**Základná škola, Jedľové Kostoľany 75**

**ŠKOLSKÝ VZDELÁVACÍ PROGRAM**

|  |  |
| --- | --- |
| **Vzdelávacia oblasť:** | **Umenie a kultúra** |
| **Názov predmetov:** | **Výtvarná výchova** |
| **Časový rozsah výučby:** | **1. roč. – 2 h / týždeň 66 h / rok****2. roč. – 2 h / týždeň 66 h / rok****3. roč. – 1 h / týždeň 33 h / rok****4. roč. – 1 h / týždeň 33 h / rok** |
| **Ročník:** | **prvý, druhý, tretí, štvrtý** |
| **Stupeň vzdelania:** | **ISCED 1** |
| **Dĺžka štúdia:** | **4 rokov** |
| **Forma štúdia:** | **denná** |
| **Vyučovací jazyk:** | **slovenský** |

**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 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.

**CIELE PREDMETU**

Hlavný cieľ predmetu je, aby si 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.

**HODNOTENIE PREDMETU**

Cieľom **hodnotenia vzdelávacích výsledkov žiakov v škole** je poskytnúť žiakovi a jeho rodičom spätnú väzbu o tom, ako žiak zvládol danú problematiku, v čom má nedostatky, kde má rezervy a aké sú jeho pokroky. Súčasťou hodnotenia je tiež povzbudenie do ďalšej práce, návod, ako postupovať pri odstraňovaní nedostatkov. Cieľom je zhodnotiť prepojenie vedomostí so zručnosťami a spôsobilosťami.

V rámci novej koncepcii vyučovania výtvarnej výchovy, ako aj predmetu výchova umením na ZŠ, zavádzame v rámci obsahovej prestavby školstva spôsob hodnotenia a klasifikácie žiaka známkami.

Pri hodnotení predmetu sa postupuje podľa Metodického pokynu č. 22/2011 na hodnotenie žiakov základnej školy.

**VZDELÁVACÍ ŠTANDARD**

**1. ročník**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tematický celok** | **Počet hodín** | **Obsahový štandard** | **Výkonový štandard** | **Prierezové témy** |
| **Výtvarné vyjadrovacie prostriedky** | **8** | * škvrna (vytvorená napr. odtláčaním 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 domaľovávanie škvrny, 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
 | * tvoriť škvrny,
* 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,
 | DOVENVOSR |
| **Rozvoj fantázie a synestetické podnety** | **8** | * fantazijné kreslenie
* fantazijné maľovanie
* fantazijné modelovanie
* tvar a hmat (napr. ohmatávanie tvarov predmetov skrytých pod dekou, alebo kreslenie so zaviazanými očami ...)
* povrch predmetu
 | * výtvarne zobraziť svoje predstavy a fantáziu na zadanú tému,
* nakresliť predmety na základe hmatového vnemu,
* pomenovať charakter rôznych povrchov podľa hmatového vnemu,
 | ENVOSR |
| **Podnety moderného výtvarného umenia** | **8** | * fŕkanie, liatie, odtláčanie, 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
 | * použiť rôzne kresliarske (maliarske) nástroje,
* vyjadriť výtvarné stopy (nástroja, materiálu, gesta) prostredníctvom hravej akcie,
* vytvoriť objekt zo zvolených materiálov,
 | OSROŽZ |
| **Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia** | **6** | * praveké jaskynné maľby (motívy)
* materiál, nástroje, podklad v tvorbe pravekých ľudí
* hra na pravekého umelca - tvorba artefaktu limitovaného motívom a technikou
 | * namaľovať svoju predstavu inšpirovanú pravekým umením,
 | TPPOSRMUV |
| **Škola v galérii** | **4** | * 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 ...)
 | * výtvarne vyjadriť rôzne výrazy tváre,
 | MRVDOV |
| **Podnety architektúry** | **8** | * rozprávková architektúra (maľba, kresba, modelovanie, objekt – skladanie, lepenie, strihanie...)
* fantastické motívy v architektúre
* architektúra v rozprávkach (animácie, ilustrácie, filmy)
 | * zobraziť architektúru podľa vlastnej fantázie,
* porozprávať o zobrazenej architektúre,
 | OSRRTK |
| **Podnety fotografie** | **4** | * fotografia (napríklad z časopisu)
* zásah do kompozície fotografie, jej doplnenie, prekreslenie, premaľovanie
* kolorovanie, dokomponovanie
 | * doplniť fotografický podklad podľa vlastnej fantázie,
 | FIGOSR |
| **Podnety videa a filmu** | **4** | * 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,
 | MRVOSR |
| **Podnety dizajnu a remesiel** | **8** | * 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
 | * nakresliť dizajn podľa svojej fantázie,
* porozprávať o nakreslenom,
 | OSRFIG |
| **Podnety poznávania sveta** | **8** | * oživené písmená
* tvary písmen (tlačených, písaných, veľkých, malých)
* figuratívna kompozícia z tvarov písmen
 | * výtvarne reagovať na písmená abecedy.
 | OSRENV |

**ZÁVER**

Učebné osnovy sú totožné so vzdelávacím štandardom IŠVP pre príslušný predmet.

