

UČEBNÉ OSNOVY

<i>Názov predmetu</i>	Výtvarná výchova
<i>Vzdelávacia oblasť</i>	Umenie a kultúra
<i>Ročník</i>	1. – 4.roč.
<i>Názov ŠVP</i>	Štátny vzdelávací program 1. stupňa základnej školy v Slovenskej republike
<i>Názov ŠkVP</i>	Škola pre každého, škola pre všetkých
<i>Stupeň vzdelania</i>	ISCED 1
<i>Forma štúdia</i>	denná
<i>Vyučovacia jazyk</i>	slovenský

Rozsah vyučovania predmetu					
Ročník		1.	2.	3.	4.
Hodinová dotácia	týždenne	2	2	1	1
	ročne	66	66	33	33

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 vyučovacimi 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 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. Vzdelávací štandard predmetu

1. Obsah predmetu 1. ročníka

Časový rozsah výučby: 2 hodiny týždenne - 66 hodín ročne

Výtvarné vyjadrovacie prostriedky	
1. Obsahový štandard	2. Výkonový štandard
<ul style="list-style-type: none"> • 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 • škvrnny, 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 	<ul style="list-style-type: none"> • tvoriť škvrnny, • rozlíšiť v škvrne 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,
Rozvoj fantázie a synestetické podnety	
<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 zobraziť svoje predstavy a fantáziu na zadanú tému, • nakresliť predmety na základe hmatového vnemu, • pomenovať charakter rôznych povrchov podľa hmatového vnemu,
Podnety moderného výtvarného umenia	
<ul style="list-style-type: none"> • fľkanie, liatie, odtlačanie, kvapkanie, roztieranie, rozfúkavanie...farebnej hmoty 	<ul style="list-style-type: none"> • použiť rôzne kresliarske (maliarske) nástroje,

<ul style="list-style-type: none"> • stopa kresliaceho (maliarskeho) nástroja (využitie vlastností rôznych nástrojov) • stopa gesta (rôzne druhy stôp/čiar/ťahov) • odpadový materiál • objekt • ukážky: akčná maľba 	<ul style="list-style-type: none"> • vyjadriť výtvarné stopy (nástroja, materiálu, gesta) • prostredníctvom hravej akcie, vytvoriť objekt zo zvolených materiálov,,
Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia	
<ul style="list-style-type: none"> • praveké jaskynné maľby (motívy) • materiál, nástroje, podklad v tvorbe pravekých ľudí • hra na pravekého umelca - tvorba artefaktu limitovaného motívom a technikou 	<ul style="list-style-type: none"> • namaľovať svoju predstavu inšpirovanú pravekým umením,,
Škola v galérii	
<ul style="list-style-type: none"> • 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 ...) 	<ul style="list-style-type: none"> • výtvarne vyjadriť rôzne výrazy tváre,
Podnety architektúry	
<ul style="list-style-type: none"> • rozprávková architektúra (maľba, kresba, modelovanie, objekt – skladanie, lepenie, strihanie...) • fantastické motívy v architektúre • architektúra v rozprávkach (animácie, ilustrácie, filmy) 	<ul style="list-style-type: none"> • zobraziť architektúru podľa vlastnej fantázie, • porozprávať o zobrazenej architektúre,
Podnety fotografie	
<ul style="list-style-type: none"> • fotografia (napríklad z časopisu) • zásah do kompozície fotografie, jej doplnenie, prekreslenie, • premaľovanie • kolorovanie, dokomponovanie 	<ul style="list-style-type: none"> • doplniť fotografický podklad podľa vlastnej fantázie,
Podnety videa a filmu	
<ul style="list-style-type: none"> • krátka ukážka z vybraného filmu, (groteska) • pohyblivý obraz – akcia vo filme (videu) • výtvarné spracovanie akcie/pohybu 	<ul style="list-style-type: none"> • porozprávať o akcii v uvedenej ukážke filmu, • výtvarne interpretovať vybranú akciu z filmovej ukážky,
Podnety dizajnu a remesiel	
<ul style="list-style-type: none"> • nezvyčajný, fantastický nábytok, alebo nábytok s nezvyčajnými funkciami (napr. hojďanie, skákanie, kotúľanie, preklápanie, skladanie a rozkladanie – aplikované na typ stoličky, postele, skrine, lampy a pod.), • alt. nezvyčajný odevný doplnok alt. fantastický stroj, 	<ul style="list-style-type: none"> • nakresliť dizajn podľa svojej fantázie, • porozprávať o nakreslenom,

