

Sprievodca zmenami vo vzdelávacích oblastiach

Vzdelávacia oblasť:

Umenie a kultúra

Predmet:

Výtvarná výchova



NÁRODNÝ INŠTITÚT VZDELÁVANIA A MLÁDEŽE



Sprievodca zmenami vo vzdelávacích oblastiach

Umenie a kultúra – Výtvarná výchova

Mgr. Timotej Blažek, Ph.D.
prof. Ladislav Čarný, ArtD.
Mgr. Miloš Kmeť, PhD.
PaedDr. Renáta Pondelíková, PhD.

Obsah

01	<u>Vzdelávacie štandardy vyučovacieho predmetu výtvarná výchova</u>	5
02	<u>Ako „čítať“ vzdelávacie štandardy?</u>	9
03	<u>Ako pracovať so vzdelávacími štandardmi pri tvorbe učebných osnov a časovo-tematických plánov</u>	17
04	<u>Výtvarné projekty o dĺžke – zacielenie cez jednotlivé komponenty</u>	29
05	<u>Hodnotenie vo výtvarnej výchove</u>	39

Úvod

Kreslenie a maľovanie sprevádza deti od ich útleho veku. Čmáranice, ktoré sú spôčiatku 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, sú systematicky rozvíjané výtvarnou výchovou v predprimárnom vzdelávaní a následne vyučovacím predmetom výtvarná výchova na základnej škole. Od predškolského veku formuje výtvarná výchova u detí záujem o tvorivé činnosti a rozvíja taký typ zručností, ktoré môžu následne využívať v rôznych oblastiach života. Tvorivá činnosť žiakov je dominantnou zložkou predmetu (t. j. realizácia ich vlastných myšlienkových konceptov pomocou nástrojov vo výtvarnom médiu), ktorá podporuje rozvoj poznania. Úlohou učiteľov¹ je podporovať a prehľbovať tento prirodzený vzťah k tvorivým činnostiam, aby sa rozvinul ich celoživotný postoj k autentickému sebavyjadrovaniu.

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. Napr. zámerné využívanie kompozičných princípov, ako sú kontrast, harmónia, symetria, mierka a proporcie, pomáha štruktúrovať procesy myslenia. Výtvarné činnosti 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.

Pred začiatkom školskej dochádzky majú výtvarné činnosti, ako je kreslenie, maľovanie, modelovanie a tvorenie, kľúčový význam pre rozvoj jemnej motoriky, potrebnej na bežné činnosti, ako je zapínanie gombíkov, jedenie príborom či písanie. Tieto motorické zručnosti úzko súvisia s rozvojom reči, jazyka a myslenia, pretože získavanie sily a zručností rúk a prstov, presný a silný úchop podporujú vytváranie artikulačných gest, čím prispievajú k rozvoju reči. Koordinácia ruky a oka navyše podporuje písanie a čítanie. Výtvarné činnosti preto zostávajú dôležitým nástrojom aj po nástupe detí do školy, kde pomáhajú rozvíjať ich motorické a kognitívne zručnosti a pozitívne ovplyvňujú aj ďalšie oblasti učenia.

Vyučovací predmet výtvarná výchova má v primárnom vzdelávaní svoje stabilné a nezastupiteľné miesto. Nie je to voľnočasový či výberový predmet, ktorý by bolo možné ľahko nahradiť iným. Patrí k všeobecno-vzdelávacím predmetom, ktoré majú obohatiť vzdelanie každého žiaka bez ohľadu na jeho nadanie. Sprievodca predstavuje zmeny vo vzdelávacích štandardoch pre vyučovací predmet výtvarná výchova, ktoré odrážajú aktuálne poznatky z oblasti didaktiky, dynamické premeny umenia a meniace sa požiadavky edukačnej praxe. Zmeny ozrejmuje na základe porovnania štandardov (2015, 2023), objasňuje nové pojmy, ako sú vizuálna a umelecká gramotnosť, komponenty predmetu – osobnosť, komunikácia, umenie a vizuálna

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.

kultúra, ako aj väzby a súvislosti medzi jednotlivými časťami štandardov. Čitateľovi približuje spôsoby práce s novými štandardmi a ponúka metodickú oporu pri tvorbe učebných osnov, ktoré sú súčasťou *Školského vzdelávacieho programu*. Sprievodca zahŕňa aj praktické odporúčania pre prácu s komponentmi predmetu pri plánovaní vyučovacích jednotiek a na záver sa venuje téme hodnotenia.

V dnešnej vizuálne orientovanej kultúre 21. storočia je nevyhnutné, aby ľudia rozumeli vizuálnej komunikácii, ktorej súčasťou je získavanie, interpretovanie a tvorba vizuálnych informácií. Výtvarná výchova je neoceniteľným vyučovacím predmetom, ktorý pripravuje žiakov na komplexné chápanie vzdelávacieho procesu, ale aj na plnohodnotný život v súčasnom, dynamicky sa meniacom vizuálnom svete.

Vzdelávacie štandardy vyučovacieho predmetu výtvarná výchova

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, ktoré vymedzujú 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*.

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 niekoľko 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. V členení na ročníky však nastáva významná zmena, ktorú podrobnejšie popíšeme v nasledujúcej časti sprievodcu.

Všeobecné zmeny v ŠVP (od 2026)

Premena vzdelávacích štandardov 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 na stupne, cykly a ročníky

Ďalšou 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 ŠVP na Slovensku. Tento pojem zastáva dôležité miesto v našom vzdelávacom systéme, pretože vizuálna gramotnosť sa rozvíja prierezovo prostredníctvom rôznych vyučovacích predmetov a vzdelávacích oblastí. Zo svojej podstaty je významná pre vyučovací predmet výtvarná výchova.

Vizuálna gramotnosť sa vo všeobecnosti upriamuje na schopnosť žiaka:

- ~ porozumieť vizuálnemu jazyku a využívať ho na špecifickú formu komunikácie;
- ~ získavať, analyzovať, overovať, tvoriť a interpretovať vizuálne informácie v každodennom živote, a to s uplatňovaním tvorivého a kritického myslenia;
- ~ orientovať sa vo svete vizuálnej kultúry a umenia; prejavovať otvorenosť vo vnímaní a reflektovať vlastné prežívanie;
- ~ 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 štvrtročné striedanie predmetov tak, aby mohli byť žiaci hodnotení na polroka (neodporúčame pre 1. cyklus).

Redukcia o dve vyučovacie hodiny sa týka učiteľov na prvom stupni, ktorí vyučujú viacero predmetov. Môžu preto 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.

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 jeho **komponenty**. Nasleduje časť zameraná na cyklus, ktorá sa skladá z formulácie **hlavného cieľa cyklu**, **čiasťkových cieľov cyklu** a **jednotlivých komponentov** (náhrada za tematické okruhy), ktoré sú členené na **výkonový štandard** (žiak vie/dokáže) a **obsahový štandard** (učivo).

Nové vzdelávacie štandardy pre vyučovací predmet výtvarná výchova vymedzujú tri **komponenty**, a to **osobnosť**, **komunikácia**, **umenie a vizuálna kultúra**, ktoré nahradili 11/13 pôvodne vymedzených tematických okruhov. Komponenty sú výsledkom redukcie (výkonov žiaka aj učiva), ale aj celkovej zmeny v koncepcii predmetu – rámcovosť štandardov, ich zameranie na cyklus a komplexné spôsobilosti žiaka. Jednotlivé komponenty sa prekrývajú a v cykloch opakujú. Princíp prekrývajúcich sa komponentov dokumentuje schéma komponentov na nasledujúcej strane (Obrázok 2).

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 zároveň 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 tie štandardy komponentu, ktoré sú zamerané na rozvoj schopnosti žiakov reflektovať vlastný tvorivý proces, ako aj tvorbu iných. Reflexia je procesom, v rámci ktorého 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 zahŕňajú 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 skúmať 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, škrvna, 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 vyjadrovať svoje myšlienky, skúsenosti, pocity a emócie prostredníctvom výtvarného jazyka, ktorý používajú ako špecifickú formu komunikácie. Cieľom kompo-

mentu je postupne rozvíjať u žiakov schopnosti vizuálne komunikovať, a to od počítačového 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 nestali iba pasívnymi konzumentmi, ale aktívnymi tvorcami vizuálnych informácií. Na to, 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 žiakov orientovať sa v rozmanitom svete umenia. Zahŕňa tvorivú interpretáciu širokého spektra druhov umenia – maľbu, kresbu, grafiku, sochu, objektové umenie, inštaláciu, fotografiu, multimédiá a performanciu. 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 žiakom rozvíjať schopnosti kriticky analyzovať vizuálne informácie, identifikovať deepfake a odhaľovať rôzne formy mediálnej manipulácie.

Cieľom komponentu umenie a vizuálna kultúra je poskytnúť žiakom vedomosti a zručnosti na pochopenie a ocenenie umenia v jeho rôznych formách a zároveň rozvíjať ich kritické myslenie. Komponent kladie dôraz na princíp rozmanitosti, zahŕňa diela slovenských aj zahraničných umelcov z Európy a celého sveta, čím podporuje vnímanie a oceňovanie rôznorodých umeleckých prejavov.

Učitelia môžu vďaka štandardom tohto komponentu vyberať diela, ktoré odrážajú širokú paletu kultúrnych a historických kontextov, čím podnecujú žiakov k rozšíreniu obzorov a posilňujú ich schopnosť chápať a rešpektovať kultúrnu diverzitu. Tento prístup vedie žiakov k porovnávaniu rôznych umeleckých perspektív a štýlov, čím prehĺbuje ich schopnosť kriticky analyzovať umenie a vnímať jeho kultúrne súvislosti.

Vzdelávacie štandardy komponentu umenie a vizuálna kultúra prepájajú formálne vzdelávanie v škole 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 žiakov k umeniu a kultúre a motivujú ich k celoživotnému záujmu o umelecké a kultúrne dianie.

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. Keďže sú vzdelávacie štandardy formulované ako komplexné spôsobilosti žiaka na konci cyklov, je pri plánovaní dôležité tento princíp uplatňovať. Princíp gradácie by mal byť základom všetkých plánovaných aktivít, vrátane

stupňovania cieľov, výkonov, obsahov a úloh naprieč vyučovacími hodinami a jednotlivými ročníkmi. Príklady uvedené nižšie dokumentujú gradáciu uplatnenú vo vzdelávacích štandardoch naprieč cyklami.

Princíp gradácie čiastkových cieľov cyklu

Na úvod je dôležité pripomenúť, že ciele pre jednotlivé cykly sú formulované komplexne, aby zohľadňovali celkový rozvoj a spôsobilosti žiaka v rôznych oblastiach. Tieto ciele sa dosahujú prostredníctvom rôznych výkonov, ktoré sú začlenené do jednotlivých komponentov. Každý komponent formuluje konkrétne výkony – výstupy žiaka, ktoré prispievajú k naplneniu komplexných cieľov cyklu.

