

Sprievodca zmenami vo vzdelávacích oblastiach

vzdelávacia oblasť Umenie a kultúra

VÝTVARNÁ VÝCHOVA

Autorský tím: Timotej Blažek, Miloš Kmeť, Ladislav Čarný, Renáta Pondelíková

Úvod

Kreslenie a maľovanie sprevádzajú deti od ich útleho veku. Čmáranice, ktoré sú spočiatku prejavom radosti z pohybu, a ktorým dieťa postupne pripisuje fantazijné významy, sa v priebehu vývoja menia na dokonalý komunikačný nástroj. Tvorivé činnosti, ktoré sú pre každé dieťa v domácom prostredí prirodzené, sa ďalej rozvíjajú vo vyučovacom predmete výtvarná výchova. Už od predškolského veku výtvarná výchova formuje u detí záujem o tvorivé činnosti a rozvíja taký typ zručností, ktoré následne využívajú v rôznych oblastiach života. Úlohou učiteľov¹ je podporovať a prehĺbovať tento prirodzený vzťah k tvorivým činnostiam, aby sa rozvinul v celoživotný záujem.

Výtvarná výchova je súčasťou základného vzdelávania, ktorého princípom je prístupnosť pre každého jedného žiaka, bez ohľadu na podmienky, z ktorých prichádza. Prednosťou vyučovacieho predmetu je schopnosť prispôbovať tvorivé činnosti rôznym špecifickým potrebám žiakov a vytvárať priestor na ich úspech. Tvorivá činnosť žiakov je dominantnou zložkou predmetu (t. j. realizácia ich vlastných myšlienkových konceptov pomocou nástrojov vo výtvarnom médiu), ktorá podporuje rozvoj poznania.

Vo vzdelávaní má výtvarná výchova stabilné a etablované miesto a nie je o nej možné uvažovať ako o voľnočasovom či výberovom predmete, ktorý možno alternovať. Dôležité je myslieť na

¹ Pojmy žiak, učiteľ, pedagóg, lektor sú používané ako pedagogické kategórie alebo označenie profesijnej skupiny, t. j. vo význame žiak i žiačka, učiteľ i učiteľka, pedagóg i pedagogička, lektor i lektorka.

to, že výtvarná výchova je všeobecno-vzdelávacím predmetom a neorientuje sa iba na žiakov nadaných.

Pred začiatkom školskej dochádzky majú výtvarné činnosti kľúčový význam pre rozvoj jemnej motoriky, ktorá je základom pre vykonávanie bežných úkonov ako zapínanie gombíkov, jedenie príborom, zaväzovanie šnúrok či písanie. Tieto zručnosti sú navyše úzko spojené s rozvojom reči, jazyka a myslenia, pretože získavanie sily a zručností rúk a prstov pri manipulácií, presný a silný úchop podporujú vytváranie artikulačných gest, čím prispievajú k rozvoju reči. Nemenej dôležitá je koordinácia ruky a oka, ktorá je nevyhnutná pri písaní a čítaní.

Výtvarné aktivity ako kreslenie, maľovanie, modelovanie a tvorenie sú pre deti prirodzeným spôsobom, ako si trénovať rôzne zručnosti, vrátane správneho úchopu nástrojov. Rozvoj jemnej motoriky prostredníctvom týchto aktivít zároveň podporuje schopnosť sústrediť sa, čo je základný predpoklad pre učenie a vykonávanie rôznych ďalších činností.

Už v ranom detstve majú výtvarné činnosti významný vplyv na rozvoj osobnosti dieťaťa. Okrem rozvoja zručností podporujú kreativitu, fantáziu a prispievajú k emocionálnemu a kognitívnemu rozvoju dieťaťa. Zámerné využívanie kompozičných princípov, ako sú kontrast, harmónia, symetria, mierka a proporcie, pomáha štruktúrovať procesy myslenia. Výtvarné aktivity zároveň poskytujú bezpečné prostredie pre vyjadrenie pocitov, emócií a nápadov, a umožňujú komunikovať to, čo nie je možné vyjadriť slovami. Taktiež vytvárajú príležitosti pre skupinovú prácu a rozvoj schopností v komunikácii a spolupráci.

V dnešnej vizuálne orientovanej kultúre 21. storočia je nevyhnutné, aby ľudia rozumeli vizuálnej komunikácii, ktorá zohráva kľúčovú úlohu v získavaní a tvorbe informácií. Z tohto dôvodu je podpora výtvarných činností nevyhnutná pre komplexný rozvoj dieťaťa/žiaka, zahŕňajúci jeho motorické, kognitívne, emocionálne a sociálne spôsobilosti. Výtvarná výchova je neoceniteľným nástrojom, ktorý pomáha pripraviť deti nielen na úspešný štart do školského života, ale aj na plnohodnotný život v súčasnom dynamickom svete.

1. Aké zmeny prinášajú nové vzdelávacie štandardy?

Kapitola sa venuje opisu vzdelávacích štandardov, ktoré formujú každodennú prax učiteľov a s ktorými sa budú musieť všetky školy zosúladiť od roku 2026. Je dôležité zdôrazniť, že [Štátny vzdelávací program pre základné vzdelávanie \(ďalej len ŠVP\)](#) je určený nielen pre pedagógov, ale aj pre všetkých aktérov formálneho a neformálneho vzdelávania. V kontexte výtvarnej výchovy to zahŕňa predovšetkým pedagógov a lektorov pôsobiacich v rôznych kultúrnych inštitúciách, ako aj autorov edukačných publikácií.

Kľúčovou zmenou pre vyučovací predmet výtvarná výchova je rešpektovanie princípov dvojúrovňového kurikula, ktoré sa vo vzdelávacích štandardoch predmetu prejavilo mierou ich všeobecnosti a rámcovosti. Vďaka všeobecnejším rámcom vymedzujúcim požiadavky na žiaka a učivo, bol vytvorený priestor pre školu a jej potreby, ktoré si špecifikujú v rámci tvorby svojho *Školského vzdelávacieho programu a učebných osnov*.

1.1. Štruktúra vzdelávacích štandardov pre vyučovací predmet výtvarná výchova v ŠVP (od 2015)

Súčasne platný vzdelávací štandard pre výtvarnú výchovu (ŠVP od roku 2015) sa skladá z **úvodu** a stručnej **charakteristiky**, hlavného **cieľa predmetu**, **čiastkových cieľov**, **tematických celkov**, ktoré sú členené na **výkonový štandard** (formuluje to, čo žiak vie/dokáže) a **obsahový štandard** (učivo).

Tematické celky zahŕňajú: *Výtvarné vyjadrovacie prostriedky; Rozvoj fantázie a synestetické podnety; Podnety moderného výtvarného umenia; Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia; Škola v galérii; Podnety architektúry; Podnety fotografie; Podnety videa a filmu; Elektronické médiá; Podnety dizajnu a remesiel; Podnety poznávania sveta.*

Tematické celky pre nižšie stredné vzdelávanie v ZŠ sú v mnohom podobné, avšak rozšírené o pár ďalších tém: *Výtvarné vyjadrovacie prostriedky; Možnosti zobrazenia videného sveta; Podnety moderného a súčasného výtvarného umenia; Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia; Škola v galérii; Podnety architektúry; Podnety fotografie; Podnety videa a filmu; Elektronické médiá; Podnety dizajnu; Tradície a podnety remesiel; Synestetické podnety; Podnety poznávania sveta.*

Vzdelávací štandard (2015) je štruktúrovaný podľa ročníkov, pričom tematické celky sa v rámci týchto ročníkov periodicky opakujú. Toto usporiadanie umožňuje učiteľom jasne identifikovať zameranie každého ročníka.

1.2 Všeobecné zmeny v ŠVP (od 2026)

Premena vzdelávacích štandardov však prináša inovatívny prístup k ich členeniu. Požiadavky na žiaka sú formulované ako komplexné spôsobilosti na konci 1., 2. a 3. vzdelávacieho cyklu (výkonový štandard). Rovnako ako aj učivo (obsahový štandard) je formulované na cyklus, nie ročník ako tomu bolo doposiaľ.

I. STUPEŇ (primárne vzdelávanie)					II. STUPEŇ (nižšie stredné vzdelávanie)			
1. CYKLUS			2. CYKLUS		3. CYKLUS			
1. ročník	2. ročník	3. ročník	4. ročník	5. ročník	6. ročník	7. ročník	8. ročník	9. ročník

Obrázok 1 Členenie základného vzdelávania

Zmenou v rámci revidovaného vzdelávacieho štandardu je zavedenie pojmu **komponent**. Vo vyučovacom predmete výtvarná výchova predstavuje ucelenú časť vzdelávacieho štandardu, pre ktorú sú stanovené špecifické požiadavky na výkon žiaka (výkonový štandard) a obsah vzdelávania (učivo, obsahový štandard).

Významnou zmenou, zameranou na vzdelávaciu oblasť *Umenie a kultúra*, je implementácia pojmov **doménová – umelecká gramotnosť** a **prierezová – vizuálna gramotnosť**, ktoré sa objavili v systéme gramotností vymedzených v ŠVP.

Doménová, **umelecká gramotnosť** sa vzťahuje predovšetkým k vzdelávacej oblasti *Umenie a kultúra* a zahŕňa v sebe schopnosti žiaka: *vnímať, prijímať, chápať, interpretovať a vyjadrovať sa prostredníctvom rôznych druhov a foriem umenia; vyjadriť autentický vzťah k umeniu; porozumieť hodnote umenia vo vzťahu k sebe i spoločnosti; poznávať a poznať artefakty jednotlivých druhov umenia, vyjadrovať sa ich prostriedkami; prežívať a reagovať na produkty vytvárané na princípoch umeleckej tvorby; formovať individuálne postoje a hodnotové preferencie v oblasti umenia a kultúry, aplikovať tvorivosť, ktorá mu umožňuje prenášať umelecké spôsobilosti aj do iných vzdelávacích oblastí, prostredí a kontextov.*

Implementácia konceptu prierezovej, **vizuálnej gramotnosti** sa stala kľúčovým prvkom, reflektujúcim globálne požiadavky na základné vzdelávanie, ktoré doposiaľ neboli súčasťou slovenského ŠVP. Tento pojem zastáva dôležité miesto v našom vzdelávacom systéme, pretože vizuálna gramotnosť sa rozvíja prierezovo prostredníctvom rôznych vyučovacích predmetov a vzdelávacích oblastí. Implementáciou sa zvýraznil jej univerzálny význam a zároveň potvrdilo centrálné postavenie v rámci vyučovacieho predmetu výtvarná výchova.

Vizuálna gramotnosť sa vo všeobecnosti upriamuje na schopnosť žiaka: *porozumieť vizuálnemu jazyku a využívať ho na špecifickú formu komunikácie; citlivo a otvorene vnímať vizuálne a textové podnety v každodennom živote, a to s uplatňovaním tvorivého a kritického myslenia; rešpektovať a oceňovať rozmanité kultúrne prejavy; citlivo vnímať vizuálne podnety na úrovni každodennosti; reflektovať vlastné prežívanie vo svete vizuality a umenia; orientovať sa vo svete vizuality a umenia; využiť získané informácie z textov a vizuálnych podnetov na sebarozvojové učebné a komunikačné ciele; prejavovať estetickú otvorenosť vo vnímaní a prežívaní, rešpektovať a oceňovať rozmanité kultúrne prejavy.*

V rámci nového [Rámcového učebného plánu \(od 2026\)](#) dochádza k úprave rozsahu hodín pre predmet výtvarná výchova v prvom cykle. Kým doposiaľ boli vymedzené dve hodiny výtvarnej

výchovy pre prvý aj druhý ročník, nová úprava vymedzuje tri hodiny výtvarnej výchovy pre 1. cyklus.

V reakcii na redukciu hodinovej dotácie je nevyhnutné premýšľať o efektívnych organizačných formách výučby výtvarnej výchovy tak, aby boli hodiny realizované zmysluplne a efektívne. Jedným z prístupov môže byť integrácia vyučovacích predmetov alebo organizovanie dvojhodinových blokov. Tieto bloky môžu fungovať buď ako alternácia s iným predmetom každý druhý týždeň (príklad: jeden týždeň dve hodiny výtvarnej výchovy, ďalší týždeň dve hodiny predmetu človek a svet práce), alebo ako polročné striedanie predmetov (neodporúčame pre 1. cyklus).

Redukcia o dve vyučovacie hodiny sa týka učiteľov na prvom stupni, ktorí vyučujú viacero predmetov. Majú teda príležitosť vytvárať projekty integrujúce rôzne vzdelávacie oblasti. Takáto integrácia môže byť zohľadnená už pri tvorbe *Školského vzdelávacieho programu* alebo *Časovo-tematických plánov*. Učitelia prvého a druhého cyklu, oboznámení so štandardmi pre všetky vzdelávacie oblasti, môžu princíp integrovania a prepájania využiť na optimalizáciu vyučovacieho procesu. Výtvarné činnosti ponúkajú príležitosti na prirodzenú integráciu rozličných predmetov, vychádzajúc z predpokladu, že kreatívne aktivity ako kreslenie, maľovanie, a modelovanie sú pre žiakov v počiatočných ročníkoch prirodzené. Cez výtvarnú tvorbu, využívajúc rôzne techniky a postupy, sa žiaci môžu zoznámiť s obsahmi z rôznych vzdelávacích oblastí napr. *Človek a príroda*, *Človek a spoločnosť*, *Matematika a informatika* a pod.

1.3 Štruktúra vzdelávacích štandardov pre vyučovací predmet výtvarná výchova v ŠVP od 2026

Vzdelávacie štandardy pre vzdelávaciu oblasť *Umenie a kultúra* sa začínajú **charakteristikou** celej vzdelávacej oblasti. Vzdelávacia oblasť obsahuje dva vyučovacie predmety, ktoré majú samostatné vzdelávacie štandardy (hudobná výchova, výtvarná výchova). Úvod vzdelávacích štandardov vyučovacieho predmetu výtvarná výchova opisuje stručnú **charakteristiku** vyučovacieho predmetu a **komponenty**. Nasleduje časť zameraná na cyklus, ktorá sa skladá z

V strede schémy je umiestnený **Komponent osobnosť**, ktorý je zameraný na rozvoj osobnosti žiaka, jeho vnútorný svet a osobnosť umelcov. Komponent osobnosť sa prelína s **Komponentom komunikácia**, ktorý je orientovaný na výtvarný jazyk, techniky, technológie a pod. Žiak prostredníctvom svojej tvorivej činnosti komunikuje s okolím, využívajúc výtvarné formy vyjadrenia.

