

VÝTVARNÁ VÝCHOVA

ÚVOD

Vzdelávací štandard výtvarnej výchovy nepredstavuje iba súhrn katalógov, ktoré stanovujú výkony a obsah vyučovacieho predmetu, ale je to predovšetkým program rôznych činností a otvorených príležitostí na rozvíjanie individuálnych učebných možností žiakov.

Vzdelávací štandard pozostáva z charakteristiky predmetu a základných učebných cieľov, ktoré sa konkretizujú vo výkonovom štandarde. Je to ucelený systém výkonov, ktoré sú vyjadrené kognitívne odstupňovanými konkretizovanými cieľmi – učebnými požiadavkami. Tieto základné požiadavky môžu učitelia ešte viac špecifikovať, konkretizovať a rozvíjať v podobe ďalších blízkych učebných cieľov, učebných úloh – výtvarných zadaní.

K vymedzeným výkonom sa priraduje obsahový štandard, v ktorom sa zdôrazňujú pojmy ako kľúčový prvok vnútornej štruktúry učebného obsahu. Učivo je v ňom štruktúrované podľa jednotlivých tematických celkov. Je to základ vymedzeného učebného obsahu. To však nevyklučuje možnosť učiteľov tvorivo modifikovať stanovený učebný obsah v rámci školského vzdelávacieho programu podľa jednotlivých ročníkov.

Vzdelávací štandard výtvarnej výchovy ako program aktivity žiakov je koncipovaný tak, aby vytváral možnosti na tie kognitívne činnosti žiakov, ktoré operujú s pojmami, akými sú, hľadanie, pátranie, skúmanie, objavovanie lebo v nich spočíva základný predpoklad poznávania a porozumenia vo výtvarnej výchove. V tomto zmysle nemajú byť žiaci len pasívnymi aktérmi výučby a konzumentmi hotových poznatkov, ktoré si majú zapamätať a následne zreprodukovať.

CHARAKTERISTIKA PREDMETU

Výtvarná výchova v primárnom vzdelávaní vychádza zo spontánneho detského prejavu. Žiaci prostredníctvom výtvarných činností, hravou formou spoznávajú vyjadrovacie prostriedky vizuálnych umení (kresby, maľby, plastiky). Formou výtvarných činností (kreslenia, maľovania, priestorového a objektového vytvárania) sa stretávajú so svetom navrhovania dizajnu, architektúry, fotografie, videa a filmu. Aktívnu prácu s materiálom a nástrojmi nie je možné nahradiť formou pracovných zošitov – všetky ostatné didaktické formy, ako používanie učebnice, edukačných materiálov, premietanie filmov a pod. sú len doplnkovými aktivitami (v rámci motivácie alebo následných ukážok). Výtvarná výchova zahŕňa aj prácu s vizuálnymi prostriedkami prostredníctvom počítača. Od žiakov očakávame najmä uplatnenie jeho predstavivosti a fantázie; nie napĺňanie dopredu očakávaných výsledkov. Výtvarná výchova je založená na tvorivosti žiaka – na rozvíjaní jeho vlastných nápadov a koncepcií. Zručnosti (ovládanie nástrojov a techník) sú podriadené tvorivosti – prednosť má vymýšľanie, od námetu až po realizáciu formy. Očakávané sú vlastné riešenia žiakov, nie presné plnenie úloh.

Výtvarná výchova obsahuje aj prvky, ktoré ju prepájajú s inými vyučovacími predmetmi, napr. s pracovným vyučovaním (zručnosti v ovládaní nástrojov a v spracovaní materiálov), s hudobnou výchovou (tvorivé reagovanie na zvukové podnety), prírodovedou a vlastivedou (reakcie na prostredie, prírodné javy, históriu a pod.), s IKT, s matematikou (porovnávanie, mierka, počet a pod.) s geometriou (tvar). Niektoré témy je možné, podľa uváženia učiteľa prepájať s témami týchto predmetov.

