

UČEBNÉ OSNOVY

Názov predmetu: Výtvarná výchova

Inovovaný štátny vzdelávací program ISCED Stupeň školskej sústavy	ISCED 2 Nižšie stredné vzdelanie	
Školský vzdelávací program	Cudzie jazyky	
Kód a názov študijného odboru	Príma - Kvarta: 7902 J gymnázium	
Forma štúdia	denná	
Počet rokov štúdia	osem	

ROZPIS HODÍN V JEDNOTLIVÝCH ROČNÍKOCH

Príma povinný predmet Výtvarná výchova, 1 hodina týždenne, za školský rok 33 hodín
Sekunda povinný predmet Výtvarná výchova, 1 hodina týždenne, za školský rok 33 hodín

1. Charakteristika učebného 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 edukačných materiálov, premietanie filmov, návštevy výstav 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 previesť 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 porozumenia reklame, filmu a videu, dizajnu, architektúre; fotografiám obrazom a objektom, ktoré ich obklopujú a vytvárajú ich „obraz sveta“.

Výtvarná výchova (ďalej VYV) pre gymnázium s osemročným vzdelávacím programom plynulo nadväzuje na výtvarnú výchovu v primárnom vzdelávaní. Nadalej vychádza z autentických skúseností žiaka, získaných výtvarnou činnosťou – z intenzívnych zážitkov dobrodružstva tvorby a vyjadrovania vlastného ja. 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. Väčšina žiakov v tomto období stráca svoju prirodzenú výrazovosť. VYV sa musí podieľať na tejto transformácii. Uskutočňuje sa to:

- dôrazom na objaviteľský prístup k technikám, vyjadrovacím prostriedkom a médiám, – nahradením nedostatku formálnych zručností pri vyjadrovaní reality, postupmi ktoré takéto zručnosti nevyžadujú,
- väčším dôrazom na myslenie žiaka, na príčinné súvislosti, vzťahy medzi javmi a poznávaciu funkciu umenia i vlastného vyjadrovania sa výtvarnými prostriedkami.

Ťažisko sebavyjadrovania sa, oproti primárnemu vzdelávaniu, prenáša aktivity na iné oblasti. 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.

Metodické východiská predmetu

Vyučovanie VYV je programovaný a riadený proces v ktorom ale učiteľ iniciuje, rešpektuje a podporuje nápady a individuálne riešenia žiaka. Východiskami tohto procesu sú:

- 1. činnosti žiakov**, ktoré vychádzajú z myšlienkových, formálnych a technických procesov výtvarných a vizuálnych umení. Sú založené na súčasnom stave poznania vizuálnej kultúry;
- 2. témy/námety/obsahy** zobrazovania, ktoré majú svoj dôležitý antropologický a kultúrny charakter;
VYV predstavuje v rámci obsahu vyučovania jedinečnú možnosť tematizovať základné antropologické koncepty:
 - a) koncepty časopriestoru (čas, priestor, pohyb, mierka, hĺbka, výška, šírka ...),
 - b) kultúrne archetypy vyjadrovania prírody (živly, prírodné polarity...),
 - c) kategórie estetického prežívania (krása, škaredosť, neurčitosť, drsnosť, jemnosť ...),

- d) kategórie uvedomovania si osobnej a kultúrnej identity (ja, iný, cudzinec, priateľ, postihnutý ...; kultúrne rozdielnosti vo vizuálnom vyjadrovaní sveta),
- e) kategórie afektivity (radosť, bolesť, smútok, náladu ...).

Témy ponímame z hľadiska:

- a) osobnosti a veku žiaka
- b) edukačných cieľov
- c) kultúrno-spoločenskej reality

Žiak spracováva (mentálne i formálne) symboly, ktoré vizuálne vyjadrujú jeho predstavy a fantazijné koncepty, alebo sa odvolávajú na javovú stránku sveta. Na rozdiel od iných predmetov, ktoré sa zaoberajú niektorými z týchto tém, VYV angažuje osobnosť žiaka v inom zmysle: neučí sa o nich, ale vyjadruje ich, hľadá svoj spôsob ich vyjadrenia. To kladie vyššie nároky na senzomotorické a afektívne ciele predmetu a tým dopĺňa predmety, v ktorých prevažuje cieľ kognitívny.

