vyplňujeme plochy, menej sa sústreďujeme na líniu.
 - *Voskovým pastelom* maľujeme na hladkú plochu, ktorú môžeme aj preškrabávať. Má dobré vlastnosti, nemaže sa, má výraznú svietivosť a môže sa používať tak zmysle lineárnom, ako i plošnom. V spojitosti s akvarelom, tušom, alebo lepom vzniklo veľa kombinovaných techník.
 - *Suchý pastel* je maliarskou technikou, ktorej farby sú krycie, má matný povrch a farba sa ľahko stiera. Kriedovým pastelom pracujeme zväčša na prírodnom papieri, výslednú prácu fixujeme.
- **Maľba kryciami farbami – temperovými, práškovými, gvašovými.** Farby riedime vodou, maľujeme na väčšie formáty pevnejšieho papiera plochými štetcami. Charakteristickou vlastnosťou krycích farieb je, že pri maľovaní v niekoľkých vrstvách sa plochy navzájom prekryjú, čo môžeme vhodne využiť v kompozícii.
- **Maľba vodovými farbami.** Bežne používame dva druhy vodových farieb polokrycie a vodové – lazúrne akvarelové farby. Z uvedených dvoch druhov používame viac polokrycie farby, , ktorými maľujeme na drsnejší papier a to guľatými, vlasovými štetcami. Akvarelová technika je jednou z najnáročnejších techník, využívajú ju predovšetkým starší, zručnejší žiaci.
- **Maľba škrobovými farbami** – Do tekutého škrobu pridáme práškové farby v pomere 1:1 a dôkladne premiešame. Potom pridáme ďalšie 2-3 diely škrobu - / podľa hustoty škrobu/ a vymiešame. Pridáme kvapku dezinfekčného prostriedku. Rozlične hrubú vrstvu nanášame vhodným predmetom na papier. Do mokrého škrobového podkladu sa kreslí drevkom. /až po papier/

6. MATERIÁLOVÉ TECHNIKY Medzi materiálové techniky zaraďujeme práce z materiálu, ako je papier, textil, kameň, sklo, hlina, sadra a pod. Sú to techniky, ktoré si vyžadujú určitú fantáziu a zručnosť.

- **Mozaika.** Pod týmto pojmom rozumieme vytváranie kompozície z menších pravidelných, alebo menej pravidelných prvkov. Podľa materiálu, z ktorého sú prvky, rozlišujeme *mozaiku z papiera, textilu, kameňa, skla, hlíny, prírodného materiálu, semien ...* Papierová mozaika môže byť zo strihaných, pravidelných tvarov, alebo z trhaného papiera.
- **Papierová a textilná koláž.** Kolážou rozumieme také výtvarné formy, ktoré vznikli nalepovaním papiera, textilu, fólií na ploche. Tento materiál vystrihujeme, prípadne trháme, potom nalepujeme a niekedy dotvárame kresbou a maľbou. Koláž môže byť z vystrihovaných papierových obrázkov
 - prekrývaných, kedy sa pokryje celá plocha výkresu
 - rozložených, kedy sa môže plocha domaľovať
- **Vystrihovanie, preklápanie, prehýbanie, posúvanie.** Pracuje sa prevažne z papierom, do ktorého sa vystrihujú rôzne námety. *Preklápaním* vznikajú „negatívy“ navrhnutých motívov. Prehýbaním papiera do harmoniky vznikne základ pre harmonikový obrázok. Z *poskladaného* papiera motív vystrihne a rozložením vznikne harmonikový pás / napr. s motívom stromčeka, dievčatka, kohútika/, ktorý sa po rozložení nalepí na podkladový papier. **Posúvanie** – je zaujímavá technika, pri ktorej posúvame na časti rozčlenený nakreslený motív – napríklad slza, lopta, kocka a pod.
- **Maľba voskom na textil.** Používame farebné sviečky, alebo voskové pastelky.
 - Nastrúhaný vosk rozložíme na miesta podľa zvoleného námetu na biely textil, prikryjeme novinovým papierom a prežehlíme. Vzniknuté farebné škvrny môžeme dotvoriť tušom, alebo fixom.
 - b/ Roztopeným voskom tenkým štetcom maľujeme na biele plátno, každý ťah treba 2-3 krát navrstviť. Po zaschnutí vosku vymaľujeme textil vodovými / anilínovými farbami/. Prikryjeme novinovým papierom a prežehlíme. Vosk sa odstráni a vzniknú biele línie.
- **Maľba na sklo.** Je jednou z najstarších ľudových techník, je podobná kolorovanej kresbe. Používame tenký štetec a temperové farby. Námet obrázku sa nakreslí na papier a podloží pod sklo. Najskôr sa čiernou farbou štetcom nakreslia obrisy tvarov, detaily a potom sa vymaľujú plochy a pozadie. Nakoniec sa sklo zafixuje prievitným, alebo farebným lakov. Je potrebné si uvedomiť, že obrázok na skle bude v zrkadlovom obraze s obrázkom predmaľovaným na papieri. / Namiesto skla môžeme použiť i celofán./
- **Zapúšťanie do vlhkého podkladu.** Vznikajú práce dekoratívneho charakteru. pri zapúšťaní do vlhkého podkladu môžeme použiť rôzne materiály :
 - a) navlhčený hrubší papier – maľujeme obrázok – napr. ilustráciu k rozprávke, po uschnutí dotvoríme tušom, alebo fixom
 - b) plochu hrubšieho papiera potrieme lepidlom – klovatinou a štetcom vytvárame bodovou technikou farebné škvrny, ktoré sa rozlievajú a vytvárajú zaujímavé abstraktné obrazce
 - c) plochu výkresu potrieme klovatinou a posypeme krupicou, ešte do vlhkého podkladu maľujeme hustými polokryciami vodovými farbami daný motív
- **Tepanie.** Používame hrubý alobal, alebo kovové fólie ./ zo zubnej pasty, víčka zo zaváranín a pod./ Zvolený tvar vystrihneme / alobal nalepíme na výkres/ a ostrým predmetom vytepeme vzory, ktoré je možné gravírovať tak, že fóliu potrieme tušom a po zaschnutí utrieme. Farba zostane iba v ryhách.
- **Práce z textilu.** Textil môžeme spracovať množstvom zaujímavých techník – textilná aplikácia, cigánska tkanica, gobelín, čipka, tenerifa, batik, makramé a pod.
 - **tlač z výšky** – používame textilné farby, ktorými pomocou rôznych tlačidiel vytvárame rôzne vzory na šatky, dekorač. textílie, šály, závesy a pod.

- **tlač z plochy** – monotyp na textil. Pracujeme s olejovými farbami, veľmi riedenými terpentínovým riedidlom. Je to skôr maliarska technika, pri ktorej sa dieťa uvoľňuje vo výtvarnom prejave
- **modrotlač** – pomocou štetca a roztopeného vosku nanesieme na textil daný motýk, každú líniu niekoľkokrát navrstvíme, textil amaľujeme textilnou modrou farbou, po zaschnutí prikryjeme novinovým papierom a prežehlíme.
- **batika** – vyvážovaná batika patrí k najstarším ľudovým spôsobom výzdoby textilu. Jemný textil / hodváb/ popreväzujeme niťami a namočíme do pripraveného roztoku na farbenie textílií. Po dôkladnom vypláchaní rozviažeme, usušíme a prežehlíme.
- **textilná koláž** - textilné odstrižky rôznej kvality, farieb, vzoriek, štruktúry, slúžia ako pomocné farebné prvky, ktoré sa vkusným tvarovým usporiadaním skladajú do farebnej mozaiky. Nastrihané tvary textilu sa zvyčajne lepia na pevnú lepenku a zaťažia sa. Hotové koláže možno natrieť bezfarebným parafínom – vynikajú potom sýtou hĺbkou farieb a navyše ich tenká vrstvička vosku chráni pred nečistotou.
- **asambláž** – vzniká kombináciu rôznych materiálov – textil, drevo, kov, kameň a pod. Hlavnú úlohu hrá rôznorodosť materiálov, ich priradovanie, tvarové, štrukturálne i farebné kontrasty a napätie medzi nimi. Provokujú fantáziu mladých umelcov, je možné ich robiť i v prírode.
- **textilná aplikácia** – je spôsob výzdoby textilu, ktorým sa výtvarný účinok dosahuje spájaním a ukladaním / aplikovaním/ tvarovo, farebne i štrukturálne odlišných kúskov textilu na jednofarebný základ. Textilná aplikácia je z a s a d n e š i t á a spôsob šitia tiež zvyšuje výtvarný účinok. Steh alebo vôbec nevidieť, alebo sa naopak výrazne zdôrazňuje. Oboje sa riadi zámerom tvorcu. Podklad na aplikovanie nemusí byť vždy jednofarebný a aplikované kúsky textilu jednofarebné.. Pestrý podklad a jednofarebný dekór vyzerá rovnako dobre.
- **vyšívanie** - patrí k najstarším výzdobám textilu. Deti naučíme základné vyšívacie stehy, pomocou ktorých môžu vytvárať jednoduché obrázky. Vyšívateľ môžeme plátno, panamu, kanavu / krížikové stehy, prevliekanie/, i výkres.
- **tkanie** – vytvorenie osnovy na hrubom kartóne, alebo na drevenom ráme. Rôznofarebnú vlnu prevliekame podľa vzoru na podloženom predkreslenom vzore.
- **tenerifa** - vytvorenie osnovy do tvaru hviezdice v ráme z kartónu, alebo preglejky a prepletáme rôznofarebnú vlnu do kruhu smerom od stredu hviezdice k okrajom rámu. tenerifu možno dotvoriť dekoračnými prvkami – korálkami, strapcami, brmbolcami, vrkôčikmi a pod.

Priestorové formy

1. Modelovanie. Pri modelovaní vytvárame plnoplastické formy, alebo reliéfne formy z hliny, plastelíny, modulitu, papierovej hmoty, cesta a pod.

- **HLINA** - Práce modelované z hliny po vypálení v keramickej peci nazývame k e r a - m i k a. Hlina je najvhodnejší modelovací materiál. Dá sa vypaľovať na terakotu, ktorá po glazovaní keramickými farbami a druhom vypálení nadobúda trvácnosť a úžitkovú hodnotu. Hlinu si možno zaobstarať z miestnych zdrojov, z tehelne,

keramických podnikov. Ak nemáme možnosť vypálenia v peci, môžeme nechať výrobok jednoducho voľne a pomaly vyschnúť. Po vyschnutí sa môže výrobok nalakovať. Je krehkejší ako vypaľovaný.

