

Tém. celok	Obsahový štandard	Výkonový štandard	Prierezové témy
1.Základné prvky výtvarného vyjadrovania - výtvarný jazyk	<u>línia</u> / pokusy s rôznymi typmi línií a ich vzťahmi / charakter línie cvičenia s linkou: vytváranie čiar rôzneho charakteru rôznymi nástrojmi (ceruza, štetec, drevko, prst, nafarbená nit' ...), rôznej šírky, rôznym prítlakom, hustotou farby (polosuchý, mokry štetec...); dynamikou gesta (rýchla, pomalá, trasľavá, presvedčivá, podľa pravítka, ťahaná, tlačaná, kreslená pohybom ramena, predlaktia, zápästia, pravou a ľavou rukou...); výrazom čiary (bojazlivá, nahnevaná, roztopašná, sklamaná, záľudná...) – výraz čiary závisí od interpretácie žiaka	psychomotorický: zobrazit' rôzne druhy línií pomocou rôznych nástrojov kognitívny: spoznať rôzne možnosti vyjadrenia jedného základného prvku afektívny: spontánne reagovať na podnet	Osobnostný a sociálny rozvoj
	<u>línia, plocha, tvar</u> kreslenie špagátmi (nit'ami, drôtmami...) na ploche a v priestore; kreslenie stopy materiálom; vyplňanie plôch materiálom		Enviromentálna výchova
	<u>farba / výraz farby</u> žiaci na základe inšpirácie príbehom alebo hudbou vyjadrujú smutné, veselé, smiešne, vážne, príjemné, nepríjemné, napínavé ... farebné kombinácie; možnosť vyjadrenia cez figuratívne zobrazenie príbehu alebo prostredníctvom nefiguratívnych kombinácií farebných plôch	psychomotorický: na základe inšpirácie príbehom zobrazit' rôzne farebné kombinácie kognitívny: pomenovať spoločné (všeobecnejšie) charakteristiky výrazu farieb afektívny: vyjadriť náladu, vlastné pocity z farieb	Enviromentálna výchova Hospodárenie s vodou
Kompozičné princípy a možnosti kompozície	<u>kompozícia – umiestňovanie vo formáte</u> žiaci si pripraví niekoľko rovnakých formátov papiera (obdĺžnik štvorec), alebo si rozdelia jeden výkres na niekoľko rovnakých formátov; do formátov umiestňujú kresbu (figúrku, predmet) tak, aby bola umiestnená hore, dole, v strede, vpravo, vľavo, aby do výkresu vchádzala, vychádzala, vylietala, vykotúľavala sa z neho a pod. a) kresba (tuš, ceruza) b) kolorovaná kresba (tuš, farebné tuše alebo kvarel)	psychomotorický: umiestniť prvky vo formáte podľa rôznych kritérií kognitívny: rozlíšiť vzťahy zobrazeného tvaru a motívu voči formátu afektívny: uvedomiť si vplyv psycho-fyzických pocitov (príťažlivosť, odpudivosť, výstup, lesanie a pod.) v zobrazení	Osobnostný a sociálny rozvoj Priateľstvo a medziľudské vzťahy

	<p><u>tvar a priestor / plastické tvary</u> žiacy modelujú tvary (geometrické, predmetné, figurálne); tvary spájajú do priestorovej kompozície (možnosť spolupráce medzi viacerými žiakmi)</p>	<p>psychomotorický: vytvoriť kompozíciu z plastických tvarov kognitívny: spoznať postupy pri technike modelovania afektívny: reagovať na psychofyzické priestorové pocity (rovnováha, nerovnováha a pod.)</p>	
	<p><u>rytmus a pohyb</u> arytmia a nehybnosť -žiaci si vytvoria buď negatívnu šablónu - otvor (postava človeka, zvieratá v pohybe), podľa nej komponujú obrisy v zhusťujúcom-zriedňujúcom sa rytme, alebo opakovaným kopírovaním obrisu obrázku znižujú tvar – vytvárajú dojem zrýchľovania a spomaľovania pohybu. a) kresba podľa šablóny (rudka, ceruza, uhlik), šrafovanie v šablóne b) maľba cez šablónu (suchý pastel, tempera)</p>	<p>psychomotorický: vyjadriť pohyb zmnožovaním tvarov kognitívny: spoznať možnosti záznamu pohybu afektívny: prejaviť záujem experimentovať</p>	<p>Osobnostný a sociálny rozvoj</p>
