

1.1 Studijní zaměření – Výtvarná tvorba a výtvarná kultura

Charakteristika studijního zaměření

Studijní zaměření reaguje na proměnu přístupů k výtvarné tvorbě a na neustálý vývoj umělecké tvorby v oblasti digitálních technologií a grafických aplikací. Žák dostává příležitost osobitě se vyjadřovat a experimentovat se širokou škálou prostředků a postupů nejen tradičních (kresba, malba, keramika), ale i prostředků vycházejících ze současných tendencí umělecké i běžně užívané vizuální produkce (počítačová grafika, počítačová animace, digitální fotografie).

Vzdělávací obsah oboru je členěn do dvou vzájemně provázaných a podmiňujících se oblastí *Výtvarná tvorba* a *Recepce a reflexe výtvarného umění*. V oblasti *Výtvarná tvorba* žák získává schopnost různými způsoby výtvarně myslet a sdělně se vyjádřit. Výuka je zaměřena na praktické ovládnutí základní palety klasických i současných vyjadřovacích prostředků. Od nich se odvíjí schopnost žáka uplatnit malířské, grafické, plastické aj. výtvarné cítění a myšlení. Tato oblast se realizuje v podobě výuky předmětů Kresba a malba, Počítačová grafika a grafický design, Keramika a prostorová tvorba. Oblast *Recepce a reflexe výtvarného umění* je realizována ve vyučovacím předmětu Výtvarná kultura. Žák se seznamuje s historií a vývojem výtvarného umění, uměleckou tvorbou v jednotlivých etapách a s využitím výtvarného jazyka v umělecké i mimoumělecké oblasti.

Toto studijní zaměření umožňuje žákům podílet se s ostatními na realizaci společných výtvarných projektů a experimentů, které aktivizují snahu hledat informace a jiné podněty a podněcují žáky ke společné angažovanosti na podobě a vývoji projektu. Obsah i způsob zpracování výtvarných projektů vychází z aktuálních zkušeností žáků, snaží se je rozvíjet, obohacovat, nacházet souvislosti, odkrývat stále nové pohledy, spojovat je hlubšími vazbami. Vzdělávání v I. stupni základního studia je zaměřeno na rozvíjení individuálních dispozic žáků. Vzdělávání ve II. stupni základního studia klade důraz na praktické uplatňování získaných dovedností a hlubší rozvoj zájmů žáků. Umožňuje jejich osobnostní růst v rámci aktivní umělecké činnosti a inspiruje k dalšímu studiu.

Každoroční výstava je příležitostí, která rodičům pomáhá poznat smysl a cíle výuky. Na těchto výstavách si i žáci uvědomují aspekty dlouhodobé práce, uvědomují si vlastní podíl na společné práci. Výuka je také průběžně dokumentována, dokumentace je zpřístupňována veřejnosti ve výtvarné galerii na internetových stránkách školy.

Výtvarná tvorba a výtvarná kultura

Učební plán č. 24	I. stupeň							II. stupeň			
VYUČOVACÍ PŘEDMĚT	1.r	2.r	3.r	4.r	5.r	6.r	7.r	I.r	II.r	III.r	IV.r
Kresba a malba	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Počítačová grafika a grafický design	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5
Keramika a prostorová tvorba	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Výtvarná kultura	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5
TÝDENNÍ HODINOVÁ DOTACE	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3

Poznámky k učebnímu plánu

- výuku lze realizovat v tří hodinových blocích, tj. uvedené časové dotace pro jednotlivé vyučovací předměty jsou pojaty jako týdenní průměr v každém pololetí.

Učební osnovy vyučovacích předmětů:

Vyučovací předmět – Kresba a malba

Charakteristika vyučovacího předmětu

Obsahem předmětu Kresba a malba jsou tvůrčí aktivity zaměřené na výtvarné vnímání a výtvarný jazyk plošné tvorby. Těmito aktivitami se žák zabývá přiměřeně svému věku a nadání. Schopnost různými způsoby výtvarně myslet a sdělně se vyjádřit je závislá na praktickém ovládnutí základní palety klasických i současných vyjadřovacích prostředků. Od ní se odvíjí schopnost uplatnit výtvarné citění a myšlení. Má-li žák citlivě vyvažovat vztah mezi námětem a vyjadřovacími prostředky, musí být schopen spojovat si své představy a záměry s představou materiálu a nástroje, někdy i výtvarné techniky, samostatně si volit výtvarný postup a podání námětu, které jeho představám optimálně vyhovují, nalézat souvislosti mezi vlastní výtvarnou představou a výtvarným uměním a současně udržovat jedinečnost svého výtvarného projevu. Jde o dlouhodobý proces, během kterého se v různých kontextech intuitivně i analyticky objevované souvislosti postupně vrství. Pozvolna z nich krystalizují znalosti a postoje, které se stávají trvalou součástí žákovy osobnosti.

