Učebné osnovy

Názov predmetu	Výtvarná výchova
Škola	Základná škola s materskou školou Helcmanovce
Názov ŠkVP	Školský vzdelávací program II. stupňa základnej školy
Stupeň vzdelania	Nižšie sekundárne vzdelanie – ISCED 2
Dĺžka štúdia	5 rokov
Vyučovací jazyk	slovenský
Iné	Štátna škola

Časový rozvrh výučby predmetu	5. ročník	6. ročník	7. ročník
Štátny vzdelávací program	1	1	1
Školský vzdelávací program	0	0	0
Spolu	1	1	1
Spolu za rok ŠVP / ŠkVP	33 / 0	33/0	33/0

Charakteristika učebného predmetu

Predmet výtvarná výchova vychádza z autentických skúseností žiaka, získaných výtvarnou činnosťou – z intenzívnych zážitkov dobrodružstva tvorby a sebavyjadrovania sa. Rozvíja osobnosť žiaka v úplnosti jej cítenia, vnímania, intuície, fantázie i analytického myslenia – vedomých i nevedomých duševných aktivít. Vzhľadom na psychický vývin zodpovedajúci veku, ustupuje spontánny prístup k vyjadrovaniu seba samého a vyjadrovaniu vonkajších podnetov. Ťažisko sebavyjadrovania sa, oproti primárnemu vzdelávaniu, prenáša na iné oblasti aktivity. Do vyučovania sú zaraďované prostriedky a činnosti, ktoré rozširujú možnosti poznávacieho procesu žiaka a dovoľujú mu naplniť jeho prirodzené ambície po vizuálnom vyjadrení skutočnosti, po poznávaní formálnej i obsahovej štruktúry sveta, po presnejšom zobrazení pozorovaných vzťahov, po vyššej technickej dokonalosti prejavu, po pluralite spôsobov vytvárania. Zapája sa koncepčné a konštrukčné myslenie, ktoré je uvádzané do vzťahu s myslením estetickým. Detskú spontánnosť má postupne nahrádzať jej dospelý ekvivalent – duchovná otvorenosť a sviežosť, spojená s pribúdaním vedomej tvorivej operatívnosti. Žiak reaguje na stále komplexnejšie podnety, reflektuje podnety prírodné, civilizačné i kultúrne. Zvyšujú sa jeho technické schopnosti. Preto vo výtvarnej výchove potrebuje objaviť oblasť nových možností, zodpovedajúcich svojmu vývinu.

Ciele predmetu

Ciele výtvarnej výchovy na úrovni nižšieho sekundárneho vzdelávania sú:

Kognitívne ciele

1. Poznávať jazyk vizuálnych médií – jazykové prostriedky, základné kompozičné princípy, vybrané techniky a procesy vizuálnych médií. Rozumieť im a tak zvyšovať uvedomelosť reflexie vizuálnej kultúry.
2. Poznávať a vedieť pomenovať pôsobenie (výraz) umeleckých diel, svoj zážitok z nich.
3. Poznať vybrané typické diela vizuálnej kultúry, reprezentujúce žánre a niektoré štýlové obdobia a iné kultúry.
4. Cez vlastnú činnosť žiaka uvádzať k poznaniu a vedomej reflexii sveta vizuálnych znakov (multimédiá, reklama, výtvarné médiá, architektúra, dizajn), k vedomému používaniu zobrazovania a jeho kritickej selekcii.

Senzomotorické ciele

1. Vedome rozvíjať tvorivosť.
2. Umožniť žiakovi vývoj od detského, spontánneho spôsobu vyjadrovania k vyjadrovaniu cieľavedomému, s dôrazom na vlastný prístup, vlastný názor a vkus.
3. Naďalej rozvíjať a kultivovať vnímanie, predstavivosť a fantáziu, podporovať a podnecovať jeho nápaditosť a tvorivú sebarealizáciu, prekonávanie konvenčných schém a inovovanie naučených myšlienkových a zobrazovacích vzorcov.
4. Prostredníctvom VV rozvíjať tvorivosť v jej základných, všeobecne uplatniteľných princípoch.
5. Formovať a rozvíjať gramotnosť (zručnosti) žiaka v oblasti vyjadrovania sa výtvarnými prostriedkami prostredníctvom vybraných médií, nástrojov a techník.