Žiaci sú veku prístupnou formou uvádzaní do znalosti súčasného umeleckého vyjadrovania sveta, do súčasnej vizuálnej kultúry i kultúrnej tradície. Získavajú dôležité kompetencie porozumenia svetu, ktorý je ich každodennou skúsenosťou.

HLAVNÝ CIEĽ PREDMETU

Žiaci v nadväznosti na detský výtvarný prejav rozvíjajú svoju vizuálnu kultúru na úrovni poznania i vyjadrovania.

CIELE PREDMETU

Žiaci

- rozvíjajú svoju predstavivosť a fantáziu,
- rozvíjajú si pozorovacie schopnosti,
- spoznávajú základné prostriedky výtvarného vyjadrovania,
- rozvíjajú tvorbu vlastných myšlienkových konceptov a ich formálnu a technickú realizáciu,
- osvojujú si základné zručnosti pri práci s nástrojmi a materiálmi,
- poznávajú umelecké diela a svoj zážitok z nich výtvarne vyjadrujú,
- osvojujú si základné kultúrne postoje.

VZDELÁVACÍ ŠTANDARD

Výtvarné vyjadrovacie prostriedky

Výkonový štandard	Obsahový štandard
Žiak na konci 1. ročníka základnej školy vie/dokáže: ✓ tvoriť škvrny, ✓ rozlíšiť v škvrne významovo čitateľný tvar, ✓ vyhľadať v textúre čiar tvary podľa svojich predstáv, ✓ pomenovať objavené tvary, ✓ pomenovať tóny základných farieb, ✓ rozlíšiť svetlé a tmavé farebné tóny, ✓ rozlíšiť priamku od krivky,	škvrna (vytvorená napr. odtlačaním farby (dekalk), rozlievaním, zapúšťaním do mokrého podkladu, rozfúkavaním) – náhodný tvar, jeho dopĺňanie na významový, zobrazujúci tvar (podľa predstavivosti žiaka) náhodné čiary alebo tvary (dokresľovanie alebo domal'ovanie škvryn, odtlačku farby, čarbanice, pokrčeného papiera – krkváže a pod.) obrys (výtvarné zobrazenie obrysov tvarov predmetov, figúr) základné tóny farieb, druhotné (vymiešané) tóny, teplé a studené farby

Rozvoj fantázie a synestetické podnety

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ výtvarne zobraziť svoje predstavy a fantáziu na zadanú tému, ✓ nakresliť predmety na základe hmatového vnemu, ✓ pomenovať charakter rôznych povrchov podľa hmatového vnemu,	fantazijné kreslenie fantazijné maľovanie fantazijné modelovanie tvar a hmat (napr. ohmatávanie tvarov predmetov skrytých pod dekou, alebo kreslenie so zaviazanými očami ...) povrch predmetu

Podnety moderného výtvarného umenia

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ použiť rôzne kresliarske (maliarske) nástroje, ✓ vyjadriť výtvarné stopy (nástroja, materiálu, gesta) prostredníctvom hravej akcie, ✓ vytvoriť objekt zo zvolených materiálov,	frkanie, liatie, odtlačanie, kvapkanie, roztieranie, rozfúkavanie... farebnej hmoty stopa kresliaceho (maliarskeho) nástroja (využitie vlastností rôznych nástrojov) stopa gesta (rôzne druhy stôp/čiar/táhov) odpadový materiál objekt ukážky: akčná maľba

Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ namaľovať svoju predstavu inšpirovanú pravekým umením,	praveké jaskynné maľby (motívy) materiál, nástroje, podklad v tvorbe pravekých ľudí hra na pravekého umelca - tvorba artefaktu limitovaného motívom a technikou

Škola v galérii

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ výtvarne vyjadriť rôzne výrazy tváre,	výraz portrétu (maľba, socha, fotografia) – v priestoroch galérie, alternatívne vo virtuálnej galérii na internete akčné napodobnenie výrazu portrétu (grimasa, performancia ...) výtvarná interpretácia výrazu (kresba, maľba ...)