- **PLASTELÍNA** - modelovanie z plastelíny je pre žiakov najprístupnejšie. Môžu z nej vytvárať reliéfy, modelovať formu pre sadrové odliatky, alebo vytvárať figúrky a rôzne predmety.
- **MODULIT** – je finančne náročnejším materiálom. Pri modelovaní pracujeme s navlhčenými rukami, aby sa modulit nelepil. Po skončení modelovania sa výrobok uvarí vo vode, čím získa tvrdosť a trvácnosť. Hotové výrobky sa môžu vymalovať a nalakovať bezfarebným lakom.
- **VIZOVICKÉ CESTO** – finančne nenáročné, no náročné na prípravu hmoty. Cesto sa musí vypracovávať asi 1 hodinu. Príprava Vizovického cesta : 2 kg hladkej múky, 3 lyžice octu, 8 dcl vody. Hotové výrobky potriť bielkom a piecť. Vymodelované výrobky sa zdobia tradičnou výzdobou zastrihávaním, vpichovaním a vtláčaním .
- **PAPIEROVÁ HMOTA** – rozmočenie novinového papiera vo vode, uvarenie a rozmixovanie na kašu. Väčšie výrobky vytvoríme pomocou základu z pohára, rúrky z toalet. papiera a pod. Okolo základu vymodelujeme požadovaný tvar výrobku a necháme vyschnúť. Povrch môžeme vyhladiť jemným brúsnym papierom Potom výrobok vymalujeme a nalakujeme. Môžeme tak vytvoriť i výrobky úžitkového charakteru – nádobu na ceruzky, vázu, kvetináč, kazetu na šperky a pod.
- **KAŠÍROVANIE** – Kašírovaním môžeme vytvárať drobné predmety pomocou „kopyta“ – šablóny, na ktorú priliepame navlhčené pásiky alebo štvorčky novinového papiera v škrobovom lepidle. Položíme 3-5 vrstiev. Po uschnutí výrobok snímeme z kopyta a môžeme namalovať, alebo prilepiť na potrebné miesto.
 - Ďalším spôsobom kašírovania je vrstvenie navlhčených štvorčiek novinového papiera na vystrihnutý základ z hrubého kartónu zo všetkých strán. Nanesieme 3 – 5 vrstiev. po zaschnutí výrobok vyhladíme brúsnym papierom, namalujeme a nalakujeme. / napr. rybičky, alebo vianočné ozdoby/
 - Kašírovanie na balón je náročnejšia technika na čas. Na celý nafúknutý balón nalepíme niekoľko vrstiev štvorčiek novinového papiera navlhčených v škrobovom lepidle. /4- vrstiev/ Po uschnutí balón vyfúkame, alebo prepichnete. Vznikne nám tvrdá papierová guľa, ktorú môžeme využiť ako tekvicové fašiangové strašidlo / vystrihneme oči, nos, ústa, alebo ako hlavy k bábkam, alebo dekoračným panákom na hlavy môžeme kašírovaním vyrobiť a prilepiť nos, uši, vyformovať líca, bradu a pod., prilepiť z vlny vlasy, fúzy, bradu. Nanesením štvorčiek papiera na balón len z časti, môžeme vytvoriť kašírovanú tvárovú masku.
- **Plastika z papiera.** Papier poskytuje veľa možností na plastické práce. Papierové plastiky môžeme robiť z pásov kartónu, z plôch, kašírovaním.
 - z pásov tvrdšieho papiera prehybaním a skladaním vytvoríme trojuholníkové, štvorcové, alebo okrúhle časti pre reliéfnu stenu,
 - z vrstvením rôznych nastrihaných plôch kartónu – reliéfne výzdoby
 - pokrčením namočeného tenkého papiera v škrobovom lepidle vytvoríme plastické obrázky -/stromy, snehuliaka, krajinku, kvety a pod./, ktoré po vyschnutí môžeme vymalovať.
- **Práca s textilom .** textil má pri vytváranie výrobkov priestorového charakteru veľmi široké využitie. Tvarovaním a lepením textilu do guľky môžeme vytvárať hlavy k bábkam, vytvárať textilné hračky – panáčikov, bábiky, maňušky, ihelníčky, koníky a pod. Pri práci s textilom môžeme využívať odpadový materiál, či využitie starého nepotrebného textilu z domácností : bábky z rukavičiek, húseničky z ponožiek,

bábätko z kojeneckého oblečenia sedačky, a veľa rôznych výrobkov v kombinácii s ďalšími materiálmi.

- **Práca z dreva.** Drevo poskytuje široké možnosti na výtvarné spracovanie. Od najjednoduchších paličiek /špajdlí/ a latiek, ktoré nožikom upravíme a opracujeme, až po zložitejšie techniky opracovávanía dreva strúhaním. Drevo nechávame prírodné, môžeme ho prípadne namoriť a nalakovať.
- **Plastické práce z rôznych materiálov.** drôt, vlnitý papier, kov, korok, plech, plastické hmoty dávajú nespočetné výrazové možnosti pre spracovanie. Pri fantázii a zručnosti možno z najrozličnejších materiálov a odpadov vytvoriť zaujímavé, netradičné tvary a plastiky.
- **Plastické práce z krabičiek** zlepovaním, maľovaním a dotváraním pomocou rôznych materiálov môžu vzniknúť rôzne predmety. / robot, budovy, zámky, hrady, postavy, dopravné prostriedky, a pod. /

Prierezové témy

Pri tvorbe tematicko výchovno-vzdelávacích plánov odporúčame do obsahu výtvarnej výchovy v každom ročníku, vhodne implementovať prostredníctvom aktivizujúcich učebných metód nasledujúce prierezové témy:

- **Dopravná výchova** – úlohou vzdelávania je postupne pripraviť deti na samostatný a bezpečný pohyb v cestnej premávke.
- **Environmentálna výchova** – cieľom je, aby žiaci získali vedomosti ale aj zručnosti, ktorými môžu pomáhať životnému prostrediu jednoduchými činnosťami, ktoré sú im primerané a vhodné - chrániť rastliny, zvieratá, mať kladný vzťah k domácim zvieratám ale aj k zvieratám v prírode, starať sa o svoje okolie a pod..
- **Osobnostný a sociálny rozvoj** – rozvíja ľudský potenciál žiakov, poskytuje im základy na plnohodnotný a zodpovedný život.
- **Tvorba projektov a prezentačné zručnosti** – spája jednotlivé kompetencie, ktoré chceme rozvíjať u žiakov, ako je komunikovanie, argumentovanie, používanie informácií a práca s nimi, riešenie problémov, poznať sám seba a svoje schopnosti, spolupráca v skupine, prezentácia samého seba.
- **Mediálna výchova** – umožní žiakom osvojiť si stratégie kompetentného zaobchádzania s rôznymi druhmi médií, kriticky a selektívne využívať médiá a ich produkty. Deti získavajú schopnosť posudzovať mediálne šírené posolstvá, aby objavovali v nich to hodnotné a pozitívne, ale tiež si uvedomovali negatívne mediálne vplyvy na ich osobnosť.
- **Multikultúrna výchova** – zaraďuje sa do vzdelávania preto, lebo sa žiaci v škole stretávajú v súvislosti s globalizáciou sveta, so žiakmi rôznych kultúr. Žiaci by mali byť pripravení na rozdielnosť kultúr. Výchovné pôsobenie je zamerané na rozvoj chápania, akceptácie, medziľudskej tolerancie a emocionálne pochopenie inej kultúry. Predpokladom je aj schopnosť detí s nimi spolupracovať.

- **Regionálna výchova a tradičná ľudová kultúra** - cieľom vzdelávania je motivovať žiakov získavať, rozvíjať a utužovať svoje postoje k morálnym hodnotám, poznať prírodné krásy a tradičnú ľudovú kultúru svojho regiónu, osobitne poznať regionálnu históriu a históriu Veľkej Moravy- postavy kráľa Svätopluka
- **Ochrana života a zdravia** – cieľom vzdelávania je poskytnúť žiakom potrebné teoretické vedomosti, praktické poznatky a formovať ich vzťah k problematike ochrany svojho zdravia a života, tiež zdravia a života iných ľudí.

Okrem uvedených prierezových tém odporúčame implementovať do vzdelávacieho procesu Globálne rozvojové vzdelávanie a Finančnú gramotnosť.

- **Globálne rozvojové vzdelávanie** sa venuje problematike Miléniových rozvojových cieľov OSN: Odstrániť extrémnu chudobu a hlad, Dosiahnuť základné vzdelanie pre všetkých, Presadzovať rovnosť mužov a žien a posilniť rolu žien v spoločnosti, Znížiť detskú úmrtnosť , Zlepšiť zdravie matiek, Bojovať s HIV/AIDS, maláriou a ďalšími chorobami, Zaisťovať udržateľný stav životného prostredia (pitná voda, kvalita života), Budovať svetové partnerstvo pre rozvoj
- **Finančná gramotnosť** vychádza z Národného štandardu finančnej gramotnosti verzie 1.0 a venuje sa problematike nasledujúcich tém: Človek vo sfére peňazí, Finančná zodpovednosť a prijímanie rozhodnutí , Zabezpečenie peňazí pre uspokojovanie životných potrieb príjem a práca, Plánovanie a hospodárenie s peniazmi , Úver a dlh, Sporenie a investovanie , Riadenie rizika a poistenie.

Hodnotenie a klasifikácia predmetu

V rámci novej koncepcii vyučovania výtvarnej výchovy na ZŠ, zavádzame v rámci obsahovej prestavby školstva spôsob hodnotenia a klasifikácie žiaka známami.

V súvislostiach civilizácie, v ktorej žijeme, hra hodnotenie dôležitú úlohu. Predstavuje spätnú väzbu prostredia, ktorá symbolizuje jeho názor na kvalitu a význam hodnoteného faktu. Proces hodnotenia je podstatnou súčasťou výchovy aj vzdelávania.

Hodnotenie každého predmetu je špecifické, pretože musí zohľadniť špecificky 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, predstav 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 seba vyjadrovania, 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 ma 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 ma 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.

Forma hodnotenia

- ťažiskovou formou hodnotenia je osobný rozhovor so žiakom, v ktorom učiteľ žiakovi poskytne citlivú, veku primeranú, analyticky podloženú spätnú väzbu o rôznych aspektoch jeho činnosti (viď kritéria hodnotenia)
- vo vzájomnej komunikácii ma žiak možnosť klásť otázky alebo zdôvodniť svoj prístup seba hodnotením žiaka
- nie je nutné známkovať každú prácu a každý výkon žiaka. Je na voľbe učiteľa, ktoré úlohy bude hodnotiť, aby poskytli žiakovi i prostrediu dostatočný obraz o jeho kvalitách a vývoji

Kritériá hodnotenia

Učiteľ ma 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 súdov 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 činnosti (artefakt) nie je jediným predmetom hodnotenia, ale učiteľ zvažuje všetky nižšie vymenované kritéria.

