Základná škola, Jedľové Kostoľany 75

**ŠKOLSKÝ VZDELÁVACÍ PROGRAM**

|  |  |
| --- | --- |
| **Vzdelávacia oblasť:** | **Umenie a kultúra** |
| **Názov predmetov:** | **Výtvarná výchova** |
| **Časový rozsah výučby:** | **5. roč. – 1 h / týždeň 33 h / rok****6. roč. – 1 h / týždeň 33 h / rok****7. roč. – 1 h / týždeň 33 h / rok****8. roč. – 1 h / týždeň 33 h / rok****9. roč. – 1 h / týždeň 33 h / rok** |
| **Ročník:** | **piaty, šiesty, siedmy, ôsmy, deviaty** |
| **Stupeň vzdelania:** | **ISCED 2** |
| **Dĺžka štúdia:** | **5 rokov** |
| **Forma štúdia:** | **denná** |
| **Vyučovací jazyk:** | **slovenský** |

**CHARAKTERISTIKA PREDMETU**

Výtvarná výchova je predmet, na ktorom žiaci prostredníctvom výtvarných činností spoznávajú vyjadrovacie prostriedky vizuálnych umení (kresby, maľby, plastiky, fotografie, dizajnu, architektúry, videa a filmu). Všetky ostatné didaktické formy ako používanie učebnice, edukačných materiálov, premietanie filmov a podobne sú len doplnkovými aktivitami (v rámci motivácie alebo následných ukážok, diskusií).

Ťažiskom je práca žiakov s výtvarnými materiálmi, technikami a nástrojmi (od ceruzky až po fotoaparát a počítač). Zahŕňa tvorbu od vymyslenia nápadu (čo chcú žiaci vytvoriť), cez nachádzanie formy (ako to vyjadriť), až po realizáciu (schopnosť previesť nápad a formu v materiáli prostredníctvom výtvarnej techniky). Prostredníctvom tohto procesu sa jednak zvyšuje gramotnosť žiakov – schopnosť rozumieť vizuálnym znakom na základe vlastnej skúsenosti, jednak sú uvádzaní do znalosti rôznych foriem súčasnej vizuálnej kultúry i kultúrnej tradície.

Žiaci touto formou získavajú dôležité kompetencie porozumenia reklame, filmu a videu, dizajnu, architektúre; fotografiám obrazom a objektom, ktoré ich obklopujú a vytvárajú ich „obraz sveta“.

**CIELE PREDMETU**

Hlavným cieľom predmetu je, aby si žiaci prostredníctvom aktívnych činností uvádzaní do vizuálnej kultúry a komunikácie – na úrovni poznania i vlastného vyjadrovania. Teda žiaci:

• spoznávajú vyjadrovacie prostriedky vizuálnych umení – výtvarného umenia, fotografie, dizajnu, architektúry, videa a filmu, rozumejú im a získavajú základnú gramotnosť v ich používaní,

• rozvíjajú si pozorovacie schopnosti, schopnosti reagovať na vizuálne podnety a výtvarne ich spracovávať,

 • rozvíjajú tvorbu vlastných myšlienkových konceptov a ich formálnu a technickú realizáciu,

• spoznajú a slovne pomenujú (výraz), formu, námet umeleckých diel a svoj zážitok z nich výtvarne interpretujú,

• poznávajú vybrané typické diela vizuálnej kultúry, reprezentujúce smery moderného a súčasného umenia a historické slohy,

• osvojujú si primerané kultúrne postoje, názory a hodnotové kritériá; cez zážitky aktívneho vyjadrovania a vnímania umeleckých diel sú uvádzaní do poznávania hodnôt umenia a kultúry – vo vzťahu k tradícií a na úrovni aktuálneho myslenia a interpretácie.

**HODNOTENIE PREDMETU**

Pri hodnotení predmetu sa postupuje podľa Metodického pokynu č. 22/2011 na hodnotenie žiakov základnej školy.

