

## Učebné osnovy – všeobecná časť

Základná škola Árpada Vámbéryho s VJM, Hviezdoslavova ulica 2094/2  
Dunajská Streda 92 901

|                    |                  |           |
|--------------------|------------------|-----------|
| Vzdelávacia oblasť | UMENIE A KULTÚRA |           |
| Predmet            | Výtvarná výchova |           |
| Ročník             | 2.               |           |
| ČASOVÁ DOTÁCIA     | týždenne: 1      | ročne: 33 |

## Výkonový štandard pre 1. – 3. ročník

### VÝTVARNÁ VÝCHOVA

#### Výtvarné vyjadrovacie prostriedky

Žiak vie:

- výtvarne vyjadriť motív čiarami s rôznym charakterom.
- vyhľadať v textúre čiar alebo škvrn figuratívne tvary podľa svojich predstáv, pomenovať ich.
- pomenovať tóny základných farieb.
- vyjadriť základný farebný tón a základný obrysový tvar predmetu.
- usporiadať prvky (tvary) symetricky a asymetricky, rytmicky a arytmiicky.
- vytvoriť figuratívne zobrazenie z geometrických tvarov.

#### Rozvoj fantázie a synestetické podnety

Žiak vie:

- výtvarne zobrazíť svoje predstavy a fantáziu na zadanú tému.
- maľbou vyjadriť náladu vypočutej hudobnej ukážky.

#### Podnety moderného výtvarného umenia

Žiak vie:

- pochopiť prostredníctvom zážitku gestickú a akčnú maľbu.
- vytvoriť objekt (koláž alebo asambláž).

#### Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia – škola v galérii

Žiak vie:

- výtvarne spracovať znaky – obrázkové písmo ako analógiu písaného textu.
- zoznámiť sa prostredníctvom činnosti s vybranými témami pravekého a antického umenia.
- uvedomiť si prostredníctvom zážitku výraz maliarskeho/sochárskeho portréту.

#### Podnety architektúry

Žiak vie:

- zobrazíť fantastickú stavbu.
- skonštruovať jednoduchý architektonický tvar (prvok).

## Umenie a kultúra

### Podnety fotografie

Žiak vie:

- doplniť časť fotografie s uplatnením predstavivosti a fantázie.
- skombinovať časti rôznych fotografií do zmysluplného obrazu (fotokoláž).

### Podnety videa a filmu

Žiak vie:

- výtvarne interpretovať vybranú sekvenciu/akciu z krátkej ukážky filmu.
- výtvarne interpretovať filmovú postavu.

### Podnety elektronických médií

Žiak vie:

- kresliť v grafickom programe.
- rozlíšiť základné typografické charakteristiky písma v textovom programe.

### Podnety dizajnu a remesiel

Žiak vie:

- uplatniť fantáziu pri interpretácii úžitkového predmetu.

### Podnety iných oblastí poznávania sveta

Žiak vie:

- výtvarne vyjadriť niektoré prírodné javy.

### Obsahový štandard

### VÝTVARNÁ VÝCHOVA

## Umenie a kultúra

### Výtvarné vyjadrovacie prostriedky

Hravé experimentovanie s kreslením čiar rôznymi kresliarskymi aj nekresliarskymi nástrojmi a materiálmi. Pomenovanie výrazu čiar. Použitie rôzneho výrazu čiary pri kreslení naratívneho (rozprávkového) motívu na vyjadrenie charakterov postáv.

Komponovanie figúry (človeka, zvieratka, rastliny) z geometrických tvarov. Vymaľovanie základnými a zmiešanými farbami; pomenovanie farieb.

Kreslenie jednoduchých predmetov (rozmanitých tvarov – geometrických i organických) podľa skutočnosti; snaha o približné vyjadrenie obrysového tvaru (bez dôrazu na presné proporcie). Vymaľovanie tvarov; snaha o vyjadrenie lokálneho farebného tónu predmetu (bez dôrazu na modeláciu a tieňovanie).

