

## VÝTVARNÁ VÝCHOVA

### ÚVOD

Vzdelávací štandard výtvarnej výchovy pre gymnázium s osemročným vzdelávacím programom 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 nevylučuje možnosť učiteľov tvorivo modifikovať stanovený učebný obsah v rámci školského vzdelávacieho programu.

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 je predmet, na ktorom žiaci prostredníctvom výtvarných činností spoznávajú vyjadrovacie prostriedky vizuálnych umení kresby, maľby, plastiky, fotografie, dizajnu, architektúry, videa a filmu. Všetky ostatné didaktické formy ako používanie učebnice, edukačných materiálov, premietanie filmov a podobne sú len doplnkovými aktivitami v rámci motivácie alebo následných ukážok, diskusií. Ťažiskom je práca žiakov s výtvarnými materiálmi, technikami a nástrojmi od ceruzky až po fotoaparát a počítač. Zahŕňa tvorbu od vymyslenia nápadu, čo chcú žiaci vytvoriť, cez nachádzanie formy, ako to vyjadriť, až po realizáciu schopnosť realizovať nápad a formu v materiáli prostredníctvom výtvarnej techniky. Prostredníctvom tohto procesu sa jednak zvyšuje gramotnosť žiakov – schopnosť rozumieť vizuálnym znakom na základe vlastnej skúsenosti, jednak sú uvádzaní do znalosti rôznych foriem súčasnej vizuálnej kultúry i kultúrnej tradície. Žiaci touto formou získavajú dôležité kompetencie kritické porozumenie reklame, filmu a videu, dizajnu, architektúre, fotografiám, obrazom a objektom, ktoré ich obklopujú a vytvárajú ich obraz sveta.

## CIELE PREDMETU

### Žiaci

- spoznávajú vyjadrovacie prostriedky vizuálnych umení – výtvarného umenia, fotografie, dizajnu, architektúry, videa a filmu, rozumejú im a získavajú základnú gramotnosť v ich používaní,
- rozvíjajú si pozorovacie schopnosti, schopnosti reagovať na vizuálne podnety a výtvarne ich spracovávať,
- rozvíjajú tvorbu vlastných myšlienkových konceptov a ich formálnu a technickú realizáciu,
- spoznajú a slovne pomenujú (výraz), formu, námet umeleckých diel a svoj zážitok z nich výtvarne interpretujú,
- poznávajú vybrané typické diela vizuálnej kultúry, reprezentujúce smery moderného a súčasného umenia a historické slohy,
- osvojujú si primerané kultúrne postoje, názory a hodnotové kritériá; cez zážitky aktívneho vyjadrovania a vnímania umeleckých diel sú uvádzaní do poznávania hodnôt umenia a kultúry – vo vzťahu k tradícií a na úrovni aktuálneho myslenia a interpretácie.

## VZDELÁVACÍ ŠTANDARD PRE 1.– 4. ROČNÍK

### Výtvarné vyjadrovacie prostriedky

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<p><b>Žiak vie/dokáže</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ použiť výrazové možnosti rôznych kvalít čiar, tvarov, plôch povrchov, farieb a farebných kombinácií,</li> <li>✓ usporiadať rôzne prvky do kompozície,</li>   <li>✓ kresbou vyjadriť základné vzťahy predmetov v priestore,</li> <li>✓ vyjadriť vzťahy farieb v priestore pri zobrazovaní exteriéru (krajiny),</li>   <li>✓ vytvoriť rôzne typy kompozície zo zvolených prvkov,</li> </ul>	<p>pozitív a negatív na ploche – šablóny z obrysového tvaru (figúra, predmet)</p> <p>dynamické zobrazenie pohybu opakovaním obrysového tvaru</p> <p>pozitív a negatív v priestorovom tvare: otláčanie predmetov do mäkkej modelovacej hmoty (figuratívna alebo abstraktná kompozícia) – odlievanie do sadry</p> <p>mierka a proporčné vzťahy</p> <p>operácie s mierkou zobrazovania: zmenšovanie – zväčšovanie, vzd'alo vanie – približovanie</p> <p>pozorovanie vzťahov podľa skutočnosti</p> <p>operácie s proporciami: približný pomer častí videnej a kreslenej predlohy</p> <p>farebné budovanie priestoru v obraze: blízkosť a vzdialenosť</p> <p>poriadok a chaos – usporadúvanie prvkov v kompozícii</p> <p>náhodná a konštruovaná zostava kompozícia</p> <p>symetrické – asymetrické usporiadanie, rytmus – arytmia, zámerná – náhodná kompozícia (automatizmus, improvizácia, neporiadok),</p>

