Ústav informácií a prognóz školstva

VYUŽITIE INFORMAČNÝCH A KOMUNIKAČNÝCH TECHNOLÓGIÍ V PREDMETE

VÝTVARNÁ VÝCHOVA PRE ZÁKLADNÉ ŠKOLY

Učebný materiál – modul 3

Moderné vzdelávanie pre vedomostnú spoločnosť
Projekty sú spolufinancované zo zdrojov Európskej únie

Tento učebný materiál vznikol v rámci národných projektov „Modernizácia vzdelávacieho procesu na základných školách“ (ITMS: 26110130083, 26140130013) v súlade s Operačným programom Vzdelávanie Ministerstva školstva Slovenskej republiky. Projekty inovujú a modernizujú obsah, metódy a výstupy vyučovacieho procesu pre nové kompetencie práce v Modernej škole 21. storočia. Ďalším cieľom projektov je zvyšovať podiel učiteľov participujúcich na projektoch ďalšieho vzdelávania s cieľom získania a rozvoja ich kompetencií potrebných pre vedomostnú spoločnosť. Projekty sú realizované v časovom rozpätí rokov 2009 až 2013 a sú spolufinancované zo zdrojov Európskej únie. Realizátorom projektov (prijímateľ NFP) je Ústav informácií a prognóz školstva, Staré Grunty 52, 842 44 Bratislava.

Viac informácií o projektoch nájdete na http://www.uips.sk/
resp. na http://www.modernizaciavzdelavania.sk/

Názov: **VYUŽITIE INFORMAČNÝCH A KOMUNIKAČNÝCH TECHNOLÓGIÍ V PREDMETE VÝTVARNÁ VÝCHOVA PRE ZÁKLADNÉ ŠKOLY**
Podnázov: Učebný materiál - modul 3
Autori: Mgr. Marta Hacurová, Ing. Alan Bočkay, Mgr. Tatiana Hacurová, Mgr. Mária Ondášová, Mgr. Miloš Štofko, PhD., Mgr. Mária Vrtochová
Recenzenti: prof. Ladislav Čarný, akademický maliar, Mgr. Ľubomír Zabadal
Spracovanie: Mgr. Marta Hacurová (modelové prípravy),
Mgr. Miloš Štofko, PhD. (kap. 1-6),
Mgr. Mária Vrtochová (modelové prípravy).
Mgr. Mária Ondášová (modelové prípravy),
Mgr. Tatiana Hacurová (multimediálny obsah).
Ing. Alan Bočkay (lokalizátor zahraničného e-obsahu)
Zodpovedný redaktor: doc. Ing. Viliam Fedák, CSc.

Vydavateľstvo: pre Ústav informácií a prognóz školstva vydala **elfa, s.r.o., Košice**
Tlač: elfa, s.r.o., Košice, 607. publikácia
Vydanie: prvé

ISBN 978-80-8086-160-5

Obsah

POUŽITÉ SKRATKY A ZNAČKY 7
ÚVOD 9
1 MODERNÉ UMENIE 11
2 POSTMODERNÉ UMENIE 15
3 POČÍTAČOVÉ UMENIE 17
4 MULTIMÉDIUM A MULTIMEDIÁLNE UMENIE 19
4.1 DIGITÁLNA GRAFIKA, DIGITÁLNA FOTOGRAFIA A DIGITÁLNA TLAČ 21
4.2 VIDEOUMENIE 22
4.3 INTERNETOVÉ UMENIE 24
4.4 VIRTUÁLNA REALITA, UMENIE VIRTUÁLNEJ REALITY 25
5 OBSAH PSYCHODIDAKTIKY PROCESUÁLNEJ VÝTVARNEJ VÝCHOVY 27
6 PSYCHODIDAKTICKÁ KONCEPCIA PROCESUÁLNEJ VÝTVARNEJ VÝCHOVY V PRIMÁRNOM A NIŽŠOM SEKUNDÁRNOM VZDELÁVANÍ ZŠ 35
6.1 EDUKAČNÉ CIELE A PODCIELE PVV 35
6.2 OBSAH JEDNOTLIVÝCH EDUKAČNÝCH CIEĽOV A PODCIEĽOV PREDMETU PVV 36
6.3 ŠPECIFICKÝ VZŤAH PVV K RÔZNYM ASPEKTOM ĽUDSKÉHO PSYCHOMOTORICKÉHO PROCESU 38
6.4 INTERAKTÍVNA KOMUNIKÁCIA MEDZI PEDAGÓGOM A ŽIAKMI .. 39
6.5 INTERAKTÍVNY VZŤAH MEDZI SUBJEKTOM ŽIAKA A RÔZNYMI DRUHMI TÉM, MÉDIÍ A ŠTÝLOVÝCH FORIEM 39
6.6 INTERAKTÍVNY VZŤAH MEDZI PSYCHICKÝMI A MOTORICKÝMI PROCESMI 40
6.7 PSYCHOMOTORICKÝ PROCES VNÍMANÝ AKO TVORIVÁ ESTETICKÁ ČINNOSŤ 40
6.8 VÝTVARNÁ KLASIFIKÁCIA PSYCHOMOTORICKÝCH PROCESOV 40
6.8.1 Mentálne procesy a stavy 41
6.8.2 Technické procesy 45
6.8.3 Formálne procesy 50
6.8.4 Psychodidaktická štruktúra prípravy hodiny PVV na 1. a 2. stupni ZŠ 51

7 MODELOVÉ PRÍPRAVY NA PREDMET VÝTVARNÁ VÝCHOVA PRE NIŽŠIE SEKUNDÁRNE VZDELÁVANIE ZŠ 55
7.1 PRÍPRAVA Č. 1 – NÁVRH NA KOBEREC 55
7.2 PRÍPRAVA Č. 2 – POSKLADANÁ HLAVA 58
7.3 PRÍPRAVA Č. 3 – MUTANT 60
7.4 PRÍPRAVA Č. 4 – ORNAMENT AKO OBRAZ 63
7.5 PRÍPRAVA Č. 5 – KOMPOZÍCIA VYTVORENÁ Z PÍSMA 65
7.6 PRÍPRAVA Č. 6 – MODROTLAČ 68
7.7 PRÍPRAVA Č. 7 – NÁVRH NA VZOROVANÚ LÁTKU 70
7.8 PRÍPRAVA Č. 8 – TAJOMNÉ PRIESTORY 73
7.9 PRÍPRAVA Č. 9 – PORTÁL 75
7.10 PRÍPRAVA Č. 10 – MOZAIKA 77
7.11 PRÍPRAVA Č. 11 – ZÁTIŠIE 80
7.12 PRÍPRAVA Č. 12 – PAPIEROVÁ PRILBA 82
7.13 PRÍPRAVA Č. 13 – ŠTYRI FAREBNÉ VARIÁCIE OBRÁZKU 85
7.14 PRÍPRAVA Č. 14 – ILÚZIA PRIESTORU 88
7.15 PRÍPRAVA Č. 15 – KALIGRAM 90
7.16 PRÍPRAVA Č. 16 – OPTICKO-FÓNICKÁ BÁSEŇ 93
7.17 PRÍPRAVA Č. 17 – POHĽAD NA SÍDLISKO Z VÝŠKY 96
7.18 PRÍPRAVA Č. 18 – MÚMIA 98
7.19 PRÍPRAVA Č. 19 – ROH MIESTNOSTI, DVORA, NÁDVORIA, NÁMESTIA 101
7.20 PRÍPRAVA Č. 20 – NÁVRH NA GRAFITY 103
7.21 PRÍPRAVA Č. 21 – KLIMTOVSKÝ PORTRÉT 106
7.22 PRÍPRAVA Č. 22 – OBRAZ S MOTÍVOM KRAJINY ALEBO VESMÍRU 109
7.23 PRÍPRAVA Č. 23 – STEREOMETRICKÝ ARCHITEKTONICKÝ OBJEKT 112
7.24 PRÍPRAVA Č. 24 – MÔJ DOM 115
7.25 PRÍPRAVA Č. 25 – KOZMICKÁ LOĎ 118
7.26 PRÍPRAVA Č. 26 – ULICA, NÁMESTIE 121
7.27 PRÍPRAVA Č. 27 – FOTOMONTÁŽ, ROLÁŽ 124
7.28 PRÍPRAVA Č. 28 – VEŽA 126
7.29 PRÍPRAVA Č. 29 – 3D MODEL KONŠTRUKTIVISTICKÉHO OBJEKTU 129

7.30 PRÍPRAVA Č. 30 – PREMAĽBA TVÁRE POPULÁRNEJ HVIEZDY . 132
7.31 PRÍPRAVA Č. 31 – VÝTVARNÁ INTERPRETÁCIA HUDBY 134
7.32 PRÍPRAVA Č. 32 – KOMPOZÍCIA Z PLOŠNÝCH GEOMETRICKÝCH TVAROV 137
7.33 PRÍPRAVA Č. 33 – MOJE OBĽÚBENÉ ZVIERATKO 140
7.34 PRÍPRAVA Č. 34 – ASOCIATÍVNA HRA S LÍNIOU, TVAROM A FARBOU 142
7.35 PRÍPRAVA Č. 35 – JEDNODUCHÁ ANIMÁCIA 144
7.36 PRÍPRAVA Č. 36 – KONTRARELIÉF 147
7.37 PRÍPRAVA Č. 37 – PARAFRÁZA RENESANČNÝCH PORTRÉTOV 150
7.38 PRÍPRAVA Č. 38 – FOTOGRAFICKÁ DEFORMÁCIA TVÁRE MEDIÁLNEJ HVIEZDY 153
7.39 PRÍPRAVA Č. 39 – NÁVRH PARKU 157
7.40 PRÍPRAVA Č. 40 – RELIÉF V TVARE MINIMALISTICKEJ MRIEŽKY 159
7.41 PRÍPRAVA Č. 41 – VYTVORIŤ ILUZÍVNY PRIESTOROVÝ MODEL LABYRINTU 161
7.42 PRÍPRAVA Č. 42 – POZNÁVAME AMERICKÉ NAIVNÉ UMENIE 18. STOROČIA 164
7.43 PRÍPRAVA Č. 43 – KOMPOZÍCIA ZÁTIŠIA 167
7.44 PRÍPRAVA Č. 44 – ZAHRAJME SA S PICASSOM 169
7.45 PRÍPRAVA Č. 45 – MAGICKÁ KRAJINA PRIPOMÍNAJÚCA RAJ... 172
7.46 PRÍPRAVA Č. 46 – POSKLADANÝ PORTRÉT 175
7.47 PRÍPRAVA Č. 47 – KOMPOZÍCIA FOTOGRAFICKÉHO OBRAZU .. 177
7.48 PRÍPRAVA Č. 48 – ZAHRAJME SA NA HOLANDSKÝCH MAJSTROV UMENIA 181
7.49 PRÍPRAVA Č. 49 – DADAISTICKÁ FOTOMONTÁŽ 184
7.50 PRÍPRAVA Č. 50 – SURREALISTICKÁ FOTOMONTÁŽ 187
7.51 PRÍPRAVA Č. 51 – KOMIKS 190
7.52 PRÍPRAVA Č. 52 – SUPERKOMIKS 193
7.53 PRÍPRAVA Č. 53 – MORFING – PREMENA TVÁRE 196
7.54 PRÍPRAVA Č. 54 – DEKORAČNÁ LÁTKA 199
7.55 PRÍPRAVA Č. 55 – VYTVORENIE EXPERIMENTÁLNÉHO TEXTU . 201
7.56 PRÍPRAVA Č. 56 – FOTOMONTÁŽ 204
7.57 PRÍPRAVA Č. 57 – GESTICKÁ MAĽBA 208
7.58 PRÍPRAVA Č. 58 – ODEVNÝ DIZAJN – TARTAN 211

7.59 PRÍPRAVA Č. 59 – TAPETOVÝ VZOR 214
7.60 PRÍPRAVA Č. 60 – EDITOVANIE FOTOGRAFIE VO FORME KOMIKSU 217
7.61 PRÍPRAVA Č. 61 – VYTVORENIE POZADIA INTERNETOVEJ STRÁNKY 220
7.62 PRÍPRAVA Č. 62 – VIRTUÁLNÉ GRAFITY 222
7.63 PRÍPRAVA Č. 63 – JEDNODUCHÁ PREZENTÁCIA 224
7.64 PRÍPRAVA Č. 64 – VLASTNÝ KOMIKS 227
7.65 PRÍPRAVA Č. 65 – ZMENA IMIDŽU 230
7.66 PRÍPRAVA Č. 66 – VYTVORENIE FAVIKONU 233
7.67 PRÍPRAVA Č. 67 – VITRÁŽ 235
7.68 PRÍPRAVA Č. 68 – NÁVRH NA KLOBÚK 238
7.69 PRÍPRAVA Č. 69 – NÁVRH FASÁDY PANELÁKU S DEDINSKÝM MOTÍVOM 240
7.70 PRÍPRAVA Č. 70 – FANTASTICKÁ KRAJINA 243
7.71 PRÍPRAVA Č. 71 – MAĽOVANÁ KERAMIKA 246
7.72 PRÍPRAVA Č. 72 – NÁVRH SECESNÉHO ŠPERKU 249
7.73 PRÍPRAVA Č. 73 – MAĽUJEM AKO ANDY WARHOL 252
7.74 PRÍPRAVA Č. 74 – PROJEKTY REVITALIZÁCIE HISTORICKÉHO OBJEKTU 255
7.75 PRÍPRAVA Č. 75 – MAGICKÉ ŠTVORCE 258
7.76 PRÍPRAVA Č. 76 – NÁVRH PODLAHY MOJEJ DETSKEJ IZBY 260
7.77 PRÍPRAVA Č. 77 – FANTASTICKÉ UDALOSTI ČERPAJÚCE Z REALITY 263

8 POUŽITÁ LITERATÚRA 269

POUŽITÉ SKRATKY A ZNAČKY

( ) – zátvorky oddeľujúce textové vsuvky
(...) – zátvorky s tromi bodkami oddeľujúce dve citácie z rôznych časti citovaného textu
atď. – a tak ďalej
HV – hudobná výchova
M. Š. – Miloš Štofko
napr. – napríklad
pom. – pomocou
prel. – preložil
prostr. – prostredníctvom
PVV – procesuálna výtvarná výchova
resp. – respektíve
roč. – ročník
s použ. – s použitím
stor. – storočie
stup. – stupeň
Tab. – Tabuľka
urč. – určitý
VV – výtvarná výchova
ZŠ – základná škola

ÚVOD

Začiatok 21. storočia je poznamenaný revolučným nástupom digitálnych médií a technológií do všetkých oblastí života človeka a spoločnosti. Tomuto silnejúcemu tlaku nových elektronických médií sa nemohlo vyhnúť ani školstvo. Digitálne médiá čoraz výraznejšie prenikajú do všetkých stupňov a typov škôl. Svojimi technológiami poskytujú učiteľom nové možnosti výchovy a vzdelávania.

