

**UČEBNÉ OSNOVY Z VÝTVARNEJ VÝCHOVY**

|                  |                           |
|------------------|---------------------------|
| Stupeň vzdelania | primárne vzdelanie ISCED1 |
| Forma štúdia     | denná                     |
| Dĺžka štúdia     | 4 roky                    |
| Vyučovací jazyk  | slovenský jazyk           |

| Časový rozsah výučby       |    |    |    |    |
|----------------------------|----|----|----|----|
| Ročník                     | 1. | 2. | 3. | 4. |
| Štátny vzdelávací program  | 2  | 2  | 1  | 1  |
| Školský vzdelávací program | 0  | 0  | 0  | 0  |
| Spolu                      | 2  | 2  | 1  | 1  |

**1. Charakteristika predmetu**

Výtvarná výchova v primárnom vzdelávaní vychádza zo spontánneho detského prejavu. Žiaci prostredníctvom výtvarných činností, hravou formou spoznávajú vyjadrovacie prostriedky vizuálnych umení (kresby, maľby, plastiky). Formou výtvarných činností (kreslenia, maľovania, priestorového a objektového vytvárania) sa stretávajú so svetom navrhovania dizajnu, architektúry, fotografie, videa a filmu. Aktívnu prácu s materiálom a nástrojmi nie je možné nahradiť formou pracovných zošitov – všetky ostatné didaktické formy, ako používanie učebnice, edukačných materiálov, premietanie filmov a pod. sú len doplnkovými aktivitami (v rámci motivácie alebo následných ukážok). Výtvarná výchova zahŕňa aj prácu s vizuálnymi prostriedkami prostredníctvom počítača. Od žiakov očakávame najmä uplatnenie jeho predstavivosti a fantázie; nie napĺňanie dopredu očakávaných výsledkov. Výtvarná výchova je založená na tvorivosti žiaka – na rozvíjaní jeho vlastných nápadov a koncepcií. Zručnosti (ovládanie nástrojov a techník) sú podriadené tvorivosti – prednosť má vymýšľanie, od námetu až po realizáciu formy. Očakávané sú vlastné riešenia žiakov, nie presné plnenie úloh. Výtvarná výchova obsahuje aj prvky, ktoré ju prepájajú s inými 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.

## Metodické východiská predmetu

Metodické východiská predmetu sú:

**a) v zážitkoch procesov** (formálnych, technických i myšlienkových) výtvarných a vizuálnych umení. Sú založené na súčasnom stave poznania vizuálnej kultúry.

Žiak spracováva symboly, ktoré vizuálne vyjadrujú jeho predstavy a fantazijné koncepty, alebo sa odvolávajú na javovú stránku sveta (realitu). Spracováva ich mentálne (konceptualizuje ich, predstavuje si možný spôsob ich vyjadrenia) i formálne (pokúša sa svoj koncept realizovať v materiáloch prostredníctvom nástrojov a techník). To kladie vyššie nároky na senzomotorické a afektívne ciele predmetu a tým dopĺňa predmety, v ktorých prevažuje kognitívny cieľ.

Výtvarná výchova má aj potenciál integrovať niektoré poznatky a procesy iných predmetov, pretože vo vizuálnom vyjadrovaní možno nachádzať analógie nielen s vyjadrovacími prostriedkami iných umení (hudba, literatúra, dramaticko-pohybové umenie) ale aj s mnohými prírodnými javmi, fyzikálnymi a biologickými procesmi, matematickými postupmi a pod. Preto môže VV vytvárať veľmi prospešnú spoločnú platformu aj pre zdanlivo vzdialené predmety a posilňovať medzipredmetové vzťahy. Predmet vytvára tiež priestor pre synestetické vnímanie sveta, pre uplatnenie zmyslových modalít čuchu, hmatu a chuti, ktoré nie sú zahrnuté v tradičnom obsahu nášho vzdelávania.

### **b) v témach /námetoch zobrazovania, ktoré vnímame z hľadiska:**

- osobnosti a veku žiaka, edukačných cieľov,
- kultúrno-spoločenskej reality
- výtvarná výchova predstavuje z hľadiska obsahu vyučovania ako celku jedinečnú možnosť tematizovať základné antropologické koncepty:
- koncepty časopriestoru (čas, priestor, pohyb, mierka, hĺbka, výška, šírka ...),
- kultúrne archetypy vyjadrovania prírody (živly, prírodné polarity, procesy...),
- kategórie estetického prežívania (krása, škaredosť, neurčitost', drsnosť, jemnosť ...),
- kategórie uvedomovania si osobnej a kultúrnej identity (ja, iný, cudzinec, priateľ, postihnutý,...), kultúrne rozdielnosti vo vizuálnom vyjadrovaní sveta, vo vkuse a názoroch iných ľudí),
- kategórie afektivity (radosť, bolesť, smútok, náladu ...).
- na rozdiel od iných predmetov, ktoré sa zaoberajú niektorými z týchto tém (prírodoveda, čítanie, náboženská a etická výchova), VYV angažuje osobnosť žiaka v inom zmysle: neučí sa o nich, ale vyjadruje ich, hľadá svoj spôsob ich vyjadrenia.

**c) v reflexii diel** výtvarného umenia, dizajnu, architektúry, filmu a videa. Porozumenie jazyka a vyjadrovacím prostriedkom vizuálnych umení vychováva zo žiaka gramotného vnímateľa a používateľa vizuálnej kultúry. To ho jednak pripravuje na plnohodnotný život v prostredí, v ktorom vizuálne znaky a komunikácia hrajú dôležitú a stále rastúcu úlohu (vplyv dizajnu, architektúry, reklamy, vizuálnych médií a multimédií), jednak umožňuje jeho začleňovanie do našej kultúrnej tradície, v ktorej zobrazovanie predstavuje objavovanie nových pohľadov na svet.

## 2. Ciele predmetu

### 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.

Ciele výtvarnej výchovy na úrovni primárneho vzdelávania sú:

#### Kognitívne ciele

Poznávať jazyk vizuálnych médií. Učiť ho poznať a používať jazykové prostriedky, základné kompozičné princípy, vybrané techniky a procesy vizuálnych médií. Rozumieť im a tak zvyšovať uvedomelosť reflexie vizuálnej kultúry. Poznávať a vedieť pomenovať pôsobenie (výraz) umeleckých diel, svoj zážitok z nich. Poznať vybrané typické diela vizuálnej kultúry, reprezentujúce žánre a niektoré štýlové obdobia.

#### Senzomotorické ciele

Rozvíjať tvorivosť. Umožniť žiakovi rozvíjať a kultivovať vnímanie, predstavivosť a fantáziu, podporovať a podnecovať jeho nápaditosť a tvorivú sebarealizáciu, prekonávanie konvenčných schém a inovovanie naučených myšlienkových a zobrazovacích vzorcov. Prostredníctvom výtvarnej výchovy rozvíjať tvorivosť v jej základných, všeobecne uplatniteľných princípoch. Formovať a rozvíjať gramotnosť (zručnosti) žiaka v oblasti vyjadrovania sa výtvarnými prostriedkami prostredníctvom vybraných médií, nástrojov a techník.

#### Socioafektívne ciele

Formovať kultúrne a postoje. Vychovávať žiaka smerom k vytváraniu si primeraných kultúrnych postojov, názorov a hodnotových kritérií; cez zážitok aktívneho vyjadrovania a vnímania umeleckých diel uvádzať ho do poznávania hodnôt umenia a kultúry – vo vzťahu k tradícií, ale na úrovni aktuálneho vnímania problematiky vyjadrovania sveta umením. Formovať celistvú osobnosť. Prístupovať k osobnosti žiaka v jej úplnosti – rozvíjať cítenie, vnímanie, intuíciu, fantáziu, analytické myslenie a poznávanie, a taktiež formovanie a aktívne používanie zručností – to všetko prostredníctvom činnostného a zážitkového vyučovania.

Osnovy VYV okrem toho podporujú medzipredmetové väzby, interdisciplinárnosť vyučovania, pri zachovaní špecifik spôsobu poznávania sveta prostredníctvom výtvarnej výchovy. Zapájajú citovosť, afektivitu, expresivitu a obrazovú konceptualizáciu, ktoré sú vlastné výtvarnému vyjadrovaniu, do vzťahu aj s inými, prevažne kognitívnymi predmetmi.

#### Cieľové kompetencie

Žiak má po absolvovaní primárneho vzdelania mať nasledovné vedomosti, ovládať zručnosti a byť schopný zaujímať postoje.

## **Vedomosti**

Vo výtvarnej výchove je väčšina vedomostí získavaná a zároveň overovaná prostredníctvom praktických činností žiaka; časť vedomostí o výtvarnom umení a vizuálnej kultúre sa utvára počas motivačnej, expozičnej a diskusnej časti vyučovacej jednotky a je podporená vizuálnymi materiálmi (edukačné DVD, knihy, časopisy).

Absolvent primárneho stupňa vzdelania sa naučil:

- základné vedomosti o farbách, charakteroch tvarov, textúr, základných priestorových vzťahoch,
- vedomosti o vlastnostiach a možnostiach používania výtvarných nástrojov a materiálov (ceruzky, fixky, štetce, nožnice, pastózne a vodové farby, suché a voskové/olejové pastely, mäkké modelovacie hmoty, podkladové materiály, jednoduchšie úkony vo výtvarných programoch počítača ...),
- základné vedomosti o vybraných artefaktoch predhistorického umenia, umenia starovekých kultúr, antického umenia,
- základné vedomosti o vývoji a hlavných kultúrnych typoch písma,
- základné poznatky o princípoch impresionistickej, surrealistickej a akčnej maľby, paketáže, land-artu a niektorých formách body-artu vyplývajúce z výtvarnej skúsenosti – znalosť vybraných charakteristických diel týchto smerov,
- znalosť základných maliarskych a sochárskych žánrov: krajinomaľby, zátišia, portrétu, sochy, reliéfu,
- prvé vedomosti o vzniku filmu – o pohybe obrazu, akcii, filmovej postave,
- prvé vedomosti o architektonickom priestore a tvare,
- vedomosti o krajine svojho okolia, obci, regiónu a ich vizuálnych a estetických kvalitách (typy, tvary, kolorit, usporiadanie, prírodniny, prírodné a kultúrne reálie, remeselné tradície).

