

Inovovaný školský vzdelávací program pre predmet:

Predmet/Tantárgy	VÝTVARNÁ VÝCHOVA/KÉPZŐMŰVÉSZETI NEVELÉS
Časový rozsah výučby	1. ročník/évfolyam 1 h/t, ó/h (33 h/r, ó/é)
Óraszámok	2. ročník/évfolyam 1 h/t, ó/h (33 h/r, ó/é)
	3. ročník/évfolyam 1 h/t, ó/h (33 h/r, ó/é)
	4. ročník/évfolyam 1 h/t, ó/h (33 h/r, ó/é)
Ročník/Évfolyam	Prvý, druhý, tretí, štvrtý Első, második, harmadik, negyedik
Škola/Iskola	Základná škola Ferenc Kazinczyho s vyučovacím jazykom maďarským, Tornalja Kazinczy Ferenc Magyar Tanítási Nyelvű Alapiskola, Tornalja
Stupeň vzdelania/Iskolai végzettség	ISCED 1– Primárne vzdelávanie
Dĺžka štúdia/Tanulmányi idő	4 roky
Forma štúdia/Tagozatos képzés	Denná/nappali
Vyučovací jazyk/Tanítási nyelv	Maďarský/magyar

Charakteristika predmetu

Výtvarná výchova v primárnom vzdelávaní vychádza zo spontánneho detského prejavu. Žiaci prostredníctvom výtvarných činností, hrovou 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

Prierezové témy

Osobnostný a sociálny rozvoj

Prierezová oblasť osobnostný a sociálny rozvoj rozvíja ľudský potenciál žiakov, poskytuje žiakom základy pre plnohodnotný a zodpovedný život, estetické vnímanie okolia a seba samého. Formou kolektívnych prác žiaci získavajú a udržiavajú si osobnostnú integritu, pestujú kvalitné medziľudské vzťahy, rozvíjajú sociálne spôsobilosti potrebné pre osobný a sociálny život a spoluprácu. Téma sa prelína všetkými tematickými oblasťami, pričom sa pri jej uskutočňovaní berú do úvahy aktuálne potreby žiakov.

Environmentálna výchova

Prostredníctvom aktivít orientovaných na prácu s prírodnými a odpadovými materiálmi a prácami v prírode v rámci predmetu pestujeme u žiakov kladný vzťah k životnému prostrediu, k citlivému vnímaniu a hodnoteniu konania ľudí vo vzťahu k životnému prostrediu. Poskytujeme žiakom mnoho príležitostí na zamyslenie sa nad vzťahom človeka a životného prostredia, na uvedomenie si prírodného a sociálneho prostredia ako zdroja kvalitného života.

Mediálna výchova

Poskytovať žiakom možnosť uvedomiť si, s ktorými médiami prichádzajú každodenne do kontaktu, ako na nich vplyvajú, uvedomovať si ich pozitívny vplyv, ako aj ich nebezpečenstvá. Umožniť žiakom formovanie vlastného názoru na médiá a ich posolstvá, na základe poznania, interpretácie, hodnotenia a tvorby jednoduchých mediálnych produktov. viesť žiakov k adekvátnemu zaobchádzaniu s médiami a ich produktmi (efektívne využívať PC programy a internet vo voľnom čase, vyhľadávať informácie v oblasti umenia, podnetov rôznych oblastí spoznávania sveta).

Multikultúrna výchova

Viesť žiakov k pochopeniu a rešpektovaniu faktu kultúrnej rozmanitosti. Uvedomovať si, že umenie spája ľudí s rozličnými kultúrami. Podnecovať a rozvíjať u žiakov tolerantné postoje k nositeľom odlišných kultúr, ale súčasne zachovávať ich povedomie príslušnosti k vlastnej kultúre. Rozvíjať schopnosť riešiť konflikty pokojnou cestou, schopnosť komunikovať a spolupracovať s nositeľmi iných kultúr v bezpečnom prostredí, spoznávať výtvarné umenie iných kultúr, pestovať lásku k umeniu prostredníctvom fotografie, filmu a videa.

Dopravná výchova

Rozvíjať u žiakov priestorové vnímanie, orientáciu v mieste bydliska prostredníctvom výtvarného jazyka, cez dopravné situácie učiť základom architektúry, vnímanie objektov.