**VZDELÁVACÍ ŠTANDARD**

**5. ročník**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tematický celok** | **Počet hodín** | **Obsahový štandard** | **Výkonový štandard** | **Prierezové témy** |
| **Výtvarné vyjadrovacie prostriedky** | 2 | -pozitív a negatív na ploche – šablóny z obrysového tvaru (figúra, predmet)- dynamické zobrazenie pohybu opakovaním obrysového tvaru - pozitív a negatív v priestorovom tvare: otláčanie predmetov do mäkkej modelovacej hmoty (figuratívna alebo abstraktná kompozícia) – odlievanie do sadry | - použiť výrazové možnosti rôznych kvalít čiar, tvarov, plôch – povrchov, farieb a farebných kombinácií, - usporiadať rôzne prvky do kompozície. | ENVOSROŽZ |
| **Možnosti zobrazovania videného sveta** | 2 | -základné proporcie predmetov - analytické pozorovanie predmetov (celok a časti) - kreslenie predmetu podľa videnej skutočnosti (základy geometrickej výstavby proporcií); vyjadrenie približného tvaru a modelácie tieňovaním, šrafovaním, lavírovaním - modelovanie tvaru predmetu podľa videnej skutočnosti s dôrazom na základy výstavby proporcií (budovaných od geometrických tvarov k približnej modelácii predmetu), viacpohľadovosť plastického tvaru | - nakresliť približné tvary a proporcie pozorovaných predmetov, - vymodelovať približný tvar videného predmetu. | OSR |
| **Podnety moderného a súčasného výtvarného umenia** | 2 | -geometrizácia tvarov predmetov (napr. zátišie) - kompozícia (obraz) z takto „rozložených“ predmetov – kubistický princíp - fantastické kombinácie tvarov (napr. častí predmetov, ľudských a zvieracích postáv ...) - surrealistické umenie - kubistické umenie - porovnanie zobrazujúceho a nezobrazujúceho (abstraktného) umenia | - použiť geometrizáciu tvarov (v maľbe, alt. v kresbe zátišia, krajiny alebo portrétu), - vytvoriť fantastickú kompozíciu skladaním rozmanitých tvarov, - slovne opísať kubistické dielo, - slovne opísať surrealistické dielo. | ENVOSR |
| **Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia** | 4 | - mozaika (z papiera alebo rôznych materiálov) alebo maľba (vlastný motív žiaka, formálna inšpirácia z dejín umenia)- umenie neskorej antiky – mozaiky- byzantské umenie – ikony - uvedenie do dobovej situácie – príbeh umelca neskorej antiky (Byzancie), ranokresťanské umenie | - pomenovať typické prvky mozaiky, - tvorivo použiť (transformovať) princíp mozaiky. | MUVFIG |
| **Škola v galérii** | 2 | -výtvarná interpretácia vybraného umeleckého diela podľa videnej reprodukcie (alebo diela v galérii) - výtvarné dielo (o rozmeroch, autorovi, dobe vzniku, technike, námete) - orientácia v galérii (príp. virtuálnej galérii) – vyhľadávanie diel, ich slovná interpretácia - možnosti prezentácie umenia: galéria, múzeum, výstava, vernisáž, knihy a časopisy o umení - druhy výtvarného prejavu: obraz, socha, grafika, objekt, inštalácia | - vymenovať typické znaky vybraných druhov umenia, - vymenovať druhy výtvarného umenia. | MRVMUVFIG |
| **Podnety architektúry** | 4 | -odvodzovanie priestoru od postavy človeka a jeho pohybov v ňom – tvorba priestorových modelov odrážajúcich tvar alebo funkciu napr. proporcií postavy, pohybov, polôh tela pri rôznych činnostiach - modely „schránok“ na bývanie, na pohyb pre človeka alebo pre živočíchov - návrh zariadenia vlastného priestoru (napr. brlôžtek, jaskyňa, hniezdo, nora, detská izba, karavan, trieda, spálňa)- exteriér a interiér | - charakterizovať exteriér a interiér v architektúre, - výtvarne vyjadriť vlastnú predstavu ľubovoľného architektonického priestoru. | ENVOSROŽZ |