	<p><u>symetria a asymetria</u> / tvarov, farieb, plôch, objektov / žiaci využijú pozitívny tvar šablóny z predchádzajúcej úlohy a jeho pomocou vytvárajú symetrické tvary podľa osí, stranovým obrátením; ich kumuláciou môže vzniknúť ornamentálny tvar a) kresba obrysov (tuš, ceruza), kolorovanie b) kopírovanie cez kopírak</p>	<p>psychomotorický: vytvoriť zobrazenie (figuratívny ornament) symetrickým alebo asymetrickým radením prvkov kognitívny: spoznať vlastnosti základných symetrií afektívny: prejaviť obdiv k prírodným symetriám a asymetriám</p>	<p>Dopravná výchova</p>

<p>Podnety výtvarného umenia / médiá, štýly, procesy, techniky, témy</p>	<p><u>land art</u> Objekt – inštalácia v krajine s využitím prírodných materiálov hravá tvorba v prírodnom prostredí; výber prvkov podľa tvarových, farebných, materiálových, významových príbuzností; vytváranie zostáv prvkov, kresieb z prírodných prvkov alebo prírodnými materiálmi, malých zemných úprav (napr. piesku, hliny, štrku) rôzne materiály, najmä tie ktoré sa nachádzajú priamo v prírode (piesok, kamene, konáre, listie a pod.) <u>asambláž</u> priestorová kompozícia zo zbierky prvkov prinesených z vychádzky; usporiadanie prvkov do figurálneho alebo figuratívneho (vecného) tvaru / akumulácia / nájdené prírodné materiály alebo predmety podľa vlastného výberu (napr. kôra stromov, kamene, konáre, byľ rastlín, listy); spojovacie techniky (lepenie, drôtovanie...) <u>fantastický portrét</u> / využitie surrealistickej metódy rekombinácie / žiaci kreslia (maľujú, modelujú) fantastický portrét, do ktorého zakomponujú predmet (zvíera, krajinu...) a) kresba b) maľba (štetec, tampón, prsty) (tempera, pastel) c) modelovanie (plastelína, hlina)</p>	<p>psychomotorický: vytvoriť kompozíciu prvkov do estetických alebo význ. celkov v prírodnom prostredí kognitívny: spoznať typické prejavy land artu afektívny: prejaviť pozitívny vzťah k prírodnému prostrediu</p> <p>psychomotorický: vytvoriť kompozíciu z jednoduchých prvkov spájaním kognitívny: spoznať typické prejavy umenia asambláže afektívny: prejaviť senzitívny prístup k predmetom, prírodninám</p> <p>psychomotorický: zobrazit' fantastický portrét kognitívny: spoznať typické prejavy surrealizmu vo výtvarnom umení afektívny: spontánne reagovať na výraz, rozvíjať fantáziu</p>	<p>Enviromentálna výchova</p> <p>Ochrana životného prostredia</p> <p>Enviromentálna výchova</p>
<p>Podnety dejín umenia / výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia</p>	<p><u>inšpirácia archaickými písmami</u> / hieroglyfy, piktogramy, transformácie zobrazujúceho znaku na symbol, tajná abeceda / <u>úloha 1:</u> egyptské hieroglyfy: vymýšľanie obrázkového písma – zjednodušovanie tvaru na symbol slova, výrazu; odvodzovanie tvaru písmena od tvaru predmetu alebo časti tela a) kresby farebnými materiálmi b) plytký reliéf vtlačaný do hlinenej tabuľky <u>úloha 2:</u> písanie kamarátovi tajným obrázkovým písmom (príp. uzlovým indiánskym písmom a pod.), hra na kódovanie</p>	<p>Psychomotorický: graficky znázorniť symbol slova kognitívny: štylizovať tvary na písmená, spoznať materiálové a technické možnosti ľudí danej doby, charakterizovať obrázkové písmo afektívny: akceptovať iné kultúry</p>	<p>Mediálna výchova</p>

