

Učebné osnovy – VÝTVARNÁ VÝCHOVA

Názov predmetu	Výtvarná výchova			
Vzdelávacia oblasť	Umenie a kultúra			
Stupeň vzdelania	ISCED 1			
Dátum poslednej zmeny	28.08.2023			
Vypracovala:	Renáta Hanáková, Mgr. Katarína Cerovská			
Časová dotácia				
Ročník	prvý	druhý	tretí	štvrtý
Časový rozsah výučby / týž.	2	2	1	1
Časový rozsah výučby / roč.	66	66	33	33

Charakteristika učebného predmetu

VŠ predmetu Výtvarná výchova, 2015, str. 2

Ciele učebného predmetu

VŠ predmetu Výtvarná výchova, 2015, str. 3

Obsahový a výkonový štandard

VÝTVARNÁ VÝCHOVA 1. ročník					
Tematický okruh	Téma	Obsahový štandard	Výkonový štandard	Počty hodín	Prierezové témy
1. Výtvarné vyjadrovacie prostriedky/ 12 hodín/					
Výtvarný jazyk	Čo je výtvarná výchova? Hráme sa na maliarov	Spoznávať a pomenovávať základné výtvarné prejavy a postupy.	Primerane veku pomenovať prvky výtvarnej činnosti.		OSR
Výtvarné vyjadrovanie	Moje pomôcky. Moja škola	Oboznamovať sa so širokou paletou výtvarných pomôcok a spôsobom ich použitia	Žiak má základné vedomosti o vlastnostiach a možnostiach používania výtvarných nástrojov a materiálov		ENV
Škvrna a tvar	O machuľke. Veselé škvrnky	Realizovať rôzne typy stôp (škvŕn) na ploche a výtvarne pomenovávať vzniknuté tvary	Žiak aktívne vytvára škvrnky a pokúša sa pomenovať vzniknuté tvary		OZO
Obrys a tvar	Jablko. Jesenné ovocie. Modelovanie tvarov, modelujeme ovocie.	Pozorovať a výtvarne vyjadrovať obrysy rôznych tvarov, Náhodný tvar, jeho dopĺňanie na významový. Obrys-/výtvarné zobrazenie obrysov tvarov predmetov, figúr/	Vyjadriť plošný a priestorový tvar a obrys podľa videnej skutočnosti. Rozlíšiť priamku od krivky.		ENV
Výtvarný jazyk	Obrysy listov. Jesenný strom	Operovať s tvarmi - dopĺňať neúplné tvary, kopírovať vytiahnutím podľa šablóny	Žiak vytvára jednoduché šablóny a viacnásobne kopíruje získaný tvar		
Farba a lokálny tón	O dúhe. Slnko a oblaky	Žiak získava základné vedomosti o farbách a spôsobe ich miešania	Žiak má základné vedomosti o farbách a ich miešaní. Pomenovať tóny základných farieb. Rozlíšiť svetlé a farebné tóny		ENV

Farba a lokálny tón	O farbách dňa a noci /svetlé a tmavé tóny/	Pokúšať sa vyjadriť lokálny farebný tón zobrazenej skutočnosti aj podľa predstavy a fantázie, zosvetliť a stmaviť farebné tóny miešaním farebných hmôt. Základné tóny farieb, teplé a stodené	Žiak vie vyjadriť lokálny farebný tón zobrazenej skutočnosti aj podľa predstavy a fantázie a vie zosvetliť a stmaviť farebné tóny miešaním farebných hmôt		OSR
2. Rozvoj fantázie a synestetické podnety/ 18 hodín/					
Plocha a tvar	Nájdi skryté tvary. Maľované škvrny z tušu	Tvoriť spontánne i cielene vedené stopy. Realizovať rôzne typy stôp na ploche	Žiak spontánne aj cielene vytvára stopy na ploche, ktoré výtvarne dotvorí		OSR
Vytváranie kompozície	Obrázky z písmen. Písmená na prechádzke	Operovať s tvarmi. Transformovať písmo na premenený tvar. Cieľavedome komponovať prvky	Žiak cieľavedome komponuje prvky a transformuje ich do nových tvarov		MDV
Mierka: zväčšovanie a zmenšovanie	Heloveenske tekvice. Fantazijné kreslenie.	Pokúšať sa zvládnuť základné operácie s mierkou zobrazených tvarov	Žiak vie používať základné operácie s mierkou v praktických výtvarných činnostiach. Výtvarne zobraziť svoje predstavy a fantáziu na zadanú tému.		MUV
Výtvarný jazyk – možnosti kompozície	Vianočná rozprávka	Žiak sa pokúša primerane veku voliť motívy na vyjadrenie zadaných námetov a cieľavedome umiestňovať zobrazené prvky vo formáte za účelom vyjadrenia príbehu	Žiak primerane veku zvolí motívy na vyjadrenie zadaných námetov a cieľavedome umiestňuje zobrazené prvky vo formáte		MUV
Synestetické podnety	Čary s voskom. Jarné kvety Veľkonočné vajíčko	Analyticko-synteticky posudzovať rozdielnosti a príbuznosti farieb a materiálov. Nanášať farby na mastný povrch	Žiak vie, že mastné povrchy /vosk/ nesajú vodu. Žiak používa získané vedomosti o materiáloch pri vytváraní dekoračného predmetu		
Hmat	Hmatové hádanky. Maľujeme hubkou	Analyticko-synteticky posudzovať rozdielnosti a	Žiak vie nájsť primeraný výraz na pomenovanie materiálov a ich		OSR