## **Zručnosti a spôsobilosti**

### **– formálne zručnosti**

vyjadrovacie zručnosti, ktoré predstavujú základy znalostí vyjadrovacích prostriedkov(jazyka) vizuálnych umení (gramotnosť v oblasti vizuálnej kultúry);

Žiak dokáže:

- tvoriť spontánne i cielene vedené stopy (faktúry) – cieľavedomé významové usmernenie gesta a akcie, za účelom výrazu (nezobrazujúceho, primárneho výrazu samotnej stopy alebo výrazu stopou zobrazeného motívu), realizovať rôzne typy stôp (rôzne druhy línií, škvŕn, odtlačkov, bodov, textúr) na ploche i v modelovacej hmote v závislosti od rôznych nástrojov, rôznych spôsobov ich použitia (prítlak, rýchlosť a smer pohybu, gesto, hravá aktivita a pod.) a rôznych materiálov (pastózna farba, tekutá farba, mäkký a tvrdý kresliaci materiál, rôzne druhy podkladu, rôzne modelovacie hmoty a pod.),
- vyjadriť plošný a priestorový tvar a obrys podľa fantázie, predstavy, i (voľne) podľa videnej skutočnosti – s nárokmi na približnú proporcionalitu, obsažnosť prvkov (detailov) a prevažne spontánny výraz; dokázať operovať s tvarmi (dopĺňať neúplné tvary, zmnožovať tvary kreslením voľnou rukou, kopírovaním, vytiahnutím podľa šablóny, hravo manipulovať s rozmnoženinou, priraďovať príbuzné tvary, transformovať predmetný tvar na iný predmetný tvar, písmo na predmetný tvar, geometrický

a organický tvar, skladať tvar z rozmanitých prvkov, konštruovať novotvar, narábať s pozitívom a negatívom tvaru – figúra a pozadie,

- vyjadriť lokálny farebný tón zobrazeného tvaru, predmetu vo vzťahu k videnej skutočnosti aj podľa predstavy a fantázie, zosvetliť a stmaviť farebné tóny miešaním farebných hmôt, vytvárať farebné postupnosti, používať základné farebné kontrast (kontrast svetlých a tmavých, doplnkových, teplých a studených farieb), materiálové kontrasty (tvrdý, mäkký materiál), kontrasty textúry povrchov (drsňá, hladká, vzorovaná...),
- komponovať – vedome umiestňovať tvar (motív) v rôznych častiach plochy formátu,
- vyjadriť rytmus a pohyb prostriedkami kresby, maľby, grafiky, priestorového vytvárania (objekt, model),
- vyjadriť základnú vizuálnu symetriu a asymetriu,
- zvládnuť základné operácie s mierkou / veľkosťou zobrazených tvarov (vzťah väčšie – menšie, vedľa seba – za /pred sebou); vyjadriť priestor prostredníctvom mierky zobrazovaných prvkov,
- pokúšať sa o štylizáciu (vlastné poňatie zobrazenia motívu).

#### – technické zručnosti

Žiak dokáže

- zvládnuť základné motorické úkony (narábanie) s rôznymi nástrojmi (ceruza, štetec, pero, fixky, uhlík, drievko, rydlo, nožnice, šablóna, špachtľa, valček a pod.),
- vytvárať stopy alebo tvary priamym telesným dotykcom (rukou, prstami),
- kresliť prostredníctvom linky a jednoduchého šrafovania,
- 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 jednoduché 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 jednoduché techniky otláčania (frotáž, dekalk, monotypia, papierorez, sádrorez linorez a pod.),
- zvládnuť základy modelovania predmetných tvarov, otláčania do modelovacej hmoty a jednoduchého odlievania reliéfu do sadry,
- zvládnuť techniku skladania a spájania priestorových tvarov (architektúr) z modulov (skladačka, stavebnica) a improvizovaných materiálov,
- zvládnuť základné operácie na počítači: typograficko-textové, s kresliacimi a maliarskymi nástrojmi (ceruza, guma, štetec, pečiatka, označenie výberu, základné filtre).

#### – mentálne spôsobilosti

rozvoj schopností a získavanie zručností v oblasti vnímania skutočnosti a prežívania zážitku, vyjadrovania fantázie, predstáv a nápadov (vlastných koncepcií), rozumového posudzovania, konvergentného a divergentného myslenia.

Žiak dokáže:

- primerane veku pomenovávať postupy a výsledky vlastnej výtvarnej činnosti – motorické akcie, gestá a procesy (trhanie, krčenie, skladanie, strihanie, rezanie, lepenie, spínanie, drôtovanie, viazanie, vkladanie, balenie... rôzne druhy kreslenia

- čiary, maľovania plochy, modelovania tvaru, jednoduchej grafickej tlače...); schopnosť opísať jednoduché technické postupy a znalosť ich výsledného výrazu,
- primerane veku voliť motívy na vyjadrenie zadaných(zvolených)námetov
  - interpretovať psychické charakteristikový výraz zobrazeného motívu (smutný, veselý, nahnevaný, sklamaný, dráždivý, ľahostajný a pod.),
  - vedome používať významové kontrasty motívov (napr. interpretácia zlého a dobrého tvaru, figurácie apod.),
  - kategorizovať predmety podľa základných znakov (veľkosť, farebnosť, účel, tvarová podobnosť, príslušnosť k významovej množine a pod.),
  - priradovať, zmnožovať, preskupovať, spájať a rozpájať prvky na základe zvolených kritérií
  - cieľavedome umiestňovať zobrazované prvky vo formáte za účelom vyjadrenia príbehu(myšlienky), radenie vo vývojovom rade(pohyb, komiks, ilustrácia, filmová rozkresba),
  - analyticko-synteticky posudzovať rozdielnosti a príbuznosti farieb (tónov a odtieňov), tvarov, materiálov, mierky,
  - vedome hľadať a pokúšať sa charakterizovať synestetické vzťahy (farba a tvary očí , tónom hudby, chutiam, vôňam a pachom),
  - hľadať tvarové a funkčné analógie medzi živými organizmami a architektúrou, dizajnom.

### **Postoje**

Hlavnou kompetenciou v oblasti postojov je tvorivý prístup – žiak je vedený k tomu, aby pri každej edukačnej téme volil iniciatívne svoje vlastné, teda autentické riešenie, a postupne formuloval svoj estetický (vkus) i hodnotiaci názor. Formovanie takéhoto prístupu je dôležitým momentom edukácie, ktorý vyvažuje prevažne propozičné a konvergentné myslenie formované väčšou časťou kurikula.

U žiaka sa sformovali tieto postoje:

- otvorenosť voči experimentovaniu s farbou, hmotou, tvarom, technikou, postupom, motívom a témou,
- otvorenosť voči hľadaniu analógií (tvarových, materiálových, výrazových),
- v nižších ročníkoch spontánne výtvarné riešenia,
- náklonnosť k uvedenému hľadaniu vlastných riešení, odklon od vyjadrovacích schém – inovovanie grafických stereotypov na základe podnetov fantázie a (primerane veku) vlastného názoru (myslenia),
- tolerancia voči rôznym typom vyjadrovania, vkusu iných ľudí,
- aktívny prístup ku svojmu prostrediu, citlivá reflexia jeho hodnôt – jeho poznávanie a pretváranie.

## **3. Stratégie vyučovania – metódy a formy vyučovania**

### **Metódy práce**

Vo vyučovaní výtvarnej výchovy na 1. stupni odporúčame v edukačnom procese použitie konkrétne týchto metód:

- **reproduktívne metódy** - aby si žiaci vytvorili zručnosti a návyky
- **metódy rozvíjania tvorivosti**
- **metódy produktívne**
- **heuristické metódy**
- **výskumné metódy**

- **analytické metódy**
- **syntetické metódy**
- **metódy slovné** (metódy hovoreného slova, monológ, dialóg)
- **metódy názorné** (používanie ilustrácií, náčrtov, demonštrácia, modelovanie)
- **praktické metódy** (maľovanie, kreslenie, tupovanie, modelovanie, strihanie, trhanie, lepenie a iné...)

## Formy práce

**V širšom zmysle slova** ako didaktické formy vyučovania výtvarnej výchovy môžeme použiť:

- vyučovaciu hodinu v triede
- vychádzku
- exkurziu
- vyučovaciu hodinu v počítačovej učebni

**V užšom slova zmysle** najčastejšie používame:

- skupinové formy práce - ktoré zvyšujú kolektívnosť, humanizáciu a rozvíjajú aktivitu žiakov, učia pracovať v kolektíve.
- samostatnú prácu - pri ktorej sa žiaci spoliehajú len na svoje zručnosti a schopnosti, tvorivosť.
- frontálna forma práce - vytváranie projektov, zhotovovanie jedného produktu

## 4. Prierezové témy

### Environmentálna výchova

Vzdelávacia oblasť Umenie a kultúra poskytuje mnoho príležitostí na zamyslenie sa nad vzťahom človeka a životného prostredia, na uvedomenie si prírodného a sociálneho prostredia ako zdroja inšpirácie pre vytváranie kultúrnych a umeleckých hodnôt a na vnímanie estetických kvalít životného prostredia.

Problém zachovania života na Zemi sa stáva globálnym problémom. Cieľom prierezovej témy environmentálna výchova je prispieť k rozvoju osobnosti žiaka tak, že v oblasti vedomostí, zručností a schopností nadobudne schopnosť chápať, analyzovať a hodnotiť vzťahy medzi človekom a jeho životným prostredím na základe poznania zákonov, ktorými sa riadil a riadi život na Zemi; poznať a chápať súvislosti medzi vývojom ľudskej populácie a vzťahom k prostrediu v rôznych oblastiach sveta; pochopiť súvislosti medzi lokálnymi a globálnymi problémami a vlastnú zodpovednosť vo vzťahu k prostrediu.

### Multikultúrna výchova

- ako sa formuje kultúra ľudí v závislosti od prostredia
- diskusia o pozitívach a negatívach vlastnej kultúry
- uvedomovanie si vlastných predsudkov a ich odstraňovanie
- rešpektovanie kultúrnych odlišností

- Multikultúrna výchova sa nesmie obmedzovať na reprodukciu zapamätaných informácií. Je založená predovšetkým na skúsenostnom a zážitkovom učení.
- samostatná práca s informáciami, samostatný prístup k riešeniu problémov
- formujeme hodnotové orientácie žiakov, ovplyvňujeme zážitkový svet žiakov, žiaci skutočne prežívajú vzťahy a nielen počúvajú o tom, že nejaká odlišnosť existuje.

### **Mediálna výchova**

Spočíva v tom, aby sa žiaci vedeli správne orientovať v rôznych médiách a využívali svoje vedomosti z médií.

- diskusie o sledovaných filmoch, reklamách a pod.
- odborné, dokumentárne filmy
- naučiť žiakov vnímať informácie z filmu
- svetové osobnosti, ktoré žiaci poznajú z médií

### **Ochrana života a zdravia**

Formuje sa poukázaním na epidémie v minulosti, ich správna analýza deti nabáda k opatreniam nevyhnutných na zdravý vývoj. Žiakom napomáha zvládnuť nevhodné podmienky v situáciách vzniknutých pôsobením cudzej moci, terorizmom voči občanom nášho štátu. Je potrebné neustále poznávanie prostredníctvom pohybu a pobytu v prírode.

### **Osobnostný a sociálny rozvoj**

Rozvíja ľudský potenciál žiakov a napomáha:

- rozvíjať schopnosť učiť sa učiť
- rozvíjať u žiakov sebapoznávanie, sebaúctu
- plánovať a organizovať si učenie
- vedieť zhodnotiť svoje klady a nedostatky pri učení
- pestovať kvalitné medziľudské vzťahy
- schopnosť pracovať v tíme

### **Regionálna výchova**

Pomôže žiakom uvedomovať si prírodné, kultúrne a historické krásy svojho regiónu za účelom pestovania úcty k svojej vlasti, kraju a i k sebe samému.