3. v reflexii diel výtvarného umenia, dizajnu, architektúry, filmu a videa;

vo výtvarnej výchove pre gymnázium s osemročným vzdelávacím programom sa zvyšuje dôraz na poznávanie a veku primeraný rozbor diel vizuálnej kultúry – jednak kľúčových diel reprezentujúcich historické epochy a kultúry, jednak diel reprezentujúcich súčasné tendencie vizuálnych umení.

2. Ciele učebného predmetu

HLAVNÝ CIEĽ PREDMETU

Žiaci sú prostredníctvom aktívnych činností uvádzaní do vizuálnej kultúry a komunikácie – na úrovni poznania i vlastného vyjadrovania.

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 tradíciám a na úrovni aktuálneho myslenia a interpretácie.

3. Témy, tematické okruhy

PRÍMA

Tematické celky: Výtvarné vyjadrovacie prostriedky

Možnosti zobrazovania videného sveta

Podnety moderného a súčasného výtvarného umenia

Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia

Škola v galérii

Podnety architektúry

Podnety fotografie

Podnety videa a filmu

Elektronické médiá

Podnety dizajnu

Tradície a podnety remesiel

Synestetické podnety

Podnety poznávania sveta

Učebné osnovy výtvarnej výchovy pre gymnázium s osemročným vzdelávacím programom PRÍMA sú totožné so vzdelávacím štandardom ŠVP pre vzdelávací predmet výtvarná výchova.

Výtvarné vyjadrovacie prostriedky

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<p>Žiak na konci PRÍMY vie/dokáže:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ použiť výrazové možnosti rôznych kvalít čiar, tvarov, plôch – povrchov, farieb a farebných kombinácií, ✓ usporiadať rôzne prvky do kompozície. 	<p>pozitív a negatív na ploche – šablóny z obrysového tvaru (figúra, predmet)</p> <p>dynamické zobrazenie pohybu opakovaním obrysového tvaru</p> <p>pozitív a negatív v priestorovom tvare: otláčanie predmetov do mäkkej modelovacej hmoty (figuratívna alebo abstraktná kompozícia) – odlievanie do sadry</p>

Tematický celok: Možnosti zobrazovania videného sveta

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<p>Žiak na konci PRÍMY vie/dokáže:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ nakresliť približné tvary a proporcie pozorovaných predmetov, ✓ vymodelovať približný tvar videného predmetu. 	<p>základné proporcie predmetov</p> <p>analytické pozorovanie predmetov (celok a časti)</p> <p>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</p>

Podnety moderného a súčasného výtvarného umenia

Výkonový štandard	Obsahový štandard
-------------------	-------------------

<p>Žiak na konci PRÍMY vie/dokáže:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ 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. 	<p>geometrizácia tvarov predmetov (napr. zátišie)</p> <p>kompozícia (obraz) z takto „rozložených“ predmetov – kubistický princíp</p> <p>fantastické kombinácie tvarov (napr. častí predmetov, ľudských a zvieracích postáv ...) surrealistické umenie</p> <p>kubistické umenie</p> <p>porovnanie zobrazujúceho a nezobrazujúceho (abstraktného) umenia</p>
--	--

Tematický celok: Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<p>Žiak na konci PRÍMY vie/dokáže:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ pomenovať typické prvky mozaiky ✓ tvorivo použiť (transformovať) princíp mozaiky 	<p>mozaika (z papiera alebo rôznych materiálov) alebo maľba (vlastný motív žiaka, formálna inšpirácia z dejín umenia)</p> <p>umenie neskorej antiky – mozaiky byzantské umenie – ikony uvedenie do dobovej situácie – príbeh umelca neskorej antiky (Byzancie), ranokresťanské umenie</p>

Tematický celok: Škola v galérii

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<p>Žiak na konci PRÍMY vie/dokáže:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ vymenovať typické znaky vybraných druhov umenia ✓ vymenovať druhy výtvarného umenia. 	<p>výtvarná interpretácia vybraného umeleckého diela podľa videnej reprodukcie (alebo diela v galérii)</p> <p>výtvarné dielo (o rozmeroch, autorovi, dobe vzniku, technike, námete) orientácia v galérii (príp. virtuálnej galérii) – vyhľadávanie diel, ich slovná interpretácia</p> <p>možnosti prezentácie umenia: galéria, múzeum, výstava, vernisáž, knihy a časopisy o umení druhy výtvarného prejavu: obraz, socha, grafika, objekt, inštalácia</p>

