

Výtvarná výchova

1. Charakteristika predmetu

Výtvarná výchova (ďalej VV) v primárnom vzdelávaní, je predmet, ktorý prostredníctvom autentických skúseností získaných výtvarnou činnosťou – intenzívnych zážitkov dobrodružstva tvorby a seba vyjadrovania – rozvíja osobnosť žiaka v úplnosti jej cítenia, vnímania, intuície, fantázie i analytického myslenia – vedomých i nevedomých duševných aktivít. Týmto naplňa VV svoje jedinečné poslanie v celom edukačnom procese. Výtvarné aktivity predstavujú širokú škálu činností, ktorú na jednej strane vymedzuje prirodzený detský záujem, duševný, citový rozvoj a rozvoj schopnosti vyjadrovať svoje predstavy – a na druhej strane bohatosť vyjadrovacích foriem (jazyka), ktorú ponúkajú rôzne druhy vizuálnych umení súčasnosti (zahŕňajúc intermediálnosť aj interdisciplinárnosť). Predmet výtvarná výchova v sebe zahŕňa okrem tradičných a nových výtvarných disciplín aj ďalšie druhy vizuálnych umení ako: dizajn v jeho rôznych polohách (výrobný, komunikačný, odevný, textilný, telový, vizuálnu reklamu), fotografiu, architektúru, elektronické médiá a multimédiá (video a film). Na primárnom stupni 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 väčšinu detí hravú činnosť a priamy prostriedok materializácie vlastných predstáv. Edukačný proces VV, ako proces tvorivý, zvyšuje nárok na vedomú operatívnu s vyjadrovacími prostriedkami (používanie jazyka) v priebehu postupného dospievania žiaka: vedie žiaka od detskej spontánnosti k svojbytnému vyjadrovaniu – formuje vlastné spôsoby seba vyjadrovania (štýl) a vlastné postoje a hodnotiace názory. Edukačný proces pozostáva zo zložiek: vyjadrovacej a interpretačnej, výchovnej a vzdelávacej. Tieto zložky sa vo VV prelínajú, nemožno ich chápať izolovane. Uplatňujú sa tak, že jedna vyplýva z druhej. Výtvarné činnosti predstavujú zároveň poznávanie umenia a chápanie jeho zmyslu. Otvárajú tak žiakovi možnosti zaradiť sa do kultúrnej tradície na úrovni súčasného myslenia, možnosti jeho aktívneho začleňovania sa do kultúry.

Metodické východiská predmetu

Metodické východiská predmetu sú:

a) v zážitkoch procesov (formálnych, technických i myšlienkových) výtvarných a vizuálnych umení. Sú založené na súčasnom stave poznania vizuálnej kultúry. Žiak spracováva symboly,

ktoré vizuálne vyjadrujú jeho predstavy a fantazijné koncepty, alebo sa odvolávajú na javovú stránku sveta (realitu). Spracováva ich mentálne (konceptualizuje ich, predstavuje si možný spôsob ich vyjadrenia) i formálne (pokúša sa svoj koncept realizovať v materiáloch prostredníctvom nástrojov a techník). To kladie vyššie nároky na senzomotorické a afektívne ciele predmetu a tým dopĺňa predmety v ktorých prevažuje kognitívny cieľ. Výtvarná výchova má aj potenciál integrovať niektoré poznatky a procesy iných predmetov, pretože vo vizuálnom vyjadrovaní možno nachádzať analógie nielen s vyjadrovacími prostriedkami iných umení (hudba, literatúra, dramaticko-pohybové umenie) ale aj s mnohými prírodnými javmi, fyzikálnymi a biologickými procesmi, matematickými postupmi a pod. Preto môže VV vytvárať veľmi prospešnú spoločnú platformu aj pre zdanlivo vzdialené predmety a posilňovať medzi predmetové vzťahy. Predmet vytvára tiež priestor pre syntetické vnímanie sveta, pre uplatnenie zmyslových modalít čuchu, hmatu a chuti, ktoré nie sú zahrnuté v tradičnom obsahu nášho vzdelávania.

b) v témach /námetoch zobrazovania, ktoré vnímame z hľadiska:

- osobnosti a veku žiaka,
- edukačných cieľov,
- kultúrno-spoločenskej reality.

Výtvarná výchova predstavuje z hľadiska obsahu vyučovania ako celku (kurikula) jedinečnú možnosť tematizovať základné antropologické koncepty:

- koncepty časopriestoru (čas, priestor, pohyb, mierka, hĺbka, výška, šírka ...), - kultúrne archetypy vyjadrovania prírody (živly, prírodné polarity, procesy...),
- kategórie estetického prežívania (krása, škaredosť, neurčitosť, drsnosť, jemnosť ...),
- kategórie uvedomovania si osobnej a kultúrnej identity (ja, iný, cudzinec, priateľ, postihnutý,...), kultúrne rozdielnosti vo vizuálnom vyjadrovaní sveta, vo vkuse a názoroch iných ľudí),