Socioafektívne ciele

1. Formovať kultúrne a postoje. Vychovávať žiaka smerom k vytváraniu si primeraných kultúrnych postojov, názorov a hodnotových kritérií; cez zážitok aktívneho vyjadrovania a vnímania umeleckých diel uvádzať ho do poznávania hodnôt umenia a kultúry – vo vzťahu k tradícií, ale na úrovni aktuálneho vnímania problematiky vyjadrovania sveta umením.
2. Formovať celistvú osobnosť. Pristupovať k osobnosti žiaka v jej úplnosti – rozvíjať cítenie, vnímanie, intuíciu, fantáziu, analytické myslenie a poznávanie, a taktiež formovanie a aktívne používanie zručností – to všetko prostredníctvom činnostného a zážitkového vyučovania.

Učebné zdroje

Odporučená literatúra pre učiteľov:

BARTKO, O., FILA, R.,
REISTETTEROVÁ, Z.: *Výtvarná príprava*. Bratislava:SPN,1988
BARTKO, O.: *Farba a jej použitie.* Bratislava: SPN, 1980
BERTÓK, I., JANOUŠEK, I.: Počítače a umenie. Bratislava. SPN, 1989
DÉMUTH, A..: *Čo je farba*. Bratislava: Iris, 2005
FAGAN, CH., M.: *Sedemdesiat veľkých vynálezov starovekého sveta*. Bratislava: Slovart
FIELL, CH., FIELL, P.: *Design pro 21. století*. Kolín: Taschen, 2004
FILA, R.: *Načo nám je umenie*. Bratislava: Mladé letá,1991
GERŽOVÁ, J. a kol.: *Slovník svetového a slovenského výtvarného umenia 2. polovice 20. stor.* Bratislava: Profil, 1988
LOSOS, L.: Techniky maľby. Bratislava: Pallas, 1992
MONACO, J.: *Jak číst film. Svět filmu, médií a multimédií*. Praha: Albatros, 2004
ROESELOVÁ, V.: *Linie, barva, tvar ve výtvarné výchově*. Praha: Sarah, 2004
ROESELOVÁ, V.: *Techniky ve výtvarné výchové*. Praha: Sarah,1996
ROESELOVÁ, V.: *Řády a projekty ve výtvarné výchově*. Praha: Sarah, 1997
ROESELOVÁ, V.: *Proudy ve výtvarné výchové*. Praha: Sarah, 1999
ŠTOFKO, M.: *Metodika k novej koncepcii výtvarnej výchovy*. Bratislava, 2005
TÖTENBERG, M. (ed.): *Lexikon světových filmú*. Praha: Orpheus
VANČÁT, J.: Výtvarná výchova v dobe digitalizace. In: *Výtvarná výchova* 3/1995-96

Všetky tematické celky **5. ročníka VV na ZŠ** sú metodicky rozpracované spolu s obrazovým materiálom na **edukačnom DVD.**

