

VÝTVARNÁ VÝCHOVA

ÚVOD

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

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

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

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

CHARAKTERISTIKA PREDMETU

Výtvarná výchova v primárnom vzdelávaní vychádza zo spontánneho detského prejavu. Žiaci prostredníctvom výtvarných činností, hravou formou spoznávajú vyjadrovacie prostriedky vizuálnych umení (kresby, maľby, plastiky). Formou výtvarných činností (kreslenia, maľovania, priestorového a objektového vytvárania) sa stretávajú so svetom navrhovania dizajnu, architektúry, fotografie, videa a filmu. Aktívnu prácu s materiálom a nástrojmi nie je možné nahradiť formou pracovných zošitov – všetky ostatné didaktické formy, ako používanie učebnice, edukačných materiálov, premietanie filmov a pod. sú len doplnkovými aktivitami (v rámci motivácie alebo následných ukážok). Výtvarná výchova zahŕňa aj prácu s vizuálnymi prostriedkami prostredníctvom počítača. Od žiakov očakávame najmä uplatnenie jeho predstavivosti a fantázie; nie napĺňanie dopredu očakávaných výsledkov. Výtvarná výchova je založená na tvorivosti žiaka – na rozvíjaní jeho vlastných nápadov a koncepcií. Zručnosti (ovládanie nástrojov a techník) sú podriadené tvorivosti – prednosť má vymýšľanie, od námetu až po realizáciu formy. Očakávané sú vlastné riešenia žiakov, nie presné plnenie úloh.

Výtvarná výchova obsahuje aj prvky, ktoré ju prepájajú s inými vyučovacími predmetmi, napr. s pracovným vyučovaním (zručnosti v ovládaní nástrojov a v spracovaní materiálov), s hudobnou výchovou (tvorivé reagovanie na zvukové podnety), prírodovedou a vlastivedou (reakcie na prostredie, prírodné javy, históriu a pod.), s IKT, s matematikou (porovnávanie, mierka, počet a pod.) s geometriou (tvar). Niektoré témy je možné, podľa uváženia učiteľa prepájať s témami týchto predmetov.

Žiaci sú veku prístupnou formou uvádzaní do znalosti súčasného umeleckého vyjadrovania sveta, do súčasnej vizuálnej kultúry i kultúrnej tradície. Získavajú dôležité kompetencie porozumenia svetu, ktorý je ich každodennou skúsenosťou.

HLAVNÝ CIEĽ PREDMETU

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

CIELE PREDMETU

Žiaci

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

VZDELÁVACÍ ŠTANDARD

Výtvarné vyjadrovacie prostriedky

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<p>Žiak na konci 1. ročníka základnej školy vie/dokáže:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ tvoriť škvvrny, ✓ rozlíšiť v škvvrne 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, 	<p>škvrna (vytvorená napr. odtlačaním farby (dekalk), rozlievaním, zapúšťaním do mokrého podkladu, rozfúkavaním) – náhodný tvar, jeho dopĺňanie na významový, zobrazujúci tvar (podľa predstavivosti žiaka)</p> <p>náhodné čiary alebo tvary (dokresľovanie alebo domaľovanie škvvrny, odtlačku farby, čarbanice, pokrčeného papiera – krkváže a pod.)</p> <p>obrys (výtvarné zobrazenie obrysov tvarov predmetov, figúr)</p> <p>základné tóny farieb, druhotné (vymiešané) tóny, teplé a studené farby</p>

Rozvoj fantázie a synestetické podnety

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<ul style="list-style-type: none"> ✓ výtvarne zobrazíť svoje predstavy a fantáziu na zadanú tému, ✓ nakresliť predmety na základe hmatového vnemu, ✓ pomenovať charakter rôznych povrchov podľa hmatového vnemu, 	<p>fantazijné kreslenie</p> <p>fantazijné maľovanie</p> <p>fantazijné modelovanie</p> <p>tvar a hmat (napr. ohmatávanie tvarov predmetov skrytých pod dekou, alebo kreslenie so zaviazanými očami ...)</p> <p>povrch predmetu</p>

