

Výtvarná výchova

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

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

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

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

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.

Prípravný ročník

Charakteristika predmetu Hudobná výchova. (viď v úvode predmetu)

Proces vyučovania predmetu hudobná výchova v prípravnom ročníku sa bude realizovať na hodinách hudobnej výchovy 1 hodinu týždenne, 39 hodín ročne.

Vzťah k hudbe v rôznych podobách sa u dieťaťa vytvára spontánne od útleho veku v závislosti od primeranosti a kvality hudobných podnetov. Hudba je pre dieťa zdrojom potešenia. Je potrebné, aby sa stala súčasťou hier a pohybových aktivít. Hudobné podnety musia byť primerané veku i činnosti, ktorú sprevádzajú. Hudobná výchova má činnostný charakter, preto každá vyučovacia hodina má byť pre žiakov príležitosťou pre tvorivé hry, spojené s vlastným spevom a vlastným pohybovým doprovodom. Úlohou učiteľa je predstaviť žiakom hudbu ako prirodzenú súčasť života smerujúcu k príjemným estetickým zážitkom. Pre žiakov je hudba motiváciou i prostriedkom k rozvíjaniu komunikačných schopností.

Ciele a obsah vzdelávania

Ciele

- Vytvárať a rozvíjať záujem o svet zvukov a hudby,
- rozvíjať sluch a sluchové diferenciačné schopnosti,
- rozvíjať spevácke schopnosti,
- rozvíjať hudobno-pohybové schopnosti,
- oboznamovať sa s jednoduchými hudobnými nástrojmi,
- vytvárať kladný vzťah k hudbe a rozvíjať estetické cítenie,
- rozvíjať citový svet žiakov,
- utvárať a rozvíjať hudobné schopnosti, zručnosti a návyky,
- poznávať ľudové piesne a zvyky.

Obsah

Diferenciácia nehudobných a hudobných zvukov (zvuky zvierat, zvuky prostredia búchanie, štrnganie, šuchot, pískanie a pod., tóny).

Činnosti a hry zamerané na diferencovanie smeru a intenzity zvuku.

Deklamácia riekaniek s rytmickým a pohybovým sprievodom.

Spev s rytmickým a pohybovým sprievodom, dramatizácia obsahu piesne.

Spájanie spevu s chôdzou v rôznom rytme a tempe, s pohybom.

Hudobno-pohybové hry a hádanky, tanec.

Poznávanie hudobných nástrojov Orffovho inštrumentária, využívanie aj iných (rytmických i melodických) nástrojov.

Počúvanie priamo interpretovaného spevu a hudby, počúvanie hudobných nahrávok. Porovnávanie charakteru piesní (veselá, smutná, uspávanka, pochod).

Porovnávanie dynamiky (rýchlo, pomaly) a polohy (nízko, vysoko) počúvanej piesne. Rozoznávanie hudobných nástrojov v počúvanej skladbe.

2. Ciele predmetu

Hlavný cieľ predmetu

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

Ciele predmetu

- rozvíjať svoju predstavivosť a fantáziu,
- rozvíjať si pozorovacie schopnosti,
- spoznávať základné prostriedky výtvarného vyjadrovania,
- rozvíjať tvorbu vlastných myšlienkových konceptov a ich formálnu a technickú realizáciu,
- osvojiť si základné zručnosti pri práci s nástrojmi a materiálmi,
- poznávať umelecké diela a svoj zážitok z nich výtvarne vyjadrujú,
- osvojiť si základné kultúrne postoje.

