

**Základná škola s materskou školou Záriečie**

## **UČEBNÉ OSNOVY**

# **Inovovaný Školský vzdelávací program**

**Podľa inovovaného Štátneho vzdelávacieho programu**

**ISCED 1**

**Predmet: Výtvarná výchova**

**Platný od 1. 9. 2015**

**Učebné osnovy**  
**Výtvarná výchova**

<b>Vzdelávacia oblasť</b>	<b>Umenie a kultúra</b>	
<b>Názov predmetu</b>	<b>Výtvarná výchova</b>	
<b>Škola</b>	<b>ZŠ s MŠ Záriečie</b>	
<b>Stupeň vzdelania</b>	<b>ISCED 1- primárne vzdelávanie</b>	
<b>Dĺžka štúdia</b>	<b>4 roky</b>	
<b>Forma štúdia</b>	<b>denná</b>	
<b>Vyučovací jazyk</b>	<b>slovenský</b>	
<b>Časový rozsah výučby pre 1. ročník</b>	<b>ŠVP</b>	<b>2 hodiny týždenne/ 66 hodín ročne</b>
	<b>ŠkVP</b>	<b>0 hodina týždenne/ 0 hodín ročne</b>
	<b>Spolu</b>	<b>2 hodín týždenne/ 66 hodín ročne</b>
<b>Časový rozsah výučby pre 2. ročník</b>	<b>ŠVP</b>	<b>2 hodiny týždenne/ 66 hodín ročne</b>
	<b>ŠkVP</b>	<b>0 hodina týždenne/ 0 hodín ročne</b>
	<b>Spolu</b>	<b>2 hodín týždenne/ 66 hodín ročne</b>
<b>Časový rozsah výučby pre 3. ročník</b>	<b>ŠVP</b>	<b>1 hodina týždenne/ 33 hodín ročne</b>
	<b>ŠkVP</b>	<b>0 hodina týždenne/ 0 hodín ročne</b>
	<b>Spolu</b>	<b>1 hodina týždenne/ 33 hodín ročne</b>
<b>Časový rozsah výučby pre 4. ročník</b>	<b>ŠVP</b>	<b>1 hodina týždenne/ 33 hodín ročne</b>
	<b>ŠkVP</b>	<b>0 hodina týždenne/ 0 hodín ročne</b>
	<b>Spolu</b>	<b>1 hodina týždenne/ 33 hodín ročne</b>

## 1. CHARAKTERISTIKA PREDMETU

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

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

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

## 2. CIELE VYUČOVACIEHO PREDMETU

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

Žiaci

- rozvíjajú svoju predstavivosť a fantáziu,
- rozvíjajú si pozorovacie schopnosti,
- spoznávajú základné prostriedky výtvarného vyjadrovania,
- rozvíjajú tvorbu vlastných myšlienkových konceptov a ich formálnu a technickú realizáciu,
- osvojujú si základné zručnosti pri práci s nástrojmi a materiálmi,

- poznávajú umelecké diela a svoj zážitok z nich výtvarne vyjadrujú,
- osvojujú si základné kultúrne postoje.

### 3. STRATÉGIE VYUČOVANIA - METÓDY

**Metodické východiská predmetu sú:**

- a) v zážitkoch procesov** (formálnych, technických i myšlienkových) výtvarných a vizuálnych umení. Sú založené na súčasnom stave poznania vizuálnej kultúry. Žiak spracováva symboly, ktoré vizuálne vyjadrujú jeho predstavy a fantazijné koncepty, alebo sa odvolávajú na javovú stránku sveta (realitu). Spracováva ich **mentálne** (konceptualizuje ich, predstavuje si možný spôsob ich vyjadrenia) i **formálne** (pokúša sa svoj koncept realizovať v materiáloch prostredníctvom nástrojov a techník). To kladie vyššie nároky na senzomotorické a afektívne ciele predmetu a tým dopĺňa predmety v ktorých prevažuje kognitívny cieľ.
- b) Výtvarná výchova** má aj potenciál integrovať niektoré poznatky a procesy iných predmetov, pretože vo vizuálnom vyjadrovaní možno nachádzať analógie nielen s vyjadrovacími prostriedkami iných umení (hudba, literatúra, dramaticko-pohybové umenie) ale aj s mnohými prírodnými javmi, fyzikálnymi a biologickými procesmi, matematickými postupmi a pod. Preto môže VV vytvárať veľmi prospešnú spoločnú platformu aj pre zdanlivo vzdialené predmety a posilňovať medzipredmetové vzťahy. Predmet vytvára tiež priestor pre synestetické vnímanie sveta, pre uplatnenie zmyslových modalít čuchu, hmatu a chuti, ktoré nie sú zahrnuté v tradičnom obsahu nášho vzdelávania. **b) v témach /námetoch** zobrazovania, ktoré vnímame z hľadiska:
- osobnosti a veku žiaka,
  - edukačných cieľov,
  - kultúrno-spoločenskej reality.

