

Názov predmetu	Výtvarná výchova príma
Vzdelávacia oblasť	Umenie a kultúra

I. 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.

II. Rozvíjajúce 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,
- spoznávajú a slovné 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 tradícii a na úrovni aktuálneho myslenia a interpretácie.

III. Predmetové kompetencie

Vo väzbe na kľúčové kompetencie možno vyčleniť tieto hlavné výtvarné kompetencie, ktoré rozvíja predmet výtvarná výchova:

- Vyjadrovacie zručnosti, ktoré predstavujú základy znalostí vyjadrovacích prostriedkov (jazyka) vizuálnych umení (gramotnosť v oblasti vizuálnej kultúry).
- Osvojenie si technických zručností, schopnosť narábať s rôznymi nástrojmi (ceruza, štetec, pero, fixky, uhlík, drevko, rydlo, nožnice, šablóna, špachtľa, valček a pod.).
- 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.
- Tvorivý prístup žiaka k jednotlivým výtvarným problémom.
- Schopnosť pristupovať k edukačnej téme vlastným autentickým riešením.

IV. Obsah vzdelávania

Ročník: prvý v osemročnej forme štúdia

Hodinová dotácia: 1 hodina týždenne, 33 hodín ročne

Ročník	Prehľad tematických celkov	Orientačná hodinová dotácia
prvý	1. Výtvarné vyjadrovacie prostriedky	(2)
	2. Možnosti zobrazovania videného sveta	(2)
	3. Podnety moderného a súčasného výtvarného umenia	(2)
	4. Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia	(4)
	5. Škola v galérii	(2)
	6. Podnety architektúry	(4)
	7. Podnety fotografie	(2)
	8. Podnety videa a filmu	(2)
	9. Elektronické médiá	(2)
	10. Podnety dizajnu	(4)
	11. Tradície a podnety remesiel	(2)
	12. Synestetické podnety	(2)
	13. Podnety poznávania sveta	(2)

Výtvarné vyjadrovacie prostriedky (2)	
Výkonový štandard	Obsahový štandard
Žiak vie/dokáže - použiť výrazové možnosti rôznych kvalít čiar, tvarov, plôch povrchov, farieb a farebných kombinácií, - usporiadať rôzne prvky do kompozície, - kresbou vyjadriť základné vzťahy predmetov v priestore, - vyjadriť vzťahy farieb v priestore pri zobrazovaní exteriéru (krajiny).	- pozitív a negatív na ploche – šablóny z obrysového tvaru (figúra, predmet) - dynamické zobrazenie pohybu opakovaním obrysového tvaru pozitív a negatív v priestorovom tvare: otláčanie predmetov do mäkkej modelovacej hmoty (figuratívna alebo abstraktná kompozícia) – odlievanie do sadry - mierka a proporčné vzťahy - operácie s mierkou zobrazovania: zmenšovanie – zväčšovanie, vzdďľovanie – približovanie - pozorovanie vzťahov podľa skutočnosti - operácie s proporciami: približný pomer častí videnej a kreslenej predlohy - farebné budovanie priestoru v obraze: blízkosť a vzdialenosť poriadok a chaos – usporadúvanie prvkov v kompozícii, náhodná a konštruovaná zostava kompozície.

Možnosti zobrazovania videného sveta (2)	
Výkonový štandard	Obsahový štandard
Žiak vie/dokáže	- základné proporcie predmetov - analytické pozorovanie predmetov

• nakresliť približné tvary a proporcie pozorovaných predmetov, • vymodelovať približný tvar videného predmetu, • vyjadriť približné proporcie pri kreslení postavy, • vyjadriť približné proporcie pri modelovaní postavy.	(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, zviera) • analytické pozorovanie postavy • kreslenie postavy podľa videnej skutočnosti (základy geometrickej výstavby proporcií, pohybu) • modelovanie postavy podľa videnej skutočnosti (základy geometrickej výstavby proporcií, častí vo vzťahu k celku, pohybu).
--	--

Podnety moderného a súčasného výtvarného umenia (2)	
Výkonový štandard	Obsahový štandard
Žiak vie/dokáže • použiť geometrizáciu tvarov (v maľbe, alt. v kresbe zátišia, krajiny alebo portrétu), • vytvoriť fantastickú kompozíciu skladaním rozmanitých tvarov, • slovne opísať kubistické dielo, • slovne opísať surrealistické dielo, • rozpoznať princípy op-artu a kinetického umenia, • nachádzať súvislosti a rozdiely medzi rôznymi umeleckými štýlmi, • rozpoznať podstatné znaky umenia pop-artu, • pomenovať súvislosti a rozdiely medzi vybranými umeleckými štýlmi.	• geometrizácia tvarov predmetov (napr. zátišie) • kompozícia (obraz) z takto „rozložených“ predmetov – kubistický princíp • fantastické kombinácie tvarov (napr. častí predmetov, ľudských a zvieracích postáv a pod.) • surrealistické umenie • kubistické umenie • porovnanie zobrazujúceho a nezobrazujúceho (abstraktného) umenia • op-art: inšpirácia vybraným princípom op-artovej tvorby (mihotavý efekt, ilúzia priestorovosti, svetelný a farebný kontrast, séria, mriežka a pod.) • kinetické umenie: jednoduchý kinetický objekt • optické klamy, ilúzie a dvojznačné zobrazenia • dadaizmus a pop-art (obrazy, objekty, asambláže). Dadaistický text, dadaistický objekt • ready-made – kompozícia z nájdeného predmetu • pop-art – výtvarné hry s reklamou (ikonografia každodennosti, masmédií, reklamy), zväčšeninou, zmnožením, materiálou zmenou.

Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia (4)	
Výkonový štandard	Obsahový štandard
Žiak vie/dokáže • pomenovať typické prvky mozaiky, • tvorivo použiť (transformovať) princíp mozaiky, • rozpoznať typické znaky gotického umenia a architektúry, • tvorivo použiť (transformovať) historický motív.	• mozaika (z papiera alebo rôznych materiálov) alebo maľba (vlastný motív žiaka, formálna inšpirácia z dejín umenia) • umenie neskorej antiky – mozaiky • byzantské umenie – ikony • uvedenie do dobovej situácie – príbeh umelca neskorej antiky (Byzancie), • ranokresťanské umenie • gotické umenie a architektúra (katedrála, hrad, odev) • uvedenie do dobovej situácie – hra na umelca gotiky • výtvarná interpretácia dobovej výtvarnej formy (napr. vitráž z papiera alebo rôznych materiálov – vlastný motív žiaka, alebo knižná iluminácia, návrh gotického rytierskeho brnenia, odevu a pod.).

Škola v galérii (2)	
Výkonový štandard	Obsahový štandard
Žiak vie/dokáže • vymenovať typické znaky vybraných druhov umenia, • vymenovať druhy výtvarného umenia, • slovne interpretovať subjektívny dojem zo zmyslového (synestetického) vnímania umeleckého diela.	• výtvarná interpretácia vybraného umeleckého diela podľa videnej reprodukcie (alebo diela v galérii) • výtvarné dielo (o rozmeroch, autorovi, dobe vzniku, technike, námete) • orientácia v galérii (príp. virtuálnej galérii) – vyhľadávanie diel, ich slovná interpretácia • možnosti prezentácie umenia: galéria, múzeum, výstava, vernisáž, knihy a časopisy o umení • druhy výtvarného prejavu: obraz, socha, grafika, objekt, inštalácia • vnímanie výtvarného diela (v galérii alebo podľa reprodukcie) – reakcie rôznych zmyslových modalít; obraz pre päť zmyslov (vcítanie sa do diela na základe jeho pozorovania; priradovanie chuti, vône, zvuku a hmatového pocitu – farbe, tvaru, povrchu, svetlosti, motívu) • interpretácia vybraného výtvarného diela na základe synestetického vnímania (napr. čo zobrazuje abstraktné umenie?) • slovo a obraz (porovnanie slovného opisu a zobrazenia toho istého motívu).

Podnety architektúry (4)	
Výkonový štandard	Obsahový štandard
Žiak vie/dokáže • charakterizovať exteriér a interiér v architektúre, • výtvorne vyjadriť vlastnú predstavu ľubovoľného architektonického priestoru, • rozlíšiť prvky a funkcie častí zástavby mesta alebo dediny, • vytvoriť jednoduchý plán usporiadania urbárneho celku (mesto, dedina, osada, časť) podľa svojej predstavy.	• odvodzovanie priestoru od postavy človeka a jeho pohybov v ňom – tvorba priestorových modelov odrážajúcich tvar alebo funkciu napr. proporcií postavy, pohybov, polôh tela pri rôznych činnostiach • modely „schránok“ na bývanie, na pohyb pre človeka alebo pre živočíchov • návrh zariadenia vlastného priestoru (napr. brlôžtek, jaskyňa, hniezdo, nora, detská izba, karavan, trieda, spálňa) • exteriér a interiér • urbanizmus: nadhľad, pôdorys, plán • plán mesta (dediny), štruktúra zón, doprava, uzly; vzájomné vzťahy, vzťah ku krajine • porovnanie: mesto a dedina • fantastické priestory, fantastické funkcie, utópia • návrhy architektúr s rôznou funkciou a účelom • charakteristika členenia, tvaru a výrazu.
Podnety fotografie (2)	
Výkonový štandard	Obsahový štandard
Žiak vie/dokáže • poznať základné úkony fotografovania s digitálnym fotoaparátom (záber – rámovanie, približovanie – vzdďaľovanie, uloženie fotografie), • využiť poznatky o výtvarných vyjadrovacích prostriedkoch pri fotografovaní, • nafotografovať inscenovanú situáciu, • využiť poznatky o výtvarných vyjadrovacích prostriedkoch pri fotografovaní.	• základy práce s digitálnym fotoaparátom • fotografia (digitálna) • hľadanie záberu – výsek (rámovanie) pohľadu na skutočnosť, rôzne výseky rovnakého námetu v hľadáčiku (napr. drobné predmety) • rôzne možnosti pohľadu na predmet (motív) – celok a detail • hry s približovaním (zoomom) • rovnaký námet s rôznou expozíciou • režim makro • uloženie a základné operácie s fotografiou v počítači • vznik fotografie • inscenovaná fotografia • práca s materiálmi – príprava inscenovaného prostredia(inštalácie), fotogenického terénu (napr. z papiera, plastelíny, rôznych priehľadných a polopriehľadných materiálov), využitie povrchov(textúr), • umiestnenie predmetu v inscenácii.
Podnety videa a filmu (2)	
Výkonový štandard	Obsahový štandard
Žiak vie/dokáže	• záber (kompaktný digitálny fotoaparát alebo mobilný telefón, videokamera) -