3. Vzdelávací štandard

Výtvarné vyjadrovacie prostriedky

Výkonový štandard	Obsahový štandard
Žiak na konci 1. ročníka základnej školy vie/dokáže: ✓ tvoriť škvrny, ✓ rozlíšiť v škvrne významovo čitateľný tvar, ✓ vyhľadať v textúre čiar tvary podľa svojich predstáv, ✓ pomenovať objavené tvary, ✓ pomenovať tóny základných farieb, ✓ rozlíšiť svetlé a tmavé farebné tóny, ✓ rozlíšiť priamku od krivky,	škvrna (vytvorená napr. odtláčaním farby (dekalk), rozlievaním, zapúšťaním do mokrého podkladu, rozfúkavaním) – náhodný tvar, jeho dopĺňanie na významový, zobrazujúci tvar (podľa predstavivosti žiaka) náhodné čiary alebo tvary (dokresľovanie alebo domaľovávajúce škvrny, odtlačku farby, čarbanice, pokrčeného papiera – krkváže a pod.) obrys (výtvarné zobrazenie obrysov tvarov predmetov, figúr) základné tóny farieb, druhotné (vymiešané) tóny, teplé a studené farby

Rozvoj fantázie a synestetické podnety

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ výtvarne zobrazí svoje predstavy a fantáziu na zadanú tému, ✓ nakreslí predmety na základe hmatového vnemu, ✓ pomenovať charakter rôznych povrchov podľa hmatového vnemu,	fantazijné kreslenie fantazijné maľovanie fantazijné modelovanie tvar a hmat (napr. ohmatávanie tvarov predmetov skrytých pod dekou, alebo kreslenie so zaviazanými očami ...) povrch predmetu

Podnety moderného výtvarného umenia

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ použiť rôzne kresliarske (maliarske) nástroje, ✓ vyjadriť výtvarné stopy (nástroja, materiálu, ✓ vytvoriť objekt zo zvolených materiálov,	frkanie, liatie, odtlačanie, kvapkanie, rozotieranie, rozfúkavanie... farebnej hmoty stopa kresliaceho (maliarskeho) nástroja (využitie vlastností rôznych nástrojov) stopa gesta (rôzne druhy stôp/čiar/ťahov) odpadový materiál objekt ukážky: akčná maľba

Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ namaľovať svoju predstavu inšpirovanú pravekým umením,	praveké jaskynné maľby (motívy) materiál, nástroje, podklad v tvorbe pravekých ľudí hra na pravekého umelca - tvorba artefaktu limitovaného motívom a technikou

Škola v galérii

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ výtvarne vyjadriť rôzne výrazy tváre,	výraz portréту (maľba, socha, fotografia) – v priestoroch galérie, alternatívne vo virtuálnej galérii na internete akčné napodobnenie výrazu portréту (grimasa, performancia ...) výtvarná interpretácia výrazu (kresba, maľba ...)

Podnety architektúry

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ zobrazíť architektúru podľa vlastnej fantázie, ✓ porozprávať o zobrazenej architektúre,	rozprávková architektúra (maľba, kresba, modelovanie, objekt – skladanie, lepenie, strihanie...) fantastické motívy v architektúre architektúra v rozprávkach (animácie, ilustrácie, filmy)

Podnety fotografie

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ doplniť fotografický podklad podľa vlastnej fantázie,	fotografia (napríklad z časopisu) zásah do kompozície fotografie, jej doplnenie, prekreslenie, premaľovanie kolorovanie, dokomponovanie

Podnety videa a filmu

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ porozprávať o akcii v uvedenej ukážke filmu, ✓ výtvarne interpretovať vybranú akciu z filmovej ukážky,	krátka ukážka z vybraného filmu, (groteska) pohyblivý obraz – akcia vo filme (videu) výtvarné spracovanie akcie/pohybu

Podnety dizajnu a remesiel

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ nakresliť dizajn podľa svojej fantázie, ✓ porozprávať o nakreslenom,	nezvyčajný, fantastický nábytok, alebo nábytok s nezvyčajnými funkciami (napr. hojdanie, skákanie, kotúľanie, preklápanie, skladanie a rozkladanie – aplikované na typ stoličky, posteľ, skrine, lampy a pod.) alt. nezvyčajný odevný doplnok alt. fantastický stroj

Podnety poznávania sveta

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ výtvarne reagovať na písmená abecedy.	oživené písmená tvary písmen (tlačených, písaných, veľkých, malých) figuratívna kompozícia z tvarov písmen