Podnety architektúry

Výkonový štandard	Obsahový štandard
-------------------	-------------------

<p>Žiak na konci PRÍMY vie/dokáže:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ charakterizovať exteriér a interiér v architektúre ✓ výtvarne vyjadriť vlastnú predstavu ľubovoľného architektonického priestoru. 	<p>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</p> <p>modely „schránok“ na bývanie, na pohyb pre človeka alebo pre živočíchov</p> <p>návrh zariadenia vlastného priestoru (napr. brlôžtek, jaskyňa, hniezdo, nora, detská izba, karavan, trieda, spálňa) exteriér a interiér</p>
--	---

Tematický celok: Podnety fotografie

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<p>Žiak na konci PRÍMY vie/dokáže:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ poznať základné úkony fotografovania s digitálnym fotoaparátom (záber – rámovanie, približovanie – vzdialovanie, uloženie fotografie) ✓ využiť poznatky o výtvarných vyjadrovacích prostriedkoch pri fotografovaní 	<p>základy práce s digitálnym fotoaparátom</p> <p>fotografia (digitálna)</p> <p>hľadanie záberu – výsek (rámovanie) pohľadu na skutočnosť, rôzne výseky rovnakého námetu v hľadáčkiku (napr. drobné predmety)</p> <p>rôzne možnosti pohľadu na predmet (motív) - celok a detail hry s približovaním (zoomom)</p> <p>rovnaký námet s rôznou expozičiou režim makro</p> <p>uloženie a základné operácie s fotografiou v počítači</p> <p>vznik fotografie</p>

Podnety videa a filmu

Výkonový štandard	Obsahový štandard
-------------------	-------------------

<p>Žiak na konci PRÍMY vie/dokáže:</p> <p>✓ poznať základné úkony pri nakrúcaní videa</p>	<p>záber (kompaktný digitálny fotoaparát alebo mobilný telefón, videokamera)</p> <p>veľkosť, kompozícia a dĺžka záberu, uhol pohľadu, osvetlenie, farebné naladenie</p> <p>voľba témy, výber/príprava scény a aktérov, vyjadrenie miesta spájanie záberov a obrazov (sekvencia, statický záber), plynutie času základné pojmy a ich praktické ozrejenie, prostredníctvom výtvarných činností informácie o vzniku filmu (ukážky prvých filmov)</p>
--	---

Tematický celok: Elektronické médiá

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<p>Žiak na konci PRÍMY vie/dokáže:</p> <p>✓ vytvoriť jednoduchú animáciu pomocou pečiatok alebo vlastnej kresby</p> <p>✓ naskenovať vlastnú kresbu (malbu) predmet, alebo časť tela</p>	<p>animácia (digitálne pečiatky, nástroj priesvitka, fázy animácie pomocou digitálnej pečiatky, vytváranie a úprava fáz animácie, kompozícia v animácii, čas v animácii, uloženie animácie)</p> <p>pohyby a procesy v animovanej kresbe (lineárna animovaná kresba, kolorovaná lineárna animovaná kresba)</p> <p>skenovanie a uloženie naskenovaného obrázka nástroje v počítačovom programe</p>

Tematický celok: Podnety dizajnu

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<p>Žiak na konci PRÍMY vie/dokáže:</p> <p>✓ vytvoriť jednoduché znaky</p> <p>✓ slovne opísať významy použitých znakov</p>	<p>zásady tvorby, znaku a značky</p> <p>návrh loga, značky, (pre udalosť, firmu, klub, obec, výrobok), alebo návrh ex libris pre svoje knihy (možnosti zapojenia písmena, ornamentu, geometrického tvaru, vymysleného znaku)</p> <p>alternatívne návrh obalu (škatule) na konkrétny predmet s použitím loga, značky</p>