Vzdělávací obsah vyučovacího předmětu – ročníkové výstupy:

I. STUPEŇ

1. ročník

Žák:

- spontánně kreslí a maluje své zážitky a představy,
- užívá základní kreslířské výtvarné techniky – kresbu dřívkem, kresbu měkkou tužkou, kresbu rudkou,
- záměrně si hraje s barvami a štětci, ze hry si odvozuje zkušenosti z práce s barvami a nástroji,
- zkoumá vlastnosti linií a barev, prozkoumá výrazové kvality barevné nadsázky.

2. ročník

Žák:

- spontánně kreslí své zážitky a představy, všímá si prostředí příběhu,
- užívá základní kreslířské výtvarné techniky – kresbu dřívkem, kresbu měkkou tužkou, kresbu rudkou, kresbu pastelem,
- pozoruje výrazové kvality linií, struktur a barev, experimentuje s vlastnostmi výtvarných prvků, zkoumá jejich roli v etudách, zaměřených na kompozici – vzájemné vztahy, kontrast,
- poznává základní vlastnosti jednotlivých malířských prostředků (malba temperou, malba akvarelem), využívá své zkušenosti ve volné tvorbě,
- prozkoumá možnosti míchání barev a vytváření příjemných a nepříjemných harmonií a kontrastů navozených námětem,
- kombinuje výtvarné techniky podle pokynů učitelky, rozliší účinky použitých technik a materiálů.

3. ročník

Žák:

- užívá základní kreslířské výtvarné techniky – kresbu dřívkem, kresbu pastelem, kresbu měkkou tužkou, kresbu rudkou, kresbu perem, kresbu uhlím,
- pozoruje a zkoumá výrazové kvality linií v etudách, zaměřených na kompozici – rytmus, dynamika,
- poznává vlastnosti barev a jejich kompozice ve výtvarných etudách – mnohost jemných monochromatických barevných odstínů, vymezení malými nebo většími barevnými rozdíly,
- maluje subjektivně laděné studie reality,
- kombinuje výtvarné techniky podle pokynů učitelky nebo vlastní volby.

4. ročník

Žák:

- inspiruje se realitou a se subjektivním posunem ji vyjadřuje, experimentuje s různými podobami podání při uplatnění výtvarného rukopisu,
- maluje studie reality v omezené barevnosti (věcná malba, malba zátiší aj.),
- experimentuje se základními kompozičními zákonitostmi – výtvarný kontrast, harmonie, vyváženosť.

5. ročník

Žák:

- prozkoumá účinky struktur, tvarů, světla a barev na vyjádření reality, experimentuje s vlastnostmi skvrn, struktur, plochy, prostoru, tvaru, světla nebo barvy,
- prozkoumá možnosti vlastního těla ve výtvarných akcích,
- maluje studie reality v lokální barevnosti (věcná malba, malba zátiší, figura, portrét).

6. ročník

Žák:

- experimentuje s volbou vyjadřovacích prostředků ve vztahu k námětu,
- k vyjádření zážitků tvořivě užívá objevené postupy (analýzu, syntézu, parafrázi, abstrakci, asociaci aj.),
- ve studijní kresbě uplatňuje objektivní zpodobení věcí, zátiší, krajiny, figury a portréty,
- maluje studie (věcná malba, malba zátiší, krajina, figura, portrét), všímá si hry světla a stínu, danou osvětlením modelu.