Podnety poznávania sveta	
<ul style="list-style-type: none"> oživené písmená, tvary písmen (tlačených, písaných, veľkých, malých), figuratívna kompozícia z tvarov písmen. 	<ul style="list-style-type: none"> výtvarne reagovať na písmená abecedy.

2. Obsah predmetu 2. ročníka

Časový rozsah výučby: 2 hodiny týždenne - 66 hodín ročne

Výtvarné vyjadrovacie prostriedky	
1. Obsahový štandard	2. Výkonový štandard
<ul style="list-style-type: none"> lína (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) 	<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	
<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 ...) <i>pozn. možno nadviazať – spojiť s témou výtvarné vyjadrovacie prostriedky</i> 	<ul style="list-style-type: none"> v kresbe vyjadriť rôzne hudobné rytmy,
Podnety moderného výtvarného umenia	
<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, 	<ul style="list-style-type: none"> vytvoriť vlastnú verziu obrázkového písma,

význam a obraz	
Škola v galérii	
<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, • performancia) alebo v inej technike (napr. modelovanie z plastelíny...) 	<ul style="list-style-type: none"> • napodobniť sochy postojom, výrazom alebo performanciou (akciou)
Podnety architektúry	
<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 	<ul style="list-style-type: none"> • skonštruovať architektonický tvar (prvok) zo stavebnice,
Podnety fotografie	
<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 	<ul style="list-style-type: none"> • zostaviť koláž z častí rôznych fotografií,
Podnety videa a filmu	
<ul style="list-style-type: none"> • filmová postava v kreslenom, animovanom alebo hranom filme, • filmový kostým, vzhľad postavy, • filmová postava v dramatickej akcii, 	<ul style="list-style-type: none"> • výtvarne interpretovať filmovú postavu v novej dramatickej situácii podľa vlastnej fantázie, • navrhnuť kostým pre filmovú postavu,
Elektronické médiá	
<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	
<ul style="list-style-type: none"> • hračky rôzneho druhu • chlapčenské a dievčenské hračky • mechanické a statické hračky (funkcie, materiál, farby, tvary ...) • klobučnícke remeslo • pokrývky hlavy – klobúky, čiapky, šatky, 	<ul style="list-style-type: none"> • navrhnuť hračku podľa vlastnej fantázie, • vytvoriť jednoduchú pokrývku hlavy podľa vlastnej fantázie,

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

3. Obsah predmetu 3. ročníka

Časový rozsah výučby: 1 hodina týždenne - 33 hodín ročne

Výtvarné vyjadrovacie prostriedky	
1.Obsahový štandard	2.Výkonový štandard
<ul style="list-style-type: none"> • 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 	<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	
<ul style="list-style-type: none"> • vône a pachy, • 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	
<ul style="list-style-type: none"> • ukážky: umenie paketáže (obalovanie tvaru), presáže (stláčanie a lisovanie tvarov) a akumulácie (hromadenie tvarov), • baliace materiály: balenie, lepenie, viazanie, • skrytý tvar, 	<ul style="list-style-type: none"> • vytvoriť tvar paketážou, • opísať vybrané dielo z umenia paketáže,
Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia	
<ul style="list-style-type: none"> • antické umenie (sochárstvo, architektúra, keramika, odev, predmety), • príbehy na keramických vázach, mýty, 	<ul style="list-style-type: none"> • výtvarne interpretovať artefakt antického umenia,
Škola v galérii	
<ul style="list-style-type: none"> • predmoderné (historické) a moderné 	<ul style="list-style-type: none"> • výtvarne parafrázovať osobu (udalosť) na

