

Učebné osnovy Výtvarná výchova 5. ročník

Názov predmetu	Výtvarná výchova
Časový rozsah výučby i-ŠVP	1 hodina týždenne / 33 hod. ročne
Ročník	piaty
Stupeň vzdelania	ISCED 2
Dĺžka štúdia	5 rokov
Forma štúdia	denná
Vyučovací jazyk	slovenský

Učebné osnovy boli vypracované v súlade so vzdelávacím štandardom i-ŠVP pre príslušný vyučovací predmet

<http://www.minedu.sk/data/att/7506.pdf>

1. Charakteristika vyučovacieho predmetu

Výtvarná výchova je predmet, na ktorom žiaci prostredníctvom výtvarných činností spoznávajú vyjadrovacie prostriedky vizuálnych umení (kresby, maľby, plastiky, fotografie, dizajnu, architektúry, videa a filmu). Všetky ostatné didaktické formy ako používanie učebnice, edukačných materiálov, premietanie filmov a podobne sú len doplnkovými aktivitami (v rámci motivácie alebo následných ukážok, diskusií). Ťažiskom je práca žiakov s výtvarnými materiálmi, technikami a nástrojmi (od ceruzky až po fotoaparát a počítač). Zahŕňa tvorbu od vymyslenia nápadu (čo chcú žiaci vytvoriť), cez nachádzanie formy (ako to vyjadriť), až po realizáciu (schopnosť previesť nápad a formu v materiáli prostredníctvom výtvarnej techniky). Prostredníctvom tohto procesu sa jednak zvyšuje gramotnosť žiakov – schopnosť rozumieť vizuálnym znakom na základe vlastnej skúsenosti, jednak sú uvádzaní do znalosti rôznych foriem súčasnej vizuálnej kultúry i kultúrnej tradície. Žiaci touto formou získavajú dôležité kompetencie porozumenia reklame, filmu a videu, dizajnu, architektúre; fotografiám obrazom a objektom, ktoré ich obklopujú a vytvárajú ich „obraz sveta“.

2. Ciele vyučovacieho predmetu

Žiaci sú prostredníctvom aktívnych činností uvádzaní do vizuálnej kultúry a komunikácie – na úrovni poznania i vlastného vyjadrovania.

CIELE PREDMETU

Žiaci

- spoznávajú vyjadrovacie prostriedky vizuálnych umení – výtvarného umenia, fotografie, dizajnu, architektúry, videa a filmu, rozumejú im a získavajú základnú gramotnosť v ich používaní,
- rozvíjajú si pozorovacie schopnosti, schopnosti reagovať na vizuálne podnety a výtvarne ich spracovávať,
- rozvíjajú tvorbu vlastných myšlienkových konceptov a ich formálnu a technickú realizáciu,

- spoznajú a slovne pomenujú (výraz), formu, námet umeleckých diel a svoj zážitok z nich výtvarne interpretujú,
- poznávajú vybrané typické diela vizuálnej kultúry, reprezentujúce smery moderného a súčasného umenia a historické slohy,
- osvojujú si primerané kultúrne postoje, názory a hodnotové kritériá; cez zážitky aktívneho vyjadrovania a vnímania umeleckých diel sú uvádzaní do poznávania hodnôt umenia a kultúry – vo vzťahu k tradícií a na úrovni aktuálneho myslenia a interpretácie.

3. Kľúčové kompetencie

Vo výtvarnej výchove je väčšina vedomostí získavaná a zároveň overovaná prostredníctvom praktických činností žiaka. Rozvíja sa osobnosť žiaka v úplnosti jeho cítenia, vnímania, intuície, fantázie i analytického myslenia. Vzhľadom na psychický vývin zodpovedajúci veku, ustupuje spontánny prístup k vyjadrovaniu seba samého a vyjadrovaniu vonkajších podnetov. Väčšina žiakov v tomto období stráca svoju prirodzenú výrazovosť. VV sa musí podieľať na tejto transformácii. Uskutočňuje sa to

-dôrazom na objaviteľský prístup k technikám, vyjadrovacím prostriedkom a médiám,
 -nahradením nedostatku formálnych zručností pri vyjadrovaní reality, postupmi ktoré takéto zručnosti nevyžadujú, väčším dôrazom na myslenie žiaka, na príčinné súvislosti, vzťahy medzi javmi a poznávaciu funkciu umenia i vlastného vyjadrovania sa výtvarnými prostriedkami. Do vyučovania sú zaraďované prostriedky a činnosti, ktoré rozširujú možnosti poznávacieho procesu žiaka.

