

Výtvarná výchova

Názov ŠkVP	iŠkVP
Názov ŠVP	inovovaný Štátny vzdelávací program pre 1. stupeň ZŠ v Slovenskej republike
Stupeň vzdelania	ISCED 1 – Primárne vzdelávanie
Dĺžka štúdia	4 roky
Forma štúdia	denná
Vyučovacia jazyk	Slovenský jazyk

1. Charakteristika vyučovacieho predmetu

Výtvarná výchova je predmet, ktorý prostredníctvom autentických skúseností získaných výtvarnou činnosťou – intenzívnych zážitkov dobrodružstva tvorby a sebaujadrovania – rozvíja osobnosť žiaka v úplnosti jej cítenia, vnímania, intuície, fantázie i analytického myslenia. Výtvarné aktivity predstavujú širokú škálu činností, ktorú na jednej strane vymedzuje prirodzený detský záujem, duševný, citový rozvoj a rozvoj schopnosti vyjadrovať svoje predstavy – na druhej strane bohatosť vyjadrovacích foriem. Predmet výtvarná výchova v sebe zahŕňa okrem tradičných a nových výtvarných disciplín aj ďalšie druhy vizuálnych umení ako : dizajn, fotografiu, architektúru, elektronické médiá a multimédiá.

Výtvarná výchova plynulo nadväzuje na prirodzený záujem dieťaťa o výtvarné vyjadrovanie svojich predstáv, na bohatosť detskej fantázie a obrazotvornosti, zvedavosť a príťažlivosť objavovania nových možností, pretože výtvarné činnosti predstavujú pre deti hravú činnosť a priamy prostriedok materializácie vlastných predstáv. Vede žiakov od detskej spontánnosti k svojbytnému vyjadrovaniu – formuje vlastné spôsoby, postoje a hodnotiace názory.

Výtvarná výchova zabezpečuje posilňovanie medzipredmetových vzťahov. Predmet vytvára priestor pre synestetické vnímanie sveta, pre uplatnenie zmyslových modalít čuchu, hmatu, chuti.

2. Ciele vyučovacieho predmetu

Ciele výtvarnej výchovy na úrovni primárneho vzdelávania sú:

- učiť poznať a používať jazykové prostriedky, vybrané techniky
- poznávať a vedieť pomenovať pôsobenie umeleckých diel, svoj zážitok z nich
- rozvíjať tvorivosť v jej základných, všeobecne uplatniteľných princípoch
- rozvíjať a kultivovať vnímanie, predstavivosť a fantáziu
- podporovať a podnecovať nápaditosť a tvorivú sebarealizáciu
- formovať a rozvíjať gramotnosť (zručnosti) žiaka v oblasti vyjadrovania sa výtvarnými prostriedkami
- formovať kultúrne postoje, názory a hodnotové kritériá
- formovať celistvú osobnosť
- rozvíjať umelecké cítenie, intuíciu, analytické myslenie a poznávanie
- formovať a aktívne používať zručnosti prostredníctvom činnostného a zážitkového vyučovania.
- osvojujú si základné zručnosti pri práci s nástrojmi a materiálmi,
- rozvíjajú tvorbu vlastných myšlienkových konceptov a ich formálnu a technickú realizáciu,
- poznávajú umelecké diela a svoj zážitok z nich výtvarne vyjadrujú,

3. Výhovné a vzdelávacie stratégie

Predmet výtvarná výchova vo svojej podstate bude nielen rozvíjať estetické cítenie, ale aj komunikatívne a sociálne – interaktívne schopnosti žiaka prostredníctvom zaraďovania skupinových prác, kde sa počíta so vzájomnou komunikáciou medzi žiakmi. Schopnosti tvorivo riešiť problémy bude spoločný aj s inými predmetmi v tomto ročníku. V predmete sa budú rozvíjať aj spôsobilosti využívať informačné komunikačné technológie. Uplatňujú sa nasledovné kompetencie:

