

UČEBNÉ OSNOVY Z VÝTVARNEJ VÝCHOVY 5. – 9.ročník

Stupeň vzdelania	nižšie sekundárne vzdelanie ISCED2
Forma štúdia	denná
Dĺžka štúdia	deväťročná
Vyučovací jazyk	slovenský jazyk

Vzdelávacia oblasť	Umenie a kultúra				
Vyučovací predmet	Výtvarná výchova				
Ročník	5.	6.	7.	8.	9.
Štátny vzdelávací program	1	1	1	1	1
Školský vzdelávací program	0	0	0	0	0
Spolu	1	1	1	1	1

1. Charakteristika predmetu

Predmet výtvarná výchova (ďalej VV) v nižšom sekundárnom vzdelávaní plynulo nadväzuje na výtvarnú výchovu v primárnom vzdelávaní. Naďalej vychádza z autentických skúseností žiaka, získaných výtvarnou činnosťou – z intenzívnych zážitkov dobrodružstva tvorby a sebvýjadrovania 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 spontánnu prístup k vyjadrovaniu seba samého a vyjadrovaniu vonkajších podnetov. Väčšina žiakov v tomto období stráca svoju prirodzenú výrazovosť. VV 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 sebvýjadrovania 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 operatívosti. Žiak reaguje na stále komplexnejšie podnety, reflektuje podnety prírodné, civilizačné i kultúrne. Zvyšujú sa jeho technické schopnosti, preto potrebuje vo výtvarnej výchove objaviť oblasť nových možností, zodpovedajúcich svojmu vývinu.

2. Ciele predmetu

Vyučovanie VV 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.

VV 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 polarities...),
- c) kategórie estetického prežívania (krása, škaredosť, neurčitost', 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, VV 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;

V nižšom sekundárnom vzdelávaní 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.

Ciele výtvarnej výchovy na úrovni nižšieho sekundárneho vzdelávania sú:

Kognitívne ciele

Poznávať jazyk vizuálnych médií – jazykové prostriedky, základné kompozičné princípy, vybrané techniky a procesy vizuálnych médií. Rozumieť im a tak zvyšovať uvedomelosť reflexie vizuálnej kultúry. Poznávať a vedieť pomenovať pôsobenie (výraz) umeleckých diel, svoj zážitok z nich. Poznať vybrané typické diela vizuálnej kultúry, reprezentujúce žánre a niektoré štýlové obdobia a iné kultúry.

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

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

Socioafektívne ciele

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. Formovať celistvú osobnosť. Prístupovať k osobnosti žiaka v jej úplnosti – rozvíjať čítanie, vnímanie, intuíciu, fantáziu, analytické myslenie a poznávanie, a taktiež formovanie a aktívne používanie zručností – to všetko prostredníctvom činnostného a zážitkového vyučovania. Osnovy VV podporujú medzipredmetové väzby, interdisciplinárnosť vyučovania, pri zachovaní špecifík spôsobu poznávania sveta prostredníctvom výtvarnej výchovy. Zapájajú citovosť, afektívnosť, expresivitu a obrazovú konceptualizáciu, ktoré sú vlastné výtvarnému vyjadrovaniu, do vzťahu aj s inými, prevažne kognitívnymi predmetmi. V rámci nižšieho sekundárneho vzdelávania to predstavuje vedomé hľadanie formálnych a obsahových súvislostí s prírodovednými i humanitnými predmetmi a s inými druhmi umenia.

Obsah vyučovania VV tvorí sústava edukačných tém. Každá z tém zodpovedá riešeniu určitého výtvarného problému. Témy sú zoradené v metodických radoch. Metodický rad predstavuje riešenie príbuzných výtvarných problémov v priereze ročníkov (v tabuľke vodorovný rad), vždy na úrovni zodpovedajúcej veku. Takéto zoradenie sleduje stupňovanie náročnosti pri štruktúrovaní osobnosti žiaka. Zoradenie edukačných tém v rámci jedného ročníka (v tabuľke zvislý rad) umožňuje učiteľovi sledovať motivačné nadväznosti, prípadne ich zgrupovať a tvoriť z nich edukačné projekty. Takto koncipovaná sieť edukačných tém predstavuje model, s ktorým môže učiteľ dynamicky pracovať – podľa potreby preradovať témy v časovom pláne jedného ročníka i medzi ročníkmi. Témy napĺňa konkrétnymi úlohami (zadaniami pre žiakov) učiteľ. Niektoré edukačné témy sú alternatívne – označené ako a), b). V metodickej prílohe osnov sú k jednotlivým metodickým radom vypracované vzorové úlohy, mali by však slúžiť ako nezáväzná inšpirácia pre učiteľov. Okrem navrhovaného priebehu úlohy obsahujú možné motivačné a námetové východiská, navrhovanú techniku (pokiaľ nie je predmetom edukačnej témy) a vyjadrujú ciele každej úlohy.

Cielové kompetencia

Žiak má po absolvovaní nižšieho sekundárneho vzdelania tieto vedomosti, zručnosti a postoje:

vedomosti · vo výtvarnej výchove je väčšina vedomosti získavaná a zároveň overovaná prostredníctvom praktických činností žiaka; časť vedomosti o výtvarnom umení a vizuálnej kultúre sa utvára počas motivačnej, expozičnej a diskusnej časti vyučovacej jednotky a je podporená vizuálnymi materiálmi (edukačne DVD, knihy, časopisy);

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 – zaber (fotografia, film, komiks), rám, pohľad (obraz), charakteristicky 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 soľptúry,
- vytvoriť základný rozvrh architektonického tvaru a priestoru, kresbu jednoduchého dizajnerskeho návrhu,

- tvorivo používať vybrane média, vyjadrovacie prostriedky, nástroje a techniky komponovať a štylizovať – prostredníctvom toho vedieť vyjadriť vlastne 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 (ceruza, štetec, pero, fixy, uhlik, drevko, 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. šrafura, pointilizmus, roztieranie, zapúšťanie),
- zvládnuť konštrukčno-technické úkony s materiálmi (krčenie, zohýbanie, trhanie, strihanie, skladanie, vrstvenie a pod.), spájanie materiálov v koláži a v asambláži (vkladanie, lepenie, spínanie, viazanie, drôtovanie a pod.),
- zvládnuť techniku konštrukcie vonkajšieho tvaru – balenie (paketáž), obliepanie, obväzovanie, odrotovanie, zvládnuť jednoduché techniky otláčania (frotáž, dekalk, monotypia, papierorez, sádrorez, linorez a pod.),
- zvládnuť základy modelovania predmetných tvarov, otláčania do modelovacej hmoty a jednoduchého odlievania reliefu do sadry,
- zvládnuť techniku skladania a spájania priestorových tvarov do asambláži,
- zvládnuť základne grafické operácie na počítači.

mentálne spôsobilosti

- rozvoj schopnosti a získavanie zručnosti v oblasti vnímania skutočnosti a prežívania zážitku, vyjadrovania fantázie, predstáv a nápadov (vlastných koncepcií), rozumového posudzovania, konvergentného a divergentného myslenia;

Žiak dokáže:

- vedieť odôvodniť vyber 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 špecifika 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, línii, bodov, obsahov) matematiky (počtu, množín, 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 vlastne, teda autentické riešenie, a postupne formuloval svoj esteticky (vkusový) i hodnotiaci názor. Formovanie takéhoto prístupu je dôležitým momentom výučby, ktorý vyvažuje prevažne propozičné a konvergentne myslenie formovane 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 hľadaniu 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 svojim štýlom,
- hľadať vlastne cesty sebvýjadrenie; budovania vlastného vkusu a tvare (imidžu),
- spolupracovať pri realizácii vlastných konceptov a zosúladiť ich s ponímaním iných žiakov.