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, odláčanie, kvapkanie, roztieranie, rozfúkavanie... farebnej hmoty</p> <p>stopa kresliaceho (maliarskeho) nástroja (využitie vlastností rôznych nástrojov)</p> <p>stopa gesta (rôzne druhy stôp/čiar/ŕahov)</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
✓ výtvarne vyjadriť rôzne výrazy tváre,	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 ...)

Podnety architektúry

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ zobrazit' architektúru podľa vlastnej fantázie, ✓ porozprávať o zobrazenej architektúre,	rozprávková architektúra (maľba, kresba, modelovanie, objekt – skladanie, lepenie, strihanie...) fantastické motívy v architektúre architektúra v rozprávkach (animácie, ilustrácie, filmy)

Podnety fotografie

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ doplniť fotografický podklad podľa vlastnej fantázie,	fotografia (napríklad z časopisu) zásah do kompozície fotografie, jej doplnenie, prekreslenie, premaľovanie kolorovanie, dokomponovanie

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, 	<p>krátka ukážka z vybraného filmu, (groteska)</p> <p>pohyblivý obraz – akcia vo filme (videu)</p> <p>výtvarné spracovanie akcie/pohybu</p>

Podnety dizajnu a remesiel

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

Podnety poznávania sveta

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

Výtvarné vyjadrovacie prostriedky

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<p>Žiak na konci 2. ročníka základnej školy vie/dokáže:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ použiť rôzne kresliace nástroje, ✓ kresliť čiarami s rôznym charakterom, ✓ vyjadriť základný farebný tón predmetu, ✓ vyjadriť približný obrysový tvar predmetu, ✓ usporiadať tvary symetricky alebo asymetricky, 	<p>lína (rôzne typy čiar)</p> <p>výrazový charakter línie (využitý pri tematickom kreslení)</p> <p>kresliace nástroje a pomôcky (voľnou rukou, pravítkom, kružidlom, náhodne)</p> <p>lokálny farebný tón (maľba, alt. kolorovaná kresba jednotlivých predmetov,</p> <p>farba podľa videnej skutočnosti)</p> <p>obrysový tvar predmetu</p> <p>symetria a asymetria jednoduchých tvarov (osová, stredová symetria)</p>

Rozvoj fantázie a synestetické podnety

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<ul style="list-style-type: none"> ✓ v kresbe vyjadriť rôzne hudobné rytmy, 	<p>rytmy v hudobnej skladbe (ukážky)</p> <p>rytmy v kresbe, maľbe</p> <p>rytmy v prírode</p> <p>kresba námetu podľa fantázie (alternatívne fantastická téma, hudobníci, tanečníci, počutá hudba, abstraktné zobrazenie rytmov ...)</p> <p><i>pozn. možno nadviazať – spojiť s témou výtvarné vyjadrovacie prostriedky</i></p>

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, 	<p>land art</p> <p>prírodná/mestská krajina</p> <p>prírodné materiály/umelé materiály</p> <p>surrealizmus</p> <p>fantastický portrét</p> <p>asambláž</p> <p>ukážky: umenie land artu</p>

Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia

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

Škola v galérii

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ 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
✓ 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>

Elektronické médiá

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<ul style="list-style-type: none"> ✓ 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, 	<p>používanie klávesnice, vyhľadávanie písmen, malé a veľké písmená, čísla, používanie klávesu Shift, písanie diakritiky, zmena písma a rezu písma, zmena veľkosti písma, krátke texty</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><i>pozn. možno nadviazať – spojiť s témou podnety výtvarného umenia – land-art</i></p>