<p>✓ štylizovať motív,</p> <p>✓ kombinovať rôzne vybrané štýly výtvarného vyjadrovania v jednom obraze.</p>	<p>geometrická a lyrická abstrakcia, akčná maľba</p> <p>transformácia vybraného motívu do niekoľkých tvarových štýlov (napr. geometrizácia, znejasnenie, vyskladanie z iných tvarov, redukcia na obrys, vyjadrenie linkou, bodmi, vyjadrenie plasticity a pod.)</p> <p>konfrontácia rôznych štýlov moderného alebo predmoderného umenia (obraz maľovaný rôznymi štýlmi a rukopismi zvolenými podľa ukážok)</p> <p>vybrané „– izmy“ moderného umenia</p> <p>maľba vybraných predmoderných slohov</p> <p>výber, kombinácia, syntéza, komponovanie a porovnanie formálnych a výrazových vlastností rôznych štýlov</p>
---	--

### Možnosti zobrazovania videného sveta

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<p><b>Žiak vie/dokáže</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ nakresliť približné tvary a proporcie pozorovaných predmetov,</li> <li>✓ vymodelovať približný tvar videného predmetu,</li>   <li>✓ vyjadriť približné proporcie pri kreslení postavy,</li> <li>✓ vyjadriť približné proporcie pri modelovaní postavy,</li>   <li>✓ zobraziť jednoduché priestorové vzťahy v perspektíve,</li> </ul>	<p>základné proporcie predmetov  analytické pozorovanie predmetov (celok a časti)  kreslenie predmetu podľa videnej skutočnosti (základy geometrickej výstavby proporcií); vyjadrenie približného tvaru a modelácie tieňovaním, šrafovaním, lavírovaním  modelovanie tvaru predmetu podľa videnej skutočnosti s dôrazom na základy výstavby proporcií (budovaných od geometrických tvarov k približnej modelácii predmetu), viacpohľadovosť plastického tvaru  proporcie postavy (človek, zvieratá)  analytické pozorovanie postavy  kreslenie postavy podľa videnej skutočnosti (základy geometrickej výstavby proporcií, pohybu)  modelovanie postavy podľa videnej skutočnosti (základy geometrickej výstavby proporcií, častí vo vzťahu k celku, pohybu)  zobrazovanie priestoru  lineárna perspektíva  pozorovanie a konštrukcia  interiér</p>

<p>✓ zobrazit' charakteristický výraz rôznych emócií prostredníctvom portrétu (karikatúry),</p> <p>✓ výtvarne rekonštruovať časť neúplného obrazu.</p>	<p>zobrazenie architektonického tvaru v krajine – exteriér</p> <p>lineárna kresba</p> <p>kolorovanie</p> <p>renesančné zobrazenia perspektívy( F. Brunelleschi, Massacio, P. della Francesca, L.da Vinci a pod.)</p> <p>zobrazovanie výrazu tváre</p> <p>karikatúra podľa fotografických portrétov (prepojené s tematickým radom podnety fotografie)</p> <p>subjektívne transformovanie videnej reality, nadsadenie a štylizácia foriem umocňujúca výraz</p> <p>expresionistické portréty, výrazové hlavy</p> <p>doplnenie časti reprodukcie (fotografie) kresbou (maľbou)</p> <p>dôraz na približné napodobenie štýlu, výrazu a proporcií v doplnenej časti</p> <p>„rekonštrukcia“ – tónovanie plasticity (reštaurovanie chýbajúcej časti)</p>
--	---

### Podnety moderného a súčasného výtvarného umenia

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<p><b>Žiak vie/dokáže</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ použiť geometrizáciu tvarov (v maľbe, alt. v kresbe zátišia, krajiny alebo portrétu),</li> <li>✓ vytvoriť fantastickú kompozíciu skladaním rozmanitých tvarov,</li> <li>✓ slovne opísať kubistické dielo,</li> <li>✓ slovne opísať surrealistické dielo,</li>   <li>✓ rozpoznať princípy op-artu a kinetického umenia,</li> <li>✓ nachádzať súvislosti a rozdiely medzi rôznymi umeleckými štýlmi,</li>   <li>✓ rozpoznať podstatné znaky umenia pop-artu,</li> <li>✓ pomenovať súvislosti a rozdiely medzi vybranými umeleckými štýlmi,</li> </ul>	<p>geometrizácia tvarov predmetov (napr. zátišie)</p> <p>kompozícia (obraz) z takto „rozložených“ predmetov – kubistický princíp</p> <p>fantastické kombinácie tvarov (napr. častí predmetov, ľudských a zvieracích postáv a pod.)</p> <p>surrealistické umenie</p> <p>kubistické umenie</p> <p>porovnanie zobrazujúceho a nezobrazujúceho (abstraktného) umenia</p> <p>op-art: inšpirácia vybraným princípom op-artovej tvorby (mihotavý efekt, ilúzia priestorovosti, svetelný a farebný kontrast, séria, mriežka a pod.)</p> <p>kinetické umenie: jednoduchý kinetický objekt</p> <p>optické klamy, ilúzie a dvojznačné zobrazenia</p> <p>dadaizmus a pop-art (obrazy, objekty, asambláže)</p> <p>dadaistický text, dadaistický objekt</p> <p>ready-made – kompozícia z nájdeného predmetu</p> <p>pop-art – výtvarné hry s reklamou (ikonografia každodennosti, masmédií, reklamy), zväčšeninou, zmnožením, materiálou zmenou(</p>