**2. ročník**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tematický celok** | **Počet hodín** | **Obsahový štandard** | **Výkonový štandard** | **Prierezové témy** |
| **Výtvarné vyjadrovacie prostriedky** | **6** | * 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)
 | * použiť rôzne kresliace nástroje,
* kresliť čiarami s rôznym charakterom,
* vyjadriť základný farebný tón predmetu,
* vyjadriť približný obrysový tvar predmetu,
* usporiadať tvary symetricky alebo asymetricky,
 | OSROŽZ |
| **Rozvoj fantázie a synestetické podnety** | **6** | * 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 ...) pozn. možno nadviazať – spojiť s témou výtvarné vyjadrovacie prostriedky
 | * v kresbe vyjadriť rôzne hudobné rytmy,
 | ENVOSRRTK |
| **Podnety moderného výtvarného umenia** | **6** | * land art
* prírodná/mestská krajina
* prírodné materiály/umelé materiály
* surrealizmus
* fantastický portrét
* asambláž
* ukážky: umenie land artu
 | * vytvoriť objekt (výtvarnú realizáciu) v krajine,
* vytvoriť objekt (asambláž) zbieraním, ukladaním, vrstvením, lepením z rôznych prírodných materiálov podľa vlastnej fantázie
 | OSR ENVOŽZRTK |
| **Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia** | **6** | * umenie Egypta (pyramídy, hieroglyfy ...)
* rôzne typy písma – história vývoja písma (obrázkové – hláskové)
* výtvarná interpretácia obrázkového písma, význam a obraz
 | * vytvoriť vlastnú verziu obrázkového písma
 | MUVOSRTPP |
| **Škola v galérii** | **6** | * 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...)
 | * napodobniť sochy postojom, výrazom alebo performanciou (akciou)
 | DOVFIGOSR |
| **Podnety architektúry** | **6** | * 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,
 | DOVENVOŽZ |
| **Podnety fotografie** | **6** | * 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,
 | OSRFIGMRV |
| **Podnety videa a filmu** | **6** | * filmová postava v kreslenom, animovanom alebo hranom
* filme filmový kostým, výzor postavy
* filmová postava v dramatickej akcii
 | * výtvarne interpretovať filmovú postavu v novej dramatickej situácii podľa vlastnej fantázie,
* navrhnúť kostým pre filmovú postavu,
 | OSRMRVFIG |
| **Elektronické média** | **6** | * používanie klávesnice, vyhľadávanie písmen, malé a veľké písmená, čísla, používanie klávesu Shift, písanie diakritiky, zmena písma a rezu písma, zmena veľkosti písma, krátke texty
 | * 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
 | MRVOSR |
| **Podnety dizajnu a remesiel** | **6** | * hračky rôzneho druhu
* chlapčenské a dievčenské hračky
* mechanické a statické hračky (funkcie, materiál, farby, tvary .
* klobučnícke remeslo
* pokrývky hlavy – klobúky, čiapky, šatky, kukly, kapucne, koruny
 | * navrhnúť hračku podľa vlastnej fantázie,
* vytvoriť jednoduchú pokrývku hlavy podľa vlastnej fantázie
 | RTKOSROŽZ |
| **Podnety poznávania sveta** | **6** | * prírodoveda – prírodniny a prírodné materiály (listy, kôra, kamene, semená, plody ...)

pozn. možno nadviazať – spojiť s témou podnety výtvarného umenia – land-art | * vytvoriť objekt (alt. asambláž alebo obraz) z prírodnín nájdených v okolitej prírode,
* interpretovať prírodné tvary.
 | ENVOŽZTPP |

**ZÁVER**

Učebné osnovy sú totožné so vzdelávacím štandardom IŠVP pre príslušný predmet.