Osobnosť a komunikácia sa následne prelínajú s najširším **Komponentom umenie a vizuálna kultúra**, ktorý zahŕňa podnety z rôznych oblastí umenia a vizuálnej kultúry, formujúc tak žiakovo vnímanie a porozumenie svetu okolo neho.

Nasledujúca kapitola *Ako „čítať“ vzdelávacie štandardy?* sa podrobnejšie zameriava na opis komponentov, približuje a poskytuje hlbší vhľad do ich fungovania a významu.

Kľúčovým je porozumenie vzájomnému prepojeniu a prekrytiu jednotlivých komponentov, keďže žiadny výkonový či obsahový štandard v rámci jednotlivých komponentov nie je izolovaný. Prekrývajúce sa komponenty majú zásadný vplyv na interpretáciu nového ŠVP a na metódy práce s ním. Prekrývajúci princíp napomáha k efektívnemu dosahovaniu vzdelávacích cieľov, s osobitným dôrazom na postupné osvojovanie si vizuálnej a umeleckej gramotnosti.

2. Ako „čítať“ vzdelávacie štandardy?

Dôležitým termínom vo vzdelávacích štandardoch je **komponent**. V predmete výtvarná výchova pomenúva časti vzdelávacieho štandardu, ktoré umožňujú nazerať na výkonové a obsahové štandardy vyučovacieho predmetu zo špecifického zorného uhla. Jednotlivé komponenty tvoria ucelené, no vzájomne prepojené časti, ktoré spája ich zacielenie. Zacielenie komponentov vychádza z požiadaviek na spôsobilosti žiakov pre 21. storočie, odborovej didaktiky a potreby rozvíjania umeleckej a vizuálnej gramotnosti. Komponenty sú koncipované tak, aby vytvárali rozmanitý ale komplexný a vnútorne konzistentný súbor požiadaviek na žiaka. Obsahové a výkonové štandardy zoskupené pod jednotlivé komponenty, umožňujú učiteľovi využívať rozmanité metódy a podnety, ktoré si v procese tvorby učebných osnov, časovo-tematických plánov, projektov, či príprav na vyučovaciu hodinu usporadúva do zmysluplných celkov.

Štandardy **Komponentu osobnosť** podporujú prostredníctvom vlastnej tvorby a podnetov z umenia a vizuálnej kultúry sociálny a osobnostný rozvoj, sebazpoznanie a emočnú inteligenciu žiakov. K tomu prispievajú štandardy komponentu zamerané na rozvoj schopnosti žiakov reflektovať vlastný tvorivý proces, ako aj tvorbu iných. Reflexia je procesom, ku ktorému žiaci využívajú tvorivé a kritické myslenie a vedie k schopnosti oceniť prácu druhých.

Dôležitou súčasťou tohto komponentu je aj prezentovanie výtvarných prác. Štandardy zoskupené v tomto komponente implementujú spôsoby prezentovania výsledkov výtvarnej činnosti, čo žiakom umožňuje zdieľať svoje diela s ostatnými a učiť sa, ako efektívne prostredníctvom prezentovania vizuálne komunikovať. Komponent vytvára priestor pre kooperatívnu prácu v skupinách, čím sa posilňujú sociálne zručnosti, schopnosť tímovej práce

a rešpekt k rozmanitosti. Kolektívna práca zároveň podporuje vzájomné učenie sa a zdieľanie nápadov.

Komponent zoskupuje tiež štandardy, ktoré podporujú schopnosť žiakov zdieľať osobné hodnoty, čo buduje ich etickú a hodnotovú orientáciu. Komponent osobnosť umožňuje žiakom preskúmať a porozumieť emocionálnym aspektom umenia a vizuálnej kultúry, čím sa rozširuje ich schopnosť vyjadrovať a rozumieť pocitom a emóciám.

Komponent komunikácia je zameraný na spoznávanie a osvojovanie si výtvarného jazyka – výtvarných vyjadrovacích prvkov, ako sú bod, línia, farba, tvar, škvrna, priestor, plocha, objem, textúra, svetlo, záber, a tiež kompozičných princípov, medzi ktoré patria rovnováha, pohyb, rytmus, symetria, dôraz, kontrast, jednota, variácie/rozmanitosť, proporcie, sekvencia a čas. Štandardy komponentu komunikácia sú sformulované tak, aby podporovali prepojenie teoretických poznatkov s praktickými zručnosťami a umožnili žiakom vyjadriť svoje myšlienky, skúsenosti, pocity a emócie prostredníctvom výtvarného jazyka, ktorý používajú ako špecifickú formu komunikácie.

Cieľom komponentu je postupne rozvíjať u žiakov schopnosti vizuálne komunikovať, a to od počiatočného spoznávania výtvarného jazyka po jeho cieľavedomé využívanie. Proces poznávania výtvarného jazyka prebieha nielen prostredníctvom vlastnej tvorby žiakov, ale aj skúmaním, analyzovaním a interpretovaním diel umelcov.

Vizuálna komunikácia zahŕňa aj overovanie komunikačných účinkov, teda aký má komunikácia dosah na prijímateľa, a tiež získavanie spätnej väzby na proces a výsledky tvorby. Prostredníctvom týchto štandardov sú žiaci vedení k tomu, aby sa stali nielen pasívnymi konzumentmi, ale aj aktívnymi tvorcami vizuálnych informácií.

Aby mohli žiaci využívať vizuálnu komunikáciu si musia osvojiť rôzne postupy, techniky, získať návyky pre prácu s nástrojmi, technológiami a materiálmi. Medzi techniky patrí napr. kresba, maľba, grafika, priestorová tvorba, video a fotografia. Prostredníctvom štandardov komponentu je možné využívať prvky dramatickej a filmovej výchovy – tvorbu videí, animácií a dramatického vyjadrovania, ktoré do výtvarnej výchovy prirodzene patria.

Komponent umenie a vizuálna kultúra je štruktúrovaný tak, aby podporoval študentov orientovať sa v rôznorodom svete umenia. Zahŕňa tvorivú interpretáciu širokého spektra druhov umenia – maľbu, kresbu, grafiku, sochu, objektové umenie, inštalácie, fotografiu, multimédiá a performancie. Súčasťou je aj architektúra, urbanizmus, dizajn, aplikované umenie, film a scénografia, ako aj ľudové umenie, umenie subkultúr, minorít, Art Brut a ďalšie. Komponent umožňuje spájať tradičné umelecké formy s aktuálnymi podnetmi z vizuálnej kultúry, ako sú reklamy, svet značiek, piktogramy, bannery či bilbordy, čím sa priamo dotýka súčasného spoločenského a kultúrneho prostredia. Komponent umožňuje študentom rozvíjať schopnosti kriticky analyzovať vizuálne informácie, identifikovať deepfake a odhaľovať rôzne formy mediálnej manipulácie.

Komponent sa vyznačuje princípom rozmanitosti. Zahŕňa diela slovenských aj zahraničných umelcov, z Európy a z celého sveta, čím podporuje vnímanie a oceňovanie rozmanitých umeleckých prejavov. Charakter diel, ktoré si môže učiteľ ako podnety vďaka štandardom tohto komponentu vyberať, môže odrážať širokú paletu kultúrnych a historických kontextov. Žiakov tým podnecuje k rozšíreniu obzorov a posilňuje ich schopnosť chápať a rešpektovať kultúrnu diverzitu.

Vzdelávacie štandardy komponentu prepájajú školu s neformálnym vzdelávaním, a to prostredníctvom návštev galérií, múzeí, divadiel a iných kultúrnych inštitúcií, ako aj účasti na ich vzdelávacích programoch. Tieto aktivity posilňujú vzťah študentov k umeniu a kultúre a motivujú ich k celoživotnému záujmu o umelecké a kultúrne dianie.

Cieľom Komponentu umenie a vizuálna kultúra je poskytnúť študentom znalosti a zručnosti potrebné na pochopenie a ocenenie umenia v jeho mnohých formách, ale tiež rozvíjať kritické myslenie. Tento prístup prispieva k formovaniu jedincov, ktorí oceňujú a vnímajú umenie a kultúru ako neoddeliteľnú súčasť ľudského života.

Okrem princípu prekrývania komponentov je vo vzdelávacích štandardoch uplatnený aj **princíp gradácie**.

Gradácia je kľúčovým princípom, ktorý by mal byť súčasťou každého kroku učiteľovho plánovania. Vzhľadom na to, že sú vzdelávacie štandardy formulované ako komplexné spôsobilosti žiaka na konci cyklov, je pri plánovaní dôležité uplatňovať princípy gradácie. Princíp gradácie by mal byť základom všetkých plánovaných aktivít, vrátane stupňovania cieľov, výkonov, obsahov a úloh v naprieč vyučovacími hodinami a jednotlivými ročníkmi.

Gradáciu uplatnenú vo vzdelávacích štandardoch naprieč cyklami dokumentujú nasledujúce príklady.

2.1 Princíp gradácie čiastkových cieľov pre cyklus

Príklad č. 1 dokumentuje princíp gradácie cieľa zameraného na osvojovanie si výtvarného jazyka – výtvarných vyjadrovacích prostriedkov – prvkov a kompozičných princípov. Prvý cyklus uvádza nižšiu kognitívnu náročnosť vyjadrenú slovesami **rozpoznať, porovnať, triediť** výtvarné vyjadrovacie prostriedky na základe skúsenosti. V druhom cykle už sú slovesá vygradované na vyššiu úroveň, ktorá je vyjadrená slovesom **tvorivo použiť**. V treťom cykle je cieľ formulovaný na najvyššiu úroveň, ktorá je vyjadrená formuláciou **cieľavedome použiť**.

1. CYKLUS	2. CYKLUS	3. CYKLUS
Rozpoznať výtvarné vyjadrovacie prostriedky, porovnať a triediť ich na základe skúsenosti.	Tvorivo použiť výtvarné vyjadrovacie prostriedky a princípy kompozície.	Cieľavedome použiť výtvarné vyjadrovacie prostriedky, nástroje, materiály, médiá, techniky, technológie a postupy na vyjadrenie vlastných predstáv, fantázií, myšlienok, skúseností a pocitov a emócií.

Obrázok 3 Princíp gradácie cieľov pre jednotlivé cykly

Príklad č. 2 dokumentuje gradáciu aktívnych sloves pri formulovaní cieľov, ako aj to, že sa požiadavka na žiaka vyskytuje až v druhom a treťom cykle, zatiaľ čo v prvom cykle absentuje. Je to gradácia, ktorá vychádza zo zásady primeranosti veku.

1. CYKLUS	2. CYKLUS	3. CYKLUS
	Opísať základné princípy etických zásad, autorských práv a licencií.	Dodržiavať základné princípy etických zásad, autorských práv a licencií.

Obrázok 4 Princíp gradácie cieľov pre jednotlivé cykly

Príklad č. 3 dokumentuje princíp gradácie cieľa v tej časti formulácie, ktorá vymedzuje nejaký obsah. Zatiaľ čo je prvý cyklus zameraný na **úlohu múzeí a galérií**, stupňovaným cieľom v druhom cykle je, aby žiak vnímal ich **prínos a poslanie**. Najvyšším a najkomplexnejším cieľom

je, aby bol schopný **zhodnotiť a oceniť celospoločenskú rolu múzeí**, čo je cieľ zameraný na komplexný obsah, ako aj na postoje žiaka.

1. CYKLUS	2. CYKLUS	3. CYKLUS
Poznať úlohu múzeí a galérií.	Vnímať prínos a poslanie múzeí a galérií.	Oceniť celospoločenskú rolu múzeí a galérií.

Obrázok 5 Princíp gradácie cieľov pre jednotlivé cykly

2.2 Princípy gradácie výkonových štandardov



KOMPONENT KOMUNIKÁCIA VÝKONOVÝ ŠTANDARD

1. CYKLUS	2. CYKLUS	3. CYKLUS
rozlíšiť, pomenovať a použiť vybrané výtvarné vyjadrovacie prvky a kompozičné princípy,	vyjadriť vlastné myšlienky, skúsenosti, pocity, emócie, fantáziu prostredníctvom vedomého výberu výtvarných vyjadrovacích prostriedkov a ich kombináciou	cieľavedome a tvorivo využiť výtvarné vyjadrovacie prostriedky, ich kombinácie,
	zdôvodniť výber výtvarných vyjadrovacích prostriedkov	zdôvodniť výber výtvarných vyjadrovacích prostriedkov,

Obrázok 6 Princíp gradácie výkonových štandardov

Príklad č. 4 opisuje spôsob gradácie výkonového štandardu naprieč cyklami vzdelávania. V prvom cykle formulujeme výkon prostredníctvom aktívnych slovies **rozlíšiť, pomenovať a použiť** vyjadrovacie prvky a kompozičné princípy. Slovesá vyjadrujú jednoduché výkony, ktoré by sme mohli konkretizovať napr. rozlíšiť štvorce od obdĺžnikov, kruhy od elíps, kocky od štvorcov, vedieť ich správne pomenovať – kruh, elipsa, obdĺžnik, štvorec, ihlan, kocka, kváder... (to všetko prostredníctvom objavovania vizuálneho sveta umenia a tvorivej výtvarnej činnosti).

Druhý cyklus graduje dvoma spôsobmi. Prvý graduje výkon žiaka a vyjadruje to, že žiak by mal vyjadrovacie prostriedky **vedome vyberať** (v 1. cykle prvky a princípy napr. farba, čiara, farba, plocha, priestor) a mal by byť schopný ich použiť pri tvorbe. Už z prvého cyklu ich vie pomenovať, vie ich rozlíšiť a má skúsenosti z ich používania. V druhom cykle už je to proces **zámerný – vedomý**. Výkonový štandard v druhom cykle je rozšírený ešte do ďalšieho výkonu, ktorý sa v prvom cykle nenachádzal – **zdôvodniť výber** vybraných vyjadrovacích prostriedkov. Okrem toho, že ich žiak vedome vyberá a používa, mal by byť schopný tiež zdôvodniť, prečo si ich vybral. Schopnosť zdôvodňovať výber výtvarných vyjadrovacích prostriedkov súvisí aj s

inými výkonmi – reflektovať proces vlastnej tvorby, overovať komunikačné účinky tvorby a podobne.

Výkonový štandard v treťom cykle je gradovaný cez použité výrazy – **cieľavedome** a **tvorivo využiť**. Po skončení tretieho cyklu by mal byť žiak schopný výtvarné vyjadrovacie prostriedky využívať cieľavedome – ako špecifický spôsob komunikácie.