Podnety architektúry

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ zobraziť architektúru podľa vlastnej fantázie, ✓ porozprávať o zobrazenej architektúre,	rozprávková architektúra (maľba, kresba, modelovanie, objekt – skladanie, lepenie, strihanie...) fantastické motívy v architektúre architektúra v rozprávkach (animácie, ilustrácie, filmy)

Podnety fotografie

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ doplniť fotografický podklad podľa vlastnej fantázie,	fotografia (napríklad z časopisu) zásah do kompozície fotografie, jej doplnenie, prekreslenie, premaľovanie kolorovanie, dokomponovanie

Podnety videa a filmu

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ porozprávať o akcii v uvedenej ukážke filmu, ✓ výtvarne interpretovať vybranú akciu z filmovej ukážky,	krátka ukážka z vybraného filmu, (groteska) pohyblivý obraz – akcia vo filme (videu) výtvarné spracovanie akcie/pohybu

Podnety dizajnu a remesiel

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ nakresliť dizajn podľa svojej fantázie, ✓ porozprávať o nakreslenom,	nezvyčajný, fantastický nábytok, alebo nábytok s nezvyčajnými funkciami (napr. hojdanie, skákanie, kotúľanie, preklápanie, skladanie a rozkladanie – aplikované na typ stoličky, postele, skrine, lampy a pod.) alt. nezvyčajný odevný doplnok alt. fantastický stroj

Podnety poznávania sveta

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ výtvarne reagovať na písmená abecedy.	oživené písmená tvary písmen (tlačených, písaných, veľkých, malých) figuratívna kompozícia z tvarov písmen

Výtvarné vyjadrovacie prostriedky

Výkonový štandard	Obsahový štandard
Žiak na konci 2. ročníka základnej školy vie/dokáže: ✓ použiť rôzne kresliace nástroje, ✓ kresliť čiarami s rôznym charakterom, ✓ vyjadriť základný farebný tón predmetu, ✓ vyjadriť približný obrysový tvar predmetu, ✓ usporiadať tvary symetricky alebo asymetricky,	lína (rôzne typy čiar) výrazový charakter línie (využitý pri tematickom kreslení) kresliace nástroje a pomôcky (voľnou rukou, pravítkom, kružidlom, náhodne) lokálny farebný tón (maľba, alt. kolorovaná kresba jednotlivých predmetov, farba podľa videnej skutočnosti) obrysový tvar predmetu symetria a asymetria jednoduchých tvarov (osová, stredová symetria)

Rozvoj fantázie a synestetické podnety

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ v kresbe vyjadriť rôzne hudobné rytmy,	rytmy v hudobnej skladbe (ukážky) rytmy v kresbe, maľbe rytmy v prírode kresba námetu podľa fantázie (alternatívne fantastická téma, hudobníci, tanečníci, počutá hudba, abstraktné zobrazenie rytmov ...) <i>pozn. možno nadviazať – spojiť s témou výtvarné vyjadrovacie prostriedky</i>

Podnety moderného výtvarného umenia

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ vytvoriť objekt (výtvarnú realizáciu) v krajine, ✓ vytvoriť objekt (asambláž) zbieraním, ukladaním, vrstvením, lepením z rôznych prírodných materiálov podľa vlastnej fantázie,	land art prírodná/mestská krajina prírodné materiály/umelé materiály surrealizmus fantastický portrét asambláž ukážky: umenie land artu

Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ vytvoriť vlastnú verziu obrázkového písma,	umenie Egypta (pyramídy, hieroglyfy ...) rôzne typy písma – história vývoja písma (obrázkové – hláskové) výtvarná interpretácia obrázkového písma, význam a obraz

Škola v galérii

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ napodobniť sochy postojom, výrazom alebo performanciou (akciou)	živá socha (ukážky) sochy v galérii (alt. virtuálnej galérii) sochy v kostole sochy na verejnom priestranstve výtvarná interpretácia sochy v inom médiu (maľba, koláž, performancia) alebo v inej technike (napr. modelovanie z plastelíny...)

