**Učebné osnovy**

|  |  |
| --- | --- |
| **Názov predmetu** | **Výtvarná výchova** |
| **Časový rozsah výučby** | 2 hodiny týždenne, spolu 66 vyučovacích hodín |
| **Ročník** | druhý |
| **Škola** (názov, adresa) | **Súkromná základná škola**  **Oravská cesta 11**  **Žilina** |
| **Stupeň vzdelania** | **ISCED 1** |
| **Názov Školského vzdelávacieho programu** | **S angličtinou objavujeme svet** |
| **Dĺžka štúdia** | **4 roky** |
| **Forma štúdia** | **denná** |
| **Vyučovací jazyk** | **slovenský jazyk** |

**Učebné osnovy sú totožné so vzdelávacím štandardom ŠVP pre príslušný predmet.**

**CHARAKTERISTIKA PREDMETU**

Výtvarná výchova v primárnom vzdelávaní vychádza zo spontánneho detského prejavu. Žiaci prostredníctvom výtvarných činností, hravou formou spoznávajú vyjadrovacie prostriedky vizuálnych umení (kresby, maľby, plastiky). Formou výtvarných činností (kreslenia, maľovania, priestorového a objektového vytvárania) sa stretávajú so svetom navrhovania dizajnu, architektúry, fotografie, videa a filmu. Aktívnu prácu s materiálom a nástrojmi nie je možné nahradiť formou pracovných zošitov – všetky ostatné didaktické formy, ako používanie učebnice, edukačných materiálov, premietanie filmov a pod. sú len doplnkovými aktivitami (v rámci motivácie alebo následných ukážok). Výtvarná výchova zahrňuje aj prácu s vizuálnymi prostriedkami prostredníctvom počítača. Od žiakov očakávame najmä uplatnenie jeho predstavivosti a fantázie; nie napĺňanie dopredu očakávaných výsledkov. Výtvarná výchova je založená na tvorivosti žiaka – na rozvíjaní jeho vlastných nápadov a koncepcií. Zručnosti (ovládanie nástrojov a techník) sú podriadené tvorivosti – prednosť má vymýšľanie, od námetu až po realizáciu formy. Očakávané sú vlastné riešenia žiakov, nie presné plnenie úloh.

Výtvarná výchova obsahuje aj prvky, ktoré ju prepájajú s inými vyučovacími predmetmi, napr. s pracovným vyučovaním (zručnosti v ovládaní nástrojov a v spracovaní materiálov), s hudobnou výchovou (tvorivé reagovanie na zvukové podnety), prírodovedou a vlastivedou (reakcie na prostredie, prírodné javy, históriu a pod.), s IKT, s matematikou (porovnávanie, mierka, počet a pod.) s geometriou (tvar). Niektoré témy je možné, podľa uváženia učiteľa prepájať s témami týchto predmetov.

Žiaci sú veku prístupnou formou uvádzaní do znalosti súčasného umeleckého vyjadrovania sveta, do súčasnej vizuálnej kultúry i kultúrnej tradície. Získavajú dôležité kompetencie porozumenia svetu, ktorý je ich každodennou skúsenosťou.

**KOMPETENCIE**

Žiaci:

* rozvíjajú svoju predstavivosť a fantáziu,
* rozvíjajú si pozorovacie schopnosti,
* spoznávajú základné prostriedky výtvarného vyjadrovania,
* rozvíjajú tvorbu vlastných myšlienkových konceptov a ich formálnu a technickú realizáciu,
* osvojujú si základné zručnosti pri práci s nástrojmi a materiálmi,
* poznávajú umelecké diela a svoj zážitok z nich výtvarne vyjadrujú,
* osvojujú si základné kultúrne postoje.

**VZDELÁVACÍ ŠTANDARD**

**Výtvarné vyjadrovacie prostriedky**

|  |  |
| --- | --- |
| **Výkonový štandard** | **Obsahový štandard** |
| **Žiak na konci 2. ročníka základnej školy vie/dokáže:**   * použiť rôzne kresliace nástroje, * kresliť čiarami s rôznym charakterom, * vyjadriť základný farebný tón predmetu, * vyjadriť približný obrysový tvar predmetu, * usporiadať tvary symetricky alebo asymetricky, | línia (rôzne typy čiar)  výrazový charakter línie (využitý pri tematickom kreslení)  kresliace nástroje a pomôcky (voľnou rukou, pravítkom, kružidlom, náhodne)  lokálny farebný tón (maľba, alt. kolorovaná kresba jednotlivých predmetov, farba podľa videnej skutočnosti)  obrysový tvar predmetu symetria a asymetria jednoduchých tvarov (osová, stredová symetria) |

**Rozvoj fantázie a synestetické podnety**

|  |  |
| --- | --- |
| **Výkonový štandard** | **Obsahový štandard** |
| * v kresbe vyjadriť rôzne hudobné rytmy, | rytmy v hudobnej skladbe (ukážky)  rytmy v kresbe, maľbe  rytmy v prírode kresba námetu podľa fantázie (alternatívne fantastická téma, hudobníci, tanečníci, počutá hudba, abstraktné zobrazenie rytmov ...) pozn. možno nadviazať – spojiť s témou výtvarné vyjadrovacie prostriedky |