V súčasnosti sa kladie dôraz na schopnosť prezentovať región a v súvislosti s európskou integráciou, je potrebné, aby žiaci mali poznatky o historických, geografických a kultúrnych danostiach regiónov.

### **Tvorba projektu a prezentačné zručnosti**

Rozvíja u žiakov kompetencie tak, aby vedeli - komunikovať, argumentovať, používať informácie a pracovať s nimi, riešiť problémy, spolupracovať v skupine, prezentovať sami seba, ale aj prácu v skupine. Hlavným cieľom je, aby sa žiaci naučili riadiť seba, tím, vypracovať si harmonogram svojich prác, získavať potrebné informácie, spracovať ich, vedeli si hľadať aj problémy, ktoré treba riešiť.

Prezentácia projektov je vhodná formou prezentácií. Žiaci sa naučia sa prezentovať svoju prácu písomne aj verbálne s použitím informačných a komunikačných technológií- využívanie programu Word pri tvorbe textov, prezentácie – PowerPoint, vyhľadávanie informácií v elektronických médiách, internet.



Výsledkom vzdelávania bude, že žiak dokáže získať rôzne typy informácií, zhromažďovať, triediť a selektovať ich, kultivovane prezentovať svoje produkty a názory.

**Finančná gramotnosť** - finančná gramotnosť je schopnosť využívať poznatky, zručnosti a skúsenosti na efektívne riadenie vlastných finančných zdrojov s cieľom zaistiť si celoživotné finančné zabezpečenie. Medzi ciele finančnej gramotnosti ako prierezovej témy patrí:

- organizovanie osobných financií a používanie rozpočtu na riadenie hotovosti;
- udržanie výhodnosti, požičiavanie za priaznivých podmienok a zvládanie dlhu;
- poznať hodnotu peňazí v minulosti a dnes

### **Čitateľská gramotnosť**

Cieľom je rozvíjať komplexné čitateľské zručnosti potrebné pre efektívnu prácu s textom. Žiak následne disponuje čitateľskými kompetenciami, ktoré mu umožňujú pracovať s rozličnými druhmi textov používaných na rôzne účely. Čítanie teda zahŕňa nielen zvládnutie techniky čítania, ale aj intelektuálne spracovanie informácií a ich praktické uplatnenie a využitie v každodennom živote.

Čitateľskú gramotnosť uplatňujeme v rámci všetkých predmetov kognitívneho zamerania (matematika, prírodoveda, vlastiveda, pracovné vyučovanie, hudobná výchova, výtvarná výchova.).

Tichým čítaním rozvíjame čítanie s porozumením. Žiak samostatne na základe tichého čítania hľadá odpovede na zadané úlohy v texte, dokáže ich v texte presne vyhľadať a správne zodpovedať, získané informácie dokáže aj aplikovať či zhodnotiť pri ďalších aktivitách ako svoju skúsenosť. Poznatky o tom, že žiak rozumie textu, môžeme získať pozorovaním neverbálneho prejavu žiaka počas čítania textu. Využívame ho pri hlasnom čítaní. Správny slovný dôraz, prirodzená intonácia, primerané rytmické členenie vety, plynulosť a náležité pauzy sú prejavom toho, že žiak textu rozumie.

V priebehu čítania textu sa zameriavame na objasňovanie nejasných častí textu, vedieme žiakov k vyjadrovaniu obsahu svojimi slovami s dôrazom na sporné a nejasné miesta (za pomoci učiteľa, neskôr samostatne), kladenie otázok žiakmi (doslovné na vyhľadávanie explicitne uvedených informácií, vyvodzovanie na zistenie implicitne uvedených informácií) ako prostriedkov monitorovania svojho porozumenia, tvorba súhrnov - formulovanie hlavných myšlienok textu selekcia informácií alebo vytvorením zhustenej verzie textu na základe integrácie informácií a zovšeobecňovania. Predpovedanie obsahu ďalšieho úseku textu (prognózovanie) – čitateľ vyvodzuje čiastkové závery o ďalšom úseku textu a vzápätí ich overuje v ďalšom čítaní., čím sa nastaví na predpokladaný obsah, a tak sa jeho porozumenie stáva pružnejším a lepším. Vplýva to aj na postupy čítania, jeho spomalenie, preskočenie časti textu, a pod.

Jednotlivé tematické celky sú obohatené o prácu s textom prostredníctvom encyklopédií a odbornej literatúry. Žiaci sa učia nielen porozumieť textu, ale i orientovať sa v ňom prostredníctvom kladenia otázok a následného vyhľadávania odpovedí.

## 5. Obsah predmetu

Obsah predmetu tvorí sústava **edukačných tém**. Každá z tém zodpovedá riešeniu určitého výtvarného problému. Témy sú zoradené v **metodických radoch**. Metodický rad predstavuje riešenie príbuzných výtvarných problémov v priereze ročníkov (v tabuľke vodorovný rad), vždy na úrovni zodpovedajúcej veku. Takéto zoradenie sleduje stupňovanie náročnosti pri štruktúrovaní osobnosti žiaka. Zoradenie edukačných tém v rámci jedného ročníka (v tabuľke zvislý rad) umožňuje učiteľovi sledovať motivačné nadväznosti, prípadne ich zgrupovať a tvoriť z nich edukačné projekty. Takto koncipovaná sieť edukačných tém predstavuje model, s ktorým môže učiteľ dynamicky pracovať – podľa potreby preradovať témy v časovom pláne jedného ročníka i medzi ročníkmi. Témy napĺňa konkrétnymi úlohami (zadaniami pre žiakov) učiteľ. Niektoré edukačné témy sú alternatívne – označené ako a), b). V metodической prílohe osnov sú k jednotlivým metodickým radom vypracované vzorové úlohy, mali by však slúžiť ako nezáväzná inšpirácia pre učiteľov. Okrem navrhovaného priebehu úlohy obsahujú možné motivačné a námetové východiská, navrhovanú techniku (pokiaľ nie je predmetom edukačnej témy) a vyjadrujú ciele každej.

### Edukačné témy

|   | 1.ročník   | 2.ročník   | 3.ročník   | 4.ročník  |   |   |
|---|--|--|--|---|---|---|
| <b>1. výtvarný jazyk /základné prvky výtvarného vyjadrovania</b>    | <b>1.1. škvrna a tvar</b><br>/vyhľadávanie a dopĺňanie                               | <b>2.1. línia</b><br>/hravé pokusy s rôznymi typmi liniek, ich vzťahmi a charakterom | <b>3.1. plošné geometrické tvary</b><br>/figúra, vecné zobrazenie, zobrazenie z geometrických tvarov       | <b>4.1. bod</b><br>/hravé činnosti s bodmi  |   |   |
|   | <b>1.2. obrys</b><br>/pozorovanie a výtvarné vyjadrenie obrysov rôznych tvarov       |  | <b>3.2. priestorové geometrické tvary</b><br>/3D objekt z geometrických tvarov                             | <b>4.2. šrafúra, tieň</b><br>/budovanie tvaru a priestoru linkou, šrafovaním a tieňovaním, textúrami<br>/predmetná kresba |   |   |
|   | <b>1.3. farba/lokálny tón</b><br>/zoznámenie sa s farbami a farebnou hmotou          | <b>2.3. farba, výraz farby</b>   | <b>3.3. farba</b><br>/zosvetľovanie a stmavovanie, svetlostná škála jednotlivých farieb, /tóny sivej farby | <b>4.3. farba</b><br>/farebné kontrasty: teplá – studená, tmavá – svetlá, doplnkové farby                                 |   |   |
| <b>2. výtvarný jazyk/ kompozičné princípy a možnosti kompozície</b> | <b>1.4. plocha a tvar</b><br>/vyhľadávanie zvoleného tvaru v neartikulovanej textúre | <b>2.4. kompozícia – umiestňovanie vo formáte</b>                                    | <b>3.4. tvar /komponovanie novotvaru</b> na základe prienikov rôznych obrysov<br>/kumulácie tvarov         | <b>4.5. výstavba proporcií a tvarov v plošnom vyjadrení</b><br>/základy proporčnosti v kresbe                             |   |   |
|   | <b>1.5. vytváranie kompozície</b><br>/z tvarov písmen                                |  |  |   | <b>2.6. rytmus a pohyb</b> /arytmia a nehybnosť | <b>3.6. mierka</b><br>/zoskupovanie predmetných tvarov v rôznych variáciách |
|   | <b>1.6. uvedenie si formátu</b>  | <b>2.7. symetria a asymetria</b><br>/tvarov, farieb, plôch (objektov)                |  |   |   |   |
|   | <b>1.7. mierka: zmenšovanie a zväčšovanie</b><br>/predmetných tvarov                 |  |  |   |   |   |

|   |   |   |   |  |
|---|---|---|---|--|
| <b>3. podnety výtvarného umenia</b><br>/médiá, štýly, procesy, techniky, témy | <b>1.8. akčná maľba</b><br>/gesto, škvrna   | <b>2.9. land art</b><br>/výtvarné hry v krajine   | <b>3.8. paketáž</b><br>/tvar ako obal   | <b>4.8. impresionizmus,</b><br>/krajnomal'ba<br>/krajina ako žáner<br>/variácie krajiny v rôznych atmosférach  |
|   |   | <b>2.10. surrealizmus</b><br>/fantastický portrét<br>/použitie surrealistickej metódy   | <b>3.9. materiálový reliéf</b><br>/Otláčanie do hliny, odlievanie do sadry  |  |
| <b>4. výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia</b>                       | <b>1.11. inšpirácia pravekým umením</b><br>/témami, procesmi, technikami a materiálmi /alt.: inšpirácia umením prírodných národov | <b>2.11. inšpirácia archaickými písmami</b><br>/hieroglyfy, piktogramy, transformácie zobrazujúceho znaku na symbol, tajná abeceda... | <b>3.11. inšpirácia gréckym umením</b><br>/témami, procesmi, technikami a materiálmi                                  | <b>4. 11. inšpirácia umením d'alekého východu</b><br>(Čína, Japonsko)<br>/papierový objekt, kaligrafia         |
| <b>5. podnety fotografie</b>  |   | <b>2.12. koláž</b><br>/montáž z fotografií  | <b>3.12. dopĺňanie častí fotografie</b><br>/kresbou, maľbou, reliéfom, kolážou  |  |
| <b>6. podnety filmu a videa</b>   | <b>1.13. pohyblivý obraz</b><br>/akcia a atrakcia   | <b>2.13. filmová postava, filmový kostým, filmové herectvo</b>  | <b>3.13. priestor filmu, rám, filmová scénografia</b>   | <b>4.13. filmový trik, kulisa</b>  |
| <b>7. podnety architektúry</b>  |   | <b>2.14. architektúra ako skladačka</b><br>/stavebnica, stavba konštrukcia; zodpovednosť a hra  | <b>3.14. výraz architektúry</b><br>/architektonický výraz a prostredie / mimikry, historické a pamiatkové. prostredie | <b>4.14. antropo- (zoo -/fyto -) morfná architektúra</b>   |
| <b>8. podnety dizajnu</b>   | <b>1.16. dizajn a ľudské telo</b><br>/telo a jeho doplnky, maska  |   | <b>3.15. grafický dizajn</b><br>/symbol, znak   | <b>4.15. dizajn inšpirovaný organickými tvarmi</b> a telesnými funkciami                                       |
|   |   |   |   | <b>4.16. dizajn inšpirovaný slovom</b> (názvom)  |
| <b>9. podnety tradičných remesiel</b>   |   |   | <b>3.17. bábkarstvo</b><br>/tvorba bábok  |  |
| <b>10. elektronické médiá</b>   |   | <b>2.18. hry s písmom a s textom na počítači</b>  | <b>3.18. kreslenie prostredníctvom počítača</b>   | <b>4.18. maľovanie prostredníctvom počítača</b>  |
| <b>11. porovnávacie, kombinačné a súhrnné cvičenia</b>                        | <b>1.19. poznávanie a porovnávanie rôznych médií</b>  | <b>2.19. triedenie</b><br>/zobrazenie predmetov podľa kategórii<br>/porovnávanie  |   | <b>4.19. syntéza rôznych typov obrazu a zámena prvkov kompozície</b><br>(krajiny a zátišia, prípadne portréty) |
|   |   | <b>2.20. miešanie (hybridácia) tvarov</b> /zvierat a vecí   |   | <b>4.20. možnosti zobrazov. motívu</b><br>/odklon od schém   |
| <b>12. podnety hudby</b>  | <b>1.21. výtvarné stvárnenie nálady a rytmu</b> hudobnej skladby  |   |   | <b>4.21. hudba ako obraz tónov</b><br>/farebné tóny, farebné stupnice  |

