

Názov predmetu	Výtvarná výchova
Vzdelávacia oblasť	Umenie a kultúra
Názov ŠkVP	Inovovaný školský vzdelávací program
Škola	Základná škola, Štúrova 18, Myjava
Stupeň vzdelania	primárne vzdelávanie
Forma štúdia	denná
Dĺžka vzdelávania	4 roky
Vyučovací jazyk	slovenský

RUP – časová dotácia

	1. roč.	2. roč.	3. roč.	4. roč.	spolu
ŠVP	2	2	1	1	6
ŠkVP	2 + 0	2 + 0	1 + 0	1 + 0	6 + 0
Spolu/rok	66	66	33	33	198

Učebné osnovy sú totožné so vzdelávacím štandardom iŠVP pre predmet Výtvarná výchova

Charakteristika predmetu

Výtvarná výchova v primárnom vzdelávaní vychádza zo spontánneho detského prejavu. Žiaci prostredníctvom výtvarných činností, hrovou 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 zahrňuje 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.

Kompetencie

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

- 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.

Metódy a formy práce

Vo vyučovaní výtvarnej výchovy na 1. stupni odporúčame v edukačnom procese použitie metód: reprodukčné metódy, aby si žiaci vytvorili zručnosti a návyky, metódy rozvíjania tvorivosti, metódy produktívne, heuristické metódy, výskumné metódy, analytické metódy, syntetické metódy, metódy slovné (metódy hovoreného slova, monológ, dialóg), metódy názorné (používanie ilustrácií, náčrtov, demonštrácia, modelovanie), praktické metódy (maľovanie, kreslenie, tupovanie, modelovanie, strihanie, trhanie, lepenie a iné...)

Ako didaktické formy vyučovania výtvarnej výchovy môžeme použiť vyučovaciu hodinu v triede, vychádzku, exkurziu, vyučovaciu hodinu v počítačovej učebni. Najčastejšie používame skupinové formy práce, ktoré zvyšujú kolektívnosť, humanizáciu a rozvíjajú aktivitu žiakov, učia pracovať v kolektíve. Ale aj samostatnú prácu, pri ktorej sa žiaci spoliehajú len na svoje zručnosti a schopnosti, tvorivosť. V niektorých prípadoch (vytváranie projektov, zhotovovanie jedného produktu) je na mieste využitie frontálnej formy práce, pri ktorej sa pracuje s celou triedou.

Štandardy pre ročníky

Predmet je spracovaný v rozsahu stanovenom iŠVP, bez ďalších úprav. Štandardy predmetu sú zverejnené na adrese www.statpedu.sk alebo www.minedu.sk v sekcii iŠVP.

Výtvarné vyjadrovacie prostriedky

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

	(vymiešané) tóny, teplé a studené farby
--	---

Rozvoj fantázie a synestetické podnety

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<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 	fantazijné kreslenie fantazijné maľovanie fantazijné modelovanie tvar a hmat (napr. ohmatávanie tvarov predmetov skrytých pod dekou, alebo kreslenie so zaviazanými očami ...) povrch predmetu

Podnety moderného výtvarného umenia

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<ul style="list-style-type: none"> ✓ použiť rôzne kresliarske (maliarske) nástroje, materiály, gestá ✓ vyjadriť výtvarné stopy (nástroja, prostredníctvom hravej akcie, ✓ vytvoriť objekt zo zvolených materiálov, 	fŕkanie, liatie, odtlačanie, kvapkanie, roztieranie, rozfúkavanie... farebnej hmoty stopa kresliaceho (maliarskeho) nástroja (využitie vlastností rôznych nástrojov) stopa gesta (rôzne druhy stôp/čiar/ťahov) odpadový materiál objekt, ukážky: akčná maľba

Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia

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

Škola v galérii

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<ul style="list-style-type: none"> ✓ 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

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<ul style="list-style-type: none"> ✓ 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

