

INOVOVANÉ UČEBNÉ OSNOVY- VÝTVARNÁ VÝCHOVA

NÁZOV PREDMETU	VÝTVARNÁ VÝCHOVA				
VZDELÁVACIA OBLASŤ	Umenie a kultúra				
STUPEŇ VZDELANIA	ISCED 1				
VYUČOVACÍ JAZYK	slovenský				
FORMA ŠTÚDIA	denná				
ROČNÍK	1.-4. roč. ZŠ				
POZNÁMKA	povinný predmet				
DÁTUM POSLEDNEJ ZMENY					
ČASOVÁ DOTÁCIA					
	1. ročník	2. ročník	3. ročník	4. ročník	Spolu
iŠVP	2	2	1	1	6
iškVP	0	0	0	0	0
Spolu	2	2	1	1	6

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 napíňanie 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.

CIELE A OBSAH 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.

ORGANIZAČNÉ METÓDY A FORMY

Učiteľ využíva rozličné vyučovacie metódy (napr. heuristickú, analyticko-syntetickú atď.) a rozmanité formy práce. Ich výber a použitie závisí od konkrétnych podmienok pri rešpektovaní zásady primeranosti veku.

Významné miesto má samostatná práca žiakov s dôrazom na diferencovanosť úloh a individuálny prístup učiteľa k žiakom. Ďalej je to práca v dvojiciach či skupinách, ktorá má byť účelná a má sa využívať funkčne. Dôležité je rozvíjať invenciu žiakov a využívať ich hravosť, kreativitu prostredníctvom voľnej, neobmedzenej tvorivosti.

Podľa vlastného uváženia s ohľadom na podmienky danej triedy si učiteľ **vyberá** priebežne vo všetkých ročníkoch a aplikuje tieto formy, metódy a prostriedky:

⌚ **Formy:**

- skupinová práca žiakov
- frontálna, hromadná práca (manipulácia s predmetmi)
- práca vo dvojiciach
- individuálna práca žiakov (rôzne formy výstupu podľa témy)

V širšom zmysle slova ako didaktické formy vyučovania výtvarnej výchovy môžeme použiť vyučovaciu hodinu v triede, vychádzku, exkurziu, vyučovaciu hodinu v počítačovej učebni.

⌚ **Metódy:**

- motivačné: m. rozhovor, m. rozprávanie, m. demonštrácia, m. výzva, pochvala
- expozičné: výklad, vysvetľovanie, vyučovací rozhovor, prednášky, demonštrácia, činnosti, pozorovanie, manipulácia s predmetmi, modelovanie, kreslenie, tupovanie, maľovanie, strihanie, lepenie,...
- fixačné: skupinová diskusia, diskusia, rozprávanie, tréning jemnej motoriky
- diagnostické a klasifikačné: m. pozorovania žiakov, klasifikačné metódy, slovné hodnotenie

KOMPETENCIE ŽIAKA

🕒 **Komunikatívne a sociálno- interaktívne spôsobilosti**

Žiak na konci štvrtého ročníka vie/dokáže:

- dodržiavať pravidlá vytvorené skupinou,
- vybrať najoptimálnejšie riešenie pri príprave výtvarného diela,
- vedieť sa vcítiť do pocitov zvieratá alebo rastliny, vnímať dianie okolo seba a reagovať naň svojim výtvarným prejavom, položiť základy schopnosti vcítienia sa cez vlastné výtvarné práce,
- výtvarným jazykom vyjadriť pocity neživých predmetov,
- určitý čas sústredene pracovať, náležite reagovať, používať vhodné argumenty a vyjadriť svoj názor,
- reprodukovat' a interpretovať výtvarný prejav v materinskom jazyku,,
- orientovať sa, získať, rozumieť a aplikovať rôzne techniky, posúdiť ich estetický význam v osobnom živote,
- vyhľadávať a využívať výtvarné prostriedky pri riešení zadaných úloh ,
- rozlišovať rôzne druhy a techniky výtvarného jazyka, ovládať orientáciu sa vo výtvarnom diele a jeho rozbor z hľadiska kompozície a štýlu v materinskom jazyku,
- empaticky pristupovať k precítению a pochopeniu umeleckých diel a asertívne vyjadrovať vlastné názory a postoje,
- chápať význam rešpektovania kultúrnej rozmanitosti,
- kriticky hodnotiť informácie z masmédií,
- dokázať tvorivo vyjadrovať svoje predstavy a myšlienky vybranými prostriedkami výtvarného umenia.

⌚ **Intrapersonálne a interpersonálne spôsobilosti**

Žiak na konci štvrtého ročníka vie/dokáže:

- získať schopnosti spolupracovať v tíme, vedieť plánovať, propagovať, realizovať i prezentovať vlastnú prácu i skupinové projekty,
- vedieť samostatne predkladať jednoduché návrhy na výtvarné prevedenie skutočnosti,
- primerane rozdeľovať jednotlivé kompetencie pri výtvarnej práci i skupinovej práci pre ostatných členov tímu a posudzovať spoločne s učiteľom a s ostatnými, či sú schopní určené kompetencie zvládnuť,
- pri práci s modernou pracovnou technológiou /CD- prehrávač, PC, Notebook, fotoaparát.../ niesť zodpovednosť za bezpečnosť pri práci s ňou,
- samostatne pracovať (zvládnuť svoje výtvarné dielo) a zapájať sa do práce kolektívu, riadiť jednoduchšie práce v menšom kolektíve, niesť zodpovednosť aj za prácu druhých,
- stanovovať si ciele a priority podľa svojich osobných schopností, záujmov, pracovnej orientácie,
- plniť úlohy smerujúce k daným cieľom formou využívania sebakontroly, sebaregulácie, sebahodnotenia a vlastného rozhodovania,
- kriticky posudzovať výtvarný prejav, postoje a správanie druhých.

