

Vzdělávací oblast: Umění a kultura

Vyučovací předmět: Výtvarná výchova

Ročník/časová dotace: 6./2 hodiny týdně

Výstup RVP	Výstup ŠVP	Obsah učiva	Poznámky
ŽÁK	ŽÁK		
<b>VV-9-1-01 - vybírá, vytváří a pojmenovává prvky vizuálně obrazných vyjádření a jejich vztahů, uplatňuje je pro vyjádření vlastní zkušenosti, vjemů, představ a poznatků, variuje různé prvky a jejich vztahy pro získání osobitých výsledků</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- zvolí si samostatně námět na zadané téma a podle své představivosti jej vizuálně vytváří volitelnými prostředky</li><li>- rozliší a aplikuje vhodné základní výtvarné techniky (kresba, malba)</li><li>- umí využívat znalostí o základních a doplňkových barvách k osobitému výtvarnému vyjádření</li><li>- u svého díla zdůvodní volbu vizuálních prostředků a způsob (techniku) zpracování</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- kresebné studie (linie, tvar, objem)</li><li>- plošné kompozice jednoduchých tvarů</li><li>- malba + teorie barev</li><li>- základy perspektivy</li><li>- detail polodetail, celek</li><li>- jednoduché grafické techniky</li><li>- propojení zrakových vjemů s jinými smysly (inspirace hudbou, práce v plenéru...)</li><li>- práce dle předlohy (nácvič výtvarných technik)</li><li>- práce související s lidovými tradicemi a svátky</li><li>- prostorové práce z různorodých materiálů, kombinované techniky</li><li>- prezentace, vystavení výtvarných prací</li></ul>	Náměty k jednotlivým okruhům učiva se mohou odlišovat (volba vyučujícího). Využití aktuální nabídky výstav či stálých uměleckých expozicí. Možnost účasti ve výtvarných soutěžích či projektech dle nabídky. 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
<b>VV-9-1-02 - zaznamenává vizuální zkušenost, zkušenosti získané ostatními smysly a k zaznamenání podnětů z představ a fantazie</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- vyjádří, které části výsledku jeho práce (malby, kresby, prostorového uspořádání) vycházejí z reálné zkušenosti a které z fantazie</li><li>- sdělí, jaké smyslové podněty jsou zdrojem jeho zkušeností, z níž při tvorbě vycházel</li><li>- správně užívá techniku malby, texturu, míchá a vrství barvy</li><li>- správně užívá techniku kresby</li></ul>		
<b>VV-9-01-04 - vybírá, kombinuje a vytváří prostředky pro vlastní osobité vyjádření</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- vybere takové prostředky a jejich vztahy (např.: harmonická nebo kontrastní barevnost, objemové nebo lineární vyjádření objektů, detailní propracování nebo stylizace tvarů, figurativní nebo nefigurativní pojetí), které považuje pro samostatně zvolené či zadané téma za nejvhodnější</li></ul>		

Výstup RVP	Výstup ŠVP	Obsah učiva	Poznámky
<b>ŽÁK</b>	<b>ŽÁK</b>		
<b>VV-9-1-08 - ověřuje komunikační účinky vybraných, upravených či samostatně vytvořených vizuálně obrazných vyjádření</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- rozlišuje a pojmenuje typy vizuálních vyjádření</li> <li>- určí, co je pro daný typ vizuálního vyjádření charakteristické</li> <li>- představí výsledky své práce ostatním</li> </ul>		
<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>- používá některé netradiční výtvarné postupy, experimentuje, a to i s pomocí digitálních technologií</li> <li>- seřadí obrazy tak, aby jejich fáze vyjadřovaly prostor, časovou následnost proměn, dramatický účinek</li> <li>- rozpozná přínos aplikace pro tvorbu svého vlastního díla</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- komiks</li> <li>- koláž</li> <li>- fotografie, její úprava a tvůrčí práce s ní</li> </ul>	