Základným cieľom publikácie, ktorá sa vám dostala do rúk, je načrtnúť možnosti využitia digitálnych médií v školskej praxi vyučovania výtvarnej výchovy (ďalej VV) v nižšom sekundárnom vzdelávaní základnej školy (ďalej ZŠ). Digitálne médiá poskytujú pedagógovi a žiakom na VV v prvom rade kvalitnejšiu formu interaktívnej komunikácie. Klasickým komunikačným prostriedkom učiteľa na vyučovaní boli a ešte stále sú tabuľa, text, hlas, zvukové nahrávky a obraz. Prostr. nich dodnes motivuje a odovzdáva učiteľ žiakom cielené informácie a poznatky. Digitálne médiá (PC, dataprojektor, internet, interaktívna tabuľa, videosnímka atď.) umožňujú učiteľovi túto formu komunikácie so žiakmi technicky skvalitniť, významovo obohatiť, časovo zefektívniť a esteticky ozvláštniť. Ak majú aj žiaci možnosť na VV simultánne s pedagógom pracovať s PC, notebookom, internetom atď. interaktivita komunikácie môže nadobudnúť tak pre žiakov, ako aj pre pedagóga silne motivujúcu a tvorivú formu. Netreba však zabúdať, že digitálne médiá sú len prostriedkom, s použ. ktorého môže a nemusí pedagóg napĺňať stanovené vyučovacie ciele. Najdôležitejším faktorom kvalitného vyučovania a výchovy na škole naďalej zostáva osobnosť pedagóga.

Používanie digitálnych médií na vyučovaní VV sme prepojili so zoznámením čitateľov s psychodidaktikou VV, vychádzajúcou z ideí Piagetovho personálneho konštruktivizmu a Vygotského sociálneho konštruktivizmu. Tak ako existujú jazyky rôznych vedných odborov, o ktoré sa opierajú a z nich vychádzajú jednotlivé kognitívne predmety, tak aj VV sa opiera a vychádza z rôznych jazykov výtvarných štýlov, slohov, hnutí a skupín. Z tohto dôvodu sa prvé kapitoly tejto publikácie zaoberajú charakteristikou vzniku a vývoja moderného umenia, postmoderného umenia a výtvarných štýlov, ktoré už od raného obdobia vývoja počítačov sa pokúšali prepojiť jazyk umenia s analógovými a neskôr s digitálnymi médiami. V modernom a postmodernom umení vzniklo jednak množstvo nových médií, techník a formálnych metód, ktoré sa dajú tvorivo využiť na VV, jednak sú to historické obdobia, v ktorých sa zrodili umelecké štýly pracujúce s PC, internetom, videokamerou, videorekordérom atď. (počítačové umenie, multimediálne umenie, videoumenie, internetové umenie, umenie virtuálnej reality). Publikované témy modelových príprav sa však nevyhýbajú ani výtvarným štýlom a slohom predmoderného umenia (ranokresťanské a byzantské umenie, gotika, renesancia, barok, romantizmus atď.), a to najmä s použ. rôznych výtvarných parafráz.

VV je ideálnym predmetom na využívanie digitálnych programov pracujúcich a modifikujúcich statické obrazy a tvoriacich rôzne animácie a videá. Podnety akčného umenia, lettrizmu a experimentálnej poézie umožňujú na VV prepájať intermedialitu živých akcií, zvuku, hlasu, hluku, písma, obrazu s multimedialitou počítača a videozáznamu. Rôzne digitálne programy sú schopné v súčasnosti veľmi efektne a efektívne simulovať klasické médiá kresby, maľby a grafiky, ako aj výtvarné médiá avantgardých

výtvarných štýlov (koláž, fotomontáž, asambláž, roláž, proláž, dekoláž, kontrareliéf, tvorba surrealistických, konštruktivistických, minimalistických 3D objektov a tvorba rôznych architektonických stavieb).

Dôležitou súčasťou publikácie je šesťdesiattri modelových príprav z VV, určených žiakom nižšieho sekundárneho vzdelávania ZŠ. Základným tvorivým cieľom modelových príprav je spracovanie výtvarnej témy prostr. rôznych digitálnych médií a programov. Prvotným kritériom výberu digitálnych programov, s ktorými pracovali autori modelových príprav, bol fakt, že tieto programy bezplatne vlastnia všetky školy na Slovensku alebo sú voľne prístupné na stiahnutie bez poplatkov na internete. Druhotným kritériom bola technická nenáročnosť práce s nimi. Pri dotácii jednej až dvoch hodín VV týždenne v piatom až siedmom ročníku ZŠ je nevyhnutné rozmýšľať o zadávaní takých tém, ktoré sú schopní žiaci dokončiť v rámci času vymedzenému tvorivému procesu za pätnásť až šesťdesiat minút. Výnimkou je len tvorba náročnejších animácií a videí, ktoré vyžadujú väčší počet hodín technologického spracovania. Takéto druhy hodín sú vhodnejšie pre výtvarné krúžky, kde pri menšom počte žiakov je možné sa dlhšiu dobu venovať riešeniu časovo a technicky náročnejšieho tvorivého projektu.

V publikácii neuvádzame modelové hodiny pracujúce s animáciou a videozáznamom, videoinštruktáže, prezentácie, metodické listy k programom na webových stránkach, metodické listy k programom použitým v modelových prípravách. Všetky menované dokumenty a programy budú z technických dôvodov dostupné len na webových stránkach spojených s týmto projektom, o ktorých budú informovaní účastníci školení lektormi projektu *Modernizácia vzdelávacieho procesu na základných školách*.

1 MODERNÉ UMENIE

Prvá kapitola je zameraná na objasnenie pojmov moderné umenie, krása verzus vznešenosť, kritickosť modernizmu, samoreferenčná forma a avantgarda. Venuje sa rôznorodosti podôb jazyka moderného umenia.

V temporálnom zmysle je to umenie, ktoré je nové, súčasné, posledné. Každé umenie však s plynutím času starne, v porovnaní so vznikajúcim, novým, modernejším umením sa stáva neaktuálne, staré, anachronické. Z hľadiska moderny druhej pol. 19. stor. a prvej pol. 20. stor. vnímame pojem moderné umenie ako opozitum k pojmu klasické alebo akademické umenie (t. j. také umenie, ktoré vychádza z antických vzorov, najmä z antického chápania mimézis).

Osvietenecký filozof **Immanuel Kant** napísal na konci 18. stor. tri významné filozofické knihy novodobej teórie poznania, z ktorých bola pre budúce idey moderného umenia najvýznamnejšia *Kritika súdnosti* (1790). V nej sa okrem iných problémov zaoberal aj estetickým pojmom vznešenosť. Podľa Kanta: „*To, co je v přírodě krásné, se týká formy předmětu, která tkví v omezení. Vznešenost lze naproti tomu nalézt také v předmětu postrádajícím formu, pokud je v něm nebo díky němu představována neomezenost a zároveň je přimýšlená její totalita. (...) vlastní vznešenost nemůže být obsažena v žádné smyslové formě, nýbrž zasahuje jen ideje rozumu. (...) Jestliže (...) něco nazveme (...) vznešené, brzy zjistíme, že si pro to nedovolíme hledat jemu přiměřené měřítko mimo ně, ale pouze v něm. Je to velikost, jež se rovná jen sama sobě. Z toho vyplývá, že vznešenost není třeba hledat ve věcech přírody, nýbrž jen v našich ideách*“ (Kant, I., 1975, s. 81, 82, 83, 85, 88).

Moderné umenie si v prieb. vývoja pojem vznešenosť privlastnilo ako svoj veľmi dôležitý termín. Výtvarný kritik **Clement Greenberg** v článku *Modernistická maľba* (1960) o vzťahu I. Kanta a modernizmu napísal: „*Ztotožňuji modernizmus s mohutnou, téměř sebekritickou tendencí, která začíná u filozofa Kanta. Byl to on, kdo poprvé kritizoval samotné prostředky kritiky, a proto vnímám Kanta jako prvního skutečného modernistu. Základ modernismu tkví, alespoň jak to já chápu, v užití charakteristických metod dané disciplíny ke kritice disciplíny samotné. a to nikoli s cílem ji rozvrátit, ale naopak ji ještě více upevnit v oblasti její kompetence. (...) Sebekritika modernizmu vyrůstá z kriticizmu osvícenství, ale není s ním totožná. Osvícenství kritizovalo zvenku. (...) Modernizmus kritizuje zevnitř, prostřednictvím těch postupů, jež jsou vlastní samému terči kritiky*“ (Greenberg, C., 1998, s. 35). Podľa Greenberga sa tento nový druh kritiky udomácnil v 19. stor. aj v rôznych iných oblastiach spoločnosti.

V umení sa kritika prejavila tak, že moderné umenie od príchodu **Edouarda Maneta** a impresionizmu začalo čoraz viac uprednostňovať formálny jazyk použitého média pred čisto mimetickým zobrazovaním reality. Obsahom moderného umenia sa tak stala najmä jeho vlastná samoreferenčná forma spolu s jej rôznorodými vyjadrovacími a výrazovými prostriedkami. V súvislosti s týmto faktom C. Greenberg konštatoval: „*S hraničními limity, které tvoří výrazové prostředky malířství – jako je plochý povrch, tvar podložky, vlastnosti pigmentu – staří mistři zacházeli jako s negativními faktory, které byly přiznány jen implicitně nebo nepřímo. Modenismus tytéž limity chápe jako faktory pozitivní, a jsou proto otevřeně přiznány. (...) na obraze starého mistra vidíme*

to, co je na něm zobrazeno dříve, než vidíme samotný obraz. Modernistický obraz ale vnímáme nejdřív jako obraz samotný“ (tamže, s. 36 – 37).

Francúzsky filozof **Jean-François Lyotard** v texte s názvom *Odpověď na otázku: Co je postmoderno?* zas v súvislosti s charakterizáciou moderny píše: „*Modernita, bez ohledu na to, do které epochy klademe její vznik, se nikdy nevyvine bez otřesení víry a bez objevu malé reálnosti reality, který je spjat právě s vynalézáním jiných realit*“ (Lyotard, J. F., 1993 s. 23). Rovnako ako Greenberg aj on spájal moderné umenie s Kantovým termínom vznešenosť. V spomínanom článku o význame vznešenosti hovorí: „*Myslím zejména, že právě v estetice vznešeného nachází moderní umění (...) svoji hybnou sílu a logika avantgard své axiomy. Vznešený cit, který je zároveň pocitem vznešeného, je podle Kanta silným a dvojznačným afektem: zahrnuje v sobě slast i strast. Lépe: slast tu vzniká ze strasti samé. (...) Jako moderní označím umění, které svojí ‚drobnou dovednost' jak říká Diderot, vynakládá na to, aby předvedlo, že existuje to, co je neprezentovatelné. Aby ukázalo, že existuje něco, co lze myslet a co nelze vidět ani ukázat, o to běží v moderním malířství*“ (tamže, s. 23 – 24).

Americký umelecký kritik **Harold Rosenberg** obohatil debatu o jazyku moderného umenia svojím tvrdením, že moderné umenie sa pokúsilo de-definovať umenie. Podľa neho podstata moderného umenia je ukrytá v dekonštrukcii jeho zvyčajného významu. Čo predtým spoločne dávalo celostnosť nejakého obrazu, je v modernom umení vypracované a prezentované vo svojej čiastočnosti a špecifickosti. V tejto súvislosti konštatuje nemecký estetik Wolfgang Welsch: „Moderní umění tematizuje všechny ony parciální momenty, které vystoupily do popředí s rozkladem celku. (...) Je důsledným rozvedením pole uměleckých možností. Z jeho různotvárnosti vytváří opravdovou pluralitu“ (Welsch, W. 1994, s. 105).

Moderné umenie je, a to najmenej od vzniku expresionizmu, považované aj za avantgardné umenie. Termín **avantgarda** je v modernom umení spojený s úsilím jednotlivých jeho smerov o vytváranie takého druhu pokroku v umení, ktorý negáciou všetkého starého produkuje niečo radikálne nové. V umení 20. stor. začal ako jeden z prvých používať pojem avantgarda v súvislosti s dielami expresionizmu, kubizmu, futurizmu, dadaizmu a surrealizmu **Guillaume Apollinaire**. Postmoderný filozof **J. F. Lyotard** na rozdiel od **Charlesa Jencksa** a iných teoretikov postmoderny, ktorí vnímali pojem avantgarda negatívne, obhajoval jej pozitívny vklad v umení 20. stor. Podľa neho skutočný proces avantgardizmu bol akousi dlhou, tvrdošijnou a vysoko zodpovednou prácou zameranou na skúmanie predpokladov implicitne obsiahnutých v pojme modernosti. Avantgardy podľa neho donekonečna demaskovali triky prezentácie klasického umenia. Výtvarná kritička **Rosalinda Krausová** sa zas v súvislosti s avantgardou zaoberala problémom jej pôvodnosti. Podľa nej: „*Prvých sto rokov nosil avantgardný umelec mnoho masiek: revolucionára, dandyho, anarchistu, estéta, technológa, mystika. a kázal rozmanité náboženstvá. Zdá sa, že v avantgardnom diskurze ako jediná pretrváva téma pôvodnosti. Pod pôvodnosťou však nemám na mysli iba akúsi revoltu proti tradícii. (...) Väčšmi než odmietnutie alebo zrušenie minulosti chápem avantgardnú pôvodnosť ako doslovný počiatok, začiatok v bode nula, zrod. (...) Takže ak sám pojem avantgarda možno chápať ako funkciu diskurzu o pôvodnosti, potom aktuálna prax avantgardného umenia smeruje k odhaleniu, že „pôvodnosť“ je pracovný predpoklad, podľa ktorého sa sama vynára zo základu repetície a rekurencie. Príkladom môže byť jeden tvar z avantgardnej praxe vizuálnych umení – mriežka. (...) keď skúmame kariéru tých umelcov, ktorí sa najviac upísali mriežke, vidíme, že od čias, keď podľahli tejto štruktúre, sa ich dielo prakticky prestalo*

vyvíjať a namiesto toho prepadá repetícii. Príkladom sú umelci ako Mondrian, Albers, Reinhardt a Agnes Martinová" (Krausová, R., 2001, s. 84 – 86).