|   |  |   |  |  |
|---|--|---|--|--|
| <b>13. synestetické podnety</b>                     | <b>1.22. hmat</b> /tvar, povrch, vo vzťahu navzájom a k motívu | <b>2.22. hmat vo vzťahu k priestoru a plasticite</b>  |  |  |
| <b>14. podnety rôznych oblastí poznávania sveta</b> |  | <b>2.23. a) podnety prírodovedy časti tela</b> /možnosť spojiť s edukačnými úlohami 2.19. a 2.20. | <b>3.23. a) podnety prírodovedy:</b> zmeny látok a ich výtvarné využitie | <b>4.23. a) podnety vlastivedy</b> /mapa ako výtvarný prejav |
| <b>15. tradícia a identita /kultúrna krajina</b>    | <b>1.24. výtvarná reakcia na prostredie školy</b>              |   |  | <b>4.24. výtvarná reakcia na pamiatku</b> /monument obce     |
| <b>16. škola v galérii /galéria v škole</b>         | <b>1.25. portrét v galérii</b> /výraz tváre                    |   | <b>3.25. atribúty ikonografie</b> /čo znamená moje meno                  |  |
| <b>17. výtvarné hry</b>                             |  |   |  |  |

**Obsahový a výkonový štandard:  
Výtvarná výchova 1. ročník (2h týždenne – 66h ročne)**

| Tematický celok                               | PH        | Obsahový štandard  | Výkonový štandard   |
|---|-----------|--|---|
| <b>Výtvarné vyjadrovacie prostriedky</b>      | <b>10</b> | 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 domaľovanie 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 | <ul style="list-style-type: none"> <li>- tvoriť škvrny,</li> <li>- rozlíšiť v škvrne významovo čitateľný tvar,</li> <li>- vyhládať v textúre čiar tvary podľa svojich predstáv,</li> <li>- pomenovať objavené tvary,</li> <li>- pomenovať tóny základných farieb,</li> <li>- rozlíšiť svetlé a tmavé farebné tóny,</li> <li>- rozlíšiť priamku od krivky</li> </ul> |
| <b>Rozvoj fantázie a synestetické podnety</b> | <b>12</b> | fantazijné kreslenie fantazijné maľovanie fantazijné modelovanie tvar a hmat (napr. ohmatávanie tvarov predmetov skrytých pod dekou, alebo kreslenie so zaviazanými očami ...) povrch predmetu   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- výtvarne zobraziť svoje predstavy a fantáziu na zadanú tému,</li> <li>- nakresliť predmety na základe hmatového vnemu,</li> <li>- pomenovať charakter rôznych povrchov podľa hmatového vnemu,</li> </ul>   |
| <b>Podnety moderného výtvarného umenia</b>    | <b>16</b> | frkanie, liatie, odtlačanie, kvapkanie, roztieranie, rozfúkavanie... farebnej hmoty stopa kresliaceho (maliarskeho) nástroja (využitie vlastností rôznych nástrojov) stopa gesta (rôzne druhy stôp/čiar/ťahov)   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- použiť rôzne kresliarske (maliarske) nástroje,</li> <li>- vyjadriť výtvarné stopy (nástroja, materiálu, gesta) prostredníctvom hravej akcie,</li> <li>- vytvoriť objekt zo zvolených materiálov,</li> </ul>  |

|  |          |   |   |
|--|----------|---|---|
|  |          | odpadový materiál objekt<br>ukážky: akčná maľba   |   |
| <b>Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia</b> | <b>4</b> | praveké jaskynné maľby (motívy) materiál, nástroje, podklad v tvorbe pravekých ľudí hra na pravekého umelca - tvorba artefaktu limitovaného motívom a technikou   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- namaľovať svoju predstavu inšpirovanú pravekým umením,</li> </ul>  |
| <b>Škola v galérii</b>                               | <b>4</b> | výraz portrétu (maľba, socha, fotografia) – v priestoroch galérie, alternatívne vo virtuálnej galérii na internete akčné napodobnenie výrazu portrétu (grimasa, performancia ...) výtvarná interpretácia výrazu (kresba, maľba ...) | <ul style="list-style-type: none"> <li>- výtvarne vyjadriť rôzne výrazy tváre,</li> </ul>   |
| <b>Podnety architektúry</b>                          | <b>4</b> | rozprávková architektúra (maľba, kresba, modelovanie, objekt – skladanie, lepenie, strihanie...) fantastické motívy v architektúre architektúra v rozprávkach (animácie, ilustrácie, filmy)   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- zobrazit' architektúru podľa vlastnej fantázie,</li> <li>- porozprávať o zobrazenej architektúre,</li> </ul>               |
| <b>Podnety fotografie</b>                            | <b>2</b> | fotografia (napríklad z časopisu) zásah do kompozície fotografie, jej doplnenie, prekreslenie, premaľovanie kolorovanie, dokončovanie   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- doplniť fotografický podklad podľa vlastnej fantázie,</li> </ul>   |
| <b>Podnety videa a filmu</b>                         | <b>4</b> | krátka ukážka z vybraného filmu, (groteska) pohyblivý obraz – akcia vo filme (videu) výtvarné spracovanie akcie/pohybu  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- porozprávať o akcii v uvedenej ukážke filmu,</li> <li>- výtvarne interpretovať vybranú akciu z filmovej ukážky,</li> </ul> |
| <b>Podnety dizajnu a remesiel</b>                    | <b>8</b> | nezvyčajný, fantastický nábytok, alebo nábytok s nezvyčajnými funkciami (napr. hojdanie, skákanie, kotúľanie, preklápanie, skladanie a rozkladanie – aplikované na typ stoličky, posteľ, skrine,                                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>- nakresliť dizajn podľa svojej fantázie,</li> <li>- porozprávať o nakreslenom,</li> </ul>                                   |

|                                 |          |  |  |
|---------------------------------|----------|--|--|
|                                 |          | lampy a pod.) alt. nezvyčajný odevný doplnok alt. fantastický stroj  |  |
| <b>Podnety poznávania sveta</b> | <b>2</b> | oživené písmená tvary písmen (tlačených, písaných, veľkých, malých) figuratívna kompozícia z tvarov písmen | - výtvarne reagovať na písmená abecedy |

| <b>Obsahový a výkonový štandard:<br/>Výtvarná výchova 2. ročník (2h týždenne – 66h ročne)</b> |           |   |  |
|---|-----------|---|--|
| <b>Tematický celok</b>  | <b>PH</b> | <b>Obsahový štandard</b>  | <b>Výkonový štandard</b>   |
| <b>Výtvarné vyjadrovacie prostriedky</b>  | <b>10</b> | lína (rôzne typy čiar) výrazový charakter línie (využitý pri tematickom kreslení) kresliace nástroje a pomôcky (voľnou rukou, pravítkom, kružidlom, náhodne) lokálny farebný tón (maľba, alt. kolorovaná kresba jednotlivých predmetov, farba podľa videnej skutočnosti) obrysový tvar predmetu symetria a asymetria jednoduchých tvarov (osová, stredová symetria) | <ul style="list-style-type: none"> <li>- použiť rôzne kresliace nástroje,</li> <li>- kresliť čiarami s rôznym charakterom,</li> <li>- vyjadriť základný farebný tón predmetu,</li> <li>- vyjadriť približný obrysový tvar predmetu,</li> <li>- usporiadať tvary symetricky alebo asymetricky,</li> </ul> |
| <b>Rozvoj fantázie a synestetické podnety</b>   | <b>12</b> | 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   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- v kresbe vyjadriť rôzne hudobné rytmy,</li> </ul>   |
| <b>Podnety moderného</b>  | <b>16</b> | land art prírodná/mestská krajina prírodné  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- vytvoriť objekt (výtvarnú realizáciu) v krajine,</li> </ul>   |

|  |   |   |  |
|--|---|---|--|
| <b>výtvarného umenia</b>                             |   | materiály/umelé materiály<br>surrealizmus fantastický portrét<br>asambláž ukážky: umenie land artu  | - vytvoriť objekt (asambláž) zbieraním, ukladaním, vrstvením, lepením z rôznych prírodných materiálov podľa vlastnej fantázie, |
| <b>Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia</b> | 4 | umenie Egypta (pyramídy, hieroglyfy ...) rôzne typy písma – história vývoja písma (obrázkové – hláskové)<br>výtvarná interpretácia obrázkového písma, význam a obraz  | - vytvoriť vlastnú verziu obrázkového písma,   |
| <b>Škola v galérii</b>                               | 4 | živá socha (ukážky) sochy v galérii (alt. virtuálnej galérii)<br>sochy v kostole sochy na verejnom priestranstve<br>výtvarná interpretácia sochy v inom médiu (maľba, koláž, performancia) alebo v inej technike (napr. modelovanie z plastelíny...)  | - napodobniť sochy postojom, výrazom alebo performanciou (akciou)  |
| <b>Podnety architektúry</b>                          | 4 | 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,   |
| <b>Podnety fotografie</b>                            | 2 | 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,   |



|                                   |          |   |   |
|-----------------------------------|----------|---|---|
| <b>Podnety videa a filmu</b>      | <b>4</b> | filmová postava v kreslenom, animovanom alebo hranom filme filmový kostým, výzor postavy filmová postava v dramatickej akcii  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- výtvarne interpretovať filmovú postavu v novej dramatickej situácii podľa vlastnej fantázie,</li> <li>- navrhnúť kostým pre filmovú postavu,</li> </ul>  |
| <b>Elektronické médiá</b>         | <b>2</b> | používanie klávesnice, vyhľadávanie písmen, malé a veľké písmená, čísla, používanie klávesu Shift, písanie diakritiky, zmena písma a rezu písma, zmena veľkosti písma, krátke texty                         | <ul style="list-style-type: none"> <li>- napísať malé písmená, veľké písmená a čísla v textovom programe,</li> <li>- napísať slová s diakritikou v textovom programe,</li> <li>- zmeniť písmo, rez písma, farbu písma, píšu krátke vety v textovom programe,</li> </ul> |
| <b>Podnety dizajnu a remesiel</b> | <b>6</b> | hračky rôzneho druhu chlapčenské a dievčenské hračky mechanické a statické hračky (funkcie, materiál, farby, tvary ...) klobočnicke remeslo pokrývky hlavy – klobúky, čiapky, šatky, kukly, kapucne, koruny | <ul style="list-style-type: none"> <li>- navrhnúť hračku podľa vlastnej fantázie,</li> <li>- vytvoriť jednoduchú pokrývku hlavy podľa vlastnej fantázie,</li> </ul>   |
| <b>Podnety poznávania sveta</b>   | <b>2</b> | prírodoveda – prírodniny a prírodné materiály (listy, kôra, kamene, semená, plody ...) pozn. možno nadviazať – spojiť s témou podnety výtvarného umenia – land-art  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- vytvoriť objekt (alt. asambláž alebo obraz) z prírodnín nájdených v okolitej prírode,</li> <li>- interpretovať prírodné tvary.</li> </ul>  |