Výtvarné vyjadrovacie prostriedky

Výkonový štandard	Obsahový štandard
Žiak na konci 2. ročníka základnej školy vie/dokáže: ✓ použiť rôzne kresliace nástroje, ✓ kresliť čiarami s rôznym charakterom, ✓ vyjadriť základný farebný tón predmetu, ✓ vyjadriť približný obrysový tvar predmetu, ✓ usporiadať tvary symetricky alebo asymetricky,	línia (rôzne typy čiar) výrazový charakter línie (využitý pri tematickom kreslení) kresliace nástroje a pomôcky (voľnou rukou, pravítkom, kružidlom, náhodne) lokálny farebný tón (maľba, alt. kolorovaná kresba jednotlivých predmetov, farba podľa videnej skutočnosti) obrysový tvar predmetu symetria a asymetria jednoduchých tvarov (osová, stredová symetria)

Rozvoj fantázie a synestetické podnety

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ v kresbe vyjadriť rôzne hudobné rytmy,	rytmy v hudobnej skladbe (ukážky) rytmy v kresbe, maľbe rytmy v prírode kresba námetu podľa fantázie (alternatívne fantastická téma, hudobníci, tanečníci, počutá hudba, abstraktné zobrazenie rytmov ...) <i>pozn. možno nadviazať – spojiť s témou výtvarné vyjadrovacie prostriedky</i>

Podnety moderného výtvarného umenia

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ vytvoriť objekt (výtvarnú realizáciu) v krajine, ✓ vytvoriť objekt (asambláž) zbieraním, ukladaním, vrstvením, lepením z rôznych prírodných materiálov podľa vlastnej fantázie,	land art prírodná/mestská krajina prírodné materiály/umelé materiály surrealizmus fantastický portrét asambláž ukážky: umenie land artu

Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ vytvoriť vlastnú verziu obrázkového písma,	umenie Egypta (pyramídy, hieroglyfy ...) rôzne typy písma – história vývoja písma (obrázkové – hláskové) výtvarná interpretácia obrázkového písma, význam a obraz

Škola v galérii

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ napodobniť sochy postojom, výrazom alebo performanciou (akciou)	živá socha (ukážky) sochy v galérii (alt. virtuálnej galérii) sochy v kostole sochy na verejnom priestranstve výtvarná interpretácia sochy v inom médiu (maľba, koláž, performancia) alebo v inej technike (napr. modelovanie z plastelíny...)

Podnety architektúry

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ skonštruovať architektonický tvar (prvok) zo stavebnice,	architektonické prvky (oblúk, preklad, stena, strop, brána, schody, ...) architektúra ako skladačka (skladanie – stavba z kociek, lega, škatuliek, kartónu, ...) spájanie (alt.: zárezmi, spinkami, lepiacou páskou, lepidlom, viazaním, ...) alt. modelovanie architektonického prvku z modelovacej hmoty

Podnety fotografie

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ zostaviť koláž z častí rôznych fotografií,	rôzne žánre fotografie (z časopisov) – portrét, krajina, architektúra, mikro/makrofotografia, reportáž ... koláž, montáž strihanie a spájanie častí fotografií do nových kompozičných súvislostí kompozícia z rôznych žánrov a rôzneho tvaroslovía

Podnety videa a filmu

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

Elektronické médiá

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ napísať malé písmená, veľké písmená a čísla v textovom programe, ✓ napísať slová s diakritikou v textovom programe, ✓ zmeniť písmo, rez písma, farbu písma, píšu krátke vety v textovom programe,	používanie klávesnice, vyhľadávanie písmen, malé a veľké písmená, čísla, používanie klávesu Shift, písanie diakritiky, zmena písma a rezu písma, zmena veľkosti písma, krátke texty

Podnety dizajnu a remesiel

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ navrhnuť hračku podľa vlastnej fantázie, ✓ vytvoriť jednoduchú pokrývku hlavy podľa vlastnej fantázie,	hračky rôzneho druhu chlapčenské a dievčenské hračky mechanické a statické hračky (funkcie, materiál, farby, tvary ...) klobučnícke remeslo pokrývky hlavy – klobúky, čiapky, šatky, kukly, kapucne, koruny