⌚ **Schopnosť tvorivo riešiť problémy**

Žiak na konci štvrtého ročníka vie/dokáže:

- získavať samostatným štúdiom všetky nové informácie z oblasti umenia a kultúry,
- zhodnotiť význam rozmanitých výtvarných informácií, samostatne zhromažďovať informácie, vytriediť a využiť len tie, ktoré sú pre ďalšiu prácu najdôležitejšie,

- určovať najzávažnejšie problémy vo svojom výtvarnom prejave, zvažovať rôzne možnosti riešenia, ich klady a zápory v danom kontexte aj v dlhodobějších súvislostiach, stanoviť kritériá pre voľbu konečného optimálneho riešenia,
- vedieť vybrať vhodné postupy a dodržiavať ich,
- poskytovať ľuďom informácie výtvarným jazykom
- spolupracovať pri riešení problémov s inými ľuďmi.

Podnikateľské spôsobilosti

Žiak na konci štvrtého ročníka vie/dokáže:

- realizovať a vyhodnocovať vlastný výtvarný prejav,
- v komunikácii sa vyjadrovať asertívne, byť kreatívny a odolávať stresom,
- využívať zásady konštruktívnej kritiky, primerane kritizovať, ale aj znášať kritiku od druhých pri výtvarnom prejave,
- pri skupinovej práci ovplyvňovať druhých a koordinovať ich úsilie, rýchle sa rozhodovať a prijímať opatrenia,
- mať zodpovedný postoj k svojmu ďalšiemu rozvoju, uvedomovať si význam celoživotného učenia,
- sledovať a hodnotiť vlastný úspech vo svojom výtvarnom prejave, prijímať hodnotenie výsledkov svojho výtvarného prejavu zo strany učiteľov a spolužiakov.

Spôsobilosť využívať informačné technológie

Žiak na konci štvrtého ročníka vie/dokáže:

- zoznámiť sa s rôznymi druhmi informačných technológií, ktoré možno využiť na vyjadrenie pocitov výtvarným umeleckým jazykom,
- vyhľadávať vhodné informačné zdroje a potrebné informácie aj na internete, využiť ich vo vyučovaní VYV,

- prezentovať svoju výtvarnú prácu pri komunikácii elektronickou poštou, využívať prostriedky online komunikácie,
- evidovať, triediť a uchovávať výtvarné informácie tak, aby ich mohol využívať pri práci aj na inom predmete /INF/,

🕒 **Spôsobilosť byť demokratickým človekom**

Žiak na konci štvrtého ročníka vie/dokáže:

- poznať a rešpektovať, že neexistuje iba jeden estetický pohľad na svet, akceptovať názor spolužiakov,
- byť tvorivý, primerane kritizovať, jasne sa stavať k problémom, rýchlo sa rozhodovať, byť dôsledný, inšpirovať druhých,
- uznávať tradície a hodnoty svojho národa, chápať jeho minulosť i súčasnosť v európskom a svetovom kontexte / napr. dodržiavaním ľudových zvyklostí/,
- podporovať hodnoty miestnej, národnej, európskej a svetovej kultúry a mať k nim vytvorený pozitívny vzťah, zapájať sa do kultúrnych podujatí v rámci obce, reprezentovať školu na okresnej a regionálnej úrovni v rôznych žiackych aktivitách.

PRIEREZOVÉ TÉMY

Osobnostný a sociálny rozvoj

Prierezová oblasť osobnostný a sociálny rozvoj rozvíja ľudský potenciál žiakov, poskytuje žiakom základy pre plnohodnotný a zodpovedný život, estetické vnímanie okolia a seba samého. Formou kolektívnych prác žiaci získavajú a udržujú si osobnostnú integritu, pestujú kvalitné medziludské vzťahy, rozvíjajú sociálne spôsobilosti potrebné pre osobný a sociálny život a spoluprácu. Téma sa prelína všetkými tematickými oblasťami, pričom sa pri jej uskutočňovaní berú do úvahy aktuálne potreby žiakov.

Environmentálna výchova

Prostredníctvom aktivít orientovaných na prácu s prírodnými a odpadovými materiálmi a prácami v prírode v rámci predmetu pestujeme u žiakov kladný vzťah k životnému prostrediu, k citlivému vnímaniu a hodnoteniu konania ľudí vo vzťahu k životnému prostrediu. Poskytujeme

žiakom mnoho príležitostí na zamyslenie sa nad vzťahom človeka a životného prostredia, na uvedomenie si prírodného a sociálneho prostredia ako zdroja kvalitného života.