Podnety architektúry

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ skonštruovať architektonický tvar (prvok) zo stavebnice,	architektonické prvky (oblúk, preklad, stena, strop, brána, schody ...) architektúra ako skladačka (skladanie – stavba z kociek, lega, škatuliek, kartónu ...) spájanie (alt.: zárezmi, spinkami, lepiacou páskou, lepidlom, viazaním ...) alt. modelovanie architektonického prvku z modelovacej hmoty

Podnety fotografie

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ zostaviť koláž z častí rôznych fotografií,	rôzne žánre fotografie (z časopisov) – portrét, krajina, architektúra, mikro/makrofotografia, reportáž ... koláž, montáž strihanie a spájanie častí fotografií do nových kompozičných súvislostí kompozícia z rôznych žánrov a rôzneho tvaroslovia

Podnety videa a filmu

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ výtvarne interpretovať filmovú postavu v novej dramatickej situácii podľa vlastnej fantázie, ✓ navrhnuť kostým pre filmovú postavu,	filmová postava v kreslenom, animovanom alebo hranom filme filmový kostým, výzor postavy filmová postava v dramatickej akcii

Elektronické médiá

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ napísať malé písmená, veľké písmená a čísla v textovom programe, ✓ napísať slová s diakritikou v textovom programe, ✓ zmeniť písmo, rez písma, farbu písma, píšu krátke vety v textovom programe,	používanie klávesnice, vyhľadávanie písmen, malé a veľké písmená, čísla, používanie klávesu Shift, písanie diakritiky, zmena písma a rezu písma, zmena veľkosti písma, krátke texty

Podnety dizajnu a remesiel

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ navrhnuť hračku podľa vlastnej fantázie, ✓ vytvoriť jednoduchú pokrývku hlavy podľa vlastnej fantázie,	hračky rôzneho druhu chlapčenské a dievčenské hračky mechanické a statické hračky (funkcie, materiál, farby, tvary ...) klobučnícke remeslo pokrývky hlavy – klobúky, čiapky, šatky, kukly, kapucne, koruny

Podnety poznávania sveta

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ vytvoriť objekt (alt. asambláž alebo obraz) z prírodnín nájdených v okolitej prírode, ✓ interpretovať prírodné tvary.	prírodoveda – prírodniny a prírodné materiály (listy, kôra, kamene, semená, plody ...) <i>pozn. možno nadviazať – spojiť s témou podnety výtvarného umenia – land-art</i>

Výtvarné vyjadrovacie prostriedky

Výkonový štandard	Obsahový štandard
Žiak na konci 3. ročníka základnej školy vie/dokáže: ✓ použiť v maľbe zosvetlenie a stmavenie farieb, ✓ vytvoriť figuratívnu kresbu z geometrických tvarov (alt. objekt zo stereometrických tvarov),	farba – zosvetľovanie a stmavovanie farieb, farebný valér svetlostná škála jednotlivých farieb tóny sivej farby daný motív vo svetlých a v tmavých farbách plošné geometrické tvary a stereometrické telesá spájanie geometrických tvarov do kompozície podľa predstavy skladanie, lepenie, strihanie, spájanie, komponovanie

Rozvoj fantázie a synestetické podnety

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ farbami a tvarmi vyjadriť svoje vnemy z rôznych vôní, ✓ pomenovať namaľované,	vône a pachy príjemné a nepríjemné prírodné a umelé vône, parfumy asociácie farby, tvaru – vône, chute porovnávanie pocitov, ich výtvarná interpretácia

Podnety moderného výtvarného umenia

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ vytvoriť tvar paketážou, ✓ opísať vybrané dielo z umenia paketáže,	ukážky: umenie paketáže (obalovanie tvaru), presáže (stláčanie a lisovanie tvarov) a akumulácie (hromadenie tvarov) baliace materiály; balenie, lepenie, viazanie skrytý tvar

Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ výtvarne interpretovať artefakt antického umenia,	antické umenie (sochárstvo, architektúra, keramika, odev, predmety) príbehy na keramických vázach, mýty

Škola v galérii

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ výtvarne parafrázovať osobu (udalosť) na základe videného výtvarného diela,	predmoderné (historické) a moderné obrazy zobrazenie svätcov (historických osobností) – charakteristické atribúty ikonografia najznámejších patrónov, osobností príbehy osobností z obrazov