Vedomosti	-pomocou praktických činností dozvedieť sa viac o výtvarnom umení -za pomoci motivačnej, expozičnej a diskusnej časti vyučovacej jednotky podporiť poznávanie vizuálnej kultúry vizuálnymi materiálmi (edukačné DVD, knihy, časopisy)
Formálne zručnosti	-zvládnuť základy proporčnej stavby zobrazovaného predmetu -vybrať časť videnej skutočnosti za účelom zobrazenia -vytvárať formálne série z jedného motívu a jednoduché variácie motívu -vyjadriť sa základnými technickými postupmi kreslenia, maľovania, jednoduchých grafických techník -vytvoriť základný rozvrh architektonického tvaru a priestoru, kresbu jednoduchého dizajnerskeho návrhu -tvorivo používať vybrané médiá, vyjadrovacie prostriedky, nástroje a techniky komponovať a štylizovať – prostredníctvom toho vedieť vyjadriť vlastné nápady a koncepty -spracovať o svojom vyjadrovacom procese charakteristické podnety z prostredia svojej obce (regiónu), svojho sociálneho prostredia -spracovať vo svojom vyjadrovacom procese charakteristické podnety rôznych (vybraných) tendencií umenia 20. st. až po súčasnosť

	-spracovávať vo svojom vyjadrovanom procese (výtvarnom, hudobnom, literárnom) podnety z iných predmetov
Technické zručnosti	<ul style="list-style-type: none"> -zvládnuť narábanie s rôznymi nástrojmi (ceruza, štetec, pero, fixky, uhlík, nožnice, šablóna, špachtľa, valček a pod.), kresliť prostredníctvom linky a šrafovania a tieňovania -zvládnuť technické základy usporiadania a miešania farieb na palete i na obraze, vyfarbovať -tvar, plochu viacerými spôsobmi prostredníctvom štetcového rukopisu (napr. šrafúra, pointilizmus, roztieranie, zapúšťanie) -zvládnuť konštrukčno-technické úkony s materiálmi (krčenie, zohýbanie, trhanie, strihanie, skladanie, vrstvenie a pod.), spájanie materiálov v koláži a v asambláži (vkladanie, lepenie, spínanie, viazanie, drôtovanie a pod.) -zvládnuť techniku konštrukcie vonkajšieho tvaru – balenie (paketáž), obliepanie, obväzovanie, odrôtovanie -zvládnuť jednoduché techniky otláčania (monotypia, papierorez, sádrorez, linorez.) -zvládnuť základy modelovania predmetných tvarov, otláčania do modelovacej hmoty a jednoduchého odlievania reliéfu do sadry, zvládnuť základné grafické operácie na počítači
Mentálne zručnosti	<ul style="list-style-type: none"> -odôvodniť výber časti alebo prvkov zobrazovanej skutočnosti (čo zobrazíť) alebo hľadiska (dôležité – nepodstatné, zaujímavé – nezaujímavé) -chápať niektoré spôsoby notácie (mapa, partitúra, plán) ako výtvarný spôsob vyjadrovania skutočnosti -vnímať a analyticky porovnávať charakter okolitej krajiny, svojej obce, svojho bydliska s inými typmi krajín, architektúr – uvedomiť si a výtvarne reflektovať špecifiká svojho kultúrneho a fyzického prostredia (charakteristické prvky obce, mesta; pamiatky) -uvedomovať si možnosti výtvarného vyjadrenia niektorých podnetov prírodovedy (napr. premeny látok, váhy, zmeny skupenstva, magnetizmu, páky), geometrie, (tvarov, povrchov, línií, bodov, obsahov) matematiky (počtu, množín, sčítania, odčítania, násobenia, delenia) -pokúšať sa o charakterizáciu seba samého, o vyjadrenie svojich typických znakov, o vlastnú ikonografiu, erb, značku, logo
Postoje	<ul style="list-style-type: none"> -otvorenosť voči experimentovaniu s farbou, hmotou, tvarom, technikou, postupom, motívom a témou -otvorenosť voči hľadaniu analógií (tvarových, materiálových, výrazových)

