

Výtvarná výchova

1. ročník

Výkonový štandard

VÝTVARNÉ VYJADROVACIE PROSTRIEDKY

Žiak na konci 1. ročníka základnej školy vie/dokáže:

- tvoriť škvrny,
- rozlíšiť v škvrne významovo čitateľný tvar,
- vyhľadať v textúre čiar tvary podľa svojich predstáv,
- pomenovať objavené tvary,
- pomenovať tóny základných farieb,
- rozlíšiť svetlé a tmavé farebné tóny,
- rozlíšiť priamku od krivky,

Rozvoj fantázie a synestetické podnety

- výtvarne zobrazíť svoje predstavy a fantáziu na zadanú tému,
- nakresliť predmety na základe hmatového vnemu,
- pomenovať charakter rôznych povrchov podľa hmatového vnemu

Podnety moderného výtvarného umenia

- použiť rôzne kresliarske (maliarske) nástroje,
- vyjadriť výtvarné stopy (nástroja, materiálu, gesta) prostredníctvom hravej akcie,
- vytvoriť objekt zo zvolených materiálov,

Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia

- namaľovať svoju predstavu inšpirovanú pravekým umením,

Škola v galérii

- výtvarne vyjadriť rôzne výrazy tváre,

Podnety architektúry

- zobrazíť architektúru podľa vlastnej fantázie,

- porozprávať o zobrazenej architektúre,

Podnety fotografie

- doplniť fotografický podklad podľa vlastnej fantázie,

Podnety videa a filmu

- porozprávať o akcii v uvedenej ukážke filmu,
- výtvorne interpretovať vybranú akciu z filmovej ukážky,

Podnety dizajnu a remesiel

- nakresliť dizajn podľa svojej fantázie,
- porozprávať o nakreslenom,

Podnety poznávania sveta

- výtvorne reagovať na písmená abecedy

Hodnotenie predmetu:

Žiaci sú hodnotení a klasifikovaní v súlade s Metodickým pokynom č. 22/2011 na hodnotenie žiakov základnej školy, ktoré schválilo MŠ SR pod č.:2011-3121/12824:4-921 s platnosťou od 1.5.2011 známkou.

Výtvarná výchova

2. ročník

Výkonový štandard

VÝTVARNÉ VYJADROVACIE PROSTRIEDKY

Žiak na konci 2. ročníka základnej školy vie/dokáže:

- použiť rôzne kresliace nástroje,
- kresliť čiarami s rôznym charakterom,
- vyjadriť základný farebný tón predmetu,
- vyjadriť približný obrysový tvar predmetu,
- usporiadať tvary symetricky alebo asymetricky,

Rozvoj fantázie a synestetické podnety

- v kresbe vyjadriť rôzne hudobné rytmy,

Podnety moderného výtvarného umenia

- vytvoriť objekt (výtvarnú realizáciu) v krajine,
- vytvoriť objekt (asambláž) zbieraním, ukladaním, vrstvením, lepením z rôznych prírodných materiálov podľa vlastnej fantázie,

Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia

- vytvoriť vlastnú verziu obrázkového písma,

Škola v galérii

- napodobniť sochy postojom, výrazom alebo performanciou (akciou)

Podnety architektúry

- skonštruovať architektonický tvar (prvok) zo stavebnice,

Podnety fotografie

- zostaviť koláž z častí rôznych fotografií,

Podnety videa a filmu

- výtvorne interpretovať filmovú postavu v novej dramatickej situácii podľa vlastnej fantázie,
- navrhnuť kostým pre filmovú postavu,

Elektronické médiá

- napísať malé písmená, veľké písmená a čísla v textovom programe,
- napísať slová s diakritikou v textovom programe,
- zmeniť písmo, rez písma, farbu písma, píšu krátke vety v textovom programe,

Podnety dizajnu a remesiel

- navrhnuť hračku podľa vlastnej fantázie,
- vytvoriť jednoduchú pokrývku hlavy podľa vlastnej fantázie,

Podnety poznávania sveta

- vytvoriť objekt (alt. asambláž alebo obraz) z prírodnín nájdených v okolitej prírode,
- interpretovať prírodné tvary

Hodnotenie predmetu:

Žiaci sú hodnotení a klasifikovaní v súlade s Metodickým pokynom č. 22/2011 na hodnotenie žiakov základnej školy, ktoré schválilo MŠ SR pod č.:2011-3121/12824:4-921 s platnosťou od 1.5.2011 známku.