Tradície a podnety remesiel

Výkonový štandard	Obsahový štandard
-------------------	-------------------

<p>Žiak na konci PRÍMY vie/dokáže:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ modelovať nádoby podľa vlastného návrhu ✓ vytvoriť ornamenty s tradičnými prvkami ✓ navrhnúť svojské ornamenty 	<p>výtvarné reakcie (inšpirácie, interpretácie, kombinácie) na rôzne typy regionálnych ornamentov alebo ornamentov rôznych kultúr</p> <p>aplikácia a aktualizácia navrhnutého ornamentu (napr. na súčasný úžitkový predmet, časť odevu, žiakom vymodelovaný predmet) podnety hrnčiarstva</p> <p>návrh a modelovanie nádoby (príp. novotvaru) z mäkkej modelovacej hmoty</p> <p>použitie rôznych spôsobov povrchovej úpravy (napr. vlys, špagátová technika, vryp)</p> <p>možnosti farebnej úpravy a aplikácie dekoru /ornamentu</p> <p>možnosti odrôtovania tvaru mäkkým drôtom</p> <p>stručná história hrnčiarstva a drotárstva</p>
--	--

Tematický celok: Synestetické podnety

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<p>Žiak na konci PRÍMY vie/dokáže:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ vytvoriť svojský zápis hudby 	<p>grafická partitúra: zápis hudby (do notovej osnovy alebo do vlastného vymysleného systému) prostredníctvom zobrazovacích znakov, vlastných grafických symbolov, geometrických tvarov, koláže, asambláže z predmetov... (dôraz na význam, tvar znakov, ich farbu, ich umiestnenie)</p> <p>pokus o zvukovú interpretáciu</p>

Podnety poznávania sveta

Výkonový štandard	Obsahový štandard
-------------------	-------------------

<p>Žiak na konci PRÍMY vie/dokáže:</p> <p>✓ výtvarne zareagovať na témy dejepisu alebo zemepisu</p>	<p>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)</p> <p>reflexia dobového dizajnu, módy, dopravných prostriedkov (napr. doby mladosti svojich rodičov, starých rodičov, prastarých rodičov – podľa ukážok)</p>
--	---

SEKUNDA

- Tematické celky:** Výtvarné vyjadrovacie prostriedky
- Možnosti zobrazovania videného sveta
 - Podnety moderného a súčasného výtvarného umenia
 - Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia
 - Škola v galérii
 - Podnety architektúry
 - Podnety fotografie
 - Podnety videa a filmu
 - Elektronické médiá
 - Podnety dizajnu
 - Tradície a podnety remesiel
 - Synestetické podnety
 - Podnety poznávania sveta

Učebné osnovy výtvarnej výchovy SEKUNDA pre gymnázium s osemročným vzdelávacím programom sú totožné so vzdelávacím štandardom ŠVP pre vzdelávací predmet výtvarná výchova.

Tematický celok: Výtvarné vyjadrovacie prostriedky

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<p>Žiak na konci SEKUNDY vie/dokáže:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ kresbou vyjadriť základné vzťahy predmetov v priestore ✓ vyjadriť vzťahy farieb v priestore pri zobrazovaní exteriéru (krajiny) 	<p>mierka a proporčné vzťahy</p> <p>operácie s mierkou zobrazovania: zmenšovanie – zväčšovanie, vzdďalovanie – približovanie</p> <p>pozorovanie vzťahov podľa skutočnosti operácie s proporciami: približný pomer častí videnej a kreslenej predlohy farebné budovanie priestoru v obraze: blízkosť a vzdialenosť</p>

Tematický celok: Možnosti zobrazovania videného sveta

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<p>Žiak na konci SEKUNDY vie/dokáže:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ vyjadriť približné proporcie pri kreslení postavy ✓ vyjadriť približné proporcie pri modelovaní postavy 	<p>proporcie postavy (človek, zviera)</p> <p>analytické pozorovanie postavy</p> <p>kreslenie postavy podľa videnej skutočnosti (základy geometrickej výstavby proporcií, pohybu)</p> <p>modelovanie postavy podľa videnej skutočnosti (základy geometrickej výstavby proporcií, častí vo vzťahu k celku, pohybu)</p>

Tematický celok: Podnety moderného a súčasného výtvarného umenia

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<p>Žiak na konci SEKUNDY vie/dokáže:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ rozpoznať princípy op-artu a kinetického umenia ✓ nachádzať súvislosti a rozdiely medzi rôznymi umeleckými štýlmi. 	<p>op-art: inšpirácia vybraným princípom opartovej tvorby (mihotavý efekt, ilúzia priestorovosti, svetelný a farebný kontrast, séria, mriežka...)</p> <p>kinetické umenie: jednoduchý kinetický objekt</p> <p>optické klamy, ilúzie a dvojznačné zobrazenia</p>