		príbuznosti farieb (tónov a odtieňov), tvarov, materiálov a ich povrchov	povrchov		
Porovnávacie cvičenia	Ako všelijako môžeme zobrazovať to isté. Jahoda	Poznávanie a porovnávanie rôznych médií pri spracovaní rovnakej témy	Žiak vníma možnosť spracovania jednej témy variabilnými výtvarnými technikami		OSR
	Variácie jarného ovocia. Koláž ovocia	Rozvíjať na základe získaných skúseností otvorenosť voči experimentovaniu s farbou, hmotou, tvarom, technikou, postupom, motívom a témou	Žiak je otvorený voči experimentovaniu s farbou, hmotou, tvarom, technikou, postupom, motívom a témou na základe vlastných skúseností a predstavivosti		ENV
	To isté a predsa iné. Modelovanie red'kovky	Stváriať rovnaký motív rôznymi výtvarnými technikami a porovnávať jeho zobrazenie s inými médiami a stvárneniami	Žiak pozná a pomenováva širokú paletu výtvarného zobrazovania, verbálne vyjadruje postrehnuté odlišnosti		MDV
3. Podnety moderného výtvarného umenia/8 hodín/					
Akčná maľba	Rozprávka o maľovaní.	Používať základné farebné a materiálové kontrasty (tvrdý, mäkký materiál), kontrasty textúry povrchov a výtvarných pomôcok. Použiť rôzne kresliarske/maliarske/nástroje	Žiak dokáže spontánne používať základné farebné a materiálové kontrasty, kontrasty textúry povrchov a výtvarných pomôcok. Frkanie, liatie, odtlačanie, rozfúkavanie farebnej hmoty		DOV
Podnety výtvarného umenia	Objekt z odpadových materiálov.	Odpadový materiál.	Vytvoriť objekt zo zvoleného odpadového materiálu.		ENV
Výtvarné hry	Prírodná mestská krajina	Dotváranie obrázkov netradičnými postupmi a technikami	Pracovať pre zábavu, radosť a potešenie zo samotnej aktivity- Ukážky umenie Land artu.		ENV
Výtvarné vyjadrovanie	Fantastický portrét	Primerane veku voliť motívy na vyjadrenie zadaných námetov, pomenovávať postupy a	Žiak na základe zadania námetu vyberá motívy na spracovanie témy a opíše výsledok vlastnej výtvarnej		