<ul style="list-style-type: none"> obrazy, • zobrazenie svätcov (historických osobností)- charakteristické atribúty, • ikonografia najznámejších patrónov, osobností, • príbehy osobností z obrazov, 	základe videného výtvarného diela,
Podnety architektúry	
<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	
<ul style="list-style-type: none"> • maľba (kresba) zasahujúca do fotografických kompozícií (z časopisov), • rekonštrukcia neúplného obrazu • námet fotografie 	<ul style="list-style-type: none"> • doplniť chýbajúce časti fotografie kresbou (alt. maľbou, reliéfom, kolážou...),
Podnety videa a filmu	
<ul style="list-style-type: none"> • filmový priestor – priestor v ktorom sa odohráva filmový príbeh, • filmová scénografia, kulisy • scénografia, 	<ul style="list-style-type: none"> • nakresliť prostredie pre vybrané scény z filmu,
Elektronické médiá	
<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 písmen, obrázkov z písmen – lettrismus, vlastné písmená, • nástroje grafického programu – čiara, úsečka, vyplnený obdĺžnik alebo štvorec, paleta farieb, krok späť, guma, nastavenie veľkosti hrotu, paleta farieb, nástroj pečiatka, • <i>ponz. možno nadviazať- spojiť s témou predmetu informatika</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • vytvoriť obrázky z písmen nezávisle na riadku v grafickom programe, • nakresliť tematický obrázok pomocou nástrojov grafického programu,
Podnety dizajnu a remesiel	
<ul style="list-style-type: none"> • vybrané znaky a ich význam(erb, vlajka, logo...), • symboly na erboch, vlajkách, logách, 	<ul style="list-style-type: none"> • navrhnuť vlastný erb (alt. vlajku, logo) podľa vlastnej fantázie,

<ul style="list-style-type: none"> • alternatíve: bábkarstvo, alt. tieňové divadlo, • bábky (prstové, marionety, jawajky ...), • konštrukcia jednoduchej bábky, charakter (výraz) postavy bábky, 	<ul style="list-style-type: none"> • vytvoriť jednoduchú bábku,
Podnety poznávania sveta	
<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. Obsah predmetu 4. ročníka

Časový rozsah výučby: 1 hodina týždenne - 33 hodín ročne

Výtvarné vyjadrovacie prostriedky	
1.Obsahový štandard	2.Výkonový štandard
<ul style="list-style-type: none"> • bod, • vlastnosti bodov (veľkosť, vzťahy dvoch a viacerých bodov – príťažlivosť, 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), 	<ul style="list-style-type: none"> • vytvoriť obraz s použitím bodov, • použiť v maľbe farebné kontrasty,
Rozvoj fantázie a synestetické podnety	
<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, unudený, smiešny, lenivý...) – výraz spracovávaného motívu, • hudba ako obraz z tónov (hudobná interpretácia farebnej stupnice), • farebné tóny, farebné stupnice, 	<ul style="list-style-type: none"> • variovať grafické stereotypy, • namaľovať farebnú stupnicu tónov,
Podnety moderného výtvarného umenia	
<ul style="list-style-type: none"> • impresionizmus, • krajinomaľba – impresionizmus (napr. variácie krajiny v rôznych situáciách, 	<ul style="list-style-type: none"> • namaľovať obraz prostredníctvom bodov alebo škvŕn, • vyjadriť v maľbe zmenu atmosféry