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 seba vyjadrovanie. Je teda potrebné, aby učiteľ k nemu zaujímal stanovisko. Okrem neho treba hodnotiť, a niekedy aj uprednostniť, proces výtvarných. Tuto formu odporúčame príležitostne kombinovať aj so činnosťou, pretože práve v rámci tohto procesu dochádza k formácii osobnosti žiaka a k získavaniu kompetencii – k napĺňaniu cieľov výtvarnej výchovy.

Kritériá hodnotenia sú vypracované v súlade s ročníkovými kompetenciami a je potrebné, aby učiteľ pri hodnotení mal tieto kompetencie a ich postupné dosahovanie na zreteli.

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 stanoviska 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 (vlastne témy, koncepcie, návrhy; schopnosť analyzovať a syntetizovať, pomenovať procesy, interpretovať zážitky);

c) priebeh získavania vedomostí:

- znalosti oblasti vizuálnej kultúry a výtvarného umenia súvisiacich s preberanými edukačnými úlohami,
- pochopenie výtvarného diela a schopnosť interpretovať ho,
- znalosť materiálov, technik, médií a procesov ich používania;

d) schopnosť realizácie výsledného artefaktu.

Orientačný opis naplnenia kritérií vo vzťahu ku škále hodnotenia

VÝBORNÝ

Žiak spĺňa kritéria (a – d) na vynikajúcej úrovni:

- žiak je iniciatívny a tvorivý vo výtvarnom vyjadrovaní, uplatňuje vlastne nápady, je otvorený voči novým podnetom a experimentovaniu,
- žiak dokáže vyjadriť veku primerane postoje (vkus, názor, spolupráca, individualita) v oblasti vizuálnej kultúry,
- žiak ovláda zručnosti (technické, nástrojové, materiálové) podľa požiadaviek ročníkových kompetencií na vynikajúcej úrovni,
- žiak preukazuje veku primerane mentálne spôsobilosti – na úrovni vnímania, prežívania, fantázie a predstavivosti, vytvárania vlastných koncepcií,
- žiak dokáže veku primerane pomenúvať a interpretovať svoje zážitky, činnosti a ich výsledky,
- žiak preukazuje vedomosti z oblasti vizuálnej kultúry primerane edukačným úlohám (v nižších ročníkoch najmä vedomosti o materiáloch nástrojoch, základných technikách a druhoch vizuálnych umení; v sekundárnom vzdelávaní o štýloch, ťažiskových obdobiach, nosných umelcoch a médiách),
- žiak dokáže rešpektovať vlastný tvorivý výsledok a je tolerantný voči tvorivým prejavom, názorom a vkusu iných,
- žiak zrealizoval artefakt primerane svojmu veku a schopnostiam.

CHVÁLITEBNÝ

Žiak v podstate spĺňa kritéria 1. stupňa hodnotenia ale je menej samostatný, iniciatívny a tvorivý

DOBRY

Žiak realizuje edukačne úlohy priemerne, chyba mu iniciatívnosť, tvorivosť, tolerancia, nerozširuje svoju flexibilitnosť, neosvojuje si nové vyjadrovacie prostriedky, podlieha predsudkom a stereotypom.

DOSTATOČNÝ

Žiak realizuje edukačne úlohy na nízkej úrovni, bez vlastného vkladu, s ťažkosťami aplikuje získané zručnosti a poznatky v nových oblastiach.

NEDOSTATOČNÝ

Žiak nespĺňa kritéria, nemá záujem o výtvarné aktivity, neguje vyučovací proces. Neodporúčame používať stupeň nedostatočný v celkovom hodnotení žiaka; v čiastkovom hodnotení len vo výnimočných prípadoch (napr. zámerné negovanie Vyučovacieho procesu)

Poznámky

- učiteľ by sa mal vyvarovať paušálnych sudov a šablónovitých kritérií, nakoľko výtvarný prejav, ako aj vyjadrovacia úroveň žiakov v jednotlivých ročníkoch ZŠ majú veľmi širokú škálu, mnohokrát sú tu rozdiely vo vyjadrovacích schopnostiach v rozmedzí 2 – 3 ročníkov – ale to nemusí znamenať nižšiu tvorivosť a výtvarnú kvalitu práce žiaka,
- je potrebné, aby učiteľ primerane hodnotil výtvarné prejavy deti zo sociálne zaostaleho prostredia, ako aj integrovaných deti s dyslexiou, dyskalkuliou a pod.

**Obsahový a výkonový štandard:
Výtvarná výchova, 1. ročník (2h týždenne – 66h ročne)**

Tematický celok	Obsahový štandard	Výkonový štandard
Tvar škvرنy	<u>Vyhľadávanie, dopĺňanie:</u> – objavovanie významov v náhodných tvaroch (farba roztlačená zložením papiera) – v čom všetkom možno hľadať tvar? samorasty, oblaky, opadaná omietka ...; – ukážky umenia: Leonardo, V.Gogh, Beuys, Dalí, Souter	<ul style="list-style-type: none"> – zvládnuť základné motorické úkony (narábanie) s rôznymi nástrojmi (ceruza, štetec, pero, fixky, uhlík, drevko, rydlo, nožnice, šablóna, špachtľa, valček a pod.), – vytvárať stopy alebo tvary priamym telesným dotykom (rukou, prstami),
Obrys	<u>Pozorovanie a výtvarné vyjadrenie obrysov rôznych tvarov:</u> – vystrihnutie šablónky - obrysového tvaru podľa vlastnej kresbičky; – rozmnoženie kresby obťahovaním pomocou šablóny (v rôznych polohách) – vyfarbovanie (šrafovanie) hry s obrysmi: tiene, predmety videné proti svetlu, mátohy ...; – námetom sú postavičky (ľudia, zvieratka ...); technika: kresba, vystrihovanie, vypĺňanie tvaru farbou (plošne, šrafúrou, ukážky umenia: Escher, Boltanski, Kalný, Walker, Christo ...	<ul style="list-style-type: none"> – kresliť prostredníctvom linky a jednoduchého šrafovania, – zvládnuť technické základy usporiadania a miešania farieb na palete 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 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,
Farba/lokálny tón	<u>Zoznámenie sa s farbami a farebnou hmotou :</u> – rozprávanie o pôsobení čistých a špinavých farieb; – ukážky umenia: Vasarely, Fulla, detaily zátiší (Césanne, Fantin-Latour, Morandi ...); – <i>maľovanie rôznych pestrofarebných predmetov (dôraz na približný tvar a farebný tón, nie na proporcie a vzájomné usporiadanie predmetov)</i>	<ul style="list-style-type: none"> – 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,
Plocha a tvar	<u>Vyhľadávanie - objavovanie tvaru v neartikulovanej textúre:</u> – námet objavuje žiak v zvolenej textúre; strihové predlohy, mapy, pokrčené papiera; – technika kresba (ceruza, fixy, tuše ...)	<ul style="list-style-type: none"> – zvládnuť techniku skladania a spájania priestorových tvarov (architektúr) z modulov (skladačka, stavebnica) a improvizovaných materiálov,
Vytváranie kompozície	<u>Z tvarov písmen:</u> – dokresľovanie písmen do určitého tvaru (zvieratá, osoby, predmety, ...) – žiaci hrajú (performancia) písmená zo svojich tiel a vytvárajú nápis alebo matematický výpočet - následne situáciu skúsia nakresliť	

Tematický celok	Obsahový štandard	Výkonový štandard
Uvedomovanie si formátu	<ul style="list-style-type: none"> – žiaci používajú papiere formátov rôznych geometrických tvarov, otáčajú ich a kreslia do nich motív podľa vlastného výberu: hore, dole, tak že stúpa, alebo padá ... – námet: postavička alebo predmet podľa výberu žiaka; – technika: kresba (pastelky, fixy, tuše, vodové farby ...) 	<ul style="list-style-type: none"> – zvládnuť základné motorické úkony (narábanie) s rôznymi nástrojmi (ceruza, štetec, pero, fixky, uhlík, drievko, rydlo, nožnice, šablóna, špachtľa, valček a pod.), – vytvárať stopy alebo tvary priamym telesným dotykom (rukou, prstami),
Mierka	<p><u>Zmenšovanie a zväčšovanie predmetných tvarov:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - žiaci kreslia (maľujú) zvolený figurálny, predmetný motív od malého po veľký (aspoň v 4 verziách); – postavy (predmety) môžu <i>vystrihnúť</i>; – o zmenšovaní a zväčšovaní vymýšľajú, príp. hrajú rozprávku (námet: od najmenšieho trpaslíka po najväčšieho obra) – technika: kresba, vystrihovanie; hra s figúrkami – ukážky hry s mierkou vo výtvarnom umení: Oldenburg, Sosnowska, Margritte 	<ul style="list-style-type: none"> – kresliť prostredníctvom linky a jednoduchého šrafovania, – zvládnuť technické základy usporiadania a miešania farieb na palete i na obraze; vyfarbovať tvar, plochu viacerými spôsobmi prostredníctvom štetcového rukopisu (napr. šrafúra, pointilizmus, roztieranie, zapúšťanie.)
Akčné maľby	<p><u>Gesto, škvrna:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – akčná maľba využívajúca liatie a frkanie farby (dripping), otláčanie predmetov, zanechávanie charakteristických stôp nástrojov (kefa, hrebeň, prsty, kuchynské náradia, kolieska autíčok, spongia...) – námet: rozprávka o nástrojoch a jej prepis do akcie; žiaci priamo reagujú na rozprávku o nástrojoch- predmetoch, ktoré zanechávajú farebné stopy na ploche papiera, kombinujú rôzne akcie; vzniká obraz pohybov a gest – technika: liatie, kvapkanie, otláčanie, striekanie, frkanie, tupovanie...; – ukážky umenia: Pollock, Fila 	<ul style="list-style-type: none"> – 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 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,
Inšpirácia umením	<ul style="list-style-type: none"> – ukážky zo života pravekého človeka, rozprávanie o jeho podmienkach a možnostiach; – učiteľ umožní žiakom simulovať procesy, techniky a materiály a témy, prostredníctvom ktorých mohli tvoriť praľudia; – žiaci vytvárajú jaskynnú kresbu alebo masku z jednoduchých prírodných materiálov 	