Výtvarná výchova

3. ročník

Výkonový štandard

VÝTVARNÉ VYJADROVACIE PROSTRIEDKY

Žiak na konci 3. ročníka základnej školy vie/dokáže:

- použiť v maľbe zosvetlenie a stmavenie farieb,
- vytvoriť figuratívnu kresbu z geometrických tvarov (alt. objekt zo stereometrických tvarov),

Rozvoj fantázie a synestetické podnety

- farbami a tvarmi vyjadriť svoje vnemy z rôznych vôní, | pomenovať namaľované,

Podnety moderného výtvarného umenia

- vytvoriť tvar paketážou, | opísať vybrané dielo z umenia paketáže,

Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia

- výtvarne interpretovať artefakt antického umenia,

Škola v galérii

- výtvarne parafrázovať osobu (udalosť) na základe videného výtvarného diela,

Podnety architektúry

- popísať rôzne stavby (podľa zažitej skúsenosti alebo ukážok),
- výtvarne interpretovať vybrané architektúry s rôznym výrazom,

Podnety fotografie

- doplniť chýbajúce časti fotografie kresbou (alt. maľbou, reliéfom, kolážou ...),

Podnety videa a filmu

- nakresliť prostredie pre vybrané scény z filmu,

Elektronické médiá

- vytvoriť obrázky z písmen nezávisle na riadku v grafickom programe,
- nakresliť tematický obrázok pomocou nástrojov grafického programu,

Podnety dizajnu a remesiel

- navrhnuť vlastný erb (alt. vlajku, logo) podľa vlastnej fantázie,
- vytvoriť jednoduchú bábkú,

Podnety poznávania sveta

- výtvarne vyjadriť vybraný proces zmeny látky v prírode.

Hodnotenie predmetu:

Žiaci sú hodnotení a klasifikovaní v súlade s Metodickým pokynom č. 22/2011 na hodnotenie žiakov základnej školy, ktoré schválilo MŠ SR pod č.:2011-3121/12824:4-921 s platnosťou od 1.5.2011 známku.

Výtvarná výchova

4. ročník

Výkonový štandard

VÝTVARNÉ VYJADROVACIE PROSTRIEDKY

Žiak na konci 4. ročníka základnej školy vie/dokáže:

- vytvoriť obraz s použitím bodov, \ použiť v maľbe farebné kontrasty,

Rozvoj fantázie a synestetické podnety

- variovať grafické stereotypy,
- namaľovať farebnú stupnicu tónov,

Podnety moderného výtvarného umenia

- namaľovať obraz prostredníctvom bodov alebo škvŕn,
- vyjadriť v maľbe zmenu atmosféry (svetelnosti, počasia ...),

Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia

- výtvarne interpretovať artefakt umenia vybranej kultúry,

Škola v galérii

- zahrnúť scénu (príbeh) videnú na obraze,
- vytvoriť rekvizity k scéne z obrazu,
- povedať svoju interpretáciu videného obrazu,

Podnety architektúry

- navrhnuť antropomorfnu (alt. zoo/fytomorfnu) architektúru podľa vlastnej fantázie,
- rozlíšiť prírodné a geometrické tvary,

Podnety fotografie

- spojiť časti fotografie do novej kompozície,

Podnety videa a filmu

- vytvoriť kulisu,
- navrhnuť vymysleného tvora,

Elektronické médiá

- nakresliť lineárnu kresbu počítačovým nástrojom,
- namaľovať jednoduchý motív počítačovým nástrojom,
- použiť nástroj osová súmernosť v kompozícii,
- uložiť kresbu alebo maľbu ako novú pečiátku,

Podnety dizajnu a remesiel

- nakresliť vymyslený dizajn predmetu inšpirovaný organickými tvarmi,
- vytvoriť jednoduchú kresbu (alt. objekt, šperk) z mäkkého drôtu,

Podnety poznávania sveta

- zhotoviť vlastnú mapu s fantazijnou symbolikou,
- k mape vytvoriť legendu.

Hodnotenie predmetu:

Žiaci sú hodnotení a klasifikovaní v súlade s Metodickým pokynom č. 22/2011 na hodnotenie žiakov základnej školy, ktoré schválilo MŠ SR pod č.:2011-3121/12824:4-921 s platnosťou od 1.5.2011 známku.