- kategórie afektivity (radosť, bolesť, smútok, náladu ...). Na rozdiel od iných predmetov, ktoré sa zaoberajú niektorými z týchto tém (prírodoveda, čítanie, náboženská a etická výchova), VV angažuje osobnosť žiaka v inom zmysle: neučí sa o nich, ale vyjadruje ich, hľadá svoj spôsob ich vyjadrenia. c) v reflexii diel výtvarného umenia, dizajnu, architektúry, filmu a videa. Porozumenie jazyka a vyjadrovacím prostriedkom vizuálnych umení vychováva zo žiaka gramotného vnímateľa a používateľa vizuálnej kultúry. To ho jednak pripravuje na plnohodnotný život v prostredí v ktorom vizuálne znaky a komunikácia hrajú dôležitú a stále rastúcu úlohu (vplyv dizajnu, architektúry, reklamy, vizuálnych médií a

multimédií), jednak umožňuje jeho začleňovanie do našej kultúrnej tradície, v ktorej zobrazovanie predstavuje objavovanie nových pohľadov na svet.

2. CIELE PREDMETU

Ciele výtvarnej výchovy na úrovni primárneho vzdelávania sú: Kognitívne ciele Poznávať jazyk vizuálnych médií. Učiť ho poznať a používať jazykové prostriedky, základné kompozičné princípy, vybrané techniky a procesy vizuálnych médií. Rozumieť im a tak zvyšovať uvedomelosť reflexie vizuálnej kultúry. Poznávať a vedieť pomenovať pôsobenie (výraz) umeleckých diel, svoj zážitok z nich. Poznať vybrané typické diela vizuálnej kultúry, reprezentujúce žánre a niektoré štýlové obdobia. Senzomotorické ciele Rozvíjať tvorivosť. Umožniť žiakovi rozvíjať a kultivovať vnímanie, predstavivosť a fantáziu, podporovať a podnecovať jeho nápaditosť a tvorivú sebarealizáciu, prekonávanie konvenčných schém a inovovanie naučených myšlienkových a zobrazovacích vzorcov. Prostredníctvom výtvarnej výchovy rozvíjať tvorivosť v jej základných, všeobecne uplatniteľných princípoch. Formovať a rozvíjať gramotnosť (zručnosti) žiaka v oblasti vyjadrovania sa výtvarnými prostriedkami prostredníctvom vybraných médií, nástrojov a techník. Socioafektívne ciele Formovať kultúrne a postoje. Vychovávať žiaka smerom k vytváraniu si primeraných kultúrnych postojov, názorov a hodnotových kritérií; cez zážitok aktívneho vyjadrovania a vnímania umeleckých diel uvádzať ho do poznávania hodnôt umenia a kultúry – vo vzťahu k tradícií, ale na úrovni aktuálneho vnímania problematiky vyjadrovania sveta umením. Formovať celistvú osobnosť. Pristupovať k osobnosti žiaka v jej úplnosti – rozvíjať cítenie, vnímanie, intuíciu, fantáziu, analytické myslenie a poznávanie, a taktiež formovanie a aktívne používanie zručností – to všetko prostredníctvom činnostného a zážitkového vyučovania. Osnovy VV okrem toho podporujú medzi predmetové väzby, interdisciplinárnosť vyučovania, pri zachovaní špecifik spôsobu poznávania sveta prostredníctvom výtvarnej výchovy. Zapájajú citovosť, afektivitu, expresivitu a obrazovú konceptualizáciu, ktoré sú vlastné výtvarnému vyjadrovaniu, do vzťahu aj s inými, prevažne kognitívnymi predmetmi.

3. OBSAH PREDMETU

Obsah predmetu tvorí sústava edukačných tém. Každá z tém zodpovedá riešeniu určitého výtvarného problému. Témy sú zoradené v metodických radoch. Metodický rad predstavuje riešenie príbuzných výtvarných problémov v priereze ročníkov (v tabuľke vodorovný rad), vždy na úrovni zodpovedajúcej veku. Takéto zoradenie sleduje stupňovanie

náročnosti pri štruktúrovaní osobnosti žiaka. Zoradenie edukačných tém v rámci jedného ročníka (v tabuľke zvislý rad) umožňuje učiteľovi sledovať motivačné nadväznosti, prípadne ich zgrupovať a tvoriť z nich edukačné projekty. Takto koncipovaná sieť edukačných tém predstavuje model, s ktorým môže učiteľ dynamicky pracovať – podľa potreby preraďovať témy v časovom pláne jedného ročníka i medzi ročníkmi. Témy napĺňa konkrétnymi úlohami (zadaniami pre žiakov) učiteľ. Niektoré edukačné témy sú alternatívne – označené ako a), b). V metodickéj prílohe osnov sú k jednotlivým metodickým radom vypracované vzorové úlohy, mali by však slúžiť ako nezáväzná inšpirácia pre učiteľov. Okrem navrhovaného priebehu úlohy obsahujú možné motivačné a námetové východiská, navrhovanú techniku (pokiaľ nie je predmetom edukačnej témy) a vyjadrujú ciele každej .

Edukačné témy zoradené do metodických radov

(*číslovanie edukačných tém zodpovedá ich zaradeniu v metodických radoch v metodickéj prílohe osnov, ktoré zohľadňuje aj edukačné témy odporúčané do školského vzdelávacieho programu)

Cieľové kompetencie

Žiak má po absolvovaní primárneho vzdelania mať nasledovné vedomosti, ovládať zručnosti a byť schopný zaujímať postoje.

