**VÝTVARNÁ VÝCHOVA**

|  |  |
| --- | --- |
| 1. ročník | 2 hod. týždenne – 66 hod. ročne |
| Učebná osnova predmetu je spracovaná presne v rozsahu stanovenom ŠVP, bez ďalších úprav. Štandardy sú uvedené v príslušnom ŠVP na adrese [www.minedu.sk](http://www.minedu.sk) alebo [www.statpedu.sk](http://www.statpedu.sk) v sekcii Štátny vzdelávací program. |
| Učebné zdroje: Výtvarná výchova pre 1. ročník ZŠ, (L. Čarný), Kreslenie v malíčku (A. Ďuranová – Šošková, Vianočné tvorivé nápady (F. Vattová), Veľká kniha pre malých majstrov (U. Barffová, I. Burkhardtová, J. Maierová), Veľká kniha pre malých majstrov (I. Hubersová-Keminková, W. Kottkeová), vlastný metodický materiál,internet… |
| 2. ročník | 2 hod. týždenne – 66 hod. ročne |
| Učebná osnova predmetu je spracovaná v súlade so ŠVP. Štandardy sú uvedené v príslušnom ŠVP na adrese [www.minedu.sk](http://www.minedu.sk) alebo [www.statpedu.sk](http://www.statpedu.sk) v sekcii Štátny vzdelávací program. |
| Učebné zdroje: Výtvarná výchova pre 2. ročník ZŠ, (L. Čarný), Kreslenie v malíčku (A. Ďuranová – Šošková, Vianočné tvorivé nápady (F. Vattová), Veľká kniha pre malých majstrov (U. Barffová, I. Burkhardtová, J. Maierová), Veľká kniha pre malých majstrov (I. Hubersová-Keminková, W. Kottkeová), vlastný metodický materiál, internet… |
| 3. ročník | 1 hod. týždenne – 33 hod. ročne |
| Učebná osnova predmetu je spracovaná v súlade so ŠVP. Štandardy sú uvedené v príslušnom ŠVP na adrese [www.minedu.sk](http://www.minedu.sk) alebo [www.statpedu.sk](http://www.statpedu.sk) v sekcii Štátny vzdelávací program. |
| Učebné zdroje: Veľká kniha pre malých majstrov (A. Muhová), Výtvarná výchova pre 3. ročník ZŠ, (L. Čarný), Kreslenie v malíčku (A. Ďuranová – Šošková, Vianočné tvorivé nápady (F. Vattová), Veľká kniha pre malých majstrov (U. Barffová, I. Burkhardtová, J. Maierová), Veľká kniha pre malých majstrov (I. Hubersová-Keminková, W. Kottkeová), vlastný metodický materiál, internet… |
| 4. ročník | 1hod. týždenne – 33 hod. ročne |
| Učebná osnova predmetu je spracovaná v súlade so ŠVP. Štandardy sú uvedené v príslušnom ŠVP na adrese [www.minedu.sk](http://www.minedu.sk) alebo [www.statpedu.sk](http://www.statpedu.sk) v sekcii Štátny vzdelávací program. |
| Učebné zdroje: Veľká kniha pre malých majstrov (A. Muhová), Výtvarná výchova pre 4. ročník ZŠ, (L. Čarný), Kreslenie v malíčku (A. Ďuranová – Šošková, Vianočné tvorivé nápady (F. Vattová), Veľká kniha pre malých majstrov (U. Barffová, I. Burkhardtová, J. Maierová), Veľká kniha pre malých majstrov (I. Hubersová-Keminková, W. Kottkeová), vlastný metodický materiál, internet… |

**VÝTVARNÁ VÝCHOVA**

# ÚVOD

Vzdelávací štandard výtvarnej výchovy nepredstavuje iba súhrn katalógov, ktoré stanovujú výkony a obsah vyučovacieho predmetu, ale je to predovšetkým program rôznych činností a otvorených príležitostí na rozvíjanie individuálnych učebných možností žiakov.

Vzdelávací štandard pozostáva z charakteristiky predmetu a základných učebných cieľov, ktoré sa konkretizujú vo výkonovom štandarde. Je to ucelený systém výkonov, ktoré sú vyjadrené kognitívne odstupňovanými konkretizovanými cieľmi – učebnými požiadavkami. Tieto základné požiadavky môžu učitelia ešte viac špecifikovať, konkretizovať a rozvíjať v podobe ďalších blízkych učebných cieľov, učebných úloh – výtvarných zadaní.