		výsledky vlastnej výtvarnej činnosti	činnosti		
4. Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia /4 hodiny/					
Inšpirácia pravekým umením	Maľovanie v jaskyni. Maľujeme rukami	Získavať z rôznych zdrojov základné vedomosti o vybraných artefaktoch predhistorického umenia	Žiak má základné vedomosti o predhistorickom umení a pozná pôvod jaskynných malieb. Namaľovať svoju predstavu inšpirovanú pravekým umením.		
5. Podnety architektúry a fotografie /6 hodín/					
Podnety fotografie	Kreslenie do fotografie /učivo z učebnice/. Dokresľujeme krajinu.	Aktívne a otvorene sa pokúšať experimentovať s farbou, technikou, postupom, motívom a témou tak, aby výsledkom úsilia bolo nové výtvarné vyhotovenie predmetu. Zásah do kompozície fotografie, jej prekreslenie, domalovanie, doplnenie.	Žiak je aktívny a otvorený voči experimentovaniu s farbou, technikou, postupom, motívom a témou. Architektúra v rpzprávkach. Doplniť fotografický podklad posľa vlastnej fantázie.		ENV
Podnety fotografie	Môj portrét. Moji rodičia	Experimentovaním sa pokúšať o vyjadrenie lokálneho farebného tónu zobrazenej skutočnosti aj podľa predstavy a fantázie. Zásah do kompozície fotografie.	Žiak využíva základné vedomosti o farbách a o vlastnostiach a možnostiach používania výtvarných nástrojov a materiálov		VMR
6. Podnety videa a filmu /4 hodiny/					

Podnety filmu	Obrázky, ktoré sa pohybujú.	Pozorovaním a pokusmi získavať prvé vedomosti o vzniku filmu – o pohybe obrazu, akcii a filmovej postave. Krátka ukážka z vybraného filmu.	Žiak vie interpretovať film ako rýchly pohyb obrázkov na filmovom páse. Pohyblivý obraz-akcia vo filme.		MDV
		Výtvarné spracovanie akcie, pohybu.	Výtvarne interpretovať vybranú akciu z filmovej ukážky.		
7. Podnety dizajnu a remesiel /6 hodín/					
Dizajn a ľudské telo	Telo a jeho doplnky. Fašiangová maska	Podľa vlastnej fantázie vyjadriť rytmus striedania prvkov prostriedkami kresby, maľby a priestorového vytvárania. Premyslene vyjadriť základnú vizuálnu symetriu a asymetriu	Žiak pri priestorovom vytváraní doplnkového predmetu využíva výtvarné prvky.		
Podnety dizajnu	Fantastický dom. Dom pre našu rodinu	Získať prvé vedomosti o architektonickom priestore a tvare	Žiak odlišuje klasické a moderné architektonické prevedenie budov		VMR
Dizajn domova a ľudského tela	Fantastický nábytok. Domček pre bábiky	Pokúšať sa hľadať tvarové a funkčné analógie medzi živými organizmami a architektúrou pri tvorbe zariadenia bytu	Žiak pri spracovaní navrhutej témy používa fantáziu a predstavivosť		
8. Podnety poznávania sveta /4 hodiny/					
	Obrázkové písmo	Rôzne typy písma- história vývoja písma, význam a obraz.	Vytvoriť vlastnú verziu obrázkového písma		OSR
9. Škola v galérii – galéria v škole /4hodiny/					

Škola v galérii	Portrét.	Interpretovať psychickú charakteristiku výrazu zobrazeného motívu (smutný, veselý, nahnevaný a pod.).	Žiak primerane veku charakterizuje výraz zobrazeného motívu.		VMR
	Moja mamička	Akčné napodobnenie výrazu portrétu.	Výtvarne vyjadriť rôzne výrazy tváre.		
VÝTVARNÁ VÝCHOVA 2. ročník					
Tematický okruh	Téma	Obsahový štandard	Výkonový štandard	Počty hodín	Prierezové témy
Výtvarné vyjadrovacie prostriedky /10 hodín/					
Výtvarné vyjadrovacie prostriedky		Línia (rôzne typy čiar) Výrazový charakter línie (využitý pri tematickom kreslení) Kresliace nástroje a pomôcky (voľnou rukou, pravítkom, krúžidlom, náhodne) Lokálny farebný tón (maľba, alt. kolorovaná kresba jednotlivých predmetov) Farba podľa videnej skutočnosti Obrysový tvar predmetu Symetrie a asymetria	Žiak vie: - použiť rôzne kresliace nástroje - kresliť čiarami s rôznym charakterom - vyjadriť základný farebný tón predmetu - vyjadriť približný obrysový tvar predmetu - usporiadať tvary symetricky	10	OSR ENV VMR