Ochrana života a zdravia

Pocitovým vnímaním pôsobenia tónov farieb viesť žiakov k uvedomovaniu si ich vplyvu na psychiku, využívaniu farieb ako spôsobu vyjadrovania a vnímania pocitov, postojov, k uvedomeniu si terapeutického vplyvu výtvarného umenia ako spôsobu relaxu, oddychu, psychohygieny. Učiť žiakov bezpečne zaobchádzať s výtvarným materiálom v rámci ich škodlivosti na zdravie človeka.

Regionálna výchova a tradičná ľudová kultúra

Vytvárať u žiakov predpoklady na pestovanie a rozvíjanie citu ku krásam svojho regiónu, prírody, staviteľstva, ľudového umenia, tradičných remesiel a spoznávanie a uchovávanie kultúrneho dedičstva našich predkov. Poznávať históriu a kultúru vlastnej obce, mesta, krajiny prostredníctvom fotografie, videa, výtvarného vnímania. Skúmať a objavovať vlastnú kultúru a spoznávať iné kultúry v oblasti ľudových tradícií.

Tvorba projektu a prezentačné zručnosti

Vedieť získané informácie samostatne aj formou spolupráce v skupine využiť pri tvorbe projektov a prezentovať ich pred žiakmi vytvorením modelov miest, prírody, bábkových, filmových kulís s využitím poznatkov z architektúry, dizajnu, histórie, priestorového vnímania.

Finančná gramotnosť

Rozvoj fantázie a synestetické podnety, Podnety rôznych oblastí poznávania sveta, Podnety dizajnu a remesiel

Učebné osnovy sú vypracované podľa: http://www.statpedu.sk/archiv/SVP/inovovany-statny-vzdelavaci-program/1-stupen-zs/vytvarnavychova_pv_2014.pdf

Učebné osnovy – Výtvarná výchova – 1. ročník – 1 hodina týždenne/33 hodín ročne

Názov tematického celku	Počet hodín	Obsahový štandard	Výkonový štandard	Prierezové témy
Výtvarné vyjadrovacie prostriedky	16	<ul style="list-style-type: none"> • Škvrna (vytvorená napr. odtláčaním farby (dekalk), rozlievaním, zapúšťaním do mokrého podkladu, rozfúkavaním) • Obrys (pozorovanie a výtvarné vyjadrenie obrysov rôznych tvarov predmetov, figúr) • Tvar (náhodný tvar, jeho dopĺňanie na významový, zobrazujúci tvar (podľa predstavivosti žiaka) • Náhodné čiary a tvary (dokresľovanie alebo domal'ovanie škvry, odtlačku farby, čarbanice, pokrčeneho papiera-krkváže a pod./ • Základné tóny farieb (druhotné – vymiešané tóny, teplé a studené farby) 	<p>Žiak na konci prvého ročníka vie/dokáže:</p> <ul style="list-style-type: none"> - tvoriť škvry, - rozlíšiť v škvry významovo čitateľný tvar, - vyhľadať v textúre čiar tvary podľa svojich predstáv, - pomenovať objavené tvary, - pomenovať tóny základných farieb, - rozlíšiť svetlé a tmavé farebné tóny, teplé a studené farby, - rozlíši priamku od krivky, - základy usporiadania a miešania farieb, základné farby 	OŽZ, OSR, MUV
Rozvoj fantázie a synestetické podnety	3	<ul style="list-style-type: none"> • Fantazijné kreslenie • Fantazijné maľovanie • Fantazijné modelovanie • Tvar a hmat (napr. 	<ul style="list-style-type: none"> - výtvarne zobrazit' svoje predstavy a fantáziu na zadanú tému, - nakresliť predmety na 	OŽZ, OSR,