Druhý výkonový štandard sa opakuje, je vyjadrený rovnakým spôsobom ako v druhom cykle. Tento princíp sa uplatňuje na viacerých miestach výkonových a obsahových štandardov. Dôvodom je, že považujeme za dôležité, aby aj v druhom aj v treťom cykle žiak vedel zdôvodniť, prečo si vybral konkrétne vyjadrovacie prostriedky. V tomto prípade negradujeme aktívne sloveso – zdôvodniť. Z praxe však vyplýva, že kvalitatívne iným spôsobom zdôvodňuje žiak druhého cyklu a inak žiak tretieho cyklu. Rozdiel je v schopnosti a spôsoboch formulovať, vyjadrovať sa, využívať vhodné pojmy.

KOMPONENT UMENIE A VIZUÁLNA KOMUNIKÁCIA VÝKONOVÝ ŠTANDARD

1. CYKLUS	2. CYKLUS	3. CYKLUS
vyjadriť pocity a zážitky z návštevy výstavy, galérie, múzea, iných inštitúcií a objektov z obce a regiónu	opísať činnosti a funkcie múzeí, galérií	reflektovať činnosť a význam galérií, múzeí, umelcov, kurátorov, galerijných pedagógov, kritikov a teoretikov umenia

Obrázok 7 Princíp gradácie výkonového štandardu

Príklad č. 5 opisuje iný spôsob gradácie.

Výkon prvého cyklu vyjadruje potrebu navštevovať kultúrne inštitúcie a objekty v regióne. Výkon sa zameriava na schopnosť žiaka **vyjadriť pocity a zážitky** z tejto návštevy. Tento výkon môžeme vnímať ako predstupeň k výkonovému štandardu z druhého a tretieho cyklu. Vytvára si koncepty o pojme galéria, múzeum...

V druhom cykle už sa zaoberáme **činnosťou a funkciami** galérií a múzeí. K tomu napomáha vlastná skúsenosť z ich návštevy, kedy žiak zistí, čo sa galériách a múzeách nachádza. Spozná dôvody, prečo ľudia tieto kultúrne inštitúcie navštevujú a za akým účelom.

Tretí cyklus graduje jednak prostredníctvom aktívneho slovesa **reflektovať** (význam, činnosť), ale aj rozšírením zamerania už nie len na múzeá a galérie (ako tomu bolo v druhom cykle) ale aj na **kurátorov, galerijných pedagógov, kritikov a teoretikov umenia**.

2.3 Organizácia vzdelávacích štandardov

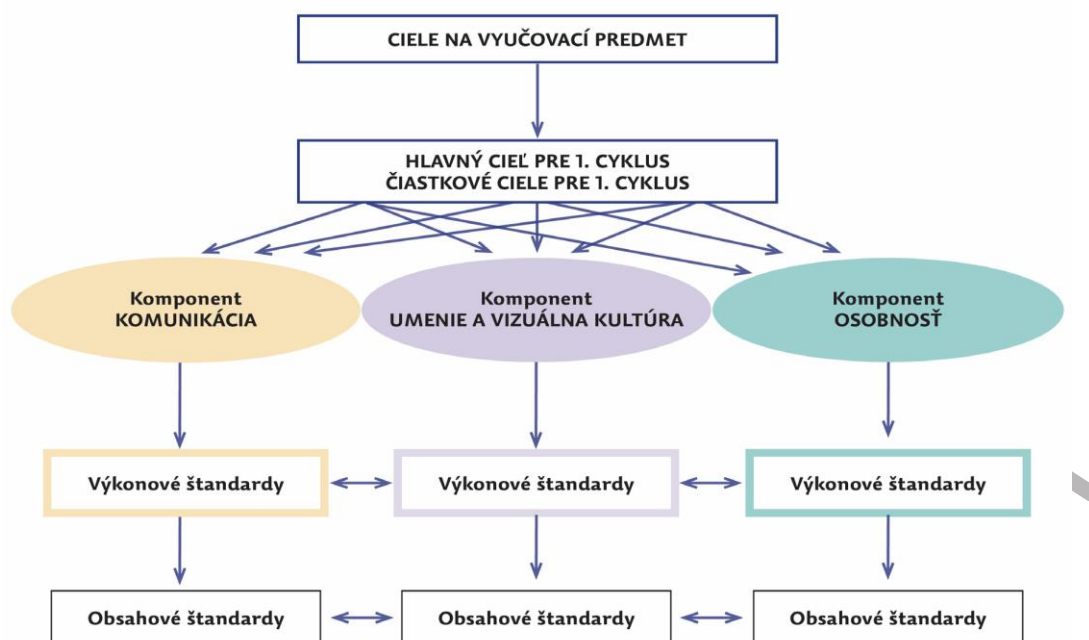
Štruktúra vzdelávacích štandardov má konzistentný vnútorný systém na seba nadväzujúcich prvkov, ktoré znázorňuje nasledovná schéma (obr. č. 8). Táto schéma môže slúžiť ako vizuálny sprievodca dokumentujúci, ako sú rôzne ciele a komponenty integrované a organizované tak, aby podporili komplexný a vnútorne koherentný vzdelávací program.

Schéma ilustruje, ako sú **všeobecné ciele** vyučovacieho predmetu prepojené s ich konkretizáciou na **hlavné** a **čiasťkové ciele** v kontexte prvého vzdelávacieho cyklu. Podobný model je aplikovaný pre každý vzdelávací cyklus. Štruktúra ďalej zobrazuje vzťahy medzi konkrétnymi **komponentmi**, ktoré následne zoskupujú **výkonové** a **obsahové štandardy**.

Ciele pre vyučovací predmet predstavujú ambície formulované na celé základné vzdelávanie (všetky tri cykly), ktoré je možné dosiahnuť prostredníctvom samotného vyučovania. Tieto ciele sú základom pre definovanie **hlavného** a **čiasťkových cieľov** formulovaných pre cyklus.

Hlavný cieľ pre cyklus vyjadruje smerovanie cyklu, zatiaľ čo jeho **čiasťkové ciele** sú jeho konkretizáciou. Ciele sú dosahované prostredníctvom výkonových a obsahových štandardov zoskupených v komponentoch.

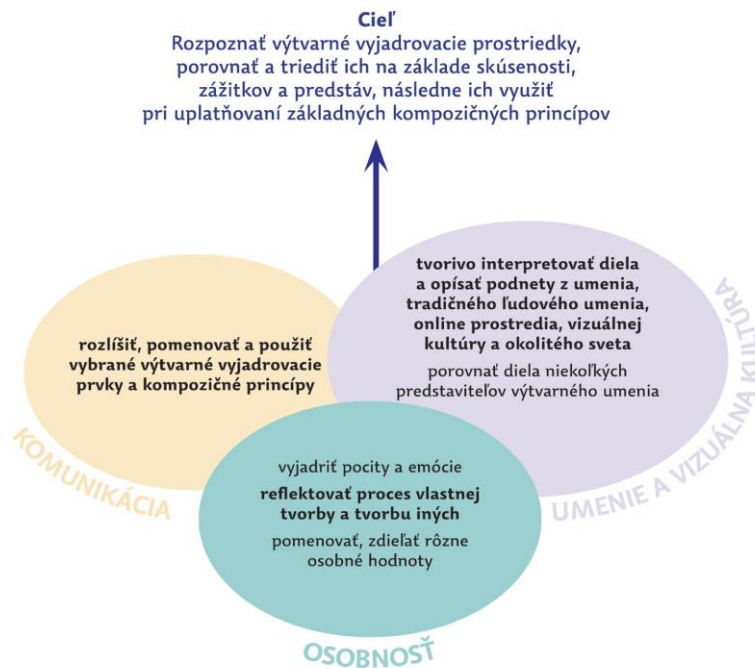
Smerové šípky medzi výkonovými a obsahovými štandardmi označujú ich vzájomné prepojené a ovplyvňovanie. Výkonové štandardy (čo by mal žiak vedieť/dokázať) a obsahové štandardy (konkrétny obsah, ktorý by mal žiak poznať, učivo) sú v dynamickom vzťahu.



Obrázok 8 Vnútorňý systém vzdelávacích štandardov

2.4 Väzby cieľov na cyklus na výkonové štandardy

Vzdelávacie štandardy pre vyučovací predmet výtvarná výchova disponujú vnútornou konzistentnosťou a koherentnosťou. Tú zabezpečujú väzby a vzťahy medzi jednotlivými formuláciami, ktoré štandardy obsahujú. Logické a prirodzené sú väzby medzi cieľmi a výkonovými štandardmi. Nakoniec aj samotné formulácie výkonových štandardov predsa smerujú k dosahovaniu cieľov. Princíp väzieb dokumentujeme na príklade pri ktorom treba brať do úvahy to, že niektoré z formulácií výkonových štandardov sú vo vzťahu k cieľu explicitnejšie (v schéme zvýraznené tučným písmom), zároveň, že ide o komplexnejšie formulácie cieľov, ktoré dosahujeme prostredníctvom viacerých výkonových štandardov (najčastejšie zo všetkých troch komponentov).



Obrázok 9 Ukážka väzby čiastkového cieľa s výkonovými štandardami pre 1. cyklus

2.5 Väzby výkonových štandardov na obsahové štandardy 1. cyklus

Niektoré z obsahových štandardov sú vyjadrené činnostne. Takto formulovaný obsahový štandard upriamuje pozornosť na samotnú činnosť žiakov, čím je zabezpečené, aby sa pojmy použité vo formulácii používali správne. Napr. činnostne formulovaný obsahový štandard *Tvorenie dočasných a procesuálnych prác* upriamuje pozornosť na tvorenie žiakov a nie na prednášanie učiteľa o tom, čo tieto pojmy znamenajú. Kľúčovým ostáva samotná činnosť žiakov, ktorí prostredníctvom vlastnej tvorby získajú vedomosť o tom, čím je charakteristická tvorba dočasných a procesuálnych prác.

Výkonový štandard je pre prácu učiteľa dôležitý vo viacerých rovinách. Jednou je, že definuje merateľný výkon žiaka, určuje teda to, na čo sa má učiteľ zamerať, k akej spôsobilosti má so žiakmi dospieť a čo má byť aj predmetom hodnotenia. K tomu využíva ako profesionál najrôznejšie metódy, ktoré vyhodnocuje vo vzťahu k výkonovému štandardu za najefektívnejšie.

V druhej rovine výkonový štandard usmerňuje to, akým spôsobom pracovať s obsahovým štandardom – učivom. Učivo samo o sebe môže niest rozsiahly obsah, ak sa na neho pozrieme optikou výkonového štandardu, vymedzujeme z celej šírky len jeho časť. Je to pre prácu učiteľa dôležitý moment. V inom prípade, by si nevedel dať rady s tým, čo všetko v kontexte obsahového štandardu učiť. Schopnosť dávať výkonový a obsahový štandard do vzťahov pre prácu učiteľa preto veľmi dôležitá.

Nasledujúce ukážka dokumentuje väzbu medzi výkonovým štandardom a obsahovými štandardmi pre 1. cyklus vzdelávania. Väzba, ktorá je explicitná je zvýraznená tučným písmom. Výkonový štandard je formulovaný komplexne, je možné ich naplňať väčším počtom obsahov, a to dokonca z rôznych komponentov.

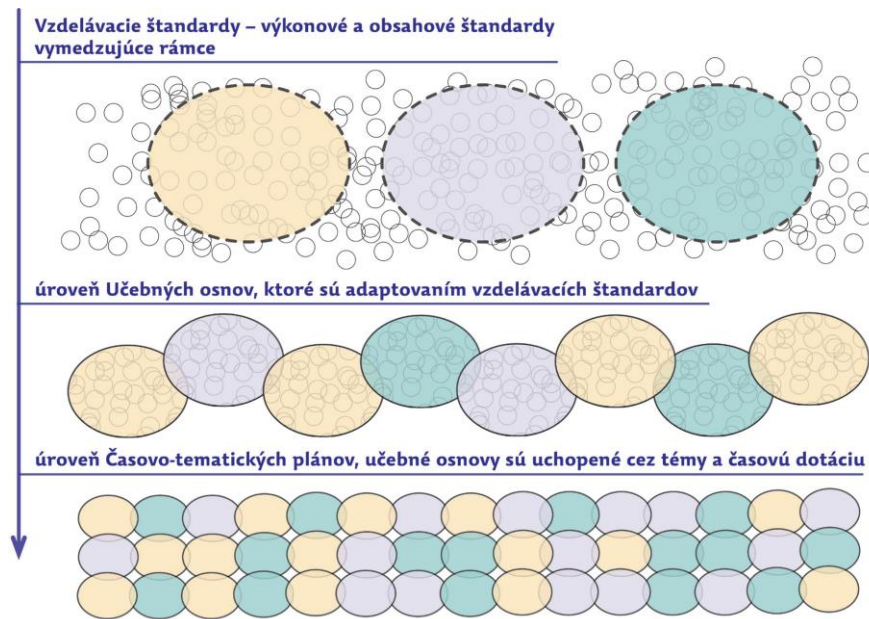
1. cyklus Komponent komunikácia obsahový štandard	1. cyklus Komponent komunikácia výkonový štandard
<p>Výtvarné vyjadrovacie prostriedky – prvky a kompozičné princípy, ich vlastnosti a kombinácie.</p> <p>Tvorenie prostredníctvom rôznych nástrojov, materiálov, technológií a postupov – kresba, maľba, grafika, modelovanie, priestorová tvorba, pohybová expresia a experimentovanie s nimi.</p> <p>Výtvarné aktivity v interiéri a exteriéri, aj v prírode. Tvorenie dočasných a procesuálnych prác.</p>	<p>Rozlíšiť, pomenovať a použiť vybrané výtvarné vyjadrovacie prvky a kompozičné princípy.</p>

3. Ako pracovať so vzdelávacími štandardmi pri tvorbe učebných osnov?

Pri tvorbe *Školského vzdelávacieho programu* (ďalej len *ŠkVP*) vychádzame z aktuálne platných vzdelávacích štandardov pre vzdelávaciu oblasť alebo vyučovací predmet a z aktuálne platného školského zákona.

Ten uvádza, že súčasťou *ŠkVP* sú učebné osnovy, ktoré obsahujú rozpracované obsahové štandardy do ročníkov. Pri tvorbe učebných osnov, ktoré vychádzajú z nového *ŠVP*, je preto nutné adaptovanie (konkretizovanie) všeobecne formulovaných výkonových a obsahových

štandardov (formulovaných na cyklus) na ročníky. Tieto požiadavky ako aj hierarchiu kurikulárnych dokumentov ilustruje nasledovná schéma (obr. č. 10).



Obrázok 10 Hierarchia dokumentov a princíp konkretizácie

Výkonové štandardy v ŠVP sú formulované ako komplexné spôsobilosti, ktorými by mal žiak disponovať na konci cyklu. Ak má žiak spôsobilosťami disponovať, musí učiteľ pri tvorbe učebných osnov a ďalšom plánovaní pracovať s adaptáciou (konkretizáciou) na ročník.