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 vystupňované na vyššiu úroveň, ktorá je vyjadrená slovesom **tvorivo použiť**. V treťom cykle je najvyššia úroveň vyjadrená formuláciou **cieľavedome použiť** (Obrázok 3).

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, 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. (Obrázok 4)

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. (Obrázok 5)

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

Princípy gradácie výkonových štandardov

Rovnako ako pri formulácii cieľov, aj pri stanovovaní výkonov pre jednotlivé komponenty sa uplatňuje princíp gradácie. Tento princíp zabezpečuje postupné zvyšovanie náročnosti a prehĺbovanie vedomostí a zručností žiakov, čím prispieva k ich systematickému rozvoju naprieč jednotlivými cyklami vzdelávania.

Komponent Komunikácia		
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 v jednotlivých cykloch

Príklad č. 4 opisuje spôsob gradácie výkonového štandardu naprieč cyklami vzdelávania. V prvom cykle formulujeme výkon prostredníctvom aktívnych slovíčok **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) (Obrázok 6).

V druhom cykle sa uplatňuje gradácia dvoma spôsobmi. Prvý vystupňovaný výkon žiaka 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 **vedomý**. Výkonový štandard v druhom cykle je rozšírený ešte do ďalšieho výkonu, ktorý sa v prvom cykle nena-

chádzal – **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 odstupňovaný pomocou výrazov **ciel'avedome** a **tvorivo využiť**. Po skončení tretieho cyklu by mal byť žiak schopný výtvarné vyjadrovacie prostriedky využívať ciel'avedome, a to ako špecifický spôsob komunikácie. Druhý výkonový štandard sa opakuje a je formulovaný rovnako, ako v druhom cykle. Toto opakovanie (bez zmeny formulácie) sa využíva na viacerých miestach výkonových a obsahových štandardov. Považujeme za dôležité, aby žiak v druhom aj treťom cykle vedel zdôvodniť, prečo zvolil konkrétne vyjadrovacie prostriedky. V tomto prípade nie je potrebné stupňovať aktívne sloveso **zdôvodniť**. Z praxe však vieme, že žiak druhého cyklu zdôvodňuje iným, kvalitatívne odlišným, spôsobom ako žiak tretieho cyklu. Tento rozdiel spočíva v schopnosti a spôsoboch formulovania myšlienok, vyjadrovania sa a používania vhodných pojmov.

Komponent Umenie a vizuálna komunikácia		
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 výkonových štandardov v jednotlivých cykloch

Príklad č. 5 opisuje iný spôsob gradácie (Obrázok 7). Výkon prvého cyklu kladie dôraz na potrebu navštevovať kultúrne inštitúcie a objekty v regióne, pričom sa zameriava na schopnosť žiaka **vyjadriť pocity a zážitky** z týchto návštev. Tento výkon môžeme chápať ako predstupeň k výkonovým štandardom druhého a tretieho cyklu, pretože žiak si týmto spôsobom vytvára základné koncepty o pojmoch, ako sú galéria a múzeum. V druhom cykle už sa výkon žiaka zameriava na **činnosť a funkciu** galérií a múzeí. K tomu napomáha vlastná skúsenosť z ich návštevy, keď žiak zistí, čo sa galériách a múzeách nachádza. Spozná dôvody, prečo ľudia tieto kultúrne inštitúcie navštevujú a s akým cieľom. Tretí cyklus je vystupňovaný jednak prostredníctvom aktívneho slovesa **reflektovať** (význam, činnosť), ale aj rozšírením zamerania už nielen na múzeá a galérie (ako to bolo v druhom cykle) ale aj na **kurátorov, galerijných pedagógov, kritikov a teoretikov umenia**. Princíp gradácie výkonových štandardov zabezpečuje systematické a postupné rozvíjanie spôsobilostí žiakov.

Organizácia vzdelávacích štandardov

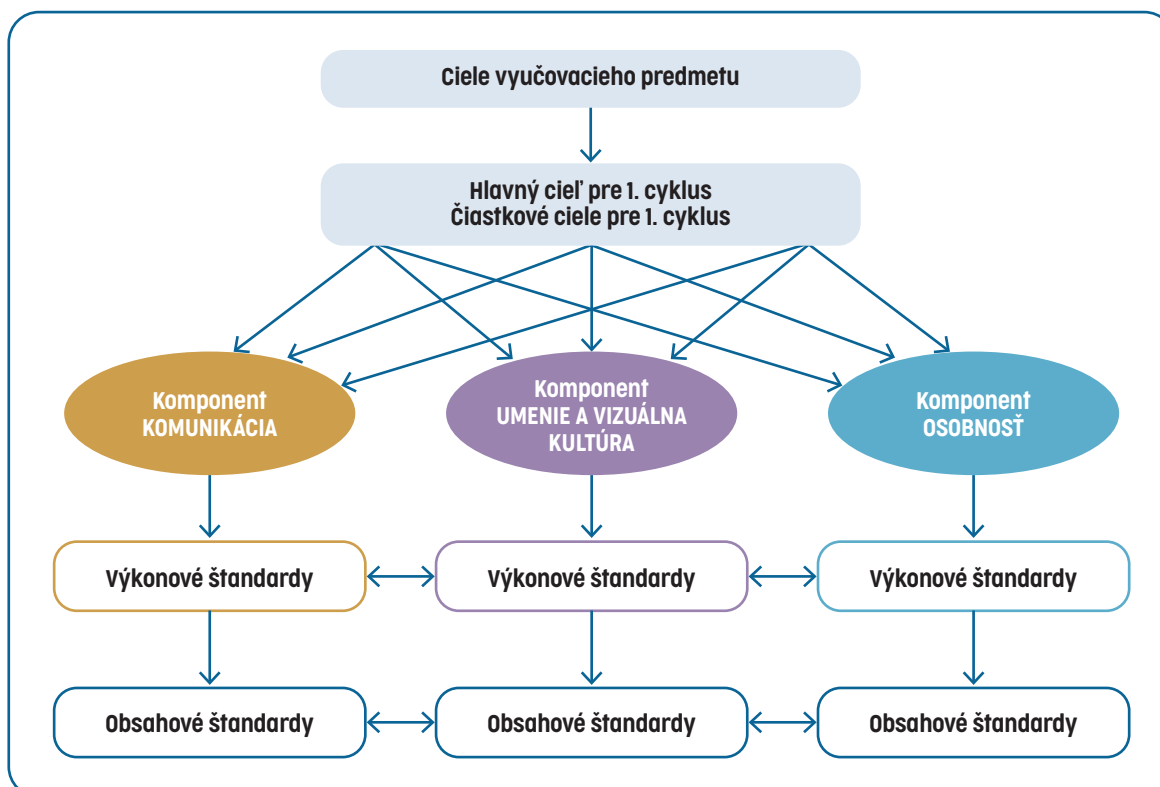
Štruktúra vzdelávacích štandardov má konzistentný vnútorný systém na seba nadväzujúcich prvkov, ktoré znázorňuje nasledujúca schéma (Obrázok 8). Táto schéma môže slúžiť ako vizuálny sprievodca dokumentujúci, ako sú rôzne ciele a komponenty integrované a organizované tak, aby podporili komplexný a vnútorne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

Schéma ilustruje, ako sú **všeobecné ciele vyučovacieho predmetu** prepojené s ich konkretizáciou na **hlavné a čiastkové ciele** v kontexte prvého vzdelávacieho cyklu (podobný model je aplikovaný pre každý vzdelávací cyklus). Schéma ďalej zobrazuje vzťahy medzi konkrétnymi **komponentmi – komunikácia, umenie a vizuálna kultúra a osobnosť**, pod ktoré sú zoskupené **výkonové a obsahové štandardy**.

Ciele pre vyučovací predmet predstavujú ambície formulované na celé základné vzdelávanie, a teda na všetky tri cykly. Ich dosiahnutie je možné prostredníctvom naplnenia cieľov jednotlivých vyučovacích cyklov. Ciele pre vyučovací predmet sú základom pre definovanie **hlavného a čiastkových cieľov** formulovaných pre cyklus.

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

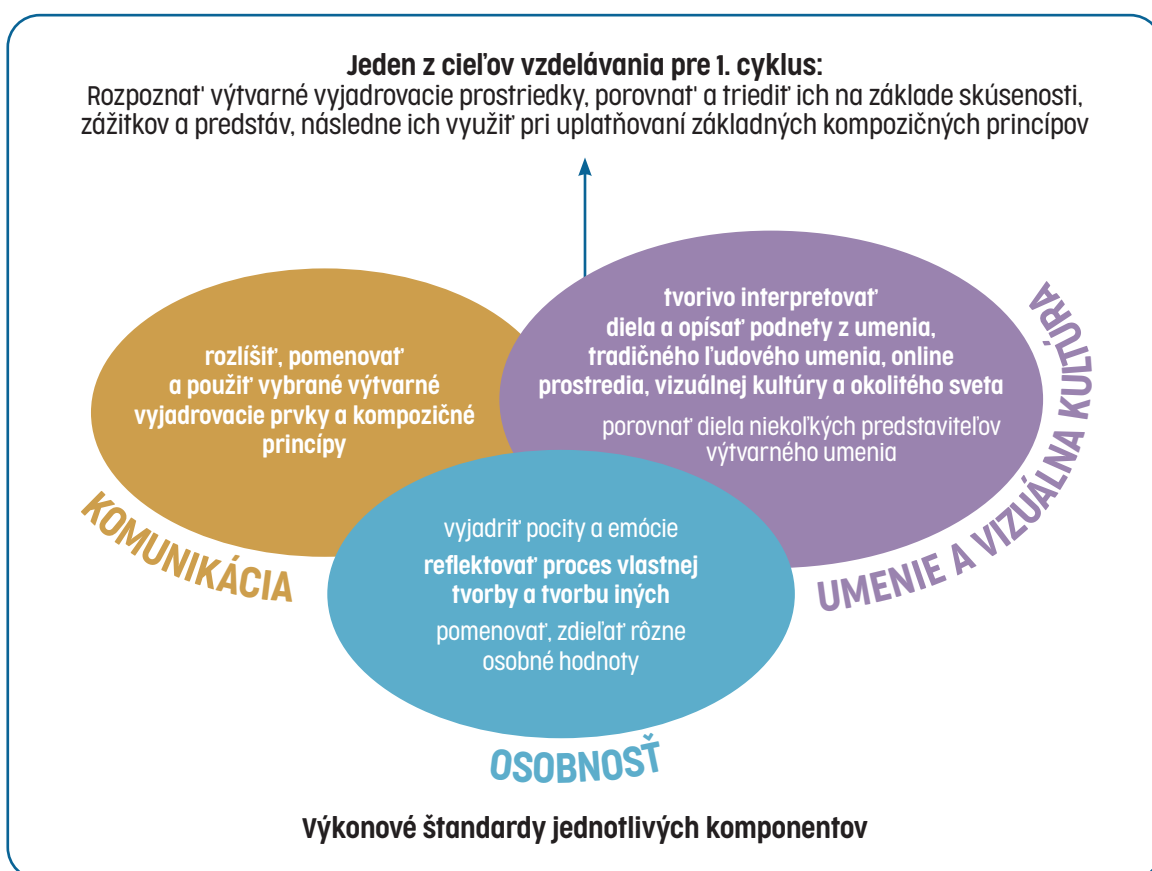
Smerové šípky vyznačené na schéme medzi **výkonovými a obsahovými štandardmi** označujú ich vzájomné prepojenie a vzájomné ovplyvňovanie. Výkonové štandardy (čo by mal žiak vedieť/dokázať) a obsahové štandardy (konkrétny obsah, ktorý by mal žiak poznať, učivo) sú v dynamickom vzťahu.