		<p>ohmatávanie tvarov predmetov skrytých pod dekou, alebo kreslenie so zaviazanými očami ...)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Povrch predmetu 	<p>základe hmatového vnemu,</p> <ul style="list-style-type: none"> - pomenovať charakter rôznych povrchov podľa hmatového vnemu, 	
Podnety moderného výtvarného umenia	2	<ul style="list-style-type: none"> • Farebná hmota- fŕkanie, liatie, odtláčanie, kvapkanie, roztieranie, rozfúkavanie • Stopa kresliaceho (maliarskeho) nástroja (využitie vlastností rôznych nástrojov) • Stopa gesta (rôzne druhy stôp/čiar/ťahov) • Odpadový materiál • Objekt • Ukážky: akčná maľba 	<ul style="list-style-type: none"> - použiť rôzne kresliarske (maliarske) nástroje, - vyjadriť výtvarné stopy (nástroja, materiálu, gesta) prostredníctvom hravej akcie, - vytvoriť objekt zo zvolených materiálov, - vytvárať stopy alebo tvar priamym telesným dotykom (rukou, prstami), 	OŽZ, OSR, MUV, DOV, ENV
Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia	2	<ul style="list-style-type: none"> • 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"> - namaľovať svoju predstavu inšpirovanú pravekým umením, - zvládať základy viazania, trhania, - rozpoznať praveké umenie v jaskyni od moderného umenia, 	RVTLKV, OŽZ, OSR, MEV, MUV, ENV
Škola v galérii	1	<ul style="list-style-type: none"> • Výraz portrétu (maľba, socha, fotografia) – v priestoroch galérie, alternatívne vo virtuálnej galérii na internete 	<ul style="list-style-type: none"> - výtvarne vyjadriť rôzne výrazy tváre, - zvládať techn. základy uspor. a miešania farieb na palette i na obraze, 	MUV, MED, OSR, ,

		<ul style="list-style-type: none"> • Akčné napodobnenie výrazu portréту (grimasa, performancia ...) • Výtvarná interpretácia výrazu (kresba, maľba ...) 		
Podnety architektúry	2	<ul style="list-style-type: none"> • 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"> - zobrazit' architektúru podľa vlastnej fantázie, - porozprávať o zobrazenej architektúre, 	MUV, OSR, MEV, TVPV
Podnety fotografie	1	<ul style="list-style-type: none"> • Fotografia (napríklad z časopisu) • Zásah do kompozície fotografie, jej doplnenie, prekreslenie, premaľovanie • Kolorovanie, dokomponovanie 	<ul style="list-style-type: none"> - doplnit' fotografický podklad podľa vlastnej fantázie, 	MEV, MUV, OSR
Podnety videa a filmu	2	<ul style="list-style-type: none"> • Krátka ukážka z vybraného filmu, (groteska) • Pohyblivý obraz – akcia vo filme (videu) • Výtvarné spracovanie akcie/pohybu 	<ul style="list-style-type: none"> - porozprávať o akcii v uvedenej ukážke filmu, - výtvarne interpretovať vybranú akciu z filmovej ukážky, 	MEV, MUV, OSR
Podnety dizajnu a remesiel	3	<ul style="list-style-type: none"> • Nezvyčajný, fantastický 	<ul style="list-style-type: none"> - nakreslit' dizajn podľa 	RVTLKV, TVPV, OSR,

		<p>nábytok, alebo nábytok s nezvyčajnými funkciami (napr. hojďanie, skákanie, kotúľanie, preklápanie, skladanie a rozkladanie – aplikované na typ stoličky, posteľ, skrine, lampy a pod.)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nezvyčajný odevný doplnok • Fantastický stroj 	<p>svojej fantázie, - porozprávať o nakreslenom,</p>	
Podnety poznávania sveta	1	<ul style="list-style-type: none"> • Oživené písmená • Tvary písmen (tlačených, písaných, veľkých, malých) • Figuratívna kompozícia z tvarov písmen 	<p>- výtvarne reagovať na písmená abecedy</p>	OSR, MEV, MUV,

Názov tematického celku	Počet hodín	Obsahový štandard	Výkonový štandard	Prierezové témy
Výtvarné vyjadrovacie prostriedky	14	<ul style="list-style-type: none"> • 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) 	<p>Žiak na konci 2. ročníka vie/dokáže:</p> <p>-Žiak na konci druhého ročníka vie/dokáže:</p> <ul style="list-style-type: none"> - použiť rôzne kresliace nástroje, - kresliť čiarami s rôznym charakterom, - vyjadriť základný farebný tón predmetu, - vyjadriť približný obrysový tvar predmetu, - usporiadať tvary symetricky alebo asymetricky 	OŽZ, OSR, MUV
Rozvoj fantázie a synestetické podnety	3	<ul style="list-style-type: none"> • 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 ...) <p>pozn. možno nadviazať – spojiť s témou výtvarné vyjadrovacie prostriedky</p>	- v kresbe vyjadriť rôzne hudobné rytmy,	OŽZ, OSR,