Pri tvorbe *učebných osnov* a plánovaní doporučujeme dodržiavať viaceré zásady, prostredníctvom ktorých je možné dospieť k zmysluplným a komplexným osnovám či plánom (zásady opisujeme v nasledujúcej podkapitole).

Pri tvorbe adaptačných (konkretizovaných)² výkonov je nevyhnutné uvažovať v kontexte hierarchie dokumentov a v miere všeobecnosti a konkrétnosti pri ich formulovaní. Hierarchiu dokumentov ilustruje schéma uvedená nižšie.

² Adaptačný výkon predstavuje prispôbenú podobu výkonového štandardu uvedeného v ŠVP (formulovaného na cyklus), ktorý je zameraný na dosahovanie výkonu žiaka v rámci ročníka. Je možné si ho pri formulovaní spodobniť s cieľom na ročník.

ŠVP obsahuje vzdelávacie štandardy, ktoré majú rámcový charakter. Zabezpečujú rovnaké vzdelávanie všetkým žiakom na celom Slovensku. Formulácie odpovedajú na otázku: Akými spôsobilosťami by mal disponovať žiak na konci cyklu?

Autormi ŠkVP sú pedagogickí zamestnanci školy. Súčasťou tohto dokumentu sú učebné osnovy, v ktorých sú prispôsobené vzdelávacie štandardy zo ŠVP potrebám a podmienkam konkrétnej školy. Mali by obsahovať adaptovanú podobu štandardov do jednotlivých ročníkov základného vzdelávania. Učebné osnovy sú odpoveďou na otázku: Aké spôsobilosti, teda súbor vedomostí, zručností, postojov a hodnôt, by mal žiak preukázať na konci daného ročníka?

Učebné osnovy ŠkVP sú po prerokovaní v pedagogickej rade školy a v rade školy, záväzným dokumentom pre všetkých pedagógov školy, a preto by mali mať taký charakter, ktorý jednotlivým učiteľom školy umožňuje vytvárať z nich individuálny časovo-tematický plán. Rôzne školy na Slovensku môžu mať rôzne vypracované učebné osnovy vyučovacieho predmetu, avšak aj napriek tomu, prostredníctvom nich žiaci nadobúdajú rovnaké spôsobilosti. ŠkVP (spolu s učebnými osnovami) je originálne dielo školy, ktoré je dôležité overovať, prehodnocovať, vylepšovať a meniť, a to rovnako ako akékoľvek iné dokumenty, ktoré vytvára učiteľ v kontexte samotnej výučby.

Časovo-tematický plán je v tejto hierarchii najkonkrétnejším dokumentom (konkrétnejšia už je len samotná príprava učiteľa na vyučovaciu jednotku). V ňom si učiteľ rozpracúva učebné osnovy na konkrétny školský rok. Môže si v ňom stanoviť témy/námety s väzbou na výkonové a obsahové štandardy. Môže si stanoviť techniky, rozvrhúť projekty, a to na mieru konkrétnosti vyučovacích jednotiek usporiadaných v čase.

Časovo-tematický plán je „know how“ každého učiteľa. Rôzni učiteľa výtvarnej výchovy na jednej škole cez rôzne časovo-tematické plány dosahujú rovnaké výkony a obsahy, ktoré sú formulované v učebných osnovách. Napr. jeden učiteľ cez námet krajinomaľby a druhý cez námet zátišia môžu dospieť k rovnakému adaptačnému výkonu: žiak vie miešať farby; vie rozlíšiť studené farby od teplých farieb; aplikovať základné postupy pri maľbe vodovou a temperovou farbou; experimentovať s maliarskymi nástrojmi a pod.

Štruktúru časovo-tematického plánu školský zákon nedefinuje, teda je individuálnym nástrojom každého učiteľa a môže mať rôznu formu (tabuľka, myšlienková mapa ...).

3.1 Zásady tvorby učebných osnov a učiteľovho plánovania

1/ Zásada koherentnosti je zameraná na vnútorné prepojenie požiadaviek v rámci ročníka. V ročníku by malo byť zastúpenie štandardov vždy z každého komponentu – komunikácie, umenia a vizuálnej kultúry ako aj osobnosti. Formulácie ročníkových výkonov zahŕňajú kognitívne (vedomosti), psychomotorické (zručnosti) a afektívne (formovanie kultúrnych postov, budovanie postojov, názorov, hodnôt) požiadavky na žiaka. Dodržiavanie tejto zásady vedie ku komplexnému rozvoju osobnosti žiaka.

2/ Zásada gradácie a konzistentnosti je zameraná na prepojenosť ročníkov navzájom tak, aby požiadavky na žiaka v ročníkoch nadväzovali (od prvého ročníka po deviaty) a vytvorili zmysluplný celok. Jednotlivé štandardy dodržiavajú princíp postupnosti a gradácie (od jednoduchších po zložitejšie). Spôsobilosti žiaka sa prostredníctvom tejto zásady v priebehu štúdia rozširujú a prehlbujú.

3/ Zásada vyváženosti a proporčnosti je zameraná na vyváženosť výkonov a obsahov v rámci ročníka a cyklu. Učiteľ vedome stanovuje proporčnosť medzi jednotlivými komponentmi. Vymedzuje priestor pre jednotlivé komponenty.

4/ Zásada zastúpenia rôznych výtvarných médií v cykle. Dôležitou zásadou je dodržiavať rozmanitosť výtvarných médií a techník v rámci jednotlivých ročníkov a cyklov. Výsledkom tejto zásady je, že sa žiak v rámci ročníka stretne vždy s plošnou, priestorovou a multimediálnou tvorbou. Pravidlo zabezpečuje spôsob plánovania učebných osnov tak, aby ročník nebol jednostranne zameraný napríklad len na kresbu alebo plošné médiá.

5/ Zásada primeranosti. Zásada je zameraná na veku primeranosť požiadaviek, ktoré sú kladené na žiaka v rámci ročníka. Zároveň však na primeranosť požiadaviek, ktoré sa vzťahujú na organizačné formy. Učebné osnovy by mali byť zostavené tak, aby ich bolo možné v rámci vymedzenej časovej dotácie naplniť. Nemali byť preplnené (nie je možné požiadavky splniť),

rovnako ako by nemali byť podnetovo chudobné (požiadavky sú nastavené príliš nízko). Pravidlo nadväzuje na hierarchiu dokumentov (ŠVP, ŠkVP, ČTP) a princíp dvojúrovňového kurikula. Formulácia výkonov a obsahov v rámci učebných osnov je adaptáciou (konkretizáciou) ŠVP, zároveň však nevymedzujú témy, ktoré si každý učiteľ kreuje sám v rámci časovo-tematického plánu. K naplneniu tohto pravidla pomáhajú odpovede na otázky: Čo sa má žiak naučiť za celý rok (obsah)? Aké vedomosti, zručnosti, postoje a hodnoty má žiak preukázať na konci školského roka (výkon)?

6/ Zásada primeranej miery abstraktnosti a konkrétnosti.

Pravidlo nadväzuje na hierarchiu dokumentov (ŠVP, ŠkVP, ČTP – Obr. č. 10) a princíp dvojúrovňového kurikula. Formulácia výkonov a obsahov v rámci učebných osnov je adaptáciou (konkretizáciou) ŠVP, zároveň však nevymedzujú témy, ktoré si každý učiteľ kreuje sám v rámci *časovo-tematického plánu*. K naplneniu tohto pravidla pomáhajú odpovede na otázky: *Čo sa má žiak naučiť za celý rok (obsah)? Aké vedomosti, zručnosti, postoje a hodnoty má žiak preukázať na konci školského roka (výkon)?*

Horizontálne a vertikálne plánovanie.

Vo vertikálnom plánovaní *učebných osnov* (1. cyklu) sa štandardy potrebné na dosiahnutie cieľových štandardov vymedzených v ŠVP, rozložia do troch ročníkov s dodržaním jednotlivých zásad.

Horizontálne plánovanie potom tieto štandardy prispôsobí konkrétnym potrebám a možnostiam každého ročníka, a to rovnako s dodržaním jednotlivých zásad. Výsledkom vertikálneho a horizontálneho plánovania je vytváranie zmysluplných celkov: jednotlivých vyučovacích jednotiek – zmysluplného ročníka, nadväzovaním ročníkov – zmysluplného cyklu a nadväzovaním jednotlivých cyklov – zmysluplného systému základného vzdelávania.

3.2. Ukážka adaptácie vzdelávacích štandardov do učebných osnov

Vzdelávacie štandardy uvedené v ŠVP majú rôzny charakter, niektoré sú veľmi obsažné, nabaľuje sa na nich veľký obsah, ktorý treba vhodne vyberať, iné sú vyjadrené tak, že ich stačí do učebných osnov len prepísať (v prípade, že nevzniká iná potreba). Spôsoby ako je možné vzdelávacie štandardy adaptovať, konkretizovať ilustrujeme v nasledujúcej ukážke.

3.2.1 Ukážka adaptácie výkonového štandardu do učebných osnov

Výkonový štandard	Adaptácia výkonových štandardov na úrovni ŠVP (1. cyklus)	Príklady väčšej miery konkretizácie výkonov na úrovni ŠkVP pre 1. ročník
Vyjadriť myšlienky a rozvíjať fantáziu prostredníctvom hravého experimentovania, skúmania nástrojov, materiálov, techník, technológií a postupov.	<p>Experimentovať s rôznymi technikami (napr. kreslenie, maľovanie, modelovanie...) a nástrojmi.</p> <p>Pomenovať a rozlišovať základné nástroje a materiály.</p> <p>Opísať vybrané postupy a techniky.</p> <p>Použiť vybrané výtvarné techniky na vyjadrenie vlastných zámerov.</p> <p>Tvorivo použiť rôznorodé materiály pri riešení výtvarného problému.</p> <p>Použiť dostupné digitálne technológie pri riešení výtvarného problému.</p> <p>Dodržiavať správne postupy pri práci, práci s nástrojmi, dodržiavať starostlivosť o nástroje.</p>	<p>experimentovať s postupmi maľby a maliarskymi nástrojmi,</p> <p>experimentovať s postupmi grafiky, grafickými matricami,</p> <p>experimentovať s nástrojmi, materiálmi a postupmi,</p> <p>používať základné kresliace a maliarske nástroje (napríklad ceruzky, voskovky, farby) na vyjadrenie svojich zámerov,</p> <p>vytvárať jednoduché trojrozmerné objekty s použitím jednoduchých modelovacích techník a materiálov,</p> <p>pomenovať a používať základné postupy, techniky a nástroje,</p>

3.2.2. Ako postupovať pri konkretizácii obsahového štandardu?

Uviedli sme, že niektoré z výkonových štandardov na seba viažu rozsiahle obsahy, ktoré treba pri tvorbe učebných osnov konkretizovať (adaptovať). Na tomto mieste naznačíme možný spôsob, akým pristupovať ku konkretizovaní obsahového štandardu. Konkretizovanie obsahového štandardu môže pomôcť učiteľovi aj pri samotnej tvorbe časovo tematického plánu.

Výkonový štandard: *Tvorivo interpretovať diela a opísať podnety z umenia, tradičného ľudového umenia, online prostredia, vizuálnej kultúry a okolitého sveta sa viaže na obsahový štandard: vizuálne obrazné vyjadrovanie námetov a tém z umenia a kultúry, a tiež iných vzdelávacích oblastí – globálne témy a naratívy.*

Čo všetko môžu byť podnety z umenia a vizuálnej kultúry?

Napr.: *Mezopotámia, Fenické umenie, Egyptské umenie, stredoveké umenie, renesancia, manierizmus, barok, rokoko, klasicizmus, impresionizmus, postimpresionizmus, fauvizmus, op art, arte, socha, textilné umenie, environmentálne umenie, digitálne umenie, maľba farebných plôch, praveké umenie...*

Učiteľ si môže vybrať z veľkého množstva podnetov, napríklad *praveké umenie*.

Výber podnetu je možné špecifikovať ďalšími otázkami, ktoré učiteľovi pomáhajú aj pri kreovaní samotnej témy či výtvarného problému na úrovni vyučovacej jednotky či projektu:

Čo všetko môže byť praveké umenie? Aké formy umenia máme na Slovensku? Môžeme ho niekde vidieť? Kde? Aké postupy sa využívali pri tvorbe artefaktov v praveku? Aké podoby mala maľba? Akú podobu mala kresba? Akú podobu mala keramika? Akými postupmi ju zdobili? Čo pravekí ľudia zobrazovali a prečo? Akú podobu a funkciu mali praveké šperky?

Nasledujúca tabuľka dokumentuje spôsob, akým konkretizovať obsahový štandard, a to na rôznej úrovni kurikulárnych dokumentov.

Obsahový štandard úroveň ŠVP	Obsahový štandard úroveň učebných osnov (ŠkVP)	Námet/téma úroveň ČTP
Vizuálne obrazné vyjadrovanie námetov a tém z umenia	Praveké umenie	Cesta do praveku jaskynná maľba, obrys, hra s obrysami

a kultúry...		predmetov, ich kresba, prekryvanie...
--------------	--	---------------------------------------

3.3 Práca s komponentmi pri plánovaní časovo-tematického plánu a vyučovacích jednotiek³

Úvodné kapitoly sprievodcu priblížili princíp prekryvania komponentov. Táto podkapitola približuje, akým spôsobom je možné aplikovať princíp prekryvania komponentov v rámci realizácie vyučovacej jednotky/hodiny.

Každá kvalitne realizovaná vyučovacia jednotka/hodina výtvarnej výchovy integruje všetky komponenty vyučovacieho predmetu už zo svojej podstaty.

Pri plánovaní vyučovacích jednotiek/hodín je však žiadúce s komponentami pracovať cieľavedome s tým, aby boli dodržané zásady koherentnosti, a vyváženosti a proporčnosti.

Pri plánovaní môže byť pomôckou pracovné **pomenovanie dominantný – primárny komponent a autonómny (sekundárny) komponent**.⁴

Dominantný (primárny) komponent je taký komponent, na ktorý je pri plánovaní upriamená najväčšia pozornosť. Výkon, ktorý do tohto komponentu spadá je predmetom hodnotenia a učiteľ sa sústreďuje na jeho dosahovanie u žiakov. Všíma si, či žiaci prostredníctvom vyučovacej jednotky dospeli k výkonu, ktorý spadá do tohto dominantného komponentu. Odporúčame, aby si učiteľ stanovil jeden dominantný komponent a jeden výkon, ktorý do neho spadá, a to preto, aby bolo jeho dosahovanie v rámci vyučovacej jednotky/vyučovacej hodiny realizovateľné.