I. Kognitívne kompetencie:

- získava informačné zdroje a informácie
- dokáže používať informácie
- uplatňuje fantáziu, predstavivosť, vytvára asociácie
- skúša nové nápady/idey
- vie si predstaviť ako postupovať ďalej
- dopĺňa si vedomosti a rozvíja zručnosti, prepája ich s poznaným, systematizuje ich a využíva pre svoj ďalší rozvoj a reálny život
- rozumie inštrukciám a vie si predstaviť (vizualizuje si) jednotlivé časti riešenia úlohy
- objavuje radosť a uspokojenie z dobre vykonanej práce
- používa predstavivosť

II. Osobnostné kompetencie:

- využíva svoje možnosti
- dôveruje si
- dodržiava dohody
- prijíma dôsledky svojich emócií
- dokáže spontánne vyjadrovať emócie

III. Sociálne kompetencie:

- je zodpovedný k druhým a berie do úvahy ich potreby a záujmy
- oceňuje schopnosti druhých ľudí, čerpá poučenie z toho, či si druhí myslia, hovoria a robia
- je schopný/á spolupracovať na spoločnej úlohe, činnosti
- vníma človeka ako súčasť prírody
- má predstavu o vhodnej kombinovateľnosti farieb, tvarov
- dokáže dešifrovať a vhodne používať symboly
- pozná pravidlá, normy a zvyky súvisiace s úpravou oblečenia, vlasov či tváre
- správa sa kultúrne, kultivovane, primerane okolnostiam, situáciám, ľuďom

4. Stratégie vyučovania

Využívať sa bude výklad učiteľa, rozhovor, dialogické a monologické metódy komunikácie, exkurzie do galérií a múzeí.

Organizačné formy a metódy výtvarnej výchovy

Formy:

- skupinová, samostatná práca, práca vo dvojiciach

Metódy:

- skúsenostné metódy, analyticko - syntetická metóda, metóda od známeho k neznámemu, heuristická metóda, heuristická objavovacia metóda, metódy na rozvoj tvorivosti

Ročník	prvý
Časový rozsah výučby	
iŠVP	1h/týždeň
iŠkVP	1h/týždeň

5. Učebné zdroje

Učebnými zdrojmi budú rôzne výtvarné publikácie, encyklopédie výtvarného umenia, časopisecká literatúra zameraná na túto oblasť, práca s internetom, využitie informačných komunikačných technológií, výukové DVD. Pre vyučovanie výtvarnej výchovy budú použité učebnice a učebné pomôcky schválené a odporúčané MŠ SR, prezentované v pedagogicko-organizačných pokynoch MŠ SR na príslušný školský rok. Pre vyučovanie budú použité pracovné listy vypracovávané učiteľmi v zmysle didaktických zásad pre túto didaktickú pomôcku. Demonštračné pomôcky a didaktická technika budú využívané podľa možnosti školy.

Čarný, L. , Výtvarná výchova, 1.ročník základných škôl
Výukové DVD pre učiteľov

6. Hodnotenie predmetu

Žiak bude v priebehu školského roka hodnotený v zmysle metodických pokynov pre hodnotenie a klasifikáciu žiaka schválených MŠ SR. Výchovné predmety na 1. stupni sú hodnotené slovným hodnotením v zmysle metodických pokynov na hodnotenie žiakov ZŠ.

Kritéria hodnotenia :

- stupeň tvorivosti a samostatnosti prejavu
- osvojenie si potrebných vedomostí, skúseností, činností a ich tvorivá aplikácia
- kvalita výsledkov činnosti
- vzťah žiaka k činnostiam a záujem o ne
- rozvoj estetického vedomia, vzťah k umeniu
- uplatňovanie naučených schopností, praktických zručností a návykov v praxi
- schopnosť pracovať s inými
- schopnosť sebahodnotenia a hodnotenia iných
- miera morálneho a etického rozvoja žiaka
- zapájanie sa do výtvarných súťaží