**3. ročník**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tematický celok** | **Počet hodín** | **Obsahový štandard** | **Výkonový štandard** | **Prierezové témy** |
| **Výtvarné vyjadrovacie prostriedky** | **4** | * farba – zosvetlovanie 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
 | * použiť v maľbe zosvetlenie a stmavenie farieb,
* vytvoriť figuratívnu kresbu z geometrických tvarov (alt. objekt zo stereometrických tvarov),
 | OSRDOV |
| **Rozvoj fantázie a synestetické podnety** | **2** | * vône a pachy
* príjemné a nepríjemné
* prírodné a umelé vône, parfumy
* asociácie farby, tvaru – vône, chute - porovnávanie pocitov, ich výtvarná interpretácia
 | * farbami a tvarmi vyjadriť svoje vnemy z rôznych vôní,
* pomenovať namaľované,
 | ENVOŽZ |
| **Podnety moderného výtvarného umenia** | **2** | * ukážky: umenie paketáže (obalovanie tvaru), presáže (stláčanie a lisovanie tvarov) a akumulácie (hromadenie tvarov)
* baliace materiály; balenie, lepenie, viazanie
* skrytý tvar
 | * vytvoriť tvar paketážou,
* opísať vybrané dielo z umenia paketáže,
 | OSRMRV |
| **Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia** | **3** | * antické umenie (sochárstvo, architektúra, keramika, odev, predmety)
* príbehy na keramických vázach, mýty
 | * výtvarne interpretovať artefakt antického umenia,
 | MUVOSR |
| **Škola v galérii** | **4** | * 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,
 | MUVOSR |
| **Podnety architektúry** | **3** | * 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
 | * popísať rôzne stavby (podľa zažitej skúsenosti alebo ukážok),
* výtvarne interpretovať vybrané architektúry s rôznym výrazom,
 | OSRDOVENVTPP |
| **Podnety fotografie** | **2** | * maľba (kresba) zasahujúca do fotografických kompozícií (z časopisov)
* rekonštrukcia neúplného obrazu
* námet fotografie
 | * doplniť chýbajúce časti fotografie kresbou (alt. maľbou, reliéfom, kolážou ...),
 | MRVOSR |
| **Podnety videa a filmu** | **2** | * filmový priestor – priestor v ktorom sa odohráva
* filmový príbeh filmová scénografia, kulisy - scénografia
 | * nakresliť prostredie pre vybrané scény z filmu,
 | MRVOSR |
| **Elektronické médiá** | **4** | * typy písma, veľkosti písma, farby písma, porovnanie rovnakých písmen v rôznych fontoch, rotácia písmen, zrkadlenie písmen, montáž rôznych typov písiem, obrázok z písmen – lettrizmus, vlastné písmená; nástroje grafického programu – čiara, úsečka, vyplnený obdĺžnik alebo štvorec, paleta farieb, krok späť, guma, nastavenie veľkosti hrotu, paleta farieb, nástroj pečiatka

*pozn. možno nadviazať – spojiť s témou predmetu informatika* | * vytvoriť obrázky z písmen nezávisle na riadku v grafickom programe,
* nakresliť tematický obrázok pomocou nástrojov grafického programu,
 | OSRRTK |
| **Podnety dizajnu a remesiel** | **5** | * vybrané znaky a ich význam (erb, vlajka, logo ...)
* symboly na erboch, vlajkách, logách
* alternatívne: bábkarstvo, alt. tieňové divadlo
* bábky (prstové, marionety, jawajky ...)
* konštrukcia jednoduchej bábky
* charakter (výraz) postavy bábky
 | * navrhnúť vlastný erb (alt. vlajku, logo) podľa vlastnej fantázie,
* vytvoriť jednoduchú bábku,
 | RTKFIGTPP |
| **Podnety poznávania** **sveta** | **2** | * prírodoveda – zmeny látok (mrznutie, topenie, tuhnutie, horenie, tečenie, vyparovanie, rast ...)
 | * výtvarne vyjadriť vybraný proces zmeny látky v prírode.
 | ENV |

**ZÁVER**

Učebné osnovy sú totožné so vzdelávacím štandardom IŠVP pre príslušný predmet.