Tematický okruh	Obsahový štandard	Ciele a kľúčové kompetencie	Stratégie	Prierezové témy	Medzipred. vzťahy
1. základné prvky výtvarného vyjadrovania - výtvarný jazyk	5.1 negatív a pozitív v plošnom vyjadrení a) figurálna kompozícia v členitom prostredí rozkreslená na puzzle (pole zodpovedá obrysu tvaru); kontrastné vyfarbenie rozlišujúce pozadie a figúry; vystrihnutie a skladanie	**psychomotorický:** rozvoj obrazotvornosti, schopnosť odlíšť figúru a pozadie **kognitívny:** pochopenie vzťahov a zameniteľnosti vonkajšiehoa vnútorného tvaru, objavovanie významov v tvaroch, ich slovné vyjadrenie **afektívny / osobnostný:** radosť z objavovania, tolerancia k viacznačnosti	naratívna kompozícia, hravá činnosť *ukážky: vizuálne rébusy založené na „prepínaní“ pozitívu a negatívu, na dvojakých možnostiach čítania; plošná skratka (napr. H. Arp, nová figurácia)* kresba, maľba,farebné šrafovanie na kartóne; vystrihovanie		
	b) šablona – negatív-pozitív: kresba tvaru podľa skutočnosti (dôraz na obrys); vyrezanie tvaru – vznik negatívneho tvaru (pozadie); kompozícia využívajúca obidve časti šablóny – radenie, variovanie tvarov		a) figúra b) zátišie *následné ukážky: používanie šablony v dekoratívnom maliarstve, pri americkej retuši; nová figurácia* kresba, vystrihnutie (vyrezanie), striekanie, sfŕkanie, natieranie... cez šablonu		
	b) kresba figúr (resp. predmetov) v pohybe (v rôznych polohách),šrafovanie figúry ako plochy,šrafovanie pozadia ako plochy		figuratívna kompozícia, skratka pohybu (obrys, sledovanie tvaru ako plochy) *následné ukážky: záznamy skratky vo fotografii, kompozičné hry s negatívom a pozitívom (napr. R. Magritte)* a) kresba, rôzne možnosti a výrazy šrafovania (expresívne,geometrické)		MAT
2. možnosti zobrazovania videného sveta	5.2 kresba predmetu podľa skutočnosti	**psychomotorický cieľ:** základný nácvik proporčného zobrazenia videnej skutočnosti **kognitívny cieľ:** poznávanie vzťahov podmieňujúcich zobrazovanie **socioafektívny cieľ:** zážitok iluzívneho priestoru *žiaci kreslia predmet podľa videnej skutočnosti (geometrická výstavba proporcií); skúšajú vyjadriť jeho tvar tieňovaním (roztieraním kresliaceho materiálu), šrafovaním, lavírovaním*	predmety zložitejšieho tvaru *pozn.: primerane vyspelosti žiakov nároky na proporčnosť, vystihnutie tvaru a kompozíciu* *následné ukážky: zobrazovanie predmetov v rôznych obdobiach; upozornenie na linku, modeláciu, svetlo a tieň v ukážkach* a) kresba (ceruza, uhlík,rudka) b) lavírovaná kresba (tuš)		MAT
3. podnety výtvarného umenia /médiá, štýly, procesy, techniky, techniky, témy	5.3 kubizmus, futurizmus a konštruktivizmus	**psychomotorický cieľ:** základné operácie s geometrickou redukciou tvarov **kognitívny cieľ:** spoznanie nového spôsobu zobrazovania, nového štýlu; poznanie princípu kubistickej štylizácie; podľa vyspelosti žiakov: rozoznať a vedieť jednoducho charakterizovať kubizmus (futurizmus, konštruktivizmus); pochopenie vnútornej geometrickej konštrukcie tvarov **socioafektívny cieľ:** objavovanie a tolerovanie analytického prístupu k poznávaniu a zobrazovaniu	a) zátišie(predmety odvoditeľné od geometrických tvarov) b)objekt (veža, fantastická budova) *následné ukážky: kubistická maľba a plastika; futuristické umenie; konštruktivizmus vo výtvarnom umení a v architektúre* a) kresba a maľba (redukovaná farebnosť) b) objekt (rôzne materiály) :		DEJ MAT