| **Podnety fotografie** | 2 | -základy práce s digitálnym fotoaparátom- fotografia (digitálna) - hľadanie záberu – výsek (rámovanie) pohľadu na skutočnosť, rôzne výseky rovnakého námetu v hľadáčiku (napr. drobné predmety) - rôzne možnosti pohľadu na predmet (motív) - celok a detail - hry s približovaním (zoomom) - rovnaký námet s rôznou expozíciou - režim makro - uloženie a základné operácie s fotografiou v počítači - vznik fotografie | ⎫ poznať základné úkony fotografovania s digitálnym fotoaparátom (záber – rámovanie, približovanie – vzďaľovanie, uloženie fotografie), ⎫ využiť poznatky o výtvarných vyjadrovacích prostriedkoch pri fotografovaní. | OSRMRV |
| **Podnety videa a filmu** | 2 | -záber (kompaktný digitálny fotoaparát alebo mobilný telefón, videokamera)- veľkosť, kompozícia a dĺžka záberu, uhol pohľadu, osvetlenie, farebné naladenie- voľba témy, výber/príprava scény a aktérov, vyjadrenie miesta - spájanie záberov a obrazov (sekvencia, statický záber), plynutie času - základné pojmy a ich praktické ozrejmenie, prostredníctvom výtvarných činností -informácie o vzniku filmu (ukážky prvých filmov) | - poznať základné úkony pri nakrúcaní videa. | OSRMRVFIG |
| **Elektronické médiá** | 2 | -animácia (digitálne pečiatky, nástroj priesvitka, fázy animácie pomocou digitálnej pečiatky, vytváranie a úprava fáz animácie, kompozícia v animácii, čas v animácii, uloženie animácie)- pohyby a procesy v animovanej kresbe (lineárna animovaná kresba, kolorovaná lineárna animovaná kresba) - skenovanie a uloženie naskenovaného obrázka - nástroje v počítačovom programe | - vytvoriť jednoduchú animáciu pomocou pečiatok alebo vlastnej kresby, - naskenovať vlastnú kresbu (maľbu) predmet, alebo časť tela. | OSR |
| **Podnety dizajnu** | 2 | -zásady tvorby, znaku a značky - návrh loga, značky, (pre udalosť, firmu, klub, obec, výrobok), alebo návrh ex libris pre svoje knihy (možnosti zapojenia písmena, ornamentu, geometrického tvaru, vymysleného znaku) - alternatívne návrh obalu (škatule) na konkrétny predmet s použitím loga, značky | - vytvoriť jednoduché znaky, - slovne opísať významy použitých znakov. | OSRFIG |
| **Tradície a podnety remesiel** | 3 | -výtvarné reakcie (inšpirácie, interpretácie, kombinácie) na rôzne typy regionálnych ornamentov alebo ornamentov rôznych kultúr - aplikácia a aktualizácia navrhnutého ornamentu (napr. na súčasný úžitkový predmet, časť odevu, žiakom vymodelovaný predmet) - podnety hrnčiarstva - návrh a modelovanie nádoby (príp. novotvaru), z mäkkej modelovacej hmoty- použitie rôznych spôsobov povrchovej úpravy (napr. vlys, špagátová technika, vryp) -možnosti farebnej úpravy a aplikácie dekoru/ornamentu -možnosti odrôtovania tvaru mäkkým drôtom - stručná história hrnčiarstva a drotárstva | - modelovať nádoby podľa vlastného návrhu, - vytvoriť ornamenty s tradičnými prvkami, - navrhnúť svojské ornamenty. | RTKTPP |
| **Synestetické podnety** | 2 | -grafická partitúra: zápis hudby (do notovej osnovy alebo do vlastného vymysleného systému) prostredníctvom zobrazovacích znakov, vlastných grafických symbolov, geometrických tvarov, koláže, asambláže z predmetov... (dôraz na význam, tvar znakov, ich farbu, ich umiestnenie)- pokus o zvukovú interpretáciu | - vytvoriť svojský zápis hudby. | OSR |
| **Podnety poznávania sveta** | 4 | - výtvarné hry s problematikou dejepisu a /alebo zemepisu (napr. mapa/cestovný poriadok/orientačná schéma svojej biografie – dejepisu svojho života alebo života predkov, symboly pre jednotlivé udalosti; alebo trojrozmerné zobrazenie historickej udalosti – možnosť kolektívnej práce) - reflexia dobového dizajnu, módy, dopravných prostriedkov (napr. doby mladosti svojich rodičov, starých rodičov, prastarých rodičov – podľa ukážok) | - výtvarne zareagovať na témy dejepisu alebo zemepisu. | OŽZMUV |