**Výtvarná výchova** predstavuje z hľadiska obsahu vyučovania ako celku (kurikula) jedinečnú možnosť tematizovať základné antropologické koncepty: – koncepty časopriestoru (čas, priestor, pohyb, mierka, hĺbka, výška, šírka ...), – kultúrne archetypy vyjadrovania prírody (živly, prírodné polarities, procesy...), – kategórie estetického prežívania (krása, škaredosť, neurčitosť, drsnosť, jemnosť ...), – kategórie uvedomovania si osobnej a kultúrnej identity (ja, iný, cudzinec, priateľ, postihnutý,...), kultúrne rozdielnosti vo vizuálnom vyjadrovaní sveta, vo vkuse a názoroch iných ľudí), – kategórie afektivity (radosť, bolesť, smútok, náladu ...). Na rozdiel od iných predmetov, ktoré sa zaoberajú niektorými z týchto tém (prírodoveda, čítanie, náboženská a etická

výchova), VV angažuje osobnosť žiaka v inom zmysle: neučí sa o nich, ale vyjadruje ich, hľadá svoj spôsob ich vyjadrenia. **c) v reflexii diel** výtvarného umenia, dizajnu, architektúry, filmu a videa. Porozumenie jazyka a vyjadrovacím prostriedkom vizuálnych umení vychováva zo žiaka gramotného vnímateľa a používateľa vizuálnej kultúry. To ho jednak pripravuje na plnohodnotný život v prostredí v ktorom vizuálne znaky a komunikácia hrajú dôležitú a stále rastúcu úlohu (vplyv dizajnu, architektúry, reklamy, vizuálnych médií a multimédií), jednak umožňuje jeho začleňovanie do našej kultúrnej tradície, v ktorej zobrazovanie predstavuje objavovanie nových pohľadov na svet.

#### **4. POŽIADAVKY NA VÝSTUP**

Žiak:

- má základné vedomosti o farbách, charakteroch tvarov, textúr, základných priestorových vzťahoch, o vlastnostiach a možnostiach používania výtvarných nástrojov a materiálov, vedomosti o fotografii, o architektonickom priestore a tvare, o krajine svojho okolia, obci, regióne a ich vizuálnych a estetických kvalitách,
- dokáže spontánne a cielene tvoriť rôzne typy stôp na ploche a v modelovacej hmote pomocou rôznych nástrojov, spôsobov ich použitia a materiálov,
- dokáže vyjadriť farebný tón zobrazeného tvaru, predmetu vo vzťahu k videnej skutočnosti aj podľa predstáv a fantázie, vytvárať farebné postupnosti, používať základné farebné kontrasty,
- dokáže zvládnuť jednoduché konštrukčno-technické úkony s materiálmi, spájanie materiálov, základy modelovania, skladania a spájania priestorových tvarov,
- dokáže zvládnuť základné operácie na počítači s kresliacimi a maliarskymi nástrojmi,
- dokáže primerane veku pomenovávať postupy a výsledky vlastnej výtvarnej činnosti, voliť motívy na vyjadrenie zadaných námetov, výrazu zobrazeného motívu, významové kontrasty.

