ZÁKLADNÁ ŠKOLA, Nám. L. Novomeského 2, Košice

ŠKOLSKÝ VZDELÁVACÍ PROGRAM

pre 5. ročník

vypracovaný podľa ŠVP a vzorového ŠkVP. Učebné osnovy sú totožné so vzdelávacím štandardom ŠVP pre príslušný vzdelávací predmet. Schválené riaditeľom školy na PR dňa 28.8.2015, 26.8.2016,25.8.2017, 28.8.2018, 30.8.2019

Vzdelávacia oblasť : Umenie a kultúra

Predmet : **Výtvarná výchova**

Školský rok : 2015/2016, 2016/2017,2017/2018, 2018/2019, 2019/2020

Vypracoval : Mgr.Takácsová

Učebné osnovy

|  |  |
| --- | --- |
| **Názov predmetu** | **VÝTVARNÁ VÝCHOVA** |
| **Časový rozsah výučby** | 1hodina týždenne / 33hodín ročne |
| **Ročník** | piaty |
| **Škola** (názov, adresa) | ZŠ Nám.L.Novomeského 2, Košice |
| **Stupeň vzdelania** | nižšie stredné |
| **Názov Školského vzdelávacieho programu** | ŠKOLA S TRADÍCIOU – ŠKOLA  S BUDÚCNOSŤOU |
| **Dĺžka štúdia** | 5 |
| **Forma štúdia** | denná |
| **Vyučovací jazyk** | slovenský |
| **Prehľad tematických celkov** | **1. Základné prvky výtvarného vyjadrovania - výtvarný jazyk**.  **2. Možnosti zobrazovania videného sveta**  **3. Podnety výtvarného umenia ( médiá, štýly, procesy, techniky, témy)**  **4. Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia**  **5. Podnety fotografie**  **6. Podnety filmu a videa**  **7. Podnety architektúry**  **8. Podnety dizajnu**  **9. Podnety tradičných remesiel**  **10. Elektronické médiá**  **11. Podnety hudby**  **12. Podnety literatúry**  **13. Podnety rôznych oblastí poznávania sveta**  **14. tradícia a identita (kultúrna krajina)**  **15. Škola v galérii / galéria v škole** |

1. **Charakteristika predmetu a jeho význam v obsahu vzdelávania**

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 učebnice, edukačných materiálov, premietanie filmov 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“ .

**2. Ciele 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,

 spoznajú a slovne 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 tradícií a na úrovni aktuálneho myslenia a interpretácie.

**Kognitívne ciele**

Poznávať jazyk vizuálnych médií, základné kompozičné princípy, vybrané techniky. Poznávať a vedieť pomenovať pôsobenie umeleckých diel, svoj zážitok z nich.

**Senzomotorické ciele**

Vedome rozvíjať tvorivosť. Umožniť žiakovi vývoj od detského, spontánneho spôsobu vyjadrovania k vyjadrovaniu cieľavedomému, s dôrazom na vlastný prístup, názor a vkus.

**Socioafektívne ciele**

Formovať kultúrne postoje. Formovať celistvú osobnosť. Prostredníctvom činnostného a zážitkového vyučovania.

##### Obsah učebného predmetu

##### ( Prehľad tematických celkov )

Obsah vyučovania predmetu výtvarná výchova v 5. ročníku tvorí sústavu **edukačných tém:**

**1. Základné prvky výtvarného vyjadrovania - výtvarný jazyk** 2 hod.

**2. Možnosti zobrazovania videného sveta** 4 hod.

**3. Podnety výtvarného umenia ( médiá, štýly, procesy, techniky, témy)** 2 hod.

**4. Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia** 2 hod.

**5. Podnety fotografie** 1 hod.

**6. Podnety filmu a videa** 2 hod.

**7. Podnety architektúry** 1 hod.

**8. Podnety dizajnu** 1 hod.

**9. Podnety tradičných remesiel** 2 hod.

**10. Elektronické médiá** 1 hod.

**11. Podnety hudby** 2 hod.

**12. Podnety literatúry** 1 hod.

**13. Podnety rôznych oblastí poznávania sveta** 3 hod.

**14. tradícia a identita (kultúrna krajina)** 5 hod.

**15. Škola v galérii / galéria v škole** 4 hod.

Témy sú zoradené v **metodických radoch**. Metodický rad predstavuje riešenie príbuzných výtvarných problémov v priereze ročníkov, vždy na úrovni zodpovedajúcej veku.