Obrázok 8: Vnútorný systém vzdelávacích štandardov ŠVP (2023)

Väzby cieľov vzdelávacieho cyklu s výkonovými štandardmi

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, ktoré sa dosahujú prostredníctvom viacerých výkonových štandardov, často zahrňajúcich všetky tri komponenty.



Obrázok 9: Ukážka väzby čiastkového cieľa pre prvý cyklus s výkonovými štandardmi pre 1. cyklus komponentu komunikácia, osobnosť a umenie a vizuálna kultúra

Väzby výkonových štandardov na obsahové štandardy 1. cyklu

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. Kľúčovou 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. Na to 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 osebe môže niest rozsiahly obsah. Ak sa na ňá pozrieme optikou výkonového štandardu, vymedzujeme z rozsiahleho obsahu len jeho časť. Je to pre prácu učiteľa dôležitý moment.

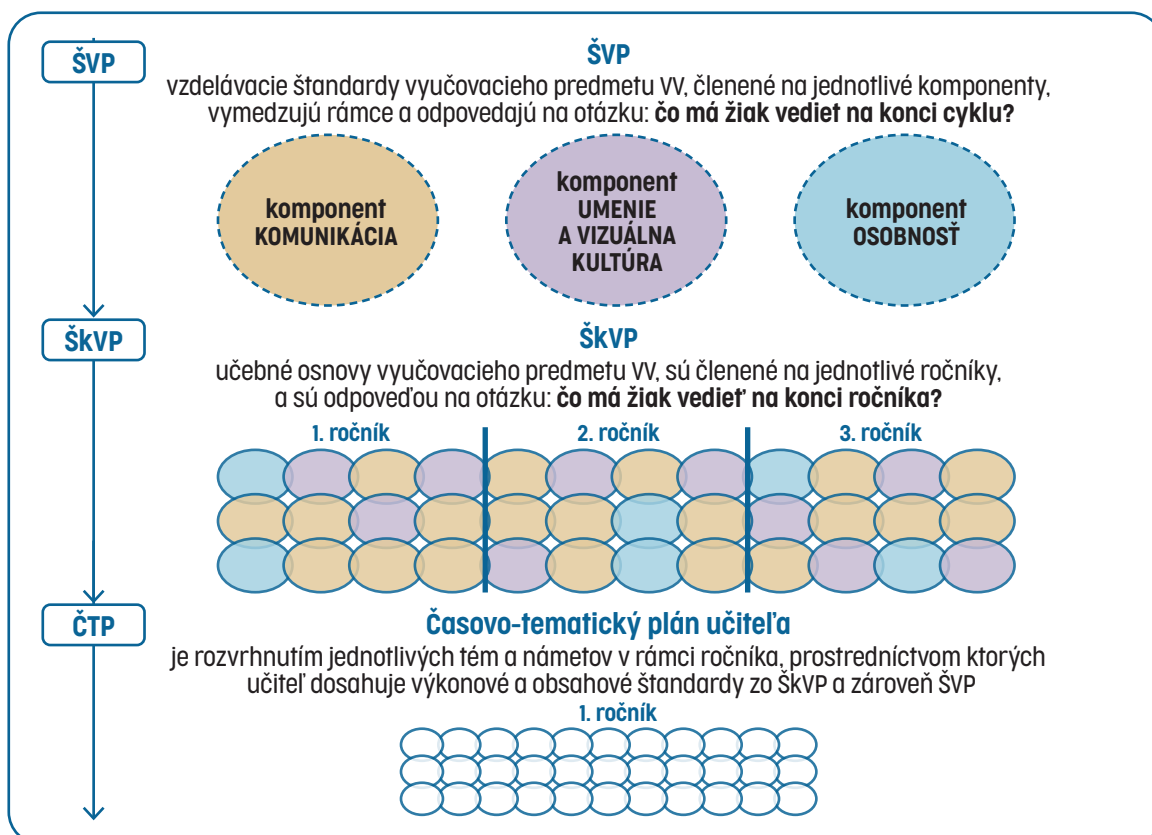
Nasledujúca ukážka dokumentuje väzbu medzi výkonovým štandardom a obsahovými štandardmi pre 1. cyklus vzdelávania. Väzba, ktorá je explicitná, je zvýraznená tučným písmom. Výkonový štandard je formulovaný komplexne, je možné napíňať ho väčším počtom obsahov, a to aj z rôznych komponentov.

1. cyklus	1. cyklus
Komponent komunikácia obsahový štandard	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.</p> <p>Tvorenie dočasných a procesuálnych prác.</p>	<p>Rozlíšiť, pomenovať a použiť vybrané výtvarné vyjadrovacie prvky a kompozičné princípy.</p>

Ako pracovať so vzdelávacími štandardmi pri tvorbe učebných osnov a časovo-tematických plánov

Pri tvorbe Školského vzdelávacieho programu (ďalej len ŠkVP) vychádzame z aktuálne platných vzdelávacích štandardov pre vzdelávaciu oblasť 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 (Obrázok 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 odporúčame dodržiavať viaceré zásady, prostredníctvom ktorých je možné dospieť k zmysluplným a komplexným osnovám či plánom (zásady opisujeme v nasledujúcej podkapitole).

Pri tvorbe adaptovaných (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.

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 majú charakter, ktorý jednotlivým učiteľom školy umožňuje vytvárať z nich individuálny *časovo-tematický plán*. Jednotlivé 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 (ako ilustruje schéma) najkonkrétnejším dokumentom (konkrétnejšia už je len samotná príprava učiteľa na vyučovací 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, rozvrhnúť projekty, a to na mieru konkrétnosti vyučovacích jednotiek usporiadaných v čase.

Časovo-tematický plán je „know how“ každého učiteľa. Rôzni učiteľia 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

² Adaptačný výkon predstavuje prispôbenu 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 pripodobniť cieľu na ročník.

krajinomalby 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 ...). Ukážku časovo-tematického plánu uvádzame v nasledujúcej časti sprievodcu.

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, a to komunikácie, umenia a vizuálnej kultúry, ako aj osobnosti. Formulácie ročníkových výkonov zahŕňajú kognitívne (vedomosti), psychomotorické (zručnosti) a afektívne (formovanie a 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 uplatnenia 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 primeranosť požiadaviek, ktoré sú kladené vzhľadom na vek 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 by byť preplnené (nie je možné požiadavky splniť), rovnako ako by nemali byť podnetovo chudobné (požiadavky sú nastavené príliš nízko).
- 6. Zásada primeranej miery abstraktnosti a konkrétnosti.** Pravidlo nadväzuje na hierarchiu dokumentov (ŠVP, ŠkVP, ČTP – Obrázok 10) a na 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. Na naplnenie 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.

Učiteľ v rámci horizontálneho plánovania prispôsobí štandardy 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.

Ukážka adaptácie vzdelávacích štandardov do učebných osnov

Vzdelávacie štandardy uvedené v ŠVP majú rôzny charakter, niektoré sú veľmi obsažné, nabaluje sa na ne 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.

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.	Experimentovať s rôznymi technikami. Pomenovať a rozlišovať základné nástroje a materiály. Opísať vybrané postupy a techniky. Použiť vybrané výtvarné techniky na vyjadrenie vlastných zámerov. Tvorivo použiť rôznorodé materiály pri riešení výtvarného problému. Použiť dostupné digitálne technológie pri riešení výtvarného problému. Dodržiavať správne postupy pri práci, práci s nástrojmi, dodržiavať starostlivosť o nástroje.	Experimentovať s postupmi maľby a maliarskymi nástrojmi. Experimentovať s postupmi grafiky, grafickými matricami. Experimentovať s kresbou a kresebnými nástrojmi. Používať základné kresliace a maliarske nástroje (napríklad ceruzky, voskovky, farby). Vytvárať jednoduché trojrozmerné objekty s použitím jednoduchých modelovacích techník a materiálov. Pomenovať základný postup maľby vodovou farbou. Pomenovať základné nástroje na maľbu.

Pri konkretizácii, adaptácii výkonu *Vyjadriť myšlienky a rozvíjať fantáziu prostredníctvom hravého experimentovania, skúmania nástrojov, materiálov, techník, technológií a postupov* ho musíme najskôr rozdeliť na jednotlivé časti: *experimentovanie, nástroje, materiály, techniky, technológie a postupy*. Následne môžeme klásť pomocné otázky, ktoré sa vzťahujú k týmto jednotlivým častiam, napríklad: *Aké experimentovanie chceme, aby žiaci robili v prvom, druhom a treťom ročníku? S akými nástrojmi majú pracovať? Aké techniky majú žiaci spoznať prostredníctvom tvorby v jednotlivých ročníkoch? Aké postupy majú žiaci pri tvorbe spoznávať?*

Odpovede formulované ako výkonové štandardy pre jednotlivé ročníky napr.: *Používať základné kresliace a maliarske nástroje (napríklad ceruzky, voskovky, farby), vytvárať jednoduché trojrozmerné objekty s použitím základných modelovacích techník a materiálov, postupne vedú k pôvodnému, rámcovému štandardu na úrovni cyklu, ktorý je komplexný a definuje spôsobilosť žiaka na konci cyklu, v tomto prípade na konci 3. ročníka. A teda k tomu, aby žiak vedel na konci 3. ročníka: *Vyjadriť myšlienky a rozvíjať fantáziu prostredníctvom hravého experimentovania, skúmania nástrojov, materiálov, techník, technológií a postupov*, musí najskôr vlastnou tvorbou v priebehu 1., 2. a 3. ročníka spoznať kresbu, maľbu, modelovanie, základné grafické techniky, nástroje na kreslenie, maľovanie, modelovanie a pod., čo ostáva predmetom učiteľovho plánovania ročníkov.*

Ako postupovať pri konkretizácii obsahového štandardu?

Uviedli sme, že niektoré z výkonových štandardov na seba viažu rozsiahle obsahy, ktoré treba pri tvorbe učebných osnov rovnako konkretizovať (adaptovať). Na tomto mieste naznačíme možný spôsob, akým pristupovať ku konkretizácii 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.: praveké umenie, Mezopotámia, fenické umenie, egyptské umenie, stredoveké umenie, renesancia, manierizmus, barok, rokoko, klasicizmus, impresionizmus, postimpresionizmus, fauvizmus, op art, arte povera, socha, textilné umenie, environmentálne umenie, digitálne umenie, maľba farebných plôch...