		jednoduchých tvarov, farieb, plôch (osová, stredová symetria)	al. asymetricky - správne zapúšťať farby, pretláčať podľa osi a využívať pritom svoj zmysel pre fantáziu a tvorivosť -		
Podnety moderného výtvarného umenia / 10 hodín/					
Podnety moderného výtvarného umenia		Land art (s ukázkami Prírodná/mestská krajina Prírodné materiály/umelé materiály Surrealizmus Fantastický portrét Asambláž	Žiak dokáže vytvoriť objekt (výtvarnú realizáciu) v krajine. Žiak dokáže vytvoriť objekt (asambláž) zbieraním, ukladaním, vrstvením, lepením z rôznych prírodných materiálov podľa fantázie.	10	ENV
Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia /10 hodín/					
Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia		Umeni Egypta (pyramídy, hieroglyfy, piktogramy, tajná abeceda) Rôzne typy písma- história vývoja písma (obrázkové-hláskové) Výtvarná interpretácia obrázkového písma, význam a obraz Rozvíjanie predstavivosti, tvorivosti, fantázie a inšpirácie	Žiak vie vytvoriť vlastnú verziu obrázkového písma (na základe svojej fantázie vytvoriť svoje tajné písmo)	4	MUV

		archaickými písmami			
	Land art Výtvarné hry v krajine. Letná príroda	Rozvíjanie predstavivosti a tvorivosti, vyjadrenie deja, rozmiestnenie obrazových prvkov v priestore	Žiak vie voľnou technikou správne umiestniť obrazové prvky v priestore	6	ENV
Podnety fotografie / 4 hodiny/					
Podnety fotografie		Rôzne žánre fotografie (z časopisov)- portrét, krajina, architektúra, mikro/makrofotografia, reportáž... Koláž, montáž Strihanie a spájanie častí fotografií do nových kompozičných súvislostí Kompozícia z rôznych žánrov a rôzneho tvaroslovia	Žiak dokáže správne vytvoriť montáž z fotografií - koláž	4	ENV OZO
Podnety filmu a videa / 2 hodiny/					
Podnety filmu a videa		Filmová postava v kreslenom, animovanom alebo hranom filme Filmový kostým, vzhľad postavy Filmová postava v dramatickej akcii.	Žiak dokáže výtvarne interpretovať výtvarnú postavu v novej dramatickej situácii podľa vlastnej fantázie, Vie navrhnuť kostým pre filmovú postavu.	2	OSR

		Rozvíjanie výtvarných predstáv v maľovaní figúr ľudí, zvierat, dotváranie podľa vlastnej fantázie	Žiak dokáže správne namaľovať rozprávkovú postavu a dotvoriť ju podľa vlastnej fantázie		
Podnety architektúry/ 6 hodín/					
Podnety architektúry		Architektonické prvky (oblúk, stena. Strop, brána, schody...) Architektúra ako skladačka (stavby z kociek, lega, škatuliek, kartónu...) Spájanie – zárezmi, spinkami, lepiacou páskou, lepidlom, viazaním...) Modelovanie z modelovacej hmoty Montáž a demontáž predmetov. Rozvíjanie zmyslu pre priestor, tvorivosť a fantáziu .	Žiak dokáže správne postaviť architektonický tvar (prvok) zo stavebnice.	6	MUV OSR
Elektronické médiá / 8 hodín/					
Elektronické médiá		Používanie klávesnice Vyhľadávanie písmen, malé a veľké písmená, čísla, používanie klávesu Shift, písanie diakritiky, zmena písma a rezu písma, zmena veľkosti písma, krátke texty	Žiak dokáže: <ul style="list-style-type: none"> - napísať malé, veľké písmená a čísla v textovom programe, - napísať slová s diakritikou v textovom programe, - zmeniť písmo, rez písma, farbu písma, - napísať krátke vety 	8	MDV