Tematický celok	Obsahový štandard	Výkonový štandard
Pohyblivý obraz	<u>Akcia a atrakcia:</u> <ul style="list-style-type: none"> - námet: rôzne vybrané typy filmovej akcie - technika: rozhovor a kresba porovnávanie obrázkov (krátkych záberov) z filmov: vzťah filmovej akcie a výrazu (komického, smutného, prekvapeného atď) - učiteľ so žiakmi diskutuje o krátkych ukážkach a o výraze, dojmoch, ktoré na žiakoch zanechali; niektorú z akcií si žiaci nakreslia 	<ul style="list-style-type: none"> - zvládnuť základné motorické úkony (narábanie) s rôznymi nástrojmi (ceruza, štetec, pero, fixky, uhlík, drevko, rydlo, nožnice, šablóna, špachtľa, valček a pod.), - vytvárať stopy alebo tvary priamym telesným dotykom (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 (vkladanie, lepenie, spínanie, viazanie, drôtovanie 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,
Dizajn a ľudské telo	<u>Telo a jeho doplnky:</u> <ul style="list-style-type: none"> - napr: maska - technika: papier, rôzne materiály - ukážky karnevalových divadelných, etnických a folklórnych masiek; - ukážky umenia: Tóth, Janco, Ensor ... - tvorba masky z jednoduchých predmetov, rastlín, papiera ...; dopĺňanie tvarov tela 	
Poznávanie a porovnávanie rôznych médií	<ul style="list-style-type: none"> - výtvarné spracovanie rozpávk v rôznych médiách - porovnávanie výtvarného spracovania v rôznych médiách 	
Výtvarné stvárnenie nálady a rytmu	<u>Hudobnej skladby:</u> <ul style="list-style-type: none"> - technika: a) maľba temperou alebo pastelom b) kresba farebnými materiálmi (suchý alebo voskový pastel, farebné tuše, fixky) c) kombinácia techník (napr. kresby a koláže) - ukážky: Vivaldi (Štyri ročné obdobia) - konfrontované s vybranými výtvarnými dielami - žiaci si vypočujú vybrané krátke ukážky hudobných skladieb výrazne odlišných charakterov a rytmov = následne sa ich snažia výtvarne zobrazit' vlastným, spontánnym spôsobom a v rozhovore s učiteľom vyjadriť, ako na ktorého z nich pôsobila ktorá skladba 	

Tematický celok	Obsahový štandard	Výkonový štandard
Hmat	<p><u>Tvar, povrch, vo vzťahu navzájom a k motívu :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – námet: tvar a povrch, vo vzťahu k vyjadreniu významu; – technika: kresbová rekonštrukcia skryvačka, slepá baba; – ukážky umenia pre slepých žiaci zobrazujú tvary predmetov na základe hmatového vnemu (napr. ohmatávajú rôzne predmety skryté pod dekou a následne ich kreslia, maľujú alebo modelujú); – snažia sa pomenovať rôzne kvality povrchov podľa hmatu 	<ul style="list-style-type: none"> – zvládnuť základné motorické úkony (narábanie) s rôznymi nástrojmi (ceruza, štetec, pero, fixky, uhlík, drievko, rydlo, nožnice, šablóna, špachtľa, valček a pod.), – vytvárať stopy alebo tvary priamym telesným dotykom (rukou, prstami), – kresliť prostredníctvom linky a jednoduchého šrafovania,
Výtvarná reakcia na prostredie školy	<ul style="list-style-type: none"> – námet: prekvapivá zmena; technika: inštalácia, maľba na stenu, lepenie na okná ... ukážky inštalácií in situ; ukážky umenia: Vaněk, Humhal, Némethová, Vargová ... žiaci výtvarne reagujú – dotvárajú prostredie vlastnej triedy, priestorov a exteriéru školy, chodby, školského klubu, šatne, dvora a pod.; dotváranie môže mať charakter reakcie žiaka na detaily (napr. kompozičné doplnenie obkladačiek maľovaním alebo priestorovými tvarmi) alebo reakcie na väčšie priestorové celky (napr. prehradenie priestoru, riešenie okien na chodbách, maľovanie na dlážke) 	<ul style="list-style-type: none"> – zvládnuť technické základy usporiadania a miešania farieb na palete 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.),
Obraz - portrét v galérii	<ul style="list-style-type: none"> – výraz tváre – námet: výraz tváre; technika: rozhovor a výtvarný posun (kresba, asambláž, fotokoláž ...) návšteva galérie, alebo rozprávanie o galérii na základe edukačných materiálov čo je to portrét a čo všetko sa dá vyčítať z ľudskej tváre? – z výrazu tváre môžeme zistiť náladu a pocity človeka; každý má svoj portrét alebo portrét niekoho blízkeho, na ktorý sa niekedy pozerá ... kresba alebo fotokoláž diela z galérie 	<ul style="list-style-type: none"> – 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

**Obsahový a výkonový štandard:
Výtvarná výchova, 2. ročník (2h týždenne – 66h ročne)**

Tematický celok	Obsahový štandard	Výkonový štandard
Línia	<ul style="list-style-type: none"> – cvičenia s linkou vytváranie čiar rôzneho charakteru rôznymi nástrojmi (široký , úzky, polosuchý, mokrý,..), – dynamika gesta (rýchla,pomalá, trasľavá,presvedčivá, podľa pravítka, ťahaná, tlačaná, kreslená pohybom ramenom, predlaktím, zápästím, pravou a ľavou rukou), – výraz čiary (bojzlivá, nahnevaná, oztopašná, sklamaná) – námet: hravé cvičenia, postupne môžu prejsť do tematickej kresby, ktorá využíva preskúmané možnosti čiary na vyjadrenie charakterov postáv, prostredia – kreslenie špagátmi (nit'ami, drôtmi,..) na ploche a v priestore., 	<ul style="list-style-type: none"> - zvládnuť základné motorické úkony (narábanie) s rôznymi nástrojmi (ceruza, štetec, pero, fixky, uhlík, drevko, rydlo, nožnice, šablóna, špachtľa, valček a pod.), - vytvárať stopy alebo tvary priamym telesným dotykom (rukou, prstami), - kresliť prostredníctvom linky a jednoduchého šrafovania, - zvládnuť technické základy usporiadania a miešania farieb na palete i na obraze; vyfarbovať tvar, plochu viacerými spôsobmi prostredníctvom štetcového rukopisu (napr. šrafúra, pointilizmus, roztieranie, zapúšťanie,)
Farba - výraz farby	<ul style="list-style-type: none"> – žiaci na základe inšpirácie príbehom alebo hudbou vyjadrujú smutné, veselé, smiešne, vážne, príjemné, nepríjemné, napínavé, farebné kombinácie., – možnosť vyjadrenia cez figuratívne zobrazenie príbehu alebo prostredníctvom nefiguratívnych kombinácií farebných plôch – technika: maľba rozprávka, hudobné ukážky motivujúce k analogickým farebným vyjadreniam 	<ul style="list-style-type: none"> - zvládnuť jednoduché konštrukčno-technické úkony s materiálmi (krčenie, zohýbanie, trhanie, strihanie, skladanie, vrstvenie a pod.), spájanie materiálov v koláži a v asambláži (vkladanie, lepenie, spínanie, viazanie, drôtovanie a pod.), - zvládnuť jednoduché techniky otláčania (frotáž, dekalk, monotypia, papierorez, sádrorez linorez a pod.),
Kompozícia, umiestňovanie vo formáte	<ul style="list-style-type: none"> – žiaci zobrazujú figúry a veci podľa príbehu a postupne obsadzujú rôzne časti formátu (na ploche v krajine, v miestnosti), – technika: kresba (ceruza, tuš), kolorovaná kresba (tuš, farebné tuše), akvarel 	<ul style="list-style-type: none"> - 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,
Rytmus a pohyb -	<p><u>Arytmia a nehybnosť :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – žiaci si vytvoria šablónu - otvor (postava zvieratá, človeka v pohybe), – podľa nej komponujú obrisy v zhusťujúcom - zriedujúcom sa rytme, vytvárajú dojem zrýchľovania a spomaľovania pohybu – technika: kresba podľa šablóny (hruška, ceruza, uhlík), šrafovanie v šablóne., maľba cez šablónu (suchý pastel, tempera) beh, skok, šport – následné ukážky: počítačové grafiky využívajúce radenie a množovanie motívu, fotogfamy pohybu, futuristické stvárnenie pohybu, op art 	<ul style="list-style-type: none"> - zvládnuť základné operácie na počítači: typograficko-textové, s kresliacimi a maliarskymi nástrojmi (ceruza, guma, štetec, pečiatka, označenie výberu, základné filtre).

Tematický celok	Obsahový štandard	Výkonový štandard
Symetria a asymetria	<u>Tvarov, farieb a plôch (objektov):</u> <ul style="list-style-type: none"> - žiaci využívajú pozitívny tvar šablóny z predchádzajúcej hodiny a jeho pomocou vytvárajú symetrické tvary podľa osi, stranovým obrátením., - ich kumuláciou môže vzniknúť ornamentálny tvar technika: kresba obrysov (tuš, ceruza), kolorovanie ornament, - - následné ukážky: symetrie a asymetrie v prírode, v architektúre, vo výtvarnom umení 	<ul style="list-style-type: none"> - zvládnuť základné motorické úkony (narábanie) s rôznymi nástrojmi (ceruza, štetec, pero, fixky, uhlík, drievko, rydlo, nožnice, šablóna, špachtľa, valček a pod.), - vytvárať stopy alebo tvary priamym telesným dotykom (rukou, prstami), - kresliť prostredníctvom linky a jednoduchého šrafovania,
Land art	<u>Výtvarné hry v krajine:</u> <ul style="list-style-type: none"> - výber prvkov podľa tvarových, farebných, materiálových, významových príbuzností., - vytváranie postáv prvkov v prírodnom prostredí - technika: rôzne materiály kompozičné hry, usporiadanie prírodných (umelých) prvkov v krajine - ukážky: land art, zemné umenie, arte povera 	<ul style="list-style-type: none"> - zvládnuť technické základy usporiadania a miešania farieb na palete 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 (vkladanie, lepenie, spínanie, viazanie, drôtovanie a pod.), - zvládnuť jednoduché techniky otláčania (frotáž, dekalk, monotypia, papierorez, sádrorez linorez a pod.),
Surrealizmus	<u>Fantastický portret, použitie surrealistickej metódy:</u> <ul style="list-style-type: none"> - rekombinácie žiaci kreslia (malujú, modelujú) fantastický portrét, do ktorého zakomponujú predmet (zvíra, krajinu ..) - techniky: kresba, maľba (štetec, tampón, prsty, tempera, pastel), modelovanie námety: hlava, ktorá skrýva myšlienku na, rozprávka o obrovi, ktorý bol poskladaný z ... apod. - následné ukážky: diela surrealizmu 	<ul style="list-style-type: none"> - zvládnuť základné 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).
Inšpirácia archaickými písmami	<u>Hieroglyfy, piktogramy, transformácie zobrazujúceho znaku na symbol, tajná abeceda:</u> <ul style="list-style-type: none"> - techniky. Kresby farebnými materiálmi., - plytký reliéf vtlačaný do hlinenej tabuľky - svet starého Egypta, písanie kamarátovi tajným písmom - následné ukážky: rôzne historické typy písma., 	<ul style="list-style-type: none"> - zvládnuť základné operácie na počítači: typograficko-textové, s kresliacimi a maliarskymi nástrojmi (ceruza, guma, štetec, pečiatka, označenie výberu, základné filtre).