Edukačné témy zoradené do metodických radov

	5. ročník	6. ročník	7. ročník
metodické rady	edukačné témy / výtvarné problémy		
1. Výtvarné vyjadrovacie prostriedky	5.1. negatív a pozitív /v plošnom vyjadrení negatív a pozitív /v plastickom vyjadrení	6.1. mierka a proporčné vzťahy, operácie s proporciami	7.1. poriadok a chaos, usporadúvanie prvkov v kompozícii
2. Možnosti zobrazovania videného sveta	5.2. kreslenie predmetu podľa skutočnosti/ modelácia šrafovaním tieňovaním, lavírovaním	6.2. kreslenie figúry podľa skutočnosti a spamäti	7.2. kreslenie priestoru / perspektíva
3. Podnety moderného a súčasného výtvarného umenia	5.3. kubizmus a konštruktivizmus	6.3. kinetické /svetelné umenie	7.3. dada, neodada
	5.4. surrealizmus		
	5.5. abstraktné umenie	6.4. op-art	7.4. akčné umenie

4. Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia	5.6. ranokresťanské a byzantské umenie /mozaika alt. . ranokresťanské a byzantské umenie /ikona	6.5. stredoveké a gotické umenie	7.5. renesančné umenie
5. Podnety fotografie	5.7. základy práce s fotoaparátom / hry s ostrosťou a neostrosťou /digitálny fotoaparát, uloženie a základné operácie s fotografiou v počítači	6.6. inscenovaná fotografia /kresba svetlom, zmeny osvetlenia – vplyv na plasticitu	7.6. fotografická reportáž /spájanie obrazov /tvorba deja, záznam akcie, performance
6. Podnety videa a filmu	5.8. záber, spájanie obrazov, montáže, koláže	6.7. vzťah obrazu a zvuku vo filme hudba, hlas a slovo, strih	7.8. typ, funkcia a výraz stavby
7. Podnety architektúry	5.9. hravé skúmanie priestoru	6.8. urbanizmus /plán mesta, štruktúra zón, doprava, uzly, vzťah ku krajine, mesto a dedina /fantastické priestory	7.8. typ, funkcia a výraz stavby
8. Podnety dizajnu	5.10 obalový dizajn /materiál, tvar a grafické riešenie alt. návrh loga, značky, ex libris	6.9. odevný dizajn /časť odevu, doplnok	7.9. dizajn výrobku /návrh úžitkového predmetu
9. Tradície a podnety remesiel	5.11. podnety hrnčiarstva /alt.: kombinácia hrnčiarstva a drotárstva	6.10. podnety košíkárstva, pletenie	7.10. podnety krajčírstva, /alt.: podnety čipkárstva
10. Elektronické médiá	5.12. úprava digitálneho obrazu /skenovanie /základné operácie s digitálnym obrazom /alt.: ukátky možností úpravy digitálnej fotografie v počítači	6.11. spracovanie a montáž obrazu /vrstvy, filtre, transformácie, farebné variácie /písmo a obraz /alt.: simulovanie vrstiev a filtrov prostredníctvom mechanických a výtvarných prostriedkov	7.11. morfig /transformácie tvaru na iný tvar prostredníctvom softveru /alt.: transformácie tvaru na iný tvar prostredníctvom rozkresby, princípy morfigu
11. Synestetické podnety	5.13. grafická partitúra /pokús o jej hudobnú interpretáciu	6.12. farebná hudba /objekt, hudobno-vizuálny nástroj /alt.: zvuková plastika, objekt	7.12. vizuálna poézia /pokús o recitáciu
synestetické podnety	5.13. grafická partitúra /pokús o jej hudobnú interpretáciu	6.12. farebná hudba /objekt, hudobno-vizuálny nástroj /alt.: zvuková plastika, objekt	7.12. vizuálna poézia /pokús o recitáciu
12. Podnety poznávania sveta	5.14. výtvarné hry s problematikou dejepisu alt. výtvarné hry s problematikou zemepisu	6.13. podnety prírodopisu /prírodné štruktúry	7.13. telo človeka, zvieratá
13. Tradícia a podnety	5.15. výtvarné	6.14. výtvarné reakcie na	7.14. rozprávky, príbehy,

remesiel	reakcie na rôzne typy regionálnych ornamentov /ornamentov rôznych kultúr	tradičné formy (architektúry odevov, jedál, zvykov ...)	legendy a história obce, regiónu spracované výtvarnou formou
14. škola v galérii /galéria v škole	5.16. objavovanie prvkov obrazu v galerijnej zbierke alt. galéria na internete	6.15. obraz pre 5 zmyslov	7.15. slovo a obraz

2.3. Metódy a formy práce

Vo vyučovaní výtvarnej výchovy odporúčame v edukačnom procese použitie konkrétne týchto metód: reproduktívne metódy, aby si žiaci vytvorili zručnosti a návyky, metódy rozvíjania tvorivosti, metódy produktívne, heuristické metódy, výskumné metódy, analytické metódy, syntetické metódy, metódy slovné (metódy hovoreného slova, monológ, dialóg), metódy názorné (používanie ilustrácií, náčrtov, demonštrácia, modelovanie), praktické metódy (maľovanie, kreslenie, tupovanie, modelovanie, strihanie, trhanie, lepenie a iné...)

V širšom zmysle slova ako didaktické formy vyučovania výtvarnej výchovy môžeme použiť vyučovaciu hodinu v triede, vychádzku, exkurziu, vyučovaciu hodinu v počítačovej učebni. V užšom slova zmysle najčastejšie používame skupinové formy práce, ktoré zvyšujú kolektívnosť, humanizáciu a rozvíjajú aktivitu žiakov, učia pracovať v kolektíve. Ale aj samostatnú prácu, pri ktorej sa žiaci spoliehajú len na svoje zručnosti a schopnosti, tvorivosť. V niektorých prípadoch (vytváranie projektov, zhotovovanie jedného produktu) je na mieste využitie frontálnej formy práce, pri ktorej sa pracuje s celou triedou.

3. Prierezové témy

Pri tvorbe tematicko výchovno-vzdelávacích plánov odporúčame do obsahu výtvarnej výchovy v každom ročníku, vhodne implementovať prostredníctvom aktivizujúcich učebných metód nasledujúce prierezové témy:

- **Dopravná výchova** – úlohou vzdelávania je postupne pripraviť deti na samostatný a bezpečný pohyb v cestnej premávke.
- **Environmentálna výchova** – cieľom je, aby žiaci získali vedomosti ale aj zručnosti, ktorými môžu pomáhať životnému prostrediu jednoduchými činnosťami, ktoré sú im primerané a vhodné - chrániť rastliny, zvieratá, mať kladný vzťah k domácim zvieratám ale aj k zvieratám v prírode, starať sa o svoje okolie a pod..
- **Osobnostný a sociálny rozvoj** – rozvíja ľudský potenciál žiakov, poskytuje im základy na plnohodnotný a zodpovedný život.
- **Tvorba projektov a prezentačné zručnosti** – spája jednotlivé kompetencie, ktoré chceme rozvíjať u žiakov, ako je komunikovanie, argumentovanie, používanie informácií a práca s nimi, riešenie problémov, poznať sám seba a svoje schopnosti, spolupráca v skupine, prezentácia samého seba

Mediálna výchova – umožní žiakom osvojiť si stratégie

kompetentného zaobchádzania s rôznymi druhmi médií, kriticky a selektívne využívať médiá a ich produkty. Deti získavajú schopnosť posudzovať mediálne šírené posolstvá, aby objavovali v nich to hodnotné a pozitívne, ale tiež si uvedomovali negatívne mediálne vplyvy na ich osobnosť.

- **Multikultúrna výchova** – zaraďuje sa do vzdelávania preto, lebo sa žiaci v škole stretávajú

v súvislosti s globalizáciou sveta, so žiakmi rôznych kultúr. Žiaci by mali byť pripravení na rozdielnosť kultúr. Výchovné pôsobenie je zamerané na rozvoj chápania, akceptácie, medzilidskej tolerancie a emocionálne pochopenie inej kultúry. Predpokladom je aj schopnosť detí s nimi spolupracovať.

- **Regionálna výchova a tradičná ľudová kultúra** - cieľom vzdelávania je motivovať žiakov získavať, rozvíjať a utužovať svoje postoje k morálnym hodnotám, poznať prírodné krásy a tradičnú ľudovú kultúru svojho regiónu, osobitne poznať regionálnu históriu a históriu Veľkej Moravy- postavy kráľa Svätopluka
- **Ochrana života a zdravia** – cieľom vzdelávania je poskytnúť žiakom potrebné teoretické vedomosti, praktické poznatky a formovať ich vzťah k problematike ochrany svojho zdravia a života, tiež zdravia a života iných ľudí.