Podnety moderného výtvarného umenia	2	<ul style="list-style-type: none"> • Land art • Prírodná/mestská krajina • Prírodné materiály/umelé materiály • Surrealizmus • Fantastický portrét • Asambláž • Ukážky: umenie land artu 	<ul style="list-style-type: none"> - vytvoriť objekt (výtvarnú realizáciu) v krajine, - vytvoriť objekt (asambláž) zbieraním, ukladaním, vrstvením, lepením z rôznych prírodných materiálov podľa vlastnej fantázie, 	OŽZ, OSR, MUV, DOV, ENV
Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia	2	<ul style="list-style-type: none"> • Umenie Egypta (pyramídy, hieroglyfy ...) • Rôzne typy písma – história vývoja písma (obrázkové – hláskové) • Výtvarná interpretácia obrázkového písma, význam a obraz 	- vytvoriť vlastnú verziu obrázkového písma,	RVTLKV, OŽZ, OSR, MEV, MUV, ENV
Škola v galérii	1	<ul style="list-style-type: none"> • Živá socha (ukážky) • Sochy v galérii (alt. virtuálnej galérii) • Sochy v kostole • Sochy na verejnom priestranstve • Výtvarná interpretácia sochy v inom médiu (maľba, koláž, performance) alebo v inej technike (napr. modelovanie z plastelíny...) 	- napodobniť sochy postojom, výrazom alebo performanciou (akciou),	MUV, MED, OSR, ,
Podnety architektúry	2	<ul style="list-style-type: none"> • Architektonické prvky 	- skonštruovať	MUV, OSR, MEV, TVPV

		(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	architektonický tvar (prvok) zo stavebnice,	
Podnety fotografie	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,	MEV, MUV, OSR
Podnety videa a filmu	2	• Filmová postava v kreslenom, animovanom alebo hranom filme • Filmový kostým, výzor postavy • Filmová postava v dramatickej akcii	- výtvarne interpretovať filmovú postavu v novej dramatickej situácii podľa vlastnej fantázie, - navrhnúť kostým pre filmovú postavu	MEV, MUV, OSR

Podnety dizajnu a remesiel	3	<ul style="list-style-type: none"> • Hračky rôzneho druhu • Chlapčenské a dievčenské hračky • Mechanické a statické hračky (funkcie, materiál, farby, tvary ...) • Klobučnicke remeslo • Pokrývky hlavy – klobúky, čiapky, šatky, kukly, kapucne, koruny 	<ul style="list-style-type: none"> - navrhnuť hračku podľa vlastnej fantázie, - vytvoriť jednoduchú pokrývku hlavy podľa vlastnej fantázie, 	RVTLKV, TVPV, OSR,
Podnety poznávania sveta	2	<ul style="list-style-type: none"> • 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"> - vytvoriť objekt (alt. asambláž alebo obraz) z prírodnín nájdených v okolitej prírode, - interpretovať prírodné tvary. 	OSR, MEV, MUV, ENV, OŽZ

Názov tematického celku	Počet hodín	Obsahový štandard	Výkonový štandard	Prierezové témy
Výtvarné vyjadrovacie prostriedky	12	<ul style="list-style-type: none"> • Farba - zosvetlovanie a stmavovanie farieb, farebný valér - svetlostná škála jednotlivých farieb - tóny sivej farby - daný motív vo svetlých a v tmavých farbách - plošné geometrické tvary a stereometrické telesá - spájanie geometrických tvarov do kompozície podľa predstavy • Skladanie, lepenie, strihanie, spájanie, komponovanie) 	<p>Žiak na konci tretieho ročníka vie/dokáže:</p> <ul style="list-style-type: none"> - použiť v maľbe zosvetlenie a stmavenie farieb, - vytvoriť figuratívnu kresbu z geometrických tvarov (alt. objekt zo stereometrických tvarov), 	OŽZ, OSR, MUV
Rozvoj fantázie a synestetické podnety	3	<ul style="list-style-type: none"> • Vône a pachy - príjemné a nepríjemné - prírodné a umelé vône, parfumy - asociácie farby, tvaru – vône, chute - porovnávanie pocitov, ich výtvarná - interpretácia 	<ul style="list-style-type: none"> - farbami a tvarmi vyjadriť svoje vnemy z rôznych vôní, - pomenovať namaľované, 	OŽZ, OSR,
Podnety moderného výtvarného umenia	2	<ul style="list-style-type: none"> • Ukážky: umenie paketáže (obalovanie tvaru), presáže (stláčanie a lisovanie tvarov) a akumulácie (hromadenie tvarov) • Baliace materiály; balenie, lepenie, viazanie 	<ul style="list-style-type: none"> - vytvoriť tvar paketážou, - opísať vybrané dielo z umenia paketáže, 	OŽZ, OSR, MUV, DOV, ENV