#### **5. PRIEREZOVÉ TÉMY**

- Osobnostný a sociálny rozvoj – **OSR**
- Výchova k manželstvu a rodičovstvu – **VMR**

- Environmentálna výchova – **ENV**
- Mediálna výchova – **MDV**
- Multikultúrna výchova – **MUV**
- Regionálna výchova a ľudová kultúra – **RLK**
- Dopravná výchova – výchova k bezpečnosti v cestnej premávke - **DVA**
- Ochrana života a zdravia – **OZO**
- Finančná gramotnosť – národný štandard – **FIG**
- Voda a klíma – projekt EHP - **VaK**

## 6. VZDELÁVACÍ ŠTANDARD

<b>ROZSAH TEMATICKÝCH CELKOV</b>				
<b>Tematický okruh/ ročník</b>	<b>1.</b>	<b>2.</b>	<b>3.</b>	<b>4.</b>
<b>Výtvarné vyjadrovacie prostriedky</b>	8	14	3	3
<b>Rozvoj fantázie a synestetické podnety</b>	8	8	3	3
<b>Podnety moderného výtvarného umenia</b>	8	8	3	3
<b>Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia</b>	6	4	3	3
<b>Škola v galérii</b>	2	4	3	3
<b>Podnety architektúry</b>	6	4	3	3
<b>Podnety fotografie</b>	6	4	3	3
<b>Podnety videa a filmu</b>	6	6	3	3
<b>Elektronické médiá</b>	-	6	3	3
<b>Podnety dizajnu a remesiel</b>	8	6	3	3
<b>Podnety poznávania sveta</b>	8	2	3	3
<b>Spolu rozsah:</b>	<b>66</b>	<b>66</b>	<b>33</b>	<b>33</b>

## 1. ročník:

### *Výtvarné vyjadrovacie prostriedky*

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

### *Rozvoj fantázie a synestetické podnety*

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

### *Podnety moderného výtvarného umenia*

<b>Výkonový štandard</b>	<b>Obsahový štandard</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>✓ použiť rôzne kresliarske (maliarske) nástroje,</li><li>✓ vyjadriť výtvarné stopy (nástroja, materiálu, gesta) prostredníctvom hravej akcie,</li><li>✓ vytvoriť objekt zo zvolených materiálov,</li></ul>	ffkanie, liatie, odláčanie, kvapkanie, roztieranie, rozfúkavanie... farebnej hmoty stopa kresliaceho (maliarskeho) nástroja (využitie vlastností rôznych nástrojov) stopa gesta (rôzne druhy stôp/čiar/t'ahov) odpadový materiál objekt ukážky: akčná maľba

### *Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia*

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



### *Škola v galérii*

<b>Výkonový štandard</b>	<b>Obsahový štandard</b>
✓ výtvarne vyjadriť rôzne výrazy tváre,	výraz portrétu (maľba, socha, fotografia) – v priestoroch galérie, alternatívne vo virtuálnej galérii na internete akčné napodobnenie výrazu portrétu (grimasa, performancia ...) výtvarná interpretácia výrazu (kresba, maľba ...)

### *Podnety architektúry*

<b>Výkonový štandard</b>	<b>Obsahový štandard</b>
✓ zobrazíť architektúru podľa vlastnej fantázie, ✓ porozprávať o zobrazenej architektúre,	rozprávková architektúra (maľba, kresba, modelovanie, objekt – skladanie, lepenie, strihanie...) fantastické motívy v architektúre architektúra v rozprávkach (animácie, ilustrácie, filmy)

### *Podnety fotografie*

<b>Výkonový štandard</b>	<b>Obsahový štandard</b>
✓ doplniť fotografický podklad podľa vlastnej fantázie,	fotografia (napríklad z časopisu) zásah do kompozície fotografie, jej doplnenie, prekreslenie, premaľovanie kolorovanie, dokomponovanie

### *Podnety videa a filmu*

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

### *Podnety dizajnu a remesiel*

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

### *Podnety poznávania sveta*

<b>Výkonový štandard</b>	<b>Obsahový štandard</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>✓ výtvarne reagovať na písmená abecedy.</li></ul>	oživené písmená tvary písmen (tlačených, písaných, veľkých, malých) figuratívna kompozícia z tvarov písmen

## 2. ročník:

### *Výtvarné vyjadrovacie prostriedky*

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<p><b>Žiak na konci 2. ročníka základnej školy vie/dokáže:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ použiť rôzne kresliace nástroje,</li><li>✓ kresliť čiarami s rôznym charakterom,</li><li>✓ vyjadriť základný farebný tón predmetu,</li><li>✓ vyjadriť približný obrysový tvar predmetu,</li><li>✓ usporiadať tvary symetricky alebo asymetricky,</li></ul>	<p>línia (rôzne typy čiar)</p> <p>výrazový charakter línie (využitý pri tematickom kreslení)</p> <p>kresliace nástroje a pomôcky (voľnou rukou, pravítkom, kružidlom, náhodne)</p> <p>lokálny farebný tón (maľba, alt. kolorovaná kresba jednotlivých predmetov,</p> <p>farba podľa videnej skutočnosti)</p> <p>obrysový tvar predmetu</p> <p>symetria a asymetria jednoduchých tvarov (osová, stredová symetria)</p>