Mediálna výchova

Poskytovať žiakom možnosť uvedomiť si, s ktorými médiami prichádzajú každodenne do kontaktu, ako na nich vplývajú, uvedomovať si ich pozitívny vplyv, ako aj ich nebezpečenstvá. Umožniť žiakom formovanie vlastného názoru na médiá a ich posolstvá, na základe poznania, interpretácie, hodnotenia a tvorby jednoduchých mediálnych produktov. Viest' žiakov k adekvátnemu zaobchádzaniu s médiami a ich produktmi (efektívne využívať PC programy a internet vo voľnom čase, vyhľadávať informácie v oblasti umenia, podnetov rôznych oblastí spoznávania sveta).

Multikultúrna výchova

Viest' žiakov k pochopeniu a rešpektovaniu faktu kultúrnej rozmanitosti. Uvedomovať si, že umenie spája ľudí s rozličnými kultúrami. Podnecovať a rozvíjať u žiakov tolerantné postoje k nositeľom odlišných kultúr, ale súčasne zachovávať ich povedomie príslušnosti k vlastnej kultúre. Rozvíjať schopnosť riešiť konflikty pokojnou cestou, schopnosť komunikovať a spolupracovať s nositeľmi iných kultúr v bezpečnom prostredí, spoznávať výtvarné umenie iných kultúr, pestovať lásku k umeniu prostredníctvom fotografie, filmu a videa.

Dopravná výchova

Rozvíjať u žiakov priestorové vnímanie, orientáciu v mieste bydliska prostredníctvom výtvarného jazyka, cez dopravné situácie učiť základom architektúry, vnímanie objektov.

Ochrana života a zdravia

Pocitovým vnímaním pôsobenia tónov farieb viesť žiakov k uvedomovaniu si ich vplyvu na psychiku, využívaniu farieb ako spôsobu vyjadrovania a vnímania pocitov, postojov, k uvedomeniu si terapeutického vplyvu výtvarného umenia ako spôsobu relaxu, oddychu, psychohygieny. Učiť žiakov bezpečne zaobchádzať s výtvarným materiálom v rámci ich škodlivosti na zdravie človeka.

Regionálna výchova a tradičná ľudová kultúra

Vytvárať u žiakov predpoklady na pestovanie a rozvíjanie citu ku krásam svojho regiónu, prírody, staviteľstva, ľudového umenia, tradičných remesiel a spoznávanie a uchovávanie kultúrneho dedičstva našich predkov. Poznávať históriu a kultúru vlastnej obce, mesta, krajiny prostredníctvom fotografie, videa, výtvarného vnímania. Skúmať a objavovať vlastnú kultúru a spoznávať iné kultúry v oblasti ľudových tradícií.

Tvorba projektu a prezentačné zručnosti

Vedieť získať informácie samostatne aj formou spolupráce v skupine využiť pri tvorbe projektov a prezentovať ich pred žiakmi vytvorením modelov miest, prírody, bábkových, filmových kulís s využitím poznatkov z architektúry, dizajnu, histórie, priestorového vnímania.

MEDZIPREDMETOVÉ VZŤAHY

Osnovy VYV okrem toho podporujú medzipredmetové väzby, interdisciplinárnosť vyučovania, pri zachovaní špecifík spôsobu poznávania sveta prostredníctvom výtvarnej výchovy. Zapájajú citovosť, afektivitu, expresivitu a obrazovú konceptualizáciu, ktoré sú vlastné výtvarnému vyjadrovaniu, do vzťahu aj s inými, prevažne kognitívnymi predmetmi. 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 VYV 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. Vyučovanie VYV je úzko späté s danými predmetmi : MAT, ETV, HUV, INF, SJL, VLA, PDA.

HODNOTIACI SYSTÉM ŽIAKOV V PREDMETE

- ⌚ Pri hodnotení a klasifikácii vychádzame z Metodického pokynu č. 22/2011 na hodnotenie žiakov základnej školy.
- ⌚ Výtvarnú výchovu klasifikujeme. Klasifikácia je porovnateľná so známokovaním, aké sa používa v iných predmetoch vyučovaných na škole. Na konci každého klasifikačného obdobia sú žiaci na vysvedčení hodnotení známkami.
- ⌚ Nie je nutné hodnotiť každú prácu a každý výkon žiaka.
- ⌚ Žiakov postupne vedieme, aby sa vedeli ohodnotiť sami, ale aj svojho spolužiaka.
- ⌚ Učiteľ si vyberá, ktoré úlohy bude hodnotiť, aby poskytol žiakovi dostatočný obraz o jeho kvalitách a vývoji.
- ⌚ 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.
- ⌚ Ťažiskovou formou hodnotenia je osobný rozhovor so žiakom (individuálny prístup), v ktorom učiteľ žiakovi poskytne citlivú, veku primeranú, analyticky podloženú spätnú väzbu o rôznych aspektoch jeho činnosti. Vo vzájomnej komunikácii má žiak možnosť klásť otázky alebo zdôvodniť svoj prístup. Túto formu kombinujeme aj so sebahodnotením žiaka.
- ⌚ Učiteľ berie ohľad na to, že výtvarný prejav súvisí s fantáziou, seba projekciou, záujmami a intímny svetom žiaka a že toto hľadisko sa bude prejavovať aj v jeho riešení výtvarných úloh iniciovaných učiteľom. Preto sa pri hodnotení vyvaruje paušálnych súdov a šablónovitých kritérií, ktoré by sa mohli necitlivo dotknúť osobnostného zamerania žiaka.
- ⌚ Výsledok výtvarných činností (artefakt) nie je jediným predmetom hodnotenia, ale učiteľ zvažuje všetky nižšie vymenované kritériá:
 - ✓ prístup k činnostiam z hľadiska tvorivosti, t. j. uplatnenie vlastných inovatívnych nápadov a vlastného zamerania pri realizácii edukačnej úlohy,
 - ✓ otvorenosť voči experimentovaniu, skúšanie iných, svojských riešení,
 - ✓ cieľavedomosť riešení,
 - ✓ záujem o činnosti v rámci edukačných úloh a prípravy pomôcok,