<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ vymenovať podstatné znaky umenia inštalácie,</li> <li>✓ predviesť performanciu na vlastnú tému,</li>   <li>✓ vyjadriť (nahradia, parafrázujú) podstatné prvky svojho obrazu (výtvarného diela) slovami (textom).</li> </ul>	<p>napríklad mäkká plastika )</p> <p>nový realizmus (dekoláž, konkrétna poézia, kompresia, akumulácia a pod.)</p> <p>umenie inštalácie: inštalácia (alebo: pre konkrétny priestor/z konkrétnych predmetov/z vytvorených rekvizít/z prírodnín a pod.), fotodokumentácia</p> <p>umenie performancie a happeningu: performancia (samostatná – symbolika gesta, postoja, pohybu); happening (skupinový; napr. zorganizovaný nevšedný zážitok)</p> <p>konceptuálne umenie</p> <p>nahradenie obrazu (predstavy) slovným výrazom, vystihujúcim jej podstatné prvky, alebo: parafráza (interpretácia) zvoleného konceptuálneho diela; text vyjadrujúci v jednoduchej forme podstatu „zobrazenej“ skutočnosti; slovo ako náhrada obrazu(sochy, akcie a pod.)</p> <p>text a písmo vo výtvarnom umení, konceptuálny text, obraz z písma, textu – lettrizmus</p> <p>text umiestnený v konkrétnom prostredí (kontexte), na objekte, alebo na časti obrazu</p>
--	--

### Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<p><b>Žiak vie/dokáže</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ pomenovať typické prvky mozaiky,</li> <li>✓ tvorivo použiť (transformovať) princíp mozaiky,</li>   <li>✓ rozpoznať typické znaky gotického umenia a architektúry,</li> <li>✓ tvorivo použiť (transformovať) historický motív,</li>   <li>✓ poznať typické znaky renesančného maliarstva, sochárstva a architektúry,</li> <li>✓ rozpoznať typické prvky vybraných umeleckých slohov – ich súvislosti a rozdiely,</li>   <li>✓ rozpoznať typické znaky barokového maliarstva, sochárstva a architektúry,</li> </ul>	<p>mozaika (z papiera alebo rôznych materiálov) alebo maľba (vlastný motív žiaka, formálna inšpirácia z dejín umenia)</p> <p>umenie neskorej antiky – mozaiky</p> <p>byzantské umenie – ikony</p> <p>uvedenie do dobovej situácie – príbeh umelca neskorej antiky (Byzancie), ranokresťanské umenie</p> <p>gotické umenie a architektúra (katedrála, hrad, odev)</p> <p>uvedenie do dobovej situácie – hra na umelca gotiky</p> <p>výtvarná interpretácia dobovej výtvarnej formy (napr. vitráž z papiera alebo rôznych materiálov – vlastný motív žiaka, alebo knižná iluminácia, návrh gotického rytierskeho brnenia, odevu a pod.)</p> <p>renesančné umenie (maliarstvo, sochárstvo, technické návrhy, architektúra)</p> <p>výtvarné reakcie žiakov (napr. renesančná móda, doplnky, stroje, stavby a pod.)</p> <p>uvedenie do dobovej situácie – príbeh renesančného umelca</p> <p>barokové umenie (barokové maliarstvo, sochárstvo, architektúra, odievanie, typografia a pod.)</p>

<ul style="list-style-type: none"><li>✓ rozpoznať typické znaky secesného umenia a architektúry,</li><li>✓ rozlíšiť typické prvky rôznych umeleckých slohov – ich súvislosti a rozdiely.</li></ul>	<p>výtvarné reakcie žiakov na vybraný barokový artefakt</p> <p>secesné umenie (secesné maliarstvo, grafika, architektúra, odievanie, dizajn, šperk a pod.)</p> <p>výtvarné reakcie žiakov na vybraný secesný artefakt, využitie organického ornamentu</p>
--	---