Tematický celok	Obsahový štandard	Výkonový štandard
Koláž / montáž z fotografií	<ul style="list-style-type: none"> - žiaci si vyberú fotografie zo starých časopisov, vystrihujú časti, kombinujú ich do nových celkov, lepia - technika: koláž (strihanie, trhanie, skladanie, lepenie) čarovné premeny., - ukážky: dadaistické a surrealistické fotokoláže, plastické koláže transformácia pôvodných tvarov, kompozície a významov do nového celku, - kombinácia rôznych fotografických textúr 	<ul style="list-style-type: none"> - zvládnuť základné motorické úkony (narábanie) s rôznymi nástrojmi (ceruza, štetec, pero, fixky, uhlík, drevko, rydlo, nožnice, šablóna, špachtľa, valček a pod.), - vytvárať stopy alebo tvary priamym telesným dotykom (rukou, prstami), - kresliť prostredníctvom linky a jednoduchého šrafovania,
Filmová postava, filmový kostým, filmové herectvo	<ul style="list-style-type: none"> - žiaci si vyberú niekoľko filmových postáv (z jedného alebo niekoľkých filmov) snažia sa pomenovať ich typické vlastnosti a následne ich zobrazit - techniky: kresba, kolorovaná kresba, maľba, modelovanie filmoví hrdinovia - ukážky: zobrazenie pozitívnych a negatívnych hrdinov z rôznych filmov vystihnúť typické znaky a výraz filmovej postavy 	<ul style="list-style-type: none"> - zvládnuť technické základy usporiadania a miešania farieb na palete i na obraze; vyfarbovať tvar, plochu viacerými spôsobmi prostredníctvom štetcového rukopisu (napr. šrafúra, pointilizmus, roztieranie, zapúšťanie,)
Architektúra ako skladačka	<p><u>Stavebnica, stavba, konštrukcia:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - zodpovednosť a hra ., - na základe vypočutej rozprávky (bez ilustrácií) a krátkej diskusii o príbehu žiaci vymýšľajú stavby,. - techniky: kreslenie voľný materiál kolorovaná kresba, maľovanie (tempera, pastel, voskový pastel), konštruovanie - ukážky: scénická a filmová architektúra 	<ul style="list-style-type: none"> - zvládnuť jednoduché konštrukčno-technické úkony s materiálmi (krčenie, zohýbanie, trhanie, strihanie, skladanie, vrstvenie a pod.), spájanie materiálov v koláži a v assembláži (vkladanie, 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,
Hry s písmom a textom na počítači	<ul style="list-style-type: none"> - písanie krátkych textov, zmeny fontov, zmeny veľkostí a typov písma, písanie slov, ukladanie na disketu, spustenie tlačiarne a pod hry s písmenami., 	<ul style="list-style-type: none"> - zvládnuť techniku skladania a spájania priestorových tvarov (architektúr) z modulov (skladačka, stavebnica) a improvizovaných materiálov,
Triedenie	<p><u>Zobrazenie predmetov podľa kategórií,porovnávanie:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - žiaci zobrazujú predmety a zoradujú ich podľa kategórií., - porovnávajú ich rôzne aspekty a posudzujú čo ich spája a čo odlišuje., - textový komentár môže byť súčasťou zobrazenia - kreslenie maľovanie prečo sa veci podobajú? prečo sú veci ríbučné aj keď sa epodobajú? prečo sú veci podobné aj keď nie sú príbuzné? 	<ul style="list-style-type: none"> - zvládnuť základné operácie na počítači: typograficko-textové, s kresliacimi a maliarskymi nástrojmi (ceruza, guma, štetec, pečiatka, označenie výberu, základné filtre).

Tematický celok	Obsahový štandard	Výkonový štandard
Miešanie, hybridácia tvarov	<u>Zvierat a vecí :</u> <ul style="list-style-type: none"> - následné ukážky: atlasy (minerálov, živočíchov, ...) a katalógy (tovarov) 	<ul style="list-style-type: none"> - zvládnuť základné motorické úkony (narábanie) s rôznymi nástrojmi (ceruza, štetec, pero, fixky, uhlík, drevko, rydlo, nožnice, šablóna, špachtľa, valček a pod.), - vytvárať stopy alebo tvary priamym telesným dotykom (rukou, prstami), - kresliť prostredníctvom linky a jednoduchého šrafovania,
Hmat	<u>vo vzťahu k priestoru a plasticite</u> <ul style="list-style-type: none"> - žiaci zobrazujú tvary predmetov na základe hmatového vnemu - techniky: kresba ceruzou, tušom, ručkovou alebo uhlíkom, maľba temperou alebo pastelom, modelovanie z hliny predstava sveta nevidiaceho človeka - žiaci zobrazujú tvary predmetov na základe hmatového vnemu (napr. ohmatávajú rôzne predmety skryté pod dekou a následne ich kreslia, maľujú alebo modelujú); - snažia sa pomenovať rôzne kvality povrchov podľa hmatu 	<ul style="list-style-type: none"> - zvládnuť technické základy usporiadania a miešania farieb na palete 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 assembláži (vkladanie, lepenie, spínanie, viazanie, drôtovanie a pod.), - zvládnuť jednoduché techniky otláčania (frotáž, dekalk, monotypia, papierorez, sádrorez linorez a pod.),
Podnety prvouky	<u>Časti tela :</u> <ul style="list-style-type: none"> - žiaci zobrazujú časti zvieracích tiel rovnakej kategórie (rôzne nohy, rohy, chvosty, tykadlá) ., - vtipne ich zamieňajú na zobrazeniach zvierat, hmyzu,... hľadajú, porovnávajú a zamieňajú časti predmetov, ktoré sa volajú rovnako (nohy, rohy, hrdlá, hlavy) - technika: kolorovaná kresba, koláž, montáž hra s logickým a fantastickým (absurdným) zameraním - následné ukážky: surrealistické montáže 	<ul style="list-style-type: none"> - 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).

**Obsahový a výkonový štandard:
Výtvarná výchova, 3. ročník (2h týždenne – 66h ročne)**

Tematický celok	Obsahový štandard	Výkonový štandard
Plošné geometrické tvary	<p><u>Figúra, vecné zobrazenie, zobrazenie z geometrických tvarov:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - a) žiaci rozkladajú tvar na jeho geometrické časti a tie spájajú do celku - b) žiaci hľadajú tvary predmetov, ktoré je možné priradiť k jednotlivým základným geometrickým tvarom a vkresľujú ich do nich - Techniky: kresba, kolorovania kresba, modelovanie - ukážky: analytický kubizmus, syntetický kubizmus 	<ul style="list-style-type: none"> - vyjadriť plošný a priestorový tvar, obrys podľa fantázie, predstavy, i (voľne) podľa videnej skutočnosti - zvládnuť motorické úkony (narábanie) s rôznymi nástrojmi (ceruza, štetec, pero, fixky, uhlík, drevko, rydlo, nožnice, šablóna, špachtľa, valček a pod.) - komponovať – vedome umiestňovať tvar (motív) v rôznych častiach plochy formátu
Priestorové geometrické tvary	<p><u>3D objekt z geometrických tvarov:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - každému geometrickému tvaru pripísať charakteristiku (farbu alebo materiál) vytvárať variácie zoskupení tvarov, hry s mierkou tvarov na ploche alebo v priestore ku geometrickým tvarom priradiť prírodné tvary - Techniky: modelovanie - následné ukážky: geometrická abstrakcia objekt z geometrických tvarov 	<ul style="list-style-type: none"> - zvládnuť operácie s mierkou / veľkosťou zobrazených tvarov /vyjadriť priestor prostredníctvom mierky zobrazovaných prvkov, - pokúšať sa o štylizáciu (vlastné poňatie zobrazenia motívu) - zvládnuť jednoduché konštrukčno-technické úkony s materiálmi (krčenie, zohýbanie, trhanie, strihanie, skladanie, vrstvenie a pod.),
Farba	<p><u>Zosvetľovanie a stmavovanie, svetlostná škála jednotlivých farieb, /tóny sivej farby:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - žiaci maľujú ten istý motív vo svetlých a v tmavých farbách (monochrómne) a výsledok porovnávajú - žiaci použijú redukovanú škálu neutrálnych farebných tónov (šedých od čiernej po bielu) najprv ako cvičenie (séria zosvetľujúcich sa plôch); - následne využijú proces zosvetľovania (tematicky) pri maľbe (zobrazujúcej alebo nezobrazujúcej) = svitanie v meste, v krajine, v izbe... 	<ul style="list-style-type: none"> - spájať materiály v koláži a v asambláži (vkladanie, 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,
Tvar /komponovanie novotvaru	<p><u>Na základe prienikov rôznych obrysov /kumulácie tvarov:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - žiaci kreslia figúry (zvieratá) alebo predmety rôzneho tvaru; - na inej ploche tieto tvary kreslia tak, že sa vzájomne prekrývajú - vzniká obrys, ktorý je súčtom všetkých zobrazených tvarov; - možnosť kolorovať každý tvar inou transparentnou farbou – vzniká lazúrny efekt - technika: a) kresba (tuš, ceruza) b) kolorovanie (farebný tuš, akvarel) superzvíera - praveké zvieratá (podľa atlasu),.... 	<ul style="list-style-type: none"> - zvládnuť základné operácie na počítači: typograficko-textové, s kresliacimi a maliarskymi nástrojmi - cieľavedome umiestňovať zobrazované prvky vo formáte za účelom vyjadrenia príbehu (myšlienky), radenie vo vývojovom rade (pohyb, komiks, ilustrácia, filmová rozkresba), - hľadať tvarové a funkčné analógie medzi živými organizmami a architektúrou, dizajnom.