- ✓ schopnosť spolupracovať,
- ✓ schopnosť zaujímať stanoviská k výsledkom svojej práce a práce spolužiakov,
- ✓ technické zručnosti (ovládanie požadovaných nástrojov, materiálov a technických operácií s nimi),
- ✓ formálne zručnosti (vyjadrovanie sa prostredníctvom výtvarného jazyka),
- ✓ mentálne spôsobilosti na úrovni rozvoja vnímania a prežívania,
- ✓ mentálne spôsobilosti na úrovni rozvoja predstavivosti a fantázie,
- ✓ mentálne spôsobilosti na úrovni myslenia (vlastné témy, koncepcie, návrhy, schopnosť analyzovať a syntetizovať, pomenovať procesy, interpretovať zážitky)
- ✓ znalosti oblastí vizuálnej kultúry a výtvarného umenia súvisiacich s preberanými edukačnými úlohami,
- ✓ pochopenie výtvarného diela a schopnosť interpretovať ho,
- ✓ znalosť materiálov, techník, médií a procesov ich používania,
- ✓ schopnosť realizácie výsledného artefaktu.

Stupeň klasifikácie	Klasifikačná stupnica Opis kritérií	Poznámka
1	<p>Žiak spĺňa kritériá na vynikajúcej úrovni:</p> <ul style="list-style-type: none"> ⌚ je iniciatívny a tvorivý vo výtvarnom vyjadrovaní, 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 (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), ⌚ dokáže rešpektovať vlastný tvorivý výsledok a je tolerantný voči tvorivým prejavom, názorom a vkusu iných 	<p>proporcie medzi jednotlivými kritériami zvažuje učiteľ podľa individuálnych daností žiaka</p>
2	<p>Žiak v podstate spĺňa kritériá prvého stupňa hodnotenia:</p> <ul style="list-style-type: none"> ⌚ je samostatný, iniciatívny a tvorivý, v grafickej podobe sa vyjadruje s menšími odchýlkami 	

3	<p>Žiak v podstate spĺňa kritériá prvého a druhého stupňa hodnotenia, ale:</p> <ul style="list-style-type: none"> ⌚ je menej samostatný, iniciatívny a tvorivý, v grafickej podobe sa vyjadruje s odchýlkami, ⌚ realizuje edukačné úlohy priemerne, chýba mu iniciatívnosť, tvorivosť, tolerancia, nerozširuje svoju flexibilitnosť, neosvojuje si nové vyjadrovacie prostriedky, podlieha predsudkom a stereotypom 	
4	<p>Žiak realizuje edukačné úlohy na nízkej úrovni, bez vlastného vkladu, s ťažkosťami aplikuje získané zručnosti a poznatky v nových oblastiach.</p>	
5	<p>Žiak nespĺňa kritériá, nemá záujem o aktivity, neguje vyučovací proces.</p>	<p>používať stupeň len vo výnimočných prípadoch (napr. zámerné negovanie vyučovacieho procesu)</p>

UČEBNÉ ZDROJE

⌚ **Odborná literatúra:**

Vyučujúci volí výber učebníc, doplnkovej literatúry na základe aktuálnej ponuky na trhu.

⌚ **Webové stránky:**

www.zborovna.sk

www.infovekacik.sk

www.bezkriedy.sk

⌚ **Didaktická technika a materiálne výučbové prostriedky:**

- ⌚ vizuálne: knihy, časopisy, encyklopédie, obrázkový materiál -reprodukcie umeleckých diel, výtvarných prác, ukážky umenia, doplnkový text, literárne ukážky, fotografie, reklamné materiály, prezentácia
- ⌚ audiovizuálne: DVD, videozáznam – expozičný pracovný a demonštračný, vizuálny materiál sa nachádza na edukačnom DVD
- ⌚ taktilné: reálie (múzeum), galérie - maliarske, sochárske
- ⌚ kombinované: multimédiá