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? Akú podobu 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 všeobecný spôsob, akým konkretizovať obsahový štandard, a to na rôznej úrovni kurikulárnych dokumentov.

Obsahový štandard úroveň ŠVP	Obsahový štandard úroveň učebných osnov ŠkVP	Námet/téma/ výtvarná činnosť úroveň ČTP
Vizuálne obrazné vyjadrovanie námetov a tém z umenia a kultúry...	Praveké umenie	Cesta do praveku. Jaskynná maľba - obrys, hra s obrysmi predmetov, ich kresba, prekryvanie...

Ukážka konkretizácie obsahového štandardu zdôrazňuje význam vekovej primeranosti vzdelávacích štandardov. Na úvod je dôležité položiť si otázku: *Je vhodné pre vek žiakov prvého cyklu pracovať s témou pravekého umenia?* Pri hľadaní odpovede si môžeme klásť ďalšie otázky, ako napríklad: *Aký výkon očakávame od žiaka?* Ak vyžadujeme, aby žiak porozumel chronológii dejín umenia či časovej osi, je táto požiadavka neprimeraná jeho veku a bolo by vhodné ju zosúladiť so vzdelávacou oblasťou *Človek a spoločnosť*. Ak však očakávame, že žiak vďaka pravekému umeniu spozná tvar, obrys, naučí sa ich pomenovať a tvorivo používať, praveké umenie so svojimi nástennými maľbami je preňho primerané veku.

Rozdiel medzi primeranými a veku neprimeranými očakávaniami určujú výkonové štandardy, ktoré jasne definujú naše očakávania na výkon žiaka. Táto ukážka zároveň upozorňuje na možné riziká vyplývajúce z nesprávneho porozumenia vzdelávacím štandardom.

Práca s komponentmi pri tvorbe časovo-tematického plánu

Úvodné časti sprievodcu priblížili princíp prekryvania komponentov, ako aj gradácie a adaptácie výkonových a obsahových štandardov. Táto podkapitola približuje, akým spôsobom je možné aplikovať princíp prekryvania komponentov v rámci tvorby *časovo-tematického plánu* a plánovania vyučovacej jednotky, pričom budeme využívať ročníkové, adaptované výkonové a obsahové štandardy na úrovni *ŠkVP*.

Je možné predpokladať, že každá kvalitne realizovaná vyučovacia jednotka výtvarnej výchovy už zo svojej podstaty integruje všetky komponenty vyučovacieho predmetu. Komponent *osobnosť* môžeme pripodobiť k afektívnej oblasti, komponent *umenie a kultúra* ku kognitívnej oblasti a komponent *komunikácia* k psychomotorickej oblasti. Výtvarné činnosti tak prirodzene zahrňajú všetky tieto zložky a podporujú komplexný rozvoj žiaka.

Pri tvorbe *časovo-tematických plánov* a plánovaní vyučovacích jednotiek je však žiaduce s komponentmi pracovať cielavedome tak, aby boli dodržané zásady koherent-

nosti, vyváženosti a proporčnosti. Pre učiteľa môže byť užitočné označiť si komponenty ako **primárne** a **sekundárne**.³

Primárnym komponentom môžeme označiť taký, na ktorý je pri tvorbe a plánovaní upriamená najväčšia pozornosť. Adaptovaný výkon, ktorý do tohto komponentu spadá, je predmetom hodnotenia a učiteľ sa sústreďuje na jeho primárne dosahovanie u žiakov. Vyhodnocuje, či žiaci prostredníctvom vyučovacej jednotky dospeli k tomuto výkonu.

Sekundárny komponent je taký komponent, ktorý je v rámci vyučovacích jednotiek prítomný, ale nie je predmetom učiteľovho zacielenia a hodnotenia.

Pri tvorbe *časovo-tematického plánu* odporúčame, aby si učiteľ stanovil jeden primárny komponent a jeden adaptovaný výkon, ktorý prostredníctvom vybranej témy či námetu dosahuje. Tento spôsob práce dokumentuje ukážka časti *časovo-tematického plánu*, v ktorom sú predstavené 3 výtvarné projekty o dĺžke.

Časovo-tematický plán pozostáva z plánovania mesiacov, hodinovej dotácie na stanovenú tému, témy/námetu a z nich vyplývajúcej výtvarnej činnosti, výkonového štandardu, obsahového štandardu, podnetov z umenia a vizuálnej kultúry a možných medzipredmetových vzťahov. Podoba plánu nie je stanovená legislatívou a učiteľ si ju môže prispôbiť vlastným potrebám.

Mesiac, ku ktorému výtvarné námety a aktivity priradí, určuje učiteľ sám. Závisí aj od plánovania časovej dotácie, ktorú učiteľ aktivitám vymedzí. Výtvarné činnosti, ktoré sú v *časovo-tematickom pláne* opísané, môžu mať rôznu časovú dotáciu, môžu byť koncipované projektovo na viac vyučovacích hodín, ako aj jednoducho. K tomu učiteľ musí prispôbiť primeranú mieru výkonových a obsahových štandardov tak, aby bolo možné hodiny zmysluplne realizovať.

Témy/námety nie sú dané ŠVP, a nemali by byť dané ani *učebnými osnovami ŠKVP*. Tvorí a usporadúva si ich sám učiteľ. Je možné ich v *časovo-tematickom pláne* rôznorodo usporadúvať a hľadať medzi nimi rozmanité spojenia. Dajú sa uchopiť prostredníctvom veľmi jednoduchých výtvarných činností, ako aj cez zložitejšie zadania, ktoré vyžadujú väčšiu časovú dotáciu. Usporiadanie by malo vychádzať z princípu gradácie a ďalších zásad, ktoré sme v sprievodcovi opísali už skôr.

Pri usporadúvaní tém či námětov je možné sledovať aj učebné osnovy iných vzdelávacích oblastí. Tak, ako sme opísali s témou pravekého umenia pri konkretizácii obsahového štandardu, je možné témy/námety usporadúvať zmysluplne aj v kontexte iných vzdelávacích oblastí/vyučovacích predmetov. Rovnako však môže učiteľ plánovať aktivity, ktoré budú priamo integrovať výtvarnú výchovu s iným predmetom. Podobný spôsob plánovania označujeme v ukážke *časovo-tematického plánu* prostredníctvom **možných medzipredmetových vzťahov**. Prostredníctvom nich naznačujeme možné prepojenia a súvislosti medzi jednotlivými vzdelávacími oblasťami a výtvarnou výchovou.

³ Ide o termíny, ktoré sú nápomocné pre vyučovací predmet výtvarná výchova. Nejedná sa o termíny, ktoré by boli súčasťou nového *Štátneho vzdelávacieho programu*. Pojmy pomáhajú v práci so vzdelávacími štandardami vyučovacieho predmetu výtvarná výchova pri tvorbe *časovo-tematických plánov* a vyučovacích jednotiek.

Výkonový štandard je v ukážke časovo-tematického plánu formulovaný na ročník a má podobu adaptovaného výkonového štandardu, ktorý by mohol byť súčasťou učebných osnov ŠKVP. V pláne sú vyznačené primárne, ako aj sekundárne komponenty, ktoré podrobnejšie opisujeme v nasledujúcej časti sprievodcu.

Podnety z umenia a vizuálnej kultúry sú kolónkou, ktorá súvisí s obsahovým štandardom. Môže pomôcť učiteľovi pri koncipovaní výtvarných činností a hľadanií zdrojov v podnetoch z umenia. S podnetmi z umenia a vizuálnej kultúry však môže učiteľ rovnako pracovať priamo na výučbe, napr. pri motivácii žiakov.

Časovo-tematický plán je koncipovaný ako meniaci sa dokument, ktorý nie je pevne svojimi položkami stanovený. Je možné ho variovať, transformovať, rôzne usporadúvať a prispôbovať ročníkom. Ambíciou nasledujúcej ukážky nie je demonštrovať možné podoby plánu, ale dokumentovať spôsob práce s komponentmi.

Ukážka časovo-tematického plánu rozpracováva tému dúhy cez výtvarné projekty pomocou zacielenia vždy na jeden z troch komponentov. Uvedené príklady dokumentujú tri rôzne spôsoby, akými je možné nazerať na výtvarnú tému, ktorú chce učiteľ realizovať. Ukážka by nemala byť chápaná ako návod na spracovanie každej témy vždy cez všetky tri komponenty. Plán dokumentuje premenu dosahovania výkonov zakaždým, keď sa učiteľ na výtvarnú tému pozrie cez iný komponent.

M ⁴	H ⁵	Téma/námet výtvarná činnosť	Výkonový štandard (ŠKVP)
		<p>O dúhe 1⁶ Maľovanie dúhy ako symbolu. Spracovanie dúhy ako symbolu v abstraktnej forme s použitím geometrických tvarov a výtvarných vyjadrovacích prvkov.</p>	<p>Primárny komponent: Pomenovať rozdiely a podobnosti medzi dvoma umeleckými dielami. (KU)⁷</p> <p>Sekundárny komponent: Porovnať výtvarné vyjadrovacie prvky - tvary, farby, línie. (KU) Výtvarne interpretovať podnety z abstraktného umenia. (KU) Použiť tvar a farbu na vyjadrenie vlastných zámerov. (KK) Reflektovať vlastnú tvorbu a tvorbu iných. (KO)</p>

4 Priestor na označenie mesiaca, v ktorom učiteľ plánuje tému realizovať.

5 Priestor na plánovanie časovej dotácie pre realizáciu témy.

6 Výtvarné projekty o dúhe bližšie popisujeme v kapitole 4 – VÝTVARNÉ PROJEKTY O DÚHE – zacielenie cez jednotlivé komponenty. V časovo-tematickom pláne približujeme spôsoby, akými môžeme nazerať pri plánovaní na jednu tému, a to vždy cez zacielenie na jeden z komponentov. O dúhe 1 je projekt zacielený na Komponent umenie a vizuálna kultúra, O dúhe 2 je zacielený na Komponent komunikácia a O dúhe 3 na Komponent osobnosť. Zacielenie na komponent určuje to, čo je pre učiteľa primárnym pedagogickým cieľom a ovplyvňuje tiež výtvarné činnosti žiaka a hodnotenie.