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

Podnety videa a filmu

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ porozprávať o akcii v ukážke filmu, ✓ výtvarne interpretovať vybranú akciu z filmovej ukážky,	krátka ukážka z vybraného filmu, (groteska) pohyblivý obraz – akcia vo filme (videu) výtvarné spracovanie akcie/pohybu

Podnety dizajnu a remesiel

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ nakresliť dizajn podľa svojej fantázie, ✓ porozprávať o nakreslenom,	nezvyčajný, fantastický nábytok, alebo nábytok s nezvyčajnými funkciami (napr. hojdanie, skákanie, kotúľanie, preklápanie, skladanie a rozkladanie – aplikované na typ stoličky, postele, skrine, lampy a pod.) alt. nezvyčajný odevný doplnok alt. fantastický stroj

Podnety poznávania sveta

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ výtvarne reagovať na písmená abecedy.	oživené písmená tvary písmen (tlačených, písaných, veľkých, malých) figuratívna kompozícia z tvarov písmen

Výtvarné vyjadrovacie prostriedky

Výkonový štandard	Obsahový štandard
Žiak na konci 2. ročníka základnej školy vie/dokáže: ✓ použiť rôzne kresliace nástroje, ✓ kresliť čiarami s rôznym charakterom,	lína (rôzne typy čiar) výrazový charakter línie (využitý pri tematickom kreslení) kresliace nástroje a pomôcky (voľnou rukou, pravítkom, kružidlom, náhodne) lokálny farebný tón (maľba,

<ul style="list-style-type: none"> ✓ vyjadriť základný farebný tón predmetu, ✓ vyjadriť približný obrysový tvar predmetu, ✓ usporiadať tvary symetricky alebo asymetricky, 	alt. kolorovaná kresba jednotlivých predmetov, farba podľa videnej skutočnosti) obrysový tvar predmetu symetria a asymetria jednoduchých tvarov (osová, stredová symetria)
---	--

Rozvoj fantázie a synestetické podnety

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ v kresbe vyjadriť rôzne hudobné rytmy,	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 ...) <i>pozn. možno nadviazať – spojiť s témou výtvarné vyjadrovacie prostriedky</i>

Podnety moderného výtvarného umenia

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

Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ vytvoriť vlastnú verziu obrázkového písma,	umenie Egypta (pyramídy, hieroglyfy ...) rôzne typy písma – história vývoja písma (obrázkové – hláskové) výtvarná interpretácia obrázkového písma, význam a obraz

Škola v galérii

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ 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

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<ul style="list-style-type: none"> ✓ skonštruovať architektonický tvar (prvok) zo stavebnice, 	<p>architektonické prvky (oblúk, preklad, stena, strop, brána, schody ...)</p> <p>architektúra ako skladačka (skladanie – stavba z kociek, lega, škatuliek, kartónu ...)</p> <p>spájanie (alt.: zárezmi, spinkami, lepiacou páskou, lepidlom, viazaním ...)</p> <p>alt. modelovanie architektonického prvku z modelovacej hmoty</p>

Podnety fotografie

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<ul style="list-style-type: none"> ✓ zostaviť koláž z častí rôznych fotografií, 	<p>rôzne žánre fotografie (z časopisov) – portrét, krajina, architektúra, mikro/makrofotografia, reportáž ...</p> <p>koláž, montáž strihanie a spájanie častí fotografií do nových kompozičných súvislostí kompozícia z rôznych žánrov a rôzneho tvaroslovía</p>

Podnety videa a filmu

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<ul style="list-style-type: none"> ✓ výtvorne interpretovať filmovú postavu v novej dramatickej situácii podľa vlastnej fantázie, ✓ navrhnuť kostým pre filmovú postavu, 	<p>filmová postava v kreslenom, animovanom alebo hranom filme filmový kostým, výzor postavy filmová postava v dramatickej akcii</p>

Elektronické médiá

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<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, 	<p>používanie klávesnice, vyhľadávanie písmen, malé a veľké písmená, čísla, používanie klávesu Shift, písanie diakritiky, zmena písma a rezu písma, zmena veľkosti písma, krátke texty</p>