• poznať základné úkony pri nakrúcaní videa, • pomenovať vzťah obrazu a zvuku vo videu alebo vo filme z hľadiska výrazu.	veľkosť, kompozícia a dĺžka záberu, uhol pohľadu, osvetlenie, farebné naladenie • voľba témy, výber/príprava scény a aktérov, vyjadrenie miesta • spájanie záberov a obrazov (sekvencia, statický záber), plynutie času • základné pojmy a ich praktické ozrejmienie, prostredníctvom výtvarných činností • informácie o vzniku filmu (ukážky prvých filmov) • vzťah obrazu a zvuku vo videu a filme • ozvučenie krátkej ukážky (experimentovanie s ozvučením s použitím vybraného obrazu a zvuku v počítačovom programe) • hudba, hlas a ruchy.
---	---

Elektronické médiá (2)	
Výkonový štandard	Obsahový štandard
Žiak vie/dokáže • vytvoriť jednoduchú animáciu pomocou pečiatok alebo vlastnej kresby, • naskenovať vlastnú kresbu (maľbu) predmet, alebo časť tela, • vytvoriť koláže z vlastných digitálnych kresieb, fotografií, malieb, alebo písma, • vytvoriť varianty digitálneho obrazu pomocou operácií v počítačovom programe, • nakresliť telesá v 3D programe, • vytvoriť vlastnú kompozíciu spájaním 3D telies v grafickom programe.	• animácia (digitálne pečiatky, nástroj priesvitka, fázy animácie pomocou digitálnej pečiatky, vytváranie a úprava fáz animácie, kompozícia v animácii, čas v animácii, uloženie animácie) • pohyby a procesy v animovanej kresbe (lineárna animovaná kresba, kolorovaná lineárna animovaná kresba) • skenovanie a uloženie naskenovaného obrázka • nástroje v počítačovom programe • digitálna úprava farieb obrazu • digitálna úprava svetlosti, sýtosti, kontrastu farieb; rozostrenie, zaostrenie, voľná transformácia • digitálne filtre, farebné filtre, krivky farieb • digitálna obrazová koláž/koláž z obrazu a písma • telesá v 3D programe (nástroje, Rectangle, Circle, Move, Copy, Push/Pull, Select, Line, Arc, Eraser, Zoom, PaintBucket) • kompozície z kvádrov, kociek a valcov, alebo architektúra • kopírovanie, spájanie, telies.

Podnety dizajnu(4)	
Výkonový štandard	Obsahový štandard
Žiak vie/dokáže	• zásady tvorby, znaku a značky • návrh loga, značky, (pre udalosť, firmu, klub, obec, výrobok), alebo návrh ex

• vytvoriť jednoduché znaky, • slovne opísať významy použitých znakov, • navrhnuť odevy alebo doplnky podľa svojich predstáv, • navrhnuť tvar úžitkového predmetu.	libris pre svoje knihy (možnosti zapojenia písma, ornamentu, geometrického tvaru, vymysleného znaku) • alternatívne návrhy obalu (škatule) na konkrétny predmet s použitím loga, značky • odevný dizajn - odev, časť odevu, doplnok • história odievania • návrh dizajnu výrobku (napr. automobil, bicykel, domáci spotrebič, počítač, športové náradie a pod.) • tvar vo vzťahu k funkčnosti a vizuálnej zaujímavosti • dizajn výrobkov a transportdizajn.
---	---

Tradície a podnety remesiel(2)	
Výkonový štandard	Obsahový štandard
Žiak vie/dokáže • modelovať nádoby podľa vlastného návrhu, • vytvoriť ornamenty s tradičnými prvkami, • navrhnuť svojské ornamenty, • tvorivo variovať tradičnú techniku.	• výtvarné reakcie (inšpirácie, interpretácie, kombinácie) na rôzne typy regionálnych ornamentov alebo ornamentov rôznych kultúr • aplikácia a aktualizácia navrhnutého ornamentu (napr. na súčasný úžitkový predmet, časť odevu, žiakom vymodelovaný predmet) • podnety hrnčiarstva • návrh a modelovanie nádoby (príp. novotvaru), z mäkkej modelovacej hmoty • použitie rôznych spôsobov povrchovej úpravy (napr. vlys, špagátová technika, vryp) • možnosti farebnej úpravy a aplikácie dekoru/ornamentu • možnosti odrôtovania tvaru mäkkým drôtom • stručná história hrnčiarstva a drotárstva • podnety košíkárstva • pletenie objektu z prútov (napr. papier, kartón, bužírka, drôt, drevo...).

Synestetické podnety (2)	
Výkonový štandard	Obsahový štandard
Žiak vie/dokáže • vytvoriť svojský zápis hudby, • použiť zvukové vlastnosti materiálov a objektov, • výtvarne vyjadriť subjektívnu vizuálnu predstavu chuťového vnemu.	• 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)

	• pokus o zvukovú interpretáciu • objekt vydávajúci zvuk – hudobno-vizuálny nástroj, ozvučené povrchy (textúry: napr. vrúbkovaný papier, plech a pod.) • zvuková performancia s vlastnými zvukovými objektmi (nástrojmi vydávajúcimi zvuky, ruchy, šumy) • zvukové objekty, autorské a hudobné nástroje • vyjadrenie chutí výtvarnými prostriedkami (zobrazujúcim alebo abstraktným spôsobom) - koreniny, bylinky, čaje, jedlá a ich farebné (tvarové, materiálové, gestické a pod.) vyjadrenie.
--	--