Tematický celok: Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<p>Žiak na konci SEKUNDY vie/dokáže:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ rozpoznať typické znaky gotického umenia a architektúry✓ tvorivo použiť (transformovať) historický motív	<p>gotické umenie a architektúra (katedrála, hrad, odev)</p> <p>uvedenie do dobovej situácie – hra na umelca gotiky</p> <p>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.)</p>

Tematický celok: Škola v galérii

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<p>Žiak na konci SEKUNDY vie/dokáže:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ slovne interpretovať subjektívny dojem zo zmyslového (synestetického) vnímania umeleckého diela	<p>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)</p> <p>interpretácia vybraného výtvarného diela na základe synestetického vnímania (napr. čo zobrazuje abstraktné umenie?)</p>

Podnety architektúry

Výkonový štandard	Obsahový štandard
-------------------	-------------------

<p>Žiak na konci SEKUNDY vie/dokáže:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ rozlíšiť prvky a funkcie častí zástavby mesta alebo dediny ✓ vytvoriť jednoduchý plán usporiadania urbánneho celku (mesto, dedina, osada, časť) podľa svojej predstavy 	<p>urbanizmus: nadhľad, pôdorys, plán</p> <p>plán mesta (dediny), štruktúra zón, doprava, uzly; vzájomné vzťahy, vzťah ku krajine</p> <p>porovnanie: mesto a dedina fantastické priestory, fantastické funkcie, utópia</p>
---	--

Tematický celok: Podnety fotografie

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<p>Žiak na konci SEKUNDY vie/dokáže:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ nafotografovať inscenovanú situáciu ✓ využiť poznatky o výtvarných vyjadrovacích prostriedkoch pri fotografovaní 	<p>inscenovaná fotografia</p> <p>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</p> <p>osvetlenie, nasvietenie s farebným svetlom</p> <p>fotografovanie z rôznych uhlov pohľadu – celok, detail</p>

Tematický celok: Podnety videa a filmu

<p>Žiak na konci SEKUNDY vie/dokáže:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ pomenovať vzťah obrazu a zvuku vo videu alebo vo filme z hľadiska výrazu 	<p>vzťah obrazu a zvuku vo videu a filme</p> <p>ozvučenie krátkej ukážky (experimentovanie s ozvučením s použitím vybraného obrazu a zvuku v počítačovom programe) hudba, hlas a ruchy</p>
--	--

Elektronické médiá

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<p>Žiak na konci SEKUNDY vie/dokáže:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ vytvoriť koláže z vlastných digitálnych kresieb, fotografií, malieb, alebo písma ✓ vytvoriť varianty digitálneho obrazu pomocou operácií v počítačovom programe 	<p>digitálna úprava farieb obrazu</p> <p>digitálna úprava svetlosti, sýtosti, kontrastu farieb; rozostrenie, zaostrenie, voľná transformácia</p> <p>digitálne filtre, farebné filtre, krivky farieb digitálna obrazová koláž/koláž z obrazu a písma</p>

Tematický celok: Podnety dizajnu

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<p>Žiak na konci SEKUNDY vie/dokáže:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ navrhnuť odevy alebo doplnky podľa svojich predstáv 	<p>odevný dizajn odev, časť odevu, doplnok, história odievania</p>

Tematický celok: Tradície a podnety remesiel

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<p>Žiak na konci SEKUNDY vie/dokáže:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ tvorivo variovať tradičnú techniku. 	<p>podnety košíkárstva pletenie objektu z prútov (napr. papier, kartón, bužírka, drôt, drevo...) výtvarné reakcie na tradičné formy (architektúry odevov, jedál, zvykov...)</p>

Synestetické podnety

Výkonový štandard	Obsahový štandard

<p>Žiak na konci SEKUNDY vie/dokáže:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ použiť zvukové vlastnosti materiálov a objektov 	<p>objekt vydávajúcí zvuk – hudobno-vizuálny nástroj, ozvučené povrchy (textúry: napr. vrúbkovaný papier, plech ...)</p> <p>zvuková performancia s vlastnými zvukovými objektmi (nástrojmi vydávajúcimi zvuky, ruchy, šumy) zvukové objekty, autorské a hudobné nástroje</p>
---	--

Tematický celok: Podnety poznávania sveta

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<p>Žiak na konci SEKUNDY vie/dokáže:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ výtvarne reagovať na témy biológie 	<p>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 ...)</p>