Vedomosti

Vo výtvarnej výchove je väčšina vedomostí získavaná a zároveň overovaná prostredníctvom praktických činností žiaka; časť vedomostí o výtvarnom umení a vizuálnej kultúre sa utvára počas motivačnej, expozičnej a diskusnej časti vyučovacej jednotky a je podporená vizuálnymi materiálmi (edukačné DVD, knihy, časopisy).

Absolvent primárneho stupňa vzdelania sa naučil:

- základné vedomosti o farbách, charakteroch tvarov, textúr, základných priestorových vzťahoch,
- vedomosti o vlastnostiach a možnostiach používania výtvarných nástrojov a materiálov (ceruzky, fixky, štetce, nožnice, pastózne a vodové farby, suché a voskové/olejové pastely, mäkké modelovacie hmoty, podkladové materiály, jednoduchšie úkony vo výtvarných programoch počítača ...),
- základné vedomosti o vybraných artefaktoch predhistorického umenia, umenia starovekých kultúr, antického umenia,
- základné vedomosti o vývoji a hlavných kultúrnych typoch písma, - základné poznatky o princípoch impresionistickej, surrealistickej a akčnej maľby, paketáže, land-artu a niektorých

formách body- artu vyplývajúce z výtvarnej skúsenosti – znalosť vybraných charakteristických diel týchto smerov,

- znalosť základných maliarskych a sochárskych žánrov: krajinomalby, zátišia, portrétu, sochy, reliéfu, - prvé vedomosti o vzniku filmu – o pohybe obrazu, akcii, filmovej postave,
- prvé vedomosti o architektonickom priestore a tvare,
- vedomosti o krajine svojho okolia, obci, regióne a ich vizuálnych a estetických kvalitách (typy, tvary, kolorit, usporiadanie, prírodniny, prírodné a kultúrne reálie, remeselné tradície).

Zručnosti a spôsobilosti

– formálne zručnosti

vyjadrovacie zručnosti, ktoré predstavujú základy znalostí vyjadrovacích prostriedkov (jazyka) vizuálnych umení (gramotnosť v oblasti vizuálnej kultúry);

Žiak dokáže:

- tvoriť spontánne i cielene vedené stopy (faktúry) – cieľavedomé významové usmernenie gesta a akcie, za účelom výrazu (nezobrazujúceho, primárneho výrazu samotnej stopy alebo výrazu stopou zobrazeného motívu), realizovať rôzne typy stôp (rôzne druhy línií, škvŕn, odtlačkov, bodov, textúr) na ploche i v modelovacej hmote v závislosti od rôznych nástrojov, rôznych spôsobov ich použitia (prítlak, rýchlosť a smer pohybu, gesto, hravá aktivita a pod.) a rôznych materiálov (pastózna farba, tekutá farba, mäkký a tvrdý kresliaci materiál, rôzne druhy podkladu, rôzne modelovacie hmoty a pod.),
- vyjadriť plošný a priestorový tvar a obrys podľa fantázie, predstavy, i (voľne) podľa videnej skutočnosti – s nárokmi na približnú proporcionalitu, obsažnosť prvkov (detailov) a prevažne spontánny výraz; dokázať operovať s tvarmi (doplňovať neúplné tvary, zmnožovať tvary kreslením voľnou rukou, kopírovaním, vytiahnutím podľa šablóny, hravo manipulovať s rozmnoženinou, priradovať príbuzné tvary, transformovať predmetný tvar na iný predmetný tvar, písmo na predmetný tvar, geometrický a organický tvar, skladať tvar z rozmanitých prvkov, konštruovať novotvar, narábať s pozitívom a negatívom tvaru – figúra a pozadie,
- vyjadriť lokálny farebný tón zobrazeného tvaru, predmetu vo vzťahu k videnej skutočnosti aj podľa predstavy a fantázie, zosvetliť a stmaviť farebné tóny miešaním farebných hmôt, vytvárať farebné postupnosti, používať základné farebné kontrasty (kontrast svetlých a tmavých, doplnkových, teplých a studených farieb), materiálové kontrasty (tvrdý, mäkký materiál), kontrasty textúry povrchov (drsna, hladká, vzorovaná ...),
- komponovať – vedome umiestňovať tvar (motív) v rôznych častiach plochy formátu,

- vyjadriť rytmus a pohyb prostriedkami kresby, maľby, grafiky, priestorového vytvárania (objekt, model),
- vyjadriť základnú vizuálnu symetriu a asymetriu,
- zvládnuť základné operácie s mierkou / veľkosťou zobrazených tvarov (vzťah väčšie – menšie, vedľa seba – za / pred sebou); vyjadriť priestor prostredníctvom mierky zobrazovaných prvkov,
- pokúšať sa o štylizáciu (vlastné poňatie zobrazenia motívu).