7. Obsah vzdelávania

Tematický celok	Obsahový štandard	Výkonový štandard
Výtvarné vyjadrovacie prostriedky 10 h	Škvrna (vytvorená napr. odtlačaním 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 domal'ovávajúce škvryny, 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	Tvoriť škvryny, 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,
Rozvoj fantázie a synestetické podnety 4 h	Praveké jaskynné maľby (motívy) Materiál, nástroje, podklad v tvorbe pravekých ľudí hra na pravekého umelca - tvorba artefaktu limitovaného motívom a technikou	Namaľovať svoju predstavu inšpirovanú pravekým umením,
Škola v galérii 8 h	Výraz portrétu (maľba, socha, fotografia) – v priestoroch galérie, Alternatívne vo virtuálnej galérii na internete Akčné napodobnenie výrazu portrétu (grimasa, performancia ...) Výtvarná interpretácia výrazu (kresba, maľba ...)	Výtvarne vyjadriť rôzne výrazy tváre,
Podnety architektúry 12 h	Rozprávková architektúra (maľba, kresba, modelovanie, Objekt – skladanie, lepenie, strihanie...) Fantastické motívy v architektúre Architektúra v rozprávkach (animácie, ilustrácie, filmy)	Zobraziť architektúru podľa vlastnej fantázie, Porozprávať o zobrazenej architektúre,
Podnety fotografie 8 h	Fotografia (napríklad z časopisu) Zásah do kompozície fotografie, jej doplnenie, prekreslenie,	Doplniť fotografický podklad podľa vlastnej fantázie,

	premaľovanie kolorovanie, dokomponovanie	
Podnety videa a filmu 6 h	Krátka ukážka z vybraného filmu, (groteska) Pohyblivý obraz – akcia vo filme (videu) Výtvarné spracovanie akcie/pohybu	Porozprávať o akcii v uvedenej ukážke filmu, Výtvarne interpretovať vybranú akciu z filmovej ukážky,
Podnety dizajnu a remesiel 10 h	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	Nakresliť dizajn podľa svojej fantázie, Porozprávať o nakreslenom,
Podnety poznávania sveta 8 h	Oživené písmená Tvary písmen (tlačených, písaných, veľkých, malých) Figuratívna kompozícia z tvarov písmen	Výtvarne reagovať na písmená abecedy.

Ročník	druhý
Časový rozsah výučby	
iŠVP	2h/týždeň
iŠkVP	0/týždeň

5. Učebné zdroje

Učebnými zdrojmi budú rôzne výtvarné publikácie, encyklopédie výtvarného umenia, časopisecká literatúra zameraná na túto oblasť, práca s internetom, využitie informačných komunikačných technológií, výukové DVD. Pre vyučovanie výtvarnej výchovy budú použité učebnice a učebné pomôcky schválené a odporúčané MŠ SR, prezentované v pedagogicko-organizačných pokynoch MŠ SR na príslušný školský rok. Pre vyučovanie budú použité pracovné listy vypracovávané učiteľmi v zmysle didaktických zásad pre túto didaktickú pomôcku. Demonštračné pomôcky a didaktická technika budú využívané podľa možnosti školy.

Čarný, L. , Výtvarná výchova, 2.ročník základných škôl
 Výukové DVD pre učiteľov

6. Hodnotenie predmetu

Žiak bude v priebehu školského roka hodnotený v zmysle metodických pokynov pre hodnotenie a klasifikáciu žiaka schválených MŠ SR. Výchovné predmety na 1. stupni sú hodnotené slovným hodnotením v zmysle metodických pokynov na hodnotenie žiakov ZŠ.

Kritéria hodnotenia :

- stupeň tvorivosti a samostatnosti prejavu
- osvojenie si potrebných vedomostí, skúseností, činností a ich tvorivá aplikácia
- kvalita výsledkov činnosti
- vzťah žiaka k činnostiam a záujem o ne
- rozvoj estetického vedomia, vzťah k umeniu
- uplatňovanie naučených schopností, praktických zručností a návykov v praxi
- schopnosť pracovať s inými
- schopnosť sebahodnotenia a hodnotenia iných
- miera morálneho a etického rozvoja žiaka
- zapájanie sa do výtvarných súťaží