## Škola v galérii

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<p><b>Žiak vie/dokáže</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ vymenovať typické znaky vybraných druhov umenia,</li> <li>✓ vymenovať druhy výtvarného umenia,</li>   <li>✓ slovne interpretovať subjektívny dojem zo zmyslového (synestetického) vnímania umeleckého diela,</li>   <li>✓ slovne a výtvarne interpretovať videné výtvarné dielo,</li> </ul>	<p>výtvarná interpretácia vybraného umeleckého diela podľa videnej reprodukcie (alebo diela v galérii)</p> <p>výtvarné dielo (o rozmeroch, autorovi, dobe vzniku, technike, námete)</p> <p>orientácia v galérii (príp. virtuálnej galérii) – vyhľadávanie diel, ich slovná interpretácia</p> <p>možnosti prezentácie umenia: galéria, múzeum, výstava, vernisáž, knihy a časopisy o umení</p> <p>druhy výtvarného prejavu: obraz, socha, grafika, objekt, inštalácia</p> <p>vnímanie výtvarného diela (v galérii alebo podľa reprodukcie) – reakcie rôznych zmyslových modalít; obraz pre päť zmyslov (vcítenie sa do diela na základe jeho pozorovania; priradovanie chuti, vône, zvuku a hmatového pocitu – farbe, tvaru, povrchu, svetlosti, motívu)</p> <p>interpretácia vybraného výtvarného diela na základe synestetického vnímania (napr. čo zobrazuje abstraktné umenie?)</p> <p>slovo a obraz (porovnanie slovného opisu a zobrazenia toho istého motívu)</p> <p>výtvarná interpretácia umeleckého diela podľa slovného opisu inej osoby a podľa vlastného videnia diela v galérii (alebo reprodukcie)</p>

<p>✓ diskutovať o videnej výstave, alebo prehliadke virtuálneho múzea na internete,</p> <p>✓ diskutovať o súčasných výtvarných dielach (o výstave, dizajne, architektúre, filme).</p>	<p>vlastný opis (námetu, témy, príbehu výtvarného diela v galérii – na reprodukcii)</p> <p>umenie v galérii, rozdiel medzi múzeom umenia a výstavou</p> <p>krátka slovná (písomná) reflexia („recenzia“) výstavy alebo virtuálnej galérie</p> <p>časopisy o súčasnom umení/dizajne/architektúre</p> <p>komentovanie rôznych (vybraných) druhov médií, žánrov, štýlov, období a rôznych autorských prístupov v rámci jedného média, žánru, obdobia (podľa diel v galérii, virtuálnej galérii alebo podľa reprodukcii)</p> <p>knihy o modernom umení/dizajne/architektúre</p> <p>časopisy o súčasnom umení</p> <p><i>pozn.: možnosť prepojenia s tematickým celkom: výtvarné vyjadrovacie prostriedky</i></p>
---	---

## Podnety architektúry

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<p><b>Žiak vie/dokáže</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ charakterizovať exteriér a interiér v architektúre,</li> <li>✓ výtvarne vyjadriť vlastnú predstavu ľubovoľného architektonického priestoru,</li>   <li>✓ rozlíšiť prvky a funkcie častí zástavby mesta alebo dediny,</li> <li>✓ vytvoriť jednoduchý plán usporiadania urbárneho celku (mesto, dedina, osada, časť) podľa svojej predstavy,</li>   <li>✓ rozlíšiť charakteristické funkcie architektonického priestoru,</li> <li>✓ rozlíšiť výraz architektonického priestoru,</li> <li>✓ nakresliť návrh architektúry vybraného typu,</li> </ul>	<p>odvodzovanie priestoru od postavy človeka a jeho pohybov v ňom – tvorba priestorových modelov odrážajúcich tvar alebo funkciu napr. proporcií postavy, pohybov, polôh tela pri rôznych činnostiach</p> <p>modely „schránok“ na bývanie, na pohyb pre človeka alebo pre živočíchov</p> <p>návrh zariadenia vlastného priestoru (napr. brlôžtek, jaskyňa, hniezdo, nora, detská izba, karavan, trieda, spálňa)</p> <p>exteriér a interiér</p> <p>urbanizmus: nadhľad, pôdorys, plán</p> <p>plán mesta (dediny), štruktúra zón, doprava, uzly; vzájomné vzťahy, vzťah ku krajine</p> <p>porovnanie: mesto a dedina</p> <p>fantastické priestory, fantastické funkcie, utópia</p> <p>návrhy architektúr s rôznou funkciou a účelom</p> <p>charakteristika členenia, tvaru a výrazu</p> <p>funkcie architektonického priestoru: priestor pre sústredenie, učenie sa, výtvarné činnosti, pohyb, odpočinok a pod.; spoločný a súkromný priestor, sviatočný (posvätný) a všedný priestor, vonkajší a vnútorný</p>