– **technické zručnosti**

Žiak dokáže:

- zvládnuť základné motorické úkony (narábanie) s rôznymi nástrojmi (ceruza, štetec, pero, fixky, uhlík, drevko, rydlo, nožnice, šablóna, špachtľa, valček a pod.),
- vytvárať stopy alebo tvary priamym telesným dotykcom (rukou, prstami),
- kresliť prostredníctvom linky a jednoduchého šrafovania,
- zvládnuť technické základy usporiadania a miešania farieb na palete i na obraze; vyfarbovať tvar, plochu viacerými spôsobmi prostredníctvom štetcového rukopisu (napr. šrafúra, pointilizmus, roztieranie, zapúšťanie,)
- zvládnuť jednoduché konštrukčno-technické úkony s materiálmi (krčenie, zohýbanie, trhanie, strihanie, skladanie, vrstvenie a pod.), spájanie materiálov v koláži a v asambláži (vkladanie, lepenie, spínanie, viazanie, drôtovanie a pod.), - zvládnuť jednoduché techniky otláčania (frotáž, dekalk, monotypia, papierorez, sádrorez linorez a pod.),
- zvládnuť základy modelovania predmetných tvarov, otláčania do modelovacej hmoty a jednoduchého odlievania reliéfu do sadry,
- zvládnuť techniku skladania a spájania priestorových tvarov (architektúr) z modulov (skladačka, stavebnica) a improvizovaných materiálov,
- zvládnuť základné operácie na počítači: typograficko-textové, s kresliacimi a maliarskymi nástrojmi (ceruza, guma, štetec, pečiatka, označenie výberu, základné filtre).

– **mentálne spôsobilosti**

rozvoj schopností a získavanie zručností v oblasti vnímania skutočnosti a prežívania zážitku, vyjadrovania fantázie, predstáv a nápadov (vlastných koncepcií), rozumového posudzovania, konvergentného a divergentného myslenia.

Žiak dokáže:

- primerane veku pomenovávať postupy a výsledky vlastnej výtvarnej činnosti – motorické akcie, gestá a procesy (trhanie, krčenie, skladanie, strihanie, rezanie, lepenie, spínanie, drôtovanie, viazanie, vkladanie, balenie ... rôzne druhy kreslenia čiary, maľovania plochy,

- modelovania tvaru, jednoduchej grafickej tlače ...); schopnosť opísať jednoduché technické postupy a znalosť ich výsledného výrazu, - primerane veku voliť motívy na vyjadrenie zadaných (zvolených) námetov, interpretovať psychickú charakteristiku výrazu zobrazeného motívu (smutný, veselý, nahnevaný, sklamaný, dráždivý, ľahostajný a pod.),
- vedome požívať významové kontrasty motívov (napr. interpretácia zlého a dobrého tvaru, figurácie a pod.),
 - kategorizovať predmety podľa základných znakov (veľkosť, farebnosť, účel, tvarová podobnosť, príslušnosť k významovej množine a pod.),
 - priradovať, zmnožovať, preskupovať, spájať a rozpájať prvky na základe zvolených kritérií - cieľavedome umiestňovať zobrazované prvky vo formáte za účelom vyjadrenia príbehu (myšlienky), radenie vo vývojovom rade (pohyb, komiks, ilustrácia, filmová rozkresba),
 - analyticky-synteticky posudzovať rozdielnosti a príbuznosti farieb (tónov a odtieňov), tvarov, materiálov, mierky,
 - vedome hľadať a pokúšať sa charakterizovať synestetické vzťahy (farba a tvar voči tónom hudby, chutiam, vôňam a pachom),
 - hľadať tvarové a funkčné analógie medzi živými organizmami a architektúrou, dizajnom.

Postoje

Hlavnou kompetenciou v oblasti postojov je apriori tvorivý prístup – žiak je vedený k tomu, aby pri každej edukačnej téme volil iniciatívne svoje vlastné, teda autentické riešenie, a postupne formuloval svoj estetický (vkus) i hodnotiaci názor. Formovanie takéhoto prístupu je dôležitým momentom edukácie, ktorý vyvažuje prevažne propozičné a konvergentné myslenie formované väčšou časťou kurikula.

U žiaka sa sformovali tieto postoje:

- otvorenosť voči experimentovaniu s farbou, hmotou, tvarom, technikou, postupom, motívom a témou,
- otvorenosť voči hľadaniu analógií (tvarových, materiálových, výrazových),
- v nižších ročníkoch spontánne výtvarné riešenia,
- náklonnosť k uvedomenému hľadaniu vlastných riešení, odklon od vyjadrovacích schém – inovovanie grafických stereotypov na základe podnetov fantázie a (primerane veku) vlastného názoru (myslenia),
- tolerancia voči rôznym typom vyjadrovania, vkusu iných ľudí,
- aktívny prístup ku svojmu prostrediu, citlivá reflexia jeho hodnôt – jeho poznávanie a pretváranie.

Poznámky

- Pri používaní IKT (tematický rad: Podnety elektronických médií) odporúčame triedu deliť na 2 skupiny.
- Organizácia činnostného vyučovania vyžaduje väčšie časové jednotky ako 45 min., z toho dôvodu je optimálne v školskom vzdelávacom programe navýšiť hodinovú dotáciu.
- Pri niektorých edukačných témach je možné v rámci primárneho vzdelávania združiť vyučovanie výtvarnej výchovy do dvojhodinových celkov, prípadne do spoločných projektov s inými predmetmi.
- K učebným osnovám je vydaná metodická príloha s rozvedenými metodickými radmi, ktoré nie sú záväzné, majú charakter inšpiračného materiálu pre učiteľa. Expozičný, pracovný a demonštračný vizuálny materiál sa nachádza na edukačnom DVD (príloha učebníc VV).
V rámci tematického učebného plánu môže učiteľ edukačné témy zaraďovať do vyučovania v poradí ako aj v časovom rozpätí podľa vlastného uváženia.
- Predmet VV je klasifikovaný na vysvedčení známkami. Metodika hodnotenia je rozpracovaná v metodickej prílohe.