7 KK – Komponent komunikácia, KU – Komponent umenie a vizuálna kultúra, KO – Komponent osobnosť.

			<p>Možné medzipredmetové vzťahy</p> <p><i>Človek a spoločnosť (ČaS)</i> Získať a interpretovať informácie z obrazových zdrojov (výkonový štandard - ČaS)⁸</p>
			<p>Obsahový štandard (ŠKVP)</p> <p>základné vyjadrovacie prvky - tvar, farba, línia, kompozičné princípy, Kandinskij - Kozáci (Bitka), Kupka - Piano (Jazero), symbol, znak,</p>
			<p>Podnety z umenia a vizuálnej kultúry⁹</p> <p>Grécka mytológia, staroveké kultúry, V. Kandinskij, F. Kupka, abstraktné umenie, konkrétne umenie.</p>
M	H	Téma/námet výtvarná činnosť	Výkonový štandard (ŠKVP)
		<p>O dúhe 2 Vytvorenie farebného kruhu, v ktorom žiaci využívajú miešanie farieb. Miešanie farieb v rôznych pomeroch, experimentovanie a tvorba záznamov.</p>	<p>Primárny komponent: Pomenovať vybrané farby a identifikovať ich miesto vo farebnom kruhu. (KK)</p> <p>Sekundárny komponent: Pomenovať farby teplé, studené, neutrálne, primárne a sekundárne. (KK) Rozlíšiť primárne farby od sekundárnych. (KK) Experimentovať s miešaním farby. (KK) Reflektovať proces vlastnej tvorby. (KO)</p>
			<p>Možné medzipredmetové vzťahy</p> <p><i>Cudzie jazyky (CJ)</i> V prípade, že učiteľ prepojí zadanie s cudzími jazykmi, môže s názvami farieb pracovať bilingválne.</p>

8 Výkonový štandard vzdelávacej oblasti Človek a spoločnosť s väzbou na plánovanú výtvarnú činnosť.

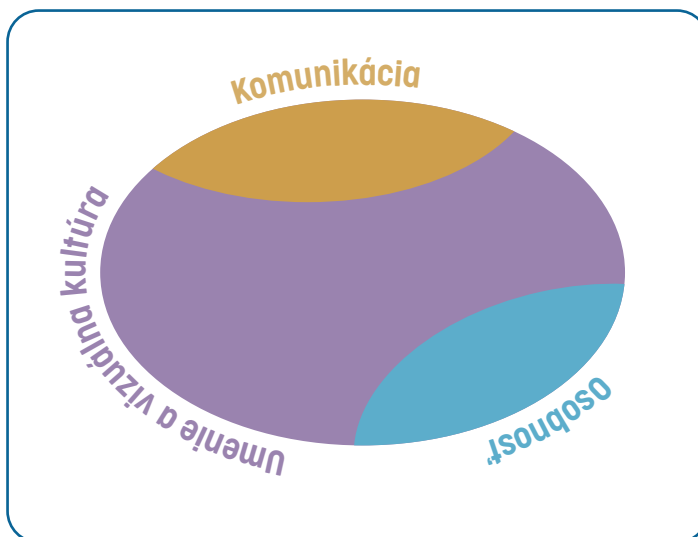
9 Môže slúžiť pre učiteľa ako inšpirácia, aj ako didaktická pomôcka, s ktorou môže prostredníctvom rozmanitých metód v rámci úvodnej motivácie žiakov pracovať.

			<p>Obsahový štandard (ŠKVP)</p> <p>farba a jej vlastnosti – primárne a sekundárne farby, farby – teplé, studené, neutrálne, maľba temperou, experimentovanie s farbou, Ittenov farebný kruh.</p>
			<p>Podnety z umenia a vizuálnej kultúry</p> <p>Ittenov farebný kruh.</p>
M	H	<p>Téma/námet výtvarná činnosť</p>	<p>Výkonový štandard (ŠKVP)</p>
		<p>O dúhe 3 Tvorba scenára videa o dúhe. Tvorba videa a fotografií. Prehliadka zhotovených videí.</p>	<p>Primárny komponent: Vytvárať a rešpektovať pravidlá rozdelenia práce pri kolektívnom projekte. (KO)</p> <p>Sekundárny komponent: Tvoriť prostredníctvom videa a fotografie. (KK) Vyjadriť performanciou svoje zámery. (KK) Interpretovať podnety z videa a filmu. (KU) Oceňiť tvorbu druhých. (KO)</p>
			<p>Možné medzipredmetové vzťahy</p> <p>Dramatická výchova. (DV)</p>
			<p>Obsahový štandard (ŠKVP)</p> <p>Tvorenie kolektívnych prác. Rozlišovanie digitálnych zariadení. Tvorenie prostredníctvom rôznych technológií – tvorba videa a fotografií, performance. (DV) scenárista, scénografia (DV)</p>
			<p>Podnety z umenia a vizuálnej kultúry</p> <p>podnety z filmu, animácia, performance, divadlo, scénografia (DV)</p>

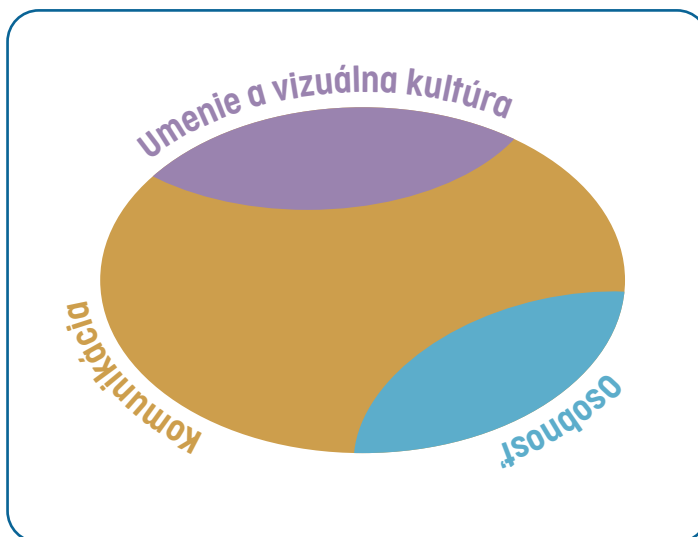
Práca s komponentmi pri plánovaní vyučovacích jednotiek

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. V projekte si učiteľ stanovil ako primárny komponent **umenie a vizuálna kultúra** tak, ako to dokumentuje časovo-tematický plán a obrázok 11.

K primárnemu komponentu umenie a vizuálna kultúra si učiteľ stanovil adaptovaný výkon žiaka: *pomenovať rozdiely a podobnosti medzi dvoma umeleckými dielami*. Pri plánovaní si vybral obrazy od Vasilija Kandinského: *Bitka (Kozáci)* a Františka Kupku: *Klávesy piána. Jezero*, ktoré sú vhodné k téme dúha. Iný učiteľ by mohol rovnaký výkon dosahovať porovnaním iných umeleckých diel a výberom inej témy či námetu. Učiteľ upriamuje svoju pozornosť na primárny výkon a všetky aktivity projektu vedú k tomu, aby tento výkon žiaci dosiahli. Zadefinovaný výkon a s ním spojené aktivity sa môžu stať predmetom hodnotenia. Ostatné výkony sekundárnych komponentov osobnosť a komunikácia budú vo výtvarných činnostiach vo väčšej či menšej miere rovnako prítomné. Napríklad z komponentu komunikácia *použiť tvar a farbu na vyjadrenie vlastných zámerov*, ako aj z komponentu osobnosť *reflektovať vlastnú tvorbu a tvorbu iných*, pretože žiaci vo svojej výtvarnej aktivite prirodzene rozvíjajú svoje zručnosti a diskutujú o vlastných názoroch.



Obrázok 11: Primárny komponent umenie a vizuálna kultúra vo vizuálnom znázornení zaberá najväčšiu plochu. Tento komponent je čiastočne prekrytý ďalšími dvoma sekundárnymi komponentmi, a to osobnosť a komunikácia.



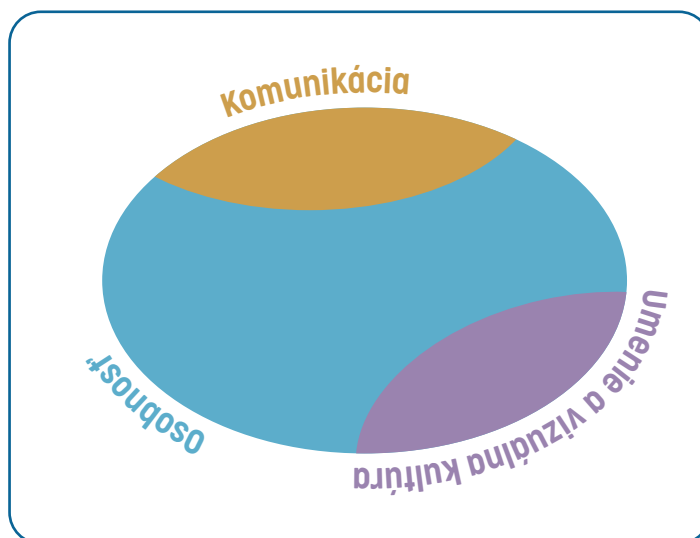
Obrázok 12: Primárny komponent komunikácia vo vizuálnom znázornení zaberá najväčšiu plochu. Tento komponent je čiastočne prekrytý ďalšími dvoma sekundárnymi komponentmi, a to osobnosť a umenie a vizuálna kultúra.

Výtvarné činnosti v projekte **O dúhe 2** sú zamerané na vytvorenie farebného kruhu pomocou miešania temperových farieb. Učiteľ si stanovil primárny komponent **komunikácia**. Obrázok 12 dokumentuje pomer zastúpenia všetkých troch komponentov pričom dominantné postavenie má primárny komponent komunikácia.

Ku primárnemu komponentu komunikácia učiteľ priradil adaptovaný výkon: *pomenovať vybrané farby a identifikovať ich miesto vo farebnom kruhu*. Prítomné sú počas realizácie výtvarného projektu aj iné adaptované výkony. Z komponentu komunikácia je to napr. *pomenovať farby teplé, studené, neutrálne, primárne a sekundárne; experimentovať s miešaním farby* a z komponentu osobnosť: *reflektovať proces vlastnej tvorby*.

Výtvarné činnosti v projekte **O dúhe 3** sú zamerané na vytvorenie scenára a následne videa o dúhe. V projekte si učiteľ stanovil primárny komponent osobnosť (Obrázok 13) a adaptovaný výkon: *vytvárať a rešpektovať pravidlá rozdelenia práce pri kolektívnom projekte*. Vo výtvarných aktivitách sú prítomné aj sekundárne výkony z komponentu komunikácia: *tvoriť prostredníctvom videa a fotografie, vyjadriť performanciou svoje zábery*; z komponentu umenie a vizuálna kultúra: *interpretovať podnety z videa a filmu*.

V kapitole sme sa zamerali na princípy integrácie, prekrývania a gradácie komponentov pri tvorbe *časovo-tematického plánu* a na plánovanie vyučovacích jednotiek výtvarnej výchovy. Na základe praktických ukážok sme zdôraznili, že zmysluplne naplánovaná vyučovacia jednotka prirodzene zahŕňa všetky tri komponenty – *osobnosť, umenie a vizuálna kultúra a komunikácia*, čím podporuje komplexný rozvoj žiakov. Pre učiteľa je prínosné pracovať s komponentmi cieľavedome a určovať si pri každej téme alebo projekte jeden primárny komponent a výkon, na ktoré sa prioritne zameria, pričom sekundárne komponenty prirodzene dopĺňajú vyučovací proces. Zvolením primárneho komponentu učiteľ koncentruje pozornosť na dosiahnutie konkrétneho výkonového štandardu, ktorý môže byť predmetom hodnotenia. Sekundárne komponenty sú v aktivite prítomné, avšak nie sú predmetom hlavného zamerania a hodnotenia. Týmto spôsobom plánovanie vyučovacích jednotiek podporuje koherentnosť, vyváženosť a proporčnosť jednotlivých zložiek.