	<p>-vytvárať spontánne a vlastné výtvarné riešenia odklonom od zastaraných vyjadrovacích schém - inovovaním nových grafických nápadov na základe podnetov fantázie a (primerane veku) vlastného názoru (myslenia)</p> <p>-tolerovať rôzne iné typy vyjadrovania a vkusu iných ľudí</p> <p>-aktívne pristupovať ku svojmu prostrediu, citlivou reflexiou jeho hodnôt – jeho poznávania a pretvárania</p> <p>-vyjadriť a vyhodnotiť štýl ľudí ktorých obdivuje (považuje za svoj vzor) a porovnať ich so svojím štýlom, hľadať vlastné cesty sebvýjadrenia a budovania vlastného vkusu a tváre (imidžu)</p> <p>-spolupracovať pri realizácii vlastných konceptov a zosúladiť ich s ponímaním iných žiakov</p>
--	---

4. Obsahový a výkonový štandard

Tematický celok	Obsahový štandard	Výkonový štandard	Prierez. téma
1.základné prvky výtvarného vyjadrovania - výtvarný jazyk	pozitív a negatív na ploche – šablóny z obrysového tvaru (figúra, predmet) dynamické zobrazenie pohybu opakovaním obrysového tvaru pozitív a negatív v priestorovom tvare: otláčanie predmetov do mäkkej modelovacej hmoty (figuratívna alebo abstraktná kompozícia) – odlievania do sadry	použiť výrazové možnosti rôznych kvalít čiar, tvarov, plôch – povrchov, farieb a farebných kombinácií, usporiadať rôzne prvky do kompozície	ENV
2. možnosti zobrazovania videného sveta	základné proporcie predmetov analytické pozorovanie predmetov (celok a časti) kreslenie predmetu podľa videnej skutočnosti (základy geometrickej výstavby proporcií); vyjadrenie približného tvaru a modelácie tieňovaním, šrafovaním, lavírovaním modelovanie tvaru predmetu podľa videnej skutočnosti s dôrazom na základy výstavby proporcií (budovaných od geometrických tvarov k približnej modelácii predmetu), viacpohľadovosť plastického tvaru	nakresliť približné tvary a proporcie pozorovaných predmetov, vymodelovať približný tvar videného predmetu.	TPPZ OŽZ
3. podnety výtvarného umenia/ médiá, štýly, procesy, techniky, témy	geometrizačia tvarov predmetov (napr. zátišie) kompozícia (obraz) z takto „rozložených“ predmetov – kubistický princíp fantastické kombinácie tvarov (napr. častí predmetov, ľudských a zvieracích postáv ...) surrealistické umenie kubistické umenie porovnanie zobrazujúceho a nezobrazujúceho (abstraktného) umenia	použiť geometrizačnú tvarov (v maľbe, alt. v kresbe zátišia, krajiny alebo portrétu), vytvoriť fantastickú kompozíciu skladaním rozmanitých tvarov, slovne opísať kubistické dielo a surrealistické dielo	OSR DOV