7. Obsah vzdelávania

Tématický celok	Obsahový štandard	Výkonový štandard
Výtvarné vyjadrovacie prostriedky	lína (rôzne typy čiar), výrazový charakter línie (využitý pri tematickom kreslení), kresliace nástroje a pomôcky (voľnou rukou, pravítkom, kružidlom, náhodne) lokálny farebný tón (maľba, alt. kolorovaná kresba jednotlivých predmetov, farba podľa videnej skutočnosti),	použiť rôzne kresliace nástroje, kresliť čiarami s rôznym charakterom, vyjadriť základný farebný tón predmetu, vyjadriť približný obrysový tvar predmetu, usporiadať tvary symetricky alebo asymetricky,

	obrysový tvar predmetu symetria a asymetria jednoduchých tvarov (osová, stredová symetria)	
Rozvoj fantázie a synestetické podnety	rytmy v hudobnej skladbe, (ukážky) rytmy v kresbe, maľbe rytmy v prírode kresba námetu podľa fantázie (alternatívne fantastická téma, hudobníci, tanečníci, počutá hudba, abstraktné zobrazenie rytmov ...) pozn. možno nadviazať – spojiť s témou výtvarné vyjadrovacie prostriedky	v kresbe vyjadriť rôzne hudobné rytmy
Podnety moderného výtvarného umenia	land art, prírodná/mestská krajina, prírodné materiály/umelé materiály, surrealizmus fantastický portrét, asambláž ukážky: umenie land artu	vytvoriť objekt (výtvarnú realizáciu) v krajine, vytvoriť objekt (asambláž) zbieraním, ukladaním, vrstvením, lepením z rôznych prírodných materiálov podľa vlastnej fantázie,
Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia	umenie Egypta (pyramídy, hieroglyfy ...) rôzne typy písma – história vývoja písma (obrázkové – hláskové) výtvarná interpretácia obrázkového písma, význam a obraz	vytvoriť vlastnú verziu obrázkového písma,
Škola v galérii	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...)	napodobniť sochy postojom, výrazom alebo performanciou (akciou)
Podnety architektúry	architektonické prvky (oblúk, preklad, stena, strop, brána, schody ...) architektúra ako skladačka (skladanie – stavba z kociek, lega, škatuliek, kartónu ...) spájanie (alt.: zárezmi, spinkami, lepiacou páskou, lepidlom, viazaním ...) alt. modelovanie architektonického prvku z modelovacej hmoty	skonštruovať architektonický tvar (prvok) zo stavebnice,
Podnety fotografie	rôzne žánre fotografie (z časopisov) – portrét, krajina, architektúra, mikro/makrofotografia, reportáž ... koláž, montáž strihanie a spájanie častí fotografií do	zostaviť koláž z častí rôznych fotografií,

	nových kompozičných súvislostí kompozícia z rôznych žánrov a rôzneho tvaroslovia	
Podnety videa a filmu	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, navrhnuť kostým pre filmovú postavu,
Elektronické médiá	používanie klávesnice, vyhľadávanie písmen, malé a veľké písmená, čísla, používanie klávesu Shift, písanie diakritiky, zmena písma a rezu písma, zmena veľkosti písma, krátke texty	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,
Podnety dizajnu a remesiel	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	navrhnuť hračku podľa vlastnej fantázie, vytvoriť jednoduchú pokrývku hlavy podľa vlastnej fantázie,
Podnety poznávania sveta	prírodoveda – prírodniny a prírodné materiály (listy, kôra, kamene, semená, plody ...) pozn. možno nadviazať – spojiť s témou podnety výtvarného umenia – land-art	vytvoriť objekt (alt. asambláž alebo obraz) z prírodnín nájdených v okolitej prírode, interpretovať prírodné tvary.

Ročník	tretí
Časový rozsah výučby	
<i>iŠVP</i>	2h týždenne / 66 hodín ročne
<i>iŠkVP</i>	0h týždenne / 66 hodín ročne

5. Učebné zdroje

- reprodukcie diel výtvarných umelcov v odborných publikáciách
- internetové stránky zamerané na výtvarné umenie
- filmové, hudobné a literárne ukážky
- kultúrne inštitúcie prezentujúce diela výtvarných umelcov
- výtvarná tvorba žiakov
- prírodné objekty.