K vymedzeným výkonom sa priraďuje obsahový štandard, v ktorom sa zdôrazňujú pojmy ako kľúčový prvok vnútornej štruktúry učebného obsahu. Učivo je v ňom štruktúrované podľa jednotlivých tematických celkov. Je to základ vymedzeného učebného obsahu. To však nevylučuje možnosť učiteľov tvorivo modifikovať stanovený učebný obsah v rámci školského vzdelávacieho programu podľa jednotlivých ročníkov.

Vzdelávací štandard výtvarnej výchovy ako program aktivity žiakov je koncipovaný tak, aby vytváral možnosti na tie kognitívne činnosti žiakov, ktoré operujú s pojmami, akými sú, hľadanie, pátranie, skúmanie, objavovanie lebo v nich spočíva základný predpoklad poznávania a porozumenia vo výtvarnej výchove. V tomto zmysle nemajú byť žiaci len pasívnymi aktérmi výučby a konzumentmi hotových poznatkov, ktoré si majú zapamätať a následne zreprodukovať.

# 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.

**HLAVNÝ CIEĽ PREDMETU**

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

# CIELE PREDMETU

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.

# VZDELÁVACÍ ŠTANDARD

**Výtvarné vyjadrovacie prostriedky**

|  |  |
| --- | --- |
| **Výkonový štandard** | **Obsahový štandard** |
| **Žiak na konci 1. ročníka základnej školy vie/dokáže:**   * 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, | 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 |

**Rozvoj fantázie a synestetické podnety**

|  |  |
| --- | --- |
| **Výkonový štandard** | **Obsahový štandard** |
| * výtvarne zobraziť 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** |
| * použiť rôzne kresliarske (maliarske) nástroje, * vyjadriť výtvarné stopy (nástroja, prostredníctvom hravej akcie, * vytvoriť objekt zo zvolených materiálov, | materiálu, | gesta) | 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 |

**Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia**

|  |  |
| --- | --- |
| **Výkonový štandard** | **Obsahový štandard** |
|  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** |
|  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** |
| * zobraziť 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, premaľovanie kolorovanie, dokomponovanie | prekreslenie, |

**Podnety videa a filmu**

|  |  |
| --- | --- |
| **Výkonový štandard** | **Obsahový štandard** |
| * porozprávať o akcii v uvedenej 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, * vyjadriť základný farebný tón predmetu, * vyjadriť približný obrysový tvar predmetu, * usporiadať tvary symetricky alebo asymetricky, | 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) |

**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 ...) *pozn. možno nadviazať – spojiť s témou výtvarné vyjadrovacie prostriedky* |

**Podnety moderného výtvarného umenia**

|  |  |
| --- | --- |
| **Výkonový štandard** | **Obsahový štandard** |
| * vytvoriť objekt (výtvarnú realizáciu) v krajine, * vytvoriť objekt (asambláž) zbieraním, ukladaním, vrstvením, lepením z rôznych prírodných materiálov podľa vlastnej 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  performancia) alebo v inej technike (napr. modelovanie z | (maľba, plastelí | koláž, ny...) |

**Podnety architektúry**

|  |  |
| --- | --- |
| **Výkonový štandard** | **Obsahový štandard** |
|  skonštruovať architektonický tvar (prvok) zo stavebnice, | 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 |

**Podnety fotografie**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Výkonový štandard** | **Obsahový štandard** |
|  | zostaviť koláž z častí rôznych fotografií, | 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 |

**Podnety videa a filmu**

|  |  |
| --- | --- |
| **Výkonový štandard** | **Obsahový štandard** |
| * výtvarne interpretovať filmovú postavu v novej dramatickej   situácii podľa vlastnej fantázie,   * navrhnúť kostým pre filmovú postavu, | filmová postava v kreslenom, animovanom alebo hranom filme filmový kostým, výzor postavy filmová postava v dramatickej akcii |

**Elektronické médiá**

|  |  |
| --- | --- |
| **Výkonový štandard** | **Obsahový štandard** |
| * 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, | používanie klávesnice, vyhľadávanie písmen, malé a veľké písmená, čísla, používanie klávesu Shift, písanie diakritiky, zmena písma a rezu písma, zmena veľkosti písma, krátke texty |