<p>4. podnety výtvarného umenia</p>	<p>mozaika (z papiera alebo rôznych materiálov) alebo maľba (vlastný motív žiaka, formálna inšpirácia z dejín umenia) umenie neskoršej antiky – mozaiky byzantské umenie – ikony uvedenie do dobovej situácie – príbeh umelca neskoršej antiky (Byzancie), ranokresťanské umenie</p>	<p>pomenovať typické prvky mozaiky, tvorivo použiť (transformovať) princíp mozaiky.</p>	<p>OSR</p>
<p>5. podnety fotografie</p>	<p>základy práce s digitálnym fotoaparátom fotografia (digitálna) hľadanie záberu – výsek (rámovanie) pohľadu na skutočnosť, rôzne výseky rovnakého námetu v hľadáči (napr. drobné predmety) rôzne možnosti pohľadu na predmet (motív) - celok a detail hry s približovaním (zoomom) rovnaký námet s rôznou expozíciou režim makro uloženie a základné operácie s fotografiou v počítači vznik fotografie</p>	<p>poznať základné úkony fotografovania s digitálnym fotoaparátom (záber – rámovanie, približovanie – vzdiaľovanie, uloženie fotografie), využiť poznatky o výtvarných vyjadrovacích prostriedkoch pri fotografovaní.</p>	<p>TPPZ</p>
<p>6. podnety filmu a videa</p>	<p>záber (kompaktný digitálny fotoaparát alebo mobilný telefón, videokamera) veľkosť, kompozícia a dĺžka záberu, uhol pohľadu, osvetlenie, farebné naladenie voľba témy, výber/príprava scény a aktérov, vyjadrenie miesta spájanie záberov a obrazov (sekvencia, statický záber), plynutie času základné pojmy a ich praktické ozrejmienie, prostredníctvom výtvarných činností informácie o vzniku filmu (ukážky prvých filmov)</p>	<p>poznať základné úkony pri nakrúcaní videa.</p>	
<p>7. podnety architektúry</p>	<p>odvodzovanie priestoru od postavy človeka a jeho pohybov v ňom – tvorba priestorových modelov odrážajúcich tvar alebo funkciu napr. proporcií postavy, pohybov, polôh tela pri rôznych činnostiach modely „schránok“ na bývanie, na pohyb pre človeka alebo pre živočíchov návrh zariadenia vlastného priestoru (napr. brlôžtek, jaskyňa, hniezdo, nora, detská izba, karavan, trieda, spálňa) exteriér a interiér</p>	<p>charakterizovať exteriér a interiér v architektúre, výtvarne vyjadriť vlastnú predstavu ľubovoľného architektonického priestoru.</p>	<p>MUV</p>
<p>8. podnety dizajnu</p>	<p>zásady tvorby, znaku a značky návrh loga, značky, (pre udalosť, firmu, klub, obec, výrobok), alebo návrh ex libris pre svoje knihy (možnosti zapojenia písmena, ornamentu, geometrického tvaru, vymysleného znaku) alternatívne návrh obalu (škatule) na konkrétny predmet s použitím loga, značky</p>	<p>vytvoriť jednoduché znaky, slovne opísať významy použitých znakov.</p>	<p>MEV</p>