Podnety architektúry

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ popísať rôzne stavby (podľa zažitej skúsenosti alebo ukážok), ✓ výtvarne interpretovať vybrané architektúry s rôznym výrazom,	výraz architektúry (napr. podľa slohu: funkcionalistickej, secesnej, barokovej, klasicistickej, rokokovej gotickej, postmodernej ...; podľa funkcie: sakrálnej, pomníkovej, civilnej ...; podľa materiálu: drevenej, tehlovej, sklobetónovej ...) porovnanie rôznych typov výrazu, ich subjektívneho pôsobenia architektúra v prírodnom a mestskom prostredí

Podnety fotografie

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ doplniť chýbajúce časti fotografie kresbou (alt. maľbou, reliéfom, kolážou ...),	maľba (kresba) zasahujúca do fotografických kompozícií (z časopisov) rekonštrukcia neúplného obrazu námet fotografie

Podnety videa a filmu

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ nakresliť prostredie pre vybrané scény z filmu,	filmový priestor – priestor v ktorom sa odohráva filmový príbeh filmová scénografia, kulisy scénografia

Elektronické médiá

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ vytvoriť obrázky z písmen nezávisle na riadku v grafickom programe, ✓ nakresliť tematický obrázok pomocou nástrojov grafického programu,	typy písma, veľkosti písma, farby písma, porovnanie rovnakých písmen v rôznych fontoch, rotácia písmen, zrkadlenie písmen, montáž rôznych typov písiem, obrázok z písmen – lettrismus, vlastné písmená; nástroje grafického programu – čiara, úsečka, vyplnený obdĺžnik alebo štvorec, paleta farieb, krok späť, guma, nastavenie veľkosti hrotu, paleta farieb, nástroj pečiatka <i>pozn. možno nadviazať – spojiť s témou predmetu informatika</i>

Podnety dizajnu a remesiel

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ navrhnuť vlastný erb (alt. vlajku, logo) podľa vlastnej fantázie, ✓ vytvoriť jednoduchú bábkku,	vybrané znaky a ich význam (erb, vlajka, logo ...) symboly na erboch, vlajkách, logách alternatívne: bábkarstvo, alt. tieňové divadlo bábky (prstové, marionety, jawajky ...) konštrukcia jednoduchej bábky charakter (výraz) postavy bábky

Podnety poznávania sveta

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ výtvarne vyjadriť vybraný proces zmeny látky v prírode.	prírodoveda – zmeny látok (mrznutie, topenie, tuhnutie, horenie, tečenie, vyparovanie, rast ...)

Výtvarné vyjadrovacie prostriedky

Výkonový štandard	Obsahový štandard
Žiak na konci 4. ročníka základnej školy vie/dokáže: ✓ vytvoriť obraz s použitím bodov, ✓ použiť v maľbe farebné kontrasty,	bod vlastnosti bodov (veľkosť, vzťahy dvoch a viacerých bodov – prítlačivosť, pohyb, nehybnosť ...) textúra bodov (vzor, raster; hustá a riedka textúra) pointilizmus – maľba bodmi ukážky: pointilistické umenie základné farebné kontrasty (teplá-studená, tmavá-svetlá, doplnkové farby)

Rozvoj fantázie a synestetické podnety

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ variovať grafické stereotypy, ✓ namaľovať farebnú stupnicu tónov,	možnosti zobrazovania zvoleného motívu (napr. strom, figúra zvieratka, domček, kvetina ...) odklon od schematického zobrazovania, inovácia, fantázia pluralita tvarov motívu výraz, psychická vlastnosť (napr. smutný, veselý, unudený, smiešny, lenivý...) – výraz spracovávaného motívu hudba ako obraz z tónov (hudobná interpretácia farebnej stupnice) farebné tóny, farebné stupnice