		Rozvíjanie vzťahu k počítačovej technike Rozvíjanie zmyslu pre tvorivosť, fantáziu, presnosť.	v textovom programe Žiak vie kresliť na PC v Skicári		
Podnety dizajnu a remesiel / 4 hodiny/					
Podnety dizajnu a remesiel		Hračky rôzneho druhu Chlapčenské a dievčenské hračky Mechanické a statické hračky (funkcie, materiál, farby, tvary...) Klobučnícke remeslo Pokrývky hlavy- klobúky, čiapky, šatky, kukly, kapucne, koruny	Žiak vie navrhnúť hračku podľa vlastnej fantázie. Žiak vie vytvoriť jednoduchú pokrývku hlavy podľa vlastnej fantázie.	4	DOV
Rozvoj fantázie a synestetické podnety / 2 hodiny/					
Rozvoj fantázie a synestetické podnety		Rytmy v hudobnej skladbe (ukážky) Rytmy v kresbe, maľbe Rytmy v prírode Kresba námetu podľa fantázie Pozn. Možno spojiť s témou <i>výtvarné vyjadrovacie prostriedky.</i>	Žiak dokáže v kresbe vyjadriť rôzne hudobné rytmy. Žiak dokáže na základe priameho zmyslového zážitku priradiť farby a motívy a namaľovať ich.	2	OZO
Podnety poznávania sveta / 4 hodiny/					
Podnety poznávania sveta		Prírodoveda- prírodniny a prírodné materiály (listy,	Žiak vie vytvoriť objekt (alt. asambláž alebo obraz) z prírodnín nájdených v okolitej prírode,	4	ENV

		<p>kôra, kamene, semená, plody...)</p> <p>Rozvíjanie zmyslu pre krásu prírody, fantázie, predstáv a tvorivosti.</p> <p>Pozn. možnosť spojiť s témou <i>podnety výtvarného umenia – land-art.</i></p>	Vie interpretovať prírodné tvary.		
Škola v galérii /6 hodín/					
Škola v galérii	Rytmus a pohyb. Hračky.	<p>Živá socha (ukážky)</p> <p>Sochy v galérii (alt. virtuálnej galérii)</p> <p>Sochy v kostole</p> <p>Sochy na verejnom priestranstve</p> <p>Výtvarná interpretácia sochy v inom médiu (maľba, koláž, performancia) alebo inej technike (modelovanie z plastelíny...</p>	Žiak dokáže napodobniť sochy postojom, výrazom alebo preformanciou (akciou)	6	OSR

VÝTVARNÁ VÝCHOVA 3. ročník					
Tematický okruh	Téma	Obsahový štandard	Výkonový štandard	Počty hodín	Prierezové témy
Výtvarné vyjadrovacie prostriedky		farba – zosvetľovanie a stmavovanie farieb, farebný valér svetlostná škála jednotlivých farieb tóny sivej farby daný motív vo svetlých a v tmavých farbách plošné geometrické tvary a stereometrické telesá spájanie geometrických tvarov do kompozície podľa predstavy skladanie, lepenie, strihanie, spájanie, komponovanie	Žiak vie: <ul style="list-style-type: none"> - použiť v maľbe zosvetlenie a stmavenie farieb, - vytvoriť figuratívnu kresbu z geometrických tvarov (alt. objekt zo stereometrických tvarov), 	5	OSR
Rozvoj fantázie a synestetické podnety		vône a pachy príjemné a nepríjemné prírodné a umelé vône, parfumy asociácie farby, tvaru – vône, chute porovnávanie pocitov, ich výtvarná interpretácia	Žiak vie: <ul style="list-style-type: none"> - farbami a tvarmi vyjadriť svoje vnemy z rôznych vôní - pomenovať namaľované, - 	3	OSR
Podnety moderného výtvarného		ukážky: umenie paketáže (obalovanie tvaru),	Žiak vie: <ul style="list-style-type: none"> - vytvoriť tvar paketážou, opísať vybrané dielo z umenia 	3	OSR ENV

umenia		presáče (stláčanie a lisovanie tvarov) akumulácie (hromadenie tvarov) baliace materiály; balenie, lepenie, viazanie skrytý tvar	paketáže,		
Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia		antické umenie (sochárstvo, architektúra, keramika, odev, predmety) príbehy na keramických vázach, mýty	Žiak vie: - výtvarne interpretovať artefakt antického umenia,	3	MUV
Škola v galérii		predmoderné (historické) a moderné obrazy zobrazenie svätcov (historických osobností) – charakteristické atribúty ikonografia najznámejších patrónov, osobností príbehy osobností z obrazov	Žiak vie: - výtvarne parafrázovať osobu (udalosť) na základe videného výtvarného diela,	3	MUV OSR
Podnety architektúry		výraz architektúry (napr. podľa slohu: funkcionalistickej, secesnej, barokovej, klasicistickej, rokokovej gotickej, postmodernej ...; podľa funkcie: sakrálnej, pomníkovej, civilnej ...; podľa materiálu: drevenej, tehlovej, sklobetónovej ...) porovnanie rôznych typov výrazu, ich subjektívneho pôsobenia architektúra v	Žiak vie: - popísať rôzne stavby (podľa zažitej skúsenosti alebo ukážok), - výtvarne interpretovať vybrané architektúry s rôznym výrazom,	2	RLK