		<ul style="list-style-type: none"> • Skrytý tvar 		
Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia	2	<ul style="list-style-type: none"> • Antické umenie (sochárstvo, architektúra, keramika, odev, predmety) • Príbehy na keramických vázach, mýty 	- výtvarne interpretovať artefakt antického umenia,	RVTLKV, OŽZ, OSR, MEV, MUV, ENV
Škola v galérii	1	<ul style="list-style-type: none"> • Predmoderné (historické) a moderné obrazy • Zobrazenie svätcov (historických osobností) • Charakteristické atribúty • Ikonografia najznámejších patrónov, osobností • Príbehy osobností z obrazov 	- výtvarne parafrázovať osobu (udalosť) na základe videného výtvarného diela,	MUV, MED, OSR, ,
Podnety architektúry	2	<ul style="list-style-type: none"> • 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 	- skonštruovať architektonický tvar (prvok) zo stavebnice,	MUV, OSR, MEV, TVPV, RVTLKV

		<ul style="list-style-type: none"> • Architektúra v prírodnom a mestskom prostredí 		
Podnety fotografie	2	<ul style="list-style-type: none"> • Maľba (kresba) zasahujúca do fotografických kompozícií (z časopisov) • Rekonštrukcia neúplného obrazu • Námet fotografie 	- doplniť chýbajúce časti fotografie kresbou (alt. maľbou, reliéfom, kolážou ...),	MEV, MUV, OSR
Podnety videa a filmu	2	<ul style="list-style-type: none"> • Filmový priestor – priestor v ktorom sa odohráva filmový príbeh • Filmová scénografia, kulisy • Scénografia 	- nakresliť prostredie pre vybrané scény z filmu	MEV, MUV, OSR
Elektronické médiá	2	<ul style="list-style-type: none"> • Typy písma, veľkosti písma, farby písma, porovnanie rovnakých písmen v rôznych fontoch, rotácia písmen, zrkadlenie písmen, montáž rôznych typov písiem, obrázkov 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 	<ul style="list-style-type: none"> - vytvoriť obrázky z písmen nezávisle na riadku v grafickom programe, - nakresliť tematický obrázok pomocou nástrojov grafického programu, 	MEV

		pozn. možno nadviazať – spojiť s témou predmetu informatika		
Podnety dizajnu a remesiel	3	<ul style="list-style-type: none"> • 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 	<ul style="list-style-type: none"> - navrhnuť vlastný erb (alt. vlajku, logo) podľa vlastnej fantázie, - vytvoriť jednoduchú bábku, 	RVTLKV, TVPV, OSR,
Podnety poznávania sveta	2	<ul style="list-style-type: none"> • Prírodoveda – zmeny látok (mrznutie, topenie, tuhnutie, horenie, tečenie, vyparovanie, rast ...) 	<ul style="list-style-type: none"> - výtvarne vyjadriť vybraný proces zmeny látky v prírode. 	OSR, MEV, MUV, OŽZ, ENV