Obrázok 13: Primárny komponent osobnosť vo vizuálnom znázornení zaberá najväčšiu plochu. Tento komponent je čiastočne prekrytý ďalšími dvoma sekundárnymi komponentmi, a to umenie a vizuálna kultúra, ako aj komunikácia.

O dúhe 1

V rámci výtvarného projektu *O dúhe 1*, ktorý je orientovaný na primárny komponent *umenie a vizuálna kultúra*, žiaci skúmajú dúhu ako symbol vo výtvarnom umení, pričom projekt prepája oblasť výtvarnej interpretácie, dejiny výtvarného umenia a prácu s vizuálnou kultúrou. Sekundárne komponenty *komunikácia a osobnosť* podporujú rozvoj schopností žiakov reflektovať vlastnú tvorbu, komunikovať myšlienky a objavovať vlastné prekoncepty, čím sa projekt stáva komplexnou aktivitou prepájajúcou teoretické poznatky s praktickou výtvarnou činnosťou. Projekt je rozdelený do dvoch vyučovacích jednotiek. Počas prvej sa žiaci prostredníctvom diskusie a prezentácie zoznámia s rôznymi významami dúhy – od biblického symbolu až po symbol jin-jang v čínskej kultúre. V rámci výtvarnej aktivity žiaci maľujú príbeh, v ktorom dúha zohráva významnú symbolickú úlohu. Využijú informácie o chápaní významu dúhy v rôznych kultúrach a premýšľajú, ako ich tvorivo spojiť do vlastného výtvarného diela. Druhá vyučovacia jednotka sa sústreďuje na abstrakciu vo výtvarnom umení, pričom sa žiaci oboznamujú s obrazmi *Bitka (Kozáci)* od Vasilija Kandinského a *Klávesy piana. Jazero* od Františka Kupku. Cieľom aktivity je pomôcť žiakom pochopiť rozdiel medzi konkrétnym a abstraktným umením a povzbudiť ich k tomu, aby sa pokúsili transformovať svoju pôvodnú maľbu “príbeh o dúhe” z predchádzajúcej hodiny do abstraktnej podoby pomocou geometrických tvarov, farieb a línií. Na záver žiaci predstavujú navzájom svoje diela, diskutujú o použitých formálnych prvkoch a identifikujú abstrakciu v ich práci a na ukážkach umeleckých diel.

Výtvarným projektom dosahujeme tieto výkony žiaka (žiak vie/dokáže):

- ~ Pomenovať rozdiely a podobnosti medzi dvoma umeleckými dielami.
- ~ Porovnať výtvarné vyjadrovacie prvky – tvary, farby, línie.
- ~ Výtvarne interpretovať podnety z abstraktného umenia.
- ~ Použiť tvar a farbu na vyjadrenie vlastných zámerov.
- ~ Reflektovať vlastnú tvorbu a tvorbu iných.

1. vyučovací jednotka

Motivačná časť

Výtvarný projekt sa začína príbehom o poklade na konci dúhy. Žiaci sú učiteľom vedení k identifikovaniu vlastných prekonceptov – predstáv a vedomostí o dúhe napr. prostredníctvom kladenia otázok, obrázkov, fotografií a pod.

Možný teoretický obsah

Obsah viazaný na tému dúha je omnoho rozsiahlejší, než čo tu uvádzame. Náš výber slúži len ako príklad – preto je označený ako „možný teoretický obsah“. Učiteľ má slobodu vybrať a prispôbiť obsah podľa dostupných možností, vlastného profesionálneho uváženia, a tiež zvoliť formu, ktorá najlepšie vyhovuje veku žiakov a povahe vyučovacej jednotky.

V Biblii je dúha symbolom božieho sľubu, že potopa sa skončila. Často sa tiež zobrazuje ako trón, na ktorom na konci sveta sedí posledný sudca. V starovekom Grécku bola dúha spájaná s bohyňou Iris, ktorá rýchlo prenášala príkazy od Dia a Héry z Olympu na zem. Zaujímavosťou môže byť aj to, že očná dúhovka je pomenovaná po tejto bohyni ako „iris“.

V čínskej kultúre sa dúha považuje za symbol rovnováhy princípov jin a jang a často sa zobrazuje ako dvojhlavý had. Ukazovať na ňu prstom je považované za neúctivé. Podobný motív dvojhlavého hada sa nachádza aj v mýtoch starej Jávy, kde jednou hlavou had naberá vodu v Severnom mori a druhou ju vypúšťa do Južného mora.

Terminológia

V projekte je dôležité zamerať pozornosť žiakov na termíny „symbol“ a „znak“, a na ich význam. Pomáha im to nielen lepšie pochopiť, ako dúha pôsobí ako vizuálny znak a kultúrny symbol, ale aj rozlišovať medzi tým, čo v umení môže znamenať. Žiakom tak pomôžeme osvojiť si pojmy, pomocou ktorých môžu ľahšie vyjadrovať svoje myšlienky a porozumieť vizuálnej kultúre.

- ~ **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.¹⁰

Výtvarná činnosť

Žiak namaluje príbeh, v ktorom bude dúha vystupovať ako významný symbol. Na základe informácií z rôznych kultúrnych a historických kontextov si vyberie konkrétny význam dúhy alebo informácie tvorivo zakomponuje do vlastného príbehu. Počas

¹⁰ Biedermann, H. *Lexikón symbolov*. Bratislava: Obzor, 1992.

práce žiak premýšľa nad tým, ktoré symboly a významy použil a ako ich skombinoval. Po dokončení svojej práce žiak vysvetlí, aké symboly dúhy zvolil a prečo ich považoval za dôležité.

Výtvarné médium

- ~ 2D (farebné ceruzky, suchý pastel, masť pastelky, kolorovaná kresba a pod.)
- ~ Formát výkresu a výtvarné médium volí učiteľ na základe podmienok a možností.
- ~ Voľba výtvarného média by mala vychádzať z dlhodobého plánovania (dodržanie zásady zastúpenia rôznych výtvarných médií v ročníku).

Formatívne hodnotenie

Niekoľkí žiaci môžu svoju prácu prezentovať a povedať, čo znamená dúha na ich obrázku, aké symboly dúhy zvolil a prečo ich považoval za dôležité.

Učiteľ môže udeliť všetkým žiakom, ktorí pracovali, pozitívny symbol do psychomotorickej domény a prezentujúcim žiakom aj do kognitívnej domény. Tento spôsob hodnotenia približujeme v nasledujúcej kapitole.¹¹

2. vyučovacia jednotka

Motivačná časť

Motivačnú časť tvorí prezentácia a tvorivá interpretácia abstraktného umenia cez diela Kandinského a Kupku.

Možný teoretický obsah

Obraz *Klávesy piana*. (Jazero) 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 sa prepletajú a vytvárajú dynamický dojem. Môžu nám preto pripomínať klávesy piana 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. 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.

Obraz *Kozáci* namaloval slávny ruský umelec Vasilij Kandinskij. Obraz vznikol v rokoch 1910 – 1911 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

¹¹ V projektoch o dúhe uvádzame spôsob formatívneho hodnotenia, ktoré je podrobnejšie opísané v poslednej kapitole sprievodcu. Učiteľ môže používať aj iné spôsoby a metódy formatívneho hodnotenia.

a nálady. O Kandinskom sa hovorí, že bol „synestetik“ – pod rôznymi farbami vnímal hudobné tóny. Obraz *Kozáci* zohráva významnú úlohu v Kandinského vývoji smerom k abstraktnému umeniu, ktoré sa naplno rozvinulo na začiatku 20. storočia. Jeho diela, vrátane obrazu *Kozáci*, sú kľúčovými príkladmi tohto umeleckého smeru. Kandinskij sa vo svojom diele *Kozáci* odklonil od tradičného zobrazenia reálnych predmetov a postáv. Namiesto toho použil rôzne farby a tvary na vyjadrenie svojich myšlienok a emócií. Tento prístup bol revolučný, pretože namiesto konkrétneho zobrazenia 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 „kopije“). Uprostred obrazu je dúha, ktorá môže niesť jeden zo svojich významov – predzvest' 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

Vybrané pojmy „abstraktné umenie“ a „konkrétne umenie“ pomáhajú žiakom lepšie pochopiť rozdiel medzi realistickou a symbolickou reprezentáciou v umení. Pojmy otvárajú priestor na diskusiu o tom, že abstrakcia a konkrétnosť pôsobia ako protipóly, ktoré sa navzájom dopĺňajú a obohacujú.

- ~ **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.

Výtvarná činnosť

Žiak vytvára abstrakciu, ktorá vzniká transformáciou obrázku zhotoveného na predchádzajúcej hodine. Pri práci používa geometrické tvary a výtvarné vyjadrovacie prvky, ako sú línie a plochy, pričom sa snaží zachovať farebnosť pôvodného obrázku.

Výtvarné médium

- ~ 2D (farebné ceruzky, suchý pastel, masné pastelky, kolorovaná kresba a pod.)

Formatívne hodnotenie

Učiteľ žiakov vyzve, aby diskutovali o podobnostiach a rozdieloch vo formálnych prvkoch svojich prác a ukážok umeleckých diel Kandinského, Kupku. Vzájomne si vysvetľujú, z čoho a ako autori vytvorili jednotlivé prvky abstraktného obrazu a do akej miery je abstrakcia prítomná v ukážkach. Ak vedia prvky abstrakcie identifikovať a vysvetliť, zaslúžia si pozitívne ohodnotenie do kognitívnej domény. Žiaci, ktorí zvládli výtvarnú činnosť vo vybranom médiu, môžu dostať pozitívne hodnotenie do psychomotorickej domény. Tento spôsob hodnotenia približujeme v nasledujúcej kapitole. Učiteľ však aj v tomto prípade môže použiť aj iný spôsob a metódy formatívneho hodnotenia.

O dúhe 2

V rámci výtvarného projektu *O dúhe 2*, ktorý je orientovaný na primárny komponent *komunikácia*, sa žiaci sústredia na poznávanie farebných vzťahov a na získavanie zručností v miešaní farieb. Projekt podporuje ich tvorivosť a fantáziu prostredníctvom skúmania farby, ako výtvarného výrazového prvku, pričom integruje poznatky o farebnom kruhu a práci s farbami v umeleckom kontexte. Sekundárne komponenty *umenie a vizuálna kultúra* a *osobnosť* rozvíjajú u žiakov schopnosť pomenovať a rozlišovať farby a reflektovať proces tvorby, čím projekt prepája teoretické poznatky s praktickými zručnosťami.