Podnety poznávania sveta (2)	
Výkonový štandard	Obsahový štandard
Žiak vie/dokáže • výtvarne zareagovať na témy dejepisu alebo zemepisu, • výtvarne reagovať na témy biológie, • vytvoriť grafické znázornenie gramatických pojmov alebo vzťahov.	• výtvarné hry s problematikou dejepisu a /alebo zemepisu (napr. mapa/cestovný poriadok/orientačná schéma svojej biografie – dejepisu svojho života alebo života predkov, symboly pre jednotlivé udalosti; alebo trojrozmerné zobrazenie historickej udalosti – možnosť kolektívnej práce) • reflexia dobového dizajnu, módy, dopravných prostriedkov (napr. doby mladosti svojich rodičov, starých rodičov, prastarých rodičov – podľa ukážok) • podnety biológie: • výtvarné interpretácie prírodných štruktúr (napr. makrosnímky rastlinných a živočíšnych tkanív, minerálov, pozorovanie mikroskopom, röntgenové snímky, snímky geologických vrstiev, kryštálov, tepelné snímky povrchu Zeme, kozmické snímky, pozorovaná štruktúra listov a pod.) • výtvarné interpretácie gramatických tvarov (napr. slovných druhov, vetných členov, homoným, synonym, opozít a pod.).

V. Metódy a formy práce

Vyučovanie predmetu výtvarnej výchovy je programovaný a riadený proces, v ktorom učiteľ iniciuje, rešpektuje a podporuje nápady a individuálne riešenia žiaka.

Metódy a formy tohto procesu sú:

- Priame tvorivé činnosti žiakov, ktoré vychádzajú z myšlienkových, formálnych a technických procesov výtvarných a vizuálnych umení, sú založené na súčasnom stave poznania vizuálnej kultúry.
- Témy /námety /obsahy zobrazovania, ktoré majú svoj dôležitý antropologický a kultúrny charakter.

Predmet výtvarná výchova predstavuje v rámci metód edukačného procesu vyučovania jedinečnú možnosť tematizovať základné antropologické koncepty:

- koncepty časopriestoru (čas, priestor, pohyb, mierka, hĺbka, výška, šírka ...),
- kultúrne archetypy vyjadrovania prírody (živly, prírodné polarity...),
- kategórie estetického prežívania (krása, škaredosť, neurčitosť, drsnosť, jemnosť ...),
- kategórie uvedomovania si osobnej a kultúrnej identity (ja, iný, cudzinec, priateľ ...),
- kategórie afektivity (radosť, bolesť, smútok, nálada ...).

Metóda problémového a výskumného vyučovania s podporou umelej inteligencie a digitálnych technológií

VI. Učebné zdroje

- ČARNÝ, L., FRIDMAN, L., LAPITKA, M., ŠMECKOVÁ, J.: Základy kultúry. Pokusný učebný text pre 1.a 2. ročník stredných škôl (dostupné na edukačnom DVD na adrese: <ftp://ypsarion.afad.sk>)
- PIJOAN, J.: Dejiny umenia I-XII. Ikar, 1999
- GERŽOVÁ, J. a kol.: Slovník svetového a slovenského výtvarného umenia 2. polovice 20. storočia. Bratislava, Profil, 1988
- KULKA, J.: Umění a kýč. Praha: Torst, 2000

VII. Hodnotenie predmetu

Ťažiskovou formou hodnotenia predmetu výtvarná výchova je osobný rozhovor so žiakom, v ktorom učiteľ žiakovi poskytne citlivú, veku primeranú, analyticky podloženú spätnú väzbu o rôznych aspektoch jeho činnosti. Vo vzájomnej komunikácii má žiak možnosť klásť otázky, alebo zdôvodniť svoj prístup. Nevyhnutnou formou hodnotenia je aj škálovanie formou známok:

výborný

- žiak je iniciatívny a tvorivý vo výtvarnom vyjadrovaní, uplatňuje vlastné nápady, je otvorený voči novým podnetom a experimentovaniu
- žiak dokáže vyjadriť veku primerané postoje (vkus, názor, spoluprácu, individualitu) v oblasti vizuálnej kultúry
- žiak ovláda zručnosti (technické, nástrojové, materiálové) podľa požiadaviek ročníkových kompetencií na vynikajúcej úrovni
- žiak preukazuje veku primerané mentálne spôsobilosti – na úrovni vnímania, prežívania, fantázie a predstavivosti, vytvárania vlastných koncepcií
- žiak dokáže veku primerane pomenovať a interpretovať svoje zážitky, činnosti a ich výsledky
- žiak preukazuje vedomosti z oblasti vizuálnej kultúry primerane edukačným úlohám (v nižších ročníkoch najmä vedomosti o materiáloch nástrojoch, základných technikách a druhoch vizuálnych umení)
- žiak dokáže rešpektovať vlastný tvorivý výsledok a je tolerantný voči tvorivým prejavom, názorom a vkusu iných

- žiak zrealizoval artefakt primerane svojmu veku a schopnostiam,

chváľitebný

- žiak v podstate splňa kritéria 1. stupňa hodnotenia ale je menej samostatný, iniciatívny a tvorivý,

dobrý

- žiak realizuje edukačné úlohy priemerne, chýba mu iniciatívnosť, tvorivosť, tolerancia, nerozširuje svoju flexibilitu, neosvojuje si nové vyjadrovacie prostriedky, podlieha predsudkom a stereotypom,

dostatočný

- žiak realizuje edukačné úlohy na nízkej úrovni, bez vlastného vkladu, s ťažkosťami aplikuje získané zručnosti a poznatky v nových oblastiach,

nedostatočný

- žiak nespĺňa kritéria, nemá záujem o výtvarne aktivity, neguje vyučovací proces.