		žiaci spolu s učiteľom analyzujú geometrickú štruktúru redmetov v zátiší (rozkreslia základnú geometriu každého predmetu) a z takto „rozložených“ predmetov skladajú obraz	priestorová konštrukcia z drevených tyčiek a kartónu; asambláž		
	5.4 <u>surrealizmus</u> základné pochopenie surrealistických princípov tvorby	*žiaci sa snažia o kombinácie predmetných tvarov; môžu svoje* *nápady najprv verbalizovať (vysloviť alebo zapísať) – formou brainstormingu môžu zhromaždiť najneočakávanejšie spojenia; z nich vyselektujú a následne realizujú tie najfantastickejšie;cieľom sú viac-menej nezámerné tvarové, farebné a kompozičné kombinácie a novotvary; spolužiaci si svoje obrázky navzájom slovne opisujú a interpretujú*	sen; veci sa môžu dostať do najneočakávanejších spojení (fantastický novotvar) *následné ukážky: surrealistické umenie; diskusia* a) kresba b) maľba rôznymi farbami a náčiním c) využitie koláže, frotáže a montáže d) kombinácie techník		DEJ MAT
	<u>5.5 abstraktné umenie</u>	*žiaci si volia nefiguratívne vyjadrovacie prostriedky v polohe geometrického, lyrického alebo kombinovaného abstraktného prejavu, využívajú škvrnu alebo gesto, primárne vlastnosti farieb,textúry a faktúry povrchov; svoj obraz sa môžu pokúsiť interpretovať (dať mu názov) alebo ho nechať bez názvu - výsledkom je geometrický alebo gestický nefiguratívny obraz*	zobrazenie bez vecnosti, prostredníctvom samotných vyjadrovacích prostriedkov *ukážky:* *rôzne polohy abstraktného umenia; minimalizmus;* *porovnávanie a diskusia o použitých prostriedkoch a dosiahnutom výraze* a) maľba rôznymi prostriedkami a materiálmi (tempery, pastel) b) kombinácia maľby a koláže		
4. výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia	<u>5.6 ranokresťanské a byzantské umenie</u> a) figurálna mozaika: doladenie sa do kontextu neskorej antiky – Byzancie; analýza mozaiky (budovanie tvaru a línie, farebné rozloženie); kresebný návrh a ukladanie obrazu zo štvorčekov alebo kociek	a) pochopenie myšlienkových, materiálových a technických možností doby b) budovanie tvaru cez výstavbu plochy c) pochopenie kontrastov farby a kontrastov tektoniky mozaiky	figúra, figurálna kompozícia – biblická tematika, svätec, anjel, vtáky, ryby ... *ukážky: antické a byzantské mozaiky;* *ikony;* *súčasné mozaiky;* *porovnávanie byzantskej maľby s kubizmom* a) farebné papierové štvorčeky lepené na podložku b) kocky z farebného moduritu (sadry), lepené na podložku d) mozaika z prírodných kamienkov rôznej farby	multikultúrna výchova	NABV DEJ
	b) návrh mozaikovej dlažby: skladanie motívu z geometrických a figuratívnych tvarov; využitie opakovania, otáčania a prevrátenia obrazcov				
	c) maľba ikony: inšpirácia farebnosťou a tvarovosťou ikony		a) aktualizácia tradičného zobrazovania – ikona súčasného povolania b) ikona svätca – vlastného patróna (možnosť zaradenia svojej podobizne do obrazu); možná diskusia o ikonografii zobrazovania svätcov a vymýšľanie vlastnej ikonografie *ukážky: maľby ikon; porovnávanie*	osobnostný rozvoj	