Karteziánsky transcendentálny subjekt sa v prieb. 19. a 20. stor. stal stredobodom kritického diskurzu viacerých filozofických, lingvistických, literárnych, umenovedných a psychologických smerov. Filozofia života, fenomenológia, fundamentálna ontológia, existencializmus, psychoanalýza, analytická psychológia, tvarová psychológia, štrukturalizmus alebo poštrukturalizmus postupne obohacovali, prehodnocovali, relativizovali alebo dokonca celkom odmietli tému transcendentálneho subjektu. Významové diferenciácie obsiahnuté v rôznom reflektovaní témy subjektu našli napokon svoj odraz aj v rôznych navzájom príbuzných alebo antagonistických umeleckých smeroch moderného umenia 20. stor. Napriek tomu, že z filozofického hľadiska sa modernizmus usiloval o vytvorenie univerzálneho svetového poriadku, jednotlivé umelecké smery moderného umenia 19. a 20. stor. nevytvorili napokon spolu kontinuálny, ale skôr diskontinuálny celok. Tento fakt bol výsledkom antagonizmu, ktorý existoval medzi jednotlivými ideovo nezmieriteľnými tendenciami moderného umenia. V modernom umení sa skoro každý avantgardný smer usiloval vytvoriť niečo absolútne nové, a to negáciou všetkého predchádzajúceho.

Umelecké smery moderného umenia možno z tohto hľadiska rozdeliť do niekoľkých základných umeleckých tendencií. Niektoré z nich smerovali ku geometrickému, iné k expresívnemu jazyku. Buď sa v nich presadilo vedomé a racionálne alebo nevedomé a iracionálne myslenie. Z iného uhla pohľadu došli niektoré umelecké smery vo svojom vývoji buď k rôznym podobám abstrakcie, alebo k rôznemu druhu realizmu. Realizmus moderného umenia však nebol identický s tradičným realizmom, ktorého *„... jedinou definicí je, že se hodlá vyhnout otázce, co je realita"* (Lyotard, J. F., 1993, s.21). Nový realizmus sa usiloval kriticky pracovať s rôznymi transpozíciami a transformáciami reality. Niektorí moderní umelci dokonca zavrhli všetky klasické médiá alebo abstraktné formy a podľa vzoru Marcela Duchampa už vytvárali len ready-mades a koncepty alebo rôzne akčné udalosti. Americká kritička umenia Kim Levinová v súvislosti s touto rôznorodosťou podôb moderného umenia konštatovala: „*Byly zde* (vedľa seba existujúce – pozn. autora) *redukující modernismus abstraktní čistoty a nihilistický modernismus tvarů beze smyslu. Byly zde utopický modernismus pokroku a stejně utopický modernismus totalitní rigidity, přičemž oba vzývaly víru v dokonalejší budoucnost. Byly zde modernismus racionality a modernismus iracionality, které skoumaly tajemství lidské mysli. Byl modernismus technické a vědecké novosti, jenž místo přírody věřil ve věci vyrobené člověkem. (...) Moderniste jako DeChirico a Picabia nechávají otevřená vrátka antimoderním impulsům, obracejíce se do vymyšlené minulosti nebo degradované přítomnosti. a byly tu heretické styly: surrealizmus v Evropě, socialistický realizmus v Sovětském svazu, sociální a magický realizmus v obou Amerikách. Nejrozšířenější však byl modernizmus s kvazireligiózním přesvědčením: utopická víra v budoucnost byla jakýmsi novým náboženstvím. Ústředním tématem všech aspektů modernizmu (...) byl postulát zdokonalitelnosti, inovace a génia – jedinečného individua (nebo státu)*" (Levin, K., 1995, s. 9.).

2 POSTMODERNÉ UMENIE

Druhá kapitola objasňuje, ako sa postmoderné umenie vyrovnalo s odkazom moderného umenia. Okrem základných metód a stratégií vymenúva a charakterizuje základné výtvarné štýly postmoderného umenia (neoexpresionizmus, neokonceptualizmus, feministické umenie a postmoderná fotografia).

Mnohoaspektová umelecká tendencia, ktorá sa v posl. tret. 20. stor. usilovala kriticky prehodnotiť a zároveň v nových podmienkach dokončiť idey moderného umenia. Predstavitelia postmoderného umenia pracovali prostr. metód pluralizmu, jazykových hier, viacnásobného kódovania, multivalencie, apropriácie, interpretácie a reinterpretácie, dekonštrukcie, simulácie, parafrázy, travestie, eklektizmu a synkretizácie rôznych významových rovín jazyka vysokého a nízkeho umenia. Postmoderné umenie v protiklade k modernému umeniu nepracovalo len so synchrónnou, ale aj s diachrónnou významovou rovinou, v rámci ktorej nomádsky putovalo rôznymi historickými obdobiami svetovej kultúry a umenia. Predstavitelia postmoderného umenia sa nepozerali na minulosť s nostalgiou, ale s hravým, humorným, ironickým až sarkastickým nadhľadom. Do postmoderného umenia patria neoexpresionizmus, neokonceptualizmus, feministické umenie a postmoderná fotografia.

V 80. r. zachvátila európske a americké umenie vlna **neoexpresionizmu**, ktorá dostala v Taliansku pomenovanie transavantgarda (Sandro Chia, Francesco Clemente, Enzo Cucchi a Mimmo Paladino a i.), v Nemecku Noví divokí (Rainer Fetting, Helmuth Middendorf, Salome, Hans Peter Adamski, Walter Dahn, Georg Jiří Dokoupil, Martin Kippenberger a i.), vo Francúzsku figuration libre (Gérard Garouste, Robert Combas, Hervé di Rossa a i.) a v USA nová obrazová maľba (Jonathan Borofsky, Nancy Spero, Robert Kushner, K. MacConnel, Kenny Sharf, Keith Haring, Julian Schnabel, David Sale, Jean-Michel Basquiat, Eric Fischl a i.). Predstavitelia neoexpresionizmu nadviazali na bohatú históriu expresívneho prejavu. Jazyk neoexpresionizmu čerpal napr. z rudimentárnosti maľby prírodných národov, z mystickosti gotiky, z exaltovanosti baroka, z rafinovanosti manierizmu, z emocionálnej rozorvanosti romantizmu. Z expresívnych štýlov 20. stor. nadväzoval na nemecký expresionizmus, francúzsky fauvizmus, americký abstraktný expresionizmus a na európske smery ako art-brut, nová figurácia a arte povera. Centrami nemeckého neoexpresionizmu sa stali Západný Berlín, Hamburg a Kolín nad Rýnom. Nemeckí Noví divokí pracovali najmä s rôznymi historickými citáciami, parafrázami, symbolmi a s emblémami svojej tabuizovanej národnej histórie. K vlastnej histórii zaujímali ironický, sarkastický až cynický postoj. V r. 1980 predstavil teoretik umenia Achille Bonito Oliva v talianskom národnom pavilóne na *Bienále umenia* v Benátkach medzinárodnej verejnosti umelcov talianskej transavantgardy (umenie šifier). Taliansky predstavitelia transavantgardy, rovnako ako nemeckí Noví divokí, sa vrátili vo svojej tvorbe k závesnému obrazu a k médiu expresívnej figuratívnej maľby. Použitím modernistami zatracovaného média maľby vytvárali na svojich obrazoch šifry, ktoré v sebe kódovali rôzne symboly, citácie, parafrázy a travestie čerpajúce zo starovekej a stredovekej talianskej histórie. Ich prístup k histórii bol hravý, nadnesený, ironický až sarkastický. Predstavitelia francúzskeho hnutia figuration libre pracovali takisto so synkretizáciou rôznych historických alebo subkultúrnych štýlov. S urč.m oneskorením v porovnaní s európskym neoexpresionizmom sa rozvinul napokon v 80. r. pod názvom nová ob-

razová maľba neoexpresionistický jazyk aj v USA. Američania (bad-painting, grafity, dekoratívne umenie, feministické umenie) eklekticky miešali rôzne umelecké štýly, s použ. ktorých vytvárali spektrum subkultúrnych znakov vychádzajúcich z prostredia etnických a sociálnych minorít (černosi, homosexuáli, lesbičky atď.).

Neokonceptualizmus nadväzoval na neodadaizmus, minimalizmus a na konceptualizmus 60. r. 20. stor. Jeho predstavitelia sa opäť vrátili k médiu objektu a maľby. Rigidný konceptualizmus obohatil o rôzne zmyslové, asociačné, emocionálne, imaginatívne, humorné a ironické významové kontexty. Jazyk neokonceptualizmu vychádzal jednak z pragmatickej filozofie jazykových hier Ludwiga Wittgensteina, ako aj z ideí postmodernej filozofie, resp. poštruturalizmu. Za prvé skupinové vystúpenie predstaviteľov neokonceptualizmu sa považuje výstava skupiny Neo-geo, ktorá sa uskutočnila v r. 1986 v galérii Sonnabend v New Yorku. Členmi tejto skupiny boli Peter Halley, Jeff Koons, Haim Steinbach, Ashley Bickerton, Ross Bleckner, Philip Taaffe, Meyer Vaisman, Richard Prince a Alan McCollum. Okrem predstaviteľov skupiny Neo-Geo patrili k ďalším jeho významným autorom John Armleder, Günter Förg, Jürgen Klauke, Reinhard Mucha, Damien Hirst, Julian Opie, Bill Woodrow, Richard Deacon, Tony Cragg, Iľja Kabakov, Komar & Melamid, Christian Boltanski, Mike Kelley, Paul McCarty, Gerhard Merz, Jeff Wall, Robert Gober, Kiki Smithová, Jenny Holzerová, Barbara Krugerová, Rosemarie Trockelová, Katharina Fritschová, Katharina Sieverdingová, Cindy Shermanová, Sherrie Levinová, Nan Goldinová, Rebecca Hornová, Thomas Ruff, Candida Höferová, Andreas Gursky, Thomas Struth a i. Títo autori pracovali najmä s médiom inštalácie a fotografie. Z formálneho hľadiska využívali metódu série, multivalencie, pluralizmu, dekonštrukcie, synkretizácie, metonýmie, hybridizácie a simulácie.

3 POČÍTAČOVÉ UMENIE

Tretia kapitola sa na začiatku venuje historickému zaradeniu počítačového umenia do dvoch výtvarných štýlov. Charakterizuje mimoumelecké východiská formovania jeho výtvarného jazyka. Vymenúva súbor médií a výtvarných štýlov, ktoré sú jeho súčasťou. Opisuje genézu vývinu počítačového umenia od Blaisa Pascala (1651) po súčasnosť.

Vo svojich počiatkoch druh neokonštruktivistického, v súčasnosti najmä multimediálneho umenia, ktoré je vytvárané analógovou alebo digitálnou počítačovou technikou. Vznik počítačového umenia je úzko spätý s prudkým vývojom kybernetiky, teórie automatov, informačnej estetiky, teórie formálnych jazykov a nových médií, ktorý nastal najmä v druhej pol. 20. stor. Súčasťou počítačového umenia je počítačová grafika, počítačová animácia, počítačová hudba, digitálna fotografia a film, počítačom riadené kinetické objekty, plastiky a inštalácie, virtuálna realita, internetové umenie, rádiové umenie atď.
Už v r. 1651 zostrojil Blaise Pascal prvý číslový kalkulátor a v r. 1651 spolu s Pierre Fermatom vytvorili základy teórie pravdepodobnosti. Na rozhr. 17. až 20. stor. došlo k prvým interakciám medzi hudbou a matematikou (komponovanie hudby prostr. kombinatoriky a postupov teórie pravdepodobnosti). V r. 1660 publikoval Athanasius Kircher rozpravu o stroji na komponovanie. V rozmedzí r. 1756 až 1791 sa Wolfgang Amadeus Mozart venoval komponovaniu hudby podľa vopred daného programu, ktorý obsahoval náhodný výber tónov a variácií. V r. 1793 publikoval Johann Nepomuk Hummel návody na komponovanie s použ. hracích kociek. V r. 1888 skonštruoval Herman Heller diernoštítkový počítačový stroj a v rozmedzí r. 1935 až 1941 zostrojil Konrád Zuse programovateľný počítač, ktorý pomenoval z 3. V ďalšom priebehu 20. stor. nabral technický vývoj počítačov rýchle obrátky, ktoré boli v prieb. r. 1944 až 1945 umelecky zavŕšené vznikom prvých analógových počítačových kresieb W. B. Halesa a v r. 1952 aj Bena Lapoského. V Európe patril zač. 60. r. k priekopníkom počítačového umenia Herbert W. Franke. V r. 1960 vystavili svoje prvé analógové grafiky William A. Fetter, Kurt Alsleben a Cord Passow. V r. 1961 predstavil Edward E. Zajac verejnosti prvý animovaný film vytvorený počítačom. V r. 1965 vystavili v USA prvé počítačové digitálne grafiky Georg Nees, Michael A. Noll a Bela Julesz. Začiatočný jazyk počítačového umenia nadväzoval najmä na abstraktné umelecké smery 20. stor., ktoré pracovali s priamkou, geometrickým tvarom, mriežkou, sériovým radením a s kombinatorikou (neoplasticizmus, op-art, kinetické umenie, minimalizmus). Počítačové umenie sa napokon okrem voľného umenia uplatnilo aj v dizajne, reklame, architektúre a vo filme.

Najdôležitejším podujatím, v rámci ktorého sú dnes v Európe prezentované najnovšie trendy počítačového umenia (multimediálne umenie), sa od r. 1979 stal festival *Ars Electronica* v rakúskom Linzi. V r. 1996 vzniklo v Linzi pod názvom *Ars Electronica Center* aj Múzeum nových technológií. Toto múzeum vlastní databanku vývoja nových technológií a médií, ktoré sa postupne uplatnili v počítačovom umení. Každý ročník festivalu *Ars Electronica* nastoľuje novú tému, rezonujúcu s najnovšími trendmi v oblasti technického a mediálneho vývoja. V r. 1996 sa stal predmetom záujmu vystavujúcich autorov vzťah biologického tela a jeho bezpohlavného mechanického duplikátu v podobe nejakého informačného klonu. K najzaujímavejším autorom tohto

ročníka festivalu *Ars Electronica* patrili L. P. Demers, B. Vorn, M. Redolfi, L. Martinez, T. Machover a J. Rose. V r. 1997 sa hlavnou témou festivalu stalo hľadanie recipročných a asimilačných vzťahov medzi človekom a strojom (nové nanotechnológie, bionické implantáty, genetické inžinierstvo a virtuálna realita). S najlepšími projektmi sa na festivale predstavili Stelarc (*Third Hand*), T. Iwai (*Music Plays Images x Images Play Music*), M. Heckert (*Münich samba*), H. Harry (*On the Mechanism of human facial Expression as a Medium for Interactive Art*). V r. 1998 bola témou festivalu *Inforwar* (*Informačná vojna*). Účastníci festivalu skúmali svojimi prácami vzájomný vzťah globálnej (inštitucionálnej, masmediálnej, industriálnej) moci a rôznych anarchistických komunít a jednotlivcov, ktorí sa v súčasnosti pokúšajú túto globálnu moc prostr. celosvet. počítačovej siete vírusovo infikovať (hackeri). V r. 1999 sa ústrednou témou festivalu stala biotechnológia a to v spojení s rôznymi hybridnými modifikáciami štruktúr DNA. Súčasťou festivalu sa okrem iného stala aj prehliadka prác G. von Hagensa, ktorý sa venuje vytváraniu morbídnych surrealistických plastík silikonizovaním mŕtvych ľudských tiel. S najzaujímavejšími projektmi sa na tomto ročníku festivalu predstavila skupina Multiple Dwelling s performanciou *Fakeshop* a L. Herschmanová s dielom *The Difference Engine # 3*. V r. 2000 dostal festival názov *Next Sex*. Témou festivalu boli rôzne podoby sexuálneho života spojené s rôznymi zmenami partnerských vzťahov, s premenami pohlaví, s homosexuálnymi manželstvami, s heterosexualitou, s umelým a mimotelovým oplodňovaním, s genetickými manipuláciami, s klonovaním ľudských embrií atď. na výstave prezentovali svoje projekty okrem iných aj M. de Menezesová (*Nature?*), D. Huber a H. Ranzenbacher (*Klones*), N. Merritová (*Digital Diary*), J. Pistecký (*Malý Miloš*), R. L. Hemmer (*Vectorial Elevation*). Súčasťou festivalu bola aj výstava venovaná vzťahu textu a nových médií.