### *Rozvoj fantázie a synestetické podnety*

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<ul style="list-style-type: none"><li>✓ v kresbe vyjadriť rôzne hudobné rytmy,</li></ul>	<p>rytmy v hudobnej skladbe (ukážky)</p> <p>rytmy v kresbe, maľbe</p> <p>rytmy v prírode</p> <p>kresba námetu podľa fantázie (alternatívne fantastická téma, hudobníci, tanečníci, počutá hudba, abstraktné zobrazenie rytmov ...)</p> <p><i>pozn. možno nadviazať – spojiť s témou výtvarné vyjadrovacie prostriedky</i></p>

### *Podnety moderného výtvarného umenia*

<b>Výkonový štandard</b>	<b>Obsahový štandard</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>✓ vytvoriť objekt (výtvarnú realizáciu) v krajine,</li><li>✓ vytvoriť objekt (asambláž) zbieraním, ukladaním, vrstvením, lepením z rôznych prírodných materiálov podľa vlastnej fantázie,</li></ul>	land art prírodná/mestská krajina prírodné materiály/umelé materiály surrealizmus fantastický portrét asambláž ukážky: umenie land artu

### *Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia*

<b>Výkonový štandard</b>	<b>Obsahový štandard</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>✓ vytvoriť vlastnú verziu obrázkového písma,</li></ul>	umenie Egypta (pyramídy, hieroglyfy ...) rôzne typy písma – história vývoja písma (obrázkové – hláskové) výtvarná interpretácia obrázkového písma, význam a obraz

## *Škola v galérii*

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

## *Podnety architektúry*

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

### *Podnety fotografie*

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

### *Podnety videa a filmu*

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

### *Elektronické médiá*

<b>Výkonový štandard</b>	<b>Obsahový štandard</b>
✓ napísať malé písmená, veľké písmená a čísla v textovom programe, ✓ napísať slová s diakritikou v textovom programe, ✓ zmeniť písmo, rez písma, farbu písma, píšu krátke vety v textovom programe,	používanie klávesnice, vyhľadávanie písmen, malé a veľké písmená, čísla, používanie klávesu Shift, písanie diakritiky, zmena písma a rezu písma, zmena veľkosti písma, krátke texty

### ***Podnety dizajnu a remesiel***

<b>Výkonový štandard</b>	<b>Obsahový štandard</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>✓ navrhnuť hračku podľa vlastnej fantázie,</li><li>✓ vytvoriť jednoduchú pokrývku hlavy podľa vlastnej fantázie,</li></ul>	hračky rôzneho druhu chlapčenské a dievčenské hračky mechanické a statické hračky (funkcie, materiál, farby, tvary ...) klobučnicke remeslo pokrývky hlavy – klobúky, čiapky, šatky, kukly, kapucne, koruny

### ***Podnety poznávania sveta***

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

### 3. ročník:

#### *Výtvarné vyjadrovacie prostriedky*

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

#### *Rozvoj fantázie a synestetické podnety*

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



### *Podnety moderného výtvarného umenia*

<b>Výkonový štandard</b>	<b>Obsahový štandard</b>
✓ vytvoriť tvar paketážou, ✓ opísať vybrané dielo z umenia paketáže,	ukážky: umenie paketáže (obalovanie tvaru), presáže (stláčanie a lisovanie tvarov) a akumulácie (hromadenie tvarov) baliace materiály; balenie, lepenie, viazanie skrytý tvar

### *Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia*

<b>Výkonový štandard</b>	<b>Obsahový štandard</b>
✓ výtvarne interpretovať artefakt antického umenia,	antické umenie (sochárstvo, architektúra, keramika, odev, predmety) príbehy na keramických vázach, mýty

### *Škola v galérii*

<b>Výkonový štandard</b>	<b>Obsahový štandard</b>
✓ výtvarne parafrázovať osobu (udalosť) na základe videného výtvarného diela,	predmoderné (historické) a moderné obrazy zobrazenie svätcov (historických osobností) – charakteristické atribúty ikonografia najznámejších patrónov, osobností príbehy osobností z obrazov