**ZÁVER**

Učebné osnovy v 5. ročníku sú totožné so vzdelávacím štandardom IŠVP pre príslušný predmet.

**VZDELÁVACÍ ŠTANDARD**

**6. ročník**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tematický celok** | **Počet hodín** | **Obsahový štandard** | **Výkonový štandard** | **Prierezové témy** |
| **Výtvarné vyjadrovacie prostriedky** | 2 | -mierka a proporčné vzťahy - operácie s mierkou zobrazovania: zmenšovanie – zväčšovanie, vzďaľovanie – približovanie - pozorovanie vzťahov podľa skutočnosti- operácie s proporciami: približný pomer častí videnej a kreslenej predlohy - farebné budovanie priestoru v obraze: blízkosť a vzdialenosť | -kresbou vyjadriť základné vzťahy predmetov v priestore,- vyjadriť vzťahy farieb v priestore pri zobrazovaní exteriéru (krajiny). | OSRFIGENVOŽZ |
| **Možnosti zobrazovania videného sveta** | 2 | - proporcie postavy (človek, zviera)- analytické pozorovanie postavy - kreslenie postavy podľa videnej skutočnosti (základy geometrickej výstavby proporcií, pohybu) - modelovanie postavy podľa videnej skutočnosti (základy geometrickej výstavby proporcií, častí vo vzťahu k celku, pohybu) | -vyjadriť približné proporcie pri kreslení postavy, - vyjadriť približné proporcie pri modelovaní postavy. | OSROŽZRTKENV |
| **Podnety moderného a súčasného výtvarného umenia** | 2 | -op-art: inšpirácia vybraným princípom op-artovej tvorby (mihotavý efekt, ilúzia priestorovosti, svetelný a farebný kontrast, séria, mriežka...) - kinetické umenie: jednoduchý kinetický objekt - optické klamy, ilúzie a dvojznačné zobrazenia | - rozpoznať princípy op-artu a kinetického umenia,- nachádzať súvislosti a rozdiely medzi rôznymi umeleckými štýlmi. | OSROŽZFIG |
| **Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia** | 3 | -gotické umenie a architektúra (katedrála, hrad, odev) -uvedenie do dobovej situácie – hra na umelca gotiky- výtvarná interpretácia dobovej výtvarnej formy (napr. vitráž z papiera alebo rôznych materiálov – vlastný motív žiaka, alebo knižná iluminácia, návrh gotického rytierskeho brnenia, odevu a pod.) | - rozpoznať typické znaky gotického umenia a architektúry, - tvorivo použiť (transformovať) historický motív. | ENVMUVFIGOSR |
| **Škola v galérii** | 2 | - vnímanie výtvarného diela (v galérii alebo podľa reprodukcie) – reakcie rôznych zmyslových modalít; obraz pre päť zmyslov (vcítenie sa do diela na základe jeho pozorovania; priraďovanie chuti, vône, zvuku a hmatového pocitu – farbe, tvaru, povrchu, svetlosti, motívu) interpretácia vybraného výtvarného diela na základe synestetického vnímania (napr. čo zobrazuje abstraktné umenie?) | -slovne interpretovať subjektívny dojem zo zmyslového (synestetického) vnímania umeleckého diela. | ENVOSROŽZ |