4 MULTIMÉDIUM A MULTIMEDIÁLNE UMENIE

Štvrtá kapitola v úvode charakterizuje pojem multimédium. Vymenúva podoby jeho nosičov a vzťah multimédia k internetu a webu. Zaoberá sa synonymnými pojmami, s ktorými sa v historickom kontexte priebežne významovo kryl pojem multimédium. Prechádza genézou postupného etablovania jazyka multimediálneho umenia v modernom a postmodernom umení 20. stor. V podkapitolách 4.1, 4.2, 4.3, 4.4 sa zaoberá charakterizáciou a genézou vývoja štyroch základných umeleckých štýlov multimediálneho umenia.

Multimédium je elektronický prostriedok interaktívnej komunikácie:
1. medzi počítačom a používateľom;
2. medzi rôznymi počítačmi a inými elektronickými prístrojmi navzájom.

Multimédium patrí ku generácii nových elektronických médií (nové médiá). Špecifickou vlastnosťou multimédia je, že neobsahuje ústredné centrum a nemá ani svoj reálny začiatok alebo koniec. Všetky udalosti vykonané v nejakom multimédiu sú vratné a navzájom nekonečne kombinovateľné. V multimédiu počítača možno analógovo alebo digitálne uložiť informácie v podobe textu, obrazu, grafiky, zvuku, videozáznamu, videosekvencií a počítačovej animácie. Multimédium môže byť **lineárne** alebo **nelineárne**. Používateľ je v lineárnom multimédiu obmedzený len na pohyb dopredu – forward alebo dozadu – backward (napr. Microsoft PowerPoint). Nelineárne multimédium je obojsmerne komunikatívne s možnosťou kombinovanej informácie, ako aj s možnosťou postupovania v texte rôznymi smermi (hypertext). Používateľ pri práci s multimédiom využíva počítačovú myš alebo rôzne počítačové klávesové skratky, prostr. ktorých určuje formu **interaktívnej komunikácie** s multimédiom Používané informácie môže používateľ pritom ukladať buď priamo do pamäte počítača, alebo ich môže ukladať na prenosné **diskety, CD-R, CD-RW nosiče** alebo **ZIP**, ktoré môže následne prenášať aj do iných počítačov. Počítač možno integrovať aj s inými elektronickými médiami, ako sú rôzne mikrofóny, elektronické hudobné nástroje, magnetofóny, videokamery, videorekordéry, digitálne fotoaparáty, skenery alebo digitálne tlačiarne. Počítač, ktorý je zapojený na **internetovú sieť**, sa stáva súčasťou celosvetového hypertextového priestoru, v ktorom sa používateľ počítača môže prostr. dynamického trasovania cez tzv. **prehliadače** reverzibilne premiestňovať z jednej **webovej stránky** na druhú. **WWW** je skratka slov **World Wide Web** (celosvetová počítačová sieť). **HTML** (**Hyper Text Markup Language**) je zas jazyk, ktorý umožňuje www, aby existoval ako jednotný virtuálny komunikačný priestor. Multimédium je termín, ktorý svoj dnešný zmysel získal postupne v prieb. technického vývoja v druhej pol. 20. stor. Najprv sa významovo kryl s termínmi **intermédium** alebo **mixmédium**, dnes je synonymný s termínmi **hypermédium** alebo **digitálne médium**.
Už kon. 60. a zač. 70. r. 20. stor. dostali niektorí umelci v USA príležitosť tvorivo pracovať v rôznych televíznych štúdiách. Prvé experimentálne multimediálne workshopy sa uskutočnili vo WGBH Boston, vo WNET New York a v KQED San Francisco. V marci 1969 boli niektoré multimediálne snímky z týchto workshopov (napr. snímky Alda Tambelliniho, Thomasa Tadlocka, Allana Kaprowa, Jamesa Seawrighta, Otta Pieneho

a Nauma Džuna Paika) napokon vysielané na televíznej stanici WGBH Boston. Tambellini s Pienom prezentovali v tomto vysielaní jednu udalosť v zmysle akcií skupiny ZERO, Kaprow sa zas prezentoval vďaka priamemu (on line) prepojeniu so štyrmi rozdielnymi miestami v Bostone. N. Džun Paik ponúkol publiku jedného „zdeformovaného" Nixona, pár hippies, nahú „go-go girl" a elektronický mihotavý raster. V r. 1968 realizovali O. Piene s A. Tambellinim pre nemeckú televíziu WDR iný multimediálny program s názvom Black Gate Cologne. V tomto projekte pracovali simultánne s viacerými štúdiovými kamerami, pričom nakrútený materiál napokon ešte na mixážnom pulte multimediálne upravili. Celý projekt, ktorý po zostrihaní trval len dvadsaťtri minút, stál napokon menovanú televíziu na vtedajšie časy neuveriteľných štyridsaťpäťtisíc mariek. V r. 1969 vytvoril v Nemecku Jan W. Morthenson počítačový mixážny pult SUPERSONICS, ktorý umožnil vytvárať až tridsaťpäť obrazových strihov za sekundu, pričom mal vo svojej výbave COX-BOX vyfarbovač a optickú spätnú slučku. V rozmedzí 60. až 80. r. sa stal jedným z najdôležitejších autorov multimediálnych akcií John Cage (*HPSCHD*, 1969; *Song Books*, 1970; *Atlas Eclipticalis*, 1976; *Roaratorio, an Irish Circus on Finnegaus Wake*, 1979; a *Europeras*, 1987). Jeho akcie syntetizovali intermediálny jazyk s multimediálnym jazykom. V 70. r. sa Larry Cuba začal, vďaka kooperácii s firmou Pionier Computeranimation, zaoberať digitálnymi možnosťami počítačového spracovania abstraktnej animácie a manželia Stein a Woody Vasulkovci si zas v prieb. 70. r. postavili vlastné laboratórium s prístrojmi na tvorbu interaktívnych multimediálnych artefaktov. N. Džun Paik spolu so Šua Abem si v r. 1970, v úsilí rozšíriť výrazové možnosti multimediálneho jazyka, vyrobili vlastný Paik/Abe syntetizátor, ktorým mixovali rôzne obrazy a zvuky.

70. r. 20. stor. boli poznačené rozvojom a postupnou integráciou videoumenia s umením objektu, inštalácie a s akčným umením. V tomto období sa stali najznámejšie multimediálne inštalácie Wolfa Vostella (*Heuschrecken*, 1969/70), Petra Campusa (*Interface*, 1972; *Tree Transitions*, 1973) alebo multimediálne hudobné performancie Laurie Andersonovej (*Unitet States I – IV*, 1979 – 1983).

Prudký vzostup multimediálneho umenia nastal napokon v 80. r. 20. stor., keď sa multimediálna technika aj pre širokú verejnosť stala cenovo dostupná. Prudká expanzia clip-estetiky inšpirovala v 80. r. svojím jazykom aj niektorých multimediálnych umelcov. Tvorcovia, akými boli Paul Garrin, Jenny Holzerová alebo Dara Birnbaumová, sa pokúsili masmediálny jazyk privlastnením jeho výrazových prostriedkov umelecky demaskovať. Hlboký filozofický a existenciálny rozmer vložili do svojich multimediálnych videoakcií a videoinštalácií nakrútených v 80. a 90. r. Tony Oursler, Garry Hill, Bruce Nauman a Bill Viola. Vo svojich nahrávkach pracovali so synkretizáciou rôznych obrazov, zvukov a textov, pričom využívali filmové zrýchľovanie, spomaľovanie, zväčšovanie, rozostrovanie alebo obrazové prekrývanie.

90. r. boli už poznamenané nástupom digitálnych multimediálnych interaktívnych projektov, ako aj virtuálnej reality. V tomto období začali vznikať prvé multimediálne diela, ktoré boli buď na CD ROM-och alebo sa priamo vysielali cez internet. Jeffrey Shaw a Dirk Groenveld vytvorili ešte v r. 1988 interaktívnu inštaláciu, v ktorej sa divák mohol posadiť na bicykel a krútením pedálov a bicyklového kormidla interaktívne ovplyvňoval priebeh multimediálneho príbehu, ktorý sa pred ním na veľkej virtuálnej ploche s prispením jeho pokynov postupne utváral. Človek mohol v tomto priestore cestovať rýchlejšie alebo pomalšie, mohol odbočiť doprava, doľava alebo sa zastaviť, pričom steny virtuálneho sveta sa zdali byť nekonečne priepustné. Bill Seaman vytvoril v r. 1994 – 1995 multimediálne dielo *Pasáže*, v ktorom rôznymi virtuálnymi

operáciami spôsoboval zúčastneným príjemcom rôzne telesné a vizuálne zážitky. Austrálsky umelec Stelarc zas pracoval s robotmi, ktoré ako jeho tretia ruka integrovane reagovali na pohyby jeho vlastného tela (*The Third Hand*, 1995). Bill Fontana pracoval v Austrálii už od kon. 70. r. s jazykom radio-artu. V r. 1977 vyzval cez rádiové vysielanie poslucháčov v Austrálii, aby mu telefonicky priamo do štúdia posielali šumenia svojich prostredí, v ktorých sa bezprostredne nachádzali. Jednotlivé nahrávky napokon v štúdiu zmixoval do jedného chaotického celku. Od r. 1986 pracovali spoločne umelecké tímy Mínus Delta+, Van Gogh TV a Ponton-televízia a rádiový vysielač na tvorbe nových multimediálnych komunikačných systémov. V r. 1992 sa tím Van Gogh TV pokúsil na prehliadke umenia *Documenta 9* v Kasseli kreatívne využiť tieto nové systémy v rámci jedného interaktívneho projektu. Predstavitelia tímu umožnili návštevníkom svojho *Piazza Virtuale* interaktivne spoluvytvárať ich televíznu produkciu s otvoreným programovým plynutím. Tento multimediálny program syntetizoval videoobraz, počítačovú animáciu, text a zvuk.

Dôležitými autormi interaktívnych videoinštalácií v 90. r. 20. stor. sa stali najmä Peter Weibel (*Jazyk-svet*, interaktívna počítačová inštalácia, Kolín, 1992), Ingo Günter (*K4 – c31*, videoinštalácia, *Documenta 8*, Kassel, 1987) alebo Agnes Hegedüsová (*Between Words*, interaktívna počítačová inštalácia, Karlsruhe, Medienmuseum, ZKM).

V súčasnosti je najdôležitejšou európskou prehliadkou multimediálneho umenia. Ars Electronica (Linz, Rakúsko). Okrem nej zohrávajú významnú úlohu v rámci propagovania a dokumentovania diel multimediálneho umenia aj: ZKM – Centrum pre umenie a technológie médií (Karlsruhe, Nemecko); Organizácia V2 (Rotterdam, Holandsko); Centrum pre kultúru a komunikáciu C3 (Budapešť, Maďarsko). Ďalej sú to aj rôzne iné medzinárodné organizácie, napr.: Medzinárodná spoločnosť pre elektronické médiá ISEA; spoločnosť ENCAR – Európska sieť pre kyber-art; Európsky festival umenia médií EMAF v Osnabrucku a i.

4.1 DIGITÁLNA GRAFIKA, DIGITÁLNA FOTOGRAFIA a DIGITÁLNA TLAČ

Všetky tri menované digitálne médiá patria k multimédiám, ktoré sa etablovali na umeleckej scéne v 80. r. 20. stor. V počítači sa jednotlivé údaje kódujú prostr. rôznych kombinácií dvoch čísel 0 a 1. Výsledkom tohto číselného radu je v konečnom výstupe multimédia nejaký text, zvuk, statický alebo kinetický (animovaný) obraz. Obrazy a texty sú na monitore počítača vytvárané pixlami. Pixely sú malé body, ktoré vo forme rastra vizualizujú na monitore alebo na digitálnom výtlačku nejaký virtuálny obraz alebo text. Čím kvalitnejší monitor, fotoaparát alebo tlačiareň, tým hustejší je raster horizontálneho a vertikálneho rozloženia jednotlivých pixlov. Digitálne techniky nám dnes umožňujú použitím rôznych počítačových programov (Corel Draw, 3D Studio, Adobe Photoshop atď.) každý statický alebo kinetický obraz (grafiku) rôznym spôsobom ďalej tvarovo, farebne alebo priestorovo modifikovať.

Digitálna technika sa stala súčasťou najmä multimediálneho umenia a postmodernej fotografie. V 80. r. 20. stor. klesli ceny počítačov, tlačiarní a skenerov natoľko, že sa stali prístupné aj pre obyčajného spotrebiteľa. Po rýchlych technologických inováciách, ktoré jednak zdokonalili spôsob práce s digitálnou technikou a zároveň

zjednodušili manipuláciu s nimi, mohol aj technický laik dosahovať prostr. nich dobré umelecké výsledky. Digitálna grafika, digitálna fotografia a digitálna tlač sa stali pre umenie zdrojom nových vyjadrovacích a výrazových možností. Svoje umelecké uplatnenie našli nielen v jazyku umenia, ale aj v dizajne, filme a v reklame. Umenie zároveň dnes spätne prijíma rôzne formálne podnety zo všetkých digitálnych médií.

Predstaviteľ neokoceptualizmu Richard Prince pracoval napr. v 80. a v 90. r. s rôznymi privlastnenými obrazmi z reklamy, časopisov a z televízie. Tieto privlastnené obrazy ďalej digitálne modifikoval: 1) špecifickým výberom a zväčšovaním rôznych obrazových detailov, 2) zmenami ich farebnosti alebo 3) uhlom ich nafotenia. Výsledné kompozície napokon ešte často dopĺňal o rôzne kresby alebo texty, ktoré svojím humorom a iróniou glosovali privlastnené obrazy. Dvojica anglických performeristov Gilbert & George vytvárala v 80. r. veľkoformátové digitálne fotografie a grafiky, ktoré formou gotických vitrážových okien zobrazovali bizarný homosexuálny svet. Jeff Wall zas vytváral v 80. a v 90. r. 20. stor. digitálne upravované farebné diapozitívy veľkých rozmerov, ktoré prezentoval vo veľkých svietiacich skriniach.