Autonómny (sekundárny) komponent je taký komponent, ktorý je v rámci vyučovacích jednotiek prítomný, ale nie je predmetom učiteľovho zacielenia a hodnotenia.

³ Pod pojmom vyučovacia jednotka rozumieme súbor viacerých vyučovacích hodín.

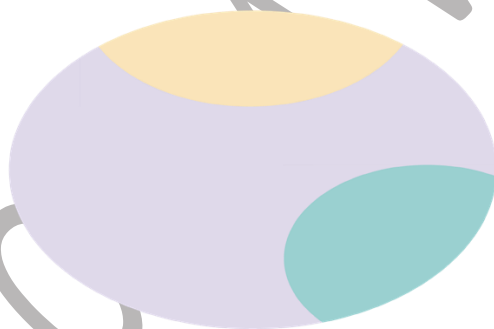
⁴ Ide o termíny, ktoré sú nápomocné pre vyučovací predmet výtvarná výchova. Nejedná sa o termíny, ktoré by boli súčasťou nového *Štátneho vzdelávacieho programu*. Pojmy napomáhajú práci so vzdelávacími štandardami vyučovacieho predmetu výtvarná výchova.

Ako pracovať so zacielením na niektorý z komponentov podrobne dokumentujú ukážky vyučovacích jednotiek, v ktorých je námet dúhy rozpracovaný cez zacielenie vždy na jeden z komponentov v rámci jednotlivých vyučovacích hodín.

Podobným spôsobom je možné nazerať na akýkoľvek námet, ktorý učiteľ realizuje na hodinách výtvarnej výchovy s tým, že sa automaticky mení aj samotný cieľ hodiny.

Ako príklad môže slúžiť výtvarný projekt **O dúhe_1, O dúhe_2, O dúhe_3.**

Výtvarné činnosti v projekte **O dúhe_1** sú zamerané na maľovanie dúhy ako symbolu a následné spracovanie dúhy v abstraktnej forme s použitím geometrických tvarov a ďalších výtvarných vyjadrovacích prvkov. Na konci projektu niektorí zo žiakov môžu prezentovať výsledky výtvarných činností.

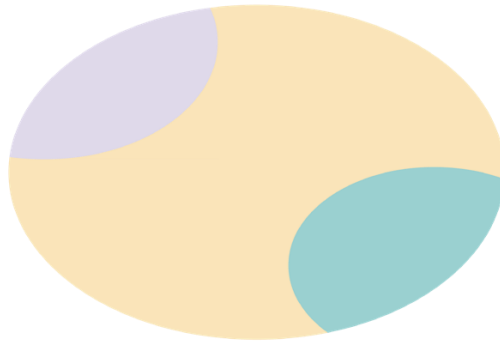


Obrázok 11 Dominantný Komponent umenie a vizuálna kultúra

V projekte si učiteľ stanovil ako dominantný (primárny) komponent umenie a vizuálna kultúra tak, ako dokumentuje aj obrázok č. 11.

V projekte sú prítomné však aj ostatné dva komponenty. Aj napriek tomu, že žiaci maľujú a osvojujú si výtvarnými činnosťami výtvarný jazyk, primárnym výkonom (Komponent umenie a vizuálna kultúra), ktorý si učiteľ stanovil je: *Porovnať obrazy dvoch vybraných umelcov*. K tomuto výkonu upriamuje svoju pozornosť a všetky aktivity projektu vedú k tomu, aby tento výkon žiaci dosiahli. Rovnako sa dominantný výkon a s ním spojené aktivity môžu stať predmetom hodnotenia. Ostatné výkony autonómnych (sekundárnych) komponentov (osobnosť, komunikácia) sú vo výtvarných činnostiach vo väčšej či menšej miere rovnako prítomné. Z Komponentu komunikácia je to výkon: *Použiť vybrané vyjadrovacie prostriedky vo*

vlastných zámeroch. Z Komponentu osobnosť je to výkon: *Opísať a zdieľať vlastné názory k stanovenej téme.*



Obrázok 12 Dominantný Komponent komunikácia

Výtvarné činnosti v projekte **O dúhe_2** sú zamerané na vytvorenie farebného kruhu s využitím miešania temperových farieb. Žiaci môžu miešať farby v rôznych pomeroch, experimentujú a tvoria záznamy. Záznamy sú v tvorivých činnostiach priestorom na reflexiu vlastnej tvorby.

V projekte si učiteľ stanovil ako dominantný (primárny) komponent komunikácia tak, ako dokumentuje aj obrázok č. 12. Učiteľ upriamil pozornosť na adaptovaný výkon z dominantného komponentu, ktorým je: *rozlíšiť primárne a sekundárne farby*. Prítomné sú aj adaptované výkony z komponentu komunikácia: *pomenovať farby teplé, studené, neutrálne, experimentovať s miešaním farby* a výkon z komponentu osobnosť: *reflektovať proces vlastnej tvorby*.



Obrázok 13 Dominantný Komponent osobnosť

Výtvarné činnosti v projekte **O dúhe_3** sú zamerané na vytvorenie scenáru, a následne videa o dúhe. V priebehu činností žiaci vytvárajú fotografické záznamy. Na záver projektu žiaci prezentujú svoju tvorbu na spoločnej prehliadke videí.

V projekte si učiteľ stanovil ako dominantný (primárny) komponent osobnosť (obr. č. 13) a adaptovaný výkon *dohodnúť sa na delbe práce a rešpektovať pravidlá kolektívnej práce*. Prítomné vo výtvarných aktivitách sú aj adaptované výkony z komponentu komunikácia: *tvoriť prostredníctvom videa a fotografie, použiť na tvorbu video a fotografiu, vyjadriť performanciou svoje zámery* a adaptovaný výkon z komponentu umenie a vizuálna kultúra: *interpretovať podnety z videa a filmu*.

4. Ako dosahovať ciele vzdelávacej oblasti priamo vo vyučovaní – praktické ukážky

O DÚHE 1

Rozsah: 2h

Zacielenie cez komponent (dominantný komponent): Umenie a vizuálna kultúra

Autonómne komponenty (sekundárne komponenty):

Komunikácia – výtvarná aktivita v 2D médiu;

Osobnosť – zručnosti v prezentácii a hodnotení.

Metodická poznámka pre učiteľa:

Komponent nám vymedzí oblasť, cez ktorú sa máme na tému pozerieť. Vede nás tak k „zacieleniu“ a zabraňuje rozptylu pozornosti (učenia) do veľkej šírky. Vzájomné prepojenie a presahy komponentov zaručujú požadovanú obsahovú aj činnostnú komplexnosť. Zacielenie k interpretácii, dejinám výtvarného umenia a práci s vizuálnou kultúrou. Budeme sa preto orientovať na dúhu ako symbol, hravou formou aplikovať do výtvarnej tvorby jeho významy. Žiakom sa pokúsime sprostredkovať informácie o význame symbolov vo výtvarnom umení (veľmi okrajovo a na veku primeranej úrovni).

Cieľ vyučovacej jednotky:

- Získať vedomosť o tom, že symbol môže mať viacero významov.
- Nadobúdať interpretačné zručnosti prostredníctvom porovnávania dvoch umeleckých diel.
- Rozvíjať schopnosť pozorovať a analyzovať umelecké dielo.

Metodická poznámka pre učiteľa:

Vzdelávacia jednotka sa skladá z viacerých vyučovacích hodín a preto sú ciele vyučovacej jednotky sumarizované a menej konkrétne. Na každú vyučovaciu hodinu si učiteľ vzdelávacie ciele ďalej špecifikuje.

Výkonový štandard: Žiak vie porovnať obrazy dvoch vybraných umelcov (Kandinskij, Kupka)

Obsahový štandard: Objavovanie a porovnanie základných výtvarných vyjadrovacích prostriedkov a kompozičných princípov v dielach zahraničných umelcov. Výtvarné vyjadrovacie prostriedky a princípy.

Možné medzipredmetové prepojenie: Človek a spoločnosť

Metodická poznámka pre učiteľa:

Medzipredmetové prepojenie je možné realizovať prostredníctvom prienikov obsahu tejto vyučovacej jednotky s inými vzdelávacími oblasťami napr. človek a spoločnosť prípadne jazyk a komunikácia. Pri tvorbe medzipredmetových prepojení treba napláňovať vzdelávacie jednotky tak, aby sa v jednej vzdelávacej oblasti (človek a spoločnosť) venovali v rámci mytológie

objavovaní rôznych významov dúhy. Učiteľ môže potom využiť vedomosti žiakov – získa tým viac času na náročnejšie výtvarné spracovanie (kde u žiakov môže rozvinúť zručnosti v iných oblastiach alebo ich pozitívne motivovať vytvorením niečoho výtvarne komplexnejšieho napr. výtvarné práce si žiaci vlepia do pripravených kartónových paspárt a vystavia v priestoroch školy).

1. vyučovacia hodina

Cieľ 1. vyučovacej hodiny:

- Získať vedomosti o významoch dúhy vo vybraných kultúrach.
- Výtvarnou činnosťou aplikovať vedomosti do svojich výtvarných prác.

Metodická poznámka pre učiteľa:

Cieľ na vyučovaciu hodinu je konkrétny a je potrebné, aby sa tvoril v závislosti od metódy overenia jeho dosiahnutia žiakmi. Učiteľovi to pomôže dizajnováť formy práce počas vyučovacej hodiny. V tomto prípade, ak je žiakom umožnené spracovanie vlastných predstáv v spojení s osvojenými poznatkami, pri záverečnej prezentácii by sa mohli objaviť odlišné princípy chápania dúhy, čo je nosným pilierom prejavu kultúrnej rôznorodosti v tejto téme. Spojením troch činností: prezentovanie významov o dúhe, tvorivou činnosťou a prezentovaním výsledných prác sa naplní cieľ vyučovacej hodiny.

Žiaci sú učiteľom vedení k identifikovaniu vlastných prekonceptov v danej téme napr. prostredníctvom otázok a iniciovania existujúcich vedomostí z danej oblasti:

Aké významy má dúha?

Čo sa hovorí o dúhe?

Žiaci odpovedajú na frontálne zadané otázky alebo diskutujú v skupinách, vytvárajú rýchlu myšlienkovú mapu svojich vedomostí a pod. Cieľom úvodnej aktivity je odkrytie existujúcich prekonceptov o dúhe. Učiteľ takýmto spôsobom prispôsobí úroveň ďalších informácií už existujúcemu poznaniu.

Učiteľova reakcia a usmernenie obsahov k daným úvodným otázkam prostredníctvom kladenia otázok napr.:

Čo sa hovorí o dúhe?

Tam, kde sa dúha dotýka zeme je zakopaný poklad, a pod. – Krátky rozhovor o význame takýchto ľudových „múdrosť“.

Vysvetlenie – je to symbolom ľudskej túžby po bohatstve/vzrušujúca predstava objavenia pokladu a pod... v realite: ten bod kde sa stretáva dúha so zemou neexistuje, lebo dúha je vždy závislá od uhla pohľadu pozorovateľa a slnečného svetla – s pohybom pozorovateľa sa mení miesto dúhy.

Aký význam má dúha?

V Biblii je dúha Božím znamením, že je už koniec potopy. Alebo posledný sudca na konci sveta sa často zobrazuje tróniac na dúhe.

V starovekom Grécku je bohyňou dúhy Iris, ktorá pohotovo prináša z Olympu na zem príkazy od Dia a Héry. Očná dúhovka sa tiež nazýva iris.

Dúha môže byť aj mariánskym symbolom uzmierenia neba a zeme.

V Číne sa dúha považuje za jav rozpätia princípov jin-jang a zobrazuje sa ako dvojhlavý had. Ukazovať na ňu prstom sa považuje za neúctivosť.

Dúha sa zobrazuje ako dvojhlavý had aj v mýtoch starej Jávy. Jednou hlavou naberá vodu v Severnom mori a druhou ju vypúšťa v Južnom mori.

Terminológia:

Znak – niečo, čo priamo predstavuje alebo označuje určitý objekt, pojem alebo jav. Znak nám pomáha rýchlo a jednoducho pochopiť alebo identifikovať, čo predstavuje.

Napríklad: dopravné značky, písmo, piktogramy a pod.

Symbol – niečo, čo predstavuje alebo znamená viac ako len to, čo zobrazuje na prvý pohľad. Význam symbolu je často zložitejší a môže závisieť od kontextu, kultúry alebo osobných skúseností. Napríklad: srdce – symbol lásky a náklonnosti; holubica – symbol mieru.⁵

Metodická poznámka pre učiteľa:

⁵ Biedermann, H. Lexikón symbolov. 1992. Obzor

Terminológiu k téme vyberá učiteľ na základe preberaného obsahu a zvoleného komponentu. Pri jednej téme môže preto učiteľ zvoliť rôzny obsah a aj terminológiu. Dôležité je dodržiavať zásadu primeranosti veku, radšej menej s porozumením ako veľa bez pochopenia a bez prepojenia s výtvarnou aktivitou.

Výtvarná činnosť:

Nakreslite dúhu ako symbol. Môže to byť prerozprávanie príbehu o dúhe v ktorom použijete informácie o jej význame v rôznych kultúrach. Môžete si vybrať jeden význam, jednu kultúru ale aj kombinovať viacero dohromady – pracujte s informáciami tvorivo. Je dôležité, aby ste vedeli, ktoré informácie ste v obrázku použili a ako ste ich popripade tvorivo kombinovali.

Výtvarné médium:

2D (farebné ceruzky, suchý pastel, masťné pastelky, kolorovaná kresba a pod.)

Formát výkresu a výtvarné médium volí učiteľ na základe podmienok a možností. Informácia 2D by mala vychádzať z dlhodobého plánovania (dodržanie zásady zastúpenia rôznych výtvarných médií).

Metodická poznámka pre učiteľa:

Pre žiakov s výtvarným nadaním/ usilovným a pod. môžeme povoliť robiť na väčšom formáte (A4 a viac), pri žiakoch s handicapom znižujeme formát (A5) alebo zmeníme aj výtvarné médium.

Cieľom výtvarnej aktivity je individuálna práca s informáciami o symbole dúhy. Prostredníctvom výtvarnej aktivity „prerozprávajú“ svoju predstavu o symbole dúhy. Pozor! Cieľom nie je správnosť/nesprávnosť informácii na vytvorenom diele žiaka. Vzdelávacím cieľom je porozumenie, že symbol vo výtvarnom umení môže mať viacero významov a jeho význam je viazaný na kultúru, preto samotné použitie určitého významu alebo kombinácie viacerých s porozumením je požadovaný výsledok.