OBSAH VZDELÁVANIA

1. ročník		
Tematický celok	Obsahový štandard	Výkonový štandard
Výtvarné vyjadrovacie prostriedky (32 hodín)	<ul style="list-style-type: none"> ⌚ Škvrna (vytorená napr. odtlačaním farby (dekalk), rozlievaním, zapúšťaním do mokrého podkladu, rozfúkavaním) ⌚ Obrys (pozorovanie a výtvarné vyjadrenie obrysov rôznych tvarov predmetov, figúr) ⌚ Tvar (náhodný tvar, jeho dopĺňanie na významový, zobrazujúci tvar (podľa predstavivosti žiaka)) ⌚ Náhodné čiary a tvary (dokresľovanie alebo domal'ovanie škvorny, odtlačku farby, čarbanice, pokrčeného papiera- krkváže a pod./) ⌚ Základné tóny farieb (druhotné – vymiešané tóny, teplé a studené farby) 	<p>Žiak na konci prvého ročníka vie/dokáže:</p> <ul style="list-style-type: none"> - tvoriť škvorny, - rozlíšiť v škvorne významovo čitateľný tvar, - vyhľadať v textúre čiar tvary podľa svojich predstáv, - pomenovať objavené tvary, - pomenovať tóny základných farieb, - rozlíšiť svetlé a tmavé farebné tóny, teplé a studené farby, - rozlíši priamku od krivky, - základy usporiadania a miešania farieb, základné farby,
Rozvoj fantázie a synestetické podnety (6 hodín)	<ul style="list-style-type: none"> ⌚ Fantazijné kreslenie ⌚ Fantazijné maľovanie ⌚ Fantazijné modelovanie ⌚ Tvar a hmat (napr. ohmatávanie tvarov predmetov skrytých pod dekou, alebo kreslenie so zaviazanými očami ...) ⌚ Povrch predmetu 	<ul style="list-style-type: none"> - výtvarne zobrazíť svoje predstavy a fantáziu na zadanú tému, - nakresliť predmety na základe hmatového vnemu, - pomenovať charakter rôznych povrchov podľa hmatového vnemu,
Podnety moderného výtvarného umenia (4 hodiny)	<ul style="list-style-type: none"> ⌚ Farebná hmota- frkanie, liatie, odtlačanie, kvapkanie, roztieranie, rozfúkavanie ⌚ Stopa kresliaceho (maliarskeho) nástroja (využitie vlastností rôznych nástrojov) ⌚ Stopa gesta (rôzne druhy stôp/čiar/ťahov) ⌚ Odpadový materiál ⌚ Objekt ⌚ Ukážky: akčná maľba ⌚ Praveké jaskynné maľby (motívy) 	<ul style="list-style-type: none"> - použiť rôzne kresliarske (maliarske) nástroje, - vyjadriť výtvarné stopy (nástroja, materiálu, gesta) prostredníctvom hravej akcie, - vytvoriť objekt zo zvolených materiálov, - vytvárať stopy alebo tvar priamym telesným dotykom (rukou, prstami),
		- namaľovať svoju predstavu inšpirovanú

Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia (4 hodiny)	materiál, nástroje, podklad v tvorbe pravekých ľudí ⌚ Hra na pravekého umelca - tvorba artefaktu limitovaného motívom a technikou	pravekým umením, - zvládať základy viazania, trhania, - rozpoznať praveké umenie v jaskyni od moderného umenia,
Škola v galérii (2 hodiny)	⌚ Výraz portrétu (maľba, socha, fotografia) – v priestoroch galérie, alternatívne vo virtuálnej galérii na internete ⌚ Akčné napodobnenie výrazu portrétu (grimasa, performance ...) ⌚ Výtvarná interpretácia výrazu (kresba, maľba ...)	- výtvarne vyjadriť rôzne výrazy tváre, - zvládať techn. základy uspor. a miešania farieb na palete i na obraze,
Podnety architektúry (4 hodiny)	⌚ Rozprávková architektúra (maľba, kresba, modelovanie, objekt – skladanie, lepenie, strihanie...) ⌚ Fantastické motívy v architektúre ⌚ Architektúra v rozprávkach (animácie, ilustrácie, filmy)	- zobrazíť architektúru podľa vlastnej fantázie, - porozprávať o zobrazenej architektúre,
Podnety fotografie (2 hodiny)	⌚ Fotografia (napríklad z časopisu) ⌚ Zásah do kompozície fotografie , jej doplnenie, prekreslenie, premaľovanie ⌚ Kolorovanie, dokonponovanie	- doplniť fotografický podklad podľa vlastnej fantázie,
Podnety videa a filmu (4hodiny)	⌚ Krátka ukážka z vybraného filmu , (groteska) ⌚ Pohyblivý obraz – akcia vo filme (videu) ⌚ Výtvarné spracovanie akcie/pohybu	- porozprávať o akcii v uvedenej ukážke filmu, - výtvarne interpretovať vybranú akciu z filmovej ukážky,
Podnety dizajnu a remesiel (6hodín)	⌚ Nezvyčajný, fantastický nábytok , alebo nábytok s nezvyčajnými funkciami (napr. hojkanie, skákanie, kotúľanie, preklápanie, skladanie a rozkladanie – aplikované na typ stoličky, posteľe, skrine, lampy a pod.) ⌚ Nezvyčajný odevný doplnok ⌚ Fantastický stroj	- nakresliť dizajn podľa svojej fantázie, - porozprávať o nakreslenom,
Podnety poznávania sveta (2hodiny)	⌚ Oživené písmená ⌚ Tvary písmen (tlačených, písaných, veľkých, malých) ⌚ Figuratívna kompozícia z tvarov písmen	- výtvarne reagovať na písmená abecedy.