| **Podnety architektúry** | 4 | - urbanizmus: nadhľad, pôdorys, plán- plán mesta (dediny), štruktúra zón, doprava, uzly; vzájomné vzťahy, vzťah ku krajine - porovnanie: mesto a dedina -fantastické priestory, fantastické funkcie, utópia | -rozlíšiť prvky a funkcie častí zástavby mesta alebo dediny,- vytvoriť jednoduchý plán usporiadania urbánneho celku (mesto, dedina, osada, časť) podľa svojej predstavy | ENVOSROŽZRTKTPP |
| **Podnety fotografie** | 2 | - inscenovaná fotografia - práca s materiálmi – príprava inscenovaného prostredia(inštalácie), fotogenického terénu (napr. z papiera, plastelíny, rôznych priehľadných a polopriehľadných materiálov),využitie povrchov(textúr) - umiestnenie predmetu v inscenácii- osvetlenie, nasvietenie s farebným svetlom - fotografovanie s rôznych uhlov pohľadu – celok, detail | -nafotografovať inscenovanú situáciu,- využiť poznatky o výtvarných vyjadrovacích prostriedkoch pri fotografovaní | OSRFIGENV |
| **Podnety videa a filmu** | 2 | - vzťah obrazu a zvuku vo videu a filme- ozvučenie krátkej ukážky (experimentovanie s ozvučením s použitím vybraného obrazu a zvuku v počítačovom programe) - hudba, hlas a ruchy | -pomenovať vzťah obrazu a zvuku vo videu alebo vo filme z hľadiska výrazu. | MRVOSRFIG |
| **Elektronické médiá** | 2 | -digitálna úprava farieb obrazu digitálna úprava svetlosti, sýtosti, kontrastu farieb; rozostrenie, zaostrenie, voľná transformácia -digitálne filtre, farebné filtre, krivky farieb- digitálna obrazová koláž/koláž z obrazu a písma | -vytvoriť koláže z vlastných digitálnych kresieb, fotografií , malieb, alebo písma,- vytvoriť varianty digitálneho obrazu pomocou operácií v počítačovom programe. | MRVMUVFIG |
| **Podnety dizajnu** | 3 | - odevný dizajn - odev, časť odevu, doplnok - história odievania - odevný dizajn | -navrhnúť odevy alebo doplnky podľa svojich predstáv. | ENVOSRMUVFIG |
| **Tradície a podnety remesiel** | 4 | - podnety košikárstva - pletenie objektu z prútov (napr. papier, kartón, bužírka, drôt, drevo...) - výtvarné reakcie na tradičné formy (architektúry odevov, jedál, zvykov...) | -tvorivo variovať tradičnú techniku. | RTKENVOŽZ |
| **Synestetické podnety** | 2 | - objekt vydávajúci zvuk – hudobno-vizuálny nástroj, ozvučené povrchy (textúry: napr. vrúbkovaný papier, plech ...)- zvuková performancia s vlastnými zvukovými objektmi (nástrojmi vydávajúcimi zvuky, ruchy, šumy) - zvukové objekty, autorské a hudobné nástroje | -použiť zvukové vlastnosti materiálov a objektov. | MRVOSR |
| **Podnety poznávania sveta** | 3 | - podnety biológie: výtvarné interpretácie prírodných štruktúr (napr. makrosnímky rastlinných a živočíšnych tkanív, minerálov, pozorovanie mikroskopom, röntgenové snímky, snímky geologických vrstiev, kryštálov, tepelné snímky povrchu Zeme, kozmické snímky, pozorovaná štruktúra listov ...) | -výtvarne reagovať na témy biológie. | ENVOŽZOSR |

**ZÁVER**

Učebné osnovy v 6. ročníku sú totožné so vzdelávacím štandardom IŠVP pre príslušný predmet.