<p>9. podnety tradičných remesiel</p>	<p>výtvarné reakcie (inšpirácie, interpretácie, kombinácie) na rôzne typy regionálnych ornamentov alebo ornamentov rôznych kultúr aplikácia a aktualizácia navrhnutého ornamentu (napr. na súčasný úžitkový predmet, časť odevu, žiakom vymodelovaný predmet) podnety hrnčiarstva návrh a modelovanie nádoby (príp. novotvaru), z mäkkej modelovacej hmoty použitie rôznych spôsobov povrchovej úpravy (napr. vlys, špagátová technika, vryp) možnosti farebnej úpravy a aplikácie dekoru/ornamentu možnosti odrôtovania tvaru mäkkým drôtom stručná história hrnčiarstva a drotárstva</p>	<p>modelovať nádoby podľa vlastného návrhu, vytvoriť ornamenty s tradičnými prvkami, navrhnuť svojské ornamenty.</p>	<p>MUV</p>
<p>10. elektronické médiá</p>	<p>animácia (digitálne pečiatky, nástroj priesvitka, fázy animácie pomocou digitálnej pečiatky, vytváranie a úprava fáz animácie, kompozícia v animácii, čas v animácii, uloženie animácie) pohyby a procesy v animovanej kresbe (lineárna animovaná kresba, kolorovaná lineárna animovaná kresba) skenovanie a uloženie naskenovaného obrázka nástroje v počítačovom programe</p>	<p>vytvoriť jednoduchú animáciu pomocou pečiatok alebo vlastnej kresby, naskenovať vlastnú kresbu (maľbu) predmet, alebo časť tela.</p>	<p>TPPZ</p>
<p>11. podnety hudby a literatúry</p>	<p>grafická partitúra: zápis hudby (do notovej osnovy alebo do vlastného vymysleného systému) prostredníctvom zobrazovacích znakov, vlastných grafických symbolov, geometrických tvarov, koláže, asambláže z predmetov... (dôraz na význam, tvar znakov, ich farbu, ich umiestnenie) pokus o zvukovú interpretáciu</p>	<p>vytvoriť svojský zápis hudby.</p>	<p>OSR</p>
<p>12. podnety rôznych oblastí poznávania sveta</p>	<p>výtvarné hry s problematikou dejepisu a /alebo zemepisu (napr. mapa/cestovný poriadok/orientačná schéma svojej biografie – dejepisu svojho života alebo života predkov, symboly pre jednotlivé udalosti; alebo trojrozmerné zobrazenie historickej udalosti – možnosť kolektívnej práce) reflexia dobového dizajnu, módy, doprav. prostriedkov (napr. doby mladosti svojich rodičov, starých - prastarých rodičov podľa ukážok)</p>	<p>výtvarne zareagovať na témy dejepisu alebo zemepisu.</p>	<p>MEV</p>
<p>13. tradícia a identita/ kultúrna krajina</p>	<p>Historický ornament Masky</p>	<p>Žiaci primerane veku analyzujú a výtvarne spracovávajú prvky ornamentu r rôznych regiónov a kultúr. Žiak sa oboznamuje s tradíciami počas fašiangov</p>	<p>OSR</p>

<p>14. škola v galérii/galéria v škole</p>	<p>výtvarná interpretácia vybraného umeleckého diela podľa videnej reprodukcie (alebo diela v galérii) výtvarné dielo (o rozmeroch, autorovi, dobe vzniku, technike, námete) orientácia v galérii (príp. virtuálnej galérii) – vyhľadávanie diel, ich slovná interpretácia možnosti prezentácie umenia: galéria, múzeum, výstava, vernisáž, knihy a časopisy o umení druhy výtvarného prejavu: obraz, socha, grafika, objekt, inštalácia</p>	<p>vymenovať typické znaky vybraných druhov umenia, vymenovať druhy výtvarného umenia.</p>	<p>MUV</p>
---	--	--	-------------------

5. Pedagogické stratégie

Názov tematického celku	Stratégie výučby		Formy práce	Vzdelávacie výstupy
	Metódy	Postupy		
<p>1. základné prvky výtvarného vyjadrovania - výtvarný jazyk</p>	<p>Rozprávanie, rozhovor Demonštračná metóda Prakticko-aplikačné metódy</p>	<p>Rôznorodosť doplnkovej literatúry Využitie vhodných didaktických pomôcok</p>	<p>Diskusia Práca s doplnkovou literatúrou Demonštrácia názorných pomôcok</p>	<p>kognitívny: poznávanie možnosti urobiť z beztvareho významovo čitateľný tvar jednoduchým grafickým zásahom, pochopenie lokálnych farieb predmetov, ich odstupňovania na konkrétnom tvare a vzájomných; pomenovanie základných farieb afektívny: hravá činnosť, haptický zážitok z rôznych gest, nástrojových aktivít, objavovanie významov v tvaroch, radosť z farieb, zážitok z ich miešania, a spolupatričnosti farby a niektorých predmetov psychomotorický: schopnosť uvidieť a formálne doplniť (artikulovať) neartikulovaný tvar, rozvoj obrazotvornosti a jej slovné vyjadrenie, získavanie skúseností s miešaním farebnej hmoty a s farebnou stopou nástroja</p>
<p>2. kompozičné princípy a možnosti kompozície</p>	<p>Rozprávanie, rozhovor Demonštračná metóda</p>	<p>Využitie vhodných didaktických pomôcok Improvizácia</p>	<p>Beseda</p>	<p>kognitívny: poznávanie rozmanitosti možných tvarov (obrysov) toho istého predmetu afektívny: citový zážitok rôzneho charakteru tvaru, mierky</p>