Hodnotenie a klasifikáciu predmetu

Výtvarná výchova na základnej škole

V rámci novej koncepcii vyučovania výtvarnej výchovy na ZŠ, zavádzame v rámci obsahovej prestavby školstva spôsob hodnotenia a klasifikácie žiaka známkami. V súvislostiach civilizácie, v ktorej žijeme, hrá hodnotenie dôležitú úlohu. Predstavuje spätnú väzbu prostredia, ktorá symbolizuje jeho názor na kvalitu a význam hodnoteného faktu. Týmto aktom zároveň zaraďuje hodnotený fakt medzi veličiny, ktoré stojí za to hodnotiť, ktoré sú pre dané prostredie (spoločnosť) hodnotou. Myšlienka nehodnotiť výchovy vychádzala – podľa nášho názoru – z mylnej predstavy, ktorá redukovala hodnotenie na kvantitatívne meranie výkonu. To, samozrejme, nie je možné uplatniť na etické postoje, oblasť názorov o svete, tvorivosť ani estetické posudzovanie. Oblasť prežívania, interpretácie sveta a umeleckého vyjadrovania predstavuje hodnoty, ktoré sú v takej miere viazané na individuálne vlastnosti a podmienky jednotlivca, že možnosť ich kvantifikácie a objektivizácie je obmedzená. Napriek tomu, citlivé rozlíšenie, pomenovanie a uznanie týchto hodnôt je pre ich nositeľa a jeho osobnostný vývoj veľmi dôležité. Proces hodnotenia je podstatnou súčasťou výchovy aj vzdelávania. Nehodnotenie predmetu, resp. uvedenie vo vysvedčení slovom absolvoval, znamená vzdať sa dôležitého výchovného aspektu vzdelávania. Nehodnotenie predmetu môže tiež znamenať v

očiach žiaka i verejnosti, že ide o predmet, v ktorom nedochádza k budovaniu zásadných osobnostných hodnôt, predmet doplnkový, ktorý len dopĺňa dôležité formačné predmety. Hodnotenie každého predmetu je špecifické, pretože musí zohľadniť špecifický prínos predmetu k vzdelanostnému rastu a osobnostnej formácii žiaka. Špecifikom výchovy prostredníctvom výtvarných činností a výtvarného vyjadrovania je, že sa v rámci jej procesu očakáva vlastný prístup žiaka k aplikácii techník, nástrojových a koordinačných zručností, ale najmä v oblasti vytvárania svojich osobných symbolických reprezentácií skutočnosti (obrazov, objektov, priestorových riešení, akčných a procesuálnych vyjadrení svojej fantázie, predstáv a reality vonkajšieho sveta). Výtvarná výchova na ZŠ je predmet, ktorý sa nenapĺňa realizáciou požadovaného programu (edukačnej úlohy), ale v ktorých je tento program len východiskom k samostatnému (tvorivému) výtvarnému vyjadrovaniu sa žiaka. Ináč by nespĺňali svoje ťažiskové poslanie: formovať mentálne štruktúry žiaka v smere aktívnej otvorenosti voči interpretáciám a vyjadrovaniu sveta a seba, orientovať žiaka k tvorivému prístupu – či v rámci seba vyjadrovania, alebo riešenia zadaných úloh. Hodnotenie má v prvom rade funkciu pozitívne motivovať žiaka a usmerniť jeho osobnostný vývoj. Tu musí učiteľ brať ohľad na jeho schopnosti, nadanie, ambície a vkus. Pri hodnotení žiaka má prednosť porovnávanie jeho výkonu s jeho predchádzajúcimi výkonmi a s nastavenými kritériami pre porovnávanie s výkonmi iných žiakov. Až v druhom rade je teda hodnotenie porovnaním v rámci skupiny žiakov (triedy). Toto porovnanie má mať najmä výchovný charakter. Pri zohľadnení osobitosti každého žiaka poskytuje obraz o rozvrstvení škály kvality prístupu, výkonu, poznania, schopnosti zaujať stanovisko a výsledku činnosti v porovnaní medzi jednotlivými žiakmi. Nehodnotíme teda len (alebo v prvom rade) výsledok činnosti (vytvorený artefakt), ale celý proces a prístup žiaka v rámci tohto procesu.