Výtvarné vyjadrovacie prostriedky

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<p>Žiak na konci 3. ročníka základnej školy vie/dokáže:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ použiť v maľbe zosvetlenie a stmavenie farieb, ✓ vytvoriť figuratívnu kresbu z geometrických tvarov (alt. objekt zo stereometrických tvarov), 	<p>farba – zosvetľovanie a stmavovanie farieb, farebný valér</p> <p>svetlostná škála jednotlivých farieb</p> <p>tóny sivej farby</p> <p>daný motív vo svetlých a v tmavých farbách</p> <p>plošné geometrické tvary a stereometrické telesá</p> <p>spájanie geometrických tvarov do kompozície podľa predstavy</p> <p>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</p> <p>príjemné a nepríjemné</p> <p>prírodné a umelé vône, parfumy</p> <p>asociácie farby, tvaru – vône, chute</p> <p>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, 	ukážky: umenie paketáže (obalovanie tvaru), presáže (stláčanie a lisovanie tvarov) a akumulácie (hromadenie tvarov) baliace materiály; balenie, lepenie, viazanie skrytý tvar

Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia

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

Škola v galérii

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<ul style="list-style-type: none"> ✓ 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

Podnety architektúry

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<ul style="list-style-type: none"> ✓ popísať rôzne stavby (podľa zažitej skúsenosti alebo ukážok), ✓ výtvarne interpretovať vybrané architektúry s rôznym výrazom, 	<p>výraz architektúry (napr. podľa slohu: funkcionalistickej, secesnej, barokovej, klasicistickej, rokokovej gotickej, postmodernej ...; podľa funkcie: sakrálnej, pomníkovej, civilnej ...; podľa materiálu: drevenej, tehlovej, sklobetónovej ...)</p> <p>porovnanie rôznych typov výrazu, ich subjektívneho pôsobenia</p> <p>architektúra v prírodnom a mestskom prostredí</p>

Podnety fotografie

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<ul style="list-style-type: none"> ✓ doplniť chýbajúce časti fotografie kresbou (alt. maľbou, reliéfom, kolážou ...), 	<p>maľba (kresba) zasahujúca do fotografických kompozícií (z časopisov)</p> <p>rekonštrukcia neúplného obrazu</p> <p>námet fotografie</p>

Podnety videa a filmu

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<ul style="list-style-type: none"> ✓ nakresliť prostredie pre vybrané scény z filmu, 	<p>filmový priestor – priestor v ktorom sa odohráva filmový príbeh</p> <p>filmová scénoграфия, kulisy</p> <p>scénoграфия</p>

Elektronické médiá

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<ul style="list-style-type: none"> ✓ vytvoriť obrázky z písmen nezávisle na riadku v grafickom programe, ✓ nakresliť tematický obrázok pomocou nástrojov grafického programu, 	<p>typy písma, veľkosti písma, farby písma, porovnanie rovnakých písmen v rôznych fontoch, rotácia písmen, zrkadlenie písmen, montáž rôznych typov písiem, obrázok z písmen – lettrizmus, vlastné písmená; nástroje grafického programu – čiara, úsečka, vyplnený obdĺžnik alebo štvorec, paleta farieb, krok späť, guma, nastavenie veľkosti hrotu, paleta farieb, nástroj pečiatka</p> <p><i>pozn. možno nadviazať – spojiť s témou predmetu informatika</i></p>

Podnety dizajnu a remesiel

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<ul style="list-style-type: none"> ✓ navrhnuť vlastný erb (alt. vlajku, logo) podľa vlastnej fantázie, ✓ vytvoriť jednoduchú bábkku, 	<p>vybrané znaky a ich význam (erb, vlajka, logo ...)</p> <p>symboly na erboch, vlajkách, logách</p> <p>alternatívne: bábkarstvo, alt. tieňové divadlo</p> <p>bábky (prstové, marionety, jawajky ...)</p> <p>konštrukcia jednoduchej bábky</p> <p>charakter (výraz) postavy bábky</p>