**Podnety dizajnu a remesiel**

|  |  |
| --- | --- |
| **Výkonový štandard** | **Obsahový štandard** |
| * navrhnúť hračku podľa vlastnej fantázie, * vytvoriť jednoduchú pokrývku hlavy podľa vlastnej fantázie, | 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 |

**Podnety poznávania sveta**

|  |  |
| --- | --- |
| **Výkonový štandard** | **Obsahový štandard** |
| * vytvoriť objekt (alt. asambláž alebo obraz) z prírodnín nájdených v okolitej prírode, * interpretovať prírodné tvary. | prírodoveda – prírodniny a prírodné materiály (listy, kôra, kamene, semená, plody ...)  *pozn. možno nadviazať – spojiť s témou podnety výtvarného umenia – land-art* |

**Výtvarné vyjadrovacie prostriedky**

|  |  |
| --- | --- |
| **Výkonový štandard** | **Obsahový štandard** |
| **Žiak na konci 3. ročníka základnej školy vie/dokáže:**   * použiť v maľbe zosvetlenie a stmavenie farieb, * vytvoriť figuratívnu kresbu z geometrických tvarov (alt. objekt zo stereometrických tvarov), | 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 |

**Rozvoj fantázie a synestetické podnety**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Výkonový štandard** | **Obsahový štandard** |
|    | farbami a tvarmi vyjadriť svoje vnemy z rôznych vôní, pomenovať namaľované, | vône a pachy príjemné a nepríjemné prírodné a umelé vône, parfumy asociácie farby, tvaru – vône, chute porovnávanie pocitov, ich výtvarná interpretácia |

**Podnety moderného výtvarného umenia**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Výkonový štandard** | **Obsahový štandard** |
|    | vytvoriť tvar paketážou,  opísať vybrané dielo z umenia paketáže, | ukážky: umenie paketáže (obalovanie tvaru), presáže (stláčanie a lisovanie tvarov) a akumulácie (hromadenie tvarov) baliace materiály; balenie, lepenie, viazanie skrytý tvar |

**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 videného 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** |
| * popísať rôzne stavby (podľa zažitej skúsenosti alebo ukážok), * výtvarne interpretovať vybrané architektúry s rôznym výrazom, | 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 |

**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 riadku v grafickom programe, * nakresliť tematický obrázok pomocou nástrojov grafického programu, | 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* |

**Podnety dizajnu a remesiel**

|  |  |
| --- | --- |
| **Výkonový štandard** | **Obsahový štandard** |
| * navrhnúť vlastný erb (alt. vlajku, logo) podľa vlastnej fantázie, * vytvoriť jednoduchú bábku, | 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 |

**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 – 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) |

**Rozvoj fantázie a synestetické podnety**

|  |  |
| --- | --- |
| **Výkonový štandard** | **Obsahový štandard** |
| * variovať grafické stereotypy, * namaľovať farebnú stupnicu tónov, | 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 |

**Podnety moderného výtvarného umenia**

|  |  |
| --- | --- |
| **Výkonový štandard** | **Obsahový štandard** |
| * namaľovať obraz prostredníctvom bodov alebo škvŕn, * vyjadriť v maľbe zmenu atmosféry (svetelnosti, počasia ...), | 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)* |

**Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Výkonový štandard** | **Obsahový štandard** |
|  | výtvarne interpretovať artefakt umenia vybranej kultúry, | ukážky: umenie iných kultúr (napr. Indiánov, Číny, Japonska ...) typické artefakty vybranej kultúry odlišnosti a podobnosti s našou kultúrou |

**Škola v galérii**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Výkonový štandard** | **Obsahový štandard** |
|      | zahrať scénu (príbeh) videnú na obraze, vytvoriť rekvizity k scéne z obrazu, povedať svoju interpretáciu videného obrazu, | 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 |

**Podnety architektúry**

|  |  |
| --- | --- |
| **Výkonový štandard** | **Obsahový štandard** |
| * navrhnúť antropomorfnu (alt. zoo/fytomorfnu) architektúru podľa vlastnej fantázie, * rozlíšiť prírodné a geometrické tvary, | architektúra vychádzajúca z ľudských, 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 (reprodukcií) 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,  navrhnúť 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 alebo maľbu ako novú pečiatku, | 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* |

**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...) *pozn.: možnosť nadviazať na podnety architektúry*  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 |