		prírodnom a mestskom prostredí			
Podnety fotografie		maľba (kresba) zasahujúca do fotografických kompozícií (z časopisov) rekonštrukcia neúplného obrazu námet fotografie	Žiak vie: - doplniť chýbajúce časti fotografie kresbou (alt. maľbou, reliéfom, kolážou ...),	2	OSR
Podnety videa a filmu		filmový priestor – priestor v ktorom sa odohráva filmový príbeh filmová scénografia, kulisy scénografia	Žiak vie: - nakresliť prostredie pre vybrané scény z filmu,	1	MDV
Elektronické médiá		typy písma, veľkosti písma, farby písma, porovnanie rovnakých písmen v rôznych fontoch, rotácia písmen, zrkadlenie písmen, montáž rôznych typov písom, obrázkov z písmen – lettrismus, vlastné písmená; nástroje grafického programu – čiara, úsečka, vyplnený obdĺžnik alebo štvorec, paleta farieb, krok späť, guma, nastavenie veľkosti hrotu, paleta farieb, nástroj pečiatka pozn. možno nadviazať – spojiť s témou predmetu informatika	Žiak vie: - vytvoriť obrázky z písmen nezávisle na riadku v grafickom programe, - nakresliť tematický obrázok pomocou nástrojov grafického programu,	2	OSR

Podnety dizajnu a remesiel		<p>vybrané znaky a ich význam (erb, vlajka, logo ...) symboly na erboch, vlajkách, logách</p> <p>alternatívne: bábkarstvo, alt. tieňové divadlo bábk (prstové, marionety, jawajky ...) konštrukcia jednoduchej bábk charakter (výraz) postavy bábk</p>	<p>Žiak vie:</p> <ul style="list-style-type: none"> - navrhnúť vlastný erb (alt. vlajku, logo) podľa vlastnej fantázie, - vytvoriť jednoduchú bábk, 	6	RLK
Podnety poznávania sveta		<p>prírodoveda – zmeny látok (mrznutie, topenie, tuhnutie, horenie, tečenie, vyparovanie, rast ...)</p>	<p>Žiak vie:</p> <ul style="list-style-type: none"> - výtvarne vyjadriť vybraný proces zmeny látky v prírode. 	3	OZO

VÝTVARNÁ VÝCHOVA 4. ročník					
Tematický okruh	Téma	Obsahový štandard	Výkonový štandard	Počty hodín	Prierezové témy
Výtvarné vyjadrovacie prostriedky	Bod, vybodkujme sa	bod vlastnosti bodov (veľkosť, vzťahy dvoch a viacerých bodov – prítlačivosť, pohyb, nehybnosť ...) textúra bodov (vzor, raster; hustá a riedka textúra) pointilizmus – maľba bodmi ukážky: pointilistické umenie základné farebné kontrasty (teplá-studená, tmavá-svetlá, doplnkové farby)	Žiak vie: <ul style="list-style-type: none"> - vytvoriť obraz s použitím bodov, - použiť v maľbe farebné kontrasty, 	4	OSR ENV
Rozvoj fantázie a synestetické podnety	Navrhujeme vlastné logo	možnosti zobrazovania zvoleného motívu (napr. strom, figúra zvieratka, domček, kvetina ...) odklon od schematickeho zobrazovania, inovácia, fantázia pluralita tvarov motívu výraz, psychická vlastnosť (napr. smutný, veselý, unudený, smiešny, lenivý...) – výraz spracovávaného motívu hudba ako obraz z tónov (hudobná interpretácia farebnej stupnice) farebné tóny, farebné stupnice	Žiak vie: <ul style="list-style-type: none"> - variovať grafické stereotypy, - namaľovať farebnú stupnicu tónov 	2	ENV