6. Hodnotenie

FORMA HODNOTENIA

Ťažiskovo formou hodnotenia je osobný rozhovor so žiakom, v ktorom učiteľ žiakovi poskytuje citlivú, veku primeranú, analyticky podloženú **spätnú väzbu** o rôznych aspektoch jeho činnosti. Vo vzájomnej komunikácii má žiak možnosť klásť otázky alebo zdôvodniť svoj prístup. Táto forma sa môže kombinovať aj so **sebahodnotením** žiaka.

Nevyhnutnou formou hodnotenia je škálovanie podľa známok, porovnateľné so známokovaním v iných predmetoch. **Hodnotíme škálou od 1 do 5. Nie je nutné známkovať každú prácu** a každý výkon žiaka. Je na voľbe učiteľa, ktorý výkon bude hodnotiť, aby poskytol žiakovi i prostrediu dostatočný obraz o jeho kvalitách a vývoji.

KRITÉRIÁ HODNOTENIA

Učiteľ má brať ohľad na to, že výtvarný prejav súvisí s fantáziou, seba projekciou, záujmami a intímnym svetom žiaka že toto hľadisko sa bude prejavovať aj v jeho výtvarných prejavoch a tvorbe. Preto sa pri hodnotení musí vyvarovať paušálnym súdom a šablónovitým kritériám, ktoré by sa mohli necitlivo dotknúť osobnostného zamerania žiaka.

Uprednostňujeme osobný a diferencovaný prístup. Učiteľ u žiaka hodnotí, primerane veku:

a) priebeh vytvárania postojov:

- prístup k činnostiam z hľadiska tvorivosti,
- otvorenosť voči experimentovaniu, svojské riešenia,
- cieľavedomosť riešení,
- záujem o činnosť v rámci edukačných úloh prípravy pomôcok,
- schopnosť zaujať stanoviská k výsledkom svojej práce.

b) priebeh získavania zručností a spôsobilostí:

- technické zručnosti (ovládanie techník, nástrojov,..),
- formálne zručnosti (vyjadrovanie sa prostredníctvom výtvarného jazyka),
- mentálne spôsobilosti na úrovni rozvoja prežívania a vnímania,
- mentálne spôsobilosti na úrovni rozvoja predstavivosti a fantázie.

c) priebeh získavania vedomostí:

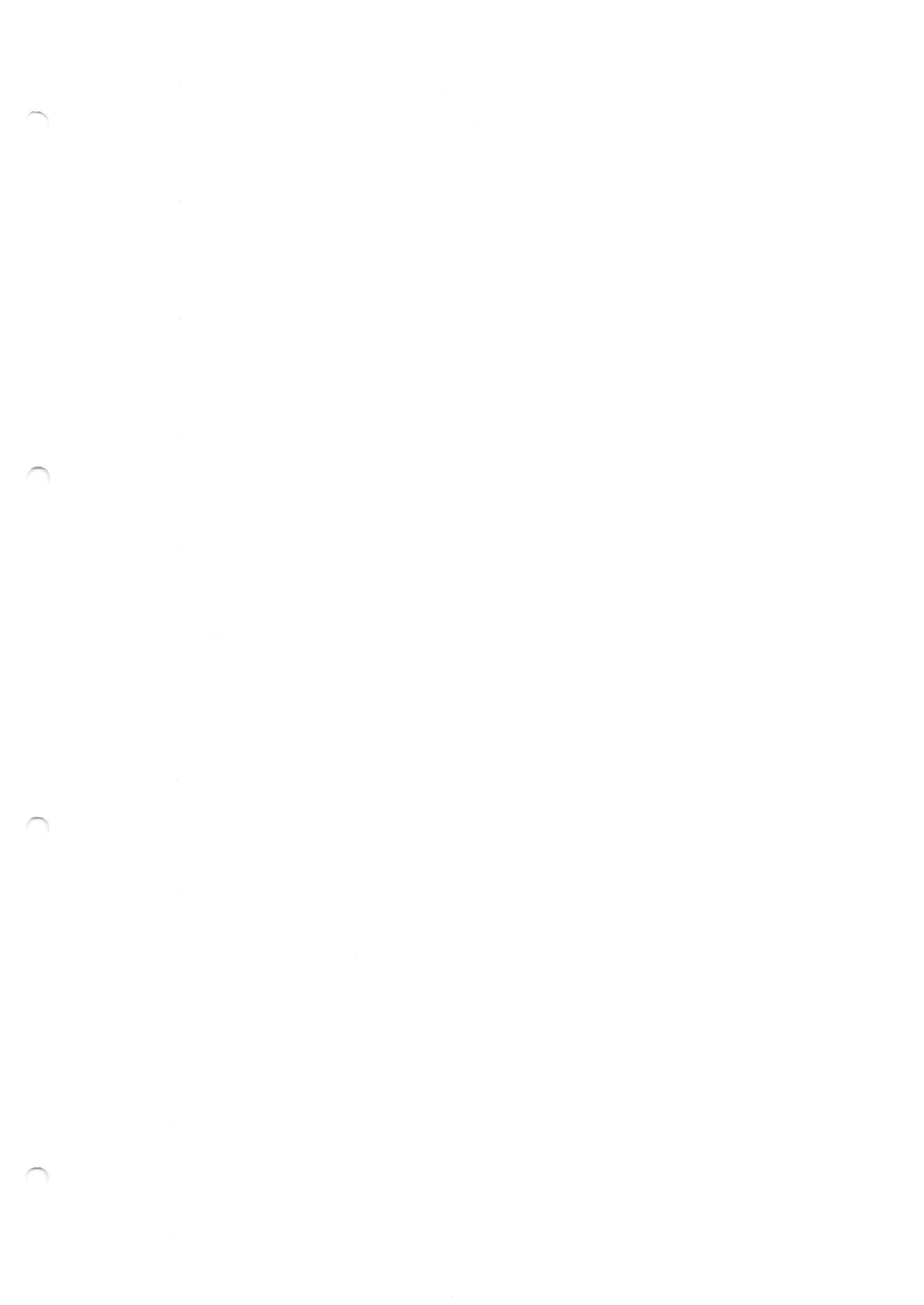
- vedomosti v oblasti vizuálnej kultúry a výtvarného umenia,
- pochopenie výtvarného diela a schopnosť interpretovať ho,
- vedomosti materiálov, výtvarných techník a postupov.

d) schopnosť realizácie výsledného artefaktu.

e) 7. Obsah vzdelávania

Tematický celok	Téma	Obsahový štandard	Výkonový štandard
1. výtvarné vyjadrovacie prostriedky	Figurálna kompozícia	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.
2. rozvoj fantázie a synestetické podnety	Pocitová maľba	Farbami a tvarmi vyjadriť svoje vnemy z rôznych vôní, pomenovať namaľované.	Asociácie farby, tvaru – vône, chute porovnávanie pocitov, ich výtvarná interpretácia.
3. podnety moderného a súčasného umenia	Paketáž Asambláž	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.
4. výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia	Inšpirácia Antikou	Výtvarne interpretovať artefakt antického umenia.	Antické umenie (sochárstvo, architektúra, keramika, odev, predmety) príbehy na keramických vázach, mýty.
5. škola v galérii	Mozaika Ikona	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.
6. podnety architektúry	Neuveriteľný dom	Popísať rôzne stavby (podľa zažitej skúsenosti alebo ukážok), výtvarne	Výraz architektúry (napr. podľa slohu: funkcionalistickej, secesnej,