### *Podnety architektúry*

<b>Výkonový štandard</b>	<b>Obsahový štandard</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>✓ popísať rôzne stavby (podľa zažitej skúsenosti alebo ukážok),</li><li>✓ výtvarne interpretovať vybrané architektúry s rôznym výrazom,</li></ul>	výraz architektúry (napr. podľa slohu: funkcionalistickej, secesnej, barokovej, klasicistickej, rokokovej gotickej, postmodernej ...; podľa funkcie: sakrálnej, pomníkovej, civilnej ...; podľa materiálu: drevenej, tehlovej, sklobetónovej ...)  porovnanie rôznych typov výrazu, ich subjektívneho pôsobenia architektúra v prírodnom a mestskom prostredí

### *Podnety fotografie*

<b>Výkonový štandard</b>	<b>Obsahový štandard</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>✓ doplniť chýbajúce časti fotografie kresbou (alt. maľbou, reliéfom, kolážou ...),</li></ul>	maľba (kresba) zasahujúca do fotografických kompozícií (z časopisov) rekonštrukcia neúplného obrazu námet fotografie

### *Podnety videa a filmu*

<b>Výkonový štandard</b>	<b>Obsahový štandard</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>✓ nakresliť prostredie pre vybrané scény z filmu,</li></ul>	filmový priestor – priestor v ktorom sa odohráva filmový príbeh filmová scénografia, kulisy scénografia

## *Elektronické médiá*

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

## *Podnety dizajnu a remesiel*

<b>Výkonový štandard</b>	<b>Obsahový štandard</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>✓ navrhnuť vlastný erb (alt. vlajku, logo) podľa vlastnej fantázie,</li><li>✓ vytvoriť jednoduchú bábkku,</li></ul>	<p>vybrané znaky a ich význam (erb, vlajka, logo ...)</p> <p>symboly na erboch, vlajkách, logách</p> <p>alternatívne: bábkarstvo, alt. tieňové divadlo</p> <p>bábky (prstové, marionety, jawajky ...)</p> <p>konštrukcia jednoduchej bábky</p> <p>charakter (výraz) postavy bábky</p>

### *Podnety poznávania sveta*

<b>Výkonový štandard</b>	<b>Obsahový štandard</b>
✓ výtvarne vyjadriť vybraný proces zmeny látky v prírode.	prírodoveda – zmeny látok (mrznutie, topenie, tuhnutie, horenie, tečenie, vyparovanie, rast ...)

### **4. ročník:**

#### *Výtvarné vyjadrovacie prostriedky*

<b>Výkonový štandard</b>	<b>Obsahový štandard</b>
<b>Žiak na konci 4. ročníka základnej školy vie/dokáže:</b> ✓ vytvoriť obraz s použitím bodov, ✓ použiť v maľbe farebné kontrasty,	bod vlastnosti bodov (veľkosť, vzťahy dvoch a viacerých bodov – prítlačnosť, 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)

### *Rozvoj fantázie a synestetické podnety*

<b>Výkonový štandard</b>	<b>Obsahový štandard</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>✓ variovať grafické stereotypy,</li><li>✓ namaľovať farebnú stupnicu tónov,</li></ul>	<p>možnosti zobrazovania zvoleného motívu (napr. strom, figúra zvieratka, domček, kvetina ...)</p> <p>odklon od schematickeho zobrazovania, inovácia, fantázia</p> <p>pluralita tvarov motívu</p> <p>výraz, psychická vlastnosť (napr. smutný, veselý, unudený, smiešny, lenivý...) – výraz spracovávaného motívu</p> <p>hudba ako obraz z tónov (hudobná interpretácia farebnej stupnice)</p> <p>farebné tóny, farebné stupnice</p>

### *Podnety moderného výtvarného umenia*

<b>Výkonový štandard</b>	<b>Obsahový štandard</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>✓ namaľovať obraz prostredníctvom bodov alebo škvŕn,</li><li>✓ vyjadriť v maľbe zmenu atmosféry (svetelnosti, počasia ...),</li></ul>	<p>impresionizmus</p> <p>krajinomalba – impresionizmus (napr. variácie krajiny v rôznych situáciách, atmosférach) farebné škvŕny v maľbe krajiny ukážky:</p> <p>porovnanie impresionistických a pointilistických krajinomalieb</p> <p><i>pozn.: možno nadviazať na výtvarné vyjadrovacie prostriedky – bod (pointilizmus)</i></p>