Okrem uvedených prierezových tém odporúčame implementovať do vzdelávacieho procesu Globálne rozvojové vzdelávanie a Finančnú gramotnosť.

Globálne rozvojové vzdelávanie sa venuje problematike Miléniových rozvojových cieľov OSN: Odstrániť extrémnu chudobu a hlad, Dosiahnuť základné vzdelanie pre všetkých, Presadzovať rovnosť mužov a žien a posilniť rolu žien v spoločnosti, Znížiť detskú úmrtnosť, Zlepšiť zdravie matiek, Bojovať s HIV/AIDS, maláriou a

d ďalšími chorobami, Zaisťovať udržateľný stav životného prostredia (pitná voda, kvalita života), Budovať svetové partnerstvo pre rozvoj

Finančná gramotnosť vychádza z Národného štandardu finančnej gramotnosti verzie 1.0 a venuje sa problematike nasledujúcich tém: Človek vo sfére peňazí, Finančná zodpovednosť a prijímanie rozhodnutí, Zabezpečenie peňazí pre uspokojovanie životných potrieb príjem a práca, Plánovanie a hospodárenie s peniazmi, Úver a dlh, Sporenie a investovanie, Riadenie rizika a poistenie

Čitateľská gramotnosť

Cieľom je rozvíjať komplexné čitateľské zručnosti potrebné pre efektívnu prácu s textom. Žiak následne disponuje čitateľskými kompetenciami, ktoré mu umožňujú pracovať s rozličnými druhmi textov používaných na rôzne účely. Čítanie teda zahŕňa nielen zvládnutie techniky čítania, ale aj intelektuálne spracovanie informácií a ich praktické uplatnenie a využitie v každodennom živote.

Čitateľskú gramotnosť uplatňujeme v rámci všetkých predmetov kognitívneho zamerania (matematika, prírodoveda, vlastiveda, pracovné vyučovanie, hudobná výchova, výtvarná výchova.).

Tichým čítaním rozvíjame čítanie s porozumením. Žiak samostatne na základe tichého čítania hľadá odpovede na zadané úlohy v texte, dokáže ich v texte presne vyhľadať a správne zodpovedať, získané informácie dokáže aj aplikovať či zhodnotiť pri ďalších aktivitách ako svoju skúsenosť. Poznatky o tom, že žiak rozumie textu, môžeme získať pozorovaním neverbálneho prejavu žiaka počas čítania textu. Využívame ho pri hlasnom čítaní. Správny slovný dôraz, prirodzená intonácia, primerané rytmické členenie vety, plynulosť a náležité pauzy sú prejavom toho, že žiak textu rozumie.

V priebehu čítania textu sa zameriavame na objasňovanie nejasných častí textu, vedíme žiakov k vyjadrovaniu obsahu svojimi slovami s dôrazom na sporné a nejasné miesta (za pomoci učiteľa, neskôr samostatne), kladenie otázok žiakmi (doslovné na vyhľadávanie explicitne uvedených informácií, vyvodzovacie na zistenie implicitne uvedených informácií) ako prostriedkov monitorovania svojho porozumenia, tvorba súhrnov - formulovanie hlavných myšlienok textu selekcia informácií alebo vytvorením zhustenej verzie textu na základe integrácie informácií a zovšeobecňovania. Predpovedanie obsahu ďalšieho úseku textu (prognózovanie) – čitateľ vyvodzuje čiastkové závery o ďalšom úseku textu a

vzápätí ich overuje v ďalšom čítaní., čím sa nastaví na predpokladaný obsah, a tak sa jeho porozumenie stáva pružnejším a lepším. Vplýva to aj na postupy čítania, jeho spomalenie, preskočenie časti textu, a pod. Jednotlivé tematické celky sú obohatené o prácu s textom prostredníctvom encyklopédií a odbornej literatúry. Žiaci sa učia nielen porozumieť textu, ale i orientovať sa v ňom prostredníctvom kladenia otázok a následného vyhľadávania odpovedí.

5. Obsah vzdelávania

Výtvarná výchova výchova - 5.ročník	33 hodín ročne
Obsah vzdelávania je zadefinovaný nasledovnými tematickými celkami:	
Výtvarné vyjadrovacie prostriedky (3hodiny)	
Možnosti zobrazovania videného sveta (5 hodín)	
Podnety moderného a súčasného výtvarného umenia (3 hodiny)	
Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia (2 hodiny)	
Podnety fotografie (1 hodina)	
Podnety videa a filmu (1 hodina)	
Podnety architektúry (1 hodina)	
Podnety dizajnu (2 hodiny)	
Tradície a podnety remesiel (6 hodín)	
Elektronické médiá (2 hodiny)	
Synestetické podnety (2 hodiny)	
Podnety poznávania sveta (3 hodiny)	
Škola v galérii (2 hodiny)	

Tematický celok	Obsahový štandard	Výkonový štandard
	Výtvarné vyjadrovacie prostriedky (3hodiny)	
Výtvarné vyjadrovacie prostriedky (3 hodiny)	pozitív a negatív na ploche – šablóny z obrysového tvaru (figúra, predmet) dynamické zobrazenie pohybu opakovaním obrysového tvaru pozitív a negatív v priestorovom tvare: otláčanie predmetov do mäkkej modelovacej hmoty (figuratívna alebo abstraktná kompozícia) – odlievanie do sadry	-použiť výrazové možnosti rôznych kvalít čiar, tvarov, plôch – povrchov, farieb a farebných kombinácií, - usporiadať rôzne prvky do kompozície

Možnosti zobrazenia videného sveta (5 hodín)	základné proporcie predmetov analytické pozorovanie predmetov (celok a časti) 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	-nakresliť približné tvary a proporcie pozorovaných predmetov, - vymodelovať približný tvar videného predmetu
Podnety moderného a súčasného výtvarného umenia (3 hodiny)	geometrizačia tvarov predmetov (napr. zátišie) kompozícia (obraz) z takto „rozložených“ predmetov – kubistický princíp fantastické kombinácie tvarov (napr. častí predmetov, ľudských a zvieracích postáv ...) surrealistické umenie kubistické umenie porovnanie zobrazujúceho a nezobrazujúceho (abstraktného) umenia	-použiť geometrizačiu tvarov (v maľbe, alt. v kresbe zátišia, krajiny alebo portrétu), - vytvoriť fantastickú kompozíciu skladaním rozmanitých tvarov, -slovne opísať kubistické dielo, -slovne opísať surrealistické dielo.
Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia (2 hodiny)	mozaika (z papiera alebo rôznych materiálov) alebo maľba (vlastný motív žiaka, formálna inšpirácia z dejín umenia) umenie neskorkej antiky – mozaiky byzantské umenie – ikony uviedenie do dobovej situácie – príbeh umelca neskorkej antiky (Byzancie), ranokresťanské umenie	-pomenovať typické prvky mozaiky, -tvorivo použiť (transformovať) princíp mozaiky.
Podnety fotografie (1 hod.)	základy práce s digitálnym fotoaparátom fotografia (digitálna) hľadanie záberu – výsek (rámovanie) pohľadu na skutočnosť, rôzne výseky rovnakého námetu v hľadáči (napr. drobné predmety) rôzne možnosti pohľadu na predmet (motív) - celok a detail hry s približovaním (zoomom) rovnaký námet s rôznou expozíciou režim makro uloženie a základné operácie s fotografiou v počítači vznik fotografie	-poznať základné úkony fotografovania s digitálnym fotoaparátom (záber – rámovanie, približovanie – vzdialovanie, uloženie fotografie), -využiť poznatky o výtvarných vyjadrovacích prostriedkoch pri fotografovaní.
Podnety videa a filmu (1 hod.)	záber (kompaktný digitálny fotoaparát alebo mobilný telefón, videokamera) veľkosť, kompozícia a dĺžka záberu, uhol pohľadu, osvetlenie, farebné naladenie 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)	-poznať základné úkony pri nakrúcaní videa
Podnety architektúry (1 hod.)	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 modely „schránok“ na bývanie, na pohyb pre človeka alebo pre živočíchov návrh zariadenia vlastného priestoru (napr. brlôžtek, jaskyňa, hniezdo, nora, detská izba, karavan, trieda, spálňa) exteriér a interiér	-charakterizovať exteriér a interiér v architektúre, -výtvarne vyjadriť vlastnú predstavu ľubovoľného architektonického priestoru.