			byzantskej maľby s kubizmom maľba temperou na kartóne (doske)		
5. podnety fotografie	5.7 základy práce s fotoaparátom - námet: fotografovanie ľubovoľných motívov; technika: hry s ostrosťou a neostrosťou / digitálny fotoaparát (je možné použiť aj klasický fotoaparát, predpokladá sa však zácvik s digitálnym fotoaparátom), uloženie a základné operácie s fotografiou v počítači	a) oboznámenie sa so základmi fotografovania b) naučiť sa vybrať v hľadáčiku výsek skutočnosti c) využitie možností expozície a zaostrenia ako výtvarného výrazu fotografie d) naučiť sa ukladať fotografie z digitálneho fotoaparátu do počítača *a) po inštruktáži učiteľa žiaci pracujú s fotoaparátmi (je možné použiť aj klasický fotoaparát, predpokladá sa zácvik s digitálnym fotoaparátom); okrem základných technických úkonov riešia výtvarné problémy komponovania záberu (výsek skutočnosti v hľadáčiku), pracovať so zaostrovaním (od ostrosti až po rozostrenie ako v „abstraktnej“ fotografii) a s expozíciou; – priestorové vzťahy objektov a kompozície;* rôzne druhy objektívov*, expozícia a pohybová neostrosť, ČB záznam ako skratka reality, makro – bežne nevidené detaily, štruktúry, záznam siluety, viacexpozícia, vedecká fotografia učiteľ im predvedie, ako sa ukladajú fotografie z digitálneho fotoaparátu do počítača*	fotografovanie ľubovoľných motívov; vysvetliť rozdiely medzi analógovou a digitálnou fotografiou a fotoaparátom, rozdiely v zázname, nové možnosti pri fotografovaní a pri úprave fotografií – úvod do digitálnej fotografie *ukážky: fotografie s rôznou expozíciou, zaostrením... a ďalšie technické možnosti fotoaparátu; abstraktná fotografia; vedecká fotografia; problematika množenia totožného obrazu (reprodukcia); práca so zaostrovaním ako súčasť jazyka fotografie* a) optimálne je, aby každý žiak fotografoval vlastným fotoaparátom; b) úlohu je možné demonštrovať aj na spoločnom fotoaparáte, je dôležité, aby si úkony vyskúšal každý žiak sám c) v malej skupinke je možné vyskúšať si proces vo fotokomore; ináč učiteľ informuje žiakov o procese vyvolávania čiernobielej fotografie	mediálna výchova ekologická výchova	INF BIO
6. podnety filmu a videa	5.8 záber - úvod do filmovania - námet: akcia, dianie v triede technika: krátky digitálny videozáznam - záber; spájanie obrazov, filmové montáže a koláže	a) pochopiť komplexnosť prípravy záberu – poznávať hodnotu každého záberu *čo je to záber?* *žiaci si precvičujú snímanie kamerou – rozlišovanie veľkosti záberu, uhla pohľadu, osvetlenia, farebného naladenia, prípravy scény a aktérov; vyjadrenie miesta, spájanie záberov a obrazov, sekvencia, plynutie času - vysvetlenie pojmov a ich praktické ozrejmenie prostredníctvom výtvarnej činnosti*. b) objavovať spôsoby akými sa môžu obrazy vzájomne vzťahovať , komunikovať, súperiť, ukazovať neviditeľné súvislosti *žiaci si preskúšajú najrôznejšie spôsoby montovania a kolážovania nazbieraného obrazového materiálu – jednotlivé fragmenty je možné ešte pred tým (no i po spojení) výtvarne dopracovať. Zároveň riešia nové vzťahy, ktoré spojeniami vznikli – o ktorých uvažovali i ktoré netušili*	mikroštúdia prostredia, postavy, javu, činnosti; záber na ulicu, do obchodu, do električky... *a) ukážky:* *Wong Kar-Wai, Chunking Express* *A. Sukorov, Ruská Archa* *videoperformancie* práca s videokamerou, v prípade nutnosti – pri štúdii prostredia, priestoru a postavy – rozkresľovanie predstavy záberu (komiks) *b) ukážky:* *Vertov, Muž s kinoaparátom* *Ejzenštejn, Stávka V. Widrich, Fast Film E. Kubiš, Armagedon D. Hanák, Prišiel k nám Old Shatterhand, Učenie* cvičenie Kulešovovho efektu a iných montážných konštrukcií a efektov; práca s fotografiami a filmovými ukážkami (filmovými zábermi):	mediálna výchova	INF