4.2 VIDEOUMENIE

Intermediálne a multimediálne umenie, ktorého základným vyjadrovacím prostriedkom je videosnímka zobrazujúca nejakú akčnú udalosť spojenú s gestom, pohybom, tancom, zvukom, hlasom s písaným alebo s čítaným textom atď. Videokamera alebo videorekordér sa v jazyku videoumenia môžu stať súčasťou **videoobjektu**, **videoplastiky**, **videoakcie** alebo **videoinštalácie**.

Videokamera v protiklade ku klasickej filmovej kamere nesníma na perforovaný celuloidový pás súbor políčok s rozfázovanými sekvenciami pohybu, ale používa **videopásku**, ktorá nasnímaný obraz kóduje prostr. analógového alebo digitálneho záznamu. Nahranú videosnímku si môže príjemca hneď po nakrútení pozrieť buď priamo v kamere, alebo na televíznej obrazovke. Tretím podstatným rozdielom je možnosť zmazať a opäť nahrať nový záznam na tú istú pásku alebo CD disk. Zároveň nám dnešná digitálna technika umožňuje už vo videokamere robiť rôzne modifikácie nasnímaného obrazu. Konečná videosnímka je výsledkom počítačovej videomixáže, v ktorej umelec môže surový videozáznam deliť na časti a následne tieto časti inovačne spájať do nového videocelku. Nasnímaný videoobraz sa môže dodatočne ešte titulkovať a farebne a hudobne podfarbovať. Okrem toho môže autor vytvárať aj rôzne grafické 3D efekty a animácie s rôznymi formami listovania, otvárania, trojrozmerného otáčania atď.

Protohistória jazyka videoumenia je spojená s klasickým šestnásťmilimetrovým filmom, s ktorým vytváral v 60. r. svoje avantgardné undergroundové snímky Andy Warhol (napr. šesťhodinová snímka *Spánok*, 1963; osemhodinová snímka *Empire*, 1964), ako aj s televíznym monitorom, ktorý využívali ešte pred príchodom média videa v niektorých svojich akciách na zač 60. r. Nam Džun Paik (*Zen for TV*, Wuppertal, 1963) alebo Wolf Vostell (v rámci happeningových dekoláží *Television Decollage*,1963, New York, a *Sun in your head* na *Yam – festivale* vo Wuppertále).

Skutočná história videoumenia sa začala v r. 1965, keď prišla na americký trh japonská firma SONY s poloprofesionálnym prístrojom Portapak, ktorý umožňoval snímať a zároveň ihneď reprodukovať natočený záznam. Jedným z jeho prvých vlastníkov

sa stal juhokórejský umelec Nam Džun Paik, ktorý vytvoril 4. októbra 1965 prostr. tohto prístroja pri svojej ceste taxíkom po uliciach New Yorku svoj prvý videozáznam. Na zač. vývoja jazyka videoumenia nebolo zrejmé, či si toto nové médium nájde v oblasti vysokého umenia svoje trvalé miesto. Jednou z príčin pochybností bola jeho veľmi vysoká technická a finančná náročnosť. Larry Cuba patril v 70. r. k jedným z mála umelcov, ktorí sa napriek tomuto faktu vážne zaoberali možnosťami abstraktnej animácie spracovávanej digitálnou počítačovou technikou. Spolupracoval pri tom s firmou Pionier Computeranimation. Okrem neho boli ďalšími dôležitými priekopníkmi nového jazyka videoumenia manželia Woody a Steina Vasulkovci, ktorí si v prieb. 70. r. postavili vlastné laboratórium s prístrojmi na vytváranie a interaktivovanie videoobrazov, zvukov a tónov, ako aj N. Džun Paik, ktorý spolu so Šua Abem zostrojil v 70. r. syntetizátor na mixovanie a ďalšie upravovanie videosnímok.

V r. 1968 vytvoril galerista Gerry Schum v spolupráci s kunsthistoričkou Hannah Weitemeierovou a s umelcom Bernhardom Hökem koncept televíznej galérie. V ôsmich televíznych pokračovaniach zoznámil nemecké publikum s novým umením land-artu. Nakrútené videofilmy sa od r. 1971 stali súčasťou Schumovej prvej celosvet. galérie videoumenia. Vďaka televízii sa tak videopásky s umením stali po prvý raz komerčne využiteľné. G. Schum vydal v nízkom náklade tieto videopásky aj vo forme multiplikovaných objektov.

Okrem videosnímok sa v prieb. vývoja videomenia stali súčasťou jeho jazyka aj rôzne videoobjekty, videoplastiky alebo videoinštalácie. Medzi najdôležitejších tvorcov takéhoto druhu videoumenia patrili napr. Šigeto Kubotaová, Marie Jo Lafontainová, Klaus vom Bruch, N. Džun Paik, Fabrizzio Plessi alebo Marcel Odenbach. Títo umelci vytvárali zložité multimediálne projekty s mnohými simultánne prepojenými obrazmi, textami a zvukmi, ktoré boli vysielanými buď cez viaceré TV monitory, alebo premietanými LCD premietačmi na steny miestností.

Súčasťou jazyka videoumenia sa stal aj tzv. uzatvorený obeh inštalácie (closed-circuit-instalation). Táto umelecká metóda prepájala simultánne aktuálne snímanie prítomných divákov videokamerou s ich videopremietaním cez TV-monitor alebo cez dataprojektor na stenu galérie. Príjemcovia sa tak stali nielen divákmi, ale aj interaktívnymi účastníkmi danej inštalácie. Túto metódu využívali vo svojich videoinštaláciách napr. W. Vostell, Bruce Nauman, N. Džun Paik, Peter Campus alebo Dan Graham. Nan Hooverová a Klaus vom Bruch ozvláštňovali svoje uzatvorené obehy inštalácií inštalovaním rôznych ultrazvukových senzorov a satelitných antén, ktoré v spojení s farebnými videografickými programami citlivo reagovali na pohyb divákov. Výsledkom tohto interaktívneho vzťahu boli zmeny grafických kriviek zobrazovaných na prítomných monitoroch.

Videokamera sa stala dôležitým médiom, ktoré umožňovalo okrem iného aj aktuálne zaznamenávanie rôznych živých umeleckých akcií. V histórii akčného umenia sa okrem fotografie a celuloidového filmu stala videopáska tretím médiom, ktoré ho obrazovo dokumentovalo. V súčasnosti si vďaka nahraným videopáskam môžeme premietnuť niektoré významné akcie Valie Exportovej, Giny Paneovej, Chrisa Burdena, Brusa Naumana, J. Beuysa a ďalších.

Niektorí tvorcovia začali postupne vytvárať špecifické akcie, určené výhradne pre videosnímky. Takéto špecifické **videoakcie** tvorili Rebecca Hornová, Jürgen Klauke,

B. Nauman, Jochen Gerz, John Baldessari, Richard Serra, Marina Abramovićová a Ulay, Vito Acconci alebo Ulrike Rosenbachová.

V 70. r. vstúpila performancia do tzv. štádia monitoru. Johann Lischka prišiel s formuláciou opojenie videním. Cieľom tejto metódy bolo umožniť divákovi sledovať prebiehajúcu akciu cez viaceré simultánne zapnuté monitory. Vo videoperformancii *Neveríte, že som amazonka?* (1975) vystrelila nemecká akčná umelkyňa U. Rosenbachová pätnásť striel na jednu reprodukciu obrazu. Výsledný videoobraz tejto akcie bol dvojexpozíciou, v ktorej akčná umelkyňa netrafila len obraz, ale aj samu seba. Videoumenie umožnilo niektorým performeristom intenzívnejšie manifestovať samých seba v tzv. ja forme bez aktuálnej prítomnosti divákov. Divák vnímal ich akciu buď na inom mieste, alebo až zo záznamu. Vito Acconci pri jednej takejto akcii presedel v tiesnivom a pre divákov neprístupnom priestore galérie Lea Castelliho v New Yorku štyridsať dní len pri jednej zrkadlovej stene a jednej videokamere, ktorá prenášala cez televíznu obrazovku jeho stav divákom do jednej z miestností galérie. Špecifický druh zdvojenej identity prezentovala pom. videoumenia anglická dvojica performeristov Gilbert & George. Reč videoumenia sa stala príťažlivou aj pre mnohé feministické umelkyne, ktoré s jej použitím prezentovali špecifické ženské ja (V. Exportová, Rebecca Hornová, G. Paneová, Friederike Pezoldová, U. Rosenbachová, Dara Birnbaumová, Ana Mendietová, Joan Jonasová, Adriana Piperová, Hannah Wilkeová a mnohé ďalšie).

Napriek chvíľkovej konjunktúre postmodernej expresívnej maľby si videoumenie našlo v 80. r. špecifický vyjadrovací jazyk a vlastné umelecké publikum. V novej situácii sa vyhranilo najmä voči komerčnej klip-estetike, a to vďaka pluralitnej a multivalentnej forme kritického vyjadrovania, ktoré sa už zbavilo politického balastu revolučného r. 1968. Zároveň sa stalo vďaka kvalitným a cenovo prístupným multimediálnym prístrojom technicky oveľa prístupnejšie pre väčšinu umelcov. V 80. r. sa začali po určitej tvorivej odmlke opäť venovať videoumeniu aj niektorí jeho prví predstavitelia (napr. B. Nauman alebo Marcel Odenbach). V Amerike sa svojím videoumením presadil jednak manželský pár Woody a Steina Vasulkovci, ako aj John Sanborn a Mary Perilloová. Laurie Andersonová začala v 80. r. po raných minimalistických zvukových performanciách produkovať veľké multimediálne hudobné performancie spojené so spevom, s rôznymi videoobrazmi a textami. Napokon sa okrem vysokého umenia presadila aj v populárnej hudbe. Max Almy, Dara Birnbaumová alebo Paul Garrin začali v 80. r. vo svojich videodielach pracovať s ikonografiou komerčných klipov. Prostr. počítačovej mixáže, v ktorej pracovali s kolážami rôznych symbolov pop-kultúry, ironizovali komerčný mediálny svet. Významný tvorivý prínos priniesli v 80. r. do jazyka videoumenia videoinštalácie Billa Violu, Gary Hilla alebo B. Naumana. Práce videoumenia sa stali súčasťou multimediálneho umenia a elektronického umenia. Svetovým miestom prezentácie videoumenia sa od r. 1979 stal festival Ars Electronica v rakúskom Linzi.

4.3 INTERNETOVÉ UMENIE

Internetové umenie je multimediálnym druhom umenia, ktoré sa začalo rozvíjať spolu so vznikom internetu v 90. r. 20. stor. Internet je obojsmerne komunikatívny, s možnosťou kombinovanej informácie, ako aj s možnosťou postupovania v texte rôznymi smermi (hypertext). Využívajú sa pritom príkazy dávané adekvátnym kliknutím myši na správny ovládací prvok (napr. ikonu, prehliadač) alebo stlačením správnych klá-

vesových skratiek na klávesnici. Multimédium pracuje s použ. textu, obrazu, grafiky, zvuku, videozáznamu, videosekvencií alebo pom. počítačovej animácie. Nelineárne multimédium počítača je interaktívnym programom. Používateľ v ňom môže manipulovať s informáciami a mať nad nimi kontrolu.

Internetové umenie vychádza z princípu internetu, ktorý nemá priestorový ani časový začiatok a koniec a nemá ani žiadne jednotné centrum. Počítač zapojený na internetovú sieť sa stáva súčasťou celosvetového hypertextového priestoru, v ktorom sa užívateľ môže reverzibilne premiestňovať z jednej webovej stránky na druhú dynamickým trasovaním cez tzv. prehliadače rýchlosťou svetla. WWW je skratka slov World Wide Web (celosvetová počítačová sieť). HTML (Hyper Text Markup Language) je zas jazyk umožňujúci existenciu www v rámci jednotného virtuálneho komunikačného priestoru.

Kedže internetové umenie je prístupné každému, kto pracuje s internetom, poskytuje komukoľvek možnosť na jeho webových stránkach aktívne pracovať a niekedy aj inovačne aktualizovať zmysel určitého internetového umeleckého diela (kombinovať, dopĺňať, synkretizovať jednotlivé okná, sekvencie, série, významový kontext). Autorom internetového umenia môže byť každý, kto vlastní nejakú webovú stránku alebo má k jej vytváraniu prístup. Podľa slov Michala Murina: „*Na príslušných webových stránkach (internetu) je možné vzhliadnuť nielen webart, netart, interaktívne vizuálno-zvukové inštalácie, interaktívne environmenty, elektronické divadlo, cyberart, radioart, interaktívne internetovo-televízne projekty, interaktívne céderomy, počítačovú grafiku, multimediálne performancie, digitálnu a manipulovanú fotografiu, počítačovú animáciu, ale aj umelecké projekty inklinujúce k vedným odborom, ako je robotika, genetika, medicína a pod. Prezentujú sa tu umelecké diela označené termínom ‚time based art' - založené na čase, ‚dematerializované umenie' alebo ‚non object art', ktoré chápu informácie ako výsledný artefakt, ktorého súčasťou sú kombinácie a manipulácie s informáciami alebo údajmi*" (Murin, M., 2001, s. 5). Prostr. internetového umenia sa totálne demokratizuje prístup k umeniu, ale aj prístup k jeho tvorbe. V internetovom umení sa relativizuje význam originálu umeleckého diela (smrť subjektu, smrť autora). Autor sa v rámci jazyka internetového umenia stáva súčasťou transsubjektívnej štruktúry celosvetového virtuálneho hyperpriestoru. Internetové umenie poskytuje človeku možnosť slobodného vyjadrenia a vzájomného interaktívneho dialógu s inými ľuďmi bez prispenia a povolenia akejkoľvek inštitúcie, galérie alebo múzea.

4.4 VIRTUÁLNA REALITA, UMENIE VIRTUÁLNEJ REALITY

Počítačom simulovaná trojrozmerná realita, ktorá umožňuje človeku v rámci jej virtuálneho priestoru existovať, manipulovať s ňou, dostávať z jej vnútra rôzne informácie a prechádzať jej rôznymi virtuálnymi rozhraniami.
Tvorcom názvu virtuálna realita bol Jaron Lanier, zakladateľ firmy VPL Research (1989). Synonymnými pomenovaniami virtuálnej reality sú **umelá realita** (M. Kreuger) alebo **cyberspace** (Wiliam Gibson). Jazyk virtuálnej reality je založený na interakcii umelého prostredia a pozorovateľa. Prostriedkami umožňujúcimi túto interakciu sú špeciálny očný displej, rukavice a slúchadlá. Počítač svojím programom anticipuje, čo môže vnímať pozorovateľ, a pozorovateľ zas svojím pohybom anticipuje spôsob generovania počítača.