Formatívne hodnotenie:

Niekoľkí žiaci môžu svoju prácu odprezentovať a povedať, čo znamená dúha na ich obrázku. Učiteľ môže udeliť všetkým žiakom, ktorí pracovali pozitívny symbol do psychomotorickej domény a prezentujúcim žiakom aj do kognitívnej domény. Viac informácií a usmernení k hodnoteniu nájdete v nasledujúcej kapitole.

Reflexia učiteľa:

Pri rozprávaní o dúhe a jej významoch môžu deti otvoriť otázku dúhovej vlajky a jej významov. Treba sa pripraviť na túto tému na veku primeranej úrovni im korigovať informácie. Treba dať pozor – ak žiaci sami tému neotvoria, nie je potreba tam tento element vnášať.

Metodická poznámka pre učiteľa:

Učiteľ si do prípravy vpisuje informácie, ktoré v procese vyučovania hodiny nastanú a sú dôležité. Pri opakovanom použití sa na podobnú situáciu môže pripraviť, poprípade ak by učil tému iný učiteľ, získa tým informácie o osobnej skúsenosti kolegu.

2. vyučovací hodina

Symbol je vo výtvarnom umení nositeľom určitého významu, no existujú výtvarné diela, ktoré nemajú konkrétne prvky – tvoria skupinu: abstraktné umenie. Na druhej hodine budeme pomocou porovnania dvoch umeleckých diel hľadať hranice medzi konkrétnym a abstraktným umením.

Cieľ 2. vyučovacej hodiny:

- Osvojiť si základný poznatok o rozdieloch medzi konkrétnym a abstraktným obrazom.
- Aplikovať získané vedomosti do vlastnej výtvarnej tvorby.

Metodická poznámka pre učiteľa:

Žiak je učiteľom vedený k identifikovaniu vlastných prekonceptov v danej téme. Použijeme metódu porovnania dvoch umeleckých diel: Vasilij Kandinskij: Bitka (Kozáci) a František Kupka:

Klávesy piána. Jezero. Čo vidíte na týchto obrazoch? Majú niečo podobné? V čom sa odlišujú? Žiaci hľadajú odpovede na otázky spoločne alebo vo dvojiciach (podľa veku). Bud' učiteľ (pri nižšom veku žiakov) alebo žiaci si urobia bodový záznam svojich odpovedí. Učiteľova reakcia a usmernenie obsahov k daným úvodným otázkam: Čo vidíte na týchto obrazoch? Na obraze vľavo – klávesnicu, vodu, čln, ľudí odraz krajiny vo vode... Na obraze vpravo – dúha, niečo ako hradby s oknami... Majú niečo podobné? Oba majú pestrú farebnosť, oba používajú geometrické tvary. V čom sa odlišujú? Odlišujú sa zastúpením tmavých a svetlých farebných tónov, formátom obrazu, odlišnými prvkami a pod.

Informácie o autoroch a dielach:

Obraz Klávesy piána. Jezero. od Františka Kupku je dielo, ktoré patrí medzi najznámejšie príklady abstraktného umenia. František Kupka bol český maliar, ktorý žil na prelome 19. a 20. storočia a stal sa jedným z priekopníkov abstraktného umenia. Na tomto obraze môžeme vidieť rôzne farebné pásy a tvary, ktoré nám môžu pripomínať klávesy piána a hudbu. Kupka bol fascinovaný hudbou a veril, že farby a tvary môžu vyjadrovať pocity podobne ako hudobné tóny. Kupka používa rôzne farby a tvary, aby vytvoril obraz, ktorý vyvoláva dojem pohybu a rytmu, podobne ako hudba. Na obraze môžeme vidieť pásy farieb, ktoré sa prepletajú a vytvárajú dynamický dojem. Umenie nemusí vždy zobrazovať reálne predmety, ale môže vyjadrovať aj pocity a myšlienky. Kupka nám týmto obrazom ukazuje, že aj farby a tvary môžu rozprávať príbeh alebo vyvolať emócie, rovnako ako hudba. Kozáci je názov obrazu, ktorý namaľoval slávny ruský umelec Vasilij Kandinskij. Tento obraz vznikol v rokoch 1910 – 11 a patrí medzi Kandinského dôležité diela. Kandinskij je považovaný za jedného z priekopníkov abstraktného umenia, čo znamená, že jeho obrazy nemusia zobrazovať konkrétne predmety alebo ľudí, ale skôr farby a tvary, ktoré vyjadrujú pocity a nálady. O Kandinskom sa hovorí, že bol „synestetik“ – pod rôznymi farbami vnímal hudobné tóny. Obraz Kozáci zohráva významnú úlohu pri zrode abstraktného výtvarného umenia, ktoré sa vyvinulo na začiatku 20. storočia. Kandinskij je považovaný za jedného z otcov abstraktného umenia, a jeho diela, vrátane obrazu Kozáci, sú kľúčovými príkladmi tohto umeleckého smeru. Kandinskij sa vo svojom diele Kozáci odklonil od tradičného zobrazovania reálnych predmetov a postáv. Namiesto toho použil rôzne farby a tvary na vyjadrenie svojich myšlienok a emócií. Tento prístup bol revolučný, pretože namiesto konkrétneho zobrazovania sveta vytváral diela, ktoré mali skôr symbolický a emocionálny význam. Na obraze Kozáci môžeme vidieť rôzne farby a tvary, ktoré sú

usporiadané tak, že pripomínajú skupinu ľudí (troch kozákov, ktorí sa dajú identifikovať podľa hláv a v rukách majú „kópije“). Uprostred obrazu je dúha, ktorá môže niesť jeden zo svojich významov – predzvesť ukončenia niečoho strašného ako biblická potopa. Aj keď na prvý pohľad nie je zrejmé, čo presne obraz zobrazuje, pri pozornejšom pohľade si môžeme všimnúť, že farby a tvary spolu vytvárajú živý a dynamický dojem.

Terminológia:

Abstraktné umenie – nepredstavuje konkrétne objekty alebo osoby. Môže sa zdať, že na obraze nie sú rozpoznateľné tvary alebo postavy, pretože dielo sa zameriava na vnútorné pocity umelca.

Konkrétne umenie – sa snaží zobraziť objekty, osoby, scenérie a udalosti. Jeho cieľom je, aby divák jasne rozpoznal a pochopil, čo je na obraze alebo v diele zobrazené.

Metodická poznámka pre učiteľa:

Bez postupného osvojenia si základnej terminológie nedokážu žiaci vo vyšších cykloch napĺňať požiadavky výkonových štandardov. Je dôležité, aby učiteľ rozsah a náročnosť terminológie prispôbil veku a dbal na princíp postupného nabaľovania informácii. V komunikácii na hodinách dbať na používanie správnej terminológie, čím sa u žiakov prirodzeným spôsobom fixuje.

Výtvarná činnosť:

Spracujte/pretvorte výsledok predchádzajúcej výtvarnej aktivity (Nakreslite dúhu ako symbol). Môže to byť prerozprávanie príbehu o dúhe v ktorom použijete informácie o jej význame v rôznych kultúrach.) do abstraktnej formy. Použite geometrické tvary, jednoduché prvky (línie, plochy...). Pokúste sa pracovať s rovnakou farebnosťou akú máte na obrázku z predchádzajúcej hodiny.

Výtvarné médium:

2D (farebné ceruzky, suchý pastel, masťné pastelky, kolorovaná kresba a pod.)

Formát výkresu a výtvarné médium volí učiteľ na základe podmienok a možností. Informácia 2D by mala vychádzať z dlhodobého plánovania (dodržanie zásady zastúpenia rôznych výtvarných médií).

Diferenciácia:

Pre žiakov, ktorí majú lepší výkon môžeme povoliť robiť na väčšom formáte (A4 a viac), pri žiakoch s handicapom/integráciou zmenšujeme formát (A5) alebo zmeníme aj výtvarné médium. Pri práci v dvojiciach (pri hodnotení) dbáme na to, aby sme vhodne vytvorili dvojice, nepoužívame systém podľa sedenia v laviciach. Pri práci v dvojiciach žiakov cielene rozdeľujeme, aby sa vzájomne podporovali/boli na primeranej úrovni a pod.

Formatívne hodnotenie:

Žiaci si hodnotia svoje práce navzájom. Vzájomne si vysvetľujú, z čoho a ako vytvorili jednotlivé prvky abstraktného obrazu. Ak vedia ukázať a vysvetliť svojmu spolužiakovi aspoň jeden príklad, zaslúžia si pozitívne ohodnotenie do psychomotorickej domény.

Učiteľ môže udeliť všetkým žiakom, ktorí v dvojiciach hodnotili pozitívny symbol do afektívnej domény.

Učiteľ môže vyzvať niektorého žiaka na vysvetlenie aký je rozdiel medzi jeho konkrétnym a abstraktným „dielom“. Za správne porovnanie a vysvetlenie môže udeliť pozitívne hodnotenie do kognitívnej domény. Viac informácií a usmernení k hodnoteniu nájdete v nasledujúcej kapitole.

Reflexia učiteľa:

Pri príprave na hodinu treba myslieť na to, že môžu byť na hodine žiaci, ktorí nerobili predchádzajúcu tému. Treba mať pre nich pripravenú alternatívnu výtvarnú aktivitu.

Metodická poznámka pre učiteľa

Učiteľ si do prípravy vpisuje informácie, ktoré v procese vyučovania hodiny nastanú a sú dôležité. Pri opakovanom použití sa na podobnú situáciu môže pripraviť, poprípade ak by učil tému iný učiteľ, získa tým informácie o osobnej skúsenosti kolegu.

O DÚHE_2

Rozsah: 2h

Zacielenie cez komponent (dominantý komponent): Komunikácia

Autonómne komponenty (sekundárne komponenty):

Umenie a vizuálna kultúra – farba je nositeľom významov v každej kultúre;

Osobnosť – zručnosti v sebahodnotení

Metodická poznámka pre učiteľa:

Zacelenie cez komponent komunikácia upriamuje pozornosť na získavanie vedomostí, rozvoj zručností a budovanie postojov v použití výtvarných vyjadrovacích prvkov a kompozičných princípov, rozvoj tvorivosti, fantázie, zručností v používaní nástrojov a výtvarných techník atď. Prostredníctvom témy „O dúhe“ sa zameriame na farbu a jej vzájomné vzťahy. Získané vedomosti budú žiaci aplikovať pomocou výtvarnej činnosti do svojich prác. Dôležitým prvkom komponentu komunikácia je rozvoj zručností v konkrétnej výtvarnej technike. Postupné získavanie zručností umožní žiakom vo vyšších cykloch využiť výtvarné médium na komunikáciu vlastných myšlienok, predstáv a fantázií.

Cieľ vyučovacej jednotky:

- Získať vedomosti o farbách a ich miešaní.
- Oboznámiť sa s Goetheho farebným kruhom a jeho použitím.
- Rozvinúť zručnosti v miešaní temperových farieb.
- Nácviť zručnosti a experimentovanie s miešaním temperových farieb.

Adaptovaný výkonový štandard:

Žiak vie vymenovať vybrané farby, vie identifikovať ich miesto vo farebnom kruhu (Goetheho farebný kruh), vie z primárnych farieb namiešať sekundárne farby.

Obsahový štandard: výtvarné vyjadrovacie prostriedky – farba; tvorenie prostredníctvom rôznych nástrojov, materiálov, technológií a postupov – maľba.

Možné medzipredmetové prepojenie: Človek a príroda

Metodická poznámka pre učiteľa:

Medzipredmetové prepojenie je možné realizovať prostredníctvom prienikov obsahu tejto vyučovacej jednotky s inými vzdelávacími oblasťami napr. človek a príroda. Pri tvorbe medzipredmetových prepojení treba napláňovať vzdelávacie jednotky tak, aby sa v jednej

vzdelávacej oblasti (človek a príroda) venovali experimentom ich postupom (na vekuprimeranej úrovni). Prípadne využiť informácie o skúmaní rastlín, zápiskoch pozorovateľa a lebo tvorba herbáru a pod. Takto nadobudnuté zručnosti môžu žiaci využiť pri experimentovaní s farbami. Žiaci si pri experimentovaní musia robiť určité poznámky, aby potom vedeli odpovedať na otázku: Čo je výsledkom ich experimentovania?

1. vyučovacia hodina

Cieľ 1. vyučovacej hodiny:

- Získať/rozšíriť si vedomosti o farbách a ich vzťahoch.
- Oboznámiť sa s Goetheho farebným kruhom.
- Výtvarnou činnosťou aplikovať vedomosti do svojich výtvarných prác.

Metodická poznámka pre učiteľa:

Žiaci sú učiteľom vedení k identifikovaniu vlastných prekonceptov v danej téme napr. prostredníctvom otázok a iniciovania existujúcich vedomostí z danej oblasti:

Ktoré sú 3 základné farby?

Ktoré sú sekundárne farby a ako vznikajú?

Ktoré sú teplé, studené a neutrálne farby?

Žiaci odpovedajú na frontálne zadané otázky alebo diskutujú v skupinách, vytvárajú rýchlu myšlienkovú mapu svojich vedomostí a pod. Cieľom úvodnej aktivity je odkrytie existujúcich prekonceptov z oblasti teórie farieb. Učiteľ takýmto spôsobom môže prispôsobiť úroveň ďalších informácií už existujúcemu poznaniu.

Učiteľova reakcia a usmernenie obsahov k daným úvodným otázkam: Lúč slnečného svetla je akoby zväzok viacerých farebných lúčov. Obsahuje všetky farby, ktoré vidíme v dúhe. Keď tento zväzok lúčov dopadne na povrch predmetu, niektoré lúče zo zväzku sa od povrchu odrazia a niektoré prejdú do povrchu. Pre určenie farebnosti povrchu predmetu je dôležitý práve ten odrazený lúč – jeho farba. Ten odrazený lúč sa odrazí od povrchu predmetu a vojde do nášeho oka. Oko spracuje informáciu o akú farbu sa jedná. To je farba povrchu predmetu.

Skupina farieb označená

I – primárne farby

II – sekundárne farby

III – terciárne farby

Terminológia:

Primárne farby: červená, modrá, žltá.

Nemôžu byť vytvorené zmiešaním iných farieb.

Sekundárne farby: oranžová, zelená, fialová.

Vznikajú zmiešaním dvoch primárnych farieb:

Oranžová (červená + žltá)

Zelená (žltá + modrá)

Fialová (modrá + červená)

Teplé farby: červená, oranžová, žltá

Studené farby: modrá, zelená, fialová

Neutrálne farby: biela, čierna, šedá

Farebný kruh – pomáha pochopiť vzťahy medzi farbami. Ukazuje, ako sa farby miešajú a ktoré farby sú v kruhu oproti sebe, čo znamená, že sa navzájom vytvárajú farebný kontrast.