Učebné osnovy – Výtvarná výchova – 4. ročník – 1 hodina týždenne/33 hodín ročne

Názov tematického celku	Počet hodín	Obsahový štandard	Výkonový štandard	Prierezové témy
Výtvarné vyjadrovacie prostriedky	12	<ul style="list-style-type: none"> • Bod • Vlastnosti bodov (veľkosť, vzťahy dvoch a viacerých bodov – prítlačnosť, pohyb, nehybnosť ...) • Textúra bodov (vzor, raster; hustá a riedka textúra) • Pointilizmus – maľba bodmi • Ukážky: pointilistické umenie • Základné farebné kontrasty (teplá- studená, tmavásvetlá, doplnkové farby) 	<p>Žiak na konci štvrtého ročníka vie/dokáže:</p> <ul style="list-style-type: none"> - vytvoriť obraz s použitím bodov, - použiť v maľbe farebné kontrasty, 	OŽZ, OSR, MUV
Rozvoj fantázie a synestetické podnety	3	<ul style="list-style-type: none"> • Možnosti zobrazovania zvoleného motívu (napr. strom, figúra zvieratka, domček, kvetina ...) • Odklon od schematického zobrazovania, inovácia, fantázia • Pluralita tvarov motívu • Výraz, psychická vlastnosť (napr. smutný, veselý unudený, smiešny, lenivý...) – výraz spracovávaného motívu 	<ul style="list-style-type: none"> - variovať grafické stereotypy, - namaľovať farebnú stupnicu tónov, 	OŽZ, OSR, FIG

		<ul style="list-style-type: none"> • Hudba ako obraz z tónov (hudobná interpretácia farebnej stupnice) • Farebné tóny, farebné stupnice 		
Podnety moderného výtvarného umenia	2	<ul style="list-style-type: none"> • Impresionizmus • Krajínomalba – impresionizmus (napr. variácie krajiny v rôznych situáciách, atmosférach) farebné škvrny v maľbe krajiny ukážky: porovnanie impresionistických a pointilistických krajínomalieb pozn.: možno nadviazať na výtvarné vyjadrovacie prostriedky – bod (pointilizmus) 	<ul style="list-style-type: none"> - namaľovať obraz prostredníctvom bodov alebo škvŕn, - vyjadriť v maľbe zmenu atmosféry (svetelnosti, počasia ...), 	OŽZ, OSR, MUV, DOV, ENV
Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia	2	<ul style="list-style-type: none"> • Ukážky: umenie iných kultúr (napr. Indiánov, Číny, Japonska ...) • Typické artefakty vybranej kultúry • Odlišnosti a podobnosti s našou kultúrou 	<ul style="list-style-type: none"> - výtvarne interpretovať artefakt umenia vybranej kultúry,, 	RVTLKV, OŽZ, OSR, MEV, MUV, ENV
Škola v galérii	1	<ul style="list-style-type: none"> • Tradičné žánre obrazov (portrét, zátišie, krajínomalba, scéna zo života ...) • Žánrový obraz (scéna zo 	<ul style="list-style-type: none"> - zahrať scénu (príbeh) videnú na obraze, - vytvoriť rekvizity k scéne z obrazu, - povedať svoju 	MUV, MED, OSR, ,

		<p>života) v múzeu/galérii (alt. virtuálnej galérii)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zobrazenie postáv, deja, prostredia • Svet v období, ktoré obraz zobrazuje • Móda v období, ktoré obraz zobrazuje 	interpretáciu videného obrazu,,	
Podnety architektúry	2	<ul style="list-style-type: none"> • Architektúra vychádzajúca z ľudských, živočíšnych alebo rastlinných tvarov • Postava ako budova – budova ako postava • Organické a geometrické tvary 	<ul style="list-style-type: none"> - navrhnúť antropomorfnu (alt. zoo/fytomorfnu) architektúru podľa vlastnej fantázie, - rozlíšiť prírodné a geometrické tvary, 	MUV, OSR, MEV, TVPV, RVTLKV
Podnety fotografie	2	<ul style="list-style-type: none"> • Roláž alebo montáž z dvoch fotografií (reprodukcii) • Rytmické striedanie častí obrazu • Tvarové súvislosti častí obrazu a jeho celku • Ukážky: roláž a fotomontáž v umení • Autorské techniky 	- spojiť časti fotografie do novej kompozície,	MEV, MUV, OSR
Podnety videa a filmu	2	<ul style="list-style-type: none"> • Filmové triky • Kulisy vytvárajúce ilúziu • Nejestvujúce (rozprávkové, fantastické, sci-fi) tvory vo filmoch 	<ul style="list-style-type: none"> - spojiť časti fotografie do novej kompozície, - vytvoriť kulisu, navrhnúť vymysleného tvora, 	MEV, MUV, OSR