**4. Využitie disponibilných hodín**

##### Predmet výtvarná výchova v 5. ročníku nie je dotovaný žiadnymi disponibilnými hodinami

##### 5. Vzdelávacie štandardy

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | | |
| **Výtvarné vyjadrovacie prostriedky**  **Výkonový štandard** | | **Obsahový štandard** | |
| **Žiak na konci 5. ročníka základnej školy vie/dokáže:**  použiť výrazové možnosti rôznych kvalít čiar,  tvarov,  plôch – povrchov, farieb a farebných  kombinácií,  usporiadať rôzne prvky do kompozície.   | 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 | | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Možnosti zobrazovania videného sveta**  **Výkonový štandard** | **Obsahový štandard** |
| **Žiak na konci 5. ročníka základnej školy vie/dokáže:**  nakresliť približné tvary a proporcie pozorovaných  predmetov,  vymodelovať približný tvar videného predmetu. | 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 |
| **Podnety moderného a súčasného výtvarného umenia**  **Výkonový štandard** | **Obsahový štandard** |
| **Žiak na konci 5. ročníka základnej školy vie/dokáže:**  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.     |  |  | | --- | --- | | **Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia**  **Výkonový štandard** | **Obsahový štandard** | | **Žiak na konci 5. ročníka základnej školy vie/dokáže:**  pomenovať typické prvky mozaiky,  tvorivo použiť (transformovať) princíp mozaiky. | 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 | | geometrizácia 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  **Obsahový štandard**  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**  **Výkonový štandard** | **Obsahový štandard** |
| **Žiak na konci 5. ročníka základnej školy vie/dokáže:**   * vymenovať typické znaky vybraných druhov umenia, * vymenovať druhy výtvarného umenia. | 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**  **Výkonový štandard** | **Obsahový štandard** |
| **Žiak na konci 5. ročníka základnej školy vie/dokáže:**   * charakterizovať exteriér a interiér v architektúre, * výtvarne vyjadriť vlastnú predstavu ľubovoľného architektonického priestoru. | 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**  **Výkonový štandard** | **Obsahový štandard** |
| **Žiak na konci 5. ročníka základnej školy vie/dokáže:**   * poznať základné úkony fotografovania s digitálnym fotoaparátom (záber – rámovanie, približovanie – vzďaľovanie, uloženie fotografie), * využiť poznatky o výtvarných vyjadrovacích prostriedkoch pri fotografovaní | základy práce s digitálnym fotoaparátom  fotografia (digitálna)  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  vznik fotografie | | |
| **Podnety videa a filmu**  **Výkonový štandard** | **Obsahový štandard** | |
| **Žiak na konci 5. ročníka základnej školy vie/dokáže:**   * poznať základné úkony pri nakrúcaní videa. | 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 ozrejmenie, prostredníctvom výtvarných činností  informácie o vzniku filmu (ukážky prvých filmov) | |
| **Elektronické médiá**  **Výkonový štandard** | **Obsahový štandard** | |
| **Žiak na konci 5. ročníka základnej školy vie/dokáže:**   * vytvoriť jednoduchú animáciu pomocou pečiatok alebo vlastnej kresby, * naskenovať vlastnú kresbu (maľbu) predmet, alebo časť tela. | 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 | |
| **Podnety dizajnu**  **Výkonový štandard** | **Obsahový štandard** | |
| **Žiak na konci 5. ročníka základnej školy vie/dokáže:**   * vytvoriť jednoduché znaky, * slovne opísať významy použitých znakov. | 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 | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Tradície a podnety remesiel**  **Výkonový štandard** | **Obsahový štandard** |
| **Žiak na konci 5. ročníka základnej školy vie/dokáže:**   * modelovať nádoby podľa vlastného návrhu, * vytvoriť ornamenty s tradičnými prvkami, * navrhnúť svojské ornamenty. | 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 |
| |  |  | | --- | --- | | **Synestetické podnety**  **Výkonový štandard** | **Obsahový štandard** | | **Žiak na konci 5. ročníka základnej školy vie/dokáže:**  vytvoriť svojský zápis hudby.   |  |  | | --- | --- | | **Podnety poznávania sveta**  **Výkonový štandard** | **Obsahový štandard** | | **Žiak na konci 5. ročníka základnej školy vie/dokáže:**  výtvarne zareagovať na témy dejepisu alebo zemepisu. | 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) | | 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 | | **Obsahový štandard**  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  **Obsahový štandard**  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) |
|  |  |

**7. Učebné zdroje**

Učebnica : Výtvarná výchova pre 5. ročník základných škôl

CD,DVD, pracovné listy, Dejiny umenia , Metodická príručka, odborná literatúra, umelecké reprodukcie, tlač, časopisy, internet, didaktické prostriedky.

**8. Hodnotenie predmetu**

Hodnotenie a klasifikácia prospechu a správania žiakov a opatrenia vo výchove v ZŠ bude realizovaná v súlade so zákonom č.245/2008 Z.z. o výchove a vzdelávaní ( školský zákon) a o zmene a doplnení niektorých zákonov, v súlade s metodickým pokynom č.22/2011.

Žiaci budú neklasifikovaní. Hodnotenie : absolvoval, neabsolvoval.

**Hodnotenie predmetu bolo prerokované na zasadnutí PK dňa 25.8.2015, 23.8.2016, 21.8.2017, 28.8.2018, 28.8.2019**

**ŠkVP je otvorený dokument, ktorý je možné meniť v priebehu školského roka podľa potreby.**