Podnety moderného výtvarného umenia

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ namaľovať obraz prostredníctvom bodov alebo škvŕn, ✓ vyjadriť v maľbe zmenu atmosféry (svetelnosti, počasia ...),	impresionizmus krajinomaľba – impresionizmus (napr. variácie krajiny v rôznych situáciách, atmosférach) farebné škvrny v maľbe krajiny ukážky: porovnanie impresionistických a pointilistických krajinomalieb <i>pozn.: možno nadviazať na výtvarné vyjadrovacie prostriedky – bod (pointilizmus)</i>

Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ výtvarne interpretovať artefakt umenia vybranej kultúry,	ukážky: umenie iných kultúr (napr. Indiánov, Číny, Japonska ...) typické artefakty vybranej kultúry odlišnosti a podobnosti s našou kultúrou

Škola v galérii

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ zahrať scénu (príbeh) videnú na obraze, ✓ vytvoriť rekvizity k scéne z obrazu, ✓ povedať svoju interpretáciu videného obrazu,	tradičné žánre obrazov (portrét, zátišie, krajinomaľba, scéna zo života ...) žánrový obraz (scéna zo života) v múzeu/galérii (alt. virtuálnej galérii) zobrazenie postáv, deja, prostredia svet v období, ktoré obraz zobrazuje móda v období, ktoré obraz zobrazuje

	dramatizácia výtvarného diela, príbeh
--	---------------------------------------

Podnety architektúry

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ navrhnuť antropomorfnu (alt. zoo/fytomorfnu) architektúru podľa vlastnej fantázie, ✓ rozlíšiť prírodné a geometrické tvary,	architektúra vychádzajúca z ľudských, živočíšnych alebo rastlinných tvarov postava ako budova – budova ako postava organické a geometrické tvary

Podnety fotografie

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ spojiť časti fotografie do novej kompozície,	roláž alebo montáž z dvoch fotografií (reprodukcii) rytmické striedanie častí obrazu tvarové súvislosti častí obrazu a jeho celku ukážky: roláž a fotomontáž v umení, autorské techniky

Podnety videa a filmu

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ vytvoriť kulisu, ✓ navrhnuť vymysleného tvora,	filmové triky kulisy vytvárajúce ilúziu nejestvujúce (rozprávkové, fantastické, sci-fi) tvory vo filmoch ukážky: animovaný a hraný film – animácie v hranom filme

Elektronické médiá

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ nakresliť lineárnu kresbu počítačovým nástrojom, ✓ namaľovať jednoduchý motív počítačovým nástrojom, ✓ použiť nástroj osová súmernosť v kompozícii, ✓ uložiť kresbu alebo maľbu ako novú pečiatku,	pokročilé digitálne kresliace nástroje – vyplnený mnohoúhelník, vyplnená krivka, vyplnený pravidelný mnohoúhelník, nástroj osová súmernosť, pokročilé miešanie digitálnych farieb, vlastná farebná škála, farebné kontrasty, vzory z písmen, vytvorenie pečiatky <i>pozn. možno nadviazať – spojiť s témou predmetu informatika</i>

Podnety dizajnu a remesiel

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ nakresliť vymyslený dizajn predmetu inšpirovaný organickými tvarmi, ✓ vytvoriť jednoduchú kresbu (alt. objekt, šperk) z mäkkého drôtu,	dizajn inšpirovaný organickými tvarmi a telesnými funkciami rastlín, živočíchov alebo človeka výber oblasti dizajnu (napr. nábytok, predmety dennej spotreby, odev a doplnky, obuv, dopravné prostriedky, stroje, školské pomôcky...) <i>pozn.: možnosť nadviazať na podnety architektúry</i> ľudové remeslo: drotárstvo (strihanie, ohýbanie, tvarovanie, omotávanie, spájanie mäkkého drôtu...)

Podnety poznávania sveta

Výkonový štandard	Obsahový štandard
✓ zhotoviť vlastnú mapu s fantazijnou symbolikou, ✓ k mape vytvoriť legendu.	vlastiveda – mapa (napr. fantastickej krajiny, krajiny z filmu, cesty do školy, zmenenej reálnej krajiny ...) prvky a symboly mapy – ich výtvarné vlastnosti