			strih na edukačnom softvéri		
7. podnety architektúry	5.9 hravé skúmanie priestoru *a) odvodzovanie priestoru od postavy človeka a jeho pohybov* *v ňom – tvorba priestorových štruktúr odrážajúcich tvar (funkciu) mapovaného javu (proporcií, pohybov, polôh tela pri rôznych činnostiach;)* *modelovanie „schránok“ na bývanie, na pohyb pre človeka alebo živočíchov*	**psychomotorický cieľ:** rozvíjanie priestorovej predstavivosti a manuálnych zručností pri vyjadrení predstavy v kresbe a v modely **kognitívny cieľ:** poznávanie prvkov interiérového priestoru, jeho odlíšenie od priestoru vonkajšieho **socioafektívny cieľ:** kultivácia zmyslového vnímania, budovanie názoru na funkciu priestoru *ukážky:* *pyramída a labyrint v minulosti a súčasnosti, ukážky minulých i súčasných pokusov ako zachytiť prázdno na ploche a v objeme Loos,* *Corbusier, Eisenman kontra Krier; ergonómia* záznamy pohybov a priestorových zón tela: a)odtlačky stôp na papieri, fotografie stretnutí, odtlačky tela a jeho pohybov; tanca a následné ohraničovanie obrysovou líniou b) modelovacia hmota, polystyrén, kartón, drôt, drevené lišty a pod.	a) hra na zariaďovanie vlastného priestoru; brlôžtek, zariadenie pre jaskyňu, hniezdo, noru, detskú izbu, karavan a pod.	osobnostný rozvoj	MAT BIO
	b) vytváranie vnútra - interiéru a prvkov, ktoré ho napĺňajú; možnosti dutých prvkov: čím sa *dá napĺňať prázdno;* *žiaci kreslia, maľujú, robia model*		b) architekt ako výskumník a tvorca priestoru; dutiny a jaskyne v prírode, ľudský plod v maternici, priestor ľudských stretnutí...; do akých tvarov možno vpísať stojaceho, spiaceho a pohybujúceho sa človeka, dom a mesto vo dne a v noci,vôňa, akustika, chuť, vizualita, hmatový a pohybový zážitok priestorov; diskusia o rôznych typoch architektonického priestoru (priestor bytu, katedrály, divadla) technika: kresba - návrh, príp. model z papiera	osobnostný rozvoj	
8. podnety dizajnu	5.10 návrh loga, značky, exlibris vzťah materiálu, tvaru a grafického riešenia - námet: netypický predmet, netradičný obal; technika: návrh (kresba, maľba) - námet: logo pre vlastnú firmu, obľúbenú hudobnú skupinu a pod.technika: kolorovaná kresba	a) hľadanie formy pre grafické vyjadrenie jednoduchého a výrazného symbolu b) poznávanie zásad symboliky c) chápanie vážnosti a vtipu v sebaprezentácii *a) každý žiak si vyberie tému (udalosť, firmu, hnutie, výrobok...), ktorú vyjadrí značkou, logom; navrhuje logá pre viac rôznych značiek (automobily, športové kluby...) a konfrontuje ich; môže vytvárať značky pod vplyvom ukážok historických slohov (rokokové logo, kubistické logo...)* *b) návrh ex libris pre svoje knihy; možnosť zapojenia ornamentu, charakterizačného symbolu...*	súťaž o najvtipnejšie a najvýstižnejšie znaky *ukážky: ukážky typov písma, tvaroslovie vybraných historických slohov a štýlov následné ukážky: logá firiem; ex libris* a) kresba b) kolorovaná kresba c) grafika (monotypia, linorez)	osobnostný a sociálny rozvoj	HUDV SJL
9. podnety tradičných remesiel	5.11 podnety hrnčiarstva/ kombinácia hrnčiarstva a drotárstva *a) žiaci modelujú z hliny nádobu (novotvar), rôznym spôsobom* *(vlys, špagátová technika, vryp...) ju dekorujú; v prípade*	**psychomotorický:** rozvíjať manuálne zručnosti **kognitívny:** poznávať tradičné spôsoby remeselnej výroby **socioafektívny:** objavovať technické možnosti - využiť tradičný postup v aktualizovanej podobe	inšpirácia keramikou a ornamentom, vlysom *ukážky:* *keramika v rôznych historických obdobiach; ukážky typov ornamentov* a) modelovanie z hliny, vysušenie b) vypálenie c) glazovanie		DEJ SJL