Rytmické radenie nakreslených figúr (tvarov) – možnosť využiť kreslenie/maľovanie podľa predpripravenej šablónky. Možnosť vyjadriť kresbou rytmy vypočutej hudobnej ukážky.

Symetrie a asymetrie vytvorené dekalkom; ich dotvorenie kreslením/maľovaním.

### Rozvoj fantázie a synestetické podnety

Ilustrácia rozprávky; následné ukážky vybraných ilustrátorov.

Vymýšľanie fantastických postáv (príbehov) a ich kreslenie, maľovanie alebo modelovanie.

Maľovanie podľa ukážky hudobnej skladby; rozhovor o vypočutej hudbe; snaha vystihnúť náladu hudby prostredníctvom maľby (farebnosť, motív).

### Podnety moderného výtvarného umenia

Hry s rôznymi možnosťami vytvárania farebných stôp, škvŕn, otlačkov, machúľ, frkania a liatia farieb a pod. (použitie rôznych kresliarskych a maliarskych nástrojov i rôznych iných predmetov na vytvorenie farebných stôp); následné ukážky: gestická maľba, tachizmus.

Objekt (koláž, asambláž) z prírodnín alebo nájdených materiálov; následné ukážky: umenie dadaizmu, surrealizmu/asambláže.

### Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia – škola v galérii

Motivačná hra na pravekého človeka, ktorý vytvára jaskynné maľby. Maľovanie motívov z jaskynných malieb; následné ukážky umenia doby kamennej.

Vybraný grécky mýtus; ukážky zobrazenia na keramike. Výtvarná interpretácia motívu z keramických nádob.

Návšteva galérie (virtuálnej galérie), alebo ukážky reprodukcí maliarskych a sochárskych portrétov s rôznymi polohami výrazu. Rozhovor o vyjadrení výrazu na portrétach. Výtvarná interpretácia vybraného portrétu.

### Podnety architektúry

Vymyslenie a výtvarné vyjadrenie fantastickkej architektúry; následné ukážky fantastických, rozprávkových a patafyzických architektonických objektov.

**Vytvorenie priestorového tvaru (budovy)** skladaním z častí stavebnice, alebo iného materiálu (napr. škatuliek). Vymyslieť jej funkciu.

### Podnety fotografie

## Umenie a kultúra

Doplnenie fragmentu fotografie nalepeného na výkres kresbou prírodných alebo podivných vlastností fantázie.

Koláž z rôznych výstrižkov fotografií z časopisov podľa výberu žiaka.

### Podnety videa a filmu

Výtvarná interpretácia akcie z krátkej ukážky z filmu (video) podľa výberu žiaka. Porozprávať o ukážke.

Zobrazenie vybranej filmovej postavy v inom (vymyslenom) kontexte ako účinkuje vo filme.

### Podnety elektronických médií

Kreslenie obrázku v grafickom programe počítača pomocou kresliaceho nástroja. Použitie rôznej kvality čiary, gumy.

Vytvorenie kompozície (textu) kombináciou rôznych typografických typov, rezov, variantov, hrúbky a veľkosti písmen v textovom programe počítača.

### Podnety dizajnu a remesiel

Návrh odevného doplnku (čiapka, klobúk, rukavička ...) alebo úžitkového predmetu s uplatnením fantázie (napr. pre rozprávkovú bytosť, pre zvláštnu situáciu).

### Podnety iných oblastí poznávania sveta

Zobrazenie prírodných javov: premien počasia, ročných období, charakteru zemepisných pásiem a pod.

### Hodnotenie prospechu:

(1) Prospech žiaka v jednotlivých vyučovacích predmetoch sa klasifikuje týmito stupňami:

- 1 – výborný,
- 2 – chváľitebný,
- 3 – dobrý,
- 4 – dostatočný,
- 5 – nedostatočný.

