

Výtvarná výchova

6. ročník

Učivo	Výstup	Průřezová témata
Rozvíjení smyslové citlivosti		
<i>Malba</i> Základy perspektivy <i>Portrét, karikatura</i> Velkoformátová kresba a malba Kresba, malba Plenér Lidské ruce Akwarel	▪ rozlišuje základní barvy, míchá je ▪ orientuje se v základech perspektivy ▪ v kresbě potlačuje nevýrazné a zdůrazňuje typické rysy obličeje ▪ pracuje s jednoduchou sítí čar pro převod obrazu do jiných rozměrů ▪ využívá svých výtvarných znalostí a schopností k účasti na výtvarných soutěžích ▪ uplatňuje znalosti perspektivy a kompozice při kresbě architektury nebo přírody ▪ objevuje možnosti lidské ruky při otiscích, kresbě, haptice apod. ▪ vysvětlí techniku akvarelu, orientuje se v barevném spektru a skládání barev, pracuje s vodovými barvami	1.1.4 1.1.2
Uplatňování subjektivity		
Ornamentální a ilustrační tvorba Ostrov pokladů Modelování Prostorová tvorba Práce s textilem, barevnou paletou <i>Mozaika</i> <i>Linoryt (zvíře)</i> Koláž, roláž, dekoláž Kašírování Akční malba	▪ používá a rozvíjí svou fantazii v kresbě, linii i ploše; ilustruje jednoduchý text ▪ uplatňuje svou fantazii a zručnost při manipulaci s papírem a barvou ▪ vytváří jednoduchý objekt ubíráním, přidáváním nebo slepováním dílů ▪ vytváří jednoduchý prostorový objekt (krabičku) nebo pracuje s 3D objekty v prostoru ▪ namíchá barevný odstín dle textilního vzorníku i skutečnosti (pigment) ▪ reprodukuje historii vzniku a vývoje mozaiky, napodobuje techniku a vzhled ▪ vysvětlí princip techniky tisku z výšky, žák pracuje s rycími nástroji ▪ vytváří jednoduché typy koláží, citlivě vybírá námět, kombinuje kontrastní výjevy ▪ napodobuje techniku kašírování a vytváří jednoduchý objekt v prostoru ▪ převypráví historii Action Painting	3.1

Výtvarná výchova

6. ročník

Ověřování komunikačních účinků		
Muzeum	▪ správně se chová při návštěvě muzea, dělá si poznámky, diskutuje o viděném, aktivně se zapojuje do animace	
Galerie	▪ seznamuje se s olomouckými galeriemi a jejich zaměřením při návštěvě těchto zařízení, diskutuje o jednotlivých expozicích, dělá si poznámky	