Podnety poznávania sveta

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

Výtvarné vyjadrovacie prostriedky

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

Rozvoj fantázie a synestetické podnety

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

Podnety moderného výtvarného umenia

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

Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ výtvarne interpretovať artefakt antického umenia,	antické umenie (sochárstvo, architektúra, keramika, odev, predmety) príbehy na keramických vázach, mýty

Škola v galérii

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ výtvarne parafrázovať osobu (udalosť) na základe videného výtvarného diela,	predmoderné (historické) a moderné obrazy zobrazenie svätcov (historických osobností) – charakteristické atribúty ikonografia najznámejších patrónov, osobností príbehy osobností z obrazov

Podnety architektúry

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ popísať rôzne stavby (podľa zažitej skúsenosti alebo ukážok), ✓ výtvarne interpretovať vybrané architektúry s rôznym výrazom,	výraz architektúry (napr. podľa slohu: funkcionalistickej, secesnej, barokovej, klasicistickej, rokokovej, gotickej, postmodernej ...; podľa funkcie: sakrálnej, pomníkovej, civilnej ...; podľa materiálu: drevenej, tehlovej, sklobetónovej ...) porovnanie rôznych typov výrazu, ich subjektívneho pôsobenia architektúra v prírodnom a mestskom prostredí

Podnety fotografie

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ doplniť chýbajúce časti fotografie kresbou (alt. maľbou, reliéfom, kolážou ...),	maľba (kresba) zasahujúca do fotografických kompozícií (z časopisov) rekonštrukcia neúplného obrazu námet fotografie

Podnety videa a filmu

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ nakresliť prostredie pre vybrané scény z filmu,	filmový priestor – priestor v ktorom sa odohráva filmový príbeh filmová scénografia, kulisy scénografia

Elektronické médiá

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ vytvoriť obrázky z písmen nezávisle na riadku v grafickom programe, ✓ nakresliť tematický obrázok pomocou nástrojov grafického programu,	typy písma, veľkosti písma, farby písma, porovnanie rovnakých písmen v rôznych fontoch, rotácia písmen, zrkadlenie písmen, montáž rôznych typov písiem, obrázok z písmen – lettrismus, vlastné písmená; nástroje grafického programu – čiara, úsečka, vyplnený obdĺžnik alebo štvorec, paleta farieb, krok späť, guma, nastavenie veľkosti hrotu, paleta farieb, nástroj pečiatka <i>pozn. možno nadviazať – spojiť s témou predmetu informatika</i>

Podnety dizajnu a remesiel

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ navrhnuť vlastný erb (alt. vlajku, logo) podľa vlastnej fantázie, ✓ vytvoriť jednoduchú bábkku,	vybrané znaky a ich význam (erb, vlajka, logo ...) symboly na erboch, vlajkách, logách alternatívne: bábkarstvo, alt. tieňové divadlo bábkky (prstové, marionety, jawajky ...) konštrukcia jednoduchej bábkky charakter (výraz) postavy bábkky

Podnety poznávania sveta

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ výtvarne vyjadriť vybraný proces zmeny látky v prírode.	prírodoveda – zmeny látok (mrznutie, topenie, tuhnutie, horenie, tečenie, vyparovanie, rast ...)

Výtvarné vyjadrovacie prostriedky

Výkonový štandard	Obsahový štandard
Žiak na konci 4. ročníka základnej školy vie/dokáže: ✓ vytvoriť obraz s použitím bodov, ✓ použiť v maľbe farebné kontrasty,	bod vlastnosti bodov (veľkosť, vzťahy dvoch a viacerých bodov – príťažlivosť, pohyb, nehybnosť ...) textúra bodov (vzor, raster; hustá a riedka textúra) pointilizmus – maľba bodmi ukážky: pointilistické umenie základné farebné kontrasty (teplá-studená, tmavá-svetlá, doplnkové farby)

Rozvoj fantázie a synestetické podnety

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ variovať grafické stereotypy, ✓ namaľovať farebnú stupnicu tónov,	možnosti zobrazovania zvoleného motívu odklon od schematického zobrazovania, inovácia, fantázia pluralita tvarov motívu výraz, psychická vlastnosť (napr. smutný, veselý, unudený, smiešny, lenivý...) – výraz spracovávaného motívu hudba ako obraz z tónov (hudobná interpretácia farebnej stupnice) farebné tóny, farebné stupnice

