



Učebné osnovy:	Výtvarná výchova
Ročník:	4.
Počet hodín :	1 + 0 hodín týždenne, spolu 33 hodín ročne
ŠVP:	Štátny vzdelávací program pre 1. stupeň ZŠ v Slovenskej republike
ŠkVP:	Základná škola – 1. stupeň Základná škola Jána Hollého s Materskou školou Madunice
Stupeň vzdelania:	ISCED 1 – primárne vzdelanie
Forma štúdia:	Denná
Vyučovací jazyk:	Slovenský

VÝTVARNÁ VÝCHOVA

ÚVOD

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

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

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

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

CHARAKTERISTIKA PREDMETU

Výtvarná výchova v primárnom vzdelávaní vychádza zo spontánneho detského prejavu. Žiaci prostredníctvom výtvarných činností, hravou formou spoznávajú vyjadrovacie prostriedky vizuálnych umení (kresby, maľby, plastiky). Formou výtvarných činností (kreslenia, maľovania, priestorového a objektového vytvárania) sa stretávajú so svetom navrhovania dizajnu, architektúry, fotografie, videa a filmu. Aktívnu prácu s materiálom a nástrojmi nie je možné nahradiť formou pracovných zošitov – všetky ostatné didaktické formy, ako používanie učebnice, edukačných materiálov, premietanie filmov a pod. sú len doplnkovými aktivitami (v rámci motivácie alebo následných ukážok). Výtvarná výchova 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.

HLAVNÝ CIEĽ PREDMETU

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

CIELE PREDMETU

Žiaci

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

VZDELÁVACÍ ŠTANDARD

Výtvarné vyjadrovacie prostriedky

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<p>Žiak na konci 4. ročníka základnej školy vie/dokáže:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ vytvoriť obraz s použitím bodov,✓ použiť v maľbe farebné kontrasty,	<p>bod</p> <p>vlastnosti bodov (veľkosť, vzťahy dvoch a viacerých bodov – prítlačivosť, pohyb, nehybnosť ...)</p> <p>textúra bodov (vzor, raster; hustá a riedka textúra)</p> <p>pointilizmus – maľba bodmi</p> <p>ukážky: pointilistické umenie</p> <p>základné farebné kontrasty (teplá - studená, tmavá - svetlá, doplnkové farby)</p>

Rozvoj fantázie a synestetické podnety

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<ul style="list-style-type: none">✓ variovať grafické stereotypy,✓ namaľovať farebnú stupnicu tónov,	<p>možnosti zobrazovania zvoleného motívu (napr. strom, figúra zvieratka, domček, kvetina ...)</p> <p>odklon od schematickeho zobrazovania, inovácia, fantázia</p> <p>pluralita tvarov motívu</p> <p>výraz, psychická vlastnosť (napr. smutný, veselý, unudený, smiešny, lenivý...) – výraz spracovávaného motívu</p> <p>hudba ako obraz z tónov (hudobná interpretácia farebnej stupnice)</p> <p>farebné tóny, farebné stupnice</p>

Podnety moderného výtvarného umenia

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<ul style="list-style-type: none">✓ namaľovať obraz prostredníctvom bodov alebo škvŕn,✓ vyjadriť v maľbe zmenu atmosféry (svetelnosti, počasia ...),	impresionizmus krajinomal'ba – 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
<ul style="list-style-type: none">✓ 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
<ul style="list-style-type: none">✓ zahrať scénu (príbeh) videnú na obraze,✓ vytvoriť rekvizity k scéne z obrazu,✓ povedať svoju interpretáciu videného obrazu,	tradičné žánre obrazov (portrét, zátišie, krajinomal'ba, 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
<ul style="list-style-type: none">✓ 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
<ul style="list-style-type: none">✓ 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
<ul style="list-style-type: none">✓ 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
<ul style="list-style-type: none">✓ nakresliť lineárnu kresbu počítačovým nástrojom,✓ namaľovať jednoduchý motív počítačovým nástrojom,✓ použiť nástroj osová súmernosť v kompozícii,✓ uložiť kresbu alebo maľbu ako novú pečiatku,,	<p>pokročilé digitálne kresliace nástroje – vyplnený mnohoúhelník, vyplnená krivka, vyplnený pravidelný mnohoúhelník, nástroj osová súmernosť, pokročilé miešanie digitálnych farieb, vlastná farebná škála, farebné kontrasty, vzory z písmen, vytvorenie pečiatky</p> <p><i>pozn. možno nadviazať – spojiť s témou predmetu informatika</i></p>

Podnety dizajnu a remesiel

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<ul style="list-style-type: none">✓ nakresliť vymyslený dizajn predmetu inšpirovaný organickými tvarmi,✓ vytvoriť jednoduchú kresbu (alt. objekt, šperk) z mäkkého drôtu,	<p>dizajn inšpirovaný organickými tvarmi a telesnými funkciami rastlín, živočíchov alebo človeka</p> <p>výber oblasti dizajnu (napr. nábytok, predmety dennej spotreby, odev a doplnky, obuv, dopravné prostriedky, stroje, školské pomôcky...)</p> <p><i>pozn.: možnosť nadviazať na podnety architektúry</i></p> <p>ľudové remeslo: drotárstvo (strihanie, ohýbanie, tvarovanie, omotávanie, spájanie mäkkého drôtu...)</p>

Podnety poznávania sveta

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<ul style="list-style-type: none">✓ zhotoviť vlastnú mapu s fantazijnou symbolikou,✓ k mape vytvoriť legendu.	<p>vlastiveda – mapa (napr. fantastickej krajiny, krajiny z filmu, cesty do školy, zmenenej reálnej krajiny ...)</p> <p>prvky a symboly mapy – ich výtvarné vlastnosti</p>