<p>Podnety fotografie</p>	<p><u>fotokoláž</u> / montáž z fotografií / <u>úloha 1:</u> žiaci si vyberú fotografií (staré časopisy), vystrihujú časti kombinujú ich do nových celkov, lepia <u>úloha 2:</u> žiaci kolážujú časti fotografie na koláž (strihanie, trhanie, skladanie, lepenie)plastické tvary koláž (strihanie, trhanie, skladanie, lepenie)</p>	<p>psychomotorický: vytvoriť technikou koláže novú kompozíciu, výtvarne použiť kombináciu rôznych fotografických textúr kognitívny: charakterizovať princípy kolážovania afektívny: prejavíť záujem o objavovanie nových technických možností vyjadrovania</p>	<p>Mediálna výchova</p>
<p>Podnety filmu a videa</p>	<p><u>filmová postava, filmový kostým, filmové herectvo</u> žiaci sa zamerajú na vybraného filmového rdinu/nku; snažia sa postrehnúť a výtvarne znázorniť (ne)typické, (ne)sympatické (najmä) vizuálne črty a vlastnosti (ne)hlavných postáv; kreslia, (kolážujú, maľujú, modelujú) jedného hrdinu, alebo polarizované typy filmových postáv a) kreslenie, maľovanie b) domaľovanie, kolážovanie - zmeny na xerokópiách obrázku toho istého herca</p>	<p>psychomotorický: výtvarne zobraziť črty a vlastnosti vybraného filmového hrdinu kognitívny: charakterizovať výtvarné prostriedky vyjadrujúce črty filmovej postavy afektívny: rozlíšiť kladné a záporné vlastnosti človeka</p>	<p>Mediálna výchova</p>
<p>Podnety architektúry</p>	<p><u>architektúra ako skladačka, stavebnica, hra</u> úloha 1: žiaci vytvárajú domy a budovy vyskladané z geometrických telies jedného typu alebo rozmanitých telies; čo všetko možno postaviť z medovníka, kociek alebo lega: prvok a jeho skladobné možnosti; ako možno prvky spájať medzi sebou, čo z nich možno postaviť: a)práca so stavebnicami b) zakreslenie postaveného c) kolážovanie farebných geometrických útvarov do podoby najrozmanitejších architektúr</p>	<p>psychomotorický: zostrojiť budovu z rozmanitých tvarov geometrických telies kognitívny: rozlíšiť materiálové možnosti pri skladbe architektonického tvaru afektívny: prejavíť zodpovednosť za vlastnú činnosť</p>	<p>Ochrana životného prostredia</p>
<p>Podnety dizajnu</p>	<p><u>hračka</u> / návrh a realizácia / žiaci vymýšľajú, navrhujú a vytvárajú jednoduchý objekt - hračku (figúrku, oživený predmet, stroj) – s možnosťou kinetických častí návrh, rozkreslenie častí– realizácia z materiálu (napr. kartón, textílie, prírodné materiály)</p>	<p>psychomotorický: z rôznych materiálov zostrojiť jednoduchú hračku kognitívny: vybrať vhodný materiál vzhľadom na pohyb, výraz, mechanické funkcie a pohyblivosti hračky afektívny: prejavíť radosť z vlastnej tvorivej činnosti, prejavíť ochotu obdarovať iného psychomotorický: vytvoriť charakteristickú masku</p>	<p>Ochrana životného prostredia Výchova k manželstvu a rodičovstvu</p>

	<p><u>2.16. telový dizajn</u> Žiaci si vyberajú charakteristickú (rozprávkovú) postavu, ujasňujú si jej výrazné atribúty a podľa nich vytvárajú „tvár“ postavy (návrh a realizácia) – maľovanie na telo (maskérstvo, líčenie) spolužiaka; možnosť performancie / dizajn tváre, dokomponovanie časti tela /</p> <p>farby na telo, líčidlá; maľba na tvár, kombinovaná s papierovými (kartónovými, látkovými ...)doplňkami</p>	<p>kognitívny: charakterizovať vzťah výtvarného výrazu a charakteru postavy,pomenovať výraz afektívny: spontánne reagovať na podnet</p>	