Predmet výtvarná výchova je klasifikovaný známku.

Hodnotenie prebieha formou skupinovej a individuálnej práce, projektov, tvorivých úloh.

Všetky klasifikované aktivity sú hodnotené váhou 1.

Váha 0,5 - „motivačné známky“

Žiak je klasifikovaný z predmetu minimálne z troch uvedených aktivít – jedna skupinová a dve individuálne. Každá z aktivít má určenú technickú formu práce: jedna kresba, jedna maľba, jedna grafika.

Názov predmetu	Výtvarná výchova sekunda
Vzdelávacia oblasť	Umenie a kultúra

I. 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.

II. Rozvíjajúce 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,
- spoznávajú 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.

III. Predmetové kompetencie

Vo väzbe na kľúčové kompetencie možno vyčleniť tieto hlavné výtvarné kompetencie, ktoré rozvíja predmet výtvarná výchova:

- Vyjadrovacie zručnosti, ktoré predstavujú základy znalostí vyjadrovacích prostriedkov (jazyka) vizuálnych umení (gramotnosť v oblasti vizuálnej kultúry).
- Osvojenie si technických zručností, schopnosť narábať s rôznymi nástrojmi (ceruza, štetec, pero, fixky, uhlík, drevko, rydlo, nožnice, šablóna, špachtľa, valček a pod.).
- 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.
- Tvorivý prístup žiaka k jednotlivým výtvarným problémom.
- Schopnosť pristupovať k edukačnej téme vlastným autentickým riešením.

IV. Obsah vzdelávania

Ročník: druhý v osemročnej forme štúdia

Hodinová dotácia: 1 hodina týždenne, 33 hodín ročne

Ročník	Prehľad tematických celkov	Orientačná hodinová dotácia
druhý	1. Výtvarné vyjadrovacie prostriedky	(2)
	2. Možnosti zobrazovania videného sveta	(2)
	3. Podnety moderného a súčasného výtvarného umenia	(4)
	4. Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia	(2)
	5. Škola v galérii	(2)
	6. Podnety architektúry	(2)
	7. Podnety fotografie	(4)
	8. Podnety videa a filmu	(4)
	9. Elektronické médiá	(2)
	10. Podnety dizajnu	(2)
	11. Tradície a podnety remesiel	(2)
	12. Synestetické podnety	(2)
	13. Podnety poznávania sveta	(2)

Výtvarné vyjadrovacie prostriedky (2)	
Výkonový štandard	Obsahový štandard
Žiak vie/dokáže - vytvoriť rôzne typy kompozície zo zvolených prvkov, - štylizovať motív, - kombinovať rôzne vybrané štýly výtvarného vyjadrovania v jednom obraze.	- symetrické – asymetrické usporiadanie, rytmus – arytmia, zámerná – náhodná kompozícia (automatizmus, improvizácia, neporiadok), geometrická a lyrická abstrakcia, akčná maľba - transformácia vybraného motívu do niekoľkých tvarových štýlov (napr. geometrizácia, znejasnenie, vyskladanie z iných tvarov, redukcia na obrys, vyjadrenie linkou, bodmi, vyjadrenie plasticity a pod.) - konfrontácia rôznych štýlov moderného alebo predmoderného umenia (obraz maľovaný rôznymi štýlmi a rukopismi zvolenými podľa ukážok) - vybrané „– izmy“ moderného umenia - maľba vybraných predmoderných slohov - výber, kombinácia, syntéza, komponovanie a porovnanie formálnych a výrazových vlastností rôznych štýlov.

Možnosti zobrazovania videného sveta (2)	
Výkonový štandard	Obsahový štandard
Žiak vie/dokáže • zobraziť jednoduché priestorové vzťahy v perspektíve, • zobraziť charakteristický výraz rôznych emócií prostredníctvom portréту (karikatúry), • výtvarne rekonštruovať časť neúplného obrazu.	• zobrazovanie priestoru • lineárna perspektíva • pozorovanie a konštrukcia • interiér • zobrazenie architektonického tvaru v krajine – exteriér • lineárna kresba • kolorovanie • renesančné zobrazenia perspektívy(F. Brunelleschi, Massacio, P. della Francesca, L.da Vinci a pod.) • zobrazovanie výrazu tváre • karikatúra podľa fotografických portrétov (prepojené s tematickým radom podnety fotografie) • subjektívne transformovanie videnej reality, nadsadenie a štylizácia foriém umocňujúca výraz • expresionistické portréty, výrazové hlavy • doplnenie časti reprodukcie (fotografie) kresbou (mal'bou) • dôraz na približné napodobenie štýlu, výrazu a proporcií v doplnenej časti • „rekonštrukcia“ – tónovanie plasticity (reštaurovanie chýbajúcej časti).