7. ročník

Žák:

- přistupuje k tvorbě poznáváním a sebepoznáváním, podle svých individuálních schopností si stanovuje dílčí cíle, které dokáže realizovat,
- poznává a vědomě používá obrazotvorné prvky plošného i prostorového vyjádření (bod, linie, tvar, objem, plocha, prostor, světlo, barva, textura atd.), jejich vlastnosti a vztahy, (shoda, podobnost, kontrast, opakování, rytmus, dynamika, struktura, pohyb, proměna v čase atd.) a jejich účinky dokáže porovnat a zhodnotit,
- využívá základní techniky vizuálně obrazného sdělení, prostorových činností včetně objektové a akční tvorby s využitím klasických i moderních technologií,
- vnímá smyslové podněty a vědomě je převádí do vizuální formy prostřednictvím výtvarného jazyka, inspiruje se fantazií nebo realitou, komponuje tvarové, barevné a prostorové vztahy, proměňuje běžné v nezvyklé.

II. STUPEŇ

I. ročník

Žák:

- dá do souvislosti všechny předchozí zkušenosti a znalosti výtvarného jazyka,
- experimentuje s výtvarnými hrami, etudami a materiály nebo nástroji pro navrhování grafického designu,
- seznamuje se s principy perspektivního vyjádření prostoru,
- maluje subjektivně laděné studie reality nebo objektivní studie v omezené či lokální barevnosti (věcná malba, malba zátiší, krajiny, figury, portréty).

II. ročník

Žák:

- ve volné tvorbě poučeně užívá vyjadřovací prostředky k podpoře sdělnosti,
- zvládá základní principy perspektivního vyjádření prostoru, navrhuje drobné stavby nebo jejich části,
- formuluje účinky výtvarného jazyka a své porozumění dokumentuje v kompozičních etudách, s porozuměním výtvarnému jazyku koriguje sám sebe.

III. ročník

Žák:

- sestavuje originální konfigurace s architektonickými rysy, navazuje návrhy drobných architektonických zadání, řeší jejich barevnost a světelné nebo proporční účinky prostoru,
- analyzuje roli výtvarného jazyka pro sdělnost vlastní tvorby.

IV. ročník

Žák:

- samostatně řeší výtvarné problémy, experimentuje, argumentuje, diskutuje, respektuje různá hlediska, umí se poučit, obhájí nebo změní vlastní postup, podílí se na utváření pravidel týmové spolupráce,
- pracuje s vizuálními znaky a symboly, využívá analýzu, syntézu, parafrázi, posuny významu, abstrahování; rozlišuje a propojuje obsah a formu, vědomě uplatňuje výrazové a kompoziční vztahy a osobitě je aplikuje,
- z různých úhlů zkoumá podoby světa a mezilidské vztahy, je schopen konceptuálního myšlení z hlediska času, lokality, kulturních či ekologických souvislostí; dává hlubší myšlenkový význam akcím, objektům a instalacím; na úrovni samostatně pojeté tvorby se stává nezávislou, samostatnou osobností,
- zná obrazotvorné prvky plošného i prostorového vyjádření, jejich výtvarné a výrazové vlastnosti a vztahy; správně používá odbornou terminologii vztahující se k dané oblasti
- definuje svůj přístup k závěrečné práci,
- realizuje závěrečný projekt, seřadí a předloží jeho výsledky a obhájí je.

Vyučovací předmět – Počítačová grafika a grafický design

Charakteristika vyučovacího předmětu

Vyučovací předmět je zaměřen na tvořivé výtvarné myšlení a výtvarnou tvorbu prostřednictvím klasických i digitálních technologií. Žák si osvojí základní praktické postupy grafického designu, základní principy počítačové animace a základy digitální fotografie. Výuka se zpočátku orientuje na rozvíjení individuálních dispozic a osvojení si schopnosti samostatné práce prostřednictvím příslušných technologií. Postupuje k praktickému uplatňování získaných dovedností, až k vlastní tvůrčí činnosti žáka v oblasti typografie, počítačové animace, vytváření logotypů, plakátů, designu obalů, tiskovin, webdesignu a dalších multimediálních aplikací. Cílem je inspirovat žáka k dalšímu samostatnému studiu a naučit ho využívat počítačovou grafiku, především tehdy, jestliže její použití výtvarnou práci zrychlí, zjednoduší, zlevní, zkvalitní. Žák je veden k tomu, aby řešený problém nejprve důkladně analyzoval a nepouštěl se do bezhlavé realizace prvního nápadu. Aby žák dokázal své řešení implementovat a zhodnotit, týká se výuka myšlenkových operací, orientovaných k vytváření různě strukturovaných sérií, k variování formy či řešení, k promýšlení a realizaci konceptů, k procesům abstrahování a stylizace. Žákovi je umožněno tvůrčím způsobem pracovat s přejatým materiálem (remixy, koláže atd.), vytvářet vlastní výtvarné objekty a podílet se s ostatními na realizaci společných výtvarných projektů.