Podnety dizajnu a remesiel

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<ul style="list-style-type: none"> ✓ navrhnuť hračku podľa vlastnej fantázie, ✓ vytvoriť jednoduchú pokrývku hlavy podľa 	<p>hračky rôzneho druhu chlapčenské a dievčenské hračky</p>

vlastnej fantázie,	mechanické a statické hračky (funkcie, materiál, farby, tvary ...) klobučnicke remeslo pokrývky hlavy – klobúky, čiapky, šatky, kukly, kapucne, koruny
--------------------	---

Podnety poznávania sveta

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

Výtvarné vyjadrovacie prostriedky

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<p>Žiak na konci 3. ročníka základnej školy 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), 	<p>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</p>

Rozvoj fantázie a synestetické podnety

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

Podnety moderného výtvarného umenia

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<ul style="list-style-type: none"> ✓ vytvoriť tvar paketážou, ✓ opísať vybrané dielo z umenia paketáže, 	<p>ukážky: umenie paketáže (obalovanie tvaru), presáže (stláčanie a lisovanie tvarov) a akumulácie (hromadenie tvarov) baliace materiály; balenie, lepenie, viazanie skrytý tvar</p>

Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia

Výkonový štandard	Obsahový štandard

✓ výtvarne interpretovať artefakt antického umenia,	antické umenie (sochárstvo, architektúra, keramika, odev, predmety) príbehy na keramických vázach, mýty
---	---

Škola v galérii

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

Podnety architektúry

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

Podnety fotografie

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ doplniť chýbajúce časti fotografie kresbou (alt. maľbou, reliéfom, kolážou ...),	maľba (kresba) zasahujúca do fotografických kompozícií (z časopisov) rekonštrukcia neúplného obrazu námet fotografie

Podnety videa a filmu

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ nakresliť prostredie pre vybrané scény z filmu,	filmový priestor – priestor v ktorom sa odohráva filmový príbeh filmová scénografia, kulisy scénografia

Elektronické médiá

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ vytvoriť obrázky z písmen nezávisle na	typy písma, veľkosti písma, farby písma,

riadku v grafickom programe, ✓ nakresliť tematický obrázok pomocou nástrojov grafického programu,	porovnanie rovnakých písmen v rôznych fontoch, rotácia písmen, zrkadlenie písmen, montáž rôznych typov písien, obrázkov 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 <i>pozn. možno nadviazať – spojiť s témou predmetu informatika</i>
--	--

Podnety dizajnu a remesiel

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ navrhnuť vlastný erb (alt. vlajku, logo) podľa vlastnej fantázie, ✓ vytvoriť jednoduchú bábkú,	vybrané znaky a ich význam (erb, vlajka, logo ...) symboly na erboch, vlajkách, logách alternatívne: bábkarstvo, alt. tieňové divadlo bábkú (prstové, marionety, jawajky ...) konštrukcia jednoduchej bábkú charakter (výraz) postavy bábkú

Podnety poznávania sveta

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

Výtvarné vyjadrovacie prostriedky

Výkonový štandard	Obsahový štandard
Žiak na konci 4. ročníka základnej školy vie/dokáže: ✓ vytvoriť obraz s použitím bodov, ✓ použiť v maľbe farebné kontrasty,	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)

Rozvoj fantázie a synestetické podnety

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ variovať grafické stereotypy, ✓ namaľovať farebnú stupnicu tónov,	možnosti zobrazovania zvoleného motívu (napr. strom, figúra)

	<p>zvieratka, domček, kvetina ...)</p> <p>odklon od schematickeho zobrazovania, inovacia, fantazia</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) farebné tóny, farebné stupnice</p>
--	---

Podnety moderného výtvarného umenia

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

Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<ul style="list-style-type: none"> ✓ výtvarne interpretovať artefakt umenia vybranej kultúry, 	<p>ukážky: umenie iných kultúr (napr. Indiánov, Číny, Japonska ...) typické artefakty vybranej kultúry odlišnosti a podobnosti s našou kultúrou</p>