Podnety moderného výtvarného umenia	Bodkovo, Claud Monet	impresionizmus krajinomalba – impresionizmus (napr. variácie krajiny v rôznych situáciách, atmosférach) farebné škvrny v maľbe krajiny ukážky: porovnanie impresionistických a pointilistických krajinomalieb pozn.: možno nadviazať na výtvarné vyjadrovacie prostriedky – bod (pointilizmus)	Žiak vie: <ul style="list-style-type: none"> - namaľovať obraz prostredníctvom bodov alebo škvŕn, - vyjadriť v maľbe zmenu atmosféry (svetelnosti, počasia ...), 	4	ENV
Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia	Letom svetom	ukážky: umenie iných kultúr (napr. Indiánov, Číny, Japonska ...) typické artefakty vybranej kultúry odlišnosti a podobnosti s našou kultúrou	Žiak vie: <ul style="list-style-type: none"> - výtvarne interpretovať artefakt umenia vybranej kultúry, 	1	MUV
Škola v galérii	Obrazy ožívajú	tradičné žánre obrazov (portrét, zátišie, krajinomalba, scéna zo života ...) žánrový obraz (scéna zo života) v múzeu/galérii (alt. virtuálnej galérii) zobrazenie postáv, deja, prostredia svet v období, ktoré obraz zobrazuje móda v období, ktoré obraz zobrazuje dramatizácia výtvarného diela, príbeh	Žiak vie: <ul style="list-style-type: none"> - zahrať scénu (príbeh) videnú na obraze, - vytvoriť rekvizity k scéne z obrazu, - povedať svoju interpretáciu videného obrazu, - 	4	ENV VMR

Podnety architektúry	Moje mesto	architektúra vychádzajúca z ľudských, živočíšnych alebo rastlinných tvarov postava ako budova – budova ako postava organické a geometrické tvary	Žiak vie: - navrhnuť antropomorfnú (alt. zoo/fytomorfnu) architektúru podľa vlastnej fantázie, - rozlíšiť prírodné a geometrické tvary,	3	ENV OZO
Podnety fotografie	Rolážko	roláž alebo montáž z dvoch fotografií (reprodukcii) rytmické striedanie častí obrazu tvarové súvislosti častí obrazu a jeho celku ukážky: roláž a fotomontáž v umení, autorské techniky	Žiak vie: - spojiť časti fotografie do novej kompozície,	4	MDV
Podnety videa a filmu	V zákulisí	filmové triky kulisy vytvárajúce ilúziu nejestvujúce (rozprávkové, fantastické, sci-fi) tvory vo filmoch ukážky: animovaný a hraný film – animácie v hranom filme	Žiak vie: - vytvoriť kulisu, - navrhnuť vymysleného tvora,	2	MDV
Elektronické médiá	Computer Art	pokročilé digitálne kresliace nástroje – vyplnený mnohoúholník, vyplnená krivka, vyplnený pravidelný mnohoúholník, nástroj osová súmernosť, pokročilé miešanie digitálnych farieb, vlastná farebná škála, farebné kontrasty, vzory z písmen, vytvorenie pečiatky pozn.	Žiak vie: - nakresliť lineárnu kresbu počítačovým nástrojom, - namaľovať jednoduchý motív počítačovým nástrojom, - použiť nástroj osová súmernosť v kompozícii, - uložiť kresbu alebo maľbu ako novú pečiatku,	2	MDV OSR

		možno nadviazať – spojiť s témou predmetu informatika			
Podnety dizajnu a remesiel	Dizajnér súčasnosti	dizajn inšpirovaný organickými tvarmi a telesnými funkciami rastlín, živočíchov alebo človeka výber oblasti dizajnu (napr. nábytok, predmety dennej spotreby, odev a doplnky, obuv, dopravné prostriedky, stroje, školské pomôcky...) pozn.: možnosť nadviazať na podnety architektúry ľudové remeslo: drotárstvo (strihanie, ohýbanie, tvarovanie, omotávanie, spájanie mäkkého drôtu...)	Žiak vie: <ul style="list-style-type: none"> - nakresliť vymyslený dizajn predmetu inšpirovaný organickými tvarmi, - vytvoriť jednoduchú kresbu (alt. objekt, šperk) z mäkkého drôtu 	3	RLK
Podnety poznávania sveta	Umeleckí geografi	vlastiveda – mapa (napr. fantastickej krajiny, krajiny z filmu, cesty do školy, zmenenej reálnej krajiny ...) prvky a symboly mapy – ich výtvarné vlastnosti	Žiak vie: <ul style="list-style-type: none"> - zhotoviť vlastnú mapu s fantazijnou symbolikou, - k mape vytvoriť legendu. 	4	ENV DOV OZO