Prvé počítače komunikovali s človekom prostr. dierkovaných štítkov. Dierkované štítky boli prvými rozhraniami medzi človekom a počítačom. V 70. r. prišli Microsoft a Macintosh s novými, grafickými používateľskými rozhraniami (GUI). Človek vďaka nim už komunikoval s počítačom s použ. svetelného pera alebo myši. Spätnú informáciu dostával v podobe obrázka, textu alebo zvuku. V trojrozmernom priestore virtuálnej reality sa môžeme vnemami virtuálne dotýkať jednotlivých vizualizovaných kódov a zároveň ich duševne prežívať. Virtuálna realita vzniká mnohostrannou syntézou, pri ktorej sa prepája technológia počítačovej grafiky, technológia prenosu údajov a programovania s technikou telefónu, televízie a videohier. Virtuálna realita má tri rôzne stupne:

1. **pasívny** (pozorujeme, počúvame a dotýkame sa jej, ale nemôžeme sa v nej aktívne pohybovať);
2. **aktívny** (môžeme sa v nej pohybovať a skúmať ju);
3. **interaktívny** (pohybujeme sa a skúmame ju, zároveň s ňou môžeme manipulovať, rôzne ju kombinovať, zmenšovať, zväčšovať atď.).

Umenie začalo využívať jazyk virtuálnej reality od 90. r. 20. stor. V tomto čase začali vznikať prvé multimediálne diela, ktoré boli na CD ROM-och alebo boli vysielané on line cez internet. V r. 1988 vytvoril napr. Jeffrey Shaw a Dirk Groenveld interaktívnu počítačovo-grafickú inštaláciu, v ktorej sa divák posadil na bicykel a krútením pedálov a volantu interaktívne ovplyvňoval vývoj virtuálneho príbehu, utváraného pred ním rôznymi pohyblivými hláskami, slovami a vetami. Človek mohol v tomto priestore cestovať rýchlejšie alebo pomalšie, mohol odbočiť doprava, doľava alebo zastaviť sa, pričom sa steny virtuálneho sveta zdali nekonečne priepustné. V multimediálnom diele *Pasáže* (1994 – 1995) sa Bill Seaman pokúsil rôznym spôsobom navigovať príjemcu, simuloval mu rôzne telesné skúsenosti s kombináciami rôznych textov a obrazových modulov. Od r. 1986 pracovali tímy Mínus Delta+, Van Gogh TV a Ponton-televízia a rádiovysielač spoločne na vývoji nových multimediálnych komunikačných systémov. Výsledky tohto vývoja využil v r. 1992 tím Van Gogh TV na medzinárodnej prehliadke umenia *Documenta 9* v Kasseli, kde umožnil návštevníkom *Piazza Virtuale* interaktívne spoluvytvárať jednu televíznu produkciu s otvoreným programovým plynutím. Ich televízna plocha prepájala videoobraz, počítačovú animáciu, písmo a zvuk. K ďalším významným autorom interaktívnych počítačových inštalácií patrili Peter Weibel (*Jazyk – svet*, interaktívna počítačová inštalácia, Kolín, 1992), Ingo Günther (*K4 – c31*, videoinštalácia, *Documenta 8*, Kassel, 1987) alebo Agnes Hegedüsová (*Between Words*, interaktívna počítačová inštalácia, Karlsruhe, Medienmuseum, ZKM). V súčasnosti môžeme nájsť rôzne druhy umenia virtuálnej reality na medzinárodnej prehliadke multimediálneho umenia Ars Electronica v rakúskom Linzi, v ZKM (Centrum pre umenie a technológie médií v nemeckom Karlsruhe), v organizácii V2 v holandskom Rotterdame, v Centre pre kultúru a komunikáciu C3 v Budapešti, v Medzinárodnej spoločnosti pre elektronické médiá ISEA, v spoločnosti ENCAR – Európska sieť pre kyber-art alebo na Európskom festivale umenia médií EMAF v Osnabrucku.

5 OBSAH PSYCHODIDAKTIKY PROCESUÁLNEJ VÝTVARNEJ VÝCHOVY

Piata kapitola sa na začiatku zaoberá východiskami idey psychodidaktiky. Tie nachádza v personálnom konštruktivizme Jeana Piageta a v sociálnom konštruktivizme Leva Semionoviča Vygotského. V ďalšej časti sa venuje charakterizácii pojmu procesuálna výtvarná výchova. Vymenúva a následne odpovedá na desať otázok zaoberajúcich sa tvorbou písomnej prípravy vyučovacej hodiny procesuálnej výtvarnej výchovy. V podkapitole 5.1 sa zaoberá vzťahom didaktických konceptov a žiackych prekonceptov, špecifikuje pedagogické koncepty procesuálnej výtvarnej výchovy v primárnom a v nižšom sekundárnom vzdelávaní a charakterizuje štyri fázy sociokognitívneho konfliktu.

Pojem **psychodidaktika** vychádza z ideí **Piagetovho personálneho konštruktivizmu** a **Vygotského sociálneho konštruktivizmu**. Pre Piageta je zdrojom každého poznania činnosť, ktorou človek vstupuje do interakcie s prostredím. Súčasťou tejto interakcie sú dva komplementárne procesy – **proces asimilácie** a **proces akomodácie**. Funkciou asimilácie je začlenenie nových podnetov vychádzajúcich z prostredia do existujúcich schém subjektu. Akomodácia zas vďaka prijatiu nových podnetov modifikuje jeho pôvodné kognitívne schémy. Medzi týmito dvoma procesmi je neustály proces vyvažovania (ekvilibrácie).

Z hľadiska personálneho konštruktivizmu sa poznanie utvára postupným vývinom logicko-matematických schém. Piaget členil kognitívny vývin dieťaťa do štyroch základných štádií:

1. **senzomotorické obdobie** (od narodenia do jeden a pol až dvoch rokov života);
2. **predoperačné obdobie** (od jeden a pol až dvoch rokov do siedmeho až ôsmeho roka);
3. **obdobie konkrétnych operácií** (od siedmeho až ôsmeho roka do jedenásteho až dvanásteho roka) a
4. **obdobie formálnych operácií** (od jedenásteho až dvanásteho roka do štrnásteho až pätnásteho roka).

Predpokladalo sa, že Piagetov štadiálny model kognitívneho vývinu sa stane pevným psychologickým základom na naplnenie dávno proklamovaného princípu vekovej primeranosti učenia (Pupala, B., 2001, s. 172). V ďalšom vývoji empirického psychologického skúmania sa však ukázalo, že Piaget nevyriešil uspokojivo otázku, ako dochádza k transgresiám prirodzeného kognitívneho vývinu dieťaťa smerom ku kvalitatívne vyšším úrovniam jeho poznania.

Vygotskij súhlasil s Piagetom, že zdrojom poznania je činnosť, chápal ju ako „*... priamy kontakt s kultúrnymi nástrojmi, ktoré už prvotný fyzický kontakt zastupujú a reprezentujú* (Pupala, B., 2001, s. 170).“ v interakcii s kultúrnym prostredím si človek **osvojuje** a zároveň ustavične **reorganizuje štruktúru znakov**. V tomto procese sa **sociálna činnosť** človeka (interpsychická funkcia) strieda s jeho **individuálnou činnosťou** (intrapsychickou funkciou) (Pupala, B., 2001, s. 197). Vygotskij, na rozdiel od Piageta, považoval **učenie** za **katalyzátor zrýchlenia kognitívneho vývinu dieťaťa**. Známy

sa stal jeho výrok: „*Dobré je len také učenie, ktoré predchádza vývoju* (Vygotskij, L. S., 2004, s. 72, prel. M. Š.)." Sociálny konštruktivizmus prišiel s dvoma dôležitými termínmi, ktoré dynamicky prepojili vzťah učenia a vývinu dieťaťa. Prvý je pojem **zóna aktuálneho vývinu**, ktorý vyjadruje momentálny stav kognitívnej disponovanosti dieťaťa dosiahnutý bez pomoci dospelého. Druhý je pojem **zóna najbližšieho vývinu**, ktorý vyjadruje, že dieťa je schopné pod vedením dospelého a vďaka jeho správnym interaktívnym stimulom prekročiť svoju momentálnu kognitívnu disponovanosť a ísť „... za hranicu vlastných aktuálnych možností (Pupala, B., 2001, s. 200)."

Pojem **procesuálna výtvarná výchova** (**ďalej PVV**) poukazuje na systematickú psychodidaktickú prácu učiteľa so štruktúrou rôznych druhov psychických, didaktických a výtvarno-estetických procesov, ktoré sú súčasťou vyučovania PVV. Ich správne aplikovanie a vzájomná kooperácia anticipuje vznik dobre odučenej vyučovacej hodiny.

Každá vyučovacia hodina je neopakovateľný jedinečný proces. Aby učiteľa tento proces neprestal časom baviť, naopak, aby ho motivoval k čoraz dôkladnejšej práci, je dôležité vyvarovať sa intuitívneho, nesystematického učenia PVV. Detailná príprava štruktúry hodiny vychádza z faktu, že vyučovanie PVV je dynamický proces realizujúci sa v časopriestore určitého interiéru alebo exteriéru.

Psychodidaktika procesuálnej výtvarnej výchovy sa zaoberá špecifickým druhom systematického učenia a z neho vyplývajúceho poznania. Na rozdiel od kognitívnych vyučovacích predmetov, ako je matematika, prírodovedné predmety a spoločenskovedné predmety, základným poznatkom získaným počas **PVV** je **tvorivá činnosť** a z nej vyplývajúci **estetický zážitok** žiaka. Druhotným poznatkom získaným na vyučovaní **PVV** je súbor **ideí, pojmov, faktov** a významových kontextov spojených s preberanou **témou** a s **tvorivým procesom**, ktoré si žiak cielene osvojuje a fixuje na vyučovacích hodinách. Súčasťou estetického zážitku je **estetická reflexia**, hľadajúca rôzne **estetické hodnoty** a zaujímajúca rôzne **estetické postoje** k významovému kontextu, ktorý vyplýva z tvorivého procesu.

Predpokladom vzniku estetického zážitku je vytvorenie správnej **štruktúry písomnej prípravy** vyučovacej hodiny, ktorej súčasťou sú v našej koncepcii z hľadiska časovej sukcesívnosti: **motivačný proces, expozičný proces, tvorivý proces, proces reflexie a hodnotenia**; a z hľadiska časovej simultánnosti: **verbálny proces, demonštračný proces** a **organizačný proces**. Pedagóg musí pri tvorbe písomnej prípravy na vyučovanie PVV analyzovať, ktoré **funkčné nástroje** bude potrebovať na dosiahnutie vytýčeného **tvorivého cieľa**. Pod funkčnými nástrojmi rozumieme výber a použitie adekvátnej **témy, médií, výtvarného jazyka, mentálnych procesov, technických metód, formálnych metód, edukačných metód** atď., ktoré na vyučovaní budú cielene používané.

Pri tvorbe písomnej prípravy vyučovacej hodiny PVV by si pedagóg mal položiť týchto desať otázok:

1. Akou **témou, médiom** a **jazykom** jeho výtvarného spracovania sa bude vyučovacia hodina PVV zaoberať.
2. Aký **súbor interaktívnych otázok** a **krátkych motivačných príbehov** vzbudí u žiakov správne asociácie a obrazotvorné predstavy, cielene zamerané k stimulácii ich aktuálnej tvorivosti.
3. Aké **mentálne procesy** bude prostr. tvorivej činnosti vedome rozvíjať.

4. Ako jasne a stručne vysvetliť žiakom v rámci expozície **základný tvorivý** a **poznatkový cieľ** vyučovacej hodiny.
5. Aké **nástroje** a **technické metódy** budú žiaci pri tvorivej práci s médiom používať.
6. Aké **formálne metódy** v súvislosti s použitým výtvarným jazykom budú na danej vyučovacej hodine dominovať.
7. Aké **edukačné metódy** a **zásady** budú v jednotlivých etapách vyučovacej hodiny najúčinnejšie.
8. Ako žiakom **pomáhať** a ako ich **motivovať** vo fáze tvorivého procesu.
9. Aké nové **pojmy**, **fakty** a **významové kontexty** spojené s preberanou **témou** a **tvorivým procesom** si žiaci na vyučovacej hodine osvoja.
10. Aká forma **reflexie** o splnení základného tvorivého a poznatkového cieľa a o priebehu vyučovacej hodiny sa bude uplatňovať a aký **spôsob hodnotenia** konečných výtvarných produktov bude zvolený.

Konečná písomná príprava vyučovacej hodiny PVV by sa mala napokon riadiť týmito desiatimi pravidlami:

1. Téma má vychádzať z jazyka určitého **tematického radu** (škvrna, bod, gotika, kubizmus, abstraktný expresionizmus atď.). Názov témy má byť krátky a zrozumiteľný. Buď je **denotačný** (priamy, označujúci konkrétne objekty a fakty), alebo je **konotačný** (nepriamy, obrazný, metaforický). Konotačný názov musia vedieť žiaci v interaktívnej spolupráci s pedagógom dekódovať. Zvolenie buď denotačného, alebo konotačného názvu témy závisí od výtvarného jazyka, štýlu, významového kontextu, s ktorým chceme na vyučovaní pracovať.

   Výber média, výtvarného jazyka, technických a formálnych metód má byť v súlade s obsahom témy a tematického radu (napr.: téma – zbierka motýľov, tematický rad – škvrna; médium – maľba, základná technická metóda – odtláčanie temperových farieb, základná formálna metóda – asociácia).

2. Interaktívne otázky, ktoré kladie pedagóg v úvodnej motivácii musia byť **zrozumiteľné**, aby žiaci na ne dokázali čo najrýchlejšie reagovať otázkami a odpoveďami. Súbor otázok má v nich stimulovať reťazec **asociácií, imaginácie, významových kontextov, polemických reakcií, úžasu, vtipu** atď. Rýchlemu pochopeniu významovej šírky zadanej témy a tvorivého cieľa pomáha aj použitie krátkych **verbálnych, vizuálnych, zvukových, hmatových, čuchových** alebo **chuťových príbehov**. Prostr. nich kumulujeme v žiakoch počiatočnú mentálnu energiu na ďalšiu tvorivú psychomotorickú činnosť.

   Ruský teoretik umenia Viktor Šklovskij prišiel v tridsiatych rokoch 20. stor. s pojmom ozvláštnenie; cieľom ozvláštnenia je umeleckým jazykom neustále obnovovať videnie reality z nových, nezvyčajných aspektov. V tomto duchu má aj úvodná motivácia prezentovať žiakom videnie vecí a faktov reality z nových, nekonvenčných uhlov pohľadu, ktoré v nich majú následne iniciovať adekvátne tvorivé výtvarné spracovanie. Bez tvorivej invencie pedagóga nebudú tvoriví ani žiaci.