Vzdělávací obsah vyučovacího předmětu – ročníkové výstupy:

I. STUPEŇ

1. ročník

Žák:

- experimentuje s grafickou stopou nebo písmenem, mění velikost, roztahuje, otáčí, zrcadlově převrací,
- intuitivně používá výtvarnou kompozici,
- pozoruje výrazové kvality linií a barev, zkoumá jejich vzájemné vztahy.

2. ročník

Žák:

- mění měřítko, posouvá, experimentuje s umístěním motivu na formát,

- experimentuje se zvětšováním nebo zmenšováním motivů,
- prozkoumá způsoby uspořádání prvků, rozliší řád a chaos, vytváří výtvarné variace,
- experimentuje s proměnami či posuny reality,
- vyhledá podněty ve svém okolí a zaznamená je fotografií.

3. ročník

Žák:

- experimentuje s vlastnostmi struktur, plochy, tvaru, kombinuje nástroje pro vytváření vyplňování a upravování dokumentu podle pokynů učitelky,
- pozoruje a zkoumá výrazové kvality písma v etudách, zaměřených na kompozici, vytváří výtvarné variace,
- experimentuje se základními principy kreslené animace,
- fotografuje, volí si přehledné a nepřiliš členité náměty, v počítači fotografie ořezává.

4. ročník

Žák:

- kombinuje nástroje pro vytváření, vyplňování a upravování dokumentu podle vlastní volby, využívá podle svých schopností osvojené technické dovednosti,
- vnímá kontrast v typografii – černá na bílé, bílá na černé,
- experimentuje s volbou výřezů a detailů,
- vytvoří jednoduchou kreslenou animaci, zaměří se na pomalý a rychlý pohyb,
- fotografuje, pozoruje detaily a struktury,
- upravuje fotografie – ořezává, zbavuje se rušivých prvků v pozadí a dokončuje tak kompozici snímku, zvolí si vhodný detail k výtvarnému zpracování.

5. ročník

Žák:

- experimentuje s uplatněním písmene a slova, využívá kompoziční zákonitosti (harmonie, kontrast, rytmus, proporce, dynamika aj.),
- rozliší základní typy písma,
- vycitňuje výrazové kvality výtvarných prvků nebo jejich vzájemných vztahů a podporuje jimi výtvarnou sdělnost,
- animuje (např. míč, kyvadlo, otočku hlavy, dvoukrok figury aj.),
- fotografuje, od dokumentárního snímku se posouvá k jeho abstrahování,
- v počítači upravuje fotografie – ořezává, zvýrazňuje či zjemňuje, zbavuje se rušivých prvků v pozadí atd., dokončuje tak kompozici snímku,
- připojuje fotografii a její počítačové zpracování mezi používané výtvarné prostředky,
- zná různé formáty a pro ukládání dat.

6. ročník

Žák:

- kombinuje nástroje pro vytváření, vyplňování a upravování dokumentu podle vlastních záměrů a vlastní volby, zkoumá kompoziční vztahy mezi prvky a zákonitosti jejich uspořádání (srovnává je a kombinuje, mění účinky, transformuje je, různě variuje aj.), komponuje výtvarné etudy s různými výrazovými aspekty (sestava náhodná, klidná, dynamická atd.),
- experimentuje s uplatněním výtvarných prvků v designu, se vztahem reality a stylizace tvaru, s účinky a sdělností výtvarné kompozice,
- experimentuje s animací, skládá jednotlivé snímky z připravených dvourozměrných rekvizit nebo obrázků,
- fotografuje, v hledáčku porovnává vztahy v kompozici, uplatní kompoziční zákonitosti při pořizování snímku a jeho úpravách,
- experimentuje s uplatněním typografických prvků (písmeno, slovo), prozkoumá vzájemný vliv slova a obrazu.