Tematický celok	Obsahový štandard	Výkonový štandard
Mierka	<p><u>Zoskupovanie predmetných tvarov v rôznych variáciách:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - pozorovanie predmetov v reálnom priestore a rozhovor o ich vzájomnom umiestení, porovnávanie(hore-dole = nad-pod, vpravo-vľavo = vedľa seba, blízko a ďalej, vpredu-vzadu = prekryvanie a zmenšovanie) - technika:a)kresba (ceruza, tuš, uhlík...) b) kolorovaná kresba (tuš, farebné tuše alebo akvarel) - motivácia rozprávkou (napr. o magnetických tvaroch, ktoré sa priťahujú a odpudzujú a vznikajú medzi nimi vzťahy v priestore); 	<ul style="list-style-type: none"> - vyjadriť plošný a priestorový tvar, obrys podľa fantázie, predstavy, i (voľne) podľa videnej skutočnosti - zvládnuť motorické úkony (narábanie) s rôznymi nástrojmi (ceruza, štetec, pero, fixky, uhlík, drievko, rydlo, nožnice, šablóna, špachtľa, valček a pod.) - komponovať – vedome umiestňovať tvar (motív) v rôznych častiach plochy formátu - zvládnuť operácie s mierkou / veľkosťou zobrazených tvarov /vyjadriť priestor prostredníctvom mierky zobrazených prvkov, - pokúšať sa o štylizáciu (vlastné poňatie zobrazenia motívu)
Paketáž	<p><u>Tvar ako obal:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - priestorové objekty (vytvorené obaľovaním baliacim papierom a lepidlom, páskou) - žiaci obaľujú pruhmi alebo plochou papiera predmety alebo časti tela; - tvar fixujú lepidlom alebo lepiacou páskou; - predmety „vyslobodia“ (napr. rozstrihnutím) a ostáva im vonkajší skelet tvaru skryše, schránky pre predmety následné ukážky: 	<ul style="list-style-type: none"> - zvládnuť jednoduché konštrukčno-technické úkony s materiálmi (krčenie, zohýbanie, trhanie, strihanie, skladanie, vrstvenie a pod.), - spájať materiály v koláži a v assembláži (vkladanie, 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,
Materiálový reliéf	<p><u>Odtlačanie do hlíny, odlievanie do sadry:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - žiaci si prinesú predmety (výrazného tvaru), ktoré odtlačajú do hlinenej plochy a odlievajú do sadry následné ukážky: vybrané ready made a diela pop artu a nového realizmu/otlačanie do hlíny, odlievanie do sadry 	<ul style="list-style-type: none"> - 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 - cieľavedome umiestňovať zobrazené prvky vo formáte za účelom vyjadrenia príbehu (myšlienky), radenie vo vývojovom rade (pohyb, komiks, ilustrácia, filmová rozkresba), - hľadať tvarové a funkčné analógie medzi živými organizmami a architektúrou, dizajnom.

Tematický celok	Obsahový štandard	Výkonový štandard
Inšpirácia gréckym umením	<p><u>Témami, procesmi, technikami a materiálmi :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - posúdenie tvaru keramiky, pohybu figúr, deja maľby na keramike - kompozícia labyrintu (bludiska), štruktúrovanie do geometrických a organických tvarov, - komponovanie celku do zobrazujúceho obrysu (hlava, figúra...) figurálny reliéf z hlíny; - možnosť vlysu (opakovaným vtlačaním tvaru vznikne jednoduchý ornament) - technika : kresba (tuš, ceruza, fixka) kolorovaná kresba, plytký reliéf, modelovanie z hlíny, vtlačanie vlysu 	<ul style="list-style-type: none"> - vyjadriť plošný a priestorový tvar, obrys podľa fantázie, predstavy, i (voľne) podľa videnej skutočnosti - zvládnuť motorické úkony (narábanie) s rôznymi nástrojmi (ceruza, štetec, pero, fixky, uhlík, drievko, rydlo, nožnice, šablóna, špachtľa, valček a pod.) - komponovať – vedome umiestňovať tvar (motív) v rôznych častiach plochy formátu - zvládnuť operácie s mierkou / veľkosťou zobrazených tvarov /vyjadriť priestor prostredníctvom mierky zobrazených prvkov, - pokúšať sa o štylizáciu (vlastné poňatie zobrazenia motívu)
Dopĺňanie častí fotografie	<p><u>Kresbou, maľbou, reliéfom, kolážou:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - žiaci dostanú neúplný fotografický obraz a dopĺňajú chýbajúce časti - ukážky: reakcie na fotografiu v maľbe kresbou, maľbou, reliéfom, kolážou - Technika: kresba (tuš, tempera), maľba (vosk., olejový pastel, tempera), kombinácia kresby a maľby 	<ul style="list-style-type: none"> - zvládnuť jednoduché konštrukčno-technické úkony s materiálmi (krčenie, zohýbanie, trhanie, strihanie, skladanie, vrstvenie a pod.), - spájať materiály v koláži a v asambláži (vkladanie, 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
Priestor filmu, rám, filmová scénografia	<ul style="list-style-type: none"> - žiaci si zhotovia rôzne formáty rámov (štvorec, obdĺžnik - na výšku a na šírku) a pozorujú cez ne výseky skutočnosti (krajina, akcia spolužiaka, činnosť učiteľa v triede ...), vyberú si čo je pre zobrazované charakteristické a vybrané „zábery“ nakreslia komiksovou formou; - žiaci sa zoznámia s poľom obrazu, s tým čo môžu vidieť v obraze a s mimoobrazovým poľom – s tým čo ostáva mimo obraz, mimo ich pozornosť (čo nevidia) naučia sa rozlišovať a sledovať to čo je vo filmovom obraze dôležité a v prvom pláne a čo je nevyhnutne vedľajšie, doplnkové, druhoradé (významotvorné zväčšovanie či zmenšovanie vecí hra na filmára: - filmár ako pozorovateľ, ktorý si vyberá čo zo svojho okolia zobrazí; - prechádzky s rámom ako s kamerou - trieda, park, mesto, pohľad z okna,.. 	<ul style="list-style-type: none"> - 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 - cieľavedome umiestňovať zobrazované prvky vo formáte za účelom vyjadrenia príbehu (myšlienky), radenie vo vývojovom rade (pohyb, komiks, ilustrácia, filmová rozkresba), - hľadať tvarové a funkčné analógie medzi živými organizmami a architektúrou, dizajnom.

Tematický celok	Obsahový štandard	Výkonový štandard
Výraz architektúry	<p><u>Architektonický výraz a prostredie / mimikry, historické a pamiatkové prostredie:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - mimikri: vytváranie tvarovej symbiózy a farebnej kamufláže pre fiktívne architektúry - vytúžený dom, vysnívaná krajina, mesto; - kedy je dom alebo mesto domovom kedy je cudzie, nehostinné a hrôzostrašné; - domy a mestá ako priatelia, susedia, cudzopasnici - ukážky: gorgona medúza na antických štítoch, levy pri chrámoch, púšte, pralesy, mestá bez dominant, orientačných bodov, prístavby, nadstavby, dostavby, súmestia, metropolis a megapolis, lietajúce, plávajúce domy a mestá, mestá v kozme - -technika: kolorovaná kresba a maľba, koláž = vkladanie farebných tvarov domov do prostredí na fotografií - kľúčové slovo:mimikry, historické a pamiatkové prostredie prírodné odevy a obydlia v rôznych prostrediach, nové odevy na staré domy, staré šaty na nové domy, nová architektúra do historického prostredia 	<ul style="list-style-type: none"> - vyjadriť plošný a priestorový tvar, obrys podľa fantázie, predstavy, i (voľne) podľa videnej skutočnosti - zvládnuť motorické úkony (narábanie) s rôznymi nástrojmi (ceruza, štetec, pero, fixky, uhlík, drevko, rydlo, nožnice, šablóna, špachtľa, valček a pod.) - komponovať – vedome umiestňovať tvar (motív) v rôznych častiach plochy formátu - zvládnuť operácie s mierkou / veľkosťou zobrazených tvarov /vyjadriť priestor prostredníctvom mierky zobrazených prvkov, - pokúšať sa o štylizáciu (vlastné poňatie zobrazenia motívu) - zvládnuť jednoduché konštrukčno-technické úkony s materiálmi (krčenie, zohýbanie, trhanie, strihanie, skladanie, vrstvenie a pod.), - spájať materiály v koláži a v asambláži (vkladanie, 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 - cieľavedome umiestňovať zobrazované prvky vo formáte za účelom vyjadrenia príbehu (myšlienky), radenie vo vývojovom rade (pohyb, komiks, ilustrácia, filmová rozkresba), - hľadať tvarové a funkčné analógie medzi živými organizmami a architektúrou, dizajnom.
Grafický dizajn	<p><u>Symbol, znak:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - vtipné logá erby/symbol, znak - žiaci vytvárajú grafický symbol – erb pre svoju rodinu, pre spolužiaka - žiaci navrhujú vlastné logo pre seba alebo svoju firmu - následné ukážky: logá známych firiem <i>technika:</i> - kresba, kolorovaná kresba, grafika (monotypia, linorez) hra na firmu: reklama, značka 	<ul style="list-style-type: none"> - zvládnuť základné operácie na počítači: typograficko-textové, s kresliacimi a maliarskymi nástrojmi - cieľavedome umiestňovať zobrazované prvky vo formáte za účelom vyjadrenia príbehu (myšlienky), radenie vo vývojovom rade (pohyb, komiks, ilustrácia, filmová rozkresba), - hľadať tvarové a funkčné analógie medzi živými organizmami a architektúrou, dizajnom.
Bábkarstvo	<p><u>Tvorba bábok :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -rôzne šitie, strihanie, lepenie, farbenie, vyšívanie bábok -žiaci si zhotovia bábkku na jeden prst alebo zo starej rukavice bábky na všetky prsty; -bábkové divadlo = určia si charaktery postáv, riešia ich výraz, vymýšľajú doplnky 	<ul style="list-style-type: none"> - zvládnuť základné operácie na počítači: typograficko-textové, s kresliacimi a maliarskymi nástrojmi - cieľavedome umiestňovať zobrazované prvky vo formáte za účelom vyjadrenia príbehu (myšlienky), radenie vo vývojovom rade (pohyb, komiks, ilustrácia, filmová rozkresba), - hľadať tvarové a funkčné analógie medzi živými organizmami a architektúrou, dizajnom.