Podnety moderného a súčasného výtvarného umenia (4)	
Výkonový štandard	Obsahový štandard
Žiak vie/dokáže • vymenovať podstatné znaky umenia inštalácie, • predviesť performanciu na vlastnú tému, • vyjadriť (nahradia, parafrázujú) podstatné prvky svojho obrazu (výtvarného diela) slovami (textom).	• nový realizmus (dekoláž, konkrétna poézia, kompresia, akumulácia a pod.) • umenie inštalácie: inštalácia (alebo: pre konkrétny priestor/z konkrétnych predmetov/z vytvorených rekvizít/z prírodnín a pod.), fotodokumentácia • umenie performancie a happeningu: performance (samostatná – symbolika gesta, postoja, pohybu); happening (skupinový; napr. zorganizovaný nevšedný zážitok) • konceptuálne umenie • nahradenie obrazu (predstavy) slovným výrazom, vystihujúcim jej podstatné prvky, alebo: parafráza (interpretácia) zvoleného konceptuálneho diela; text vyjadrujúci v jednoduchej forme podstatu „ zobrazenej“ skutočnosti; slovo ako náhrada obrazu(sochy, akcie a pod.) • text a písmo vo výtvarnom umení, konceptuálny text, obraz z písma, textu

	– lettrismus • text umiestnený v konkrétnom prostredí (kontexte), na objekte, alebo na časti obrazu.
--	--

Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia (2)	
Výkonový štandard	Obsahový štandard
Žiak vie/dokáže • poznať typické znaky renesančného maliarstva, sochárstva a architektúry, • rozpoznať typické prvky vybraných umeleckých slohov – ich súvislosti a rozdiely, • rozpoznať typické znaky barokového maliarstva, sochárstva a architektúry, • rozpoznať typické znaky secesného umenia a architektúry, • rozlíšiť typické prvky rôznych umeleckých slohov – ich súvislosti a rozdiely.	• renesančné umenie (maliarstvo, sochárstvo, technické návrhy, architektúra) • výtvarné reakcie žiakov (napr. renesančná móda, doplnky, stroje, stavby a pod.) • uvedenie do dobovej situácie – príbeh renesančného umelca • barokové umenie (barokové maliarstvo, sochárstvo, architektúra, odievanie, typografia a pod.) • výtvarné reakcie žiakov na vybraný barokový artefakt • secesné umenie (secesné maliarstvo, grafika, architektúra, odievanie, dizajn, šperk a pod.) • výtvarné reakcie žiakov na vybraný secesný artefakt, využitie organického ornamentu.

Škola v galérii (2)	
Výkonový štandard	Obsahový štandard
Žiak vie/dokáže • slovne a výtvarne interpretovať videné výtvarné dielo, • diskutovať o videnej výstave, alebo prehliadke virtuálneho múzea na internete, • diskutovať o súčasných výtvarných dielach (o výstave, dizajne, architektúre, filme).	• výtvarná interpretácia umeleckého diela podľa slovného opisu inej osoby a podľa vlastného videnia diela v galérii (alebo reprodukcie) • vlastný opis (námetu, témy, príbehu výtvarného diela v galérii – na reprodukcii) • umenie v galérii, rozdiel medzi múzeom umenia a výstavou • krátka slovná (písomná) reflexia („recenzia“) výstavy alebo virtuálnej galérie • časopisy o súčasnom umení/dizajne/architektúre • 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) • knihy o modernom umení/dizajne/architektúre

	časopisy o súčasnom umení (prepojenie s tematickým celkom: výtvarné vyjadrovacie prostriedky).
--	--

Podenty architektúry (2)	
Výkonový štandard	Obsahový štandard
Žiak vie/dokáže - rozlíšiť charakteristické funkcie architektonického priestoru, - rozlíšiť výraz architektonického priestoru, - nakresliť návrh architektúry vybraného typu, - rozlíšiť funkcie a výraz interiéru a exteriéru, - navrhnuť vonkajší a vnútorný priestor ľubovoľnej stavby, - vytvoriť jednoduchý model architektúry podľa svojho návrhu.	- 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 priestor - výraz architektonického priestoru:(napr. stiesnený, smutný, chladný, intímny, príjemný, veľkolepý, slávnostný, veselý a pod.) - typy architektonických priestorov - interiér a exteriér (špecifiká a vzájomné vzťahy) - výraz a funkcie vnútorného a vonkajšieho priestoru - tvaroslovie a materiály - návrh vnútorného a vonkajšieho usporiadania vybraného typu architektúry - návrh a model vybraného typu architektúry (budovy, urbanizmu, krajinskej architektúry a pod.) - práca architekta – tvorba architektonického návrhu.
Podnety fotografie (4)	
Výkonový štandard	Obsahový štandard
Žiak vie/dokáže - použiť pri fotografovaní vhodnú expozíciu a režim, - rozlišovať rôzne spôsoby komponovania portrétu, - upraviť fotografiu v počítači.	- osvetlenie, nasvietenie s farebným svetlom - fotografovanie s rôznych uhlov pohľadu – celok, detail - fotografovanie krajiny, premeny denného svetla - formát, výrez, približovanie, detail a celok - ukážky krajinárskej fotografie - fotografovanie portrétu (osvetlenie, výraz, formát, výrez, profil, trištvrté profil, en face, podhl'ad, nadhl'ad) - portrétna fotografia (prepojenie s tematickým celkom: zobrazovanie skutočnosti) - digitálna postprodukcia fotografie - montáže, filtre, zmeny farebnosti, proporcií; výber časti obrazu, fotomontáž digitálnej fotografie (prepojenie s tematickým celkom: elektronické médiá).

Podnety videa a filmu (4)	
Výkonový štandard	Obsahový štandard
Žiak vie/dokáže • pripraviť krátky scenár a storybord videa, • rozlišovať základné filmové žánre, • poznať hlavné fázy procesu vzniku audiovizuálneho diela.	• scenár, príprava videa, klipu (námet, akcia, dej) • rozkreslenie kľúčových scén – storybord • návrh postáv (výzor, kostým) • návrh filmovej scény, kostýmu ku scenáru • video a film – spoločné znaky a rozdiely • žánre filmu (dokument, komédia, horor, detektívka, sci-fi, seriál a pod.) • charakteristické znaky jednotlivých žánrov • napodobnenie vybraného žánru (napr. na úrovni scenára, storybordu, krátkého videa), alebo zostrih klipu z ukážky vybraných žánrov (prepojenie s tematickým celkom: elektronické médiá) • krátky príbeh – video (klip) • film a videoumenie • hra na „filmový štáb“ – rôzne úlohy pri príprave a realizácii filmu (prepojenie s tematickým celkom: elektronické médiá).