7. ročník

Žák:

- rozplánuje si soubor variant pro dané téma a hledá originální řešení, experimentuje s alternativním řešením úloh,
- rozliší typy písma podle patek (bezpatková písma, antikva, egyptienka),
- využívá základní moderní technologie vizuálně obrazného sdělení, zpracovává prostřednictvím digitálních technologií vlastní i přejaté vizuální motivy, zná různé formáty a pro ukládání dat, vhodně volí formáty,
- fotografii užívá jako východiska pro volnou tvorbu,
- prezentuje svoji tvorbu, vhodně ji okomentuje, vysvětlí záměr, popíše užití prostředky, uplatnění díla apod.,
- respektuje ve své tvorbě základní normy z oblasti zákonné ochrany autorského díla.

II. STUPEŇ

I. ročník

Žák:

- dá do souvislosti všechny předchozí zkušenosti a znalosti výtvarného jazyka,
- poučeně používá ke své tvorbě dostupnou výpočetní techniku pracuje s jednotlivými součástmi obrazového záznamu (kopírování, nastavení parametrů, úpravy),
- pracuje s internetem při vytváření souboru, vztahujícímu se k jeho zájmům (písmo, design, ilustrace, architektura aj.),
- experimentuje s uplatněním typografických prvků slovo, řádek, sloupec,
- fotografuje, všímá si projevů živlů, stárnutí, vyhledává proměny účinkem stínů a odlesků,
- animuje po okně (animace živlů, proměn aj.).

II. ročník

Žák:

- kreativně zpracovává prostřednictvím digitálních technologií vlastní i přejaté vizuální motivy,
- poučeně reaguje na současný grafický design,
- kombinuje vztah tvaru a písma v ploše nebo v prostoru, s porozuměním výtvarnému jazyku koriguje sám sebe,
- vytvoří animaci reliéfu, zaměří se na výdrž a akci, na rytmus animace,
- je obeznámen s dalšími možnostmi využití fotoaparátu ve spojení s digitálními technologiemi a podle svých schopností je uplatňuje ve výtvarné tvorbě.

III. ročník

Žák:

- uplatňuje výtvarnou stylizaci a zkratku, zohledňuje daný výtvarný žánr (plakát, značku, obal CD, komiks, animace, webdesign aj.),
- záměrně používá různé typy písma, rozliší klasické písmo, lomené písmo, renesanční antikvu, barokní antikvu, lineární bezserifové písmo, kaligrafické písmo aj., připojuje písmo a jeho poučené využívání mezi používané výtvarné prostředky,
- rozplánuje si soubor variant pro dané téma a hledá originální řešení navrhuje, realizuje a obhájí grafický design nebo design předmětů,
- vytvoří plnou animaci (návrh figury, čára akce, čára pohybu, škály pohybu, plán časování).

IV. ročník

Žák:

- poučeně používá ke své tvorbě vhodné programy a další prostředky ICT, propojuje veškeré získané technické i výrazové dovednosti k vyjádření svých tvůrčích představ, využívá jejich technologické možnosti a dokáže se pro správnou možnost v daném konkrétním případě rozhodnout,
- prezentuje svoji tvorbu ve zvoleném formátu, svoji tvorbu okomentuje, zdůvodní a obhájí

- způsob realizace,
- respektuje ve své tvorbě základní normy z oblasti zákonné ochrany autorského díla.

Vyučovací předmět – **Keramika a prostorová tvorba**

Charakteristika vyučovacího předmětu

Vyučovací předmět pomáhá kultivovat a tříbit vztah žáka k povrchu, objemu, prostoru a materiálu. Obsahem předmětu jsou tvůrčí aktivity, zaměřené na prostorové vnímání a výtvarný jazyk keramiky, modelování, tvarování materiálů a výtvarné konstruování. Vyučovací předmět vybízí žáka, aby vstupoval do prožitkového kontaktu s různými materiály pomocí smyslů a výtvarně tento prožitek zaznamenával. Aby si uvědomoval vazby mezi zážitky, pocity a představami a jejich vyjádřením, prozkoumával vlastnosti výtvarných a jiných materiálů a nástrojů, náhodné objevy rozvíjel ve výtvarných etudách nebo ve volné tvorbě. Vytvářel svoji vlastní skladbu vyjadřovacích prostředků, uplatňoval vlastnosti zvolených materiálů a nástrojů, v komunikaci si ověřoval srozumitelnost vlastní interpretace a chápal výrazové kvality vyjadřovacích prostředků v tvorbě druhých.

