

Základná škola s materskou školou Senohrad, Senohrad č. 129, 962 43 Senohrad

Vzdelávacia oblasť	<i>Umenie a kultúra</i>	
Názov predmetu	<b>Výtvarná výchova</b>	
Názov ŠkVP	---	
Časový rozsah výučby	Povinná časť	1
	Voliteľné hodiny	-
		<i>1 hodina týždenne; 33 hodín ročne</i>
Ročník	<b>4. ročník</b>	
Škola	<i>Základná škola s materskou školou Senohrad</i>	
Stupeň	<i>ISCED 1 – primárne vzdelávanie</i>	
Dĺžka štúdia	<i>štyri roky</i>	
Forma štúdia	<i>denná</i>	
Vyučovacia jazyk	<i>slovenský</i>	
Poznámky	<i>platný od 2023/2024</i>	

**Prierezové témy** vyučujúci aktuálne podľa výtvarnej témy zaradí do obsahu vzdelávania v rôznych formách – motivácia, rozhovor, riadený rozhovor, pojmová mapa...

- **environmentálna výchova** učí pozorovať, citlivo vnímať a hodnotiť konanie ľudí vo vzťahu k prírode, šetrenie energiou
- **osobnostný a sociálny rozvoj** praktické manuálne zručnosti, schopnosť spolupracovať, hodnotiť výsledky svojej práce – sebahodnotenie
- **tvorba projektu a prezentačné zručnosti** – vedie žiakov k prezentovaniu svojej práce pred spolužiakmi po dokončení výrobku, na výstave pri prezentáciách triedy
- **ochrana života človeka a zdravia** učí žiakov správnej manipulácii s nástrojmi, pochopiť význam BOZ a bude realizovaná vo všetkých témach
- **regionálna výchova a tradičná ľudová kultúra** vytvára u žiakov predpoklady na pestovanie citu ku krásam svojho regiónu, prírody, ľudového umenia a kultúrneho dedičstva

**Hodnotenie:**

Priebežné – ústne a slovné hodnotenie

Záverečné hodnotenie žiaka je vyjadrené na vysvedčení známku .

*Pri hodnotení vychádzame z Metodického pokynu č.22/2011 z 1. mája 2011 na hodnotenie žiakov základnej školy.*

**Obsah vzdelávania: Učebné osnovy sú totožné so vzdelávacím štandardom ŠVP pre príslušný predmet**

Cieľ	Tematický celok	Obsahový štandard	Výkonový štandard Prierezová téma	Finančná gramotnosť
Rozvíjať predstavivosť, fantáziu a výtvarný jazyk. Využívať farebný kontrast. Kresliť prostredníctvom	<b>Výtvarné vyjadrovacie prostriedky</b>	Bod. Vlastnosti bodov (veľkosť, vzťahy dvoch a viacerých bodov – prítlačivosť, pohyb, nehybnosť...)  Textúra bodov(vzor, raster,	Vytvoriť obraz s použitím bodov.  Použiť v maľbe farebné kontrasty.	

bodov.		<p>hustá a riedka textúra)</p> <p>Pointilizmus – maľba bodmi; ukážky: pointilistické umenie.</p> <p>Základné farebné kontrasty (teplá-studená, tmavá-svetlá, doplnkové farby).</p>	<p><b>OZO</b></p> <p><b>OSR</b></p>	
<p>Priradiť farebné tóny.</p> <p>Variovať grafické stereotypy.</p>	<p><b>Rozvoj fantázie a synestetické podnety</b></p>	<p>Možnosti zobrazovania zvoleného motívu (napr. strom, figúra zvieratka, domček, kvetina ...)</p> <p>Odklon od schematickeho zobrazovania, inovácia, fantázia pluralita tvarov motívu výraz, psychická vlastnosť (napr. smutný, veselý, unudený, smiešny, lenivý...)</p> <p>Výraz spracovávaného motívu hudba ako obraz z tónov (hudobná interpretácia farebnej stupnice) farebné tóny, farebné stupnice</p>	<p>Variovať grafické stereotypy.</p> <p>Namaľovať farebnú stupnicu tónov.</p> <p><b>OSR</b></p> <p><b>TPPZ</b></p>	
<p>Získať poznatky o princípoch impresionistickej maľby a o krajinomaľbe ako žánri.</p>	<p><b>Podnety moderného výtvarného umenia</b></p>	<p>Impresionizmus.</p> <p>Krajinomaľba – impresionizmus (napr. variácie krajiny v rôznych situáciách, atmosférach).</p> <p>Farebné škvrny v maľbe krajiny ukážky: porovnanie impresionistických a pointilistických krajinomalieb</p> <p>pozn.: možno nadviazať na výtvarné vyjadrovacie prostriedky – bod (pointilizmus)</p>	<p>Namaľovať obraz prostredníctvom bodov alebo škvŕn.</p> <p>Vyjadriť v maľbe zmenu atmosféry (svetelnosti, počasia ...)</p> <p><b>ENV</b></p> <p><b>MEV</b></p> <p><b>OSR</b></p>	
<p>Poznať výtvarné umenie iných kultúr.</p>	<p><b>Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia</b></p>	<p>Ukážky: umenie iných kultúr (napr. Indiánov, Číny, Japonska ...) typické artefakty vybranej kultúry odlišnosti a podobnosti s našou kultúrou.</p>	<p>Výtvarne interpretovať artefakt umenia vybranej kultúry.</p> <p><b>MUV</b> – pochopenie a rešpektovanie kultúrnej rozmanitosti</p>	
<p>Zahrať scénu (príbeh) videnú na obraze.</p> <p>Vytvoriť rekvizity</p>	<p><b>Škola v galérii</b></p>	<p>Tradičné žánre obrazov (portrét, zátišie, krajinomaľba, scéna zo života ...).</p>	<p>Zahrať scénu (príbeh) videnú na obraze.</p> <p>Vytvoriť rekvizity k scéne</p>	