2. ročník

Tematický celok	Obsahový štandard	Výkonový štandard
Výtvarné vyjadrovacie prostriedky (24 hodín)	<ul style="list-style-type: none"> ⌚ Línia (rôzne typy čiar) ⌚ Výrazový charakter línie (využitý pri tematickom kreslení) ⌚ Kresliace nástroje a pomôcky (voľnou rukou, pravítkom, kružidlom, náhodne) ⌚ Lokálny farebný tón (maľba, alt. kolorovaná kresba jednotlivých predmetov, farba podľa videnej skutočnosti) ⌚ Obrysový tvar predmetu ⌚ Symetria a asymetria jednoduchých tvarov (osová, stredová symetria) 	<p>Žiak na konci druhého ročníka vie/dokáže:</p> <ul style="list-style-type: none"> - použiť rôzne kresliace nástroje, - kresliť čiarami s rôznym charakterom, - vyjadriť základný farebný tón predmetu, - vyjadriť približný obrysový tvar predmetu, - usporiadať tvary symetricky alebo asymetricky,
Rozvoj fantázie a synestetické podnety (6 hodín)	<ul style="list-style-type: none"> ⌚ Rytmy v hudobnej skladbe (ukážky) ⌚ Rytmy v kresbe, maľbe ⌚ Rytmy v prírode ⌚ Kresba námetu podľa fantázie (alternatívne fantastická téma, hudobníci, tanečníci, počutá hudba, abstraktné zobrazenie rytmov ...) <p><i>pozn. možno nadviazať – spojiť s témou výtvarné vyjadrovacie prostriedky</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - v kresbe vyjadriť rôzne hudobné rytmy,
Podnety moderného výtvarného umenia (4 hodiny)	<ul style="list-style-type: none"> ⌚ Land art ⌚ Prírodná/mestská krajina ⌚ Prírodné materiály/umelé materiály ⌚ Surrealizmus ⌚ Fantastický portrét ⌚ Asambláž ⌚ Ukážky: umenie land artu 	<ul style="list-style-type: none"> - vytvoriť objekt (výtvarnú realizáciu) v krajine, - vytvoriť objekt (asambláž) zbieraním, ukladaním, vrstvením, lepením z rôznych prírodných materiálov podľa vlastnej fantázie,
Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia	<ul style="list-style-type: none"> ⌚ Umenie Egypta (pyramídy, hieroglyfy ...) ⌚ Rôzne typy písma – história vývoja písma (obrázkové – hláskové) ⌚ Výtvarná interpretácia obrázkového písma, význam a obraz 	<ul style="list-style-type: none"> - vytvoriť vlastnú verziu obrázkového písma,

(4 hodiny)		
Škola v galérii (2 hodiny)	<ul style="list-style-type: none"> 🕒 Živá socha (ukážky) 🕒 Sochy v galérii (alt. virtuálnej galérii) 🕒 Sochy v kostole 🕒 Sochy na verejnom priestranstve 🕒 Výtvarná interpretácia sochy v inom médiu (maľba, koláž, performance) alebo v inej technike (napr. modelovanie z plastelíny...) 	- napodobniť sochy postojom, výrazom alebo performanciou (akciou),
Podnety architektúry (4 hodiny)	<ul style="list-style-type: none"> 🕒 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 	- skonštruovať architektonický tvar (prvok) zo stavebnice,
Podnety fotografie (4 hodiny)	<ul style="list-style-type: none"> 🕒 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 	- zostaviť koláž z častí rôznych fotografií,
Podnety videa a filmu (4 hodiny)	<ul style="list-style-type: none"> 🕒 Filmová postava v kreslenom, animovanom alebo hranom filme 🕒 Filmový kostým, výzor postavy 🕒 Filmová postava v dramatickej akcii 	<ul style="list-style-type: none"> - výtvarne interpretovať filmovú postavu v novej dramatickej situácii podľa vlastnej fantázie, - navrhnúť kostým pre filmovú postavu,
Elektronické médiá (4 hodiny)	<ul style="list-style-type: none"> 🕒 Používanie klávesnice, vyhľadávanie písmen, malé a veľké písmená, čísla, používanie klávesu Shift, písanie diakritiky, zmena písma a rezu písma, zmena veľkosti písma, krátke texty 	<ul style="list-style-type: none"> - 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,
Podnety dizajnu a remesiel (6 hodín)	<ul style="list-style-type: none"> 🕒 Hračky rôzneho druhu 🕒 Chlapčenské a dievčenské hračky 	<ul style="list-style-type: none"> - navrhnúť hračku podľa vlastnej fantázie, - vytvoriť jednoduchú pokrývku hlavy podľa

	<ul style="list-style-type: none"> ⌚ Mechanické a statické hračky (funkcie, materiál, farby, tvary ...) ⌚ Klobučnícke remeslo ⌚ Pokrývky hlavy – klobúky, čiapky, šatky, kukly, kapucne, koruny 	vlastnej fantázie,
Podnety poznávania sveta (4 hodiny)	<ul style="list-style-type: none"> ⌚ Prírodoveda – prírodniny a prírodné materiály (listy, kôra, kamene, semená, plody ...) <i>pozn. možno nadviazať – spojiť s témou podnety výtvarného umenia – land-art</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - vytvoriť objekt (alt. asambláž alebo obraz) z prírodnín nájdených v okolitej prírode, - interpretovať prírodné tvary.