Získané zkušenosti z tohoto předmětu žák zprvu bezděčně a později záměrně aplikuje i ve všech dalších výtvarných činnostech. Prvotní intuitivní obeznámenost s výtvarným jazykem, se během mnohaletého vrstvení postřehů a zážitků přetváří ve znalost skladebného řádu, v němž se žák přirozeně pohybuje.

Vzdělávací obsah vyučovacího předmětu – ročníkové výstupy:

I. STUPEŇ

1. ročník

Žák:

- tvaruje papír jako základní materiál, vnímá odpověď materiálu na mačkání, trhání, rytí, prořezávání, vrstvení atd.,
- hravými formami se seznamuje se sochařskou hlínou, pozoruje stopy prstů a dlaní v hlíně, ověřuje co umí prostý stisk prstů (hmatky), rozvíjí schopnosti hmatového prožitku při tvarování hlíny rukou.

2. ročník

Žák:

- vnímá smyslové prožitky při tvarování hlíny rukou, vytlačuje, hloubí, hněte, váli atd.,
- v keramice postupuje od válečku k plátu, tvoří z válečků a menších plátů, stáčí, vrství atd.,
- hraje si s tvárnými materiály a seznamuje se s jejich nosností.

3. ročník

Žák:

- zpracovává hlínu netradičními nástroji, zkouší gestické zásahy do povrchu hlíny,
- otiskuje struktury, zajímavé výtvarné objevy se učí uchovávat odléváním do sádrové formy,
- hraje si s dalšími tvárnými materiály a zkoumá jejich vlastnosti (např. linearitu, plošnost, tvárnost, tuhost, lesk či mat, ohýbání, hnětení, lámání, deformace, nosnost atd.),

4. ročník

Žák:

- tvaruje textil, nebo drát, pletivo a motouz, ověřuje si jejich linearitu nebo plošnost, prozkoumá uplatnění netradičních a deklasovaných materiálů v objektové tvorbě,
- vytváří bytosti z hlíny, buduje základní tvar mačkáním a vytažením,
- při sochařské práci poznává způsoby zpracování objektů nástroji (vybírání hmoty očkem, špachtlí).

5. ročník

Žák:

- poznává techniky modelování a základní pracovní postupy, tvoří z plátů, stáčí, lepí, domodelovává, vyřezává, vrství, vymezuje prostor atd.,
- komponuje tvarové a prostorové vztahy, seznamuje se vícehledovostí, otáčí a pozoruje plastiku z různých stran během celého průběhu práce, uvědomuje si základní kompoziční vztahy (rytmus, opakování, pravidelnost, střídání, kontrast, akcent, pohyb aj.),
- vnímá smyslové podněty, poznává s čím si hlína a další plastické materiály rozumí, s kým se snadno spřátelí a s kým nikoli – kámen, nejbližší příbuzný hlíny, dřevo, především v přírodním stavu (větev, kmen, poleno), mušle, sláma, tráva, textil (např. sisal, juta, konopné lano, rezné plátno), při spojování různých materiálů, hledá výtvarné, asociační a jiné hodnoty.

6. ročník

Žák:

- plasticky přepisuje pozorovanou skutečnost, řeší plynulé přechody objemů, v sochařské studii užívá podobná témata jako v kresbě a malbě (modeluje řezy, detaily, zvětšeniny, studie struktur aj.),
- v plastické tvorbě se inspiruje fantazií nebo realitou, seznamuje se s nadsázkou, zjednodušením, vytvářením dominantních znaků,
- odlévá z hliněné matrice, formuje do sádrových forem,
- experimentuje s glazováním, poléváním keramiky, s malovanou keramikou,
- vyjmenuje základní pravidla pro úspěšné pálení.