Projekt je rozdelený do dvoch vyučovacích jednotiek. Počas prvej sa žiaci prostredníctvom rozhovoru a pozorovania oboznámia s princípmi farebného spektra a miešania farieb. Následne pracujú s farebným kruhom, kde postupne nanášajú primárne farby a ich zmiešavaním vytvárajú sekundárne a terciárne farby. Prostredníctvom tejto činnosti si osvoja praktické postupy miešania farieb a spoznajú ich vzťahy, čo ich pripraví na ďalšiu prácu s farbami. Druhá vyučovacia jednotka sa zameriava na experimentovanie s farebnými pomermi a miešaním temperových farieb. Žiaci pracujú s pripravenými farebnými vzorkami a pokúšajú sa priblížiť k ich odtieňom miešania farieb, pričom si robia záznamy o použitých pomeroch. Táto aktivita im umožňuje získať nové skúsenosti s farebnými kombináciami a výrazne rozvíja ich psychomotorické a kognitívne zručnosti. Na záver hodiny prezentujú výsledky svojho experimentovania, diskutujú o priebehu miešania farieb a identifikujú najúspešnejšie pokusy, čím zvyšujú svoju schopnosť analyzovať a reflektovať vlastnú prácu.

Cez projekt *O dúhe 2* žiaci získavajú vedomosti o farbách a farebných vzťahoch, ktoré neskôr môžu aplikovať pri tvorbe vlastných umeleckých diel.

Výtvarným projektom dosahujeme tieto výkony žiaka (žiak vie/dokáže):

- ~ Pomenovať vybrané farby a identifikovať ich miesto vo farebnom kruhu.
- ~ Rozlíšiť primárne farby od sekundárnych.
- ~ Pomenovať farby teplé, studené, neutrálne, primárne a sekundárne.
- ~ Experimentovať s miešaním farieb.
- ~ Reflektovať proces vlastnej tvorby.

1. vyučovacia jednotka

Motivačná časť

Výtvarný projekt sa začína rozhovorom o tom, prečo a ako vidíme farby. Prečo majú veci okolo nás odlišnú farbu? Lúč slnečného svetla si môžeme predstaviť ako zväzok viacerých tenulinkých farebných lúčov. Tento zväzok obsahuje všetky farby, ktoré vidíme v dúhe. Slnečné svetlo dopadá na povrch predmetu. Niektoré lúče zo zväzku lúča slnečného svetla sa od povrchu odrazia a niektoré prejdú do povrchu. Pre určenie farebnosti povrchu predmetu je dôležitý práve ten odrazený lúč – jeho “farba”.

Odrazený lúč od predmetu vojde do nášho oka (na sietnicu). Mozog spracuje informáciu o tom, o akú farbu ide. Takto vzniká videnie farebnosti predmetov okolo nás.

Možný teoretický obsah

Primárne, sekundárne farby a ich miešanie.

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

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, sivá.

Výtvarná činnosť

Žiak vytvorí farebný kruh inšpirovaný Ittenovým farebným kruhom. Do pripravenej šablóny naniesie najskôr primárne farby, ktoré zmiešaním dvoch susedných farieb premení na sekundárne farby. Ďalej kombináciou primárnych a sekundárnych farieb vytvorí terciárne farby. Učiteľ počas činnosti vysvetlí správny postup miešania farieb na palette, zdôrazní pridávanie tmavšej farby do svetlejšej a potrebu čistiť štetec vo vode.

Výtvarné médium

- ~ 2D (temperové farby)

Formatívne hodnotenie

Za aktívnu prácu učiteľ udelí žiakovi pozitívne hodnotenie do psychomotorickej domény. Učiteľ môže niekoľkých žiakov vyzvať, aby svoju prácu prezentovali a vysvetlili, ako miešali farby. Prezentujúcim, v prípade úspešnej prezentácie, 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 hodnotenie, no ani ho nepotrestá udelením negatívneho hodnotenia. V spätnej väzbe mu pomôže identifikovať, kde sa stala chyba, aby sa jej nabudúce mohol vyvarovať.

2. vyučovacia jednotka

Motivačná časť

Výtvarnú činnosť môžeme začať krátkou diskusiou o tom, ako rôzne farebné odtiene vnímame a kde sa s nimi v každodennom živote stretávame. Učiteľ môže položiť otázky: *Akú farbu považujete za najkrajšiu a kde ste ju videli?* alebo *Zistili ste niekedy, že v obchode existuje viac odtieňov jednej farby, napríklad zelenej alebo modrej?* Týmto spôsobom môžeme žiakov motivovať k zamysleniu sa nad tým, že miešaním rôznych odtieňov môžeme vytvoriť celú škálu farieb, ktoré majú jedinečné odtiene a nálady. Učiteľ môže následne uviesť príklad zo sveta dizajnérov alebo umelcov, ktorí často potrebujú vytvoriť špecifické odtiene, aby dosiahli presný efekt alebo atmosféru v dielach. Ako úvod do praktickej činnosti žiakom ukáže obrázky známych umeleckých diel, kde je dominantná konkrétna farba v rôznych odtieňoch. Žiaci tak získajú predstavu o tom, ako miešanie farieb môže ovplyvniť celkový výraz a náladu ich vlastných diel.

Terminológia

Pri prezentácii svojich experimentov v miešaní farieb učiteľ vedie žiakov k používaniu konkrétnych pomenovaní farebných tónov, napríklad: zelenožltá, fialovočervená (na základe práce s farebným kruhom).

Výtvarná činnosť

Žiak pracuje s farebnými štvorčkami (cca 2x2 cm) pripravenými učiteľom, ktoré sú vystrihnuté z časopisov. Štvorčky si nalepí na výkres a následne sa snaží miešaním farieb na palete dosiahnuť rovnaký odtieň ako na priloženom štvorčeku. Počas práce žiak experimentuje s rôznymi pomermi farieb a o každom pokuse si robí záznam. V prípade starších žiakov môže záznam obsahovať aj odhadované pomery miešaných farieb.

Po niekoľkých pokusoch žiak vyberie najlepší výsledok a označí ho zakrúžkovaním. Dôraz kladie na správne miešanie farieb, ako napríklad pridávanie tmavej farby do svetlej, používanie palety a potrebu čistiť štetec po každom pokuse. Žiak si počas experimentovania priebežne zaznamenáva výsledky a prípadne dopĺňa písomné poznámky o svojich pozorovaniach.

Výtvarné médium

~ 2D (temperové farby)

Formatívne hodnotenie

Predmetom hodnotenia sa môže stať aj schopnosť žiaka pomenovať vybrané farby a identifikovať ich miesto vo farebnom kruhu. Učiteľ mu môže udeliť pozitívne hodnotenie do kognitívnej domény. Predmetom hodnotenia by mohlo byť napríklad aj experimentovanie – miera, do akej žiak využíval kreatívny prístup pri skúšaní rôznych pomerov a kombinácií farieb, ktoré sú viditeľné v zázname procesu.

O dúhe 3

V rámci výtvarného projektu *O dúhe 3*, ktorý sa zameriava na primárny komponent *osobnosť*, sa žiaci venujú témam spolupráce, stanovovaniu cieľov a vyhodnocovaniu tvorivého procesu. Projekt podporuje rozvoj sociálnych a organizačných zručností, ako je práca v skupine a schopnosť rešpektovať dohodnuté pravidlá. Sekundárne komponenty *umenie a vizuálna kultúra* a *komunikácia* dopĺňajú projekt o zručnosti v oblasti vizuálnej tvorby a vizuálnej komunikácie. Projekt je rozvrhnutý do troch vyučovacích jednotiek, pričom prvá sa začína motivačnou aktivitou. Učiteľ vystupuje v úlohe zadávateľa úlohy natočiť krátke video k určitej príležitosti (napr. Deň Zeme). V diskusii žiaci spolu s učiteľom identifikujú potrebné profesie v rámci filmového štábu, ako sú producent, režisér, kameraman, scénograf a ďalšie. Každý žiak si zvolí rolu, ktorá mu umožní podieľať sa na kolektívnom projekte, čím sa zároveň učí rešpektovať úlohy a pravidlá tímovej práce. V druhej hodine sa žiaci zameriavajú na natáčanie krátkeho videa na tému dúha, kde majú príležitosť prepojiť výtvarnú činnosť s performanciou. S použitím farebných častí oblečenia vytvoria dúhové skupiny a prostredníctvom dramatickej improvizácie vyjadrujú rôzne aspekty dúhy, napríklad vznik dúhy alebo jej pohyb. Počas natáčania sa žiaci učia pracovať s videom, premýšľať o záberoch a o možných zvukových efektoch, čím rozvíjajú svoje zručnosti vo vizuálnej komunikácii.

Tretia vyučovacia jednotka je venovaná reflexii tímovej práce a hodnoteniu videí. Žiaci sledujú dokončené videá a vzájomne si udeľujú ocenenia za jednotlivé úlohy (napr. najlepší režisér alebo herec). Okrem hodnotenia tvorivého prístupu a práce v skupine žiaci analyzujú rozdiely medzi pôvodným scenárom a finálnym videom. Prostredníctvom tejto aktivity rozvíjajú schopnosť kritického myslenia a sebahodnotenia.

Výtvarným projektom dosahujeme tieto výkony žiaka (žiak vie/dokáže):

- ~ Vytvoriť a dodržiavať pravidlá rozdelenia práce pri kolektívnom projekte.
- ~ Tvoríť prostredníctvom videa a fotografie.
- ~ Vyjadriť performanciou svoje zámery.
- ~ Interpretovať podnety z videa a filmu.
- ~ Oceniť tvorbu druhých.

1. vyučovacia jednotka

Motivačná časť

Učiteľ motivuje žiakov tým, že vystupuje v úlohe oznamovateľa dôležitého zadania: *Vašou úlohou bude natočiť krátke video, ktoré sa premietne pri príležitosti...* (napríklad Dňa Zeme). Učiteľ vysvetľuje, že hoci natočiť krátke video nie je také náročné ako celovečerný film, kvalitný výsledok si vyžaduje dobre rozdelené úlohy a spoluprácu. Následne kladie otázku: *Ak by sme chceli natočiť film, aké profesie by sme potrebovali? Kto by zabezpečoval jednotlivé úlohy?* Prostredníctvom tejto diskusie vedie žiakov k zamysleniu sa nad rozdelením rolí a dôležitosťou spolupráce, ktorá bude kľúčová pre úspešné zvládnutie projektu.

Terminológia

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

Terminológiu volíme tak, aby sme podporili a posilnili spoluprácu v tíme. Žiaci si môžu rozdeliť rôzne profesie, ktoré sú potrebné pri tvorbe filmu a vďaka ich stručnému opisu si zároveň rozšíria svoje vedomosti.