Stupeň 1 (výborný)

Žiak ovláda poznatky, pojmy a zákonitosti podľa učebných osnov a vie ich pohotovo využívať pri intelektuálnych, motorických, praktických a iných činnostiach. Samostatne a tvorivo uplatňuje osvojené vedomosti a kľúčové kompetencie pri riešení jednotlivých úloh, hodnotení javov a zákonitostí. Jeho ústny aj písomný prejav je správny, výstižný. Grafický prejav je estetický. Výsledky jeho činností sú kvalitné až originálne.

## Umenie a kultúra

---

### Stupeň 2 (chválitebný)

Žiak ovláda poznatky, pojmy a zákonitosti podľa učebných osnov a vie ich pohotovo využívať. Má osvojené kľúčové kompetencie, ktoré tvorivo aplikuje pri intelektuálnych, motorických, praktických a iných činnostiach. Uplatňuje osvojené vedomosti a kľúčové kompetencie pri riešení jednotlivých úloh, hodnotení javov a zákonitostí samostatne a kreatívne alebo s menšími podnetmi učiteľa. Jeho ústny aj písomný prejav má občas nedostatky v správnosti, presnosti a výstižnosti. Grafický prejav je prevažne estetický. Výsledky jeho činností sú kvalitné, bez väčších nedostatkov.

### Stupeň 3 (dobrý)

Žiak má v celistvosti a úplnosti osvojené poznatky, pojmy a zákonitosti podľa učebných osnov a pri ich využívaní má nepodstatné medzery. Má osvojené kľúčové kompetencie, ktoré využíva pri intelektuálnych, motorických, praktických a iných činnostiach s menšími nedostatkami. Na podnet učiteľa uplatňuje osvojené vedomosti a kľúčové kompetencie pri riešení jednotlivých úloh, hodnotení javov a zákonitostí. Podstatnejšie nepresnosti dokáže s učiteľovou pomocou opraviť. V ústnom a písomnom prejave má častejšie nedostatky v správnosti, presnosti, výstižnosti. Grafický prejav je menej estetický. Výsledky jeho činností sú menej kvalitné.

### Stupeň 4 (dostatočný)

Žiak má závažné medzery v celistvosti a úplnosti osvojenia poznatkov a zákonitostí podľa učebných osnov ako aj v ich využívaní. Pri riešení teoretických a praktických úloh s uplatňovaním kľúčových kompetencií sa vyskytujú podstatné chyby. Je nesamostatný pri využívaní poznatkov a hodnotení javov. Jeho ústny aj písomný prejav má často v správnosti, presnosti a výstižnosti vážne nedostatky. V kvalite výsledkov jeho činností sa prejavujú omyly, grafický prejav je málo estetický. Vážne nedostatky dokáže žiak s pomocou učiteľa opraviť.

### Stupeň 5 (nedostatočný)

Žiak si neosvojil vedomosti a zákonitosti požadované učebnými osnovami, má v nich závažné medzery, preto ich nedokáže využívať. Pri riešení teoretických a praktických úloh s uplatňovaním kľúčových kompetencií sa vyskytujú značné chyby. Je nesamostatný pri využívaní

Príloha č. 8 k Dodatku č. 7 k štátnemu vzdelávaciemu programu schválenému Ministerstvom školstva, vedy, výskumu a športu Slovenskej republiky dňa 6.2.2015 pod  
čísлом 2015-5129/1758:1-10A0 a čísлом 2015-5129/5980:2-10A0 s platnosťou od 1.9.2015.

## Umenie a kultúra

poznatkov, hodnotení javov, nevie svoje vedomosti uplatniť ani sa pomôcť učiteľovi. Jeho ústny a písomný prejav je nesprávny, nepresný. Kvalita  
výsledkov jeho činností a grafický prejav sú na nízkej úrovni. Vážne nedostatky nedokáže opraviť ani s pomocou učiteľa.

---