Škola v galérii

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<ul style="list-style-type: none"> ✓ zahrať scénu (príbeh) videnú na obraze, ✓ vytvoriť rekvizity k scéne z obrazu, ✓ povedať svoju interpretáciu videného obrazu, 	<p>tradičné žánre obrazov (portrét, zátišie, krajinomaľba, scéna zo života ...)</p> <p>žánrový obraz (scéna zo života) v múzeu/galérii (alt. virtuálnej galérii)</p> <p>zobrazenie postáv, deja, prostredia svet v období, ktoré obraz zobrazuje</p> <p>móda v období, ktoré obraz zobrazuje</p> <p>dramatizácia výtvarného diela, príbeh</p>

Podnety architektúry

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<ul style="list-style-type: none"> ✓ navrhnuť antropomorfnu (alt. 	<p>architektúra vychádzajúca z ľudských,</p>

zoo/fytomorfnu) architektúru podľa vlastnej fantázie, ✓ rozlíšiť prírodné a geometrické tvary,	živočíšnych alebo rastlinných tvarov postava ako budova – budova ako postava organické a geometrické tvary
---	--

Podnety fotografie

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ spojiť časti fotografie do novej kompozície,	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

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ vytvoriť kulisu, ✓ navrhnuť vymysleného tvora,	filmové triky kulisy vytvárajúce ilúziu nejestvujúce (rozprávkové, fantastické, sci-fi) tvory vo filmoch ukážky: animovaný a hraný film – animácie v hranom filme

Elektronické médiá

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ nakresliť lineárnu kresbu počítačovým nástrojom, ✓ namaľovať jednoduchý motív počítačovým nástrojom, ✓ použiť nástroj osová súmernosť v kompozícii, ✓ uložiť kresbu/malbu ako novú pečiatku,	pokročilé digitálne kresliace nástroje – vyplnený mnohoúhelník, vyplnená krivka, vyplnený pravidelný mnohoúhelník, 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>

Podnety dizajnu a remesiel

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ nakresliť vymyslený dizajn predmetu inšpirovaný organickými tvarmi, ✓ vytvoriť jednoduchú kresbu (alt. objekt, šperk) z mäkkého drôtu,	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...)
--	---

Podnety poznávania sveta

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ 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