Podnety dizajnu (2 hod.)	zásady tvorby, znaku a značky návrh loga, značky, (pre udalosť, firmu, klub, obec, výrobok), alebo návrh ex libris pre svoje knihy (možnosti zapojenia písmena, ornamentu, geometrického tvaru, vymysleného znaku) alternatívne návrh obalu (škatule) na konkrétny predmet s použitím loga, značky	-vytvoriť jednoduché znaky, - slovne opísať významy použitých znakov.
Tradície a podnety remesiel (6 hod.)	výtvarné reakcie (inšpirácie, interpretácie, kombinácie) na rôzne typy regionálnych ornamentov alebo ornamentov rôznych kultúr aplikácia a aktualizácia navrhnutého ornamentu (napr. na súčasný úžitkový predmet, časť odevu, žiakom vymodelovaný predmet) podnety hrnčiarstva návrh a modelovanie nádoby (príp. novotvaru), z mäkkej modelovacej hmoty použitie rôznych spôsobov povrchovej úpravy (napr. vlys, špagátová technika, vryp) možnosti farebnej úpravy a aplikácie dekoru/ornamentu možnosti odrôtovania tvaru mäkkým drôtom stručná história hrnčiarstva a drotárstva	-modelovať nádoby podľa vlastného návrhu, - vytvoriť ornamente s tradičnými prvkami, - navrhnuť svojské ornamente.
Elektronické médiá (2 hod.)	animácia (digitálne pečiatky, nástroj priesvitka, fázy animácie pomocou digitálnej pečiatky, vytváranie a úprava fáz animácie, kompozícia v animácii, čas v animácii, uloženie animácie) pohyby a procesy v animovanej kresbe (lineárna animovaná kresba, kolorovaná lineárna animovaná kresba) skenovanie a uloženie naskenovaného obrázka nástroje v počítačovom programe	-vytvoriť jednoduchú animáciu pomocou pečiatok alebo vlastnej kresby, - naskenovať vlastnú kresbu (malbu) predmet, alebo časť tela.
Synestetické podnety (2 hod.)	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) pokús o zvukovú interpretáciu	-vytvoriť svojský zápis hudby.
Podnety poznávania sveta (3 hod.)	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) reflexia dobového dizajnu, módy, dopravných prostriedkov (napr. doby mladosti svojich rodičov, starých rodičov, prastarých rodičov – podľa ukážok)	-výtvarne zareagovať na témy dejepisu alebo zemepisu.

Škola v galérii (2 hod.)	výtvarná interpretácia vybraného umeleckého diela podľa videnej reprodukcie (alebo diela v galérii) výtvarné dielo (o rozmeroch, autorovi, dobe vzniku, technike, námete) orientácia v galérii (príp. virtuálnej galérii) – vyhľadávanie diel, ich slovná interpretácia možnosti prezentácie umenia: galéria, múzeum, výstava, vernisáž, knihy a časopisy o umení druhy výtvarného prejavu: obraz, socha, grafika, objekt, inštalácia	-vymenovať typické znaky vybraných druhov umenia, -vymenovať druhy výtvarného umenia.
---------------------------------	--	--

Výtvarná výchova - 6.ročník	33 hodín ročne
Obsah vzdelávania je zadefinovaný nasledovnými tematickými celkami:	
Výtvarné vyjadrovacie prostriedky (3hodiny)	
Možnosti zobrazovania videného sveta (5 hodín)	
Podnety moderného a súčasného výtvarného umenia (3 hodiny)	
Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia (3 hodiny)	
Podnety fotografie (2 hodiny)	
Podnety videa a filmu (2 hodiny)	
Podnety architektúry (1 hodina)	
Podnety dizajnu (3 hodiny)	
Tradície a podnety remesiel (3 hodiny)	
Elektronické médiá (2 hodiny)	
Synestetické podnety (2 hodiny)	
Podnety poznávania sveta (1 hodina)	
Škola v galérii (3 hodiny)	

Tematický celok	Obsahový štandard	Výkonový štandard
Výtvarné vyjadrovacie prostriedky (3hod.)	mierka a proporčné vzťahy operácie s mierkou zobrazovania: zmenšovanie – zväčšovanie, vzdďľovanie – približovanie pozorovanie vzťahov podľa skutočnosti operácie s proporciami: približný pomer častí videnej a kreslenej predlohy farebné budovanie priestoru v obraze: blízkosť a vzdialenosť	-kresbou vyjadriť základné vzťahy predmetov v priestore, -vyjadriť vzťahy farieb v priestore pri zobrazovaní exteriéru (krajiny).
Možnosti zobrazovania videneho sveta (5hod.)	proporcie postavy (človek, zvierat) analytické pozorovanie postavy kreslenie postavy podľa videnej skutočnosti (základy geometrickej výstavby proporcií, pohybu) modelovanie postavy podľa videnej skutočnosti (základy geometrickej výstavby proporcií, častí vo vzťahu k celku, pohybu)	-vyjadriť približné proporcie pri kreslení postavy, -vyjadriť približné proporcie pri modelovaní postavy
Podnety moderného a súčasného výtvarného umenia (3hod.)	op-art: inšpirácia vybraným princípom op-artovej tvorby (mihotavý efekt, ilúzia priestorovosti, svetelný a farebný kontrast, séria, mriežka...) kinetické umenie: jednoduchý kinetický objekt optické klamy, ilúzie a dvojznačné zobrazenia	-rozpoznať princípy op-artu a kinetického umenia, -nachádzať súvislosti a rozdiely medzi rôznymi umeleckými štýlmi.
Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia (3hod.)	gotické umenie a architektúra (katedrála, hrad, odev) uviedenie do dobovej situácie – hra na umelca gotiky 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.)	-rozpoznať typické znaky gotického umenia a architektúry, - tvorivo použiť (transformovať) historický motív.
Podnety fotografie (2hod.)	inscenovaná fotografia 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 osvetlenie, nasvietenie s farebným svetlom fotografovanie s rôznych uhlov pohľadu – celok, detail	-nafotografovať inscenovanú situáciu, -využiť poznatky o výtvarných vyjadrovacích prostriedkoch pri fotografovaní.
Podnety videa a filmu (2 hod.)	vzťah obrazu a zvuku vo videu a filme ozvučenie krátkej ukážky (experimentovanie s ozvučením s použitím vybraného obrazu a zvuku v počítačovom programe) hudba, hlas a ruchy	-pomenovať vzťah obrazu a zvuku vo videu alebo vo filme z hľadiska výrazu
Podnety architektúry (1 hod.)	urbanizmus: nadhľad, pôdorys, plán plán mesta (dediny), štruktúra zón, doprava, uzly; vzájomné vzťahy, vzťah ku krajine porovnanie: mesto a dedina fantastické priestory, fantastické funkcie, utópia	-rozlíšiť prvky a funkcie častí zástavby mesta alebo dediny, -vytvoriť jednoduchý plán usporiadania urbánneho celku (mesto, dedina, osada, časť) podľa svojej predstavy.