**Obsahový a výkonový štandard:  
Výtvarná výchova 3. ročník (1h týždenne – 33h ročne)**

| <b>Tematický celok</b>                               | <b>PH</b> | <b>Obsahový štandard</b>  | <b>Výkonový štandard</b>  |
|--|-----------|---|---|
| <b>Výtvarné vyjadrovacie prostriedky</b>             | <b>3</b>  | -farba – zosvetľovanie a stmavovanie farieb, farebný valér svetlostná škála jednotlivých farieb, tóny sivej farby, daný motív vo svetlých a v tmavých farbách, plošné geometrické tvary a stereometrické telesá, spájanie geometrických tvarov do kompozície podľa predstavy, skladanie, lepenie, strihanie, spájanie, komponovanie | -použiť v maľbe zosvetlenie a stmavenie farieb,<br>- vytvoriť figuratívnu kresbu z geometrických tvarov (alt. objekt zo stereometrických tvarov), |
| <b>Rozvoj fantázie a synestetické podnety</b>        | <b>4</b>  | -vône a pachy, príjemné a nepríjemné, prírodné a umelé vône, parfumsy, asociácie farby, tvaru – vône, chute, porovnávanie pocitov, ich výtvarná interpretácia   | -farbami a tvarmi vyjadriť svoje vnemy z rôznych vôní,<br>- pomenovať namaľované,   |
| <b>Podnety moderného výtvarného umenia</b>           | <b>3</b>  | -ukážky: umenie paketáže (obalovanie tvaru), presáže (stláčanie a lisovanie tvarov) a akumulácie (hromadenie tvarov), baliace materiály; balenie, lepenie, viazanie skrytý tvar   | -vytvoriť tvar paketážou,<br>-opísať vybrané dielo z umenia paketáže,   |
| <b>Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia</b> | <b>3</b>  | -antické umenie (sochárstvo, architektúra, keramika, odev, predmety) príbehy na keramických vázach, mýty  | -výtvarne interpretovať artefakt antického umenia   |
| <b>Škola v galérii</b>                               | <b>3</b>  | -predmoderné (historické) a moderné obrazy, zobrazenie svätcov (historických osobností) – charakteristické atribúty, ikonografia  | -výtvarne parafrázovať osobu (udalosť) na základe videného výtvarného diela,  |

|                              |   |   |   |
|------------------------------|---|---|---|
|                              |   | najznámejších patrónov, osobností, príbehy osobností z obrazov  |   |
| <b>Podnety architektúry</b>  | 2 | -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                     |
| <b>Podnety fotografie</b>    | 2 | -maľba (kresba) zasahujúca do fotografických kompozícií (z časopisov), rekonštrukcia neúplného obrazu ,námet fotografie   | -doplniť chýbajúce časti fotografie kresbou (alt. maľbou, reliéfom, kolážou ...),   |
| <b>Podnety videa a filmu</b> | 2 | -filmový priestor – priestor v ktorom sa odohráva filmový príbeh, filmová scénografia, kulisy scénografia   | -nakresliť prostredie pre vybrané scény z filmu,  |
| <b>Elektronické médiá</b>    | 2 | -typy písma, veľkosti písma, farby písma, porovnanie rovnakých písmen v rôznych fontoch, rotácia písmen, zrkadlenie písmen, montáž rôznych typov písiem, obrázkov 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 | -vytvoriť obrázky z písmen nezávisle na riadku v grafickom programe,<br><br>-nakresliť tematický obrázok pomocou nástrojov grafického programu, |

|                                   |          |   |   |
|-----------------------------------|----------|---|---|
| <b>Podnety dizajnu a remesiel</b> | <b>6</b> | -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 | -navrhnuť vlastný erb (alt. vlajku, logo) podľa vlastnej fantázie,<br><br>-vytvoriť jednoduchú bábku, |
| <b>Podnety poznávania sveta</b>   | <b>3</b> | -prírodoveda – zmeny látok (mrznutie, topenie, tuhnutie, horenie, tečenie, vyparovanie, rast ...)   | -výtvarne vyjadriť vybraný proces zmeny látky v prírode.  |

| <b>Obsahový a výkonový štandard:<br/>Výtvarná výchova 4. ročník (1h týždenne – 33h ročne)</b> |           |   |   |
|---|-----------|---|---|
| <b>Tematický celok</b>  | <b>PH</b> | <b>Obsahový štandard</b>  | <b>Výkonový štandard</b>  |
| <b>Výtvarné vyjadrovacie prostriedky</b>  | <b>3</b>  | bod vlastnosti bodov (veľkosť, vzťahy dvoch a viacerých bodov – prítlačivosť, pohyb, nehybnosť ...) textúra bodov (vzor, raster; hustá a riedka textúra) pointilizmus – maľba bodmi ukážky: pointilistické umenie základné farebné kontrasty (teplá-studená, tmavá-svetlá, doplnkové farby)     | <ul style="list-style-type: none"> <li>- vytvoriť obraz s použitím bodov,</li> <li>- použiť v maľbe farebné kontrasty,</li> </ul> |
| <b>Rozvoj fantázie a synestetické podnety</b>   | <b>4</b>  | možnosti zobrazovania zvoleného motívu (napr. strom, figúra zvieratka, domček, kvetina ...) odklon od schematickeho zobrazovania, inovácia, fantázia pluralita tvarov motívu výraz, psychická vlastnosť (napr. smutný, veselý, unudený, smiešny, lenivý...) – výraz spracovávaného motívu hudba | <ul style="list-style-type: none"> <li>- variovať grafické stereotypy,</li> <li>- namaľovať farebnú stupnicu tónov,</li> </ul>    |

|  |          |  |  |
|--|----------|--|--|
|  |          | ako obraz z tónov (hudobná interpretácia farebnej stupnice)<br>farebné tóny, farebné stupnice  |  |
| <b>Podnety moderného výtvarného umenia</b>           | <b>3</b> | impresionizmus krajinomalba<br>– impresionizmus (napr. variácie krajiny v rôznych situáciách, atmosférach)<br>farebné škvrny v maľbe krajiny<br>ukážky: porovnanie impresionistických a pointilistických krajinomalieb<br>pozn.: možno nadviazať na výtvarné vyjadrovacie prostriedky – bod (pointilizmus) | <ul style="list-style-type: none"> <li>- namaľovať obraz prostredníctvom bodov alebo škvŕn,</li> <li>- vyjadriť v maľbe zmenu atmosféry (svetelnosti, počasia ...),</li> </ul>                     |
| <b>Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia</b> | <b>3</b> | ukážky: umenie iných kultúr (napr. Indiánov, Číny, Japonska ...) typické artefakty vybranej kultúry odlišnosti a podobnosti s našou kultúrou   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- výtvarne interpretovať artefakt umenia vybranej kultúry,</li> </ul>   |
| <b>Škola v galérii</b>                               | <b>3</b> | tradičné žánre obrazov (portrét, zátišie, krajinomalba, 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 dramatisácia výtvarného diela, príbeh | <ul style="list-style-type: none"> <li>- zahrať scénu (príbeh) videnú na obraze,</li> <li>- vytvoriť rekvizity k scéne z obrazu,</li> <li>- povedať svoju interpretáciu videného obrazu</li> </ul> |
| <b>Podnety architektúry</b>                          | <b>2</b> | architektúra vychádzajúca z ľudských, živočíšnych alebo rastlinných tvarov postava ako budova – budova ako postava organické a geometrické tvary   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- navrhnúť antropomorfnu (alt. zoo/fytomorfnu) architektúru podľa vlastnej fantázie,</li> <li>- rozlíšiť prírodné a geometrické tvary,</li> </ul>           |
| <b>Podnety fotografie</b>                            | <b>2</b> | roláž alebo montáž z dvoch fotografií (reprodukcí)<br>rytmické striedanie častí obrazu tvarové súvislosti častí obrazu a jeho celku ukážky:  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- spojiť časti fotografie do novej kompozície,</li> </ul>   |

|                                   |          |  |   |
|-----------------------------------|----------|--|---|
|                                   |          | roláž a fotomontáž v umení, autorské techniky  |   |
| <b>Podnety videa a filmu</b>      | <b>2</b> | filmové triky kulisy vytvárajúce ilúziu nejestvujúce (rozprávkové, fantastické, sci-fi) tvory vo filmoch ukážky: animovaný a hraný film – animácie v hranom filme  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- vytvoriť kulisu,</li> <li>- navrhnúť vymysleného tvora,</li> </ul>   |
| <b>Elektronické médiá</b>         | <b>2</b> | pokročilé digitálne kresliace nástroje – vyplnený mnohoúholník, vyplnená krivka, vyplnený pravidelný mnohoúholník, 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   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- nakresliť lineárnu kresbu počítačovým nástrojom,</li> <li>- namaľovať jednoduchý motív počítačovým nástrojom,</li> <li>- použiť nástroj osová súmernosť v kompozícii,</li> <li>- uložiť kresbu alebo maľbu ako novú pečiatku,</li> </ul> |
| <b>Podnety dizajnu a remesiel</b> | <b>6</b> | 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...) | <ul style="list-style-type: none"> <li>- nakresliť vymyslený dizajn predmetu inšpirovaný organickými tvarmi,</li> <li>- vytvoriť jednoduchú kresbu (alt. objekt, šperk) z mäkkého drôtu,</li> </ul>   |
| <b>Podnety poznávania sveta</b>   | <b>3</b> | vlastiveda – mapa (napr. fantastickej krajiny, krajiny z filmu, cesty do školy, zmenenej reálnej krajiny ...) prvky a symboly mapy – ich výtvarné vlastnosti   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- zhotoviť vlastnú mapu s fantazijnou symbolikou,</li> <li>- k mape vytvoriť legendu.</li> </ul>   |

## Výtvarné techniky

K splneniu stanovených cieľov volí učiteľ vhodné a veku primerané výtvarné techniky.