7 farieb dúhy: červená, oranžová, žltá, zelená, modrá, indigovo modrá, fialová

Výtvarná činnosť:

Úloha žiakov bude vytvoriť farebný kruh inšpirovaný Goetheho farebným kruhom. Do pripravenej šablóny nanesú najskôr primárne farby. Zmiešaním dvoch susedných vytvoria sekundárne farby. Zmiešaním primárnej a sekundárnej farby dosiahnu terciárnu farbu.

Metodická poznámka pre učiteľa:

Zdanlivo jednoduchá úloha poskytne žiakom dôležité informácie a osobnú skúsenosť. Je dôležité ukázať spôsob miešania farieb na palette, zdôrazniť princíp primiešavania tmavšej farby do svetlejšej a čistenie štetca vo vode. Pri použití farebných ceruziek odporúčame, aby žiaci skúšali farby miešať vrstvením pigmentov farbičiek.

Výtvarné médium:

2D – farebné pastelky, temperová farba

Diferenciácia:

Pre žiakov s handicapom/integráciou umožníme realizovať aktivitu v redukovanej forme primárne – sekundárne farby.

Formatívne hodnotenie: Za aktívnu prácu udeliť pozitívne hodnotenie do psychomotorickej domény. Učiteľ môže niekoľkých žiakov vyvolať, aby svoju prácu prezentovali a vysvetlili ako miešali farby. Učiteľ vidí a koriguje informácie (fixácia informácií o farbách pre celú skupinu). Prezentujúcim udelí pozitívne hodnotenie do kognitívnej domény – aplikácia vedomostí do výtvarnej činnosti. V prípade, že žiak má v postupoch veľa chýb a aj výsledok výtvarnej aktivity nie je obrazom správneho miešania farieb, učiteľ mu neudelí pozitívne ocenenie, no ani nepotrestá negatívnym. V spätnej väzbe mu pomôže identifikovať, kde sa stala chyba, aby sa jej nabudúce mohol vyvarovať.

Reflexia učiteľa:

Pri vytváraní farebného kruhu treba dať pozor, pre žiakov 1. cyklu je to veľmi ťažká úloha. Je dobré mať pripravené šablóny, ktoré žiakom učiteľ rozdá. Nakreslenie kruhu zaberie veľa času aj žiakom 2. cyklu, preto ak sa chce učiteľ viac venovať miešaniu farieb, rovnako odporúčame použiť pripravené šablóny.

Metodická poznámka pre učiteľa:

Učiteľ si do prípravy vpisuje informácie, ktoré v procese vyučovania hodiny nastanú a sú dôležité. Pri opakovanom použití sa na podobnú situáciu môže pripraviť, poprípade ak by učil tému iný učiteľ, získa tým informácie o osobnej skúsenosti kolegu.

Zdroje informácií a inšpirácie:

Goetheho farebný kruh (maketa)/prezentácia

2. vyučovacia hodina**Cieľ 2. vyučovacej hodiny:**

- Experimentovať s miešaním temperových farieb.
- Vytvoriť záznam vlastného experimentovania, ktorý slúži na komunikáciu realizovaného procesu miešania.

Metodická poznámka pre učiteľa:

Žiaci sú učiteľom vedení k identifikovaniu vlastných prekonceptov v danej téme napr. prostredníctvom otázok iniciujúcich spomienky a informácie z minulej hodiny. Ktorá farba sa pridáva do ktorej, svetlá do tmavej alebo tmavá do svetlej? Prečo? Ako miešame farby na palete?

Terminológia:

Pri prezentácii svojich experimentov v miešaní farieb učiteľ vedie žiakov k používaniu konkrétnych pomenovaní farieb napríklad: zeleno žltá, fialovo červená (na základe práce s farebným kruhom).

Výtvarná činnosť:

Žiaci na svojich paletách miešajú rôzne farby v rôznych pomeroch a robia si o tom záznam. Vo vyšších cykloch si môžu žiaci poznačiť aj množstvo (odhadom pomer množstva pridanej farby). Učiteľ frontálne odprezentuje dôležité pravidlá miešania (napr. čistiť si štetec po každom pokuse, aby boli informácie čo najsprávnejšie), no podporuje experimentovanie a objavovanie. Žiaci si robia záznam na výkres a prípadne aj písomné poznámky.

Výtvarné médium:

2D (temperové farby)

Obmena výtvarnej aktivity môže viesť k použitiu farebných štvorčekov, ktoré učiteľ pripraví dopredu. Žiaci si štvorčeky nalepia na výkres a miešaním farieb sa snažia doceliť rovnakú farbu. Vo svojich pokusoch potom označia najlepší pokus.

Diferenciácia:

Žiakom s handicapom/integrovaným alebo žiakom, pre ktorých sa úloha bude zdať príliš ťažká, necháme možnosť, aby si jeden (viac) farebný štvorček vybrali sami (farbu, ktorú si trúfnu namiešať).

Formatívne hodnotenie: Za aktívnu prácu udeliť pozitívne hodnotenie do psychomotorickej domény. Učiteľ môže niekoľkých žiakov vyvolať, aby svoju prácu prezentovali a odôvodnili svoju voľbu najlepšieho pokusu miešania. Popíšu ako farbu namiešali. Učiteľ im udelí pozitívne hodnotenie do psychomotorickej domény.

Reflexia učiteľa:

Niektoré odtiene farieb, ktoré nájdeme v časopisoch nie je možné pomocou temperových farieb namiešať. Treba dať pozor pri tvorbe vzoriek (štvorčekov) na výtvarnú aktivitu.

Metodická poznámka pre učiteľa:

Učiteľ si do prípravy vpisuje informácie, ktoré v procese vyučovania hodiny nastanú a sú dôležité. Pri opakovanom použití sa na podobnú situáciu môže pripraviť, poprípade ak by učil tému iný učiteľ, získa tým informácie o osobnej skúsenosti kolegu.

Zdroje informácií a inšpirácie:

Staré časopisy na vystrihnutie farebných štvorčekov

O DÚHE_3

Rozsah: 3h

Zacielenie cez komponent (dominantný komponent): Osobnosť

Autonómne komponenty (sekundárne komponenty):

Umenie a vizuálna kultúra – móda, obliekanie, vkus;

Komunikácia – rozvoj zručností v práci s videom a fotografiou, tvorenie scenára a hranie rolí (performancia, video, fotografia).

Metodická poznámka pre učiteľa:

Komponent nám vymedzí oblasť, cez ktorú sa máme na tému pozerieť. Vede nás tak k „zacieleniu“ a zabraňuje rozptylu pozornosti (učenia) do veľkej šírky. Vzájomné prepojenie a presahy komponentov zaručujú požadovanú obsahovú aj činnostnú komplexnosť.

Zacielenie cez komponent osobnosť určuje orientáciu vyučovacej jednotky na podporu stratégie vzdelávania na vyjadrenie emócií a pocitov, reflexiou tvorby, ako aj schopnosťou prezentovať jej výsledky. Učiteľ sa zameria na vedenie žiakov k stanoveniu si cieľov, prácu v skupine, či schopnosť vyhodnotiť tvorivý proces.

Cieľ vyučovacej jednotky:

- Získať/rozvinúť vlastnú skúsenosť s prácou v skupine.

- Vyhodnotiť svoje účinkovanie v rámci skupiny a určia, čo by mohlo práci v skupine nabudúce pomôcť.
- Vytvoriť krátke dramatické etúdy na tému „O dúhe“.
- Vyhotoviť z dramatickej etúdy krátke video a fotografie.

Výkonový štandard: Žiak participuje na kolektívnej práci, žiak vie pomenovať svoju úlohu v tíme.

Obsahový štandard: Skupinová práca – povolania participujúce na výrobe filmu, pravidlá spolupráce

Možné medzipredmetové prepojenie: Človek a svet práce

Metodická poznámka pre učiteľa:

Medzipredmetové prepojenie je možné realizovať prostredníctvom prienikov obsahu tejto vyučovacej jednotky s inými vzdelávacími oblasťami napr. človek a svet práce. Pri tvorbe medzipredmetových prepojení treba napláňovať vzdelávacie jednotky tak, aby sa v jednej vzdelávacej oblasti. (človek a svet práce) venovali v rámci témy povolanie objavovaniu náplne práce ľudí, zúčastňujúcich sa na výrobe filmu. Učiteľ VV môže. potom využiť vedomosti žiakov pri rozdeľovaní do skupín a tvorivo ich vedomosti využiť v prospech tímovej práce.

1. vyučovacia hodina

Cieľ 1. vyučovacej hodiny:

- Vytvoriť skupiny, rozdeliť si „povolania“ filmového priemyslu.
- Vytvoriť scenár (skicovitá kresba dôležitých častí deja) na vybranú tému.

Motivácia:

Učiteľ motivuje žiakov vstupom v roli oznamovateľa zadania dôležitej úlohy: Natočiť krátke videá, ktoré sa budú premietiť pri príležitosti ...(napr. Dňa zeme). Natočiť video nie je taká ťažká úloha ako celovečerný film, no ak chceme natočiť dobré video, mali by sme sa pokúsiť rozdeliť si úlohy...informuje žiakov o spôsobe realizácie úlohy. Keby sme chceli natočiť film, aké profesie by sme potrebovali?

Metodická poznámka pre učiteľa:

Do motivácie si učiteľ vloží otázku, ktorou zistí prekoncepty v oblasti, kde chce posilniť vedomosti.

Terminológia: producent, režisér, scenárista, kameraman, zvukár, strihač, herec, maskér, kostýmový dizajnér, špeciálne efekty, asistent režiséra a iní asistenti...

Metodická poznámka pre učiteľa:

Terminológiu k téme vyberá učiteľ na základe preberaného obsahu a zvoleného komponentu. Pri jednej téme môže preto učiteľ zvoliť rôzny obsah a aj terminológiu. Dôležité je dodržiavať zásadu primeranosti veku, radšej menej s porozumením ako veľa bez pochopenia a bez prepojenia s výtvarnou aktivitou. V tomto prípade je výtvarná aktivita tvorba videa a komponent nám zacieluje pozornosť na prácu v skupine. Terminológiu volíme tak, aby sme podporili a využili prácu v skupine. Žiaci si môžu rozdeliť „profesie“, ktoré sa podieľajú na výrobe filmu. Stručný opis čo je úlohou každej profesie si žiaci rozšíria svoje vedomosti.

Výtvarná činnosť:

Žiaci v skupine kreslia scenár. Bude to ich vizuálny záznam predstáv o etúde „O dúhe“, ktorú potom podľa tohto scenáru budú natáčať. Záznam myšlienok a plánovanie v skiciach.

Výtvarné médium: 2D (farebné ceruzky)

Formatívne hodnotenie: Zameranie sa na podporu pozitívnych momentov v tvorbe a práce v tíme. Ocenenie a rozbor situácie, ktorá môže byť príkladom riešenia konkrétnej situácie.

Reflexia učiteľa: Konflikty medzi žiakmi sa môžu pri skupinovej práci takéhoto charakteru eskalovať. Treba byť na to pripravený a venovať ošetrovaniu konfliktu/problému dostatok času. To ako učiteľ rieši konflikt je učenie/ukážka pre žiakov.

Metodická poznámka pre učiteľa:

Učiteľ si do prípravy vpisuje informácie, ktoré v procese vyučovania hodiny nastanú a sú dôležité. Pri opakovanom použití sa na podobnú situáciu môže pripraviť, poprípade ak by učil tému iný učiteľ, získa tým informácie o osobnej skúsenosti kolegu.

2. vyučovacia hodina

Cieľ 2. vyučovacej hodiny:

- Realizovať performancie na základe vytvorených scenárov.
- Natočiť video a fotografovať.

Výtvarná činnosť:

Natočiť krátke video a urobiť fotografie „O dúhe“. Žiaci vytvoria krátke divadelné etúdy, ktoré učiteľ (vo vyšších ročníkoch žiak) natočí na video. Učiteľ upresní tému performancie napríklad: ako vzniká dúha, vietor rozfúka dúhu a ona sa päť spojí, vietor poprehadzuje dúhe farby, dúha prepojí dve miesta (improvizácia podľa daného prostredia), nepokojná dúha, smejúca sa dúha, tancujúca dúha a pod. Dúhu žiaci stvárnajú pomocou prinesených farebných častí odevov (tričká, bundy, čiapky... – horná časť oblečenia), ktoré si oblečú a vytvoria „farebné“ skupiny. Učiteľ upriami pozornosť žiakov aj na video a premýšľanie o možnosti postprodukcie – strihu. Podporí natáčanie videa na viaceré kamery z viacerých uhlov, záber na skupinu, detailný záber, ...premyšľať nad hudbou alebo zvukmi do videa. Žiaci tak môžu implementovať do natáčania videa nové postupy a rozvíjať svoje zručnosti.

Výtvarné médium: Intermediálne – performancia, video, fotografia.

Formatívne hodnotenie: Verbálne usmernenie a ocenenie v priebehu výtvarnej aktivity. Zameranie sa na podporu pozitívnych momentov v tvorbe a práce v tíme.

Reflexia učiteľa:

Výtvarnú aktivitu treba napláňovať a dostatočne dopredu začať zbierať od detí farebné oblečenie. Inak sa celá vzdelávacia jednotka nedá realizovať. Žiaci priebežne nosia oblečenie, na ktoré si s pomocou učiteľa špendlíkom pripnú svoje meno. Takto to učiteľ odloží na konkrétnu hodinu.

3. vyučovacia hodina

Cieľ 2. vyučovacej hodiny:

- Prezrieť výsledné videá a zhodnotiť ich žiakmi.
- Hodnotiť na základe učiteľom definovaného kritéria.
- Realizovať aktivity podporujúce reflexiu práce v skupine.

Výtvarná činnosť:

Pozeranie videa a jeho hodnotenie. Žiaci navrhnu diplom/my pre niektorú skupinu – do predtlačenej šablóny diplomu dokreslia obrázok, ktorý identifikuje skupinu (ich video) a napíšu za čo by ich ocenili.

Metodická poznámka pre učiteľa:

Výtvarná aktivita spadá pod autonómny komponent, to znamená, že učiteľ nie je priamo orientovaný na dosiahnutie konkrétnych cieľov v danom komponente. Napriek tomu je vhodné, aby učiteľ korigoval a usmerňoval tvorivú činnosť pri navrhovaní dizajnu diplomov.

Výtvarné médium: 2D (farebné ceruzky, fixky a pod.)

Formatívne hodnotenie: Prezentovanie diplomov a ich odovzdanie môže byť posunuté do roviny „slávnosti“ (udeľovanie Oskarov). Žiaci odovzdajú diplomy a vyzdvihnú čo rozhodlo o udelení ocenenia.