7. ročník

Žák:

- přistupuje k tvorbě poznáváním a sebepoznáváním, podle svých individuálních schopností si stanovuje dílčí cíle, které dokáže realizovat,
- poznává a vědomě používá obrazotvorné prvky prostorového vyjádření (bod, linie, tvar, objem, plocha, prostor, světlo, barva, textura atd.), jejich vlastnosti a vztahy (shoda, podobnost, kontrast, opakování, rytmus, dynamika, struktura, pohyb, proměna v čase atd.) a jejich účinky dokáže porovnat a zhodnotit,
- využívá základní techniky prostorových činností včetně objektové a akční tvorby,
- vnímá smyslové podněty a vědomě je převádí do vizuální formy prostřednictvím výtvarného jazyka, komponuje tvarové a prostorové vztahy, proměňuje běžné v nezvyklé.

II. STUPEŇ

I. ročník

Žák:

- dá do souvislosti všechny předchozí zkušenosti a znalosti výtvarného jazyka,
- v souladu se stavbou a obsahem projektů uplatňuje tvárné materiály v objektech různých velikostí, parafrázuje realitu a dává jí vzhled ovlivněný zvoleným materiálem.

II. ročník

Žák:

- navrhuje drobné stavby nebo jejich části,
- všímá si přírodních, materiálových a civilizačních struktur, jejich stavby a opotřebení,
- formuluje účinky výtvarného jazyka a své porozumění dokumentuje v kompozičních etudách, s porozuměním výtvarnému jazyku koriguje sám sebe.

III. ročník

Žák:

- sestavuje originální návrhy drobných architektonických zadání, řeší světelné nebo

- proporční účinky prostoru,
- modeluje portrétní skicy nebo podobizny,
 - prezentuje své výtvarné i technologické záměry.

IV. ročník

Žák:

- samostatně řeší výtvarné problémy, experimentuje, argumentuje, diskutuje, respektuje různá hlediska, obhájí nebo změní vlastní postup pravidel týmové spolupráce,
- dává hlubší myšlenkový význam akcím, objektům a instalacím,
- zná obrazotvorné prvky prostorového vyjádření, jejich výtvarné a výrazové vlastnosti a vztahy; správně používá odbornou terminologii vztahující se k dané oblasti.

Vyučovací předmět – Výtvarná kultura

Charakteristika vyučovacího předmětu

Výtvarná kultura seznamuje žáka s historií a vývojem výtvarného umění, uměleckou tvorbou a užíváním výtvarného jazyka v umělecké i mimoumělecké oblasti. Umožňuje žákům orientovat se v hlavních rysech historického vývoje uměleckých slohů, epoch a směrů.

Podněty výtvarné kultury jsou zpočátku využívány k objevování nových možností výtvarného vyjadřování, k inspiraci a konfrontaci s vlastní výtvarnou tvorbou žáka, k rozvoji představivosti a obrazotvornosti a především s cílem uvést mladé výtvarníky do tvořivé atmosféry. Otevřenost vůči účinkům výtvarné kultury podporuje schopnost umění přijímat a pomocí jeho jazyka se vyjadřovat. Receptivní výtvarné myšlení se pojí s otevřeností vůči atmosféře výtvarného díla. Komunikace s uměním navozuje hledání symbolických obsahů, výtvarných forem, kontextů historických proměn aj. Tam, kde zážitek žáka překračuje jeho kulturní zkušenost, vyvolává nezvyklá interpretace světa a naléhavost výrazu zkoumání kontextů jeho působivosti. Žáci jsou postupně vedeni vnímat výtvarnou kulturu v širších souvislostech, samostatně vyhledávat náměty a inspiraci z různých oblastí světové kultury a vědy, individuálně si z nich vybírat podněty pro svoji tvorbu. Učí se formulovat a obhájit své názory, respektovat různá hlediska výtvarného vyjadřování a postojů, prezentovat práci vlastní i druhých.

Vzdělávací obsah vyučovacího předmětu – ročníkové výstupy:

I. STUPEŇ

1. ročník

Žák:

- při motivaci nebo hodnocení se setkává s ukázkami uměleckých děl,
- prozkoumá vzájemný vliv slova a obrazu v knížkách pro děti (ilustrace),
- poznává jemu dostupné oblasti umělecké tvorby (pravěk, malířskou expresi).

2. ročník

Žák:

- ve výtvarných reprodukcích vnímá různorodost výtvarného vyjádření,
- zkoumá výraz užitých materiálů v malbě nebo plastice,
- objevuje vizuální kvality ve svém okolí a porovnává je s jejich ztvárněním,
- parafrázuje vlastní tvorbou reprodukci uměleckého díla.