<p>k scéne z obrazu.</p> <p>Interpretovať obraz.</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> <p>Dramatizácia výtvarného diela, príbeh.</p>	<p>z obrazu.</p> <p>Povedať svoju interpretáciu videného obrazu.</p>	
<p>Využiť podnety architektúry a architektonických diel.</p> <p>Hľadať tvarové a funkčné analógie medzi živými organizmami a architektúrou.</p>	<p><b>Podnety architektúry.</b></p>	<p>Architektúra vychádzajúca z ľudských, živočíšnych alebo rastlinných tvarov.</p> <p>Postava ako budova – budova ako postava.</p> <p>Organické a geometrické tvary.</p>	<p>Navrhnuť antropomorfnu (alt. zoo/fytomorfnu) architektúru podľa vlastnej fantázie.</p> <p>Rozlíšiť prírodné a geometrické tvary.</p> <p><b>OSR</b> <b>ENV</b></p>	
<p>Využiť podnety fotografie.</p> <p>.</p>	<p><b>Podnety fotografie</b></p>	<p>Roláž alebo montáž z dvoch fotografií (reprodukcii).</p> <p>Rytmické striedanie častí obrazu.</p> <p>Tvarové súvislosti častí obrazu a jeho celku.</p> <p>Ukážky: roláž a fotomontáž v umení, autorské techniky.</p>	<p>Spojiť časti fotografie do novej kompozície.</p> <p><b>MEV</b></p>	
<p>Využiť podnety filmu a videa. Oboznámiť sa s možnosťami filmového triku, kulisami.</p>	<p><b>Podnety videa a filmu</b></p>	<p>Filmové triky.</p> <p>Kulisy vytvárajúce ilúziu.</p> <p>Nejestvujúce (rozprávkové, fantastické, sci-fi) tvory vo filmoch.</p> <p>Ukážky: animovaný a hraný film – animácie v hranom filme.</p>	<p>Vytvoriť kulisu.</p> <p>Navrhnuť vymysleného tvora.</p> <p><b>MEV</b></p>	
<p>Zvládnuť výtvarnú prácu pomocou počítača.</p>	<p><b>Elektronické médiá.</b></p>	<p>Pokročilé digitálne kresliace nástroje – vyplnený mnohoúhelník, vyplnená krivka, vyplnený pravidelný</p>	<p>Nakresliť lineárnu kresbu počítačovým nástrojom.</p> <p>Namaľovať jednoduchý</p>	

		<p>mnohouholník, nástroj osová súmernosť, pokročilé miešanie digitálnych farieb, vlastná farebná škála, farebné kontrasty, vzory z písmen, vytvorenie pečiatky.</p> <p>pozn. možno nadviazať – spojiť s témou predmetu informatika</p>	<p>motív počítačovým nástrojom.</p> <p>Použiť nástroj osová súmernosť v kompozícii.</p> <p>Uložiť kresbu alebo maľbu ako novú pečiatku.</p> <p><b>MEV</b></p> <p><b>OZO</b></p>	
<p>Využiť podnety dizajnu.</p> <p>Hľadať tvarové a funkčné analógie medzi živými organizmami a dizajnom.</p> <p>Oboznámiť sa s tradičnými remeslami</p> <p>Získať základné poznatky o drotárstve a nadobudnúť základné zručnosti pri tvorbe z drôtu.</p>	<b>Podnety dizajnu a remesiel</b>	<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>pozn.: možnosť nadviazať na podnety architektúry</p> <p>Ľudové remeslo: drotárstvo (strihanie, ohýbanie, tvarovanie, omotávanie, spájanie mäkkého drôtu...)</p>	<p>Nakresliť vymyslený dizajn predmetu inšpirovaný organickými tvarmi.</p> <p>Vytvoriť jednoduchú kresbu (alt. objekt, šperk) z mäkkého drôtu.</p> <p><b>MEV</b></p> <p><b>OSR</b></p> <p><b>MUV</b></p> <p><b>REV</b></p>	<p>T: Človek vo sfére peňazí.</p> <p>ČK: Pochopiť vzťah ľudská práca – peniaze a etickú súvislosť medzi bohatstvom a chudobou.</p> <p>Žiak vie zhodnotiť svoje vlastné skúsenosti s prácami v domácnosti. Rozlíšiť na príkladoch zo svojho okolia, čo znamená byť bohatý, alebo chudobný.</p>
<p>Prepojiť učivo výtvarnej výchovy s učivom vlastivedy. Oboznámiť sa s tvorbou máp.</p>	<b>Podnety poznávania sveta</b>	<p>Vlastiveda – mapa (napr. fantastickkej krajiny, krajiny z filmu, cesty do školy, zmenenej reálnej krajiny ...).</p> <p>Prvky a symboly mapy – ich výtvarné vlastnosti.</p>	<p>Zhotoviť vlastnú mapu s fantazijnou symbolikou.</p> <p>K mape vytvoriť legendu.</p> <p><b>TPPZ</b></p> <p><b>OSR</b></p>	