3. ročník		
Tematický celok	Obsahový štandard	Výkonový štandard
Výtvarné vyjadrovacie prostriedky (12 hodín)	<ul style="list-style-type: none"> ⌚ Farba <ul style="list-style-type: none"> - 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 	<p>Žiak na konci tretieho ročníka vie/dokáže:</p> <ul style="list-style-type: none"> - použiť v maľbe zosvetlenie a stmavenie farieb, - vytvoriť figuratívnu kresbu z geometrických tvarov (alt. objekt zo stereometrických tvarov),
Rozvoj fantázie a synestetické podnety (3 hodiny)	<ul style="list-style-type: none"> ⌚ Vône a pachy <ul style="list-style-type: none"> - príjemné a nepríjemné - prírodné a umelé vône, parfumy - asociácie farby, tvaru – vône, chute - porovnávanie pocitov, ich výtvarná interpretácia 	<ul style="list-style-type: none"> - farbami a tvarmi vyjadriť svoje vnemy z rôznych vôní, - pomenovať namaľované,
Podnety moderného výtvarného umenia (2 hodiny)	<ul style="list-style-type: none"> ⌚ Ukážky: umenie paketáže (obalovanie tvaru), presáže (stláčanie a lisovanie tvarov) a akumulácie (hromadenie tvarov) 	<ul style="list-style-type: none"> - vytvoriť tvar paketážou, - opísať vybrané dielo z umenia paketáže,

	<ul style="list-style-type: none"> ⌚ Baliace materiály; balenie, lepenie, viazanie ⌚ Skrytý tvar 	
Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia (2 hodiny)	<ul style="list-style-type: none"> ⌚ Antické umenie (sochárstvo, architektúra, keramika, odev, predmety) ⌚ Príbehy na keramických vázach, mýty 	- výtvarne interpretovať artefakt antického umenia,
Škola v galérii (1 hodina)	<ul style="list-style-type: none"> ⌚ Predmoderné (historické) a moderné obrazy ⌚ Zobrazenie svätcov (historických osobností) ⌚ Charakteristické atribúty ⌚ Ikonografia najznámejších patrónov, osobností ⌚ Príbehy osobností z obrazov 	- výtvarne parafrázovať osobu (udalosť) na základe videného výtvarného diela,
Podnety architektúry (2 hodiny)	<ul style="list-style-type: none"> ⌚ 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 	<ul style="list-style-type: none"> - popísať rôzne stavby (podľa zažitej skúsenosti alebo ukážok), - výtvarne interpretovať vybrané architektúry s rôznym výrazom,
Podnety fotografie (2 hodiny)	<ul style="list-style-type: none"> ⌚ Maľba (kresba) zasahujúca do fotografických kompozícií (z časopisov) ⌚ Rekonštrukcia neúplného obrazu ⌚ Námet fotografie 	- doplniť chýbajúce časti fotografie kresbou (alt. maľbou, reliéfom, kolážou ...),
Podnety videa a filmu (2 hodiny)	<ul style="list-style-type: none"> ⌚ Filmový priestor – priestor v ktorom sa odohráva filmový príbeh ⌚ Filmová scénografia, kulisy ⌚ Scénografia 	- nakresliť prostredie pre vybrané scény z filmu,
Elektronické médiá (2 hodiny)	<ul style="list-style-type: none"> ⌚ Typy písma, veľkosti písma, farby písma, porovnanie rovnakých písmen v rôznych fontoch, rotácia písmen, zrkadlenie písmen, montáž rôznych typov písiem, obrázkov z písmen – lettrismus, vlastné písmená; 	<ul style="list-style-type: none"> - vytvoriť obrázky z písmen nezávisle na riadku v grafickom programe, - nakresliť tematický obrázok pomocou nástrojov grafického programu,

	<ul style="list-style-type: none"> ⌚ Nástroje grafického programu – čiara, úsečka, vyplnený obdĺžnik alebo štvorec, paleta farieb, krok späť, guma, nastavenie veľkosti hrotu, paleta farieb, nástroj pečiatka <p><i>pozn. možno nadviazať – spojiť s témou predmetu informatika</i></p>	
Podnety dizajnu a remesiel (3 hodiny)	<ul style="list-style-type: none"> ⌚ Vybrané znaky a ich význam (erb, vlajka, logo ...) ⌚ Symbols na erboch, vlajkách, logách ⌚ Alternatívne: bábkarstvo, alt. tieňové divadlo ⌚ Bábky (prstové, marionety, jawajky ...) ⌚ Konštrukcia jednoduchej bábky ⌚ Charakter (výraz) postavy bábky 	<ul style="list-style-type: none"> - navrhnúť vlastný erb (alt. vlajku, logo) podľa vlastnej fantázie, - vytvoriť jednoduchú bábku,
Podnety poznávania sveta (2 hodiny)	<ul style="list-style-type: none"> ⌚ Prírodoveda – zmeny látok (mrznutie, topenie, tuhnutie, horenie, tečenie, vyparovanie, rast ...) 	<ul style="list-style-type: none"> - výtvarne vyjadriť vybraný proces zmeny látky v prírode.