3. Po krátkej, ale stimulmi nabitej motivácii prichádza päť až desať minút trvajúci **expozičný proces**. Pedagóg v ňom musí žiakov jednak oboznámiť so **základným tvorivým** a **poznatkovým cieľom** vyučovania, jednak čo najstručnejšie a najnázornejšie vysvetliť možnosti **technického** a **formálneho postupu**, ktoré sú

súčasťou tvorivého procesu. Verbalizované vysvetlenie tvorivých cieľov nestačí, musia ho dopĺňať ďalšie **demonštračné ukážky**:

a) **vizuálne ukážky** (rôzne obrázky z kníh, premietanie obrázkov dataprojektorom, ukážky výtvarných diel alebo ukážky rôznych druhov materiálov, predmetov, rastlín, živočíchov, písomné záznamy na tabuli atď.).
b) **zvukové ukážky** (živé produkovanie tónov alebo hlukov, ukážky zvukových nahrávok z rôznych prostredí prírody a civilizácie, ukážky hudobných skladieb, rozvoj sluchových synestetických a asociačných predstáv atď.).
c) **hmatové ukážky** (dotýkanie sa rôznych druhov materiálov a predmetov s otvorenými a zatvorenými očami, zabaľovanie sa do rôznych druhov materiálov, vnímanie materiálovej mäkkosti, tvrdosti, pichľavosti, vláčnosti, ostrosti, hrejivosti, studenosti, suchosti, vlhkosti, mokrosti, príjemnosti, nepríjemnosti, hmatový rozvoj synestetických a asociačných predstáv atď.).
d) **chuťové ukážky** (ochutnávanie rôznych potravín, registrovanie jemných chuťových rozdielov: sladkosť, slanosť, kyslosť, horkosť, sladkokyslosť, rozvoj chuťových synestetických a asociačných predstáv atď.).
e) **čuchové ukážky** (registrovanie jemných rozdielov rôznych prírodných a umelých vôní a zápachov, rozvoj čuchových synestetických a asociačných predstáv).
f) **technický a formálny postup názorne prezentovaný žiakom** (spôsob možného skladania, trhania, rolovania, krčenia, strihania, perforovania, rysovania, kreslenia, rýpania, kvapkania, fŕkania, liatia, natierania, lepenia; spôsob vizovania, blokovania, šrafovania, modelovania, komponovania, spôsob tvorby oxymoronu, metafory, geometrizácie atď.).
g) **akcia** (ukážka eventu, performancie, body-artu, happeningu, pantomimické scénky, gestá, grimasy, pohybové simulácie rôznych činností, zabaľovanie tela, akčné maľovanie atď.).

Zadanie technického a formálneho postupu nemá obmedzovať v tvorivej činnosti, ale naopak. Žiak nemá vytvárať kópiu pedagógom prezentovaného jediného vzoru, aj napriek jednotnému technickému a formálnemu zacieleniu má mať možnosť uplatniť schopnosť individuálneho experimentovania s médiom, s technickými a formálnymi metódami, s tvarovým a farebným výrazom. Najlepšia tvorivá práca v konečnom zmysle pozitívne prekračuje zadané ciele tvorivého procesu.

4. Téma a jej spôsob výtvarného spracovania predznamenávajú, aké mentálne procesy sa budú v tvorivom procese žiakov dominantne rozvíjať.
   a) Ak budú žiaci pracovať s gestickou škvrnou ako so základným vyjadrovacím prostriedkom a s formálnymi metódami akcie, náhody, automatizmu a gesta, pôjde z mentálneho hľadiska o **nevedomý iracionálny proces bez kontroly rozumu**, pričom konečný abstraktný výtvarný produkt v nás môže asociovať nejaký druh **emócie**.
   b) Ak výsledné zobrazenie bude mať obrazný, symbolický, metaforický charakter, pričom forma a farebnosť zobrazenia budú odlišné od skutočnosti, z mentálneho hľadiska bude v tvorivom procese dominovať práca s **jazykom emócií**, **asociácie** a **imaginácie**.
   c) Ak v tvorivej práci budú dominovať abstraktné geometrické alebo stereometrické tvary a práca s pravítkom, kružidlom, s procesmi sčítania, odčítania, násobenia, delenia, variovania, kombinovania a permutovania z hľadiska mentálnych procesov sa bude na vyučovaní PVV rozvíjať najmä **racionálne**, **logické**, **systematické myslenie**. Výsledný tvorivý produkt, pracujúci s týmito

psychomotorickými procesmi, bude na nás pôsobiť len svojou **racionálnou vizuálnou formou**, prácou s **optickým klamom** alebo transcendentálnym odkazovaním na **univerzum**.

Opísané tri možnosti sú len jednými z množstva iných variantov poukazujúcich na latentnú spätosť vybraných mentálnych procesov s urč.mi druhmi výtvarných jazykov. Úlohou pedagóga je na vyučovaní vedome rozvíjať súbor mentálnych procesov spojených s urč.m druhom výtvarného jazyka. V každej tvorivej činnosti je zastúpená kombinácia viacerých, niekedy navzájom antagonistických mentálnych procesov. Rozvoj a následné diagnostikovanie mentálnych procesov spojených s rôznymi druhmi výtvarných jazykov učí žiakov chápať ich vzájomnú funkčnú spätosť. Vybrané mentálne procesy sú na vyučovaní PVV pedagógom cielene zasahované tak, aby boli žiakmi buď dominantne zažívané, resp. metódou hry simulované, alebo aby ich žiaci spätne nachádzali zakódované v štruktúre svojich výtvarných prác či výtvarných diel umelcov.

5. Výber **nástrojov** a **technických metód** spojených s urč.m médiom predznamenáva konečný výraz žiackeho výtvarného produktu. Po zvolení média sa treba rozhodnúť pre **druh nástroja**, ktorý **generuje rôzne možnosti technického použitia**. Žiakom by sme mali poskytnúť buď viacero obrazových ukážok tvorivej práce s daným nástrojom a médiom, alebo im môžeme názorne predviesť, čo sa s nimi dá v rámci danej témy robiť. Pri týchto ukážkach je dobré upozorniť žiakov na **rôzne technické metódy**, ktoré poskytuje daný nástroj a médium. Majú si uvedomiť, že **technický proces nemá byť samoúčelný**, ale jeho funkciou je **dosiahnuť stanovený tvorivý cieľ**.

Konečný výraz výtvarného diela nie je len odrazom použitého nástroja a technických metód, ale je aj výsledkom nevedomého rukopisu autora, vyjadrujúceho jeho cítenie, obrazotvornosť a myslenie.

6. **Téma a výtvarný jazyk** predznamenávajú výber a spôsob použitia **formálnych metód**.
   a) Pri racionálnych výtvarných jazykoch budú prevládať **analyticko-syntetické metódy** (analýza, syntéza, aritmetizácia, geometrizácia, tvarová a farebná redukcia, systematizácia, abstrakcia, štylizácia, hierarchizácia, konštrukcia atď.).
   b) Pri expresívnych a imaginatívnych jazykoch budú prevládať **synkreticko-imaginatívne metódy** (synkretizácia, imaginácia, magickosť, asociatívnosť, poetickosť, alegorickosť, symbolickosť, lyrickosť, expresívnosť, spirituálnosť atď.).
   c) Obidva druhy navzájom protikladných výtvarných jazykov pritom pracujú aj s **transpozično-transformačnými metódami**, ktoré sú z hľadiska výrazu bezpríznakové. Až v kombinácii s racionálnymi alebo iracionálnymi formálnymi metódami vytvárajú konečnú podobu artefaktu, ktorá môže byť buď viac racionálna, alebo viac iracionálna. K transpozično-transformačným metódam patria napr.: transpozícia, transformácia, tranzit, transkripcia, experiment, manipulácia, modifikácia, modulácia, modelácia atď.).

V konečnom zmysle artefakt s dominantným iracionálnym jazykom, ako aj artefakt s dominantným racionálnym jazykom môže kódovať prácu s obidvoma protichodnými formálnymi metódami.

7. Edukačné metódy sa špecificky využívajú v štyroch za sebou nasledujúcich edukačných procesoch, ktoré sú súčasťou štruktúry prípravy na vyučovanie PVV.
   a) V **motivačnom procese** budú na vyučovaní často používanými edukačnými metódami: motivačné rozprávanie, motivačný rozhovor a motivačná demonštrácia, metóda kladenia otázok, metóda dramatizácie, metóda akcie, metóda simulačnej hry, metóda riešenia rébusov (hlavolamov, tajničiek, prešmyčiek atď.).
   b) V **expozičnom procese** budú dominovať: rozprávanie, opis, vysvetľovanie, rozhovor, pozorovanie, demonštrácia technického a formálneho postupu, manipulácia s materiálmi a predmetmi, premietanie obrázkov a textov dataprojektorom, prezeranie a hľadanie obrázkov v knihách, analyzovanie, interpretovanie, komparovanie, diferencovanie, klasifikovanie, konštruovanie, dekonštruovanie, akcie atď.
   c) V **tvorivom procese** popri technických a formálnych metódach možno pracovať aj s edukačnými metódami: priebežnej motivácie, individuálneho prístupu a pomoci žiakom, hľadania ďalších významových kontextov spojených s preberanou témou atď.
   d) **Proces reflexie a hodnotenia** je spojený napr. s edukačnými metódami: rozprávania, rozhovoru, kladenia otázok, analýzy, syntézy, komparácie, diferenciácie, klasifikácie, diagnózy, reflexie, interpretácie, fixácie atď.

   Správne používanie edukačných metód musí byť spojené s úsilím pedagóga viesť žiakov k vzájomnej dôvere, tolerancii, spolupatričnosti, k túžbe po poznaní a po tvorivom experimentovaní, ale aj k budovaniu kritického myslenia. Žiaka treba viesť k sebapoznávaniu, sebakritickosti a k sebaaktualizácii.

8. Tvorivý proces je na vyučovaní PVV spojený so **samostatnou tvorivou prácou**. Nie každý žiak však hneď vie, čo a ako má robiť. Úlohou pedagóga je všímať si takýchto žiakov a prostr. individuálneho zopakovania tvorivého cieľa, technického a formálneho postupu **pomôcť im nájsť správnu cestu konečného tvorivého riešenia**. Dôležité je **priebežne ich motivovať** – vyzdvihovať správne výtvarné postupy, nápady, riešenia, originálne vyjadrenia a výraz. Pedagóg má svojou prítomnosťou vzbudzovať v žiakoch rešpekt, ale zároveň aj pocit istoty.

   Dobrá vyučovacia hodina PVV je ako hudobná skladba, ktorá má vo všetkých svojich fázach správne tempo a rytmus. Z tohto pohľadu je výborný pedagóg synonymom hudobného dirigenta, ktorý trpezlivo vedie žiacky orchester, aby dosiahol taký tvorivý výsledok, ktorý presahuje aktuálne hudobné možnosti jednotlivých hráčov. Súčasťou dobre odučenej vyučovacej hodiny PVV je estetická slasť, ktorú už v priebehu tvorivej činnosti zažíva tak pedagóg, ako aj žiaci. Slasť sa tu často ambivalentne spája so strasťou ako súčasťou aktuálneho riešenia rôznych tvorivých problémov vzniknutých počas tvorivého procesu.

9. **Expozícia** má oboznámiť žiakov:
   a) **so základným tvorivým a poznatkovým cieľom**,
   b) **so základným technickým postupom,**
   c) s **novými pojmami, faktami a významovými kontextmi** (novými výtvarnými jazykmi, umeleckými slohmi, výtvarnými štýlmi, výtvarnými smermi, výtvarnými skupinami, výtvarnými hnutiami, špecifickými architektonickými prvkami; s novými menami umelcov, architektov, s technickými a formálnymi metódami, s výtvarnými médiami úzko súvisiacimi s preberanou témou a tvorivým

procesom atď.). **Pedagóg má všetky nové pojmy a fakty napísať na tabuľu alebo premietnuť dataprojektorom na stenu, zrozumiteľne ich vysvetliť a fixovať.** Cudzie slovo je pre žiakov cudzím slovom dovtedy, kým nepoznajú jeho zmysel, preto sa netreba báť učiť žiakov chápať zmysel cudzích slov ich najnázornejším vysvetlením.

Úlohou PVV je riešením tvorivých výtvarných problémov učiť žiakov porozumieť rôznym výtvarným jazykom a s nimi spojeným ideám, pojmom, faktom a významovým kontextom. Z tohto dôvodu v každej písomnej príprave na vyučovanie PVV má byť definovaný nielen základný tvorivý cieľ, ale aj základný poznatkový cieľ. Úlohou PVV nie je len tvorivou činnosťou vychovávať žiakov k pozitívnemu vzťahu k umeniu, ale viesť ich aj k hlbšiemu poznaniu samých seba a sveta.

10. Aktuálnu vyučovaciu hodinu PVV by mali pred koncom zhodnotiť pedagóg a žiaci. Interaktívne otázky kladené pedagógom by mali zisťovať:
    a) čo bolo základným tvorivým a poznatkovým cieľom vyučovacej hodiny,
    b) či bol základný tvorivý cieľ jednotlivými žiakmi splnený alebo dokonca tvorivo prekročený,
    c) aké nové pojmy a fakty sa žiaci na vyučovaní naučili,
    d) akým výtvarným jazykom, vyjadrovacím prostriedkom, výtvarným štýlom, médiom, akými technickými a formálnymi metódami pracovali,
    e) či žiakov tvorivá práca bavila, alebo nebavila,
    f) na ktorú z prebraných tém tvorivá činnosť nadväzovala atď.

    *Hodnotenie konečných **výtvarných produktov** žiakov by malo byť kolektívnou prácou všetkých zúčastnených. **Pedagóg v spolupráci so žiakmi** vytvorí **kritériá hodnotenia** vychádzajúce predovšetkým zo **základného tvorivého cieľa**. Prezentované výtvarné produkty sa prostr. dialógu pedagóga so žiakmi **interpretujú, analyzujú, diferencujú, komparujú, klasifikujú**. Každý žiak sa v dialógu **učí formulovať svoj názor a** pestuje si schopnosť **kriticky hodnotiť** nielen výtvarné produkty spolužiakov, ale aj vlastný výtvarný produkt.*

Súčasťou záverečného hodnotenia vyučovacej hodiny PVV nemajú byť len výtvarné produkty žiakov, ale celý priebeh vyučovania.

6 PSYCHODIDAKTICKÁ KONCEPCIA PROCESUÁLNEJ VÝTVARNEJ VÝCHOVY V PRIMÁRNOM A NIŽŠOM SEKUNDÁRNOM VZDELÁVANÍ ZŠ

Šiesta kapitola sa zaoberá charakterizáciou základných edukačným cieľov a podcieľov PVV. Výchove pozitívneho vzťahu k výtvarnému umeniu a vizuálnej kultúre prostr. učenia žiakov tvorivému mysleniu a konaniu. Špecifickému vzťahu PVV k rôznym aspektom ľudského psychomotorického procesu. Interaktívnej komunikácii medzi pedagógom a žiakmi. Interaktívnemu vzťahu medzi subjektom žiaka a rôznymi druhmi tém, médií a štýlových foriem. Interaktívnemu vzťahu medzi psychickými a motorickými procesmi. Psychomotorickému procesu vnímanému ako tvorivá estetická činnosť. Výtvarnej klasifikácii psychomotorických procesov. Súboru modelových príprav na VV pre nižšie sekundárne vzdelávanie ZŠ.

