

UČEBNÍ OSNOVY - VÝTVARNÁ VÝCHOVA - KVARTA

Výstupy RVP	Školní výstupy	Učivo
<p>Žák vybírá, vytváří a pojmenovává co nejširší škálu prvků vizuálně obrazných vyjádření a jejich vztahů; uplatňuje je pro vyjádření vlastních zkušeností, vjemů, představ a poznatků; variuje různé vlastnosti prvků a jejich vztahů pro získání osobitých výsledků.</p> <p>Žák užívá vizuálně obrazná vyjádření k zaznamenání vizuálních zkušeností, zkušeností získaných ostatními smysly a k zaznamenání podnětů z představ a fantazie.</p> <p>Užívá prostředky pro zachycení jevů a procesů v proměnách a vztazích; k tvorbě užívá některé metody uplatňované v současném výtvarném umění a digitálních médiích – počít. grafika, fotografie, video, animace.</p> <p>Vybírá, kombinuje a vytváří prostředky pro vlastní osobité vyjádření; porovnává a hodnotí jeho účinky s účinky již existujících i běžně užívaných vizuálně obrazných vyjádření.</p> <p>Rozliší působení vizuálně obrazného vyjádření v rovině smyslového účinku, v rovině subjektivního účinku a v rovině sociálně utvářeného i symbolického obsahu.</p> <p>Interpretuje umělecká vizuálně obrazná vyjádření současnosti i minulosti; vychází při tom ze svých znalostí historických souvislostí i z osobních zkušeností a prožitků.</p> <p>Porovnává na konkrétních příkladech různé interpretace vizuálně obrazného vyjádření; vysvětluje své postoje k nim s vědomím osobní, společenské a kulturní podmíněnosti svých hodnotových soudů.</p> <p>Ověřuje komunikační účinky vybraných, upravených či samostatně vytvořených vizuálně obrazných vyjádření v sociálních vztazích; nalézá vhodnou formu pro jejich prezentaci.</p>	<p>Umí využívat znalostí o základních, druhotných a doplňkových barvách k osobitému výtvarnému vyjádření.</p> <p>Vybírá a samostatně vytváří bohatou škálu vizuálně obrazných elementů zkušeností z vlastního vnímání, z představ a poznání.</p> <p>Uplatňuje osobitý přístup k realitě.</p> <p>Užívá vizuál. obraz. vyjádření k zaznamenání podnětů z představ a fantazie.</p> <p>Rozlišuje působení vizuálně obraz. vyjádření v rovině smyslového účinku, v rovině subjektivního účinku a v rovině sociálně utvářeného a symbolického obsahu.</p> <p>Ověřuje komunikační účinky vybraných, upravených či samostatně vytvořených vizuálně obrazných vyjádření v sociálních vztazích, nalézá vhodnou formu pro jejich prezentaci.</p> <p>Orientuje se v proudu výtvarného umění a k výtvarnému dílu přistupuje jako k celku, ověřuje komunikační účinky.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Úvodní hodina. Automatická kresba. Indiánské léto. 2. Figurální kresba. Balet, výrazový tanec, moderní tanec. Tanečníkův vnitřní svět. 3. Příroda – detail. Struktura, ornament. Monochromatická malba. 4. Užité umění – design, prvky interiéru. Látka, móda. Origami. 5. Autoportrét. Pop art. 6. Kresba do sítě. Tvorba sítě, zvětšování do sítě. 7. Globální problémy lidstva, současný svět (plakát, komiks). Kontrasty. 8. Inspirace dějinami umění. Vybrané kapitoly z dějin umění. 9. Introspekce – krajina duše. Barevná symbolika. Zátiší jako můj odraz. 10. Úhel pohledu. Realismus x abstrakce. Tvorba v plenéru.

Tematický plán učiva – VÝTVARNÁ VÝCHOVA - Kvarta

Vzdělávání ve výtvarné výchově je zaměřeno na rozvoj výtvarného vnímání, výtvarných schopností, dovedností a návyků, na osvojení postupů a obecných pojmů při práci spojených se světem výtvarné kultury, na rozvoj kladného vztahu k výtvarné praxi i teorii, ke kultuře a na podporu včlenění výtvarné kultury do života žáka. Výtvarná výchova se prolíná s dalšími vyučovacími předměty - hudební výchova, český jazyk, atd.