3. ročník

Žák:

- spojuje téma výtvarných řad a projektů a výtvarného umění, dává do souvislosti informace

- o umění,
- porovnává různé oblasti výtvarného umění, vnímá různorodost výtvarného vyjádření, pojmenuje ji svými slovy,
- pro parafráze volí výřezy a detaily,
- prozkoumá výskyt výtvarných jevů ve svém okolí (barvy, linie, tvary, struktury, objemy).

4. ročník

Žák:

- poznává dějiny umění, kombinuje je s průřezovým poznáváním výtvarné kultury podle potřeb projektové výuky,
- experimentuje s parafrázemi uměleckých děl, uvědomuje si inspirační zdroje,
- hledá paralely mezi vlastní a uměleckou tvorbou, otevírá se myšlenkám a vyjadřování druhých.

5. ročník

Žák:

- poznává dějiny umění, kombinuje je s průřezovým poznáváním výtvarné kultury podle potřeb projektové výuky,
- při hledání informací a ukázek výtvarné kultury využívá internet,
- odvozuje v reprodukci základní kompoziční prvky, experimentuje s analýzou uměleckého díla,
- definuje svým slovy svůj vztah k výtvarnému umění,
- experimentuje s parafrázováním reprodukcí, při parafrázování reprodukcí proměňuje jejich vlastnosti (barevnost, struktury).

6. ročník

Žák:

- podle potřeb projektové výuky průřezově poznává výtvarnou kulturu, své poznatky přiřadí do historického přehledu,
- porovná a popíše vlastními slovy roli výtvarných prvků v díle dvou autorů (role světla, barvy, prostoru),
- uplatní internet při vyhledávání reprodukcí a informací (např. o českých nebo zahraničních tvůrcích animací), analyzuje užité prostředky, hledá vztah mezi obsahem a formou,
- samostatně navštěvuje výstavy a popisuje své zážitky.

7. ročník

Žák:

- aktivně se seznamuje s historií a současností výtvarného umění, orientuje se v uměleckých slozích a směrech, používá základní výtvarné pojmy, na základě individuálních zkušeností a diskuzí si utváří vlastní výtvarný názor,
- definuje oblasti umění, kterým dává přednost,
- osvojil si základní výtvarnou terminologii,
- respektuje odlišné výtvarné názory a individuálně si vybírá podněty z různých oblastí světové kultury.

II. STUPEŇ

I. ročník

Žák:

- prohlubuje své znalosti výtvarného umění z I. stupně, dá do souvislosti všechny předchozí zkušenosti a znalosti výtvarného umění a výtvarného jazyka,
- rozlišuje popisnost a imaginativnost v malířském umění,
- formuluje svá hodnotící hlediska,
- navazuje na výtvarné umění vlastním výtvarným projevem.

II. ročník

Žák:

- otevírá se postojům k umění a k navazujícím myšlenkám druhých,
- orientuje se v dějinách umění, ověřuje si principy perspektivního vyjádření prostoru,
- formuluje své postoje k modernímu umění,
- z vlastního zájmu navštěvuje výstavy a kulturní památky.

III. ročník

Žák:

- prozkoumá na internetu okolnosti, vztahující se k tématu vlastního výtvarného projektu,
- doplňuje si své znalosti moderního umění (například sleduje vývoj moderního umění a architektury, vyhledává ji ve svém okolí, pořizuje si fotodokumentaci),
- vybírá si okruhy umění nebo autorské osobnosti pro svou inspiraci nebo profesionální přípravu,
- výtvarný jazyk uplatňuje s porozuměním a vytváří si poučený náhled na výtvarná díla, pojmenovává, porovnává, hodnotí.

IV. ročník

Žák:

- orientuje se v hlavních rysech historického vývoje uměleckých slohů a směrů, zajímá se o vyjadřovací prostředky současného výtvarného umění, vnímá je v širších souvislostech, samostatně vyhledává náměty a inspiraci z různých oblastí světové kultury a vědy, individuálně si z nich vybírá podněty pro svou tvorbu,
- formuluje a obhájí své názory, diskutuje, respektuje různá hlediska, umí se poučit,
- prezentuje práci vlastní i druhých, volí vhodné formy adjustace a výstavní koncepce.