**7. ročník**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tematický celok** | **Počet hodín** | **Obsahový štandard** | **Výkonový štandard** | **Prierezové témy** |
| **Výtvarné vyjadrovacie prostriedky** | 2 | - poriadok a chaos – usporadúvanie prvkov v kompozícii - náhodná a konštruovaná zostava kompozícia- symetrické – asymetrické usporiadanie, rytmus – arytmia, zámerná – náhodná kompozícia (automatizmus, improvizácia, neporiadok), - geometrická a lyrická abstrakcia, akčná maľba | -vytvoriť rôzne typy kompozície zo zvolených prvkov. | OSR |
| **Možnosti zobrazovania videného sveta** | 4 | - zobrazovanie priestoru - lineárna perspektíva - pozorovanie a konštrukcia - interiér - zobrazenie architektonického tvaru v krajine – exteriér - lineárna kresba - kolorovanie - renesančné zobrazenia perspektívy( F. Brunelleschi, Massacio, P. della Francesca, L.da Vinci…) | -zobraziť jednoduché priestorové vzťahy v perspektíve. | OSRMUVENV |
| **Podnety výtvarného umenia** | 3 | - dadaizmus a pop-art (obrazy, objekty, asambláže) - dadaistický text, dadaistický objekt - ready-made - kompozícia z nájdeného predmetu - pop-art – výtvarné hry s reklamou(ikonografia každodennosti, masmédií, reklamy), zväčšeninou, zmnožením, materiálovou zmenou (napríklad mäkká plastika) - nový realizmus (dekoláž, konkrétna poézia, kompresia, akumulácia...) | -rozpoznať podstatné znaky umenia pop-artu, - pomenovať súvislosti a rozdiely medzi vybranými umeleckými štýlmi. | OSR |
| **Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia** | 3 | - renesančné umenie (maliarstvo, sochárstvo, technické návrhy, architektúra) - výtvarné reakcie žiakov (napr. renesančná móda, doplnky, stroje, stavby...) - uvedenie do dobovej situácie – príbeh renesančného umelca | -poznať typické znaky renesančného maliarstva, sochárstva a architektúry, -rozpoznať typické prvky vybraných umeleckých slohov – ich súvislosti a rozdiely. | TPPOSR |
| **Škola v galérii** | 2 | - slovo a obraz (porovnanie slovného opisu a zobrazenia toho istého motívu)- výtvarná interpretácia umeleckého diela podľa slovného opisu inej osoby a podľa vlastného videnia diela v galérii (alebo reprodukcie) vlastný opis (námetu, témy, príbehu výtvarného diela v galérii - na reprodukcii) | -slovne a výtvarne interpretovať videné výtvarné dielo. | OSR |
| **Podnety architektúry** | 2 | - návrhy architektúr s rôznou funkciou a účelom - charakteristika členenia, tvaru a výrazu - funkcie architektonického priestoru: priestor pre sústredenie, učenie sa, výtvarné činnosti, pohyb, odpočinok ...; spoločný a súkromný priestor, sviatočný (posvätný) a všedný priestor, vonkajší a vnútorný priestor - výraz architektonického priestoru:(napr. stiesnený, smutný, chladný, intímny, príjemný, veľkolepý, slávnostný, veselý...) typy architektonických priestorov | -rozlíšiť charakteristické funkcie architektonického priestoru,- rozlíšiť výraz architektonického priestoru, - nakresliť návrh architektúry vybraného typu. | OŽZENVOSRFIG |
| **Podnety fotografie** | 2 | - fotografovanie krajiny, premeny denného svetla- formát, výrez, približovanie, detail a celok- ukážky krajinárskej fotografie | -použiť pri fotografovaní vhodnú expozíciu a režim | ENVOSRMRV |
| **Podnety videa a filmu** | 2 | - scenár, príprava videa, klipu (námet, akcia, dej) -rozkreslenie kľúčových scén – storybord- návrh postáv (výzor, kostým) - návrh filmovej scény, kostýmu ku scenáru | -pripraviť krátky scenár a storybord videa | OSRTPPMRV |
| **Elektronické médiá** | 2 | - telesá v 3D programe (nástroje, Rectangle, Circle, Move, Copy, Push/Pull, Select, Line, Arc, Eraser, Zoom, PaintBucket) - kompozície z kvádrov, kociek a valcov, alebo architektúra - kopírovanie, spájanie, telies - vyfarbovanie telies a priraďovanie textúr- ukladanie modelov do formátu skp - export do formátu jpg | -nakresliť telesá v 3D programe,- vytvoriť vlastnú kompozíciu spájaním 3D telies v grafickom programe. | OŽZOSRMRV |
| **Podnety dizajnu** | 2 | - návrh dizajnu výrobku (napr. automobil, bicykel, domáci spotrebič, počítač, športové náradie ...) - tvar vo vzťahu k funkčnosti a vizuálnej zaujímavosti - dizajn výrobkov a transportdizajn (dizajn dopravných prostriedkov) | -navrhnúť tvar úžitkového predmetu | ENVOŽZ |
| **Tradície a podnety remesiel** | 4 | - legendy a história regiónu (obce, sociálnej skupiny) - pamiatky regiónu a ich príbehy - miestne zvyky - miestne remeselné tradície, ich história - výtvarná interpretácia regionálnych legiend, histórie, pamiatok, remeselných tradícií | -výtvarne interpretovať vybrané typické zvyky alebo pamiatky svojho regiónu. | RTKMUV |
| **Synestetické podnety** | 3 | - vyjadrenie chutí výtvarnými prostriedkami (zobrazujúcim alebo abstraktným spôsobom) - koreniny, bylinky, čaje, jedlá a ich farebné (tvarové, materiálové, gestické ...) vyjadrenie | -výtvarne vyjadriť subjektívnu vizuálnu predstavu chuťového vnemu | ENVOŽZ |
| **Podnety poznávania sveta** | 2 | - výtvarné interpretácie gramatických tvarov (napr. slovných druhov, vetných členov, homoným, synoným, opozít ...)- priraďovanie výtvarných znakov ku slovám - vizuálna poézia(náhrada slov grafickými znakmi, obrazmi, fotografiami, prírodninami alebo objektmi alt. predmetmi) *pozn. téma súvisí s tematickými celkami: podnety výtvarného umenia (dadaizmus)* | -vytvoriť grafické znázornenie gramatických pojmov alebo vzťahov,- porovnávať súvislosti, vzájomné vzťahy medzi výtvarnými znakmi (zobrazeniami) a slovami. | OSRMRV |