4. Požiadavky na výstup

Cieľové kompetencie

Žiak by mal mať po absolvovaní výtvarnej výchovy PRÍMA a SEKUNDA pre gymnázium s osemročným vzdelávacím programom tieto vedomosti, zručnosti a postoje:

Vedomosti

Vo výtvarnej výchove je väčšina vedomostí získavaná a zároveň overovaná prostredníctvom praktických činností žiaka; časť vedomostí o výtvarnom umení a vizuálnej kultúre sa utvára počas motivačnej, expozičnej a diskusnej časti vyučovacej jednotky a je podporená vizuálnymi materiálmi (edukačné DVD, knihy, časopisy). Absolvent sa naučil:

Zručnosti a spôsobilosti

Formálne zručnosti

Vyjadrovacie zručnosti, ktoré predstavujú základy znalostí vyjadrovacích prostriedkov (jazyka) vizuálnych umení (gramotnosť v oblasti vizuálnej kultúry).

Žiak dokáže:

- zvládnuť základy proporčnej stavby zobrazovaného predmetu (výška a šírka, pomer hlavných častí)
- dokázať vybrať časť videnej skutočnosti za účelom zobrazenia – záber (fotografia, film, komiks), rám, pohľad (obraz), charakteristický tvar (plastika)
- hrať sa s jednoduchými animačnými trikmi, kamuflážou a napodobneninou (filmový trik, kulisa, maskovanie, mimikry)
- vytvárať formálne série z jedného motívu a jednoduché variácie motívu
- vyjadriť sa základnými technickými postupmi kreslenia, maľovania, jednoduchých grafických techník, fotografovania, priestorového vytvárania objektu, plastiky a skulptúry,
 - vytvoriť základný rozvrh architektonického tvaru a priestoru, kresbu jednoduchého dizajnerskeho návrhu
- tvorivo používať vybrané médiá, vyjadrovacie prostriedky, nástroje a techniky komponovať a štylizovať – prostredníctvom toho vedieť vyjadriť vlastné nápady a koncepty
- vo svojom vyjadrovacom procese spracovať charakteristické podnety z prostredia svojej obce (regiónu), svojho sociálneho prostredia
- vo svojom vyjadrovacom procese spracovať charakteristické podnety rôznych (vybraných) tendencií umenia 20. st. až po súčasnosť
- vo svojom vyjadrovacom procese (výtvarnom, hudobnom, literárnom) spracovávať podnety z iných predmetov.

Technické zručnosti

Žiak dokáže:

- zvládnuť narábanie s rôznymi nástrojmi (ceruzka, štetec, pero, fixy, uhlík, driebko, rydlo, nožnice, šablóna, špachtľa, valček a pod.)

- kresliť prostredníctvom linky a šrafovania, tieňovania
- zvládnuť technické základy usporiadania a miešania farieb na palete i na obraze; vyfarbovať tvar, plochu viacerými spôsobmi prostredníctvom štetcového rukopisu (napr. šrafúra, roztieranie, zapúšťanie)
- zvládnuť konštrukčno-technické úkony s materiálmi (krčenie, zohýbanie, trhanie, strihanie, skladanie, vrstvenie a pod.), spájanie materiálov v koláži a v asambláži (vkládanie, lepenie, spínanie, viazanie, drôtovanie a pod.)
- zvládnuť techniku konštrukcie vonkajšieho tvaru – balenie (paketáž), obliepanie, obväzovanie, odrôtovanie
- zvládnuť jednoduché techniky otláčania (frotáž, dekalk, monotypia, papierorez, linorez a pod.)
- zvládnuť základy modelovania predmetných tvarov, otláčania do modelovacej hmoty a jednoduchého odlievania reliéfu do sadry
- zvládnuť techniku skladania a spájania priestorových tvarov do asambláží
- zvládnuť základné grafické operácie na počítači.

Mentálne spôsobilosti

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.