### Plošné výtvarné formy

**1. KRESBA** je jednou z najstarších výtvarných techník. Jej výrazovým prostriedkom je línia. Na kresbu za sucha používame pastel, uhol, hrudku, kriedu, ceruzu a iný suchý grafický materiál. Na kresbu za mokra používame tekutý materiál ako skriptol a tuše, fixy, moridlá, vodové farby, farebné atramenty a iné. Pri použití tekutého materiálu môžeme silnú líniu rozmývať, čiže lavírovať. Pri použití suchého materiálu môžeme líniu rozotierať, čím dostaneme tónové plochy, a tým vyjadríme aj objem predmetu. Keď kresbu doplníme farbami, hovoríme o kolorovanej kresbe.

Pri kresbe môžeme používať pero tupé alebo rákosové, drievko, štetec.

#### ***Lavírovaná kresba***

Lavíruje sa kresba drievkom, perom, tušom, fixom, prípadne štetcom. Pri lavírovaní sa tekutina líniovej kresby viac, alebo menej rozpustí a štetcom rozotrie na ploche. Z lineárnej kresby ľahko dostávame kresbu objemovú. Závisí to od druhu papiera.

#### ***Kolorovaná kresba***

Je to stará technika a tvorí prechod medzi kresbou a maľbou.

Línia i objem sa zobrazia ceruzkou, alebo perom a farba sa nanáša lazúrne, plošne iba v lokálnom tóne. Môžeme ju zaradiť vtedy, ak sa s touto technikou stretnú v umeleckých dielach (napr. Národopisné štúdie od J. Mánesa, ilustrácie od L. Fullu a iných umelcov).

#### ***Kresba štetcom***

Je vhodná technika na uvoľnenie ruky, pracujeme na väčších formátoch papiera. Deti mimovoľne dostávajú silné línie a majú odvahu pracovať bez ohľadu na detaily.

#### ***Kresba drievkom***

Je technika veľmi vítaná, lebo dáva línii samovoľné určité výtvarné kvality – akcenty. Pracuje sa na hladkom papieri čiernym tušom.

#### ***Kresba perom***

Je jednou z najstarších techník, pracuje sa perečkami rôznej tvrdosti a zahrotenia, prípadne i Redis-perom. Veľkú radosť prináša táto technika deťom v spojení s mokrým podkladom. Podľa vlhkosti papiera sa vytvárajú fantastické tvary a uspokojujú detskú radosť z experimentovania.

#### ***Kresba ceruzkou***

Používame mäkké ceruzky rady B. Kreslíme na drsnejší papier.

Umožňujú citlivú, výtvarnú líniu, môže sa s nimi pracovať i spôsobom grafickým, ale aj maliarskym.

#### ***Kresba hrudkou a uhlíkom***

Hrudka je tvrdšia ako uhlík, má hnedú farbu, uhlík je oveľa mäkší a je čierny. Práca uhlíkom sa stiera a preto ju fixujeme (môžeme striekať i s mliekom).

## **2. TECHNIKY TLAČE**

Medzi techniky tlače zaraďujeme širokú škálu výtvarných techník, ktoré vznikajú odtláčaním farby štetcom, odtláčaním farby z prírodného materiálu, odtláčaním

upravovaných foriem až po klasické grafické techniky, ako je linoleorez, drevorez, papierorez a podobne. Techniky tlače sú rozdelené podľa toho ako vzniká odtlačok, ako sa pripravuje forma a odtlačanie.

Pri technike tlače používame tlačiarenskú farbu, alebo hustú temperovú farbu.

**Tlačidlá sú formy**, z ktorých sa nanosená farba odtláča na papier, textil a podobne.

Príklady tlačidiel : odtlačky štetcom, tlačidlá zo zemiakov, korku, linolea, gumolitu, ktoré si pripravíme vyrezaním. Veľmi vd'achné sú tlačidlá z papiera, z drevených kociek, gummy, papierovej rúrky, tvrdšieho kartónu, prípadne odtlačky z pokrčeného tvrdšieho papiera, alebo textilu, ktorý po odtlačení zanechá zaujímavú a nepravidelnú štruktúru.

**Tlač z papierovej koláže.**

Z tvrdšieho papiera vystrihujeme, alebo vyrezávame dekoratívne tvary a prilepujeme na kartón. Po zaschnutí naváľame valčekom farbu a odtlačáme. Vhodné je použiť tlačiarenskú čerň, alebo olejovú farbu. Deti sa učia uskutočňovať svoje predstavy sústavou čierno-bielych plôch a podriaďujú výraz požiadavkám techniky.

**Tlač z prírodného materiálu** ako sú listy, vetvičky, kôra, ploché semienka sa robí tak, že na prírodný materiál nanesieme farbu a tú odtlačáme. Z prírodných materiálov možno zostaviť aj rozličné dekoratívne alebo figurálne kompozície, ktoré potom odtlačáme.

**Frotáž** vzniká pretláčaním reliéfnych vyvýšení z rôznych materiálov prírodných (kôra, drevo, listy) aj umelých (textil, špagát, minca) cez jemný papier na priložený pevný papier. Deti opakom ceruzky, hrudkou, voskovým pastelom takto pretláčajú štruktúru plochy predmetov cez tenký papier. Papier, na ktorom pretláčame, môžeme najprv navlhčiť a mierne vtlačiť do priehlbín.

**Tlač z papiera a kartónu**

Pri tejto technike si už zámerne pripravíme vystrihnutím a nalepením štočok alebo matricu, ktorú potom odtlačáme. Po nanosení farby robíme odtlačky lyžičkou, alebo dnom fľaše kyvadlovým spôsobom.

**Tlač z textilnej koláže** je podobná ako tlač z papiera, lenže štočok vytvoríme z rozličných druhov textílií.

**Monotypia** je odtlačanie kresby alebo maľby z plochy.

- Papier položíme na sklenú dosku, na ktorú sme predtým naváľkali fotografickým valčekom farbu. Na priložený papier nakreslíme kresbu.
- Ľubovoľným grafickým materiálom, po nakreslení opatrne papier odlepíme od sklenej dosky a necháme usušiť.
- Pretláčame farebné škvrnky z hustých temperových farieb (motýľ, krajina).
- Uhl'ová monotypia – ako kopírovací papier.

**Linoleorez**

Je najzaujímavejšia klasická grafická technika. Štočok sa pripraví z linolea tak, že naň nakreslíme námet štetcom a tušom. vyrezaním línií alebo plôch špeciálnymi rydlami zhotovíme štočok, na ktorý naváľkame tlačiarenskú farbu a potom odtlačáme.

**Sadrorez**

Do vopred pripravenej sadrovej dosky vyrežeme línie alebo plochy a postupujeme podobne ako pri linoleoreze.

**Drevorez**

Pri tejto technike postupujeme podobne ako pri predchádzajúcich, avšak s tým rozdielom, že pri rezaní si musíme všimnúť štruktúru dreva a rezať podľa nej.

**Suchá ihla**



Je zložitá technika, ktorá vyžaduje špeciálne pomôcky. Do zinkovej, medenej dosky, alebo do organického skla (plexisklo) vyryjeme kresbu, tlačiarenskú farbu vtlačíme do rýh a zvyšky farby z plochy odstránime. Pri odtlačaní treba silne tlačiť.

### **3. ODKRÝVACIA TECHNIKA NA VOSKU**

Je to grafická technika, ktorá sa neotláča. Biely hladký papier dôkladne natrieme voskom, alebo sviečkou, túto vrstvu niekoľkokrát pretrieme tušom a po zaschnutí tušu vyškrabujeme do podkladovej farby zvolený námet. Táto technika sa viac hodí pre kresbové ako plošné kompozície.

### **4. KOMBINOVANÉ TECHNIKY**

Kombinované techniky vznikajú spájaním dvoch, prípadne viacerých techník. Najčastejšie sa spájajú dve základné techniky ako kresba a maľba. Nevhodné je spájať dve veľmi príbuzné techniky, napríklad kresbu ceruzkou a pastelom.

- kombinované techniky s rezervami ( mastný pastel a vodové farby, vosková rezerva zakrytá tušom a preškrabávanie)
- koláž doplnená kresbou alebo maľbou
- kolorovaná kresba – kresba fixom, drevkom, perkom, tušom, štetcom domaľovaná vodovými farbami
- maľba lepom- klovatinou a štetcom, kedy pomocou štetca lepom nakreslený námet po zaschnutí premaľujeme hustou vodovou alebo temperovou farbou, po odplavení klovatiny pod tečúcou vodou na jej mieste zostanú biele miesta.

### **5. MAĽBA**

Maľba rozvíja a kultivuje farebné cítenie. Na maľovanie používame suchý materiál (pastel), alebo mokry materiál (vodové, polokrycie a krycie farby) .

#### **Maľba pastelom**

Pastel zaraďujeme medzi maliarske techniky a v praxi nám tvorí prechod medzi kreslením a maľovaním. Využíva sa, ako kreslenie pastelovými ceruzkami.

#### **Maľba pastelom – voskovým, suchým, kriedovým.**

Pri tejto technike vyplňujeme plochy, menej sa sústreďujeme na líniu.

*Voskovým pastelom* maľujeme na hladkú plochu, ktorú môžeme aj preškrabávať. Má dobré vlastnosti, nemaže sa, má výraznú svietivosť a môže sa používať, tak v zmysle lineárnom, ako

i plošnom. V spojitosti s akvarelom, tušom, alebo lepom vzniklo veľa kombinovaných techník.

*Suchý pastel* je maliarskou technikou, ktorej farby sú krycie, má matný povrch a farba sa ľahko stiera.

*Kriedovým pastelom* pracujeme zväčša na prírodný papier, výslednú prácu fixujeme.

**Maľba krycími farbami** – temperovými, práškovými, gvašovými. Farby riedime vodou, maľujeme na väčšie formáty pevnejšieho papiera plochými štetcami.

Charakteristickou vlastnosťou krycích farieb je, že pri maľovaní v niekoľkých vrstvách sa plochy navzájom prekrývajú, čo môžeme vhodne využiť v kompozícii.

#### **Maľba vodovými farbami**

Bežne používame dva druhy vodových farieb: polokrycie a vodové – lazúrne akvarelové farby. Z uvedených dvoch druhov používame viac polokrycie farby, ktorými maľujeme na drsnejší papier a to guľatými, vlasovými štetcami. Akvarelová technika je jednou z najnáročnejších techník, využívajú ju predovšetkým starší, zručnejší žiaci.