Hodnotenie predmetu

V rámci koncepcii vyučovania výtvarnej výchovy na ZŠ, zavádzame v rámci obsahovej prestavby školstva spôsob hodnotenia a klasifikácie žiaka známkami. V súvislostiach civilizácie, v ktorej žijeme, hrá hodnotenie dôležitú úlohu. Predstavuje spätnú väzbu prostredia, ktorá symbolizuje jeho názor na kvalitu a význam hodnoteného faktu. Týmto aktom zároveň zaraďuje hodnotený fakt medzi veličiny, ktoré stojí za to hodnotiť, ktoré sú pre dané prostredie (spoločnosť) hodnotou. Myšlienka nehodnotiť výchovy vychádzala – podľa nášho názoru – z mylnej predstavy, ktorá redukovala hodnotenie na kvantitatívne meranie výkonu. To, samozrejme, nie je možné uplatniť na etické postoje, oblasť názorov o svete, tvorivosť ani estetické posudzovanie. Oblasť prežívania, interpretácie sveta a umeleckého vyjadrovania predstavuje hodnoty, ktoré sú v takej miere viazané na individuálne vlastnosti a podmienky jednotlivca, že možnosť ich kvantifikácie a objektivizácie je obmedzená. Napriek tomu, citlivé rozlíšenie, pomenovanie a uznanie týchto hodnôt je pre ich nositeľa a jeho osobnostný vývoj veľmi dôležité. Proces hodnotenia je podstatnou súčasťou výchovy aj vzdelávania. Nehodnotenie predmetu, resp. uvedenie vo vysvedčení slovom absolvoval, znamená vzdať sa dôležitého výchovného aspektu vzdelávania. Nehodnotenie predmetu môže tiež znamenať v očiach žiaka i verejnosti, že ide o predmet, v ktorom nedochádza k budovaniu zásadných osobnostných hodnôt, predmet doplnkový, ktorý len dopĺňa dôležité formálne predmety. Hodnotenie každého predmetu je špecifické, pretože musí zohľadniť špecifický prínos predmetu k vzdelanostnému rastu a osobnostnej formácii žiaka. Špecifikom výchovy prostredníctvom výtvarných činností a výtvarného vyjadrovania je, že sa v rámci jej procesu očakáva vlastný prístup žiaka k aplikácii techník, nástrojových a koordinačných zručností, ale najmä v oblasti vytvárania svojich osobných symbolických reprezentácií skutočnosti (obrazov, objektov, priestorových riešení, akčných a procesuálnych vyjadrení svojej fantázie, predstáv a reality vonkajšieho sveta). Výtvarná výchova na ZŠ je predmet, ktorý sa nenapĺňa realizáciou požadovaného programu (edukačnej úlohy), ale v ktorých je tento program len východiskom k samostatnému (tvorivému) výtvarnému vyjadrovaniu sa žiaka. Ináč by nespĺňali svoje ťažiskové poslanie: formovať mentálne štruktúry žiaka v smere aktívnej otvorenosti voči interpretáciám a vyjadrovaniu sveta a seba, orientovať žiaka k tvorivému prístupu – či v rámci sebavyjadrovania, alebo riešenia zadaných úloh. Hodnotenie má v prvom rade funkciu pozitívne motivovať žiaka a usmerniť jeho osobnostný vývoj. Tu musí učiteľ brať ohľad na jeho schopnosti, nadanie, ambície a vkus. Pri hodnotení

žiaka má prednosť porovnávanie jeho výkonu s jeho predchádzajúcimi výkonmi a s nastavenými kritériami pre porovnávanie s výkonmi iných žiakov. Až v druhom rade je teda hodnotenie porovnaním v rámci skupiny žiakov (triedy). Toto porovnanie má mať najmä výchovný charakter. Pri zohľadnení osobitosti každého žiaka poskytuje obraz o rozvrstvení škály kvality prístupu, výkonu, poznania, schopnosti zaujať stanovisko a výsledku činnosti v porovnaní medzi jednotlivými žiakmi. Nehodnotíme teda len (alebo v prvom rade) výsledok činnosti (vytvorený artefakt), ale celý proces a prístup žiaka v rámci tohto procesu.

Postupujeme podľa Metodického pokynu č. 22/2011 na hodnotenie žiakov ZŠ a vnútornej smernice na hodnotenie a klasifikáciu žiakov. Hodnotená je úroveň kľúčových kompetencií.

Hodnotenie: klasifikácia – známku (stupňami na 5 bodovej stupnici)

Formy hodnotenia

Ťažiskovou formou hodnotenia je osobný rozhovor so žiakom, v ktorom učiteľ žiakovi poskytne citlivú, veku primeranú, analyticky podloženú spätnú väzbu o rôznych aspektoch jeho činnosti (viď kritériá hodnotenia). Vo vzájomnej komunikácii má žiak možnosť klásť otázky alebo zdôvodniť svoj prístup. Túto formu odporúčame príležitostne kombinovať aj so sebahodnotením žiaka. Nevyhnutnou formou hodnotenia je aj škálovanie formou známok, porovnateľné so známokovaním, aké sa používa v iných predmetoch vyučovaných na škole. Školy najmä v prvom ročníku primárneho vzdelávania používajú rôzne formy hodnotenia. Odporúčame hodnotenie výtvarnej výchovy na ZŠ primerane zosúladiť so spôsobom hodnotenia ostatných predmetov. Hodnotíme škálou od 1 do 5, pokiaľ škola nepoužíva na hodnotenie iný systém (slovné hodnotenie a pod.). Nie je nutné známkovať každú prácu a každý výkon žiaka. Je na voľbe učiteľa, ktoré úlohy bude hodnotiť, aby poskytli žiakovi i prostrediu dostatočný obraz o jeho kvalitách a vývoji. Odporúčame však, aby žiak bol hodnotený z úloh v rámci rozličných metodických radov, aby bola vyváženosť výkonu žiaka, nakoľko môžu byť rozdiely vzhľadom na rôznorodosť záujmov a schopností žiakov.