Elektronické médiá (2)	
Výkonový štandard	Obsahový štandard
Žiak vie/dokáže • poznať zásady strihania videa, • upraviť videoklip v počítači.	• vyfarbovanie telies a priradovanie textúr • ukladanie modelov do formátu skp • export do formátu jpg • zostrih – montáž z častí (krátkych ukážok) filmov (napr. stiahnutých z portálu youtube) alebo z vlastných videozáberov • strihanie, výber častí, spájanie, inštalácia zvuku • výber hudby/zvuku, ruchu k danej scéne (napr. z internetových zdrojov) – spájanie obrazu a zvuku v počítačovom programe (prepojenie s tematickým celkom: podnety filmu a videa) • postprodukcia obrazovej a zvukovej časti videoklipu, fotografie • prenos dát (z kamery, fotoaparátu alebo mobilného telefónu do počítača) • uloženie dát, videoformát • výber, úpravy, strihanie a spájanie zvuku a obrazu • prezentácia videoklipu (prepojenie s tematickými celkami: podnety fotografie a podnety videa).

Podnety dizajnu(2)	
Výkonový štandard	Obsahový štandard
Žiak vie/dokáže • zhotoviť jednoduchý reklamný produkt, • objasniť zámery reklamy, • uplatniť výtvarné kritériá pri úprave svojho zovňajšku.	• reklama • vybraná forma reklamného dizajnu: návrh(plagát, reklamný nápis, banner, billboard, svetelná reklama, reklamný predmet a pod.) • návrh a zalomenie reklamného sloganu, textu, plagátu (billboardu) – vzťah obrazu a textu • reklama na vlastný produkt (napríklad výrobok, dizajn a pod.) alebo akciu/event/koncert/športové podujatie/školský večierok a pod. • tvorba reklamnej kampane • reklamný dizajn (prepojenie s predmetom informatika) • telový dizajn – úprava tváre (make up), účesu, očí, nechťov; optické korekcie tvaru a výrazu tváre, líčenie • kaderníctvo, maskovanie, líčenie, kamufláž (televízne, divadelné, fantazijné, historické a pod.) • experimentovanie so svojim zovňajškom • body art (prepojenie s tematickými celkami: možnosti zobrazovania videného sveta a podnety fotografie).

Tradície a podnety remesiel(2)	
Výkonový štandard	Obsahový štandard
Žiak vie/dokáže • výtvarne interpretovať vybrané typické zvyky alebo pamiatky svojho regiónu, • poznať tradície svojho prostredia, • výtvarne interpretovať typický podnet svojho sociálneho (rodinného) prostredia, • poznať najdôležitejšie tradičné (ľudové) remeslá.	• výtvarné reakcie na tradičné formy (architektúry odevov, jedál, zvykov a pod.) • legendy a história regiónu (obce, sociálnej skupiny) • pamiatky regiónu a ich príbehy • miestne zvyky • miestne remeselné tradície, ich história • výtvarná interpretácia regionálnych legiend, histórie, pamiatok, remeselných tradícií • 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 (prepojenie s tematickým celkom: podnety moderného a súčasného výtvarného umenia – performancia, happennig)

	• tradičné (ľudové, historické) remeslá (techniky a výrobky) • výtvarná interpretácia vybranej tradičnej techniky.
--	---

Synestetické podnety (2)	
Výkonový štandard	Obsahový štandard
Žiak vie/dokáže • výtvarne interpretovať hmatové pocity, • rozpoznať vzťahy, podobnosti a rozdielnosti medzi hudobným a výtvarným umením.	• hmatové pocity • vnímanie kvality povrchu: teplo – chlad, hladkosť – drsnosť, vlhkosť – suchosť, mäkkosť – tvrdosť, slizkosť a pod. • vnímanie tvaru: hranatý – zaoblený, tupý – ostrý, jednoduchý – zložitý a pod. • vnímanie váhy, veľkosti, dotyku, bolesti, pohybu a pod. • vyjadrenie hmatového pocitu (performačné, farebné, tvarové, prostredníctvom symbolu, motívu alebo subjektívne abstraktného zobrazenia) • výrazne odlišné hudobné formy (napríklad: symfónia, sonáta, fuga, ária a pod.) • vyjadrenie vizuálnych analógií prostredníctvom výtvarných prostriedkov.

Podnety poznávania sveta (2)	
Výkonový štandard	Obsahový štandard
Žiak vie/dokáže • porovnávať súvislosti, vzájomné vzťahy medzi výtvarnými znakmi (zobrazeniami) a slovami, • nachádzať analógie medzi matematikou a výtvarným vyjadrovaním, kompozíciou, • rozpoznať vizuálno-estetické hodnoty v procesoch v prírode, • výtvarne interpretovať vybraný proces.	• priradovanie výtvarných znakov ku slovám • vizuálna poézia(náhrada slov grafickými znakmi, obrazmi, fotografiami, prírodninami alebo objektmi alt. predmetmi), (téma súvisí s tematickými celkami: podnety výtvarného umenia - dadaizmus) • výtvarné vyjadrenie matematických úkonov (sčítanie, odčítanie, násobenie, delenie a pod.), náhrada čísel tvarmi, farbami, grafickými prvkami, zobrazeniami motívov variácie, kombinácie, transformácie, rady a série vybraných prvkov plynulé a pretržité, rastúce a klesajúce a pod. • výtvarné vyjadrenie alebo využitie vybraných fyzikálnych/chemických/biologických procesov • dielo (objekt, obraz), ktoré využíva výtvarné vlastnosti fyzikálneho/chemického/biologického/procesu alebo zobrazuje samotný proces – procesuálne umenie.