				<p>psychomotorický: rozvíjanie interpretačnej predstavivosti, rozvíjanie chápania plochy a umiestňovania tvarov v nej, prvé skúsenosti s cieľavedomým komponovaním prvkov na ploche, uvedomenie si vzájomných pomerov zobrazovaných prvkov (zmeny proporcií)</p>
<p>3. podnety výtvarného umenia /médiá, štýly, procesy, techniky, techniky, témy</p>	<p>Projektové metódy Skupinová práca Získavanie informácií Výklad Prakticko-aplikačné</p>	<p>Získavanie a triedenie informácií</p>	<p>Skupinová práca</p>	<p>psychomotorický: uvoľnenie, rozvoj gestického vyjadrovania kognitívny: uvedenie do chápania nefiguratívneho umenia ako prostriedku sebvýjadrovania, poznávanie sebvýjadrovacej hodnoty maliarskeho gesta afektívny: radosť z gesta a pohybu, tvorby stopy</p>
<p>4. výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia</p>	<p>Rozprávanie, rozhovor Demonštračná metóda</p>	<p>Získavanie a triedenie informácií</p>	<p>Práca s doplnkovou literatúrou Diskusia</p>	<p>psychomotorický: prepojenie hmatovej a zrakovej stránky výtvarného vyjadrovania, realizácia stopy materiálom, jednoduchým nástrojom, časťou tela kognitívny: spoznávanie života, materiálových a technických možností ľudí danej doby, znalosť hlavných prejavov jaskynného umenia afektívny: zážitok objavovanie nových možností vyjadrovania</p>
<p>5. podnety fotografie</p>	<p>rozhovor Demonštračná metóda</p>	<p>Využitie vhodných didaktických pomôcok</p>	<p>Diskusia</p>	<p>psychomotorický: vedomé umiestňovanie nových častí v celku kompozície, zmena významu kognitívny: poznávanie možností meniť tvary zobrazenia afektívny: spontánny prístup k sebvýjadrovaniu sa – zásahom do fotografického obrazu</p>

<p>6. podnety filmu a videa</p>	<p>Rozprávanie, rozhovor</p>	<p>Využitie vhodných didaktických pomôcok</p>	<p>Diskusia</p>	<p>psychomotorický: vlastné formálne spracovanie pohybu (pohyblivých obrázkov) v kresbe (maľbe), prenos vizuálneho zážitku filmu do vlastného prejavu kognitívny: detské predstavenie základných princípov filmu; pochopenie vzťahu filmovej akcie a výrazu (komického, smutného, prekvapeného atď.) afektívny: aktívny prístup k pozeraniu filmov</p>
<p>7. podnety architektúry</p>	<p>Rozprávanie, rozhovor Manipulácia s predmetmi</p>	<p>Improvizácia</p>	<p>Demonštrácia názorných pomôcok</p>	<p>psychomotorický: rozvoj obrazotvornosti, porovnávacích schopností kognitívny: poznatky o rozmanitosti príbytkov a spôsobov bývania afektívny: zážitok z objavovania, a realizácie vlastnej predstavy</p>
<p>8. podnety dizajnu</p>	<p>Opis Pozorovanie</p>	<p>Využitie vhodných didaktických pomôcok</p>	<p>Hra</p>	<p>psychomotorický: performatívne zručnosti vo vzťahu k dizajnovaniu (doplňkom) a maskám kognitívny: uvedomenie si výrazu, ktorý dodá časti tela jej hravá zmena tvaru a funkcie afektívny: hry s identitou a maskovaním</p>
<p>9. podnety tradičných remesiel</p>	<p>Rozprávanie, rozhovor</p>	<p>Získavanie a triedenie informácií</p>	<p>Demonštrácia názorných pomôcok</p>	<p>psychomotorický: aktívne používanie a pretváranie tradičných postupov, základná zručnosť v používaní techník (vykrývanie, farbenie) kognitívny: vzbudenie záujmu o poznávanie tradícií ľudového remesla afektívny:</p>