Kritériá hodnotenia

Učiteľ má brať ohľad na to, že výtvarný prejav súvisí s fantáziou, seba projekciou, záujmami a intímnym svetom žiaka a že toto hľadisko sa bude prejavovať aj v jeho riešení výtvarných úloh iniciovaných učiteľom. Preto sa pri hodnotení musí vyvarovať paušálnych súdov a šablónovitých kritérií, ktoré by sa mohli necitlivo dotknúť osobnostného zamerania žiaka. Uprednostňujeme osobný, diferencovaný prístup. Predložené kritériá sú orientačné, učiteľovi poskytujú štruktúru analýzy jednotlivých hľadísk uplatniteľných na činnosť žiaka v rámci výtvarnej výchovy. Výsledok výtvarných činností (artefakt) nie je jediným predmetom hodnotenia, ale učiteľ zvažuje všetky nižšie vymenované kritériá. Výsledok výtvarnej činnosti je síce dôležitý, u žiaka naň vzniká obyčajne citová väzba – spokojnosť dieťaťa s vlastným výkonom, čo ho následne motivuje pre ďalšiu výtvarnú prácu a udržiava jeho záujem o seba vyjadrovanie. Je teda potrebné, aby učiteľ k nemu zaujímal stanovisko. Okrem neho treba hodnotiť, a niekedy aj uprednostniť, proces výtvarných činností, pretože práve v rámci tohto procesu dochádza k formácii osobnosti žiaka a k získavaniu kompetencií – k napĺňaniu cieľov výtvarnej výchovy.

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

Učiteľ u žiaka hodnotí, primerane veku:

a) priebeh vytvárania postojov:

- prístup k činnostiam z hľadiska tvorivosti, t. j. uplatnenie vlastných inovatívnych nápadov a vlastného zamerania pri realizácii edukačnej úlohy,
 - otvorenosť voči experimentovaniu, skúšanie iných, svojských riešení,
 - cieľavedomosť riešení,
 - záujem o činnosti v rámci edukačných úloh a prípravy pomôcok,
 - schopnosť spolupracovať,
 - schopnosť zaujímať stanoviská k výsledkom svojej práce a práce spolužiakov;
- b) priebeh získavania zručností a spôsobilostí:
- technické zručnosti (ovládanie požadovaných nástrojov, materiálov a technických operácií s nimi),
 - formálne zručnosti (vyjadrovanie sa prostredníctvom výtvarného jazyka),
 - mentálne spôsobilosti na úrovni rozvoja vnímania a prežívania,
 - mentálne spôsobilosti na úrovni rozvoja predstavivosti a fantázie,
 - mentálne spôsobilosti na úrovni myslenia (vlastné témy, koncepcie, návrhy; schopnosť analyzovať a syntetizovať, pomenovať procesy, interpretovať zážitky);
- c) priebeh získavania vedomostí:
- 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;
- d) schopnosť realizácie výsledného artefaktu.