Podnety dizajnu (3hod.)	odevný dizajn odev, časť odevu, doplnok história odievania odevný dizajn	-navrhnuť odevy alebo doplnky podľa svojich predstáv.
Tradicie a podnety remesiel (3hod.)	podnety košíkárstva pletanie objektu z prútov (napr. papier, kartón, bužírka, drôt, drevo...) výtvarné reakcie na tradičné formy (architektúry odevov, jedál, zvykov...)	-tvorivo variovať tradičnú techniku.
Elektronické médiá (2hod.)	digitálna úprava farieb obrazu digitálna úprava svetlosti, sýtosti, kontrastu farieb; rozostrenie, zaostrenie, voľná transformácia digitálne filtre, farebné filtre, krivky farieb digitálna obrazová koláž/koláž z obrazu a písma	-vytvoriť koláže z vlastných digitálnych kresieb, fotografií, malieb, alebo písma, -vytvoriť varianty digitálneho obrazu pomocou operácií v počítačovom programe.
Synestetické podnety (2hod.)	objekt vydávajúci zvuk – hudobno-vizuálny nástroj, ozvučené povrchy (textúry: napr. vrúbkovaný papier, plech ...) zvuková performancia s vlastnými zvukovými objektmi (nástrojmi vydávajúcimi zvuky, ruchy, šumy) zvukové objekty, autorské a hudobné nástroje	-použiť zvukové vlastnosti materiálov a objektov.
Podnety poznávania sveta (1hod.)	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 ...)	-výtvarne reagovať na témy biológie.
Škola v galérii (3hod.)	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) interpretácia vybraného výtvarného diela na základe synestetického vnímania (napr. čo zobrazuje abstraktné umenie?)	-slovne interpretovať subjektívny dojem zo zmyslového (synestetického) vnímania umeleckého diela.

Výtvarná výchova - 7.ročník	33 hodín ročne
Obsah vzdelávania je zadefinovaný nasledovnými tematickými celkami:	
Výtvarné vyjadrovacie prostriedky (3hodiny)	
Možnosti zobrazovania videného sveta (5 hodín)	
Podnety výtvarného umenia (4 hodiny)	
Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia (3 hodiny)	
Podnety fotografie (2 hodiny)	

Podnety videa a filmu (2 hodiny)
Podnety architektúry (2 hodiny)
Podnety dizajnu (2 hodiny)
Tradície a podnety remesiel (3 hodiny)
Elektronické médiá (2 hodiny)
Synestetické podnety (2 hodiny)
Podnety poznávania sveta (1 hodina)
Škola v galérii (2 hodiny)

Tematický celok	Obsahový štandard	Výkonový štandard
Výtvarné vyjadrovacie prostriedky (3)	poriadok a chaos – usporadúvanie prvkov v kompozícii náhodná a konštruovaná zostava kompozícia symetrické – asymetrické usporiadanie, rytmus – arytmia, zámerná – náhodná kompozícia (automatizmus, improvizácia, neporiadok), geometrická a lyrická abstrakcia, akčná maľba	-vytvoriť rôzne typy kompozície zo zvolených prvkov
Možnosti zobrazovania videného sveta (5)	-zobrazovanie priestoru, lineárna perspektíva pozorovanie a konštrukcia, interiér, zobrazenie architektonického tvaru v krajine – exteriér, lineárna kresba, kolorovanie, renesančné zobrazenia perspektívy(F. Brunelleschi, Massacio, P. della Francesca, L.da Vinci...)	-zobraziť jednoduché priestorové vzťahy v perspektíve.

Podnety výtvarného umenia (4)	-dadaizmus a pop-art (obrazy, objekty, asambláže), dadaistický text, dadaistický objekt, ready-made - kompozícia z nájdeného predmetu ,pop-art – výtvarné hry s reklamou(ikonografia každodennosti, masmédií, reklamy), zväčšeninou, zmožením, materiálou zmenou(napríklad mäkká plastika), nový realizmus (dekoláž, konkrétna poézia, kompresia, akumulácia...)	-rozpoznať podstatné znaky umenia pop-artu, - -pomenovať súvislosti a rozdiely medzi vybranými umeleckými štýlmi.
Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia (3)	-renesančné umenie (maliarstvo, sochárstvo, technické návrhy, architektúra), výtvarné reakcie žiakov (napr. renesančná móda, doplnky, stroje, stavby...), uvedenie do dobovej situácie – príbeh renesančného umelca	-poznať typické znaky renesančného maliarstva, sochárstva a architektúry, - rozpoznať typické prvky vybraných umeleckých slohov – ich súvislosti a rozdiely.
Škola v galérii (2)	slovo a obraz (porovnanie slovného opisu a zobrazenia toho istého motívu), výtvarná interpretácia umeleckého diela podľa slovného opisu inej osoby a podľa vlastného videnia diela v galérii (alebo reprodukcie), vlastný opis (námetu, témy, príbehu výtvarného diela v galérii - na reprodukcii)	-slovne a výtvarne interpretovať videné výtvarné dielo.
Podnety architektúry (2)	návrhy architektúr s rôznou funkciou a účelom charakteristika členenia, tvaru a výrazu funkcie architektonického priestoru: priestor pre sústredenie, učenie sa, výtvarné činnosti, pohyb, odpočinok ...; spoločný a súkromný priestor, sviatočný (posvätný) a všedný priestor, vonkajší a vnútorný priestor, výraz architektonického priestoru:(napr. stiesnený, smutný, chladný, intímny, príjemný, veľkolepý, slávnostný, veselý...), typy architektonických priestorov	-rozlíšiť charakteristické funkcie architektonického priestoru, -rozlíšiť výraz architektonického priestoru, - nakresliť návrh architektúry vybraného typu
Podnety fotografie (2)	fotografovanie krajiny, premeny denného svetla, formát, výrez, približovanie, detail a celok ukážky krajinárskej fotografie	-použiť pri fotografovaní vhodnú expozíciu a režim
Podnety videa a filmu(2)	scenár, príprava videa, klipu (námet, akcia, dej), rozkreslenie kľúčových scén – storybord ,návrh postáv (výzor, kostým), návrh filmovej scény, kostýmu ku scenáru	-pripraviť krátky scenár a storybord videa

Elektronické médiá (2)	telesá v 3D programe (nástroje, Rectangle, Circle, Move, Copy, Push/Pull, Select, Line, Arc, Eraser, Zoom, PaintBucket), kompozície z kvádrov, kociek a valcov, alebo architektúra, kopírovanie, spájanie telies, vyfarbovanie telies a priradovanie textúr, ukladanie modelov do formátu skp, export do formátu jpg	-nakresliť telesá v 3D programe, - vytvoriť vlastnú kompozíciu spájaním 3D telies v grafickom programe
Podnety dizajnu (2)	návrh dizajnu výrobku (napr. automobil, bicykel, domáci spotrebič, počítač, športové náradie ...), tvar vo vzťahu k funkčnosti a vizuálnej zaujímavosti dizajn výrobkov a transportdizajn (dizajn dopravných prostriedkov)	-navrhnuť tvar úžitkového predmetu
Tradície a podnety remesiel(3)	legendy a história regiónu (obce, sociálnej skupiny), pamiatky regiónu a ich príbehy, miestne zvyky miestne remeselné tradície, ich história, výtvarná interpretácia regionálnych legend, histórie, pamiatok, remeselných tradícií	-výtvarne interpretovať vybrané typické zvyky alebo pamiatky svojho regiónu
Synestetické podnety(2)	vyjadrenie chutí výtvarnými prostriedkami (zobrazujúcim alebo abstraktným spôsobom), koreniny, bylinky, čaje, jedlá a ich farebné (tvarové, materiálové, gestické ...) vyjadrenie	-výtvarne vyjadriť subjektívnu vizuálnu predstavu chuťového vnemu
Podnety poznávania sveta(1)	výtvarné interpretácie gramatických tvarov (napr. slovných druhov, vetných členov, homoným, synonym, opozít ...), priradovanie výtvarných znakov ku slovám, vizuálna poézia(náhrada slov grafickými znakmi, obrazmi, fotografiami, prírodninami alebo objektmi alt. predmetmi) pozn. téma súvisí s tematickými celkami: podnety výtvarného umenia (dadaizmus)	-vytvoriť grafické znázornenie gramatických pojmov alebo vzťahov, -porovnávať súvislosti, vzájomné vzťahy medzi výtvarnými znakmi (zobrazovacími) a slovami

Výtvarná výchova výchova - 8.ročník	33 hodín ročne
Obsah vzdelávania je zadaný nasledovnými tematickými celkami:	
Výtvarné vyjadrovacie prostriedky (3hodiny)	
Možnosti zobrazovania videného sveta (4 hodiny)	
Podnety moderného a súčasného výtvarného umenia (2 hodiny)	
Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia (3 hodiny)	
Podnety fotografie (2 hodiny)	
Podnety videa a filmu (2 hodiny)	
Podnety architektúry (1 hodina)	
Podnety dizajnu (3 hodiny)	
Tradície a podnety remesiel (2 hodiny)	
Elektronické médiá (4 hodiny)	
Synestetické podnety (2 hodiny)	
Podnety poznávania sveta (3 hodiny)	
Škola v galérii (2 hodiny)	

Tematický celok	Obsahový štandard	Výkonový štandard
Výtvarné vyjadrovacie prostriedky 3	transformácia vybraného motívu do niekoľkých tvarových štýlov (napr. geometrizácia, znejasnenie, vyskladanie z iných tvarov, redukcia na obrys, vyjadrenie linkou, bodmi, vyjadrenie plasticity ...)	-štylizovať motív.