#### **Maľba škrobovými farbami**

Do tekutého škrobu pridáme práškové farby v pomere 1:1 a dôkladne premiešame. Potom pridáme ďalšie 2-3 diely škrobu - podľa hustoty škrobu a vymiešame. Pridáme kvapku dezinfekčného prostriedku. Rozlične hrubú vrstvu nanášame vhodným predmetom na papier. Do mokrého škrobového podkladu sa kreslí drevkom (až po papier).

## **6. MATERIÁLOVÉ TECHNIKY**

Medzi materiálové techniky zaraďujeme práce z materiálu, ako je papier, textil, kameň, sklo, hlina, sadra a pod. Sú to techniky, ktoré si vyžadujú určitú fantáziu a zručnosť.

### **Mozaika**

Pod týmto pojmom rozumieme vytváranie kompozície z menších pravidelných, alebo menej pravidelných prvkov. Podľa materiálu, z ktorého sú prvky, rozlišujeme mozaiku z papiera, textilu, kameňa, skla, hlíny, prírodného materiálu, semien ... Papierová mozaika môže byť zo strihaných, pravidelných tvarov, alebo z trhaného papiera.

#### **Papierová a textilná koláž**

Kolážou rozumieme také výtvarné formy, ktoré vznikli nalepovaním papiera, textilu, fólií na plochu. Tento materiál vystrihujeme, prípadne trháme, potom nalepujeme a niekedy dotvárame kresbou a maľbou. Koláž môže byť z vystrihovaných papierových obrázkov: *prekrývaných*, kedy sa pokryje celá plocha výkresu, *rozložených*, kedy sa môže plocha domaľovať.

#### **Vystrihovanie, preklápanie, prehýbanie, posúvanie**

Pracuje sa prevažne s papierom, do ktorého sa vystrihujú rôzne námety. Preklápaním vznikajú „negatívny“ navrhnutých motívov. Prehýbaním papiera do harmoniky vznikne základ pre harmonikový obrázok. Z poskladaného papiera motív vystrihne a rozložením vznikne harmonikový pás (napr. s motívom stromčeka, dievčatka, kohútika), ktorý sa po rozložení nalepí na podkladový papier.

Posúvanie – je zaujímavá technika, pri ktorej posúvame na časti rozčlenený nakreslený motív – napríklad slza, lopta, kocka a pod.

### **Maľba voskom na textil**

Používame farebné sviečky, alebo voskové pastelky.

a.) Nastrúhaný vosk rozložíme na miesta podľa zvoleného námetu na biely textil, prikryjeme novinovým papierom a prežehlíme. Vzniknuté farebné škvrny môžeme dotvoriť tušom, alebo fixom.

b.) Roztopeným voskom tenkým štetcom maľujeme na biele plátno, každý ťah treba 2-3 krát navrstviť. Po zaschnutí vosku vymaľujeme textil vodovými (anilínovými farbami).

Prikryjeme novinovým papierom a prežehlíme. Vosk sa odstráni a vzniknú biele línie.

### **Maľba na sklo**

Je jednou z najstarších ľudových techník, je podobná kolorovanej kresbe. Používame tenký štetec a temperové farby. Námet obrázku sa nakreslí na papier a podloží pod sklo. Najskôr sa čiernou farbou štetcom nakreslia obrysy tvarov, detaily a potom sa vymaľujú plochy a pozadie. Nakoniec sa sklo zafixuje priesvitným, alebo farebným lakom. Je potrebné si uvedomiť, že obrázok na skle bude v zrkadlovom obraze s obrázkom predmaľovaným na papieri (namiesto skla môžeme použiť i celofán).

### **Zapúšťanie do vlhkého podkladu**

Vznikajú práce dekoratívneho charakteru. Pri zapúšťaní do vlhkého podkladu môžeme použiť rôzne materiály :

- a) navlhčený hrubší papier – maľujeme obrázok – napr. ilustráciu k rozprávke, po uschnutí dotvoríme tušom, alebo fixom
- b) plochu hrubšieho papiera potrieme lepidlom – klovinou a štetcom

- c) vytvárame bodovou technikou farebné škvrny, ktoré sa rozlievajú a vytvárajú zaujímavé abstraktné obrazce
- d) plochu výkresu potrieme klovatinou a posypeme krupicou, ešte do vlhkého podkladu maľujeme hustými polokryciami vodovými farbami daný motív.

### **Tepanie**

Používame hrubý alobal, alebo kovové fólie ( zo zubnej pasty, vrchnáky zo zavaranín a pod.). Zvolený tvar vystrihneme (alobal nalepíme na výkres) a ostrým predmetom vytepeme vzory, ktoré je možné gravírovať tak, že fóliu potrieme tušom a po zaschnutí utrieme. Farba zostane iba v ryhách.

### **Práce z textilu**

Textil môžeme spracovať množstvom zaujímavých techník – textilná aplikácia, cigánska tkanica, gobelín, čipka, tenerifa, batik, makramé a pod.,

*odtlač z výšky* – používame textilné farby, ktorými pomocou rôznych tlačidiel vytvárame rôzne vzory na šatky, dekoračné textilie, šály, závesy a pod.,

*odtlač z plochy* – monotyp na textil. Pracujeme s olejovými farbami, veľmi riedenými terpentínovým riedidlom. Je to skôr maliarska technika, pri ktorej sa dieťa uvoľňuje vo výtvarnom prejave,

*modrotlač* – pomocou štetca a roztopeného vosku nanesieme na textil daný motív, každú líniu niekoľkokrát navrstvíme na textil, maľujeme textilnou modrou farbou, po zaschnutí prikryjeme novinovým papierom a prežehlíme,

*batika* – vyvážovaná batika patrí k najstarším ľudovým spôsobom výzdoby textilu. Jemný textil (hodváb) popreväzujeme niťami a namočíme do pripraveného roztoku na farbenie textílií. Po dôkladnom vypláchaní rozviažeme, usušíme a prežehlíme,

*textilná koláž* - textilné odstrižky rôznej kvality, farieb, vzoriek, štruktúry, slúžia ako pomocné farebné prvky, ktoré sa vkusným tvarovým usporiadaním skladajú do farebnej mozaiky. Nastrihané tvary textilu sa zvyčajne lepia na pevnú lepenku a zaťažia sa.

Hotové koláže možno natrieť bezfarebným parafínom – vynikajú potom sýtou hĺbkou farieb a navyše ich tenká vrstvička vosku chráni pred nečistotou,

*asambláž* – vzniká kombináciu rôznych materiálov – textil, drevo, kov, kameň a pod. Hlavnú úlohu hrá rôznorodosť materiálov, ich priradovanie, tvarové, štrukturálne i farebné kontrasty a napätie medzi nimi. Provokujú fantáziu mladých umelcov, je možné ich robiť i v prírode,

*textilná aplikácia* – je spôsob výzdoby textilu, ktorým sa výtvarný účinok dosahuje spájaním a ukladaním (aplikovaním) tvarovo, farebne i štrukturálne odlišných kusov textilu na jednofarebný základ. Textilná aplikácia je zásadne šitá a spôsob šitia tiež zvyšuje výtvarný účinok. Steh alebo vôbec nevidieť, alebo sa naopak výrazne zdôrazňuje. Oboje sa riadi zámerom tvorca. Podklad na aplikovanie nemusí byť vždy jednofarebný a aplikované kusy textilu jednofarebné. Pestrý podklad a jednofarebný dekór vyzerá rovnako dobre,

*vyšívanie* - patrí k najstarším výzdobám textilu. Deti naučíme základné vyšívacie stehy, pomocou ktorých môžu vytvárať jednoduché obrázky. Vyšívateľ môžeme plátno, panavu, kanavu (krížikové stehy, prevliekanie), i výkres,

*tkanie* – vytvorenie osnovy na hrubom kartóne, alebo na drevenom ráme. Rôznofarebnú vlnu prevliekame podľa vzoru na podloženom predkreslenom vzore.

*tenerifa* - vytvorenie osnovy do tvaru hviezdice v ráme z kartónu, alebo preglejky a prepletáme rôznofarebnú vlnu do kruhu smerom od stredu hviezdice k okraju rámu. Tenerifu možno dotvoriť dekoračnými prvkami – korálikami, strapcami, brmbolcami, vrkôčikmi a pod.

### **Priestorové formy**

## **MODELOVANIE**

Pri modelovaní vytvárame plnoplastické formy, alebo reliéfne formy z hliny, plastelíny, modulitu, papierovej hmoty, cesta a pod.

- **HLINA**

Práce modelované z hliny po vypálení v keramickej peci nazývame keramika. Hlina je najvhodnejší modelovací materiál. Dá sa vypaľovať na terakotu, ktorá po glazovaní keramickými farbami a druhom vypálení nadobúda trvácnosť a úžitkovú hodnotu. Hlinu si možno zaobstarať z miestnych zdrojov, z tehelne, keramických podnikov. Ak nemáme možnosť vypálenia v peci, môžeme nechať výrobok jednoducho voľne a pomaly vyschnúť. Po vyschnutí sa môže výrobok nalakovať. Je krehkejší ako vypaľovaný.

- **PLASTELÍNA**

Modelovanie z plastelíny je pre žiakov najprístupnejšie. Môžu z nej vytvárať reliéfy, modelovať formu pre sadrové odliatky, alebo vytvárať figúrky a rôzne predmety.

- **MODULIT**

Je finančne náročnejším materiálom. Pri modelovaní pracujeme s navlhčenými rukami, aby sa modulit nelepil. Po skončení modelovania sa výrobok uvarí vo vode, čím získa tvrdosť a trvácnosť. Hotové výrobky sa môžu vymaľovať a nalakovať bezfarebným lakom.

- **VIZOVICKÉ CESTO**

Finančne nenáročné, no náročné na prípravu hmoty. Cesto sa musí vypracovávať asi 1 hodinu. Príprava Vizovického cesta : 2 kg hladkej múky, 3 lyžice octu, 8 dcl vody. Hotové výrobky potrieť bielkom a piecť. Vymodelované výrobky sa zdobia tradičnou výzdobou zastrihávaním, vpichovaním a vtlačaním .

- **PAPIEROVÁ HMOTA**

Rozmočenie novinového papiera vo vode, uvarenie a rozmixovanie na kašu. Väčšie výrobky vytvoríme pomocou základu z pohára, rúrky z toalet. papiera a pod.

Okolo základu vymodelujeme požadovaný tvar výrobku a necháme vyschnúť. Povrch môžeme vyhladiť jemným brúsnyim papierom. Potom výrobok vymaľujeme a nalakujeme. Môžeme tak vytvoriť i výrobky úžitkového charakteru – nádobu na ceruzky, vázu, kvetináč, kazetu na šperky a pod.

- **KAŠÍROVANIE –**

Kašírovaním môžeme vytvárať drobné predmety pomocou „kopyta“ – šablóny, na ktorú priliepame navlhčené pásiky alebo štvorčeky novinového papiera v škrobovom lepidle. Položíme 3-5 vrstiev. Po uschnutí výrobok snímeme z kopyta a môžeme namaľovať, alebo prilepiť na potrebné miesto.