Formy hodnotenia

Ťažiskovou formou hodnotenia je osobný rozhovor so žiakom, v ktorom učiteľ žiakovi poskytne citlivú, veku primeranú, analyticky podloženú spätnú väzbu o rôznych aspektoch jeho činnosti (viď kritériá hodnotenia). Vo vzájomnej komunikácii má žiak možnosť klásť otázky alebo zdôvodniť svoj prístup. Túto formu odporúčame príležitostne kombinovať aj so sebahodnotením žiaka. Nevyhnutnou formou hodnotenia je aj škálovanie formou známok, porovnateľné so známokovaním, aké sa používa v iných predmetoch vyučovaných na škole. Školy najmä v prvom ročníku primárneho vzdelávania používajú rôzne formy hodnotenia. Odporúčame hodnotenie výtvarnej výchovy na ZŠ primerane zosúladiť so spôsobom hodnotenia ostatných predmetov. Hodnotíme (od 2. ročníka)škálou od 1 do 5, pokiaľ škola

nepoužíva na hodnotenie iný systém (slovné hodnotenie a pod.). Nie je nutné známkovať každú prácu a každý výkon žiaka. Je na voľbe učiteľa, ktoré úlohy bude hodnotiť, aby poskytli žiakovi i prostrediu dostatočný obraz o jeho kvalitách a vývoji. Odporúčame však, aby žiak bol hodnotený z úloh v rámci rozličných metodických radov, aby bola vyváženosť výkonu žiaka, nakoľko môžu byť rozdiely vzhľadom na rôznorodosť záujmov a schopností žiakov.

Kritériá hodnotenia

Učiteľ má brať 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 musí vyvarovať paušálnych súdov a šablónovitých kritérií, ktoré by sa mohli necitlivo dotknúť osobnostného zamerania žiaka. Uprednostňujeme osobný, diferencovaný prístup. Predložené kritériá sú orientačné, učiteľovi poskytujú štruktúru analýzy jednotlivých hľadísk uplatniteľných na činnosť žiaka v rámci výtvarnej výchovy. Výsledok výtvarných činností (artefakt) nie je jediným predmetom hodnotenia, ale učiteľ zvažuje všetky nižšie vymenované kritériá. Výsledok výtvarnej činnosti je síce dôležitý, u žiaka naň vzniká obyčajne citová väzba – spokojnosť dieťaťa s vlastným výkonom, čo ho následne motivuje pre ďalšiu výtvarnú prácu a udržiava jeho záujem o seba vyjadrovanie. Je teda potrebné, aby učiteľ k nemu zaujímal stanovisko. Okrem neho treba hodnotiť, a niekedy aj uprednostniť, proces výtvarných činností, pretože práve v rámci tohto procesu dochádza k formácii osobnosti žiaka a k získavaniu kompetencií – k napĺňaniu cieľov výtvarnej výchovy. 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. Učiteľ u žiaka hodnotí, primerane veku:

a) priebeh vytvárania postojov:

- 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;

b) priebeh získavania zručností a spôsobilostí:

- 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);

c) priebeh získavania vedomostí:

- 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;

d) schopnosť realizácie výsledného artefaktu.

VZDELÁVACÍ ŠTANDARD

1. ročník

Výtvarné vyjadrovacie prostriedky

Výkonový štandard	Obsahový štandard
Žiak na konci 1. ročníka základnej školy vie/dokáže: <ul style="list-style-type: none"> ✓ tvoriť škvrnny, ✓ rozlíšiť v škvrne významovo čitateľný tvar, ✓ vyhľadať v textúre čiar tvary podľa svojich predstáv, ✓ pomenovať objavené tvary, ✓ pomenovať tóny základných farieb, ✓ rozlíšiť svetlé a tmavé farebné tóny, ✓ rozlíšiť priamku od krivky, 	škvrna (vytvorená napr. 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'ovanie škvrnny, odtlačku farby, čarbanice, pokrčeného papiera – krkváže a pod.) obrys (výtvarné zobrazenie obrysov tvarov predmetov, figúr) základné tóny farieb, druhotné (vymiešané) tóny, teplé a studené farby

Rozvoj fantázie a synestetické podnety

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<ul style="list-style-type: none"> ✓ výtvarne zobraziť svoje predstavy a fantáziu na zadanú tému, ✓ nakresliť predmety na základe hmatového vnemu, 	fantazijné kreslenie fantazijné maľovanie fantazijné modelovanie tvar a hmat (napr. ohmatávanie tvarov predmetov skrytých pod dekou,

✓ pomenovať charakter rôznych povrchov podľa hmatového vnemu,	alebo kreslenie so zviazanými očami ...) povrch predmetu
---	--

Podnety moderného výtvarného umenia

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<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, 	<p>frkanie, liatie, odtlačanie, kvapkanie, roztieranie, rozfúkavanie... farebnej hmoty</p> <p>stopa kresliaceho (maliarskeho) nástroja (využitie vlastností rôznych nástrojov)</p> <p>stopa gesta (rôzne druhy stôp/čiar/t'ahov)</p> <p>odpadový materiál</p> <p>objekt</p> <p>ukážky: akčná maľba</p>

Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<ul style="list-style-type: none"> ✓ namaľovať svoju predstavu inšpirovanú pravekým umením, 	<p>praveké jaskynné maľby (motívy)</p> <p>materiál, nástroje, podklad v tvorbe pravekých ľudí</p> <p>hra na pravekého umelca - tvorba artefaktu limitovaného motívom a technikou</p>

