

Učebné osnovy - Výtvarná výchova v 5. ročníku základnej školy

Výchovno-vzdelávacie ciele a obsah vzdelávania:

sú v súlade s cieľmi a obsahovým a výkonovým štandardom vzdelávacieho štandardu pre vyučovací predmet výtvarná výchova, schváleného ako súčasť ŠVP pre druhý stupeň základnej školy pod číslom 2015-5129/5980:2-10A0.

Rozsah vyučovania predmetu:

1 VH týždenne - 33 VH za školský rok

Vzdelávacia oblasť *Umenie a kultúra*

Výtvarné vyjadrovacie prostriedky 3

Positív a negatív na ploche - použiť výrazové možnosti rôznych kvalít čiar, tvarov, plôch – povrchov, farieb a farebných kombinácií, dynamické zobrazenie pohybu opakovaním obrysového tvaru, základné proporcie predmetov.

Možnosti zobrazovania videného sveta 4

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.

Podnety moderného a súčasného výtvarného umenia 3

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.

Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia..... 2

Mozaika (z papiera alebo rôznych materiálov) alebo maľba (vlastný motív žiaka, formálna inšpirácia z dejín umenia), umenie neskorej antiky – mozaiky, byzantské umenie – ikony uvedenie do dobovej situácie – príbeh umelca neskorej antiky (Byzancie), ranokresťanské umenie.

Škola v galérii 2

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.

Podnety architektúry 3

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.

Podnety fotografie 2

Základy práce s digitálnym fotoaparátom, fotografia (digitálna), vznik fotografie, hľadanie záberu – výsek (rámovanie) pohľadu na skutočnosť, rôzne výseky rovnakého námetu v hľadáčiku (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.

Podnety videa a filmu 2

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).

Elektronické médiá 2

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).

Podnety dizajnu 2

Zásady tvorby, znaku a značky, návrh loga, značky, (pre udalosť, firmu, klub, obec, výrobok), alebo návrh ex libris pre svoje knihy (možnosti zapojenia písma, ornamentu, geometrického tvaru, vymysleného znaku), alternatívne návrh obalu (škatule) na konkrétny predmet s použitím loga, značky.

Tradície a podnety remesiel 3

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 odrôtovania tvaru mäkkým drôtom.

Synestetické podnety 3

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), pokus o zvukovú interpretáciu.

Podnety poznávania sveta 2

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.

Použité prierezové témy:

Environmentálna výchova, Regionálna výchova a tradičná ľudová kultúra, Ochrana života a zdravia, Mediálna výchova, Osobnostný a sociálny rozvoj