Tematický celok	Obsahový štandard	Výkonový štandard
Kreslenie prostredníctvom počítača	<ul style="list-style-type: none"> – ukážky: počítačová grafika – žiaci sa cvičia v kreslení pomocou myši alebo tabletu, nacvičujú si základné operácie vypĺňania plochy, zmazávania, nastavenia farby, tlačie obrázku a pod. – technika: kresliaci program, kresba, vypĺňanie plôch voľné, figuratívne i nezobrazujúce kreslenie; – hľadanie analógií s kreslením pomocou iných kresliacich materiálov – 	<ul style="list-style-type: none"> – vyjadriť plošný a priestorový tvar, obrys podľa fantázie, predstavy, i (voľne) podľa videnej skutočnosti – zvládnuť motorické úkony (narábanie) s rôznymi nástrojmi (ceruza, štetec, pero, fixky, uhlík, drevko, rydlo, nožnice, šablóna, špachtľa, valček a pod.) – komponovať – vedome umiestňovať tvar (motív) v rôznych častiach plochy formátu – zvládnuť operácie s mierkou / veľkosťou zobrazených tvarov /vyjadriť priestor prostredníctvom mierky zobrazených prvkov, – pokúšať sa o štylizáciu (vlastné poňatie zobrazenia motívu) – zvládnuť jednoduché konštrukčno-technické úkony s materiálmi (krčenie, zohýbanie, trhanie, strihanie, skladanie, vrstvenie a pod.), – spájať materiály v koláži a v asambláži (vkladanie, 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 – cieľavedome umiestňovať zobrazované prvky vo formáte za účelom vyjadrenia príbehu (myšlienky), radenie vo vývojovom rade (pohyb, komiks, ilustrácia, filmová rozkresba), – hľadať tvarové a funkčné analógie medzi živými organizmami a architektúrou, dizajnom.
Podnety prírodovedy	<p><u>Zmena látky zmenou teploty :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – žiaci vytvárajú kompozíciu z vosku (farebné sviečky, voskové pastely), ktorým kreslia v studenom stave (oterom), v zahriatom stave (špachtľou) alebo v tekutom stave technika: topený voskový pastel – na látku naniesú pastel, ktorý vyučujúca prežehí žehličkou = roztopí sa a farby sa zlejú = obrúsok,..... 	
Atribúty ikonografie	<p><u>Čo znamená moje meno:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – návšteva galérie, alebo rozprávanie o galérii na základe edukačných materiálov 	

**Obsahový a výkonový štandard:
Výtvarná výchova, 4. ročník (2h týždenne – 33 h ročne)**

Tematický celok	Obsahový štandard	Výkonový štandard
Bod	<p><u>Hravé činnosti s bodmi:</u></p> <p>a) bod ako dotyk: rôznych veľkostí a charakteru dotykmi rôznych kresliacich a maliarskych nástrojov, prstov...;</p> <ul style="list-style-type: none"> – kresba, odtlačky, dotyky, modelovanie, ohmatávanie <p>b) kreslenie prostredníctvom bodov:</p> <ul style="list-style-type: none"> – línie a plochy sú vytvárané ako rady alebo textúry bodov; – pomocou dierkovacieho strojčeka je možné pripraviť si rastre, ktoré sa dajú použiť ako šablóny pri maľbe - vypíňanie kresby bodmi („atómy“, husté a riedke plochy...) – následné ukážky: pointilistické obrazy, (lupou) zväčšený raster ofsetovej tlače, pop-art, umenie využívajúce body v maľbe, inštalácii... – kresba, maľba cez šablónu (tupovanie štetcom), sprejovanie, frkanie, bod ako odtlačok rôznych predmetov <p>c) príbeh, zobrazenie vytvorené rôznymi kvalitami a zoskupeniami bodov</p> <ul style="list-style-type: none"> – „mapa hviezdnej oblohy“, príťažlivé a odpudivé sily, rotácie, čierne diery, galaxie, slnečné sústavy – príbeh – dej (napr. vesmírne sci-fi alebo pohyb hmyzu na lúke) – ukážky: atlasy vesmíru, psychologické testy rozlišovania bodov 	<ul style="list-style-type: none"> – vyjadriť plošný a priestorový tvar, obrys podľa fantázie, predstavy, i (voľne) podľa videnej skutočnosti – zvládnuť motorické úkony (narábanie) s rôznymi nástrojmi (ceruza, štetec, pero, fixky, uhlík, drevko, rydlo, nožnice, šablóna, špachtľa, valček a pod.) – komponovať – vedome umiestňovať tvar (motív) v rôznych častiach plochy formátu – zvládnuť operácie s mierkou / veľkosťou zobrazených tvarov /vyjadriť priestor prostredníctvom miery zobrazených prvkov, – pokúšať sa o štylizáciu (vlastné poňatie zobrazenia motívu) – zvládnuť jednoduché konštrukčno-technické úkony s materiálmi (krčenie, zohýbanie, trhanie, strihanie, skladanie, vrstvenie a pod.), – spájať materiály v koláži a v asambláži (vkladanie, 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, – cieľavedome umiestňovať zobrazované prvky vo formáte za účelom vyjadrenia príbehu (myšlienky), radenie vo vývojovom rade (pohyb, komiks, ilustrácia, filmová rozkresba), – hľadať tvarové a funkčné analógie medzi živými organizmami a architektúrou, dizajnom.
Šrafúra, tieň	<p><u>Budovanie tvaru a priestoru linkou, šrafovaním a tieňovaním, textúrami /predmetná kresba :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – žiaci kreslia vybraný námet, najprv linkou, potom rôzne časti rôzne šrafujú (šrafúry skúšajú na časti obrázku v „skúšobných poliach“ a až potom ich aplikujú v kresbe); – dôraz je na smer ťahu kresliaceho prostriedku (rovnobežné, prekrížené, pod ostrým uhlom...), na prítlak, na hrúbku a hustotu čiar; – zátišie, krajina, figúra (zvíra, človek)... – kresba tušom, rôzne druhy šrafovania, kresba ceruzou, tieňovanie, šrafovanie 	

Tematický celok	Obsahový štandard	Výkonový štandard
Farba	<p><u>Farebné kontrasty: teplá – studená, tmavá – svetlá, doplnkové farby :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – žiaci si vyskúšajú na riešení farebných plôch najprv prvé dva kontrasty s ktorými následne skombinujú kontrast v svetlosti farieb – opačne polarizované motívy – napr. krajina na Sahare a severnom póle, to isté mesto v lete a v zime, horúca a studená pec, návrh na látku, tapetu... – ukážky: Itenov farebný kruh, tabuľky farebných kontrastov, op art, pointilistické miešanie farieb 	<ul style="list-style-type: none"> – vyjadriť plošný a priestorový tvar, obrys podľa fantázie, predstavy, i (voľne) podľa videnej skutočnosti – zvládnuť motorické úkony (narábanie) s rôznymi nástrojmi (ceruza, štetec, pero, fixky, uhlík, drevko, rydlo, nožnice, šablóna, špachtľa, valček a pod.) – komponovať – vedome umiestňovať tvar (motív) v rôznych častiach plochy formátu – zvládnuť operácie s mierkou / veľkosťou zobrazených tvarov /vyjadriť priestor prostredníctvom mierky zobrazených prvkov, – pokúšať sa o štylizáciu (vlastné poňatie zobrazenia motívu) – zvládnuť jednoduché konštrukčno-technické úkony s materiálmi (krčenie, zohýbanie, trhanie, strihanie, skladanie, vrstvenie a pod.), – spájať materiály v koláži a v asambláži (vkladanie, 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 kreslicami a maliarskymi nástrojmi – cieľavedome umiestňovať zobrazené prvky vo formáte za účelom vyjadrenia príbehu (myšlienky), radenie vo vývojovom rade (pohyb, komiks, ilustrácia, filmová rozkresba), – hľadať tvarové a funkčné analógie medzi živými organizmami a architektúrou, dizajnom.
Výstavba proporcií a tvarov v plošnom vyjadrení	<p><u>Základy proporčnosti v kresbe :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – žiaci kreslia hlavu podľa obrázku (busty): odmerajú si pravítkom časti (čelo, nos, od nosa po bradu...) v približných pomeroch rozdelia základnú obrysovú schému a vytvoria si sieť (proporčnú schému); – do proporčnej schémy zakresľujú detaily (detaily si môžu najprv precvičiť zvlášť); dôraz nie je na vystihnúť výrazu alebo podoby, ale na výstavbe proporcií – hlava človeka alebo zvieratá podľa obrázku (busty), východiskom je pozorovanie; – kresba ceruzou, kresba uhlíkom 	<ul style="list-style-type: none"> – zvládnuť jednoduché konštrukčno-technické úkony s materiálmi (krčenie, zohýbanie, trhanie, strihanie, skladanie, vrstvenie a pod.), – spájať materiály v koláži a v asambláži (vkladanie, 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 kreslicami a maliarskymi nástrojmi – cieľavedome umiestňovať zobrazené prvky vo formáte za účelom vyjadrenia príbehu (myšlienky), radenie vo vývojovom rade (pohyb, komiks, ilustrácia, filmová rozkresba), – hľadať tvarové a funkčné analógie medzi živými organizmami a architektúrou, dizajnom.
Výstavba proporcií a tvarov v priestorovom vyjadrení	<p><u>Základy proporčnosti v modelovaní :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – žiaci následne modelujú hlavu podľa kresby a snažia sa uplatniť poznatky z kresby a doplniť ich o priestorové pozorovanie; merajú základné časti, porovnávajú ich a vymerané pomocné čiary nakreslia ako „lešenie“ (nejde o zachytenie podoby, len o evidenciu základných proporcií) 	<ul style="list-style-type: none"> – zvládnuť základné operácie na počítači: typograficko-textové, s kreslicami a maliarskymi nástrojmi – cieľavedome umiestňovať zobrazené prvky vo formáte za účelom vyjadrenia príbehu (myšlienky), radenie vo vývojovom rade (pohyb, komiks, ilustrácia, filmová rozkresba), – hľadať tvarové a funkčné analógie medzi živými organizmami a architektúrou, dizajnom.
Impresionizmus	<p><u>Krajinomaľba /krajina ako tón /variácie krajiny rôznych atmosférach :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – maľba krajiny; variácie v rôznych situáciách (požiar, víchrica, zemetrasenie, dážď, búrka, deň, noc, zima, leto, jar, jeseň ...) – maľba krajiny škvŕnami, pointilistickou technikou (bodové dotyky štetca), kombinácie farebných škvŕn (miešanie farieb: žltá a modré škvŕny vytvárajú dojem zelenej) – krajina v okolí školy (podľa skutočnosti), krajina podľa fotografie, krajina pamäti, variovanie motívu, niektoré polohy môžu byť zadané učiteľom, ďalšie by si mal vymýšľať žiak – maľba temperovými farbami (štetec), maľba suchým pastelom, maľba voskovým (olejovým) pastelom 	<ul style="list-style-type: none"> – zvládnuť základné operácie na počítači: typograficko-textové, s kreslicami a maliarskymi nástrojmi – cieľavedome umiestňovať zobrazené prvky vo formáte za účelom vyjadrenia príbehu (myšlienky), radenie vo vývojovom rade (pohyb, komiks, ilustrácia, filmová rozkresba), – hľadať tvarové a funkčné analógie medzi živými organizmami a architektúrou, dizajnom.