Škola v galérii

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<ul style="list-style-type: none"> ✓ výtvarne vyjadriť rôzne výrazy tváre, 	<p>výraz portrétnu (maľba, socha, fotografia) – v priestoroch galérie, alternatívne vo virtuálnej galérii na internete akčné napodobnenie výrazu portrétnu (grimasa, performancia ...) výtvarná interpretácia výrazu (kresba, maľba ...)</p>

Podnety architektúry

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<ul style="list-style-type: none"> ✓ zobrazit' architektúru podľa vlastnej fantázie, ✓ porozprávať o zobrazenej architektúre, 	<p>rozprávková architektúra (maľba, kresba, modelovanie, objekt – skladanie, lepenie, strihanie...) fantastické motívy v architektúre</p> <p>architektúra v rozprávkach (animácie, ilustrácie, filmy)</p>

Podnety fotografie

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<ul style="list-style-type: none"> ✓ doplniť fotografický podklad podľa vlastnej fantázie, 	<p>fotografia (napríklad z časopisu) zásah do kompozície fotografie, jej doplnenie, prekreslenie, premaľovanie kolorovanie, dokomponovanie</p>

Podnety videa a filmu

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<ul style="list-style-type: none">✓ porozprávať o akcii v uvedenej ukážke filmu,✓ výtvarne interpretovať vybranú akciu z filmovej ukážky,	krátka ukážka z vybraného filmu, (groteska) pohyblivý obraz – akcia vo filme (videu) výtvarné spracovanie akcie/pohybu

Podnety dizajnu a remesiel

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<ul style="list-style-type: none">✓ nakresliť dizajn podľa svojej fantázie,✓ porozprávať o nakreslenom,	nezvyčajný, fantastický nábytok, alebo nábytok s nezvyčajnými funkciami (napr. hojdanie, skákanie, kotúľanie, preklápanie, skladanie a rozkladanie – aplikované na typ stoličky, postele, skrine, lampy a pod.) alt. nezvyčajný odevný doplnok alt. fantastický stroj

Podnety poznávania sveta

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<ul style="list-style-type: none">✓ výtvarne reagovať na písmená abecedy.	oživené písmená tvary písmen (tlačených, písaných, veľkých, malých) figuratívna kompozícia z tvarov písmen

2. ročník

Výtvarné vyjadrovacie prostriedky

Výkonový štandard	Obsahový štandard
Žiak na konci 2. ročníka základnej školy vie/dokáže: <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,	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) obrysový tvar predmetu symetria a asymetria jednoduchých tvarov (osová, stredová symetria)

Rozvoj fantázie a synestetické podnety

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<ul style="list-style-type: none">✓ v kresbe vyjadriť rôzne hudobné rytmy,	rytmy v hudobnej skladbe (ukážky) rytmy v kresbe, maľbe rytmy v prírode

	kresba námetu podľa fantázie (alternatívne fantastická téma, hudobníci, tanečníci, počutá hudba, abstraktné zobrazenie rytmov ...) pozn. možno nadviazať – spojiť s témou výtvarné vyjadrovacie prostriedky
--	--

Podnety moderného výtvarného umenia

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<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, 	land art prírodná/mestská krajina prírodné materiály/umelé materiály surrealizmus fantastický portrét asambláž ukážky: umenie land artu

Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<ul style="list-style-type: none"> ✓ vytvoriť vlastnú verziu obrázkového písma, 	umenie Egypta (pyramídy, hieroglyfy ...) rôzne typy písma – história vývoja písma (obrázkové – hláskové) výtvarná interpretácia obrázkového písma, význam a obraz

Škola v galérii

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<ul style="list-style-type: none"> ✓ napodobniť sochy postojom, výrazom alebo performanciou ✓ (akciou) 	živá socha (ukážky) sochy v galérii (alt. virtuálnej galérii) sochy v kostole sochy na verejnom priestranstve výtvarná interpretácia sochy v inom médiu (maľba, koláž, performancia) alebo v inej technike (napr. modelovanie z plastelíny...)

Podnety architektúry

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<ul style="list-style-type: none"> ✓ skonštruovať architektonický tvar (prvok) zo stavebnice, 	architektonické prvky (oblúk, preklad, stena, strop, brána, schody ...) architektúra ako skladačka (skladanie – stavba z kociek, lega, škatuliek, kartónu ...) spájanie (alt.: zárezmi, spinkami, lepiacou páskou, lepidlom, viazaním ...) ...)

	alt. modelovanie architektonického prvku z modelovacej hmoty
--	--

Podnety fotografie

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<ul style="list-style-type: none"> ✓ zostaviť koláž z častí rôznych fotografií, 	<p>rôzne žánre fotografie (z časopisov) – portrét, krajina, architektúra, mikro/makrofotografia, reportáž ...</p> <p>koláž, montáž</p> <p>strihanie a spájanie častí fotografií do nových kompozičných súvislostí</p> <p>kompozícia z rôznych žánrov a rôzneho tvaroslovia</p>

Podnety videa a filmu

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<ul style="list-style-type: none"> ✓ výtvarne interpretovať filmovú postavu v novej dramatickej situácii podľa vlastnej fantázie, ✓ navrhnuť kostým pre filmovú postavu 	<p>filmová postava v kreslenom, animovanom alebo hranom filme</p> <p>filmový kostým, výzor postavy</p> <p>filmová postava v dramatickej akcii</p>