<ul style="list-style-type: none"><li>✓ rozlíšiť funkcie a výraz interiéru a exteriéru,</li><li>✓ navrhnuť vonkajší a vnútorný priestor ľubovoľnej stavby,</li> <li>✓ vytvoriť jednoduchý model architektúry podľa svojho návrhu.</li></ul>	<p>priestor</p> <p>výraz architektonického priestoru:(napr. stiesnený, smutný, chladný, intímny, príjemný, veľkolepý, slávnostný, veselý a pod.)</p> <p>typy architektonických priestorov</p> <p>interiér a exteriér (špecifiká a vzájomné vzťahy)</p> <p>výraz a funkcie vnútorného a vonkajšieho priestoru</p> <p>tvaroslovie a materiály</p> <p>návrh vnútorného a vonkajšieho usporiadania vybraného typu architektúry</p> <p>návrh a model vybraného typu architektúry (budovy, urbanizmu, krajinskej architektúry a pod.)</p> <p>práca architekta – tvorba architektonického návrhu</p>
---	---

## Podnety fotografie

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<p><b>Žiak vie/dokáže</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ poznať základné úkony fotografovania s digitálnym fotoaparátom (záber – rámovanie, približovanie – vzdalovanie, uloženie fotografie),</li> <li>✓ využiť poznatky o výtvarných vyjadrovacích prostriedkoch pri fotografovaní,</li> <li>✓ nafotografovať inscenovanú situáciu,</li> <li>✓ využiť poznatky o výtvarných vyjadrovacích prostriedkoch pri fotografovaní,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>základy práce s digitálnym fotoaparátom</li> <li>fotografia (digitálna)</li> <li>hľadanie záberu – výsek (rámovanie) pohľadu na skutočnosť, rôzne výseky rovnakého námetu v hľadáčiku (napr. drobné predmety)</li> <li>rôzne možnosti pohľadu na predmet (motív) – celok a detail</li> <li>hry s približovaním (zoomom)</li> <li>rovnaký námet s rôznou expozíciou</li> <li>režim makro</li> <li>uloženie a základné operácie s fotografiou v počítači</li> <li>vznik fotografie</li> <li>inscenovaná fotografia</li> <li>práca s materiálmi – príprava inscenovaného prostredia (inštalácie), fotogenického terénu (napr. z papiera, plastelíny, rôznych priehľadných a polopriehľadných materiálov), využitie povrchov (textúr),</li> <li>umiestnenie predmetu v inscenácii</li> <li>osvetlenie, nasvietenie s farebným svetlom</li> <li>fotografovanie s rôznych uhlov pohľadu – celok, detail</li> </ul>



<p>✓ použiť pri fotografovaní vhodnú expozíciu a režim,</p> <p>✓ rozlišovať rôzne spôsoby komponovania portrétu,</p> <p>✓ upraviť fotografiu v počítači.</p>	<p>fotografovanie krajiny, premeny denného svetla formát, výrez, približovanie, detail a celok ukážky krajinárskej fotografie</p> <p>fotografovanie portrétu (osvetlenie, výraz, formát, výrez, profil, trištvrte profil, en face, podhľad, nadhľad) portrétna fotografia</p> <p><i>pozn. prepojenie s tematickým celkom: zobrazovanie skutočnosti</i></p> <p>digitálna postprodukcia fotografie montáže, filtre, zmeny farebnosti, proporcií; výber časti obrazu, fotomontáž.</p> <p>digitálnej fotografie</p> <p><i>pozn.: prepojenie s tematickým celkom: elektronické médiá</i></p>
--	---

**Podnety videa a filmu**

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<p><b>Žiak vie/dokáže</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ poznať základné úkony pri nakrúcaní videa,</li>   <li>✓ pomenovať vzťah obrazu a zvuku vo videu alebo vo filme z hľadiska výrazu,</li>   <li>✓ pripraviť krátky scenár a storybord videa,</li>   <li>✓ rozlišovať základné filmové žánre,</li> </ul>	<p>záber (kompaktný digitálny fotoaparát alebo mobilný telefón, videokamera)</p> <p>veľkosť, kompozícia a dĺžka záberu, uhol pohľadu, osvetlenie, farebné naladenie</p> <p>voľba témy, výber/príprava scény a aktérov, vyjadrenie miesta</p> <p>spájanie záberov a obrazov (sekvencia, statický záber), plynutie času</p> <p>základné pojmy a ich praktické ozrejenie, prostredníctvom výtvarných činností</p> <p>informácie o vzniku filmu (ukážky prvých filmov)</p> <p>vzťah obrazu a zvuku vo videu a filme</p> <p>ozvučenie krátkej ukážky (experimentovanie s ozvučením s použitím vybraného obrazu a zvuku v počítačovom programe)</p> <p>hudba, hlas a ruchy</p> <p>scenár, príprava videa, klipu (námet, akcia, dej)</p> <p>rozkreslenie kľúčových scén – storybord</p> <p>návrh postáv (výzor, kostým)</p> <p>návrh filmovej scény, kostýmu ku scenáru</p> <p>video a film – spoločné znaky a rozdiely</p>