Podnety poznávania sveta

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<ul style="list-style-type: none"> ✓ výtvarne vyjadriť vybraný proces zmeny látky v prírode. 	<p>prírodoveda – zmeny látok (mrznutie, topenie, tuhnutie, horenie, tečenie, vyparovanie, rast ...)</p>

Výtvarné vyjadrovacie prostriedky

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

Rozvoj fantázie a synestetické podnety

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

Podnety moderného výtvarného umenia

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<ul style="list-style-type: none"> ✓ namaľovať obraz prostredníctvom bodov alebo škvŕn, ✓ vyjadriť v maľbe zmenu atmosféry (svetelnosti, počasia ...), 	<p>impresionizmus</p> <p>krajinomaľba – impresionizmus (napr. variácie krajiny v rôznych situáciách, atmosférach) farebné škvŕny v maľbe krajiny ukážky:</p> <p>porovnanie impresionistických a pointilistických krajinomalieb</p> <p><i>pozn.: možno nadviazať na výtvarné vyjadrovacie prostriedky – bod (pointilizmus)</i></p>

Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<ul style="list-style-type: none"> ✓ výtvarne interpretovať artefakt umenia vybranej kultúry, 	<p>ukážky: umenie iných kultúr (napr. Indiánov, Číny, Japonska ...)</p> <p>typické artefakty vybranej kultúry</p> <p>odlišnosti a podobnosti s našou kultúrou</p>

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, 	<p>tradičné žánre obrazov (portrét, zátišie, krajinomaľba, scéna zo života ...)</p> <p>žánrový obraz (scéna zo života) v múzeu/galérii (alt. virtuálnej galérii)</p> <p>zobrazenie postáv, deja, prostredia</p> <p>svet v období, ktoré obraz zobrazuje</p> <p>móda v období, ktoré obraz zobrazuje</p>

	dramatizácia výtvarného diela, príbeh
--	---------------------------------------

Podnety architektúry

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<ul style="list-style-type: none"> ✓ navrhnuť antropomorfnu (alt. zoo/fytomorfnu) architektúru podľa vlastnej fantázie, ✓ rozlíšiť prírodné a geometrické tvary, 	architektúra vychádzajúca z ľudských, živočíšnych alebo rastlinných tvarov postava ako budova – budova ako postava organické a geometrické tvary

Podnety fotografie

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<ul style="list-style-type: none"> ✓ spojiť časti fotografie do novej kompozície, 	roláž alebo montáž z dvoch fotografií (reprodukcí) rytmické striedanie častí obrazu tvarové súvislosti častí obrazu a jeho celku ukážky: roláž a fotomontáž v umení, autorské techniky

Podnety videa a filmu

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<ul style="list-style-type: none"> ✓ vytvoriť kulisu, ✓ navrhnuť vymysleného tvora, 	filmové triky kulisy vytvárajúce ilúziu nejestvujúce (rozprávkové, fantastické, sci-fi) tvory vo filmoch ukážky: animovaný a hraný film – animácie v hranom filme

Elektronické médiá

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<ul style="list-style-type: none"> ✓ nakresliť lineárnu kresbu počítačovým nástrojom, ✓ namaľovať jednoduchý motív počítačovým nástrojom, ✓ použiť nástroj osová súmernosť v kompozícii, ✓ uložiť kresbu alebo maľbu ako novú pečiátku, 	<p>pokročilé digitálne kresliace nástroje – vyplnený mnohoúhelník, vyplnená krivka, vyplnený pravidelný mnohoúhelník, nástroj osová súmernosť, pokročilé miešanie digitálnych farieb, vlastná farebná škála, farebné kontrasty, vzory z písmen, vytvorenie pečiatky</p> <p><i>pozn. možno nadviazať – spojiť s témou predmetu informatika</i></p>

Podnety dizajnu a remesiel

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

Podnety poznávania sveta

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