**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, | DOV  ENV  OSR |
| **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, | ENV  OSR |
| **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, | OSR  OŽZ |
| **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, | TPP  OSR  MUV |
| **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, | MRV  DOV |
| **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, | OSR  RTK |
| **Podnety fotografie** | **4** | * fotografia (napríklad z časopisu) * zásah do kompozície fotografie, jej doplnenie, prekreslenie, premaľovanie * kolorovanie, dokomponovanie | * doplniť fotografický podklad podľa vlastnej fantázie, | FIG  OSR |
| **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, | MRV  OSR |
| **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, | OSR  FIG |
| **Podnety poznávania sveta** | **8** | * oživené písmená * tvary písmen (tlačených, písaných, veľkých, malých) * figuratívna kompozícia z tvarov písmen | * výtvarne reagovať na písmená abecedy. | OSR  ENV |

**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, | OSR  OŽZ |
| **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, | ENV  OSR  RTK |
| **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  ENV  OŽZ  RTK |
| **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 | MUV  OSR  TPP |
| **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) | DOV  FIG  OSR |
| **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, | DOV  ENV  OŽZ |
| **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, | OSR  FIG  MRV |
| **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, | OSR  MRV  FIG |
| **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 | MRV  OSR |
| **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 | RTK  OSR  OŽZ |
| **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. | ENV  OŽZ  TPP |

**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), | OSR  DOV |
| **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, | ENV  OŽZ |
| **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, | OSR  MRV |
| **Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia** | **3** | * antické umenie (sochárstvo, architektúra, keramika, odev, predmety) * príbehy na keramických vázach, mýty | * výtvarne interpretovať artefakt antického umenia, | MUV  OSR |
| **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, | MUV  OSR |
| **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, | OSR  DOV  ENV  TPP |
| **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 ...), | MRV  OSR |
| **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, | MRV  OSR |
| **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, | OSR  RTK |
| **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, | RTK  FIG  TPP |
| **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, | OSR  OŽZ |
| **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, | ENV  OSR |
| **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 ...), | ENV  OSR |
| **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, | MRV  MUV  TPP  OSR |
| **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, | FIG  OSR  RTK  TPP |
| **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, | ENV  OŽZ  OSR  TPP |
| **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, | TPP  MRV  MUV |
| **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, | FIG  OSR  TPP |
| **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, | RTK  MUV |
| **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, | MRV  MUV  FIG  OSR |
| **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. | DOV  ENV  OSR  RTK |

**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.