7. podnety fotografie	Fotokoláž	interpretovať vybrané architektúry s rôznym výrazom.	barokovej, klasicistickej, rokokovej gotickej, postmodernej ...; podľa funkcie: sakrálnej, pomníkovej, civilnej .
8. podnety videa a filmu	Komiks	Doplniť chýbajúce časti fotografie kresbou (alt. maľbou, reliéfom, kolážou.	Maľba (kresba) zasahujúca do fotografických kompozícií (z časopisov) rekonštrukcia neúplného obrazu námet fotografie.
9. elektronické média	Písmo a obraz	Nakresliť prostredie pre vybrané scény z filmu. Vytvoriť obrázky z písmen nezávisle na riadku v grafickom programe, nakresliť tematický obrázok pomocou nástrojov grafického programu.	Filmový priestor – priestor v ktorom sa odohráva filmový príbeh filmová scénografia, kulisy scénografia. typy písma, veľkosti písma, farby písma, porovnanie rovnakých písmen v rôznych fontoch, rotácia písmen, zrkadlenie písmen, montáž rôznych typov písma, obrázok z písmen – lettrismus, vlastné písmená; nástroje grafického programu – čiara, úsečka, vyplnený obdĺžnik alebo štvorec, paleta farieb, krok späť, guma.
10. podnety dizajnu remesiel	Bábka	Navrhnuť vlastný erb (alt. vlajku, logo) podľa vlastnej fantázie, vytvoriť jednoduchú bábku.	Vybrané znaky a ich význam (erb, vlajka, logo ...) symboly na erboch, vlajkách, logách alternatívne: bábkarstvo, alt. tieňové divadlo bábky (prstové, marionety, jawajky ...)
11. podnety poznávania sveta	Formátová maľba	Výtvarne vyjadriť vybraný proces zmeny látky v prírode.	Prírodoveda – zmeny látok (mrznutie, topenie, tuhnutie, horenie, tečenie, vyparovanie, rast ...)



Ročník	štvrtý
Časový rozsah výučby	
iŠVP	2h týždenne / 66 hodín ročne
iŠkVP	0h týždenne / 66 hodín ročne

5. Učebné zdroje

- reprodukcie diel výtvarných umelcov v odborných publikáciách
- internetové stránky zamerané na výtvarné umenie
- filmové, hudobné a literárne ukážky
- kultúrne inštitúcie prezentujúce diela výtvarných umelcov
- výtvarná tvorba žiakov
- prírodné objekty.

6. Hodnotenie

FORMA HODNOTENIA

Ťažiskovo formou hodnotenia je osobný rozhovor so žiakom, v ktorom učiteľ žiakovi poskytuje citlivú, veku primeranú, analyticky podloženú **spätnú väzbu** o rôznych aspektoch jeho činnosti. Vo vzájomnej komunikácii má žiak možnosť klásť otázky alebo zdôvodniť svoj prístup. Táto forma sa môže kombinovať aj so **sebahodnotením** žiaka.

Nevyhnutnou formou hodnotenia je škálovanie podľa známok, porovnateľné so známokovaním v iných predmetoch. **Hodnotíme škálou od 1 do 5. Nie je nutné známkovať každú prácu** a každý výkon žiaka. Je na voľbe učiteľa, ktorý výkon bude hodnotiť, aby poskytol žiakovi i prostrediu dostatočný obraz o jeho kvalitách a vývoji.

KRITÉRIÁ HODNOTENIA

Učiteľ má brať ohľad na to, že výtvarný prejav súvisí s fantáziou, seba projekciou, záujmami a intímny svetom žiaka že toto hľadisko sa bude prejavovať aj v jeho výtvarných prejavoch a tvorbe. Preto sa pri hodnotení musí vyvarovať paušálnym súdom a šablónovitým kritériám, ktoré by sa mohli necitlivo dotknúť osobnostného zamerania žiaka.

Uprednostňujeme osobný a diferencovaný prístup. Učiteľ u žiaka hodnotí, primerane veku:

a) priebeh vytvárania postojov:

- prístup k činnostiam z hľadiska tvorivosti,
- otvorenosť voči experimentovaniu, svojské riešenia,
- cieľavedomosť riešení,
- záujem o činnosť v rámci edukačných úloh prípravy pomôcok,
- schopnosť zaujať stanoviská k výsledkom svojej práce.

b) priebeh získavania zručností a spôsobilostí:

- technické zručnosti (ovládanie techník, nástrojov,...),
- formálne zručnosti (vyjadrovanie sa prostredníctvom výtvarného jazyka),
- mentálne spôsobilosti na úrovni rozvoja prežívania a vnímania,
- mentálne spôsobilosti na úrovni rozvoja predstavivosti a fantázie.

c) priebeh získavania vedomostí:

- vedomosti v oblasti vizuálnej kultúry a výtvarného umenia,
- pochopenie výtvarného diela a schopnosť interpretovať ho,
- vedomosti materiálov, výtvarných techník a postupov.