Podnety tradičných remesiel	<p><u>klobučníctvo</u> /vytváranie objektu na kopyte / žiaci navrhujú netradičné klobúky (napr. pre prsty na ruke, pre psa...) menších rozmerov; pre klobúk si vymodelujú z vytvrdivej modelovacej hmoty (modelit a pod.) kopyto, na ktoré robia klobúk omotávaním špagátom alebo kašírovaním z papiera a pod. imitácia plstenia na kopyto (lepidlo; špagát alebo papier)</p>		Ochrana životného prostredia
Elektronické médiá	<p><u>hry s písmom a s textom n a počítači</u> písanie krátkych textov, zmeny fontov, zmeny veľkostí a typov písma, montáž rôznych typov a fontov, obrázkov z písmen... kombinácie písma a textu, dosadzovanie textu (písmen) do hotových obrázkov, textový editor</p>	<p>psychomotorický: vytvoriť obrázok využitím rôznych fontov písma kognitívny: spoznať možnosti vyjadrovacieho prostriedku spoznávanie vyjadrovacieho prostriedku afektívny: spontánne reagovať na podnety</p>	Mediálna výchova
Podnety tradičných remesiel	<p><u>zdobenie kraslíc</u></p>	<p>Žiaci realizujú vzor najskôr na papier a potom zdobia kraslicu</p>	Enviromentálna výchova
Porovnávacie, kombinačné a súhrnné cvičenia	<p><u>triedenie, zobrazenie predmetov podľa kategórií</u> /porovnávanie / žiaci zobrazujú predmety a zoradujú ich podľa kategórií (podľa farby, príbuznosti tvaru, veľkosti, významu...); porovnávajú ich rôzne aspekty a posudzujú, čo ich spája a čo odlišuje; textový komentár môže byť súčasťou zobrazenia a) kreslenie b) maľovanie c) modelovanie d) kolážovanie</p> <p><u>miešanie (hybridácia) tvarov zvierat a vecí</u> žiaci kombinujú časti tela rôznych živočíchov, časti vecí a časti tiel, geometrické tvary a časti tiel alebo vecí a pod.; následne ich pomenovávajú a triedia do skupín</p>	<p>psychomotorický: vytvoriť zbierku predmetov podľa stanovených kategórií kognitívny: pomenovať rozdiely a spoločné znaky a vlastnosti predmetov afektívny: prejavíť aktívny postoj ku kritériám</p> <p>psychomotorický:zobrazíť hybridný tvar kognitívny: priradiť názvy k zobrazeným tvarom na základe podobných znakov, triediť vzniknuté tvary podľa navrhnutých pravidiel afektívny: akceptovať rôznorodosť (absurditu), rešpektovať navrhnuté pravidlá</p>	Enviromentálna výchova

	<p>podľa vlastných pravidiel; vtipne zamieňajú takéto časti na zobrazeniach zvierat, hmyzu... hľadajú, porovnávajú a zamieňajú časti predmetov, ktoré sa volajú rovnako (napr. nohy, rohy, hrdlá, hlavy...)</p> <p>a) kolorovaná kresba (ceruza, tuš, vodové farby, temperové farby)</p> <p>b) maľba (temperové farby)</p> <p>c) modelovanie (plastelína)</p>		
Podnety hudby	<p><u>kresbový prepis rôznych rytmov</u></p> <p>žiaci počas počúvania krátkych ukážok zaznamenávajú rytmy; z rôznych rytmov vytvárajú kompozície;</p> <p>hudobnú ukážku by mali žiaci vypočuť prvýkrát na záver motivačnej časti hodiny, druhýkrát pri výtvarnej realizácii zámeru; možnosť ponímať ako akčnú maľbu tancom po veľkom formáte (plachta, baliaci papier a pod.), bubnovaním špongiami alebo štetcami namočenými vo farbe, alebo zaznamenávať rytmy kresliarskymi prostriedkami možnosť prepojiť s vyučovaním hudobnej výchovy</p> <p>a) kresliace materiály ha papier</p> <p>b) práškové farby, plachta alebo baliaci papier</p>	<p>psychomotorický:</p> <p>vytvoriť grafický (maliarsky) prepis rytmov zo zvuku na papier</p> <p>kognitívny:</p> <p>rozlíšiť rôzne usporiadania rytmu, rozlíšiť podobnosti a odlišnosti estetického zážitku v rôznych druhoch umenia</p> <p>afektívny:</p> <p>spontánne reagovať na podnet</p>	Osobnostný a sociálny rozvoj