Žiak dokáže:

- vedieť odôvodniť výber časti alebo prvkov zobrazovanej skutočnosti (čo zobrazit') alebo hľadiska (dôležité – nepodstatné, zaujímavé – nezaujímavé)
- chápať niektoré spôsoby notácie (mapa, partitúra, plán) ako výtvarný spôsob vyjadrovania skutočnosti
- vnímať a analyticky porovnávať charakter okolitej krajiny, svojej obce, svojho bydliska s inými typmi krajín, architektúr – uvedomiť si a výtvarne reflektovať špecifiká svojho kultúrneho a fyzického prostredia (charakteristické prvky obce, mesta; pamiatky) ...,
- uvedomovať si možnosti výtvarného vyjadrenia niektorých podnetov prírodovedy (napr. premeny látok, váhy, zmeny skupenstva, magnetizmu, páky), geometrie, (tvarov, povrchov, línií, bodov, obsahov) matematiky (počtu, sčítania, odčítania, násobenia, delenia) ...,
- pokúšať sa o charakterizáciu seba samého, o vyjadrenie svojich typických znakov, o vlastnú ikonografiu, erb, značku, logo.

Postoje

*Hlavnou kompetenciou v oblasti postojov je a priori **tvorivý prístup** – žiak je vedený k tomu, aby pri každej edukačnej téme volil svoje vlastné, teda **autentické riešenie**, a postupne formuloval svoj estetický (vkusový) i hodnotiaci názor. Formovanie takéhoto prístupu je dôležitým momentom výučby, ktorý vyvažuje prevažne propozičné a konvergentné myslenie formované väčšou časťou kurikula.*

U žiaka sa sformovali tieto postoje:

- otvorenosť voči experimentovaniu s farbou, hmotou, tvarom, technikou, postupom, motívom a témou
- otvorenosť voči hľadaniu analógií (tvarových, materiálových, výrazových)

- v nižších ročníkoch spontánne výtvarné riešenia
- náklonnosť k uvedenému hľadanie vlastných riešení, odklon od vyjadrovacích schém – inovovanie grafických stereotypov na základe podnetov fantázie a (primerane veku) vlastného názoru (myslenia)
- tolerancia voči rôznym typom vyjadrovania, vkusu iných ľudí
- aktívny prístup ku svojmu prostrediu, citlivá reflexia jeho hodnôt – jeho poznávanie a pretváranie
- vyjadriť a vyhodnotiť štýl ľudí ktorých obdivuje (považuje za svoj vzor) a porovnať ich so svojím štýlom
- hľadať vlastné cesty sebaujadrnenie; budovania vlastného vkusu a tváre (imidžu)
- spolupracovať pri realizácii vlastných konceptov a zosúladiť ich s ponímaním iných žiakov.

5. Metódy a formy

Pri používaní elektronických médií (tematické celky Podnety fotografie, Podnety videa a filmu a Elektronické médiá) odporúčame triedu deliť na 2 skupiny. Pri niektorých edukačných témach je možné združiť vyučovanie výtvarnej výchovy do spoločných projektov s inými predmetmi.

6. Učebné zdroje

K učebným osnovám je vydaná metodická príloha s rozvedenými metodickými radmi, ktoré nie sú záväzné, majú charakter inšpiračného materiálu pre učiteľa. Expozičný, pracovný a demonštračný vizuálny materiál sa nachádza na edukačnom DVD.

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

ČARNÝ, L. et al.: *Výtvarná výchova: 5. ročník základných škôl*. Bratislava: EXPOL PEDAGOGIKA, 2009

ČARNÝ, L.: *Výtvarná výchova pre 6. ročník základných škôl a 1. ročník osemročných gymnázií*. Prievidza: EDUCO, 2010

ČARNÝ, L.: *Výtvarná výchova pre 7. ročník základnej školy a 2. ročník gymnázia s osemročným štúdiom*. Prievidza: EDUCO, 2011

FAGAN, CH., M.: *Sedemdesiat veľkých vynálezov starovekého sveta*. Bratislava: Slovart

FIELD, CH., FIELD, P.: *Design pro 21. stoloť*. 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 výchově.* Praha: Sarah, 1996
- ROESELOVÁ, V.: *Řády a projekty ve výtvarné výchově.* Praha: Sarah, 1997
- ŠTOFKO, M.: *Metodika k novej koncepcii výtvarnej výchovy.* Bratislava, 2005
- TÖTENBERG, M. (ed.): *Lexikon světových filmů.* Praha: Orpheus
- VANČÁT, J.: Výtvarná výchova v době digitalizace. In: *Výtvarná výchova 3/1995-96*

Vyučovací predmet výtvarná výchova pre gymnázium s osemročným vzdelávacím programom v ***PRÍME*** a v ***SEKUNDE*** bude klasifikovaný známkou.