<p>Možnosti zobrazovania videneho sveta</p> <p>4</p>	<p>zobrazovanie výrazu tváre karikatúra podľa fotografických portrétov (prepojené s tematickým radom podnety fotografie) subjektívne transformovanie videnej reality, nadsadenie a štylizácia foriem umocňujúca výraz expresionistické portréty, výrazové hlavy</p>	<p>-zobraziť charakteristický výraz rôznych emócií prostredníctvom portrétu (karikatúry).</p>
<p>Podnety moderného a súčasného výtvarného umenia</p> <p>2</p>	<p>umenie inštalácie: inštalácia (alebo: pre konkrétny priestor/z konkrétnych predmetov/z vytvorených rekvizít/z prírodnín...), fotodokumentácia umenie performancie a happeningu : performancia (samostatná – symbolika gesta, postoja, pohybu); happening (skupinový; napr. zorganizovaný nevšedný zážitok)</p>	<p>-vymenovať podstatné znaky umenia inštalácie, - predviesť performanciu na vlastnú tému.</p>
<p>Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia</p> <p>2</p>	<p>barokové umenie (barokové maliarstvo, sochárstvo, architektúra, odievanie, typografia ...) výtvarné reakcie žiakov na vybraný barokový artefak</p>	<p>-rozpoznať typické znaky barokového maliarstva, sochárstva a architektúry.</p>

<p>Škola v galérii</p> <p>2</p>	<p>umenie v galérii, rozdiel medzi múzeom umenia a výstavou krátka slovná (písomná) reflexia („recenzia“) výstavy alebo virtuálnej galérie časopisy o súčasnom umení/dizajne/architektúre</p>	<p>-diskutovať o videnej výstave, alebo prehliadke virtuálneho múzea na internete.</p>
--	---	--

Podnety architektúry 1	interiér a exteriér (špecifiká a vzájomné vzťahy) výraz a funkcie vnútorného a vonkajšieho priestoru tvaroslovie a materiály návrh vnútorného a vonkajšieho usporiadania vybraného typu architektúry	-rozlíšiť funkcie a výraz, interiéru a exteriéru, -navrhnúť vonkajší a vnútorný priestor ľubovoľnej stavby.
Podnety fotografie 2	fotografovanie portrétu (osvetlenie, výraz, formát, výrez, profil, trištvrté profil, en face, podhľad, nadhľad) portrétna fotografia pozn. prepojenie s tematickým celkom: zobrazovanie skutočnosti	-rozlišovať rôzne spôsoby komponovania portrétu.
Podnety videa a filmu 2	video a film – spoločné znaky a rozdiely žánre filmu (dokument, komédia, horor, detektívka, sci-fi, seriál ...) charakteristické znaky jednotlivých žánrov napodobnenie vybraného žánru (napr. na úrovni scenára, storybordu, krátkeho videa), alebo zostrih klipu z ukážky vybraných žánrov pozn.: možnosť prepojenia s tematickým celkom: elektronické médiá	-rozlišovať základné filmové žánre.
Elektronické médiá 4	zostrih – montáž z častí (krátkych ukážok) filmov (napr. stiahnutých z portálu youtube) alebo z vlastných videozáberov strihanie, výber častí, spájanie, inštalácia zvuku výber hudby/zvuku, ruchu k danej scéne (napr. z internetových zdrojov) – spájanie obrazu a zvuku v počítačovom programe pozn. možnosť prepojenia s tematickým celkom: podnety filmu a videa	-poznať zásady strihania videa

<p>Podnety dizajnu</p> <p>3</p>	<p>reklama vybraná forma reklamného dizajnu: návrh(plagát, reklamný nápis, banner, billboard, svetelná reklama, reklamný predmet...) návrh a zalomenie reklamného sloganu, textu, plagátu (billboardu) – vzťah obrazu a textu reklama na vlastný produkt (napríklad výrobok, dizajn...) alebo akciu/event/koncert/športové podujatie/školský večierok... tvorba reklamnej kampane reklamný dizajn pozn. možnosť prepojiť s predmetom informatika</p>	<p>-zhotoviť jednoduchý reklamný produkt, -objasniť zámery reklamy.</p>
<p>Tradície a podnety remesiel</p> <p>2</p>	<p>tradície a súčasnosť charakteristické prvky (tradície, zvyky, slávnosti, jedlá ...) vlastnej rodiny (sociálnej skupiny) charakteristické znaky svojho domova rodinné rituály, náboženské rituály, rituály vekových skupín, školské a triedne rituály subkultúry pozn.: možnosť prepojiť s tematickým celkom: podnety moderného a súčasného výtvarného umenia – performancia, happennig</p>	<p>-poznať tradície svojho prostredia, -výtvarne interpretovať typický podnet svojho sociálneho (rodinného) prostredia.</p>
<p>Synestetické podnety</p> <p>2</p>	<p>hmatové pocity vnímanie kvality povrchu: teplo – chlad, hladkosť – drsnosť, vlhkosť – suchosť, mäkkosť – tvrdosť, slizkosť... vnímanie tvaru: hranatý – zaoblený, tupý – ostrý, jednoduchý – zložitý... vnímanie váhy, veľkosti, dotyku, bolesti, pohybu... vyjadrenie hmatového pocitu (perfomačné, farebné, tvarové, prostredníctvom symbolu, motívu alebo subjektívne abstraktného zobrazenia)</p>	<p>-výtvarne interpretovať hmatové pocity</p>
<p>Podnety poznávania sveta</p> <p>3</p>	<p>výtvarné vyjadrenie matematických úkonov (sčítanie, odčítanie, násobenie delenie...), náhrada čísel tvarmi, farbami, grafickými prvkami, zobrazeniami motívov variácie, kombinácie, transformácie, rady a série vybraných prvkov plynulé a pretržité, rastúce a klesajúce ...</p>	<p>-nachádzať analógie medzi matematikou a výtvarným vyjadrovaním, kompozíciou</p>

Výtvarná výchova - 9.ročník	33 hodín ročne
Obsah vzdelávania je zadefinovaný nasledovnými tematickými celkami:	
Výtvarné vyjadrovacie prostriedky (2 hodiny)	
Možnosti zobrazovania videného sveta (4 hodiny)	
Podnety moderného a súčasného výtvarného umenia (3 hodiny)	
Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia (2 hodiny)	
Podnety fotografie (2 hodiny)	
Podnety videa a filmu (2 hodiny)	
Podnety architektúry (2 hodiny)	
Podnety dizajnu (2 hodiny)	
Tradície a podnety remesiel (3 hodiny)	
Elektronické médiá (4 hodiny)	
Synestetické podnety (2 hodiny)	
Podnety poznávania sveta (2 hodiny)	
Škola v galérii (3 hodiny)	