		<ul style="list-style-type: none"> • Ukážky: animovaný a hraný film – animácie v hranom filme 		
Elektronické médiá	2	<ul style="list-style-type: none"> • 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"> - nakresliť lineárnu kresbu počítačovým nástrojom, - namaľovať jednoduchý motív počítačovým nástrojom, - použiť nástroj osová súmernosť v kompozícii, - uložiť kresbu alebo maľbu ako novú pečiatku 	MEV
Podnety dizajnu a remesiel	3	<ul style="list-style-type: none"> • 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, 	<ul style="list-style-type: none"> - nakresliť vymyslený dizajn predmetu inšpirovaný organickými tvarmi, - vytvoriť jednoduchú kresbu (alt. objekt, šperk) z mäkkého drôtu, 	RVTLKV, TVPV, OSR,

		omotávanie, spájanie mäkkého drôtu...)		
Podnety poznávania sveta	2	<ul style="list-style-type: none"> • Vlastiveda – mapa (napr. fantastickej krajiny, krajiny z filmu, cesty do školy, zmenenej reálnej krajiny ...) • Prvky a symboly mapy – ich výtvarné vlastnosti 	- zhotoviť vlastnú mapu s fantazijnou symbolikou, - k mape vytvoriť legendu.	OSR, MEV, MUV, OŽZ, ENV

Hodnotenie

- Pri hodnotení a klasifikácii vychádzame z Metodického pokynu č. 22/2011 na hodnotenie žiakov základnej školy.
- Výtvarnú výchovu klasifikujeme. Klasifikácia je porovnateľná so známkovaním, aké sa používa v iných predmetoch vyučovaných na škole. Na konci každého klasifikačného obdobia sú žiaci na vysvedčení hodnotení známami.
- Nie je nutné hodnotiť každú prácu a každý výkon žiaka.
- Žiakov postupne vedieme, aby sa vedeli ohodnotiť sami, ale aj svojho spolužiaka.
- Učiteľ si vyberá, ktoré úlohy bude hodnotiť, aby poskytol žiakovi dostatočný obraz o jeho kvalitách a vývoji. • 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.
- Ťažiskovou formou hodnotenia je osobný rozhovor so žiakom (individuálny prístup), v ktorom učiteľ žiakovi poskytne citlivú, veku primeranú, analyticky podloženú spätnú väzbu o rôznych aspektoch jeho činnosti. Vo vzájomnej komunikácii má žiak možnosť klásť otázky alebo zdôvodniť svoj prístup. Túto formu kombinujeme aj so sebahodnotením žiaka.
- Učiteľ berie ohľad na to, že výtvarný prejav súvisí s fantáziou, seba projekciou, záujmami a intímny svetom žiaka a že toto hľadisko sa bude prejavovať aj v jeho riešení výtvarných úloh iniciovaných učiteľom. Preto sa pri hodnotení vyvaruje paušálnych súdov a šablónovitých kritérií, ktoré by sa mohli necitlivo dotknúť osobnostného zamerania žiaka.
- Výsledok výtvarných činností (artefakt) nie je jediným predmetom hodnotenia, ale učiteľ zvažuje všetky nižšie vymenované kritériá:
 - prístup k činnostiam z hľadiska tvorivosti, t. j. uplatnenie vlastných inovatívnych nápadov a vlastného zamerania pri realizácii edukačnej úlohy,
 - otvorenosť voči experimentovaniu, skúšanie iných, svojských riešení,
 - cieľavedomosť riešení,
 - záujem o činnosti v rámci edukačných úloh a prípravy pomôcok, schopnosť spolupracovať,
 - schopnosť zaujímať stanoviská k výsledkom svojej práce a práce spolužiakov,
 - technické zručnosti (ovládanie požadovaných nástrojov, materiálov a technických operácií s nimi),
 - formálne zručnosti (vyjadrovanie sa prostredníctvom výtvarného jazyka),
 - mentálne spôsobilosti na úrovni rozvoja vnímania a prežívania,
 - mentálne spôsobilosti na úrovni rozvoja predstavivosti a fantázie,
 - mentálne spôsobilosti na úrovni myslenia (vlastné témy, koncepcie, návrhy, schopnosť analyzovať a syntetizovať, pomenovať procesy, interpretovať zážitky)
 - znalosti oblastí vizuálnej kultúry a výtvarného umenia súvisiacich s preberanými edukačnými úlohami,
 - pochopenie výtvarného diela a schopnosť interpretovať ho,
 - znalosť materiálov, techník, médií a procesov ich používania,
 - schopnosť realizácie výsledného artefaktu