<p>✓ poznať hlavné fázy procesu vzniku audiovizuálneho diela.</p>	<p>žánre filmu (dokument, komédia, horor, detektívka, sci-fi, seriál a pod.) charakteristické znaky jednotlivých žánrov napodobnenie vybraného žánru (napr. na úrovni scenára, storybordu, krátkeho videa), alebo zostrih klipu z ukážky vybraných žánrov <i>pozn.: možnosť prepojenia s tematickým celkom: elektronické médiá</i> krátky príbeh – video (klip) film a videoumenie hra na „filmový štáb“ – rôzne úlohy pri príprave a realizácii filmu <i>pozn.: prepojenie s tematickým celkom: elektronické médiá</i></p>
---	---

## Elektronické médiá

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<p><b>Žiak vie/dokáže</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ vytvoriť jednoduchú animáciu pomocou pečiatok alebo vlastnej kresby,</li> <li>✓ naskenovať vlastnú kresbu (maľbu) predmet, alebo časť tela,</li>   <li>✓ vytvoriť koláže z vlastných digitálnych kresieb, fotografií, malieb, alebo písma,</li> <li>✓ vytvoriť varianty digitálneho obrazu pomocou operácií v počítačovom programe,</li>   <li>✓ nakresliť telesá v 3D programe,</li> <li>✓ vytvoriť vlastnú kompozíciu spájaním 3D telies v grafickom programe,</li> </ul>	<p>animácia (digitálne pečiatky, nástroj priesvitka, fázy animácie pomocou digitálnej pečiatky, vytváranie a úprava fáz animácie, kompozícia v animácii, čas v animácii, uloženie animácie)</p> <p>pohyby a procesy v animovanej kresbe (lineárna animovaná kresba, kolorovaná lineárna animovaná kresba)</p> <p>skenovanie a uloženie naskenovaného obrázka</p> <p>nástroje v počítačovom programe</p> <p>digitálna úprava farieb obrazu</p> <p>digitálna úprava svetlosti, sýtosti, kontrastu farieb; rozostrenie, zaostrenie, voľná transformácia</p> <p>digitálne filtre, farebné filtre, krivky farieb</p> <p>digitálna obrazová koláž/koláž z obrazu a písma</p> <p>telesá v 3D programe (nástroje, Rectangle, Circle, Move, Copy, Push/Pull, Select, Line, Arc, Eraser, Zoom, PaintBucket)</p> <p>kompozície z kvádrov, kociek a valcov, alebo architektúra</p> <p>kopírovanie, spájanie, telies</p> <p>vyfarbovanie telies a priradovanie textúr</p> <p>ukladanie modelov do formátu skp</p>

<p>✓ poznať zásady strihania videa,</p> <p>✓ upraviť videoklip v počítači.</p>	<p>export do formátu jpg</p> <p>zostrih – montáž z častí (krátkych ukážok) filmov (napr. stiahnutých z portálu youtube) alebo z vlastných videozáberov</p> <p>strihanie, výber častí, spájanie, inštalácia zvuku</p> <p>výber hudby/zvuku, ruchu k danej scéne (napr. z internetových zdrojov) – spájanie obrazu a zvuku v počítačovom programe</p> <p><i>pozn. možnosť prepojenia s tematickým celkom: podnety filmu a videa</i></p> <p>postprodukcia obrazovej a zvukovej časti videoklipu, fotografie</p> <p>prenos dát (z kamery, fotoaparátu alebo mobilného telefónu do počítača)</p> <p>uloženie dát, videoformát</p> <p>výber, úpravy, strihanie a spájanie zvuku a obrazu</p> <p>prezentácia videoklipu</p> <p><i>pozn.: prepojenie s tematickými celkami: podnety fotografie a podnety videa</i></p>
--	--

## Podnety dizajnu

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<p><b>Žiak vie/dokáže</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ vytvoriť jednoduché znaky,</li> <li>✓ slovne opísať významy použitých znakov,</li>   <li>✓ navrhnuť odevy alebo doplnky podľa svojich predstáv,</li>   <li>✓ navrhnuť tvar úžitkového predmetu,</li>   <li>✓ zhotoviť jednoduchý reklamný produkt,</li> <li>✓ objasniť zábery reklamy,</li> </ul>	<p>zásady tvorby, znaku a značky</p> <p>návrh loga, značky, (pre udalosť, firmu, klub, obec, výrobok), alebo návrh ex libris pre svoje knihy (možnosti zapojenia písmena, ornamentu, geometrického tvaru, vymysleného znaku)</p> <p>alternatívne návrh obalu (škatule) na konkrétny predmet s použitím loga, značky</p> <p>odevný dizajn</p> <p>odev, časť odevu, doplnok</p> <p>história odievania</p> <p>návrh dizajnu výrobku (napr. automobil, bicykel, domáci spotrebič, počítač, športové náradie a pod.)</p> <p>tvar vo vzťahu k funkčnosti a vizuálnej zaujímavosti</p> <p>dizajn výrobkov a transportdizajn (dizajn dopravných prostriedkov)</p> <p>reklama</p> <p>vybraná forma reklamného dizajnu: návrh(plagát, reklamný nápis, banner, billboard, svetelná reklama, reklamný predmet a pod.)</p> <p>návrh a zalomenie reklamného sloganu, textu, plagátu (bilboardu) – vzťah obrazu a textu</p>