Tematický celok		Obsahový štandard	Výkonový štandard
Výtvarné vyjadrovacie prostriedky 2	2	Kompozičné princípy Konfrontácia rôznych štýlov moderného alebo predmoderného umenia (obraz maľovaný rôznymi štýlmi a rukopismi zvolenými podľa ukážok) vybrané „-izmy“ moderného umenia maľba vybraných predmoderných slohov výber, kombinácia, syntéza, komponovanie a porovnanie formálnych a výrazových vlastností rôznych štýlov	Žiaci vedia kombinovať rôzne vybrané štýly výtvarného vyjadrovania v jednom obraze.
Možnosti zobrazovania videného sveta 4	4	Kópia Pokus o obraz Pokus o sochu Doplnenie časti reprodukcie (fotografie) kresbou (maľbou) dôraz na približné napodobenie štýlu, výrazu a proporcií v doplnenej časti „rekonštrukcia“ – tónovanie	Žiaci vedia výtvarne rekonštruovať časť neúplného obrazu

		plastickosti (reštaurovanie chýbajúcej časti)	
Podnety moderného a súčasného výtvarného umenia 3	3	Postmoderna Intermedialita Konceptuálne umenie nahradenie obrazu (predstavy) slovným výrazom, vystihujúcim jej podstatné prvky, alebo: parafráza (interpretácia) zvoleného konceptuálneho diela; text vyjadrujúci v jednoduchej forme podstatu „zobrazenej“ skutočnosti; slovo ako náhrada obrazu (sochy, akcie...) text a písmo vo výtvarnom umení, konceptuálny text, obraz z písma, textu -lettrismus text umiestnený v konkrétnom prostredí (kontexte), na objekte, alebo na časti obrazu	Žiaci vedia vyjadriť (nahradia, parafrázujú) podstatné prvky svojho obrazu (výtvarného diela) slovami (textom).
Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia 2	2	Secesia Secesné umenie (secesné maliarstvo, grafika, architektúra, odievanie, dizajn, šperk ...) výtvarné reakcie žiakov na vybraný secesný artefakt, využitie organického ornamentu	Žiaci dokážu rozpoznať typické znaky secesného umenia a architektúry, rozlíšiť typické prvky rôznych umeleckých slohov – ich súvislosti a rozdiely
Škola v galérii 3	3	Umenie na rozmýšľanie Komentovanie rôznych (vybraných) druhov médií, žánrov, štýlov, období a rôznych autorských prístupov v rámci jedného média, žánru, obdobia (podľa diel v galérii, virtuálnej galérii alebo podľa reprodukcí) knihy o modernom umení/dizajne/architektúre časopisy o súčasnom umení pozn.: možnosť prepojenia s tematickým celkom: výtvarné vyjadrovacie prostriedky	Žiaci vedia: diskutovať o videnej výstave, alebo prehliadke virtuálneho múzea na internete.
Podnety architektúry 2	2	Architektonický návrh a model Návrh a model vybraného typu architektúry (budovy, urbanizmu, krajinskej architektúry...) práca architekta – tvorba architektonického návrhu	Žiaci vedia: vytvoriť jednoduchý model architektúry podľa svojho návrhu

Podnety fotografie 2	2	Postfotografia Digitálna postprodukcia fotografie montáže, filtre, zmeny farebnosti, proporcií; výber časti obrazu, fotomontáž. digitálnej fotografie pozn.: prepojenie s tematickým celkom: elektronické médiá		Žiaci vedia: upraviť fotografiu v počítači
Podnety videa a filmu 2	2	Komplexná projektová úloha – príprava a nakrútenie filmového klipu	Krátky príbeh – video (klip) film a videoumenie hra na „filmový štáb“ – rôzne úlohy pri príprave a realizácii filmu pozn.: prepojenie s tematickým celkom: elektronické médiá	Žiaci vedia: poznať hlavné fázy procesu vzniku audiovizuálneho diela
Elektronické médiá 4	4	Dizajn a príprava vlastnej internetovej stránky Postprodukcia obrazovej a zvukovej časti videoklipu, fotografie prenos dát (z kamery, fotoaparátu alebo mobilného telefónu do počítača) uloženie dát, videoformát výber, úpravy, strihanie a spájanie zvuku a obrazu prezentácia videoklipu poz.: prepojenie s tematickými celkami: podnety fotografie a podnety videa		Žiaci vedia: upraviť videoklip v počítači
Podnety dizajnu 2	2	Telový dizajn- úprava tváre a účesu Telový dizajn – úprava tváre (make up), účesu, očí, nechťov; optické korekcie tvaru a výrazu tváre, líčenie kaderníctvo, maskovanie, líčenie, kamufláž (televízne, divadelné, fantazijné, historické...) experimentovanie so svojim zovňajškom body art pozn.: možnosť prepojiť s tematickými celkami:		Žiaci vedia: uplatniť výtvarné kritériá pri úprave svojho zovňajšku

		možnosti zobrazovania videného sveta a podnety fotografie	
Tradície a podnety remesiel 3	3	Podnety obuvníctva a hodinárstva Tradičné (ľudové, historické) remeslá (techniky a výrobky) výtvarná interpretácia vybranej tradičnej techniky	Žiaci vedia: poznať najdôležitejšie tradičné (ľudové) remeslá
Synestetické podnety 2	2	Hudobné ekvivalenty k výtvarnému jazyku Výrazne odlišné hudobné formy (napríklad: symfónia, sonáta, fuga, ária...) vyjadrenie vizuálnych analógií prostredníctvom výtvarných prostriedkov	Žiaci vedia: rozpoznať vzťahy, podobnosti a rozdielnosti medzi hudobným a výtvarným umením.
Podnety poznávania sveta 2	2	Výtvarné transpozície fyzikálnych, chemických a biologických procesov výtvarné vyjadrenie alebo využitie vybraných fyzikálnych / chemických / biologických procesov dielo (objekt, obraz), ktoré využíva výtvarné vlastnosti fyzikálneho / chemického / biologického / procesu alebo zobrazuje samotný proces - procesuálne umenie	Žiaci vedia: rozpoznať vizuálne-estetické hodnoty v procesoch v prírode, výtvarne interpretovať vybraný proces

6. Hodnotenie a klasifikácia predmetu

V rámci novej koncepcii vyučovania výtvarnej výchovy na ZŠ, zavádzame v rámci obsahovej prestavby školstva spôsob hodnotenia a klasifikácie žiaka známkami.

V súvislostiach civilizácie, v ktorej žijeme, hra hodnotenie dôležitú úlohu. Predstavuje spätnú väzbu prostredia, ktorá symbolizuje jeho názor na kvalitu a význam hodnoteného faktu. Proces hodnotenia je podstatnou súčasťou výchovy aj vzdelávania.

Hodnotenie každého predmetu je špecifické, pretože musí zohľadniť špecifický prínos predmetu k vzdelanostnému rastu a osobnostnej formácii žiaka. Špecifikom výchovy prostredníctvom výtvarných činností a výtvarného vyjadrovania je, že sa v rámci jej procesu očakáva vlastný prístup žiaka k aplikácii techník, nástrojových a koordinačných zručností, ale najmä v oblasti vytvárania svojich osobných symbolických reprezentácií skutočnosti (obrazov, objektov, priestorových riešení, akčných a procesuálnych vyjadrení svojej fantázie, predstav a reality vonkajšieho sveta).

Výtvarná výchova na ZŠ je predmet, ktorý sa nenaplnia realizáciou požadovaného programu (edukačnej úlohy), ale v ktorých je tento program len východiskom k samostatnému (tvorivému) výtvarnému vyjadrovaniu sa žiaka. Ináč by nespĺňali svoje ťažiskové poslanie: formovať mentálne štruktúry žiaka v smere aktívnej otvorenosti voči interpretáciám a vyjadrovaniu sveta a seba, orientovať žiaka k tvorivému prístupu – či v rámci seba vyjadrovania, alebo riešenia zadaných úloh.

Hodnotenie má v prvom rade funkciu pozitívne motivovať žiaka a usmerniť jeho osobnostný vývoj. Tu musí učiteľ brať ohľad na jeho schopnosti, nadanie, ambície a vkus.

Pri hodnotení žiaka ma prednosť porovnávanie jeho výkonu s jeho predchádzajúcimi výkonmi a s nastavenými kritériami pre porovnávanie s výkonmi iných žiakov.