Časová dotace 1 hodina týdně

Školní výstupy	Tematické okruhy Učivo	Klíčové kompetence	Poč. Hod	Měsíc	Výchovně vzdělávací strategie	Průřezová témata
Na základě individuálních schopností žák vybírá, vytváří a pojmenovává co nejširší škálu prvků.	Indiánské léto.	Kompetence k učení Žáci jsou vedeni k osvojování základních výtvarných pojmů a vztahů prostřednictvím učebních strategií. Je jim zprostředkován rozšířený pohled na kulturu a umění jako na způsob poznávání světa. Rozvoj tvořivosti aktivním osvojováním různých výtvarných technik. Umělecké slohy a díla v historickém kontextu.	3	Září	Průběžně:	Osobnostní a sociální výchova ROZVOJ SCHOPNOSTÍ POZNÁVÁNÍ Soustředění, pozornost, zapamatování, řešení problémů. PSYCHOHYGIENA Dobrá nálada v hodině, relaxace a ovládání stresu. KOMUNIKACE Zásady slušného chování ve společnosti i v digitálním prostředí. HODNOTY, POSTOJE, PRAKTICKÁ ETIKA Prosociální chování, odpovědnost, spravedlnost, čest, spolehlivost.
Využívá individuální schopnosti a dovednosti při výtvarných aktivitách a dále je rozvíjí.	Umění a tanec.		4	Říjen	Vyučovací hodina. Tvořivé výtvarné činnosti. Referát.	
Hledá souvislosti mezi výtvarnou tvorbou a jinými druhy umění.	Příroda – detail.		4	Listopad	Samostatná i skupinová práce. Diskuze. Interpretace uměleckých děl.	
Zaznamenává podněty z představ a fantazie.	Užité umění, design, interiér.	Kompetence k řešení problému Žáci jsou vedeni k tomu, aby vyhledávali vazby mezi druhy umění a uměleckými žánry na základě podobnosti jejich znaků a témat. Žáci vybírají vhodné vyjadřovací prostředky a kriticky posuzují umělecké dílo i vlastní tvorbu.	3	Prosinec	Případná návštěva galerie.	
Rozlišuje základní významy barev.	Autoportrét.		4	Leden	Zpracování prezentace v MS Power Point.	Výchova demokratického občana OBČAN, OBČANSKÁ SPOLEČNOST A STÁT Přijímání odpovědnosti za sebe i kolektiv.
Orientuje se v jednotlivých formách profesionálního výtvarného výrazu.	Globální problémy lidstva.	Kompetence komunikativní Žáci přistupují k umění a kultuře jako ke způsobu dorozumívání. Rozvíjejí dialog nebo diskuzi o dojmu z uměleckého díla.	3	Únor	Zadání práce v MS Teams.	Výchova k myšlení v evropských a globálních souvislostech OBJEVUJEME EVROPU A SVĚT Kulturní události na domácí, evropské i světové scéně, život za hranicemi našeho státu, kulturní vývoj, digitalizace/propojení světa.
Učí se vnímat výtvarnou tvorbu jako fenomén podporující komunikaci, mezilidské vztahy, přátelství a úctu.	Kresba do sítě..	Kompetence sociální a personální Předpokládání dostatečného množství příkladů pro vytváření potřeby pohybovat se v estetickém prostředí. Poskytování prostoru pro osobité výtvarné projevy a názory žáků.	4	Březen	Vyhledávání informací a obrázků na internetu.	
Seznámení s digitálními technologiemi použitelnými v oboru (mobil, PC, tablet, DP, internet, www).	Úhel pohledu, hra s barvami.		4	Duben	Stahování a úprava textu či obrázků. Jednoduchá úprava fotografií.	Multikulturní výchova LIDSKÉ VZTAHY Vztahy mezi národy a etniky, harmonická společnost, náboženská a národnostní tolerance.
Dokáže vyhledat na internetu informace a prezentovat je.	Vybrané kapitoly z dějin umění.	Kompetence pracovní Žáci si osvojují základní studijní dovednosti, psychohygienické dovednosti, učí se systematicky pracovat.	4	Květen	Práce s jednoduchými grafickými programy.	Mediální výchova KRITICKÉ ČTENÍ A VNÍMÁNÍ MEDIÁLNÍCH SDĚLENÍ Orientace ve světě medií – tradičních i digitálních. Kritický přístup k mediálním sdělením.
Dokáže kriticky zhodnotit relevanci informací nalezených na internetu.	Tvorba v plenéru, volná tvorba, závěrečné hodnocení.	Kompetence občanské Žáci jsou seznamováni s uměleckými díly a jejich autory, je u nich povzbuzována potřeba návštěv galerií a výstav.	3	Červen		Environmentální výchova ZÁKLADNÍ PODMÍNKY ŽIVOTA Vznik planety země. LIDSKÉ AKTIVITY A PROBLÉMY ŽIVOTNÍHO PROSTŘEDÍ Působení člověka na přírodu. Vyhledávání informací a rozšiřování povědomí v digitálním prostředí.
Dokáže zpracovat dostupné informace či obrázky prostřednictvím programů či aplikací (MS Word, Power Point atd.).		Kompetence digitální Žák pracuje s digitální technikou a jejími programy, zpracovává informace digitálního obsahu a rozumí jim, volí inovativní postupy, řeší technické problémy digitálních technologií. Vnímá pokrok a proměnlivost digitálních technologií; dopad na společnost a životní prostředí. Zajišťuje bezpečnost technologií i dat, chrání je, jedná v digitálním prostředí eticky.				
Navštíví na internetu virtuální obrazárnu či prohlídku uměleckého objektu.						
Dokáže si najít na YouTube video s postupem kresby či malby konkrétního objektu či tématu.						
Dokáže si najít na internetu obrazovou předlohu pro kresbu či malbu konkrétního objektu či tématu.						