**Podnety moderného výtvarného umenia**

|  |  |
| --- | --- |
| **Výkonový štandard** | **Obsahový štandard** |
| * vytvoriť objekt (výtvarnú realizáciu) v krajine, * vytvoriť objekt (asambláž) zbieraním, ukladaním, vrstvením, lepením z rôznych prírodných materiálov podľa vlastnej fantázie, | land art prírodná/mestská krajina  prírodné materiály/umelé materiály surrealizmus  fantastický portrét  asambláž  ukážky: umenie land artu |

**Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia**

|  |  |
| --- | --- |
| **Výkonový štandard** | **Obsahový štandard** |
| * vytvoriť vlastnú verziu obrázkového písma, | umenie Egypta (pyramídy, hieroglyfy ...) rôzne typy písma – história vývoja písma (obrázkové – hláskové)  výtvarná interpretácia obrázkového písma, význam a obraz |

**Škola v galérii**

|  |  |
| --- | --- |
| **Výkonový štandard** | **Obsahový štandard** |
| * napodobniť sochy postojom, výrazom alebo performanciou (akciou) | živá socha (ukážky)  sochy v galérii (alt. virtuálnej galérii)  sochy v kostole sochy na verejnom priestranstve  výtvarná interpretácia sochy v inom médiu (maľba, koláž, performancia) alebo v inej technike (napr. modelovanie z plastelíny...) |

**Podnety architektúry**

|  |  |
| --- | --- |
| **Výkonový štandard** | **Obsahový štandard** |
| * skonštruovať architektonický tvar (prvok) zo stavebnice, | architektonické prvky (oblúk, preklad, stena, strop, brána, schody ...)  architektúra ako skladačka (skladanie – stavba z kociek, lega, škatuliek, kartónu ...) spájanie (alt.: zárezmi, spinkami, lepiacou páskou, lepidlom, viazaním ...) alt. modelovanie architektonického prvku z modelovacej hmoty |

**Podnety fotografie**

|  |  |
| --- | --- |
| **Výkonový štandard** | **Obsahový štandard** |
| * zostaviť koláž z častí rôznych fotografií, | rôzne žánre fotografie (z časopisov) – portrét, krajina, architektúra, mikro/makrofotografia, reportáž ...  koláž, montáž  strihanie a spájanie častí fotografií do nových kompozičných súvislostí kompozícia z rôznych žánrov a rôzneho tvaroslovia |

**Podnety videa a filmu**

|  |  |
| --- | --- |
| **Výkonový štandard** | **Obsahový štandard** |
| * výtvarne interpretovať filmovú postavu v novej dramatickej situácii podľa vlastnej fantázie, * navrhnúť kostým pre filmovú postavu, | filmová postava v kreslenom, animovanom alebo hranom filme  filmový kostým, výzor  postavy filmová postava v dramatickej akcii |

**Elektronické médiá**

|  |  |
| --- | --- |
| **Výkonový štandard** | **Obsahový štandard** |
| * napísať malé písmená, veľké písmená a čísla v textovom programe, * napísať slová s diakritikou v textovom programe, * zmeniť písmo, rez písma, farbu písma, píšu krátke vety v textovom programe, | používanie klávesnice, vyhľadávanie písmen, malé a veľké písmená, čísla, používanie klávesu Shift, písanie diakritiky, zmena písma a rezu písma, zmena veľkosti písma, krátke texty |

**Podnety dizajnu a remesiel**

|  |  |
| --- | --- |
| **Výkonový štandard** | **Obsahový štandard** |
| * navrhnúť hračku podľa vlastnej fantázie, * vytvoriť jednoduchú pokrývku hlavy podľa vlastnej fantázie, | hračky rôzneho druhu chlapčenské a dievčenské hračky mechanické a statické hračky (funkcie, materiál, farby, tvary ...) klobučnícke remeslo pokrývky hlavy – klobúky, čiapky, šatky, kukly, kapucne, koruny |

**Podnety poznávania sveta**

|  |  |
| --- | --- |
| **Výkonový štandard** | **Obsahový štandard** |
| * vytvoriť objekt (alt. asambláž alebo obraz) z prírodnín nájdených v okolitej prírode, * interpretovať prírodné tvary. | prírodoveda – prírodniny a prírodné materiály (listy, kôra, kamene, semená, plody ...) pozn. možno nadviazať – spojiť s témou podnety výtvarného umenia – land-art |

**HODNOTENIE PREDMETU**

Na hodine výtvarnej výchovy žiakov neklasifikujeme známkou ale slovným hodnotením. Je vhodné a žiaduce jednotlivcov slovne oceniť počas hodiny a skupinu žiakov priebežne i na konci hodiny. Žiaci by mali tiež mať priestor na vyjadrenie, ako sa cítili, ako sa im hodina páčila, v čom by privítali zmenu.