Orientačný opis naplnenia kritérií vo vzťahu ku škále hodnotenia výtvarnej výchovy:

Výborný - 1

žiak spĺňa kritériá (a – d) na vynikajúcej úrovni:

- žiak je iniciatívny a tvorivý vo výtvarnom vyjadrovaní, uplatňuje vlastné nápady, je otvorený voči novým podnetom a experimentovaniu,
- žiak dokáže vyjadriť veku primerané postoje (vkus, názor, spolupráca, individualita) v oblasti vizuálnej kultúry,
- žiak ovláda zručnosti (technické, nástrojové, materiálové) podľa požiadaviek ročníkových kompetencií na vynikajúcej úrovni,
- žiak preukazuje veku primerané mentálne spôsobilosti – na úrovni vnímania, prežívania, fantázie a predstavivosti, vytvárania vlastných koncepcií,
- žiak dokáže veku primerane pomenúvať a interpretovať svoje zážitky, činnosti a ich výsledky,
- žiak preukazuje vedomosti z oblasti vizuálnej kultúry 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),
- žiak dokáže rešpektovať vlastný tvorivý výsledok a je tolerantný voči tvorivým prejavom, názorom a vkusu iných,
- žiak zrealizoval artefakt primerane svojmu veku a schopnostiam. proporcie medzi jednotlivými kritériami zvažuje učiteľ podľa individuálnych daností žiaka

Chválitebný - 2

- žiak v podstate spĺňa kritériá 1. stupňa hodnotenia ale je menej samostatný, iniciatívny a tvorivý

Dobry - 3

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

Dostatočný - 4

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

Nedostatočný - 5

-žiak nespĺňa kritériá, nemá záujem o výtvarné aktivity, neguje vyučovací proces, neodporúča používať stupeň nedostatočný v celkovom hodnotení žiaka; v čiastkovom hodnotení len vo výnimočných prípadoch (napr. zámerné negovanie vyučovacieho procesu)

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

Medzipredmetové vzťahy a prierezové témy

Požadovaný výstup žiakov z výtvarnej výchovy je zameraný na rozvíjanie **vizuálnu kultúru na úrovni poznania a vyjadrovania** v oblastiach, ktoré sú zároveň prepojené s inými vyučovacími predmetmi:

Slovenský jazyk a literatúra	Rozvoj predstavivosti a fantázie Rozvoj pozorovacích schopností Rozvoj vlastných myšlienkových konceptov Výtvarná interpretácia obrázkového písma Zahrať scénu (príbeh), vytvoriť rekvizity	Podnety poznávania sveta - výtvarne reagovať na písmeňá abecedy Podnety dizajnu a remesiel - rozprávanie o nakreslenom Podnety videa a filmu -rozprávanie o akcii v uvedenej ukážke filmu Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia - vlastná verzia písma Škola v galérii - dramatizácia príbehu
Prírodoveda Vlastiveda	Reakcia na prostredie, prírodné javy, históriu	Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia - predstava pravekého umenia, hra na pravekého umelca Podnety poznávania sveta - prírodniny a prírodné materiály, zmeny látok - topenie, tuhnutie, horenie tečenie... Vlastiveda - mapa, prvky a symboly mapy

Informatika	Gramotnosť v oblasti práce s digitálnymi technológiami	Elektronické médiá - napísať písmená a čísla v textovom programe, zmeniť písmo, veľkosť, tvar, písanie diakritiky, vytvoriť obrázok z písmen, pokročilé digitálne nástroje...
Pracovné vyučovanie	Zručnosti v ovládaní nástrojov a spracovaní materiálov	Výtvarné vyjadrovacie prostriedky - škvrna, tvar, obrys, línia, farba, tón, symetria, asymetria, plošné tvary a telesá, bod, kontrast... Rozvoj fantázie a synestetické podnety - tvar a hmat, vône a pachy, asociácie farby, tvaru, výraz spracovávaného motívu
Hudobná výchova	Tvorivé reagovanie na zvukové podnety	Rozvoj fantázie a synestetické podnety -vyjadriť rytmy v kresbe, maľbe, rytmy v prírode, kresba námetu podľa fantázie, hudba ako obraz tónov, farebná stupnica tónov
Matematika	Porovnávanie, mierka, počet... Geometria - tvar	Výtvarné vyjadrovacie prostriedky - tvar, obrys, symetria, asymetria jednoduchých tvarov, plošné geometrické tvary a stereometrické telesá, spájanie geometrických tvarov do kompozície podľa predstavy, bod, vlastnosti bodov, textúra bodov Podnety architektúry - skonštruovať architektonický tvar(prvok) zo stavebnice, výraz architektúry podľa slohu...organické a geometrické tvary

Prierezové témy môžeme realizovať rôznymi formami ako:

- integrovanú súčasť vzdelávacieho obsahu nášho predmetu,
- formou projektu, ktorý je pridelený k téme.