**ZÁVER**

Učebné osnovy v 7. ročníku sú totožné so vzdelávacím štandardom IŠVP pre príslušný predmet.

**8. ročník**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tematický celok** | **Počet hodín** | **Obsahový štandard** | **Výkonový štandard** | **Prierezové témy** |
| **Výtvarné vyjadrovacie prostriedky** | **2** | - transformácia vybraného motívu do niekoľkých tvarových štýlov (napr. geometrizácia, znejasnenie, vyskladanie z iných tvarov, redukcia na obrys, vyjadrenie linkou, bodmi, vyjadrenie plastickosti ...) | -štylizovať motív. | OSROŽZ |
| **Možnosti zobrazovania videného sveta** | **3** | -zobrazovanie výrazu tváre -karikatúra podľa fotografických portrétov (prepojené s tematickým radom podnety fotografie) -subjektívne transformovanie videnej reality, nadsadenie a štylizácia foriem umocňujúca výraz -expresionistické portréty, výrazové hlavy | - zobraziť charakteristický výraz rôznych emócií prostredníctvom portrétu (karikatúry). | OSROŽZ |
| **Podnety moderného a súčasného výtvarného umenia** | **2** | - umenie inštalácie: inštalácia (alebo: pre konkrétny priestor/z konkrétnych predmetov/z vytvorených rekvizít/z prírodnín...), fotodokumentácia - umenie performancie a happeningu : performancia (samostatná – symbolika gesta, postoja, pohybu); happening (skupinový; napr. zorganizovaný nevšedný zážitok) | - vymenovať podstatné znaky umenia inštalácie,- predviesť performanciu na vlastnú tému. | ENVOSR |
| **Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia** | **4** | -barokové umenie (barokové maliarstvo, sochárstvo, architektúra, odievanie, typografia ...) -výtvarné reakcie žiakov na vybraný barokový artefakt | - rozpoznať typické znaky barokového maliarstva, sochárstva a architektúry. | MRVMUVTPPOSR |
| **Škola v galérii** | **2** | -umenie v galérii, rozdiel medzi múzeom umenia a výstavou -krátka slovná (písomná) reflexia („recenzia“) výstavy alebo virtuálnej galérie - časopisy o súčasnom umení/dizajne/architektúre | -diskutovať o videnej výstave, alebo prehliadke virtuálneho múzea na internete. | FIGOSRTPP |
| **Podnety architektúry** | **2** | - interiér a exteriér (špecifiká a vzájomné vzťahy) -výraz a funkcie vnútorného a vonkajšieho priestoru -tvaroslovie a materiály -návrh vnútorného a vonkajšieho usporiadania vybraného typu architektúry | -rozlíšiť funkcie a výraz interiéru a exteriéru, - navrhnúť vonkajší a vnútorný priestor ľubovoľnej stavby. | ENVOŽZOSR |
| **Podnety fotografie** | **2** | -fotografovanie portrétu (osvetlenie, výraz, formát, výrez, profil, trištvrte profil, en face, podhľad, nadhľad) -portrétna fotografia *pozn. prepojenie s tematickým celkom: zobrazovanie skutočnosti* | - rozlišovať rôzne spôsoby komponovania portrétu. | TPPMRVMUV |
| **Podnety videa a filmu** | **3** | - video a film – spoločné znaky a rozdiely - žánre filmu (dokument, komédia, horor, detektívka, sci-fi, seriál ...) - charakteristické znaky jednotlivých žánrov- napodobnenie vybraného žánru (napr. na úrovni scenára, storybordu, krátkeho videa), alebo zostrih klipu z ukážky vybraných žánrov *pozn.: možnosť prepojenia s tematickým celkom: elektronické médiá* | - rozlišovať základné filmové žánre. | FIGOSRTPP |
| **Elektronické médiá** | **2** | - zostrih – montáž z častí (krátkych ukážok) filmov (napr. stiahnutých z portálu youtube) alebo z vlastných videozáberov- strihanie, výber častí, spájanie, inštalácia zvuku - výber hudby/zvuku, ruchu k danej scéne (napr. z internetových zdrojov) – spájanie obrazu a zvuku v počítačovom programe *pozn. možnosť prepojenia s tematickým celkom: podnety filmu a videa* | - poznať zásady strihania videa. | RTKMUV |
| **Podnety dizajnu** | **3** | - reklama- vybraná forma reklamného dizajnu: návrh(plagát, reklamný nápis, banner, billboard, svetelná reklama, reklamný predmet…) - návrh a zalomenie reklamného sloganu, textu, plagátu (bilboardu) – vzťah obrazu a textu - reklama na vlastný produkt (napríklad výrobok, dizajn…) alebo akciu/event/koncert/športové podujatie/školský večierok… - tvorba reklamnej kampane - reklamný dizajn *pozn. možnosť prepojiť s predmetom informatika* | -zhotoviť jednoduchý reklamný produkt, - objasniť zámery reklamy. | FIGOSR |
| **Tradície a podnety remesiel** | **4** | - tradície a súčasnosť - charakteristické prvky (tradície, zvyky, slávnosti, jedlá ...) vlastnej rodiny (sociálnej skupiny) -charakteristické znaky svojho domova- rodinné rituály, náboženské rituály, rituály vekových skupín, školské a triedne rituály - subkultúry *pozn.: možnosť prepojiť s tematickým celkom: podnety moderného a súčasného výtvarného umenia – performancia, happennig* | - poznať tradície svojho prostredia, - výtvarne interpretovať typický podnet svojho sociálneho (rodinného) prostredia. | MRVMUVFIG |
| **Synestetické podnety** | **2** | - hmatové pocity- vnímanie kvality povrchu: teplo – chlad, hladkosť – drsnosť, vlhkosť – suchosť, mäkkosť – tvrdosť, slizkosť... -vnímanie tvaru: hranatý – zaoblený, tupý – ostrý, jednoduchý – zložitý... - vnímanie váhy, veľkosti, dotyku, bolesti, pohybu... - vyjadrenie hmatového pocitu (perfomačné, farebné, tvarové, prostredníctvom symbolu, motívu alebo subjektívne abstraktného zobrazenia) | -výtvarne interpretovať hmatové pocity. | MRVFIGOSR |
| **Podnety poznávania sveta** | **2** | - výtvarné vyjadrenie matematických úkonov (sčítanie, odčítanie, násobenie delenie...), náhrada čísel tvarmi, farbami, grafickými prvkami, zobrazeniami motívov- variácie, kombinácie, transformácie, rady a série vybraných prvkov plynulé a pretržité, rastúce a klesajúce ... | - nachádzať analógie medzi matematikou a výtvarným vyjadrovaním, kompozíciou. | FIGOSR |