d) schopnosť realizácie výsledného artefaktu.

e) 7. Obsah vzdelávania

Tematický celok	Téma	Obsahový štandard	Výkonový štandard
1. výtvarné vyjadrovacie prostriedky	Pointilizmus	Vytvoriť obraz s použitím bodov, použiť v maľbe farebné kontrasty.	Bod vlastnosti bodov (veľkosť, vzťahy dvoch a viacerých bodov – prítlačivosť, pohyb, nehybnosť ...) textúra bodov (vzor, raster; hustá a riedka textúra) pointilizmus – maľba bodmi ukážky: pointilistické umenie základné farebné kontrasty (teplá-studená, tmavá-svetlá, doplnkové farby).
2. rozvoj fantázie a synestetické podnety	Hudba v obraze	Variovať grafické stereotypy, namaľovať farebnú stupnicu tónov.	Možnosti zobrazovania zvoleného motívu (napr. strom, figúra zvieratka, domček, kvetina ...) odklon od schematickeho zobrazovania, inovácia, fantázia pluralita tvarov motívu, hudba ako obraz z tónov (hudobná interpretácia farebnej stupnice) farebné tóny, farebné stupnice.
3. podnety moderného umenia	Impresionizmus	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 krajinomaliieb.
4. výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia	Maľba tušom	Výtvarne interpretovať artefakt umenia vybranej kultúry.	
5. škola v galérii	Žánrový obraz	Zahrať scénu (príbeh) videnú na obraze,	Ukážky: umenie iných kultúr (napr. Indiánov, Číny,

<p>6. podnety architektúry</p>	<p>Fantazijná stavba</p>	<p>vytvoriť rekvizity k scéne z obrazu, povedať svoju interpretáciu videného obrazu.</p>	<p>Japonska ...) typické artefakty vybranej kultúry.</p>
<p>7. podnety fotografie</p>	<p>Fotomontáž</p>	<p>Navrhnuť antropomorfnu (alt. zoo/fytomorfnu) architektúru podľa vlastnej fantázie, rozlíšiť prírodné a geometrické tvary.</p>	<p>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.</p>
<p>8. podnety videa a filmu</p>	<p>Tvory a príšerky</p>	<p>Spojiť časti fotografie do novej kompozície.</p>	<p>Architektúra vychádzajúca z ľudských, živočíšnych alebo rastlinných tvarov postava ako budova – budova ako postava organické a geometrické tvary.</p>
<p>9. elektronické média</p>	<p>Tvory a príšerky</p>	<p>Vytvoriť kulisu, navrhnuť vymysleného tvora.</p>	<p>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. Kulisy vytvárajúce ilúziu nejstevujúce (rozprávkové, fantastické, sci-fi) tvory vo filmoch ukážky: animovaný a hraný film – animácie v hranom filme.</p>
<p>10. podnety dizajnu remesiel</p>	<p>Geometrická abstrakcia</p>	<p>Nakresliť lineárnu kresbu počítačovým nástrojom, namaľovať jednoduchý motív počítačovým nástrojom, použiť nástroj osová súmernosť v kompozícii.</p>	<p>Pokročilé digitálne kresliace nástroje – vyplnený mnohouholník, vyplnená krivka, vyplnený pravidelný mnohouholník, nástroj osová súmernosť, vlastná farebná škála, farebné kontrasty, vzory z písmen, vytvorenie pečiatky</p>
	<p>Organické inšpirácie</p>	<p>Nakresliť vymyslený dizajn predmetu inšpirovaný organickými</p>	

<p>11. podnety poznávania sveta</p>	<p>Land art</p>	<p>tvarmi,) vytvorit' jednoduchú kresbu (alt. objekt, šperk) z mäkkého drôtu.</p> <p>Zhotovit' vlastnú mapu s fantazijnou symbolikou, k mape vytvorit' legendu.</p>	<p>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. Vlastiveda – mapa (napr. fantastickej krajiny, krajiny z filmu, cesty do školy, zmenenej reálnej krajiny ...) prvky a symboly mapy – ich výtvarné vlastnosti.</p>
--	-----------------	--	---