				radosť z objavovania nových technických možností, vnímavosť k tradíciám
10. elektronické médiá	Demonštračná metóda	Využitie vhodných didaktických pomôcok	Internet	psychomotorický: získať základné zručnosti pri narábaní s počítačom kognitívny: spoznávanie vyjadrovacích možností nového prostriedku afektívny: zážitok hravého objavovania nových možností
11. porovnávacie, kombinačné a súhrnné cvičenia	Rozprávanie, rozhovor Demonštračná metóda	Manipulácia s predmetmi Hra	Demonštrácia názorných pomôcok	psychomotorický: rozvoj schopnosti porovnávať a hľadať špecifické kognitívny: oboznamovanie sa so šírkou možností vizuálneho zobrazovania, spoločné pomenovanie základných rozdielov médií afektívny: zážitok z porovnávania a zvláštností médií
12. podnety hudby	Priama skúsenosť so znejúcou hudbou	Využitie vhodných didaktických pomôcok Hudobná skladba	Práca s hudobnou skladbou	psychomotorický: triedenie, kategorizovanie podľa zvoleného hľadiska kognitívny: poznávanie spoločných a rozdielných vlastností predmetov afektívny: zážitok zbierania a možností prezentácie
13. synestetické podnety	Rozprávanie, rozhovor	Rôznorodosť doplnkovej literatúry	Diskusia	psychomotorický: rozvíjanie haptickej stránky výtvarných činností, orientácia na ploche prostredníctvom hmatu a motoriky, vnímanie tvaru hmatom kognitívny: poznávanie povrchov rôznych materiálov a tvarov afektívny / osobnostný: rozvoj hmatovej senzitivity, budovanie komplexného prístupu k skutočnosti

14. podnety rôznych oblastí poznávania sveta	Výklad Prakticko-aplikačné metódy	Získavanie a triedenie informácií	Internet	psychomotorický: hľadanie tvarových vzťahov, aplikácia počtu, farebné analógie k zvukom hlások kognitívny: poznávanie znakov písma a číslíc z výtvarného hľadiska (tvar, farba, rytmus, symetria, zoradovanie) afektívny / osobnostný: budovanie komplexnejšieho postoja voči
15. tradícia a identita /kultúrna krajina	Opis	Získavanie a triedenie informácií	Diskusia Beseda	psychomotorický: rozvíjanie predstavivosti vo vzťahu k danému priestoru a jeho prvkom kognitívny: poznávanie prostredia školskej budovy a jeho funkcií afektívny/osobnostný: budovanie záujmu a osobného vzťahu k svojmu pracovnému prostrediu
16. škola v galérii /galéria v škole	Rozprávanie, rozhovor Demonštračná metóda	Rôznorodosť doplnkovej literatúry	Beseda	psychomotorický: rozvoj schopnosti pozorovať, všímať si, rozlišovať, pomenúvať a interpretovať výraz kognitívny: poznávať znaky portréту, pomenovávať ich afektívny / osobnostný: budovanie vzťahu k obrazu a zobrazenému

6. Učebné zdroje

Pre všetky tematické celky sa využíva z odbornej literatúry – encyklopédie, knihy výtvarného umenia, z materiálových výučbových prostriedkov – obrázky.