	vybavenia školy ju po usušení vypália (možnosť glazovania, možnosť pomaľovania temperou a lakovania)				
	b) žiaci si prinesú rozbitý predmet (keramika, porcelán, umelá hmota...) a ten odrôtovávajú a vytvárajú z neho v tradícii drotárskej opravy nový objekt		inšpirácia drôtovaním hrncov a keramiky *následné ukážky:* *drotárske techniky v ľudovom remesle a vo výtvarnom umení* techniky odrôtovania predmetu		
10.elektronické médiá	5.12 úprava digitálneho obrazu/ skenovanie/ základné operácie s digitálnym obrazom /alt.: ukážky možností úpravy digitálnej fotografie v počítači	získať základné zručnosti pri prenose a upravovaní digitálneho obrazu *a) každý žiak si naskenuje obrázok (vlastná maľba, fotografia z časopisu...); obrázok upravuje, transformuje, rozmnožuje, zosvetľuje, stmavuje, zväčšuje, zmenšuje, zaostruje, rozostruje,* *otáča v grafickom programe; podobné operácie môže robiť s fotografiou z digitálneho aparátu* *b) učiteľ predvádza skupine žiakov možnosti úpravy digitálnej* *fotografie v počítači*	základné úkony s vlastným obrázkom (fotografiou) *ukážky: technický postup* skener, softvér na úpravu digitálneho obrazu	mediálna výchova	INF
11. podnety hudby	5.13 grafická partitúra /pokus o jej hudobnú interpretáciu - námet: nový spôsob zapisovania hudby	**psychomotorický:** rozvíjanie grafickej (kresbovej) improvizačnej schopnosti **kognitívny:** poznávanie symbolického vzťahu medzi akustickým a vizuálnym znakom **socioafektívny:** nový pohľad na možnosti záznamu zvuku alebo myšlienky *žiaci zapisujú hudbu (do notovej osnovy alebo do vlastného systému) prostredníctvom zobrazovacích znakov, vlastných grafických symbolov, geometrických tvarov, koláže, asambláže s predmetov ... dôraz môže byť na tvare znakov, ich farbe, ich umiestnení; následne sa pokúsia o hudobnú (zvukovú) interpretáciu*	pokus o nový, vlastný spôsob zapisovania zvuku, hudby *ukážky: grafické partitúry, tvorba okruhu Fluxus, historické formy zapisovani* a) kresba (tuš, pero, fixka...) b) farebná kresba c) maľba d) grafika (linorez, monotypia, suchá ihla) e) koláž, asambláž		HUDV
12. podnety rôznych oblastí poznávania sveta	5.14 výtvarné hry s problematikou dejepisu / alt. s problematikou zemepisu - námet: analógie s látkou dejepisu; technika: príbeh a obraz (alt. socha - pomník) na jeho základe	**senzomotorický:** rozvíjanie obrazotvornosti a fantázie vo vzťahu k poznávacím procesom; **kognitívny:** pochopenie celistvosti vyjadrovania sveta prostredníctvom jazykov rôznych predmetov **socioafektívny:** prepojenie zmyslovo-citových reakcií s poznávacími procesmi ***úloha 1:*** *žiaci vytvárajú mapu (cestovný poriadok, orientačnú* *schému) svojej biografie – dejepisu svojho života (vymýšľajú symboly pre jednotlivé udalosti), života svojich predkov (možnosť* *kombinovať zemepis dejepis aj výtvarnú výchovu);* ***úloha 2:*** *žiaci maľujú „portréty“ svojich predkov, (starých,*	analógie s látkou dejepisu a zemepisu; moja cesta do školy, cesta na prázdniny a pod. - ako mapa s vlastnými symbolmi; denný režim zobrazený ako cestovný poriadok; udalosť z dejepisu ako mapa a pod. *následné ukážky:* *Konceptuálne a neokonceptuálne umenie ktoré pracuje s historickou pamäťou* a) kresba (tuš, pero, fixka...) b) farebná kresba (olejový pastel, akvarel, tempera, farebné ceruzky,		DEJ GEO