<p>✓ uplatniť výtvarné kritériá pri úprave svojho zovňajšku.</p>	<p>reklama na vlastný produkt (napríklad výrobok, dizajn a pod.) alebo akciu/event/koncert/športové podujatie/školský večierok a pod. tvorba reklamnej kampane reklamný dizajn <i>pozn. možnosť prepojiť s predmetom informatika</i> telový dizajn – úprava tváre (make up), účesu, očí, nechtov; optické korekcie tvaru a výrazu tváre, líčenie kaderníctvo, maskovanie, líčenie, kamufláž (televízne, divadelné, fantazijné, historické a pod.) experimentovanie so svojim zovňajškom body art <i>pozn.: možnosť prepojiť s tematickými celkami: možnosti zobrazovania videného sveta a podnety fotografie</i></p>
--	--

## Tradície a podnety remesiel

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<p><b>Žiak vie/dokáže</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ modelovať nádoby podľa vlastného návrhu,</li> <li>✓ vytvoriť ornamenty s tradičnými prvkami,</li> <li>✓ navrhnuť svojské ornamenty,</li>   <li>✓ tvorivo variovať tradičnú techniku,</li>   <li>✓ výtvarne interpretovať vybrané typické zvyky alebo pamiatky svojho regiónu,</li> </ul>	<p>výtvarné reakcie (inšpirácie, interpretácie, kombinácie) na rôzne typy regionálnych ornamentov alebo ornamentov rôznych kultúr</p> <p>aplikácia a aktualizácia navrhnutého ornamentu (napr. na súčasný úžitkový predmet, časť odevu, žiakom vymodelovaný predmet)</p> <p>podnety hrnčiarstva</p> <p>návrh a modelovanie nádoby (príp. novotvaru), z mäkkej modelovacej hmoty</p> <p>použitie rôznych spôsobov povrchovej úpravy (napr. vlys, špagátová technika, vryp)</p> <p>možnosti farebnej úpravy a aplikácie dekoru/ornamentu</p> <p>možnosti odrôtovania tvaru mäkkým drôtom</p> <p>stručná história hrnčiarstva a drotárstva</p> <p>podnety košíkárstva</p> <p>pletenie objektu z prútov (napr. papier, kartón, bužírka, drôt, drevo...)</p> <p>výtvarné reakcie na tradičné formy (architektúry odevov, jedál, zvykov a pod.)</p> <p>legendy a história regiónu (obce, sociálnej skupiny)</p> <p>pamiatky regiónu a ich príbehy</p>



<ul style="list-style-type: none"><li>✓ poznať tradície svojho prostredia,</li><li>✓ výtvarne interpretovať typický podnet svojho sociálneho (rodinného) prostredia,</li>         <li>✓ poznať najdôležitejšie tradičné (ľudové) remeslá.</li></ul>	<p>miestne zvyky miestne remeselné tradície, ich história výtvarná interpretácia regionálnych legiend, histórie, pamiatok, remeselných tradícií tradície a súčasnosť charakteristické prvky (tradície, zvyky, slávnosti, jedlá a pod.) vlastnej rodiny (sociálnej skupiny) charakteristické znaky svojho domova rodinné rituály, náboženské rituály, rituály vekových skupín, školské a triedne rituály subkultúry <i>pozn.: možnosť prepojiť s tematickým celkom: podnety moderného a súčasného výtvarného umenia – performancia, happennig</i> tradičné (ľudové, historické) remeslá (techniky a výrobky) výtvarná interpretácia vybranej tradičnej techniky</p>
---	--