4. ročník

Tematický celok	Obsahový štandard	Výkonový štandard
Výtvarné vyjadrovacie prostriedky (12 hodín)	<ul style="list-style-type: none"> ⌚ 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) 	<p>Žiak na konci štvrtého ročníka vie/dokáže:</p> <ul style="list-style-type: none"> - vytvoriť obraz s použitím bodov, - použiť v maľbe farebné kontrasty,
Rozvoj fantázie a synestetické podnety (3 hodiny)	<ul style="list-style-type: none"> ⌚ Možnosti zobrazovania zvoleného motívu (napr. strom, figúra zvieratka, domček, kvetina ...) ⌚ Odklon od schematického zobrazovania, inovácia, fantázia ⌚ Pluralita tvarov motívu ⌚ Výraz, psychická vlastnosť (napr. smutný, veselý, 	<ul style="list-style-type: none"> - variovať grafické stereotypy, - namaľovať farebnú stupnicu tónov,

	<p>unudený, smiešny, lenivý...) – výraz spracovávaného motívu</p> <ul style="list-style-type: none"> 🕒 Hudba ako obraz z tónov (hudobná interpretácia farebnej stupnice) 🕒 Farebné tóny, farebné stupnice 	
<p>Podnety moderného výtvarného umenia (2 hodiny)</p>	<ul style="list-style-type: none"> 🕒 Impresionizmus 🕒 Krajinomaľba – impresionizmus (napr. variácie krajiny v rôznych situáciách, atmosférach) farebné škvrny v maľbe krajiny ukážky: porovnanie impresionistických a pointilistických krajinomalieb <p><i>pozn.: možno nadviazať na výtvarné vyjadrovacie prostriedky – bod (pointilizmus)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - namaľovať obraz prostredníctvom bodov alebo škvŕn, - vyjadriť v maľbe zmenu atmosféry (svetelnosti, počasia ...),
<p>Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia (2 hodiny)</p>	<ul style="list-style-type: none"> 🕒 Ukážky: umenie iných kultúr (napr. Indiánov, Číny, Japonska ...) 🕒 Typické artefakty vybranej kultúry 🕒 Odlíšnosti a podobnosti s našou kultúrou 	<ul style="list-style-type: none"> - výtvarne interpretovať artefakt umenia vybranej kultúry,
<p>Škola v galérii (1 hodina)</p>	<ul style="list-style-type: none"> 🕒 Tradičné žánre obrazov (portrét, zátišie, krajinomaľba, 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 	<ul style="list-style-type: none"> - zahrať scénu (príbeh) videnú na obraze, - vytvoriť rekvizity k scéne z obrazu, - povedať svoju interpretáciu videného obrazu,
<p>Podnety architektúry (2 hodiny)</p>	<ul style="list-style-type: none"> 🕒 Architektúra vychádzajúca z ľudských, živočíšnych alebo rastlinných tvarov 🕒 Postava ako budova – budova ako postava 🕒 Organické a geometrické tvary 	<ul style="list-style-type: none"> - navrhnúť antropomorfnu (alt. zool/fytomorfnu) architektúru podľa vlastnej fantázie, - rozlíšiť prírodné a geometrické tvary,
<p>Podnety fotografie (2 hodiny)</p>	<ul style="list-style-type: none"> 🕒 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 	<ul style="list-style-type: none"> - spojiť časti fotografie do novej kompozície,

<p>Podnety videa a filmu (2 hodiny)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ⌚ Filmové triky ⌚ Kulisy vytvárajúce ilúziu ⌚ Nejestvujúce (rozprávkové, fantastické, sci-fi) tvory vo filmoch ⌚ Ukážky: animovaný a hraný film – animácie v hranom filme 	<ul style="list-style-type: none"> - vytvoriť kulisu, navrhnúť vymysleného tvora,
<p>Elektronické médiá (2 hodiny)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ⌚ Pokročilé digitálne kresliace nástroje – vyplnený mnohoúholník, vyplnená krivka, vyplnený pravidelný mnohoúholník, nástroj osová súmernosť, pokročilé miešanie digitálnych farieb, vlastná farebná škála, farebné kontrasty, vzory z písmen, vytvorenie pečiatky <i>pozn. možno nadviazať – spojiť s témou predmetu informatika</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - nakresliť lineárnu kresbu počítačovým nástrojom, - namaľovať jednoduchý motív počítačovým nástrojom, - použiť nástroj osová súmernosť v kompozícii, - uložiť kresbu alebo maľbu ako novú pečiatku,
<p>Podnety dizajnu a remesiel (3 hodiny)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ⌚ Dizajn inšpirovaný organickými tvarmi a telesnými funkciami rastlín, živočíchov alebo človeka ⌚ Výber oblasti dizajnu (napr. nábytok, predmety dennej spotreby, odev a doplnky, obuv, dopravné prostriedky, stroje, školské pomôcky...) <i>pozn.: možnosť nadviazať na podnety architektúry</i> ⌚ Ľudové remeslo: drotárstvo (strihanie, ohýbanie, tvarovanie, omotávanie, spájanie mäkkého drôtu...) 	<ul style="list-style-type: none"> - nakresliť vymyslený dizajn predmetu inšpirovaný organickými tvarmi, - vytvoriť jednoduchú kresbu (alt. objekt, šperk) z mäkkého drôtu,
<p>Podnety poznávania sveta (2 hodiny)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ⌚ Vlastiveda – mapa (napr. fantastickej krajiny, krajiny z filmu, cesty do školy, zmenenej reálnej krajiny ...) ⌚ Prvky a symboly mapy – ich výtvarné vlastnosti 	<ul style="list-style-type: none"> - zhotoviť vlastnú mapu s fantazijnou symbolikou, - k mape vytvoriť legendu.