Podnety moderného výtvarného umenia

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ namaľovať obraz prostredníctvom bodov alebo škvŕn, ✓ vyjadriť v maľbe zmenu atmosféry (svetelnosti, počasia ...),	impresionizmus krajinomáľba – impresionizmus (napr. variácie krajiny v rôznych situáciách, atmosférach) farebné škvŕny v maľbe krajiny ukážky: porovnanie impresionistických a pointilistických krajinomalieb <i>pozn.: možno nadviazať na výtvarné vyjadrovacie prostriedky – bod (pointilizmus)</i>

Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia

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

Škola v galérii

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ zahrať scénu (príbeh) videnú na obraze, ✓ vytvoriť rekvizity k scéne z obrazu, ✓ povedať svoju interpretáciu videného obrazu,	tradičné žánre obrazov (portrét, zátišie, 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 dramatizácia výtvarného diela, príbeh

Podnety architektúry

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ navrhnuť antropomorfnu (alt. zoo/fytomorfnu) architektúru podľa vlastnej fantázie, ✓ rozlíšiť prírodné a geometrické tvary,	architektúra vychádzajúca z ľudských, živočíšnych alebo rastlinných tvarov postava ako budova – budova ako postava organické a geometrické tvary

Podnety fotografie

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ spojiť časti fotografie do novej kompozície,	roláž alebo montáž z dvoch fotografií (reprodukcí) rytmické striedanie častí obrazu tvarové súvislosti častí obrazu a jeho celku ukážky: roláž a fotomontáž v umení, autorské techniky

Podnety videa a filmu

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ vytvoriť kulisu, ✓ navrhnuť vymysleného tvora,	filmové triky kulisy vytvárajúce ilúziu nejestvujúce (rozprávkové, fantastické, sci-fi) tvory vo filmoch ukážky: animovaný a hraný film – animácie v hranom filme

Elektronické médiá

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ nakresliť lineárnu kresbu počítačovým nástrojom, ✓ namaľovať jednoduchý motív počítačovým nástrojom, ✓ použiť nástroj osová súmernosť v kompozícii, ✓ uložiť kresbu alebo maľbu ako novú pečiatku,	pokročilé digitálne kresliace nástroje – vyplnený mnohoúholník, vyplnená krivka, vyplnený pravidelný mnohoúholník, nástroj osová súmernosť, pokročilé miešanie digitálnych farieb, vlastná farebná škála, farebné kontrasty, vzory z písmen, vytvorenie pečiatky <i>pozn. možno nadviazať – spojiť s témou predmetu informatika</i>

Podnety dizajnu a remesiel

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ nakresliť vymyslený dizajn predmetu inšpirovaný organickými tvarmi, ✓ vytvoriť jednoduchú kresbu (alt. objekt, šperk) z mäkkého drôtu,	dizajn inšpirovaný organickými tvarmi a telesnými funkciami rastlín, živočíchov alebo človeka výber oblasti dizajnu (napr. nábytok, predmety dennej spotreby, odev a doplnky, obuv, dopravné prostriedky, stroje, školské pomôcky...) <i>pozn.: možnosť nadviazať na podnety architektúry</i> ľudové remeslo: drotárstvo (strihanie, ohýbanie, tvarovanie, omotávanie, spájanie mäkkého drôtu...)

Podnety poznávania sveta

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ zhotoviť vlastnú mapu s fantazijnou symbolikou, ✓ k mape vytvoriť legendu.	vlastiveda – mapa (napr. fantastickej krajiny, krajiny z filmu, cesty do školy, zmenenej reálnej krajiny ...) prvky a symboly mapy – ich výtvarné vlastnosti

4. Hodnotenie predmetu.

Pri hodnotení výsledkov práce žiakov v tomto predmete budeme postupovať podľa §55 zákona č.245/2008 Z. z. Školský zákon v platnom znení. Hodnotenie bude realizované na základe kritérií vid'. Vnútný systém kontroly a hodnotenia žiakov v ŠKVP strana 26.