### Synestetické podnety

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<p><b>Žiak vie/dokáže</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ vytvoriť svojský zápis hudby,</li>   <li>✓ použiť zvukové vlastnosti materiálov a objektov,</li>   <li>✓ výtvarne vyjadriť subjektívnu vizuálnu predstavu chuťového vnemu,</li>   <li>✓ výtvarne interpretovať hmatové pocity,</li> </ul>	<p>grafická partitúra: zápis hudby (do notovej osnovy alebo do vlastného vymysleného systému) prostredníctvom zobrazovacích znakov, vlastných grafických symbolov, geometrických tvarov, koláže, asambláže z predmetov a pod. (dôraz na význam, tvar znakov, ich farbu, ich umiestnenie)</p> <p>pokus o zvukovú interpretáciu</p> <p>objekt vydávajúci zvuk – hudobno-vizuálny nástroj, ozvučené povrchy (textúry: napr. vrúbkovaný papier, plech a pod.)</p> <p>zvuková performancia s vlastnými zvukovými objektmi (nástrojmi vydávajúcimi zvuky, ruchy, šumy)</p> <p>zvukové objekty, autorské a hudobné nástroje</p> <p>vyjadrenie chutí výtvarnými prostriedkami (zobrazujúcim alebo abstraktným spôsobom)</p> <p>koreniny, bylinky, čaje, jedlá a ich farebné (tvarové, materiálové, gestické a pod.) vyjadrenie</p> <p>hmatové pocity</p> <p>vnímanie kvality povrchu: teplo – chlad, hladkosť – drsnosť, vlhkosť – suchosť, mäkkosť – tvrdosť, slizkosť a pod.</p>

<p>✓ rozpoznať vzťahy, podobnosti a rozdielnosti medzi hudobným a výtvarným umením.</p>	<p>vnímanie tvaru: hranatý – zaoblený, tupý – ostrý, jednoduchý – zložitý a pod.</p> <p>vnímanie váhy, veľkosti, dotyku, bolesti, pohybu a pod.</p> <p>vyjadrenie hmatového pocitu (performačné, farebné, tvarové, prostredníctvom symbolu, motívu alebo subjektívne abstraktného zobrazenia)</p> <p>výrazne odlišné hudobné formy (napríklad: symfónia, sonáta, fuga, ária a pod.)</p> <p>vyjadrenie vizuálnych analógií prostredníctvom výtvarných prostriedkov</p>
---	---

### Podnety poznávania sveta

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<p><b>Žiak vie/dokáže</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ výtvarne zareagovať na témy dejepisu alebo zemepisu,</li>   <li>✓ výtvarne reagovať na témy biológie,</li>   <li>✓ vytvoriť grafické znázornenie gramatických pojmov alebo vzťahov,</li>   <li>✓ porovnávať súvislosti, vzájomné vzťahy medzi výtvarnými znakmi (zobrazovacími) a slovami,</li> </ul>	<p>výtvarné hry s problematikou dejepisu a /alebo zemepisu (napr. mapa/cestovný poriadok/orientačná schéma svojej biografie – dejepisu svojho života alebo života predkov, symboly pre jednotlivé udalosti; alebo trojrozmerné zobrazenie historickej udalosti – možnosť kolektívnej práce)</p> <p>reflexia dobového dizajnu, módy, dopravných prostriedkov (napr. doby mladosti svojich rodičov, starých rodičov, prastarých rodičov – podľa ukážok)</p> <p>podnety biológie:</p> <p>výtvarné interpretácie prírodných štruktúr (napr. makrosnímky rastlinných a živočíšnych tkanív, minerálov, pozorovanie mikroskopom, röntgenové snímky, snímky geologických vrstiev, kryštálov, tepelné snímky povrchu Zeme, kozmické snímky, pozorovaná štruktúra listov a pod.)</p> <p>výtvarné interpretácie gramatických tvarov (napr. slovných druhov, vetných členov, homoným, synonym, opozít a pod.)</p> <p>priradovanie výtvarných znakov ku slovám</p> <p>vizuálna poézia(náhrada slov grafickými znakmi, obrazmi,</p>

<p>✓ nachádzať analógie medzi matematikou a výtvarným vyjadrovaním, kompozíciou,</p> <p>✓ rozpoznať vizuálno-estetické hodnoty v procesoch v prírode,</p> <p>✓ výtvarne interpretovať vybraný proces.</p>	<p>fotografiami, prírodninami alebo objektmi alt. predmetmi)</p> <p><i>pozn. téma súvisí s tematickými celkami: podnety výtvarného umenia (dadaizmus)</i></p> <p>výtvarné vyjadrenie matematických úkonov (sčítanie, odčítanie, násobenie delenie a pod.), náhrada čísel tvarmi, farbami, grafickými prvkami, zobrazeniami</p> <p>motívov</p> <p>variácie, kombinácie, transformácie, rady a série vybraných prvkov plynulé a pretržité, rastúce a klesajúce a pod.</p> <p>výtvarné vyjadrenie alebo využitie vybraných fyzikálnych/chemických/biologických procesov</p> <p>dielo (objekt, obraz), ktoré využíva výtvarné vlastnosti fyzikálneho/chemického/biologického/procesu alebo zobrazuje samotný proces – procesuálne umenie</p>
---	--