		prastarých rodičov, najstarších predkov, ktorých poznajú) pričom sa ich snažia charakterizovať výzorom, atribútmi povolania, bydliska a pod.; vytvoria si malú galériu predkov; ***úloha 3:*** *žiaci reflektujú predmety, dizajn, módu, dopravné prostriedky doby mladosti svojich rodičov, starých rodičov, prastarých rodičov* ***úloha 4:*** *žiaci modelujú z modelovacej hmoty plastickú mapu okolia svojho mesta, obce, kraja, príp. Slovenska; do modelu môžu zaradiť charakteristické prvky – budovy, prír. útvary; dôraz je na tvarovanie, farebnosť ale aj geografickú a vecnú informáciu*	fixky...) c) koláž a kombinácia techník d) modelovanie z mäkkých, príp. farebných modelovacích hmôt		
13. tradícia a identita/kultúrna krajina	5.15 výtvarné reakcie na rôzne typy regionálnych ornamentov /ornamentov rôznych kultúr - námet: aplikácie ornamentu na súčasný odev, na automobil, lietadlo, úžitkový predmet technika: maľba (farba na látku)	**psychomotorický cieľ:** vyjadrovať vlastný rytmus opakovaným tvarom, motívom **kognitívny cieľ:** spoznávať, porovnávať a spájať rôzne tradície; chápať ornament ako organickú súčasť prejavu človeka **socioafektívny cieľ:** používať a inovovať tradičné zobrazovacie schémy a aplikácie *žiaci primerane veku analyzujú a výtvarne spracovávajú prvky ornamentu z rôznych regiónov a kultúr; porovnávajú ich, kombinujú a tvoria novotvary; vymýšľajú netradičné aplikácie ornamentu, podporované sú synkretické riešenia*	ornament ako prejav rytmu, symetrie a asymetrie, regionálnej identity, ritualizovaného správania, dekorácie; aplikácie ornamentu na súčasný odev, na automobil, lietadlo, úžitkový predmet *ukážky:* *rôzne druhy a tradície ornamentov, fraktály, symetria a asymetria v prírode, ornament v architektúre a v dizajne, ornament vo výtvarnom umení* a) farebná kresba b) maľba (akvarel, pastel, tempera) c) grafika d) reliéf (hlina, plastelína, vrstvený kartón...) c) textilná aplikácia d) drôt		DEJ SJL
14. škola v galérii /galéria v škole	5.16 objavovanie prvkov obrazu a) výstava v galérii/ múzeu; objavovanie diela/ diel v galérii a hlbšie uvažovanie o nich na základe predchádzajúceho vzbudenia záujmu o originál diela a jeho bližšie spoznanie b) ľubovoľná sada rôznych reprodukcií diel	a) rozvoj interpretačných schopností Žiaci rozdelení do dvojíc alebo skupiniek kreslia dielo podľa slovného opisu jedného zo skupiny, ktorý dostane jeho reprodukciu. Uvažovanie o diele, jeho rozmeroch, autorovi, roku vzniku,...a následné hľadanie originálov diel a konfrontovanie dvojích predstáv so skutočnosťou.	*ukážky: diela moderného umenia (kubizmus, expresionizmus, surrealizmus)* a) kresba		SJL