ČARNÝ, L.: Výtvarná výchova pre 5.roč., SNP, Bratislava 2009, schválilo MŠ SR 15.júla 2009

ČARNÝ, L. a kol.: Výtvarná výchova na ZŠ Edukačné DVD

BARTKO, O. – FILA, R.-REISTETTEROVÁ, Z.: Výtvarná príprava. SNP, Bratislava 1988

ŠTOFKO, M.: Metodika k novej koncepcii výtvarnej výchovy. Bratislava 2005

7. Hodnotenie

Predmet bude hodnotený známku, v ktorej sa prejavia kritéria:

a) priebeh vytvárania postojov:

- **prístup** k činnostiam z hľadiska tvorivosti, t. j. uplatnenie vlastných inovatívnych nápadov a vlastného zamerania pri realizácii edukačnej

úlohy,

- **otvorenosť** voči experimentovaniu, skúšanie iných, svojských riešení,
- **cieľavedomosť** riešení,
- **záujem** o činnosti v rámci edukačných úloh a prípravy pomôcok,
- **schopnosť** spolupracovať,
- **schopnosť** zaujímať stanoviská k výsledkom svojej práce a práce spolužiakov;

b) priebeh získavania zručností a spôsobilostí:

- **technické zručnosti** (ovládanie požadovaných nástrojov, materiálov a technických operácií s nimi),
- **formálne zručnosti** (vyjadrovanie sa prostredníctvom výtvarného jazyka),
- **mentálne spôsobilosti** na úrovni rozvoja **vnímania a prežívania**,
- **mentálne spôsobilosti** na úrovni rozvoja **predstavivosti a fantázie**,
- mentálne spôsobilosti na **úrovni myslenia** (vlastné témy, koncepcie, návrhy; schopnosť analyzovať a syntetizovať, pomenovať procesy, interpretovať zážitky);

c) priebeh získavania vedomostí:

- **znalosti** oblastí vizuálnej kultúry a výtvarného umenia súvisiacich s preberanými edukačnými úlohami,
- **pochopenie** výtvarného diela a schopnosť interpretovať ho,
- **znalosť** materiálov, techník, médií a procesov ich používania;

d) schopnosť realizácie výsledného artefaktu.

Stupeň hodnotenia:

Výborný

- Žiak spĺňa kritériá (a – d) na vynikajúcej úrovni:
- žiak je iniciatívny a tvorivý vo výtvarnom vyjadrovaní, uplatňuje vlastné nápady, je otvorený voči novým podnetom a experimentovaniu,
- žiak dokáže vyjadriť veku primerané postoje (vkus, názor, spolupráca, individualita) v oblasti vizuálnej kultúry,
- žiak ovláda zručnosti (technické, nástrojové, materiálové) podľa požiadaviek ročníkových kompetencií na vynikajúcej úrovni,
- žiak preukazuje vedomosti z oblasti vizuálnej kultúry primerané edukačným úlohám
- žiak dokáže rešpektovať vlastný tvorivý výsledok a je tolerantný voči tvorivým prejavom, názorom a vkusu iných,
- žiak zrealizoval artefakt primerane svojmu veku a schopnostiam.

Chválitebný

- Žiak realizuje edukačné úlohy priemerne, chýba mu iniciatívnosť, tvorivosť, tolerancia, nerozširuje svoju flexibilitu, neosvojuje si

nové vyjadrovacie prostriedky, podlieha predsudkom a stereotypom.

Dobry

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

Dostatočný

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

Nedostatočný

- Žiak nespĺňa kritériá, nemá záujem o výtvarné aktivity, neguje vyučovací proces.

i-ŠkVP je otvorený dokument, ktorý je možné meniť v priebehu školského roka podľa potreby.

Školský rok 2016-2017 je „Rokom čitateľskej gramotnosti“. Pri napĺňaní jeho cieľov budeme vychádzať zo „Stratégie rozvoja čitateľskej gramotnosti v podmienkach ZŠ Lehnice“, ktorá bola vypracovaná na základe „Národnej stratégie zvyšovania úrovne a kontinuálneho rozvíjania čitateľskej gramotnosti“, schválenej ministerstvom školstva v novembri 2015 a aktualizovanej NR SR v apríli 2016.

Poznámka:

Súčasťou týchto UO a TPU sú aj materiály, v ktorých je implementovaný Národný štandard rozvoja FIG a Národná stratégia zvyšovania úrovne a kontinuálneho rozvíjania CIG v podmienkach ZŠ Lehnice spolu s aktualizáciou o Dodatok č. 1 (platný od 1.9.2016).