Ďalším spôsobom kašírovania je vrstvenie navlhčených štvorčekov novinového papiera na vystrihnutý základ z hrubého kartónu zo všetkých strán. Nanesieme 3 – 5 vrstiev. Po zaschnutí výrobok vyhladíme brúsnyim papierom, namaľujeme a nalakujeme (napr. rybičky, alebo vianočné ozdoby).

Kašírovanie na balón je náročnejšia technika na čas. Na celý nafúknutý balón nalepíme niekoľko vrstiev štvorčekov novinového papiera navlhčených v škrobovom lepidle (4-5 vrstiev). Po uschnutí balón vyfúkame, alebo prepichnete. Vznikne nám tvrdá papierová guľa, ktorú môžeme využiť ako tekvicové fašiangové strašidlo (vystrihneme oči, nos, ústa, alebo ako hlavy k bábkam, alebo dekoračným panákom na hlavy môžeme kašírovaním vyrobiť a prilepiť nos, uši, vyformovať líca, bradu a pod., prilepiť z vlny vlasy, fúzy, bradu. Nanesením štvorčekov papiera na balón len z časti, môžeme vytvoriť kašírovanú tvárovú masku.

- **PLASTIKA Z PAPIERA**

Papier poskytuje veľa možností na plastické práce. Papierové plastiky môžeme robiť z pásov kartónu, z plôch, kaširovaním,

- z pásov tvrdšieho papiera prehýbaním a skladaním vytvoríme trojuholníkové, štvorcové, alebo okrúhle časti pre reliéfnu stenu,
- z vrstvením rôznych nastrihaných plôch kartónu – reliéfne výzdoby,
- pokrčením namočeného tenkého papiera v škrobovom lepidle vytvoríme plastické obrázky (stromy, snehuliaka, krajinku, kvety a pod.), ktoré po vyschnutí môžeme vymalovať.

#### - **PRÁCA S TEXTILOM**

Textil má pri vytváranie výrobkov priestorového charakteru veľmi široké využitie. Tvarovaním a lepením textilu do guľky môžeme vytvárať hlavy k bábkam, vytvárať textilné hračky – panáčikov, bábiky, maňušky, ihelníčky, koníky a pod. Pri práci s textilom môžeme využívať odpadový materiál, či využitie starého nepotrebného textilu z domácností: bábky z rukavičiek, húseničky z ponožiek a veľa rôznych výrobkov v kombinácii s ďalšími materiálmi.

#### - **PRÁCA Z DREVA**

Drevo poskytuje široké možnosti na výtvarné spracovanie. Od najjednoduchších paličiek (špajdlí) a latiek, ktoré nožikom upravíme a opracujeme, až po zložitejšie techniky opracovávania dreva strúhaním. Drevo nechávame prírodné, môžeme ho prípadne namoriť a nalakovať.

#### - **PLASTICKÉ PRÁCE Z RÔZNYCH MATERIÁLOV**

Drôt, vlnitý papier, kov, korok, plech, plastické hmoty dávajú nespočetné výrazové možnosti pre spracovanie. Pri fantázii a zručnosti možno z najrozličnejších materiálov a odpadov vytvoriť zaujímavé, netradičné tvary a plastiky.

#### - **PLASTICKÉ PRÁCE Z KRABIČIEK**

Zlepovaním, maľovaním a dotváraním pomocou rôznych materiálov môžu vzniknúť rôzne predmety (robot, budovy, zámky, hrady, postavy, dopravné prostriedky, a pod.)

## **6. Spôsoby hodnotenia, preverovania a klasifikovania žiakov v predmete**

Hodnotenie každého predmetu je špecifické, pretože musí zohľadniť špecificky prínos predmetu k vzdelanostnému rastu a osobnostnej formácii žiaka. Špecifikom výchovy prostredníctvom výtvarných činností a výtvarného vyjadrovania je, že sa v rámci jej procesu očakáva vlastný prístup žiaka k aplikácii techník, nástrojových a koordinačných zručností, ale najmä v oblasti vytvárania svojich osobných symbolických reprezentácií skutočnosti (obrazov, objektov, priestorových riešení, akčných a procesuálnych vyjadrení svojej fantázie, predstav a reality vonkajšieho sveta).

Výtvarná výchova na ZŠ je predmet, ktorý sa nenapĺňa realizáciou požadovaného programu (edukačnej úlohy), ale v ktorých je tento program len východiskom k samostatnému (tvorivému) výtvarnému vyjadrovaniu sa žiaka. Ináč by nespĺňali svoje ťažiskové poslanie: formovať mentálne štruktúry žiaka v smere aktívnej otvorenosti voči interpretáciám a vyjadrovaniu sveta a seba, orientovať žiaka k tvorivému prístupu – či v rámci seba vyjadrovania, alebo riešenia zadaných úloh.

Hodnotenie má v prvom rade funkciu pozitívne motivovať žiaka a usmerniť jeho osobnostný vývoj. Tu musí učiteľ brať ohľad na jeho schopnosti, nadanie, ambície a vkus. Pri hodnotení žiaka ma prednosť porovnávanie jeho výkonu s jeho predchádzajúcimi výkonmi a s nastavenými kritériami pre porovnávanie s výkonmi iných žiakov.

Až v druhom rade je teda hodnotenie porovnaním v rámci skupiny žiakov (triedy). Toto porovnanie ma mať najmä výchovný charakter. Pri zohľadnení osobitosti každého žiaka

poskytuje obraz o rozvrstvení škály kvality prístupu, výkonu, poznania, schopnosti zaujať stanovisko a výsledku činnosti v porovnaní medzi jednotlivými žiakmi. Nehodnotíme teda len (alebo v prvom rade) výsledok činnosti (vytvorený artefakt), ale celý proces a prístup žiaka v rámci tohto procesu.

## Forma hodnotenia

- ťažiskovou formou hodnotenia je osobný rozhovor so žiakom, v ktorom učiteľ žiakovi poskytne citlivú, veku primeranú, analyticky podloženú spätnú väzbu o rôznych aspektoch jeho činnosti (viď kritéria hodnotenia)
- vo vzájomnej komunikácii ma žiak možnosť klásť otázky alebo zdôvodniť svoj prístup seba hodnotením žiaka
- nie je nutné známkovať prácu žiaka. Je na voľbe učiteľa, ktoré úlohy bude hodnotiť, aby poskytli žiakovi i prostrediu dostatočný obraz o jeho kvalitách a vývoji

## Kritériá hodnotenia

Učiteľ ma brať ohľad na to, že výtvarný prejav súvisí s fantáziou, seba projekciou, záujmami a intímnym svetom žiaka a že toto hľadisko sa bude prejavovať aj v jeho riešení výtvarných úloh iniciovaných učiteľom. Preto sa pri hodnotení musí vyvarovať paušálnych súdov a šablónovitých kritérií, ktoré by sa mohli necitlivo dotknúť osobnostného zamerania žiaka.

Uprednostňujeme osobný, diferencovaný prístup. Predložené kritériá sú orientačné, učiteľovi poskytujú štruktúru analýzy jednotlivých hľadísk uplatniteľných na činnosť žiaka v rámci výtvarnej výchovy. Výsledok výtvarných činnosti (artefakt) nie je jediným predmetom hodnotenia, ale učiteľ zvažuje všetky nižšie vymenované kritéria.

Výsledok výtvarnej činnosti je síce dôležitý, u žiaka naň vzniká obyčajne citová väzba – spokojnosť dieťaťa s vlastným výkonom, čo ho následne motivuje pre ďalšiu výtvarnú prácu a udržiava jeho záujem o seba vyjadrovanie. Je teda potrebné, aby učiteľ k nemu zaujímal stanovisko. Okrem neho treba hodnotiť, a niekedy aj uprednostniť, proces výtvarný. Túto formu odporúčame príležitostne kombinovať aj s činnosťou, pretože práve v rámci tohto procesu dochádza k formácii osobnosti žiaka a k získavaniu kompetencii – k napĺňaniu cieľov výtvarnej výchovy.

Kritériá hodnotenia sú vypracované v súlade s ročníkovými kompetenciami a je potrebné, aby učiteľ pri hodnotení mal tieto kompetencie a ich postupné dosahovanie na zreteli.

Učiteľ u žiaka hodnotí, **primerane veku:**

### a) priebeh vytvárania postojov:

- prístup k činnostiam z hľadiska tvorivosti, t. j. uplatnenie vlastných inovatívnych nápadov a vlastného zamerania pri realizácii edukačnej úlohy,
- otvorenosť voči experimentovaniu, skúšanie iných, svojských riešení,
- cieľavedomosť riešení,
- záujem o činnosti v rámci edukačných úloh a prípravy pomôcok,
- schopnosť spolupracovať,
- schopnosť zaujímať stanoviska k výsledkom svojej práce a práce spolužiakov;

### b) priebeh získavania zručností a spôsobilostí:

- technické zručnosti (ovládanie požadovaných nástrojov, materiálov a technických

operácii 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 (vlastne témy, koncepcie, návrhy; schopnosť analyzovať a syntetizovať, pomenovať procesy, interpretovať zážitky);

**c) priebeh získavania vedomostí:**

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

**d) schopnosť realizácie výsledného artefaktu.**

Orientačný opis naplnenia kritérií vo vzťahu ku škále hodnotenia:

- žiak je iniciatívny a tvorivý vo výtvarnom vyjadrovaní, uplatňuje vlastne nápady, je otvorený voči novým podnetom a experimentovaniu,
- žiak dokáže vyjadriť veku primerane postoje (vkus, názor, spolupráca, individualita) v oblasti vizuálnej kultúry,
- žiak ovláda zručnosti (technické, nástrojové, materiálové) podľa požiadaviek ročníkových kompetencii na vynikajúcej úrovni,
- žiak preukazuje veku primerane mentálne spôsobilosti – na úrovni vnímania, prežívania, fantázie a predstavivosti, vytvárania vlastných koncepcii,
- žiak dokáže veku primerane pomenúvať a interpretovať svoje zážitky, činnosti a ich výsledky,
- žiak preukazuje vedomosti z oblasti vizuálnej kultúry primerane edukačným úlohám (v nižších ročníkoch najmä vedomosti o materiáloch nástrojoch, základných technikách a druhoch vizuálnych umení; v sekundárnom vzdelávaní o štýloch, ťažiskových obdobiach, nosných umelcoch a médiách),
- žiak dokáže rešpektovať vlastný tvorivý výsledok a je tolerantný voči tvorivým prejavom, názorom a vkusu iných,
- žiak zrealizoval artefakt primerane svojmu veku a schopnostiam.

Žiaci sú hodnotení slovom ( absolvoval/ neabsolvoval) v súlade s Metodickým pokynom č. 22/2011 na hodnotenie žiakov základnej školy, ktoré schválilo MŠ SR s platnosťou od 1.5.2011.

## 7. Učebné zdroje

Na podporu a aktiváciu vyučovania a učenia žiakov sa využijú nasledovné učebné zdroje:  
odborné publikácie k daným témam

encyklopédie

webové stránky ([www.zborovna.sk](http://www.zborovna.sk))

Edukačné DVD vyučovania výtvarnej výchovy

materiálno-technické a didaktické prostriedky

pomôcky k jednotlivým vyučovacím jednotkám