Tematický celok	Obsahový štandard	Výkonový štandard
Inšpirácia umením ďalekého východu	<ul style="list-style-type: none"> - (Čína, Japonsko), /papierový objekt, kaligrafia - a) vytváranie a variovanie papierových objektov - b) konštrukcie papierových drakov, farebné riešenie, tvarové riešenie, materiálové riešenie - kaligrafické pokusy, kaligrafia latinkou, vlastnými obrázkovými znakmi ukážky slávností a rituálov, pri ktorých sú použité objekty z papiera - púšťanie drakov, preteky v lietaní drakov - ukážky: lietacie stroje a draky v rôznych kultúrach - inšpirácia ukážkami čínskej (príp. aj islamskej) kaligrafie - kombinácia rôznych typov papiera, origami, krčenie, strihanie, skladanie 	<ul style="list-style-type: none"> - vyjadriť plošný a priestorový tvar, obrys podľa fantázie, predstavy, i (voľne) podľa videnej skutočnosti - zvládnuť motorické úkony (narábanie) s rôznymi nástrojmi (ceruza, štetec, pero, fixky, uhlík, drevko, rydlo, nožnice, šablóna, špachtľa, valček a pod.) - komponovať – vedome umiestňovať tvar (motív) v rôznych častiach plochy formátu - zvládnuť operácie s mierkou / veľkosťou zobrazených tvarov /vyjadriť priestor prostredníctvom mierky zobrazených prvkov, - pokúšať sa o štylizáciu (vlastné poňatie zobrazenia motívu)
Filmový trik, kulisa	<ul style="list-style-type: none"> - žiaci vytvoria z obyčajného domu palác - maľba/kresba na papier a sklo (prípadne plexisklo, či plastický priesvitný obal) - na papieri je nakreslená obyčajná budova, na priesvitnom podklade paradne zámocké vežičky – prekrytím vzniká celistvý zámok - žiaci vyrábajú kaširovanú kulisu z kartónu (drevo, mramor, kov); omocou polystyrénu a kaširovania a farieb napodobňujú kamene, pohoria, výroba príšery – z rôznych materiálov, deti pracujú v skupinách zmena, premena niečoho, napodobnenie niečoho čímisi iným, ilúzia kaširovanie, asambláž 	<ul style="list-style-type: none"> - zvládnuť jednoduché konštrukčno-technické úkony s materiálmi (krčenie, zohýbanie, trhanie, strihanie, skladanie, vrstvenie a pod.), - spájať materiály v koláži a v asambláži (vkladanie, 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,
Dizajn inšpirovaný organickými tvarmi	<p><u>A telesnými funkciami :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - žiaci navrhujú predmet inšpirovaný organickými tvarmi a výrazovosťou tela (vtákov, zvierat, chrobákov...) a) „oživenie“ sveta predmetov - prenos tvarov (funkcií) tela na predmet (nástroj, stroj, prístroj) b) protéza - umelé krídlo (labka, zobák)... 	<ul style="list-style-type: none"> - zvládnuť techniku skladania a spájania priestorových tvarov (architektúr) z modulov (skladačka, stavebnica) a improvizovaných materiálov, - zvládnuť základné operácie na počítači: typograficko-textové, s kreslaciemi a maliarskymi nástrojmi - cieľavedome umiestňovať zobrazované prvky vo formáte za účelom vyjadrenia príbehu (myšlienky), radenie vo vývojovom rade (pohyb, komiks, ilustrácia, filmová rozkresba), - hľadať tvarové a funkčné analógie medzi živými organizmami a architektúrou, dizajnom

Tematický celok	Obsahový štandard	Výkonový štandard
<p>Antropo- (zoo-, fyto-) morfná architektúra</p>	<ul style="list-style-type: none"> - žiaci navrhujú budovu v tvare ľudskej, zvieracej, rastlinnej postavy alebo časti tela; hybridné tvary - konfrontácia s geometrickými tvarmi architektúry (kocka, ihlan, kužeľ, guľa, kváder); - návrh mesta - postavy usporiadaného ako časti tela s aplikovanou vnútornou štruktúrou architekt ako technik a lekár; - architektúra ako človek a ako živočích: kosti, žily a orgány, oči a ústa domu (manieristické fasády, Loosove vily), ukážky prenosu príkladov zo živočíšnej ríše do architektúry - príroda ktorá vzdoruje geometrii a geometria, ktorá opravuje prírodu: cesta somára a cesta človeka - následné ukážky: Corbusier) Saarinen, Calatrava, Utzon kontra Mies alebo súčasní minimalisti - organické mestá a mestá kolonizačné, šachovnicové, žily a tepny mesta, profil a silueta a panoráma, obrazy miest od stredoveku do súčasnosti - kresba ,koláže geometrických telies do krajiny a tiel či kostier živočíchov do miest 	<ul style="list-style-type: none"> - vyjadriť plošný a priestorový tvar, obrys podľa fantázie, predstavy, i (voľne) podľa videnej skutočnosti - zvládnuť motorické úkony (narábanie) s rôznymi nástrojmi (ceruza, štetec, pero, fixky, uhlík, drevko, rydlo, nožnice, šablóna, špachtľa, valček a pod.) - komponovať – vedome umiestňovať tvar (motív) v rôznych častiach plochy formátu - zvládnuť operácie s mierkou / veľkosťou zobrazených tvarov /vyjadriť priestor prostredníctvom mierky zobrazovaných prvkov, - pokúšať sa o štylizáciu (vlastné poňatie zobrazenia motívu) - zvládnuť jednoduché konštrukčno-technické úkony s materiálmi (krčenie, zohýbanie, trhanie, strihanie, skladanie, vrstvenie a pod.), - spájať materiály v koláži a v asambláži (vkladanie, 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 kreslaciemi a maliarskymi nástrojmi - cieľavedome umiestňovať zobrazované prvky vo formáte za účelom vyjadrenia príbehu (myšlienky), radenie vo vývojovom rade (pohyb, komiks, ilustrácia, filmová rozkresba), - hľadať tvarové a funkčné analógie medzi živými organizmami a architektúrou, dizajnom
<p>Dizajn inšpirovaný slovom (názvom)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - žiaci navrhujú tvar predmetu inšpirovaný jeho názvom hľadanie analógií názvov častí predmetov a tela (napr. oko, ucho, bruško, nožička, rúčka, ručička, hlava ...) kresba, kolorovaná kresba, modelovanie 	
<p>Maľovanie prostredníctvom počítača</p>	<ul style="list-style-type: none"> - žiaci kreslia a vyfarbujú plochy, pracujú s farebnými prechodmi, dokážu použiť filtre a manipulovať s obrázkom v počítači; - hrajú sa s bodom, líniou, škvrnou, tvarom; - vyskúšajú si farebné transformácie; - prostriedky a ich výrazové možnosti porovnávajú s klasickými postupmi témy súvisiace s kreslením a maľovaním na ostatných hodinách výtvarnej výchovy - kresliaci program, program na spracovanie obrazu 	
<p>Syntéza rôznych typov obrazu a zámena prvkov kompozície</p>	<ul style="list-style-type: none"> - žiaci maľujú zátišie ako krajinu (krajinné prvky, stromy, budovy...) usporiadané ako zátišie a následne prvky zátišia (nádoby, ovocie, kvety...) usporiadané ako krajina (mesto); - podobný posun je možný aj s portrétom - hra na zmenu, následné ukážky: Arcimboldo, surrealizmus 	

Tematický celok	Obsahový štandard	Výkonový štandard
Možnosti zobrazovania motívu	<u>Odklon od schém:</u> <ul style="list-style-type: none"> - žiaci kreslia vybraný motív (napr. strom) podľa svojej zaužívanej schémy; následne kreslia podľa predstavy rôzne druhy stromov; - potom kreslia tieto stromy podľa predlohy a sú upozorňovaní na charakteristické odlišnosti v stavbe aj v detailoch rôznych druhov (porovnávajú svoje schémy a kresbu podľa predlohy alebo skutočnosti); - na záver kreslia stromy s výrazom (vo vetre, smutné, pyšné...) - východiskom môže byť schematické zobrazenie vianočného stromčeka, kvetu, domu, ľudskej postavy, zvieráťa alebo vtáka - kresba (ceruza alebo tuš) 	<ul style="list-style-type: none"> - vyjadriť plošný a priestorový tvar, obrys podľa fantázie, predstavy, i (voľne) podľa videnej skutočnosti - zvládnuť motorické úkony (narábanie) s rôznymi nástrojmi (ceruza, štetec, pero, fixky, uhlík, drevko, rydlo, nožnice, šablóna, špachtľa, valček a pod.) - komponovať – vedome umiestňovať tvar (motív) v rôznych častiach plochy formátu - zvládnuť operácie s mierkou / veľkosťou zobrazených tvarov /vyjadriť priestor prostredníctvom mierky zobrazených prvkov, - pokúšať sa o štylizáciu (vlastné poňatie zobrazenia motívu)
Hudba ako obraz tónov	<u>Farebné tóny, farebné stupnice:</u> <ul style="list-style-type: none"> - žiaci si vypočujú stupnice tónov a podľa vlastného uváženia k nim priradujú farebné tóny; - z nich vyberú príjemné a nepríjemné dvojice; - namaľované stupnice sa pokúsia doplniť krátkym textovým komentárom stupnice - následné ukážky: modely radenia farebných tónov, ukážky harmonických a disharmonických radení farieb - maľba temperou, pastelom 	<ul style="list-style-type: none"> - zvládnuť jednoduché konštrukčno-technické úkony s materiálmi (krčenie, zohýbanie, trhanie, strihanie, skladanie, vrstvenie a pod.), - spájať materiály v koláži a v asambláži (vkladanie, lepenie, spínanie, viazanie, drôtovanie a pod.), - zvládnuť jednoduché techniky otláčania (frotáž, dekalk, monotypia, papierorez, sádrorez linorez a pod.),
Podnety vlastivedy	<u>Mapa ako výtvarný prejav :</u> <ul style="list-style-type: none"> - vlastná mapa; moja cesta do školy - žiak si vytvára vlastné symboly, určuje topografiu terénu, prepisuje terén do vrstevníc a k mape pripraví komentár - fantastická krajina, mapa pre blchu na psej hlave a pod. 	<ul style="list-style-type: none"> - 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 kreslaciemi a maliarskymi nástrojmi
Výtvarná reakcia na pamiatku	<u>Monument obce:</u> <ul style="list-style-type: none"> - žiaci navštívia lokalitu, ktorú možno považovať za pamiatku charakterizujúcu obec alebo najbližšie okolie; - kreslia ju, kreslia detaily, dosadzujú do nej historický príbeh; - môžu vytvoriť jej jednoduchý model... - vlastné výtvarné reakcie a komentáre, doplnenia, návrhy na rekonštrukciu, (miestny kostol, kaštieľ, mlyn, a pod.) 	<ul style="list-style-type: none"> - cieľavedome umiestňovať zobrazované prvky vo formáte za účelom vyjadrenia príbehu (myšlienky), radenie vo vývojovom rade (pohyb, komiks, ilustrácia, filmová rozkresba), - hľadať tvarové a funkčné analógie medzi živými organizmami a architektúrou, dizajnom