Výtvarná činnosť

Žiaci sa spoločne dohodnú na obsahu svojho videa, pričom diskutujú o jeho hlavnej téme a námete. Učiteľ ich usmerňuje pri tímovom brainstormingu a zaznamenávaní myšlienok. Následne si žiaci rozdelia prácu na tvorbe scenára – každý žiak prispieva nakreslením sekvencie plánovaného videa. Spojením týchto obrázkov vznikne vizuálny plán (scenár), ktorý učiteľ pre skupinu odfotografuje, aby ho mohli žiaci použiť na ďalšej hodine. Tento vizuálny plán bude slúžiť ako základ pre natočenie videa „O dúhe“, a tiež ako podklad pre sebahodnotenie na konci tretej hodiny.

Výtvarné médium

~ 2D (farebné ceruzky)

Formatívne hodnotenie

Hodnotenie sa zameriava na podporu pozitívnych momentov v tvorbe a tímovej spolupráci. Učiteľ ocení a rozoberie situácie, ktoré názorne ukazujú efektívnu spoluprácu alebo ukázkové riešenie problémov. Žiaci, ktorí boli aktívni pri vedení tímov alebo tí, ktorí ochotne zdieľali svoj prístup k spolupráci a podporovali ostatných, získajú pozitívne hodnotenie v afektívnej oblasti.

2. vyučovacia jednotka

Motivačná časť

Učiteľ motivuje žiakov spoločným predstavením scenárov, ktoré žiaci vytvorili na predchádzajúcej hodine. Žiaci brainstormingom prinášajú rôzne nápady na možnosti realizácie.

Terminológia

Výtvarné vyjadrovacie prvky – záber, sekvencia, strih.

Výtvarná činnosť

Žiaci vytvárajú performancie na tému dúha podľa vlastných scenárov. Učiteľ motivuje žiakov k premýšľaniu nad pohybom, akciou, dramatickým konfliktom napríklad: ako vzniká dúha; vietor rozfúka dúhu a ona sa opäť spojí; vietor poprehadzuje dúhe farby; dúha prepojí dve miesta (improvizácia podľa daného prostredia); nepokojná dúha; smejúca sa dúha; tancujúca dúha a pod. Dúhu žiaci stvárajú pomocou prinesených farebných častí odevov (horná časť oblečenia – trička, bundy, čiapky...), čím vytvoria „farebné“ skupiny. Tieto performancie žiaci natáčajú pomocou digitálnych zariadení.

Učiteľ upriami pozornosť žiakov aj na premýšľanie o možnosti postprodukčnej úprave videa. Podporí natáčanie videí na viaceré kamery, z viacerých uhlov (záber na skupinu, detailný záber). Učiteľ upozorní žiakov aj na možnosti práce s hudbou alebo zvukmi vo videu. Celý proces žiaci fotograficky dokumentujú.

Výtvarné médium

~ Multimediálne – performancia, video, fotografia.

Formatívne hodnotenie

Hodnotenie v rámci tejto výtvarnej aktivity sa zameriava na priebežné verbálne usmerenie a ocenenie, pričom učiteľ podporuje pozitívne momenty tvorby a tímovej spolupráce. Počas práce je kladený dôraz na aktívny prístup každého žiaka a na prínos do spoločného projektu. Hodnotenie smeruje do afektívnej oblasti, kde sa oceňuje ochota spolupracovať, schopnosť komunikovať nápady v tíme a prispievať k riešeniu úloh.

3. vyučovacia jednotka

Motivačná časť

Učiteľ začne motiváciu tým, že žiakom predstaví aktivitu ako „veľkú filmovú premiéru,“ pri ktorej sa zahrajú na kritikov a porotcov prestížnych filmových ocenení, ako sú Oscar alebo Zlatá palma. Vysvetlí, že ich úlohou bude sledovať videá vytvorené spolužiakmi a zamyslieť sa, ktoré aspekty videí by si zaslúžili ocenenie. Môže ich povzbudiť otázkou: *Predstavte si, že udeľujete ceny za najlepšie herecké výkony, najkreatívnejší scenár alebo najlepší kameramanský záber – za čo by ste každého ocenili?*

Výtvarná činnosť

Žiaci si spoločne pozrú a interpretujú vytvorené videá, pričom celú aktivitu môžu poňať ako oceňovanie najlepších filmov v štýle Oscarov či festivalu v Cannes. Po premietaní žiaci pracujú v tímoch na navrhnutí diplomov pre rôzne úlohy (napríklad režisér, herec, scenárista) a na každý diplom napíšu, za čo by danú osobu ocenili. Týmto spôsobom si žiaci nielen prehlbujú schopnosť vnímať a oceniť prácu ostatných, ale majú tiež možnosť vyjadriť svoju kreativitu pri navrhovaní vizuálneho vzhľadu diplomov.

Výtvarné médium

~ 2D (farebné ceruzky, fixky a pod.)

Formatívne hodnotenie

V rámci formatívneho hodnotenia učiteľ poskytne každému žiakovi kópiu scenára skupiny, s ktorou pracoval. Žiaci do scenára vyznačia a stručne popíšu rozdiely medzi plánovaným scenárom a finálnym videom, čo umožňuje učiteľovi oceniť ich kritické myslenie a reflektovanie tvorivého procesu, pričom hodnotenie smeruje do kognitívnej domény. Počas slávnosti „udeľovania Oscarov“ žiaci odovzdajú diplomy, ktoré navrhli a vysvetlia, na základe čoho jednotlivé ocenenia udelili, čím prejavia schopnosť vnímať kvality práce ostatných. Formatívne hodnotenie prebieha aj vo forme rovesníckeho hodnotenia, keď žiaci reflektujú a oceňujú prácu svojich spolužiakov. Na záver hodiny učiteľ vyzdvihne aktívnu prácu a spoluprácu žiakov v tímoch a ocení ich zapojenie do afektívnej domény.

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 vo výtvarnej výchove môže mať formu holistického zhodnotenia viacerých vzdelávacích procesov, čím kladie 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 sebavyjadrenia, 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 veľa výstupov z tvorivej činnosti má kvalitatívny charakter a nie je ľahké ich v školskom prostredí definovať merateľnými kritériami.

Ciele hodnotenia v predmete výtvarná výchova:

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

Ťažiskovou formou hodnotenia je formatívne hodnotenie.

Formatívne hodnotenie

Formatívne hodnotenie je odporúčaný a preferovaný druh hodnotenia vo vyučovacom predmete výtvarná výchova. Pomáha žiakom pochopiť proces vlastnej tvorby, možnosti vlastného zlepšenia a identifikuje spôsoby riešenia problémov. Vedie žiakov k sebareflexii a k 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. Učiteľ povzbudzuje žiakov 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 frontálne a neadresné vyhodnotenie výsledných prác na konci vyučovacej jednotky. Takéto hodnotenie výtvarných prác na konci vzdelávacích jednotiek vytvára u žiakov pocit súťaživosti a očakávania, že budú hodnotení za finálne dielo.

Formatívne hodnotenie by malo žiakov priviesť k tomu, aby vedeli na konci vyučovacej jednotky povedať, aký bol proces tvorby, aké obsahové veci riešili, do akej miery sa im podarilo naplniť svoju predstavu, ako reagovali na usmernenia učiteľa a podobne. Malo by viesť k rozvoju osobnostných vlastností žiakov a posilňovať ich sebadôveru tak, aby si dokázali vážiť svoju prácu bez nutnosti porovnávania sa so spolužiakmi.

Formatívne hodnotenie môže mať 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. Na 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 ocenenej zručnosti, vedomosti a umožní tak žiakom, aby si pochválený prvok mohli lepšie uvedomiť.

Záznam formatívneho hodnotenia redukuje obsah informácie na znak (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. Narastanie počtu formatívnych hodnotení má pre žiaka motivačný význam.

Záznam formatívneho hodnotenia môže mať tri polohy: symbol pozitívneho hodnotenia – neudelenie symbolu pozitívneho hodnotenia – symbol negatívneho hodnotenia. Formatívne hodnotenie ponúka možnosť neudeliť pozitívne hodnotenie, 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 pomenované: 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 informatívny materiál pre učiteľa.

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 žiaka.

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 dokumentuje 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.

Na čo dávať pozor pri formatívnom hodnotení

- ~ Formatívne hodnotenie by malo byť pre žiaka užitočné a žiak by mu mal rozumieť.
- ~ Formatívne hodnotenie by sa malo zameriavať na ocenenie pozitívnych prístupov žiakov, a tak posilňovať u žiakov vnútornú motiváciu a rozvoj požadovaných zručností.
- ~ 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“.

Sumatívne hodnotenie

Sumatívne hodnotenie odporúčame zaviesť v druhom, a predovšetkým v treťom cykle. Na rozdiel od formatívneho hodnotenia, ktoré slúži na priebežnú spätnú väzbu a podporu učenia počas procesu, sumatívne hodnotenie sa uskutočňuje až po ukončení daného vzdelávacieho celku.

Hlavnou funkciou sumatívneho hodnotenia je informovanie o dosiahnutej úrovni porozumenia a osvojenia si vedomostí či zručností. Činnostný charakter predmetu, jeho časová dotácia podmieňujú postupné dosahovanie vytýčených cieľov. Preto aj sumatívne overovanie ich dosiahnutia musí svojou frekvenciou a formou tento fakt rešpektovať. Výsledky sumatívneho hodnotenia informujú žiaka, učiteľa a rodičov o úrovni, ktorú dosiahol žiak v preverovanej oblasti. Pre komplexné hodnotenie žiakov odporúčame kombináciu formatívneho a sumatívneho hodnotenia, kde bude mať formatívne hodnotenie v holistickej forme väčšie zastúpenie ako sumatívne.

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 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 kriteriálneho 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.
- ~ Prácu 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 – na jednej vyučovacej hodine nemusia byť hodnotení vždy všetci žiaci. 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 s cieľom zhromaždiť známky na „vytvorenie“ známky na vysvedčení.

Použitá literatúra

Biedermann, H. *Lexikón symbolov*. Bratislava : Obzor, 1992.

Štátny vzdelávací program pre základné vzdelávanie. Bratislava : MŠVVaŠ SR, 2023.

Spríevodca zmenami vo vzdelávacích oblastiach

**Spríevodca zmenami vo vzdelávacej
oblasti Umenie a kultúra —
predmet výtvarná výchova**

Autori:

Mgr. Timotej Blažek, Ph.D.
prof. Ladislav Čarný, ArtD.
Mgr. Miloš Kmeť, PhD.
PaedDr. Renáta Pondelíková, PhD.

Recenzenti:

Mgr. et MgA. Roman Gajdoš, PhD.
Mgr. Slávka Gécová
Mgr. Ľubica Orlíková

Jazyková úprava:

doc. PhDr. Hana Hlôšková, CSc.

Grafické spracovanie:

Miroslav Lukačovič

Vydal: NIVaM
Vydanie: prvé
Formát: elektronicky
Rok vydania: 2024

ISBN: 978-80-565-1642-3
EAN: 9788056516423