Metodická poznámka pre učiteľa:

Na formatívne hodnotenie sme použili formu rovesníckeho hodnotenia. Aby sa takéto hodnotenie vyhlo uprednostňovaniu kamarátskych vzťahov – je dôležité upriamiť pozornosť na kritérium hodnotenia. To určí učiteľ. Hodnotiť výkon skupiny sa vždy musí s ohľadom na zložky podieľajúce sa na tvorbe filmu. Takéto kritérium usmerní hodnotenie do oceňovania skupín za réžiu, herecký výkon, scenár a pod.

Učiteľ by mal byť pripravený na situáciu, že niektorá skupina nemusí dostať žiadny diplom. Preto má pripravených niekoľko univerzálnych diplomov za aktívny prístup a pod.

Zdroje informácií a inšpirácie:

Šablóny diplomov.

5. Na čo sa vo vzdelávacej oblasti zamerať pri hodnotení?

Výtvarná výchova je činnostne orientovaný predmet, ktorý tak ako ostatné vzdelávacie oblasti či vyučovacie predmety, ponúka žiakom špecifické a komplexné spôsoby rozvoja osobnosti. Je preto dôležité, aby žiaci porozumeli tomu, čo sa na výtvarnej výchove učia, aké zručnosti a aké spôsoby myslenia na hodinách používajú. Vhodná forma hodnotenia môže pozitívne ovplyvniť takéto porozumenie a môže viesť žiakov k rozvoju vlastných metakognitívnych zručností. Hodnotenie je často otázkou holistického zhodnotenia viacerých vzdelávacích procesov. Kládie nároky na učiteľovu odbornosť ale aj na schopnosti organizácie práce. Hodnotenie by malo byť komplexné a zohľadňovať nielen výsledky, ale aj proces tvorby, rozvoj zručností, schopnosti sebaujadrenia, reflexie a porozumenia vizuálnej kultúre. Súvisí s napĺňaním vzdelávacích cieľov a výkonových štandardov, ktoré vytyčujú rozsah a obsah vyučovacieho predmetu. Náročnosť hodnotiacich procesov je aj v tom, že ak sa realizujú nesprávne, môžu mať negatívny vplyv na rozvoj osobnosti žiaka a budovanie jeho vzťahu k výtvarnému umeniu a vizuálnej kultúre.

Ciele hodnotenia v predmete výtvarná výchova:

- formovať pozitívny vzťah k tvorivej činnosti, mysleniu a sebvýjadreniu;
- pomôcť žiakom nadobúdať zdravé sebavedomie a byť úspešní;
- podporiť sebareflexiu, rozvoj kritického myslenia a metakognitívnych stratégií.

Ťažiskovou formou hodnotenia je formatívne hodnotenie.

5.1. Formatívne hodnotenie

Formatívne hodnotenie je odporúčaný a preferovaný druh hodnotenia vo vyučovanom predmete výtvarná výchova. Pomáha žiakom pochopiť proces vlastnej tvorby, možnosti vlastného zlepšenia a identifikuje spôsoby riešenia problémov. Vede žiakov k sebareflexii a samostatnému hodnoteniu svojej práce. Žiaci sa vďaka formatívnemu hodnoteniu učia rozpoznávať svoje silné a slabé stránky, čo im umožňuje rozvíjať kritické myslenie a zodpovednosť za svoje učenie. Tento typ hodnotenia často využíva dialóg medzi učiteľom a žiakom alebo žiakom a žiakom. Je to prirodzená forma identifikácie a korekcie tvorivých procesov, čo podporuje interaktívne a kolaboratívne učenie, pretože žiaci môžu získať cenné poznatky nielen od učiteľov, ale aj od svojich spolužiakov.

Formatívne hodnotenie svojou neformálnosťou vytvára prostredie, v ktorom je bezpečné experimentovať, ale aj robiť chyby. Žiaci sú povzbudzovaní k tomu, aby mali odvahu odskúšať nové tvorivé postupy a pritom riskovali. Chyba, ktorá sa v takomto procese objavuje veľmi často, by nemala byť pre žiakov stresom, ale naopak – zdrojom poznania. Vďaka formatívnemu hodnoteniu zameranému na osobný rast žiaka sa na výtvarnej výchove otvára veľký priestor práve pre prácu s „chybou“.

Formatívne hodnotenie podporuje inklúziu znevýhodnených žiakov, pretože každý žiak dostane podporu „šitú na mieru“. Učiteľovi umožňuje individuálny prístup a prispôbenie formatívnej spätnej väzby na podporu individuálneho rozvoja. Vo formatívnom hodnotení nie je povinnosť poskytnúť spätnú väzbu vždy všetkým žiakom. Učiteľ si vie organizovať systém spätnej väzby tak, aby v priebehu niekoľkých vyučovacích jednotiek usmernil všetkých žiakov. Dôležité je, aby žiaci vedeli, že spätnú väzbu v rámci výtvarnej výchovy dostanú, a že jej cieľom je poskytnúť užitočné rady na dosiahnutie úspechu.

Za formatívne hodnotenie sa nemôže považovať vyhodnotenie výsledných prác na konci vyučovacej jednotky. Pravidelné a jednotvárne hodnotenie výtvarných prác na konci vzdelávacích jednotiek vytvára u žiakov pocit súťaživosti a očakávania, že budú hodnotení za finálne dielo.

Formatívne hodnotenie by naopak, malo prispievať k tomu, aby žiak vedel na konci vyučovacej jednotky povedať, čo sa mu podarilo a čo nie. Malo by viesť k rozvoju osobnostných vlastností žiaka a posilňovať jeho sebadôveru tak, aby si dokázal vážiť svoju prácu bez nutnosti porovnávaní so spolužiakmi.

Formatívne hodnotenie môže mať rôzne podoby:

- verbálna/písomná okamžitá spätná väzba,
- rozhovor,
- odpovede na otázky,
- diskusia,
- analýza výtvarnej práce/procesu,
- ukážka príkladu/aplikácie s vysvetlením,
- zadanie cvičnej úlohy,
- reflexia,
- posmelenie,
- neverbálne gesto a pod.

Vo vzdelávacom procese je užitočné, ak si môže žiak pozitívnu spätnú väzbu uvedomiť a spracovať, ako niečo dôležité. Preto je vhodné sa k niektorým formatívnym hodnoteniam, ktoré prebehli počas vyučovacej hodiny, vrátiť. Pre tento účel je vhodný systém zápisov formatívneho hodnotenia. Učiteľom odporúčame vytvoriť systém vizuálnych znakov napríklad smajlíci, farebné body/tvary, plusky/mínusky a pod. (okrem číselnej škály 1 – 5, ktorá by sa spájala so známkovaním). Udelením, napríklad smajlíka, sa učiteľ vráti k ocenennej zručnosti, vedomosti a umožní tak žiakom, aby si pochválenú vec mohli lepšie uvedomiť.

Záznam formatívneho hodnotenia redukuje obsah informácie do znaku (smajlík, plusko a pod.), čím stráca obsahovú šírku. Na druhej strane prináša záznam hodnotenia dôležitý prvok – uchovanie informácie o formatívnom hodnotení. Učiteľovi umožňuje pracovať so záznamom hodnotenia aj mimo času vyučovacej hodiny. Na žiaka má narastanie počtu formatívnych hodnotení motivačný charakter.

Záznam formatívneho hodnotenia môže mať tri polohy: symbol pozitívneho hodnotenia – neudelenie symbolu pozitívneho hodnotenia – symbol negatívneho hodnotenia.

Formatívne hodnotenie ponúka možnosť neudelenia pozitívneho hodnotenia, čo je forma komunikujúca nedosiahnutie požadovanej úrovne, no na druhej strane to nie je potrestanie. Neudelenie pozitívneho hodnotenia informuje žiaka, ale ho netrestá. Nepôsobí demotivujúco. Pri zázname formatívneho hodnotenia odporúčame v 1. ročníku 1. cyklu symboly negatívneho hodnotenia nepoužívať.

Učiteľ si môže vypracovať jednoduchý systém hodnotenia konkrétnych aktivít a činností, ktoré dokáže v priebehu hodiny pozorovať a zaznamenať. Rôznorodosť aktivít môže učiteľovi pomôcť systematizovať zavedenie troch kategórií, v ktorých sa bude hodnotenie realizovať. Kategórie sa opierajú o už existujúci (a v praxi používaný) systém vzdelávacích domén (kognitívna, psychomotorická, afektívna – pre lepšiu pochopiteľnosť v komunikácii so žiakmi a rodičmi môžu byť označené: vedomosti, zručnosti, postoje).

Záznam formatívneho hodnotenia môže slúžiť ako podklad k polročnému a koncoročnému hodnoteniu. Nie je vhodné počet záznamov formatívneho hodnotenia prerátavať alebo inak numericky spracovávať. Podstata formatívneho hodnotenia nie je v posúdení úrovne dosiahnutého stavu vedomostí, zručností a postojov. Preto odporúčame pri tvorbe hodnotenia na vysvedčenie uprednostniť holistické hodnotenie, kde záznam formatívneho hodnotenia bude slúžiť iba ako oporný bod.

Holistický prístup pri hodnotení uprednostňuje komplexnosť, zohľadňujúc všetky aspekty žiakovho učenia a vývoja. Snaží sa poskytnúť celkový obraz o schopnostiach, vedomostiach, zručnostiach a osobnostnom raste študenta.

5.2 Výtvarné portfólio

Na podporu formatívneho hodnotenia, sebahodnotenia a rozvoja reflexie odporúčame zavedenie výtvarného portfólia. Portfólio môže mať rôznu podobu od klasického zošita cez špecifické formy zakladačov až po elektronické súbory, ktoré v nižších cykloch môže vytvárať učiteľ. Portfólio slúži na organizáciu, uchovávanie a systematizáciu výtvarných činností, vedomostí a dokumentovať širokú škálu zručností žiakov. Použitie portfólia výtvarných prác umožňuje učiteľovi oceniť individuálny pokrok jednotlivých žiakov aj po skončení hodiny.

Systematizácia výtvarných prác v portfóliu pomáha učiteľovi hodnotiace procesy lepšie monitorovať, organizovať a plánovať. Je to výborný nástroj na poskytnutie konštruktívnej spätnej väzby. Portfólio umožňuje žiakom sledovať vývoj a pokrok vo svojich výtvarných schopnostiach. Porovnávanie obsahu a kvality práce z rôznych časových období sprostredkuje žiakom informácie (bez porovnávania sa s inými žiakmi) o vlastnom zlepšení a smerovaní. Pomáha žiakom budovať zdravé sebavedomie a kritické myslenie.

5.3 Na čo dávať pozor pri formatívnom hodnotení

- Formatívne hodnotenie by malo byť pre žiaka užitočné a žiak by mu mal rozumieť.
- Ak sa pri formatívnom hodnotení zameriame na pozitívne prvky v prístupe a práci žiakov, tak posilníme u žiakov vnútornú motiváciu.
- Formatívne hodnotenie by malo žiakom pomôcť odhaliť ich silné a slabé stránky v konkrétnych tvorivých procesoch a v myslení, pričom im má poskytnúť informácie a návody na zlepšenie.
- Formatívne hodnotenie má uistiť žiakov, že sú vo svojich tvorivých procesoch na „správnej ceste“.

5.4 Sumatívne hodnotenie

Sumatívne hodnotenie odporúčame zaviesť v druhom a predovšetkým v treťom cykle.

Hlavnou funkciou sumatívneho hodnotenia je informovanie o dosiahnutej úrovni porozumenia a osvojenia si vedomostí či zručností. Realizuje sa po určitých vzdelávacích blokoch alebo tematických celkoch. Výsledky sumatívneho hodnotenia informujú žiaka, učiteľa a rodičov o úrovni, ktorú dosiahol žiak v preverovanej oblasti.

V predmete výtvarná výchova je merateľnosť niektorých vedomostí a zručností problém kvôli komplexnosti a forme ich prejavu (vo výtvarných postupoch a výsledných prácach). Sumatívne hodnotenie si preto na výtvarnej výchove vyžaduje špecifickú prípravu a nedá sa realizovať na každej vyučovacej hodine. Sumatívne hodnotenie odporúčame realizovať 2–3 krát za školský polrok. Použitie sumatívneho hodnotenia prináša do výtvarnej výchovy problematiku hodnotenia pomocou kritérií, a teda aj otázku kritérií úspešnosti a ich tvorby.

Cieľom zavedenia a používania sumatívneho hodnotenia je rozvoj zručností žiakov tak, aby na konci tretieho cyklu dokázali vytvoriť kritérium hodnotenia a s jeho použitím ohodnotili svoju prácu. To znamená, že používanie sumatívneho hodnotenia učiteľom má viesť žiakov k zručnostiam v hodnotení a kritickom myslení. Nejde prioritne o hodnotenie výtvarných zručností. Výtvarné zručnosti a vedomosti prejavované na hodinách výtvarnej výchovy sú v tomto zmysle iba predmet, ktorý poskytne príležitosť na praktizovanie kritériálneho hodnotenia. Tvorba kritérií, hľadanie merateľných položiek a samotné hodnotenie sa stáva obsahom učenia. V hodnotení výtvarnej výchovy aj v druhom a treťom cykle bude mať stále dominantné postavenie formatívne hodnotenie.

V hodnotení na výtvarnej výchove je dôležité podporovať:

- Vytvorenie zrozumiteľných a merateľných kritérií hodnotenia.
- Systematickosť a transparentnosť hodnotenia – vytvoriť si vlastný (v rámci školy jednotný/prepojený) žiakom zrozumiteľný systém hodnotenia.
- Pracovať s pripravenými sebahodnotiacimi hárkami.
- Prepojenie hodnotenia s kognitívnymi, psychomotorickými a afektívnymi zručnosťami v konkrétnych výtvarno-pedagogických činnostiach.

- Zmyslupnosť hodnotenia – hodnotenie realizovať premyslene a s pedagogickým cieľom.
- Systematickosť v hodnotení – hodnotiť nemusíte vždy všetkých žiakov. Je dôležité, aby žiaci chápali systém hodnotenia a vedeli, že v rámci výtvarnej výchovy budú hodnotení.

V hodnotení na výtvarnej výchove je dôležité sa vyvarovať:

- Frontálneho porovnávania žiackych prác (systémom výberu najlepšej práce a potom ostatné prirovnávať k tejto práci).
- Používanie hodnotenia na dosiahnutie rešpektu u „neposlušných“ žiakov. Takáto aplikácia hodnotenia vytvára u žiakov strach, narušuje systematickosť a transparentnosť hodnotenia.
- Hodnotiť niečo, o čom žiaci dopredu nevedeli, že bude hodnotené.
- Hodnotiť len z princípu potreby zhromaždenia známok na „vytvorenie“ známky na vysvedčení.