<p>atmosférach) farebné škvrny v maľbe krajiny ukážky: porovnanie impresionistických a pointilistických krajinomalieb,</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>pozn.: možno nadviazať na výtvarné vyjadrovacie prostriedky – bod (pointilizmus),</i> 	(svetelnosti, počasia ...),
Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia	
<ul style="list-style-type: none"> • ukážky: umenie iných kultúr (napr. Indiánov, Číny, Japonska ...) • typické artefakty vybranej kultúry, • odlišnosti a podobnosti s našou kultúrou, 	<ul style="list-style-type: none"> • výtvarne interpretovať artefakt umenia vybranej kultúry,
Škola v galérii	
<ul style="list-style-type: none"> • tradičné žánre obrazov (portrét, zátišie, krajinomalba, scéna zo života ...), <ul style="list-style-type: none"> • 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, 	<ul style="list-style-type: none"> • zahrať scénu (príbeh) videnú na obraze, • vytvoriť rekvizity k scéne z obrazu, • povedať svoju interpretáciu videného obrazu,
Podnety architektúry	
<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"> • navrhnuť antropomorfnu (alt. zootomorfnu) architektúru podľa vlastnej fantázie, • rozlíšiť prírodné a geometrické tvary,
Podnety fotografie	
<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,
Podnety videa a filmu	
<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, • navrhnuť vymysleného tvora,
Elektronické médiá	
<ul style="list-style-type: none"> • pokročilé digitálne kresliace nástroje – vyplnený mnohoúholník, vyplnená krivka, vyplnený pravidelný mnohoúholník, 	<ul style="list-style-type: none"> • nakresliť lineárnu kresbu počítačovým nástrojom, • namaľovať jednoduchý motív

<ul style="list-style-type: none"> • 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> 	<p>počítačovým nástrojom,</p> <ul style="list-style-type: none"> • použiť nástroj osová súmernosť v kompozícii, • uložiť kresbu alebo maľbu ako novú pečiatku,
<p>Podnety dizajnu a remesiel</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...) <p><i>pozn.: možnosť nadviazať na podnety architektúry</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • 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</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.

5. Stratégia vyučovania:

Metodické východiská predmetu sú:

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.

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 polarizácie, 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.

5. Prierezové témy:

Osobnostný a sociálny rozvoj

Cieľom uplatňovania tejto prierezovej témy je prispieť k tomu, aby žiak:

- porozumel sebe a iným;
- optimálne usmerňoval vlastné správanie a prejavovanie emócií;
- uprednostňoval priateľské vzťahy v triede i mimo nej;
- osvojil si, využíval a ďalej rozvíjal zručnosti komunikácie a vzájomnej spolupráce;
- nadobudol základné prezentačné zručnosti osvojené na základe postupného spoznania svojich predpokladov a uplatňoval ich pri prezentácii seba a svojej práce;
- získal a uplatňoval základné sociálne zručnosti pre optimálne riešenie rôznych situácií;
- rešpektoval rôzne typy ľudí, ich názory a prístupy k riešeniu problémov;

Výchova k manželstvu a rodičovstvu

Cieľom uplatňovania tejto prierezovej témy je prispieť k tomu, aby (si) žiak:

- získal základné predpoklady pre zodpovedné rozhodnutia v oblasti medziľudských vzťahov;
- uprednostňoval základné princípy zdravého životného štýlu a nerizikového správania vo svojom (každodennom) živote.

Environmentálna výchova

Cieľom uplatňovania tejto prierezovej témy je prispieť k tomu, aby (si) žiak:

- rozpoznal hlavné zmeny vo svojom okolí na základe pozorovania prírody;
- rozpoznal hlavné charakteristiky rôznych druhov životného prostredia;
- podieľal sa aktívne na zveľaďovaní životného prostredia školy a jej okolia;
- správal sa šetrne k prírodným zdrojom, uskromnil sa v spotrebe, ktorá zaťažuje životné prostredie.

Mediálna výchova

Cieľom uplatňovania tejto prierezovej témy je prispieť k tomu, aby (si) žiak:

- uvedomil význam a vplyv médií vo svojom živote a v spoločnosti;
- pochopil a rozlíšil pozitíva a negatíva využívania, vplyvu médií a ich produktov;
- osvojil zodpovedný prístup pri využívaní médií na komunikáciu a vytváranie vlastných mediálnych produktov;
- nadobudol základy zručností potrebných na využívanie médií.