Až v druhom rade je teda hodnotenie porovnaním v rámci skupiny žiakov (triedy). Toto porovnanie ma mať najmä výchovný charakter. Pri zohľadnení osobitosti každého žiaka poskytuje obraz o rozvrstvení škály kvality prístupu, výkonu, poznania, schopnosti zaujať

stanovisko a výsledku činnosti v porovnaní medzi jednotlivými žiakmi. Nehodnotíme teda len (alebo v prvom rade) výsledok činnosti (vytvorený artefakt), ale celý proces a prístup žiaka v rámci tohto procesu.

Forma hodnotenia

- ťažiskovou formou hodnotenia je *osobný rozhovor so žiakom*, v ktorom učiteľ žiakovi poskytne citlivú, veku primeranú, analyticky podloženú spätnú väzbu o rôznych aspektoch jeho činnosti (viď kritéria hodnotenia)
- vo vzájomnej komunikácii ma žiak možnosť klásť otázky alebo *zdôvodniť svoj prístup* seba hodnotením žiaka
 - nie je nutné známkovať každú prácu a každý výkon žiaka. Je na voľbe učiteľa, ktoré úlohy bude hodnotiť, aby poskytl žiakovi i prostrediu dostatočný obraz o jeho kvalitách a vývoji

Kritériá hodnotenia

Učiteľ ma brať ohľad na to, že výtvarný prejav súvisí s fantáziou, seba projekciou, záujmami a intímnym svetom žiaka a že toto hľadisko sa bude prejavovať aj v jeho riešení výtvarných úloh iniciovaných učiteľom. Preto sa pri hodnotení musí vyvarovať paušálnych súdov a šablónovitých kritérií, ktoré by sa mohli necitlivo dotknúť osobnostného zamerania žiaka.

Uprednostňujeme osobný, diferencovaný prístup. Predložené kritériá sú orientačné, učiteľovi poskytujú štruktúru analýzy jednotlivých hľadísk uplatniteľných na činnosť žiaka v rámci výtvarnej výchovy. Výsledok výtvarných činnosti (artefakt) nie je jediným predmetom hodnotenia, ale učiteľ zvažuje všetky nižšie vymenované kritéria.

Výsledok výtvarnej činnosti je síce dôležitý, u žiaka naň vzniká obyčajne citová väzba – spokojnosť dieťaťa s vlastným výkonom, čo ho následne motivuje pre ďalšiu výtvarnú prácu a udržiava jeho záujem o seba vyjadrovanie. Je teda potrebné, aby učiteľ k nemu zaujímal stanovisko. Okrem neho treba hodnotiť, a niekedy aj uprednostniť, proces výtvarných. Tuto formu odporúčame príležitostne kombinovať aj so činnosťou, pretože práve v rámci tohto procesu dochádza k formácii osobnosti žiaka a k získavaniu kompetencií – k napĺňaniu cieľov výtvarnej výchovy.

Kritériá hodnotenia sú vypracované v súlade s ročníkovými kompetenciami a je potrebné, aby učiteľ pri hodnotení mal tieto kompetencie a ich postupné dosahovanie na zreteli.

Učiteľ u žiaka hodnotí, **primerane veku:**

a) **priebeh vytvárania postojov:**

- prístup k činnostiam z hľadiska tvorivosti, t. j. uplatnenie vlastných inovatívnych nápadov a vlastného zamerania pri realizácii edukačnej úlohy,
- otvorenosť voči experimentovaniu, skúšanie iných, svojských riešení,
- cieľavedomosť riešení,
- záujem o činnosť v rámci edukačných úloh a prípravy pomôcok,
- schopnosť spolupracovať,
- schopnosť zaujímať stanoviska k výsledkom svojej práce a práce spolužiakov;

b) **priebeh získavania zručností a spôsobilostí:**

- technické zručnosti (ovládanie požadovaných nástrojov, materiálov a technických operácií s nimi),
- formálne zručnosti (vyjadrovanie sa prostredníctvom výtvarného jazyka),
- mentálne spôsobilosti na úrovni rozvoja vnímania a prežívania,
- mentálne spôsobilosti na úrovni rozvoja predstavivosti a fantázie,
- mentálne spôsobilosti na úrovni myslenia (vlastne témy, koncepcie, návrhy; schopnosť analyzovať a syntetizovať, pomenovať procesy, interpretovať zážitky);

c) **priebeh získavania vedomostí:**

- znalosti oblasti vizuálnej kultúry a výtvarného umenia súvisiacich s preberanými edukačnými úlohami,
- pochopenie výtvarného diela a schopnosť interpretovať ho,
- znalosť materiálov, technik, médií a procesov ich používania;

d) **schopnosť realizácie výsledného artefaktu.**

Orientačný opis naplnenia kritérií vo vzťahu ku škále hodnotenia

VÝBORNÝ

Žiak spĺňa kritéria (a – d) na vynikajúcej úrovni:

- žiak je iniciatívny a tvorivý vo výtvarnom vyjadrovaní, uplatňuje vlastne nápady, je otvorený voči novým podnetom a experimentovaniu,
- žiak dokáže vyjadriť veku primerane postoje (vkus, názor, spolupráca, individualita) v oblasti vizuálnej kultúry,
- žiak ovláda zručnosti (technické, nástrojové, materiálové) podľa požiadaviek ročníkových kompetencii na vynikajúcej úrovni,
- žiak preukazuje veku primerane mentálne spôsobilosti – na úrovni vnímania, prežívania, fantázie a predstavivosti, vytvárania vlastných koncepcii,
- žiak dokáže veku primerane pomenúvať a interpretovať svoje zážitky, činnosti a ich výsledky,
- žiak preukazuje vedomosti z oblasti vizuálnej kultúry primerane edukačným úlohám (v nižších ročníkoch najmä vedomosti o materiáloch nástrojoch, základných technikách a druhoch vizuálnych umení; v sekundárnom vzdelávaní o štýloch, ťažiskových obdobiach, nosných umelcoch a médiách),
- žiak dokáže rešpektovať vlastný tvorivý výsledok a je tolerantný voči tvorivým prejavom, názorom a vkusu iných,
- žiak zrealizoval artefakt primerane svojmu veku a schopnostiam.

CHVÁLITEBNÝ

Žiak v podstate spĺňa kritéria 1. stupňa hodnotenia ale je menej samostatný, iniciatívny a tvorivý

DOBRÝ

Žiak realizuje edukačne úlohy priemerne, chyba mu iniciatívnosť, tvorivosť, tolerancia, nerozširuje svoju flexibilitnosť, neosvojuje si nove vyjadrovacie prostriedky, podlieha predsudkom a stereotypom.

DOSTATOČNÝ

Žiak realizuje edukačne úlohy na nízkej úrovni, bez vlastného vkladu, s ťažkosťami aplikuje získané zručnosti a poznatky v nových oblastiach.

NEDOSTATOČNÝ

Žiak nespĺňa kritéria, nemá záujem o výtvarné aktivity, neguje vyučovací proces. Neodporúčame používať stupeň nedostatočný v celkovom hodnotení žiaka; v čiastkovom hodnotení len vo výnimočných prípadoch (napr. zámerné negovanie Vyučovacieho procesu

Minimálny počet známok pri 1 -hodinovej dotácii za polrok – 2

Žiak je ospravedlnený za zameškané učivo **1 vyučovaciu hodinu po nástupe do školy.**

Poznámka: v školskom roku 2020/2021 nebolo možné zabezpečiť adekvátne vzdelávanie počas dištančnej formy vzdelávania, preto sa predmet neklasifikuje a nemožno ho hodnotiť ani slovne, na vysvedčení sa uvedie slovo absolvoval/-a alebo neabsolvoval/-a.

7. Učebné zdroje

Učebnice a knihy	Materiálne učebné pomôcky	Ďalšie zdroje
Učebnica Výtvarná výchova pre ZŠ Odborná literatúra	- odpadový materiál - výkresy - baliaci papier - farebný papier - grafický materiál – ceruzky, tuš, drierka, uhlik, akvarelové farby, tempery, štetce, modelovacia hmota, sadra...	- internet - encyklopédie umenia - monografie umelcov - odborné časopisy - ponuka médií - televízne kanály - odborný učebný materiál

