

Vzdělávací oblast: Umění a kultura

Vyučovací předmět: Výtvarná výchova

Ročník/časová dotace: 8./1 hodina týdně

Výstup RVP	Výstup ŠVP	Obsah učiva	Poznámky
<b>ŽÁK</b>			
<b>VV-9-1-05 - rozliší působení vizuálně obrazného vyjádření v rovině smyslového účinku, v rovině subjektivního účinku</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- žák dokáže pojmenovat vizuální působení výtvarných děl na jeho smyslovou i fyzickou stránku (pocity)</li><li>- využije návštěvu výstavy výtvarných děl k vnímání originálu a uvědomění si vlastního prožitku z něj</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- seznámení s nejvýznamnějšími architektonickými prvky a výtvarnými díly starověku, středověku a novověku podle jednotlivých historických epoch, tvůrčí práce s nimi</li><li>- on-line sbírky regionálních, národních i světových galerií a muzeí výtvarného umění – výběr informací, prezentace a sdílení</li><li>- seznámení s aktuálním děním ve výtvarném umění v místě a okolí bydliště, případně v regionu</li></ul>	Využití aktuální nabídky výstav či stálých uměleckých expozicí.
<b>VV-9-1-01 – 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</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- určí na příkladech výtvarných děl prvky, které jsou pro ně charakteristické</li><li>- využívá různé inspirační zdroje v oblasti běžné i umělecké produkce s respektem k autorství a autorským právům</li></ul>		
<b>VV-9-1-06 - interpretuje umělecká vizuálně obrazná vyjádření současnosti i minulosti; vychází při tom ze svých znalostí historických souvislostí i z osobních zkušeností a prožitků</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- rozpozná charakteristické prvky uměleckého díla a architektury a utřídí je do skupin podle uměleckého směru a historické epochy</li><li>- využije své znalosti uměleckých slohů a směrů pro svoji vlastní tvorbu na dané téma</li><li>- pracuje s on-line sbírkami a vizuálními a multimediálními výstupy dostupnými v online prostředí</li></ul>		

Výstup RVP	Výstup ŠVP	Obsah učiva	Poznámky
<b>ŽÁK</b>	<b>ŽÁK</b>		
<b>VV-9-1-04 vybírá, kombinuje a vytváří prostředky pro vlastní osobité vyjádření</b>  <b>VV-9-1-02 zaznamenává vizuální zkušenost, i zkušenosti získané ostatními smysly, zaznamenává podněty z představ a fantazie</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- zvolí si samostatně námět na zadané téma a zvolí prostředky pro jeho vyjádření včetně možného využití digitálních technologií</li> <li>- žák si dokáže vybrat takové výtvarné výrazové prostředky (jako je např. barevnost, kontrast, kompozice, styl kresby/malby/prostorové tvorby apod.), které dokážou vystihnout dané téma či žákovu osobní zkušenost</li> <li>- vyjádří, které částí výsledku jeho práce vycházejí z reálné skutečnosti a které z fantazie</li> <li>- sdělí vlastní zkušenost, ze které při tvorbě vycházel</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- různé typy zobrazení (podhled, nadhled, složitější perspektiva)</li> <li>- figura, portrét (kresba, malba)</li> <li>- prostorové práce</li> <li>- práce s netradičními materiály</li> <li>- práce v plenéru</li> <li>- přírodní motivy</li> <li>- jednoduché grafické techniky</li> <li>- práce související s lidovými tradicemi a svátky</li> </ul>	Možnost účasti ve výtvarných soutěžích či projektech dle nabídky.
<b>VV-9-1-03 zachycuje jevy a procesy v proměnách a vztazích; k tvorbě užívá některé metody uplatňované v současném výtvarném umění a digitálních médiích – počítačová grafika, fotografie, video, animace</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- vytvoří vlastní obrazový celek (obraz, písmo, audio, video) k předem danému účelu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- reklamní plakát, leták</li> <li>- návrh designu</li> <li>- tvůrčí práce s obrázky, fotografií</li> </ul>	V rámci rozvíjení digitálních kompetencí je možné využívat aplikace poskytované zdarma (Fast Stone Image Viewer, Malování, video editor, Picasa a jiné editory pro práci s obrázky, Zoner Callisto, práce v aplikacích dostupných v rámci Microsoft 365, případně zakoupených školou – např. Storyboard...), práce s digitálním fotoaparátem