Multikultúrna výchova

Cieľom uplatňovania tejto prierezovej témy je prispieť k tomu, aby žiak:

- rešpektoval prirodzenú rozmanitosť spoločnosti;
- akceptoval kultúrnu rozmanitosť ako spoločenskú realitu;
- uplatňoval svoje práva a rešpektoval práva iných ľudí.

Regionálna výchova a ľudová kultúra

Cieľom uplatňovania tejto prierezovej témy je prispieť k tomu, aby žiak:

- rozširoval a rozvíjal svoje znalosti o historických, kultúrnych a prírodných hodnotách svojho regiónu;
- vytváral si pozitívny vzťah k svojmu bydlisku, obci, regiónu a krajine;
- rozvíjal svoju národnú a kultúrnu identitu.

Dopravná výchova – výchova k bezpečnosti v cestnej premávke

Cieľom uplatňovania tejto prierezovej témy je prispieť k tomu, aby žiak:

- osvojil si zásady, nadobudol spôsobilosti a praktické zručnosti bezpečného pohybu v cestnej premávke (chôdza, jazda na bicykli...);

Ochrana života a zdravia

Cieľom uplatňovania tejto prierezovej témy je prispieť k tomu, aby žiak:

- rozpoznal nebezpečné situácie ohrozujúce život a zdravie;
- osvojil si praktické zručnosti v sebaochrane;
- pochopil dôležitosť poskytnutia pomoci iným v prípade ohrozenia zdravia a života;
- vedel vhodne zareagovať v prípade potreby poskytnutia prvej pomoci;
- osvojil si základné činnosti súvisiace s pohybom a pobytom v prírode;
- rozvíjal svoju telesnú zdatnosť a pohybovú výkonnosť v prírodných podmienkach.

6. Učebné zdroje:

Pre vyučovanie výtvarnej výchovy budeme používať učebnice schválené a odporúčané MŠ SR.

1. roč. – Ladislav Čarný: Výtvarná výchova pre 1. ročník ZŠ
2. roč. - Ladislav Čarný: Výtvarná výchova pre 2. ročník ZŠ
3. roč. – Ladislav Čarný: Výtvarná výchova pre 3. ročník ZŠ
4. roč. - Ladislav Čarný: Výtvarná výchova pre 4. ročník ZŠ

Pri vyučovaní budeme používať aj svojpomocne vytvorené prezentácie, motivačné pomôcky, rôzne vhodné publikácie a časopisy.

Materiálne učebné prostriedky: IKT, PC, dataprojektor

Ďalšie zdroje: internet

7. Hodnotenie predmetu:

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.

Forma hodnotenia

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.

Učiteľ má brať ohľad na to, že výtvarný prejav súvisí s fantáziou, sebaprojekciou, záujmami a intímnym svetom žiaka a že toto hľadisko sa bude prejavovať aj v jeho riešení výtvarných úloh iniciovaných učiteľom.

Uprednostňujeme osobný, diferencovaný prístup.

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 vizuální 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.

Žiak na hodinách výtvarnej výchovy **nie je hodnotený známkou**. Uvádza sa hodnotenie **»aktívne absolvoval, absolvoval, neabsolvoval:«**

- a) „aktívne absolvoval“, ak sa žiak na vyučovaní vyučovacieho predmetu aktívne zúčastňoval,
- b) „absolvoval“, ak sa žiak na vyučovaní vyučovacieho predmetu ospravedlnene nezúčastňoval alebo bol prítomný a zo závažných dôvodov nepracoval, alebo
- c) „neabsolvoval“, ak žiak na vyučovaní vyučovacieho predmetu nepracoval alebo sa neospravedlnene vyučovania nezúčastňoval.