Podnety dizajnu a remesiel

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<ul style="list-style-type: none"> ✓ navrhnuť hračku podľa vlastnej fantázie, ✓ vytvoriť jednoduchú pokrývku hlavy podľa vlastnej fantázie, 	<p>hračky rôzneho druhu</p> <p>chlapčenské a dievčenské hračky</p> <p>mechanické a statické hračky (funkcie, materiál, farby, tvary ...)</p> <p>klobučnícke remeslo</p> <p>pokrývky hlavy – klobúky, čiapky, šatky, kukly, kapucne, koruny</p>

Podnety poznávania sveta

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<ul style="list-style-type: none"> ✓ vytvoriť objekt (alt. asambláž alebo obraz) z prírodnín nájdených v okolitej prírode, ✓ interpretovať prírodné tvary. 	<p>prírodoveda – prírodniny a prírodné materiály (listy, kôra, kamene, semená, plody ...)</p> <p>pozn. možno nadviazať – spojiť s témou podnety výtvarného umenia – land-art</p>

3. ročník

Výtvarné vyjadrovacie prostriedky

Výkonový štandard	Obsahový štandard
Žiak na konci 3. ročníka základnej školy vie/dokáže:	farba – zosvetľovanie a stmavovanie farieb, farebný valér

<ul style="list-style-type: none"> ✓ použiť v maľbe zosvetlenie a stmavenie farieb, ✓ vytvoriť figuratívnu kresbu z geometrických tvarov (alt. objekt zo stereometrických tvarov), 	<p>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>
--	--

Rozvoj fantázie a synestetické podnety

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<ul style="list-style-type: none"> ✓ farbami a tvarmi vyjadriť svoje vnemy z rôznych vôní, ✓ pomenovať namaľované, 	<p>vône a pachy príjemné a nepríjemné prírodné a umelé vône, parfumy asociácie farby, tvaru – vône, chute porovnávanie pocitov, ich výtvarná interpretácia</p>

Podnety moderného výtvarného umenia

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<ul style="list-style-type: none"> ✓ vytvoriť tvar paketážou, ✓ opísať vybrané dielo z umenia paketáže, 	<p>ukážky: umenie paketáže (obalovanie tvaru), presáže (stláčanie a lisovanie tvarov) a akumulácie (hromadenie tvarov) baliace materiály; balenie, lepenie, viazanie skrytý tvar</p>

Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<ul style="list-style-type: none"> ✓ výtvarne interpretovať artefakt antického umenia, 	<p>antické umenie (sochárstvo, architektúra, keramika, odev, predmety) príbehy na keramických vázach, mýty</p>

Škola v galérii

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<ul style="list-style-type: none"> ✓ výtvarne parafrázovať osobu (udalosť) na základe videného výtvarného diela, 	<p>predmoderné (historické) a moderné obrazy zobrazenie svätcov (historických osobností) – charakteristické atribúty ikonografia najznámejších patrónov, osobností príbehy osobností z obrazov</p>

Podnety architektúry

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<ul style="list-style-type: none"> ✓ popísať rôzne stavby (podľa zažitej skúsenosti alebo ukážok), 	<p>výraz architektúry (napr. podľa slohu: funkcionalistickej, secesnej,</p>

✓ výtvarne interpretovať vybrané architektúry s rôznym výrazom,	barokovej, klasicistickej, rokokovej gotickej, postmodernej ...; podľa funkcie: sakrálnej, pomníkovej, civilnej ...; podľa materiálu: drevenej, tehlovej, sklobetónovej ...) porovnanie rôznych typov výrazu, ich subjektívneho pôsobenia architektúra v prírodnom a mestskom prostredí
---	---

Podnety fotografie

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

Podnety videa a filmu

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

Elektronické médiá

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

Podnety dizajnu a remesiel

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

Podnety poznávania sveta

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

4. ročník

Výtvarné vyjadrovacie prostriedky

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

Rozvoj fantázie a synestetické podnety

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

Podnety moderného výtvarného umenia

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ namaľovať obraz prostredníctvom bodov alebo škvŕn, ✓ vyjadriť v maľbe zmenu atmosféry (svetelnosti, počasia ...),	impresionizmus krajinomáľba – impresionizmus (napr. variácie krajiny v rôznych situáciách, atmosférach) farebné škvŕny v maľbe krajiny ukážky: porovnanie impresionistických a pointilistických krajinomalieb

	pozn.: možno nadviazať na výtvarné vyjadrovacie prostriedky – bod (pointilizmus)
--	--

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, krajinomalba, scéna zo života ...) žánrový obraz (scéna zo života) v múzeu/galérii (alt. virtuálnej galérii) zobrazenie postáv, deja, prostredia svet v období, ktoré obraz zobrazuje móda v období, ktoré obraz zobrazuje

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 (reprodukcii) 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 mnohouholník, vyplnená krivka, vyplnený pravidelný mnohouholník, nástroj osová súmernosť, pokročilé miešanie digitálnych farieb, vlastná farebná škála, farebné kontrasty, vzory z písmen, vytvorenie pečiatky</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 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, 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 ...) prvky a symboly mapy – ich výtvarné vlastnosti</p>