### *Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia*

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

### *Škola v galérii*

<b>Výkonový štandard</b>	<b>Obsahový štandard</b>
✓ zahrat' scénu (príbeh) videnú na obraze, ✓ vytvoriť rekvizity k scéne z obrazu, ✓ povedať svoju interpretáciu videného obrazu,	tradičné žánre obrazov (portrét, zátišie, krajinomal'ba, scéna zo života ...) žánrový obraz (scéna zo života) v múzeu/galérii (alt. virtuálnej galérii) zobrazenie postáv, deja, prostredia svet v období, ktoré obraz zobrazuje móda v období, ktoré obraz zobrazuje dramatizácia výtvarného diela, príbeh

### *Podnety architektúry*

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

### *Podnety fotografie*

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

### *Podnety videa a filmu*

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

## ***Elektronické médiá***

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

## ***Podnety dizajnu a remesiel***

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



## *Podnety poznávania sveta*

<b>Výkonový štandard</b>	<b>Obsahový štandard</b>
✓ zhotoviť vlastnú mapu s fantazijnou symbolikou, ✓ k mape vytvoriť legendu.	vlastiveda – mapa (napr. fantastickej krajiny, krajiny z filmu, cesty do školy, zmenenej reálnej krajiny ...)  prvky a symboly mapy – ich výtvarné vlastnosti

## **7. HODNOTENIE PREDMETU**

Žiak je v predmete výtvarná výchova v 1. – 4. ročníku hodnotený a klasifikovaný v súlade s platným Metodickým pokynom č.22/2011 na hodnotenie žiakov základnej školy vydaným MŠVVŠ SR a podľa platných vnútorných kritérií hodnotenia v predmete výtvarná výchova vydanými Základnou školou s materskou školou Záriečie 136.

Žiak so zdravotným znevýhodnením je hodnotený a klasifikovaný v súlade so Zásadami hodnotenia žiaka so zdravotným znevýhodnením začleneného v základnej škole- Metodický pokyn č.22/2011, príloha č.2 a odporúčaní CPPPaP, ktoré žiak navštevuje.

Hodnotenie a klasifikácia prebieha podľa platných pokynov a zásad na hodnotenie žiakov základnej školy. Predmet je hodnotený známku podľa kritérií hodnotenia vydanými Základnou školou s materskou školou, Záriečie 136.

### **Prospech žiaka sa klasifikuje týmito stupňami:**

#### Stupeň 1 (výborný)

Žiak je iniciatívny a tvorivý, uplatňuje vlastné nápady, je otvorený voči novým podnetom a experimentovaniu. Dokáže vyjadriť veku primerané postoje (vkus, názor, spolupráca, individualita) v oblasti vizuálnej kultúry. Ovláda zručnosti (technické, nástrojové, materiálové) podľa

požiadaviek ročníkových kompetencií na vynikajúcej úrovni. Preukazuje veku primerané mentálne spôsobilosti – na úrovni vnímania, prežívania, fantázie a predstavivosti, vytvárania vlastných koncepcií. Dokáže veku primerane pomenúvať a interpretovať svoje zážitky, činnosti a ich výsledky. Preukazuje vedomosti z oblasti vizuálnej kultúry primerané edukačným úlohám, rešpektuje vlastný tvorivý výsledok a je tolerantný voči tvorivým prejavom, názorom a vkusu iných.

#### Stupeň 2 (chválitebný)

Žiak v podstate splňa kritériá 1. stupňa hodnotenia, ale je menej samostatný, iniciatívny a tvorivý.

#### Stupeň 3 (dobrý)

Žiak realizuje edukačné úlohy priemerne, chýba mu iniciatívnosť, tvorivosť, tolerancia, nerozširuje svoju flexibilitu, neosvojuje si nové vyjadrovacie prostriedky, podlieha predsudkom a stereotypom.

#### Stupeň 4 (dostatočný)

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

#### Stupeň 5 (nedostatočný)

Žiak nespĺňa kritériá.

Poznámka: Neodporúčame používať stupeň 5 v celkovom hodnotení žiaka.

Od 17.02.2021 školského roka 2020/2021 je žiak v predmete výtvarná výchova hodnotený a klasifikovaný podľa Kritérií percentuálneho hodnotenia žiaka vydanými Základnou školou s materskou školou, Záriečie 136.