Synestetické podnety	<p><u>hmat vo vzťahu k priestoru a tvaru</u></p> <p>/ plastičnosť /</p> <p>modelovanie so zaviazanými očami - žiaci sa pri modelovaní orientujú výlučne hmatom</p> <p>modelovanie, hĺna</p>	<p>psychomotorický:zobraziť priestorový útvar len pomocou hmatu, orientovať sa v priestore</p> <p>kognitívny: určiť pasticitu rôznych materiálov a tvarov, spoznať tvar predmetu na základe hmatového vnímania</p> <p>afektívny: reagovať na hmatové podnety, akceptovať handicapovaných ľudí,</p>	
Podnety rôznych oblastí poznávania sveta	<p><u>podnety prírodovedy</u> /časti tela, hra s tvarmi a ich zamieňaním /žiaci zobrazujú časti zvieracích tel rovnakej kategórie (rôzne nohy, rohy, chvosty, tykadlá, nohy, rohy, hrdlá, hlavy.....);</p> <p>vtípne zamieňajú takéto časti na zobrazeniach zvierat,hmyzu...</p> <p>venujú sa ich tvarovej rozmanitosti</p> <p>možnosť spojiť s edukačnými témami 2.19. a 2.20</p> <p>a) kolorovaná kresba</p> <p>b) koláž, montáž</p>	<p>psychomotorický:</p> <p>zobrazit' tvary tela zvierat v rôznych kombináciách ich častí</p> <p>kognitívny:</p> <p>rozlíšiť pôvodný tvar časti tela zvierat' a s novovzniknutým tvarom</p> <p>afektívny:</p> <p>spontánne reagovať</p>	<p>Výchova k manželstvu a rodičovstvu</p> <p>Ochrana života a zdravia</p>
Tradícia a identita / kultúrna krajina/	<p><u>výtvarná reakcia na prírodniny z okolia</u></p> <p>Vychádzka do okolia, spracovanie nazbieraných prírodnín</p> <p>žiak si prinesie z vychádzky niekoľko typických predmetov, ktoré podľa jeho názoru charakterizujú jeho bydlisko a okolitú krajinu; z predmetov vytvára objekt alebo ich v triede vystaví s</p>	<p>psychomotorický:</p> <p>výtvarne zaznamenať postrehy z pozorovania charakteru okolitej krajiny</p> <p>kognitívny:</p> <p>charakterizovať svoje okolie</p> <p>afektívny:</p>	Enviromentálna výchova

	vlastným textovým komentárom; možnosť skúmania povrchov a tvarov frotážou a) asambláž, objekt b) frotáž	prejaviť vzťah k svojmu okoliu	
Škola v galérii -galéria v škole	<u>2sochy v galérii</u> / živá socha / <u>úloha 1:</u> trojrozmerné dielo v galérii žiaci vo dvojiciach sa zahrajú na sochársku hmotu a sochára, ktorý hmotu formuje na sochu, zahrajú sochy ktoré vidia a) objekt b) inštalácia <u>úloha 2:</u> reprodukcie sôch ukážky rôznych materiálov priblíženie sochy prostredníctvom vlastného zážitku – dotyku s rôznymi materiálmi. c) vytvorenie „kópie“ sochy z papiera, nepotrebných predmetov, alebo prírodných materiálov.	psychomotorický: pohybom vytvoriť z ľudského tela sochu kognitívny: spoznať znaky sochy, plastiky afektívny: reagovať na podnety sochárskeho umenia	Multikultúrna výchova
Výtvarné hry	<u>2výtvarná činnosť ako diktát</u> jeden žiak diktuje druhému názvy predmetov (živočíchov, profesií a pod.); vyhráva dvojica, ktorá vymyslí najviac tvarov, ktoré dokážu ostatní spolužiaci identifikovať a) kresba rôznymi kresiacimi nástrojmi b) modelovanie (hlina, plastelína)	psychomotorický: nakresliť obrázok na základe vizuálnej pamäte kognitívny: spoznať možnosti munikačných nástrojov afektívny: spontánne reagovať na podnety	Osobnostný a sociálny rozvoj

Legenda: OŽaZ - Ochrana života a zdravia
OSR - Osobnostný a sociálny rozvoj
REV - Regionálna výchova
DOV - Dopravná výchova
ENV - Environmentálna výchova
MEV - Mediálna výchova
MUV - Multikultúrna výchova