**4. ročník**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tematický celok** | **Počet hodín** | **Obsahový štandard** | **Výkonový štandard** | **Prierezové témy** |
| **Výtvarné vyjadrovacie prostriedky** | **3** | * 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)
 | * vytvoriť obraz s použitím bodov,
* použiť v maľbe farebné kontrasty,
 | OSROŽZ |
| **Rozvoj fantázie a synestetické podnety** | **3** | * 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
 | * variovať grafické stereotypy,
* namaľovať farebnú stupnicu tónov,
 | ENVOSR |
| **Podnety moderného výtvarného umenia** | **3** | * impresionizmus
* krajinomaľba – impresionizmus (napr. variácie krajiny v rôznych situáciách, atmosférach) farebné škvrny v maľbe krajiny ukážky: porovnanie impresionistických a pointilistických krajinomalieb pozn.: možno nadviazať na výtvarné vyjadrovacie prostriedky – bod (pointilizmus)
 | * namaľovať obraz prostredníctvom bodov alebo škvŕn,
* vyjadriť v maľbe zmenu atmosféry (svetelnosti, počasia ...),
 | ENVOSR |
| **Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia** | **3** | * ukážky: umenie iných kultúr (napr. Indiánov, Číny, Japonska ...)
* typické artefakty vybranej kultúry
* odlišnosti a podobnosti s našou kultúrou
 | * výtvarne interpretovať artefakt umenia vybranej kultúry,
 | MRVMUVTPPOSR |
| **Škola v galérii** | **3** | * 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
* dramatizácia výtvarného diela, príbeh
 | * zahrať scénu (príbeh) videnú na obraze,
* vytvoriť rekvizity k scéne z obrazu,
* povedať svoju interpretáciu videného obrazu,
 | FIGOSRRTKTPP |
| **Podnety architektúry** | **3** | * architektúra vychádzajúca z ľudských, živočíšnych alebo rastlinných tvarov
* postava ako budova – budova ako postava
* organické a geometrické tvary
 | * navrhnúť antropomorfnu (alt. zoo/fytomorfnu) architektúru podľa vlastnej fantázie,
* rozlíšiť prírodné a geometrické tvary,
 | ENVOŽZOSRTPP |
| **Podnety fotografie** | **3** | * koláž alebo montáž z dvoch fotografií (reprodukcií)
* rytmické striedanie častí obrazu
* tvarové súvislosti častí obrazu a jeho celku - ukážky: roláž a fotomontáž v umení, autorské techniky
 | * spojiť časti fotografie do novej kompozície,
 | TPPMRVMUV |
| **Podnety videa a filmu** | **3** | * filmové triky
* kulisy vytvárajúce ilúziu nejestvujúce (rozprávkové, fantastické, sci-fi)
* tvory vo filmoch
* ukážky: animovaný a hraný film – animácie v hranom filme
 | * vytvoriť kulisu,
* navrhnúť vymysleného tvora,
 | FIGOSRTPP |
| **Elektronické médiá** | **3** | * pokročilé digitálne kresliace nástroje – vyplnený mnohouholník, vyplnená krivka, vyplnený pravidelný mnohouholník, nástroj osová súmernosť, pokročilé miešanie digitálnych farieb, vlastná farebná škála, farebné kontrasty, vzory z písmen, vytvorenie pečiatky pozn. možno nadviazať – spojiť s témou predmetu informatika
 | * nakresliť lineárnu kresbu počítačovým nástrojom,
* namaľovať jednoduchý motív počítačovým nástrojom,
* použiť nástroj osová súmernosť v kompozícii,
* uložiť kresbu alebo maľbu ako novú pečiatku,
 | RTKMUV |
| **Podnety dizajnu a remesiel** | **3** | * dizajn inšpirovaný organickými tvarmi a telesnými funkciami rastlín, živočíchov alebo človeka výber oblasti dizajnu (napr. nábytok, predmety dennej spotreby, odev a doplnky, obuv, dopravné prostriedky, stroje, školské pomôcky...) pozn.: možnosť nadviazať na podnety architektúry ľudové remeslo: drotárstvo (strihanie, ohýbanie, tvarovanie, omotávanie, spájanie mäkkého drôtu...)
 | * nakresliť vymyslený dizajn predmetu inšpirovaný organickými tvarmi,
* vytvoriť jednoduchú kresbu (alt. objekt, šperk) z mäkkého drôtu,
 | MRVMUVFIGOSR |
| **Podnety poznávania sveta** | **3** | * vlastiveda – mapa (napr. fantastickej krajiny, krajiny z filmu, cesty do školy, zmenenej reálnej krajiny ...)
* prvky a symboly mapy – ich výtvarné vlastnosti
 | * zhotoviť vlastnú mapu s fantazijnou symbolikou,
* k mape vytvoriť legendu.
 | DOVENVOSRRTK |

**ZÁVER**

Učebné osnovy sú totožné so vzdelávacím štandardom IŠVP pre príslušný predmet.

**Poznámka**: Učebné osnovy sú totožné so vzdelávacím štandardom IŠVP pre príslušný predmet.

 Výchovno-vzdelávacie ciele a obsah vzdelávania sú v súlade s cieľmi a obsahovým a výkonovým štandardom vzdelávacieho

 štandardu pre vyučovací predmet výtvarná výchova, schváleného ako súčasť inovovaného ŠVP pre 1. stupeň základnej školy pod

 číslom 2015-5129/1758:1-10A0.