**ZÁVER**

Učebné osnovy v 8. ročníku sú totožné so vzdelávacím štandardom IŠVP pre príslušný predmet.

**9. ročník**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tematický celok** | **Počet hodín** | **Obsahový štandard** | **Výkonový štandard** | **Prierezové témy** |
| **Výtvarné vyjadrovacie prostriedky** | **3** | -konfrontácia rôznych štýlov moderného alebo predmoderného umenia (obraz maľovaný rôznymi štýlmi a rukopismi zvolenými podľa ukážok) -vybrané „- izmy“ moderného umenia -maľba vybraných predmoderných slohov - výber, kombinácia, syntéza, komponovanie a porovnanie formálnych a výrazových vlastností rôznych štýlov | - kombinovať rôzne vybrané štýly výtvarného vyjadrovania v jednom obraze. | ENVOSROŽZ |
| **Možnosti zobrazovania videného sveta** | **3** | - doplnenie časti reprodukcie (fotografie) kresbou (maľbou) -dôraz na približné napodobenie štýlu, výrazu a proporcií v doplnenej časti- „rekonštrukcia“ – tónovanie plastickosti (reštaurovanie chýbajúcej časti) | -výtvarne rekonštruovať časť neúplného obrazu. | OSR |
| **Podnety moderného a súčasného výtvarného umenia** | **3** | -konceptuálne umenie -nahradenie obrazu (predstavy) slovným výrazom, vystihujúcim jej podstatné prvky, alebo: parafráza (interpretácia) zvoleného konceptuálneho diela; text vyjadrujúci v jednoduchej forme podstatu „ zobrazenej“ skutočnosti; slovo ako náhrada obrazu(sochy, akcie…)- text a písmo vo výtvarnom umení, konceptuálny text, obraz z písma, textu -lettrizmus -text umiestnený v konkrétnom prostredí (kontexte), na objekte, alebo na časti obrazu | -vyjadriť (nahradia, parafrázujú) podstatné prvky svojho obrazu (výtvarného diela) slovami (textom). | DOVENVOSR |
| **Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia** | **3** | -secesné umenie (secesné maliarstvo, grafika, architektúra, odievanie, dizajn, šperk ...) -výtvarné reakcie žiakov na vybraný secesný artefakt, využitie organického ornamentu | -rozpoznať typické znaky secesného umenia a architektúry, -rozlíšiť typické prvky rôznych umeleckých slohov – ich súvislosti a rozdiely. | MUVFIG |
| **Škola v galérii** | **2** | -komentovanie rôznych (vybraných) druhov médií, žánrov, štýlov, období a rôznych autorských prístupov v rámci jedného média, žánru, obdobia (podľa diel v galérii, virtuálnej galérii alebo podľa reprodukcií) -knihy o modernom umení/dizajne/architektúre -časopisy o súčasnom umení *-pozn.: možnosť prepojenia s tematickým celkom: výtvarné vyjadrovacie prostriedky* | -diskutovať o súčasných výtvarných dielach (o výstave, dizajne, architektúre, filme). | MRVMUVFIG |
| **Podnety architektúry** | **3** | -návrh a model vybraného typu architektúry (budovy, urbanizmu, krajinnej architektúry…) -práca architekta – tvorba architektonického návrhu | -vytvoriť jednoduchý model architektúry podľa svojho návrhu. | DOVENVOSROŽZ |
| **Podnety fotografie** | **1** | -digitálna postprodukcia fotografie - montáže, filtre, zmeny farebnosti, proporcií; výber časti obrazu, fotomontáž. - digitálnej fotografie *-pozn.: prepojenie s tematickým celkom: elektronické médiá* | -upraviť fotografiu v počítači | OSRMRV |
| **Podnety videa a filmu** | **2** | -krátky príbeh – video (klip) -film a videoumenie -hra na „filmový štáb“ – rôzne úlohy pri príprave a realizácii filmu *-pozn.: prepojenie s tematickým celkom: elektronické médiá* | -poznať hlavné fázy procesu vzniku audiovizuálneho diela | OSRMRVFIG |
| **Elektronické médiá** | **2** | -postprodukcia obrazovej a zvukovej časti videoklipu, fotografie prenos dát (z kamery, fotoaparátu alebo mobilného telefónu do počítača) -uloženie dát, videoformát -výber, úpravy, strihanie a spájanie zvuku a obrazu -prezentácia videoklipu*- poz.: prepojenie s tematickými celkami: podnety fotografie a podnety videa* | -upraviť videoklip v počítači. | OSR |
| **Podnety dizajnu** | **2** | - telový dizajn – úprava tváre (make up), účesu, očí, nechtov; optické korekcie tvaru a výrazu tváre, líčenie -kaderníctvo, maskovanie, líčenie, kamufláž (televízne, divadelné, fantazijné, historické...) -experimentovanie so svojim zovňajškom - body art *-pozn.: možnosť prepojiť s tematickými celkami: možnosti zobrazovania videného sveta a podnety fotografie* | - uplatniť výtvarné kritériá pri úprave svojho zovňajšku. | OSRFIG |
| **Tradície a podnety remesiel** | **4** | -tradičné (ľudové, historické) remeslá (techniky a výrobky)- výtvarná interpretácia vybranej tradičnej techniky | -poznať najdôležitejšie tradičné (ľudové) remeslá. | RTKTPP |
| **Synestetické podnety** | **2** | -výrazne odlišné hudobné formy (napríklad: symfónia, sonáta, fuga, ária...) - vyjadrenie vizuálnych analógií prostredníctvom výtvarných prostriedkov | -rozpoznať vzťahy, podobnosti a rozdielnosti medzi hudobným a výtvarným umením. | OSR |
| **Podnety poznávania sveta** | **3** | -výtvarné vyjadrenie alebo využitie vybraných fyzikálnych / chemických / biologických procesov -dielo (objekt, obraz), ktoré využíva výtvarné vlastnosti fyzikálneho / chemického / biologického / procesu alebo zobrazuje samotný proces - procesuálne umenie | -rozpoznať vizuálno-estetické hodnoty v procesoch v prírode, -výtvarne interpretovať vybraný proces. | OŽZMUV |

**ZÁVER**

Učebné osnovy v 8. ročníku sú totožné so vzdelávacím štandardom IŠVP pre príslušný predmet.

**Poznámka:** Učebné osnovy sú totožné so vzdelávacím štandardom IŠVP pre príslušný predmet.

 Výchovno-vzdelávacie ciele a obsah vzdelávania sú v súlade s cieľmi a obsahovým a výkonovým štandardom vzdelávacieho

 štandardu pre vyučovací predmet výtvarná výchova, schváleného ako súčasť inovovaného ŠVP pre 2. stupeň základnej školy

 pod číslom 2015-5129/5980:2-10A0.