Prierezová téma	Tematický celok - témy
Osobnostný a sociálny rozvoj	Výtvarné vyjadrovacie prostriedky - škvrna, tvar, obrys, línia, tón, farba, farebné kontrasty, bod Rozvoj fantázie a synestetické podnety - hudobné rytmy, fantazijné kreslenie, maľovanie a modelovanie, porovnávanie pocitov, ich výtvarná interpretácia, výraz , psychická vlastnosť, odklon od schematickeho spracovania - inovácia, fantázia Škola v galérii -živá socha, rôzne výrazy tváre, príbehy osobností z obrazov, tradičné žánre obrazov-portrét, zátišie, krajinomaľba, scéna zo života...
Environmentálna výchova	Výtvarné vyjadrovacie prostriedky - škvrna, tvar, obrys Podnety poznania sveta – prírodniny, listy, kamene, kôra, plody, semená... Prírodné deje - zmeny látok(topenie, tuhnutie, horenie...) Podnety moderného výtvarného umenia - prírodná a mestská

	krajina, prírodné materiály, vytváranie obrazu v krajine, odpadový materiál, krajinomaľba - impresionizmus...
Výchova k manželstvu a rodičovstvu	Rozvoj fantázie a synestetické podnety - fantazijné kreslenie, maľovanie a modelovanie - moja rodina, výraz psychická vlastnosť - veselý, smutný, unudený, lenivý...pomenovanie pocitov, ich výtvarná interpretácia...
Mediálna výchova	Elektronické médiá - napísať malé, veľké písmená a čísla v textovom programe, zmeniť písmo, veľkosť, tvar, písanie diakritiky, vytvoriť obrázky z písmen, pokročilé digitálne nástroje Podnety architektúry - architektúra podľa vlastnej fantázie... Podnety dizajnu a remesiel - hračka podľa vlastnej fantázie, fantastický stroj...
Multikultúrna výchova	Podnety moderného výtvarného umenia - surealizmus, fľkanie, liatie, otláčanie. stopa, druhy stôp, odpadový materiál, objekt zo zvolených materiálov...
Ochrana života a zdravia	Rozvoj fantázie a synestetické podnety - tvar a hmat, povrch predmetu, možnosti zobrazovania zvoleného motívu - inovácia, fantázia ...vône a pachy, príjemné, nepríjemné, porovnávanie pocitov, ich výtvarná interpretácia...
Regionálna výchova a tradičná ľudová kultúra	Podnety dizajnu a remesiel -hračky, pokrývky hlavy podľa vlastnej fantázie, nezvyčajný nábytok, stroj, odevný doplnok , vlastný erb, vlajka, logo... ľudové remeslo drotárstvo, bábkarstvo, klobučníctvo
Dopravná výchova - výchova k bezpečnosti v cestnej premávke	Podnety videa a filmu - pohyblivý obraz, výtvarné spracovanie akcie/pohybu, podnety dizajnu a remesiel - nejestvujúce sci -fi dopravné prostriedky, stroje, učebné pomôcky...

Finančná gramotnosť - téma	Téma z výtvarnej výchovy	Výkonový štandard
Zabezpečenie peňazí pre uspokojovanie životných potrieb — príjem a práca	Čo a ako sa deje v našom okolí – naša obec	Vedieť pomenovať osobné a rodinné potreby
Človek vo sfére peňazí	Čo a ako sa deje v našom okolí – ľudia v obci	Zhodnotiť svoje vlastné skúsenosti s prácami v domácnosti. Príklady z okolia – bohatý alebo chudobný