V. Metódy a formy práce

Vyučovanie predmetu výtvarnej výchovy je programovaný a riadený proces, v ktorom učiteľ iniciuje, rešpektuje a podporuje nápady a individuálne riešenia žiaka.

Metódy a formy tohto procesu sú:

- Priame tvorivé činnosti žiakov, ktoré vychádzajú z myšlienkových, formálnych a technických procesov výtvarných a vizuálnych umení, sú založené na súčasnom stave poznania vizuálnej kultúry.
- Témy /námety /obsahy zobrazovania, ktoré majú svoj dôležitý antropologický a kultúrny charakter.

Predmet výtvarná výchova predstavuje v rámci metód edukačného procesu vyučovania jedinečnú možnosť tematizovať základné antropologické koncepty:

- koncepty časopriestoru (čas, priestor, pohyb, mierka, hĺbka, výška, šírka ...),
- kultúrne archetypy vyjadrovania prírody (živly, prírodné polarities...),
- kategórie estetického prežívania (krása, škaredosť, neurčitost', drsnosť, jemnosť ...),
- kategórie uvedomovania si osobnej a kultúrnej identity (ja, iný, cudzinec, priateľ ...),
- kategórie afektivity (radosť, bolesť, smútok, nálada ...).

Metóda problémového a výskumného vyučovania s podporou umelej inteligencie a digitálnych technológií

VI. Učebné zdroje

- ČARNÝ, L., FRIDMAN, L., LAPITKA, M., ŠMECKOVÁ, J.: Základy kultúry. Pokusný učebný text pre 1.a 2. ročník stredných škôl (dostupné na edukačnom DVD na adrese: <ftp://ypsarion.afad.sk>)
- PIJOAN, J.: Dejiny umenia I-XII. Ikar, 1999
- GERŽOVÁ, J. a kol.: Slovník svetového a slovenského výtvarného umenia 2. polovice 20. storočia. Bratislava, Profil, 1988
- KULKA, J.: Umění a kýč. Praha: Torst, 2000

VII. Hodnotenie predmetu

Ťažiskovou formou hodnotenia predmetu výtvarná výchova je osobný rozhovor so žiakom, v ktorom učiteľ žiakovi poskytne citlivú, veku primeranú, analyticky podloženú spätnú väzbu o rôznych aspektoch jeho činnosti. Vo vzájomnej komunikácii má žiak možnosť klásť otázky, alebo zdôvodniť svoj prístup. Nevyhnutnou formou hodnotenia je aj škálovanie formou známok:

výborný

- žiak je iniciatívny a tvorivý vo výtvarnom vyjadrovaní, uplatňuje vlastné nápady, je otvorený voči novým podnetom a experimentovaniu
- žiak dokáže vyjadriť veku primerané postoje (vkus, názor, spoluprácu, individualitu) v oblasti vizuálnej kultúry
- žiak ovláda zručnosti (technické, nástrojové, materiálové) podľa požiadaviek ročníkových kompetencií na vynikajúcej úrovni
- žiak preukazuje veku primerané mentálne spôsobilosti – na úrovni vnímania, prežívania, fantázie a predstavivosti, vytvárania vlastných koncepcií
- žiak dokáže veku primerane pomenúvať a interpretovať svoje zážitky, činnosti a ich výsledky

- žiak preukazuje vedomosti z oblasti vizuálnej kultúry primerane edukačným úlohám (v nižších ročníkoch najmä vedomosti o materiáloch nástrojoch, základných technikách a druhoch vizuálnych umení
- žiak dokáže rešpektovať vlastný tvorivý výsledok a je tolerantný voči tvorivým prejavom, názorom a vkusu iných
- žiak zrealizoval artefakt primerane svojmu veku a schopnostiam,

chválitebný

- žiak v podstate splňa kritéria 1. stupňa hodnotenia ale je menej samostatný, iniciatívny a tvorivý,

dobrý

- žiak realizuje edukačné úlohy priemerne, chýba mu iniciatívnosť, tvorivosť, tolerancia, nerozširuje svoju flexibilitu, neosvojuje si nové vyjadrovacie prostriedky, podlieha predsudkom a stereotypom,

dostatočný

- žiak realizuje edukačné úlohy na nízkej úrovni, bez vlastného vkladu, s ťažkosťami aplikuje získané zručnosti a poznatky v nových oblastiach,

nedostatočný

- žiak nespĺňa kritéria, nemá záujem o výtvarne aktivity, neguje vyučovací proces.

Predmet výtvarná výchova je klasifikovaný známku.

Hodnotenie prebieha formou skupinovej a individuálnej práce, projektov, tvorivých úloh.

Všetky klasifikované aktivity sú hodnotené váhou 1.

Váha 0,5 - „motivačné známky“

Žiak je klasifikovaný z predmetu minimálne z troch uvedených aktivít – jedna skupinová a dve individuálne. Každá z aktivít má určenú technickú formu práce: jedna kresba, jedna maľba, realizácia priestorového objektu.