6.1 Edukačné ciele a podciele PVV

Základným edukačným cieľom PVV je prostr. tvorivého myslenia a konania utvárať pozitívny vzťah žiakov k výtvarnému umeniu a vizuálnej kultúre.

Podciele základného cieľa:

a) Interaktívna komunikácia učiteľa so žiakmi.
b) Správne motivačné stimuly.
c) Adekvátny výber tém a vekovo primeraný spôsob ich výtvarného spracovania.
d) Kolektívna analýza priebehu hodiny a konečných výtvarných produktov.
e) Rozvoj základných mentálnych procesov žiakov (rozvoj ich estetického vnímania, cítenia, obrazotvornosti, konvergentného a divergentného myslenia.
f) Rozvoj technických zručností žiakov správnym technickým spracovaním a výberom použitého média.
g) Tvorivá práca so základnými vyjadrovacími a výrazovými prostriedkami a formálnymi metódami.
h) Teoretické a praktické oboznamovanie prostr. tvorivej činnosti so základnými slohmi, štýlmi, žánrami atď. z prehistórie a histórie umenia, najmä z moderného a postmoderného umenia.
i) Tvorivé využitie rôznych tém z oblasti prírody, kozmu, vedy, spoločnosti, civilizácie a kultúry.

6.2 Obsah jednotlivých edukačných cieľov a podcieľov predmetu PVV

Výchova pozitívneho vzťahu k výtvarnému umeniu a vizuálnej kultúre prostr. učenia žiakov tvorivému mysleniu a konaniu

Psychodidaktika PVV je teória vyučovania založená na rozvoji poznania žiakov tvorivou činnosťou a následnou reflexiou, ktorá túto činnosť analyzuje a syntetizuje. Výsledkom obidvoch komplementárnych procesov je estetický zážitok. Tvorivá činnosť a reflexia o tvorivej činnosti prinášajú žiakom estetickú slasť, ktorá je odrazom estetickej strasti z prekonávania tvorivých problémov. Riešenie tvorivého problému ich učí poznávať a tvorivo pracovať s rôznymi výtvarnými jazykmi. To spätne ich vedie k hlbšiemu poznaniu a chápaniu výtvarného umenia a vizuálnej kultúry. Výsledkom poznania a chápania je empatia, vhľad a z nich vyplývajúci pozitívny vzťah žiakov k výtvarnému umeniu a vizuálnej kultúre.

a) **Interaktívna komunikácia učiteľa so žiakmi**
V dôsledku správnej interaktívnej komunikácie učiteľa so žiakmi má dochádzať k vzniku adekvátnych iniciačných vhľadov žiakov do preberaného výtvarného problému. Interaktívna komunikácia učiteľa so žiakmi spojená s radom poznatkov, ozrejmujúcich im rôzne umelecké slohy a štýly, má napokon vyústiť do pozitívneho vzťahu žiakov k umeniu a k tvorivej činnosti.

b) **Správne motivačné stimuly**
Cieľom motivácie je jednak vzbudenie prvotného záujmu žiakov o zvolenú tému, ako aj aktivizovanie žiakov k následnej tvorivej činnosti. Pedagóg má motivovať žiakov počas celého vyučovania. Rôznymi verbálnymi alebo demonštračnými motivačnými metódami má cielene zasahovať širokú škálu pocitov, vnemov, asociácií, imaginácie, emócií, logického a konvergentného, ako aj intuitívneho a divergentného myslenia žiakov. Pedagóg môže pritom pracovať buď s momentom prekvapenia (neobvyklá informácia, ukážka, akcia, demonštrácia, humor, položenie prekvapivej otázky), alebo môže pracovať s rôznorodým živým, textovým, zvukovým, statickým alebo kinetickým demonštračným materiálom. Súčasťou pozitívnej motivácie môžu byť aj správne zvolené návštevy rôznych galérií, múzeí, výstav, architektonických pamiatok alebo premietanie videosnímok a multimediálnych programov o umení, ktoré majú prehlbovať poznanie žiaka o histórii umenia a jeho rôznych štýlových foriem.

c) **Adekvátny výber tém a vekovo primeraný spôsob ich výtvarného spracovania**
Zadané témy majú oslovovať cítenie a myslenie žiakov. Správne zvolená téma má byť už sama o sebe pre žiakov motivujúca. Spôsob výtvarného spracovania nejakej témy je úzko spojený so stručným a jasným výkladom pedagóga, ktorý má poskytnúť žiakovi informáciu o zmysle danej témy a o možnostiach jej technického a formálneho spôsobu spracovania. Denotačný alebo konotačný názov jednotlivých tém môže pritom vychádzať z umeleckého alebo mimoumeleckého prostredia.

d) **Kolektívna analýza priebehu hodiny a konečných výtvarných produktov**
Dôležitou zložkou vyučovania PVV je záverečné hodnotenie celého priebehu hodiny. Jednou z najdôležitejších zložiek transgresívneho hodnotenia je analýza konečného zmyslu vyučovacej hodiny. Pedagóg hodnotí spoločne so žiakmi nielen konečné výtvarné produkty, ale v prvom rade celý priebeh hodiny. Žiakov sa napr. pýta: čo

im daná hodina priniesla nové a zaujímavé, čo nové sa v rámci tejto hodiny naučili, s akým umeleckým štýlom dnes hodina pracovala, ako by sa dala ešte inak technicky a formálne spracovať, čo im robilo najväčšie problémy, ktoré z hotových prác splnili a ktoré nesplnili zadané ciele atď. Hodnotenie má mať formu interaktívneho dialógu pedagóga so žiakmi, ktorým sa majú žiaci učiť samostatne formulovať svoje kritické názory. Majú pritom využívať napr. metódu analýzy, komparácie, diferenciácie, klasifikácie, zovšeobecňovania atď.

e) **Rozvoj základných mentálnych procesov žiakov (rozvoj ich vnímania, cítenia, obrazotvornosti, konvergentného a divergentného myslenia)**

Pedagóg má vo všetkých fázach hodiny cieleným spôsobom pôsobiť na mentálne prežívanie žiakov. Týmto pôsobením má žiakov jednak zbaviť prvotného stresu a zároveň stimulovať ich city a myseľ pre pozitívne reflektovanie predloženej výtvarnej témy. Pôsobenie na žiaka má byť metodické. Pedagóg má vedieť, ktoré vnemy chce kedy a akým spôsobom zasahovať. Cieleným pôsobením na vybrané vnemy aktivizuje ich emócie, obrazotvornosť a tvorivé myslenie. Pedagógovi sa nepodarí dostatočne rozvinúť tvorivé myslenie žiakov bez vzbudenia ich prvotného záujmu o tvorivú činnosť. Osobitný dôraz je potrebné pritom klásť najmä na rozvoj základných princípov tvorivosti (fluencia, flexibilita, originalita a elaborácia), ktoré umožňujú žiakom hravým a zároveň aj problémovým experimentovaním správne využiť ich schopnosti invenčného myslenia a inovačného konania.

f) **Rozvoj technických zručností žiakov správnym technickým spracovaním a výberom média**

Výber média a spôsob jeho technického použitia má zodpovedať charakteru témy a cieľu, ktorý chceme týmto médiom dosiahnuť. Pedagóg má umožniť žiakovi hravým a zároveň aj problémovým experimentovaním zoznámiť sa s čo najväčšou šírkou technických možností, ktoré mu pri spracovaní danej témy poskytuje vybrané médium (intermédium, multimédium).

g) **Tvorivá práca so základnými vyjadrovacími a výrazovými prostriedkami a formálnymi metódami**

Hravým a zároveň problémovým experimentovaním s rôznymi témami a médiami sa už na 1. stup. ZŠ majú žiaci zoznámiť s jednotlivými vyjadrovacími a výrazovými prostriedkami v úzkej súčinnosti s rôznymi druhmi formálnych metód. Práca žiakov s týmito prostriedkami a metódami má postupne prechádzať od spontánneho k ich reflexívnemu výberu a používaniu.

h) **Teoretické a praktické oboznámenie žiakov prostr. tvorivého procesu so základnými slohmi a štýlmi z celej prehistórie a histórie umenia, najmä však z moderného a postmoderného umenia 20. stor.**

Rôznymi reprodukciami, videosnímkami a multimediálnymi programami, ktoré sa zaoberajú dejinami umenia, má pedagóg postupne čoraz cielenejšie prehlbovať znalosti žiakov o výtvarnom umení a vizuálnej kultúre. Najmä od 5. roč. až po 9. roč. 2. stup. ZŠ sa majú žiaci metodicky zoznamovať s umeleckými smermi predmoderného, moderného a postmoderného umenia. Žiak má praktickou tvorivou činnosťou s umeleckými štýlmi postupne prechádzať iniciačnými vhľadmi, ktoré mu umožnia nielen spoznať, ale aj hlbšie pochopiť ich podstatu a vzájomný kontext. Konečná forma žiackych výtvarných produktov nemá dané umelecké štýly imitovať, ale tvorivo transformovať.

i) **Tvorivé využitie rôznych tém z oblasti prírody, kozmu, vedy, spoločnosti, civilizácie a kultúry**

Výtvarná výchova má čerpať svoje témy nielen z oblasti umenia, ale aj z neumeleckej oblasti. Týmito témami má PVV odhaľovať nekonečné množstvo formálnych a významových podôb tohto sveta.

6.3 Špecifický vzťah PVV k rôznym aspektom ľudského psychomotorického procesu

Základnými ľudskými psychomotorickými procesmi, ktoré sprevádzajú každý tvorivý estetický proces, sú procesy **prežívania** a **správania**. Prežívanie je súhrnný názov pre všetky vnútorné psychické procesy, ktoré tvoria celok a z ktorého môžu byť jednotlivé modality prežívania len vyabstrahované v podobe nejakej zážitkovej dominanty. **Patické prežívanie** tvoria city, **gnostické prežívanie** zas procesy poznávania. Ich syntézou vzniká **intencionalita** (vedomý cieľ), ktorá dodáva ľudskému životu dimenziu zmyslu. Prežívanie je život v rozpore a napätí, ktoré plynie z interaktívnej konfrontácie človeka s vonkajším svetom i so samým sebou. Prežívanie prebieha v čase, má začiatok, priebeh a koniec. Fyzikálny čas sa v prúde prežívania mení na psychický čas, ktorý je zdrojom určitého zážitku.

Modality prežívania

a) **poznanie** (vnímanie, predstavy a fantázia, myslenie a jazyk)
b) **cítenie** (emocionálne hodnotenie)
c) **chcenie** (pudenie, motivovanie)

Správanie, na rozdiel od prežívania, vyjadruje vonkajšie prejavy subjektu. Správanie je viditeľná, a v dôsledku toho pozorovateľná aktivita svalov a žliaz.

Modality správania

a) **jednanie**
b) **reč**
c) **výraz** (mimika tváre, pohyb tela)

Správanie vystupuje vždy v jednote s prežívaním. Avšak táto jednota môže byť aj jednotou protikladov.

Formy správania

a) **expresívne** (vyjadruje skutočné zmýšľanie a pocity subjektu)
b) **adaptívne** (účelne sa prispôsobuje danej situácii; predstieranie – simulácia, zastieranie – disimulácia, mimikri; štylizovanie – podlieha rôznym spoločenským a štýlovým konvenciám).

Zdroj prezentovanej klasifikácie: Nakonečný, M.: *Základy psychologie*, Akademia, 1998, s. 31 – 38

Úlohou PVV je rozvíjať u žiakov všetky ich psychomotorické procesy. V rámci procesov vnímania má PVV okrem vizuálneho vnímania využívať aj sluchové, kožné, čuchové a chuťové receptory, ktoré okrem vnemového poznania obohacujú jazyk umenia aj o špecifické imaginatívno-emocionálne asociácie. Špecifickým druhom estetického vnímania, ktoré by mala rozvíjať PVV, je synestetické vnímanie (napr. rozvoj synestetického vzťahu, ktorý existuje medzi hudobnými a výtvarnými rytmami

alebo farebnými tónmi) alebo rôzne mimozmyslové formy zobrazovania (kresba vytvorená bez kontroly zraku). Jazyk umenia 20. stor. poskytuje PVV prostr. jeho rôznorodých umeleckých štýlov mnoho podnetov pre rozvoj širokej škály emócií, imaginácie, konvergentného a divergentného myslenia žiakov. Keďže umelecké myslenie je viac holistické ako analytické, viac konotačné ako denotačné a viac divergentné ako konvergentné, rozvíja s použ. vhľadových iniciácií v prvom rade ľudské intuitívne myslenie. Vzájomná zviazanosť logicko-kognitívneho a emocionálno-imaginatívneho myslenia však napokon prehlbuje a rozširuje u žiakov aj ich schopnosti kritického reflexívneho myslenia.
Cielene rozvíjaný psychomotorický proces žiakov, úzko spojený s ich sebarealizáciou a sebaaktualizáciou, vplýva v prvom rade na rozvoj jeho sebavedomia. Hermeneutika v spojení s logickou analýzou a syntézou, dedukciou a indukciou, komparáciou a diferenciáciou, klasifikáciou a generalizáciou napokon učí žiakov lepšie porozumieť zmyslu a podstate výtvarného umenia a jeho dôležitosti v celom kontexte spoločenského a kultúrneho života.

6.4 Interaktívna komunikácia medzi pedagógom a žiakmi

Základným cieľom interaktívnej komunikácie na PVV je s použ. konštruktívneho, t. j. vzájomne motivujúceho a inšpirujúceho dialógu, ktorého základným iniciátorom je pedagóg, stimulovať tvorivú činnosť žiakov. Pedagóg pritom používa aktivizujúce otázky, názorné ukážky, súbor krátkych slovných, zvukových, obrazových, hmatových, chuťových, čuchových príbehov atď. Výsledkom tejto verbálnej a neverbálnej inreaktivity spojenej s tvorivou činnosťou je vznik estetického zážitku, získanie nového vhľadu, nových skúseností a poznatkov, pocit spolupatričnosti, tolerancie, pozitívnej súťaživosti medzi žiakmi, ako aj sebarealizácie, sebaaktualizácie, sebavedomia a sebapoznania jednotlivých žiakov.

6.5 Interaktívny vzťah medzi subjektom žiaka a rôznymi druhmi tém, médií a štýlových foriem

Medzi subjektom žiaka a rôznymi druhmi tém, médií a štýlových foriem dochádza k neustálej vzájomnej interakcii. Podstatou tvorivej činnosti je tvorivé operovanie (manipulovanie, transformovanie, transponovanie, modifikovanie, kombinovanie atď.) s rôznymi témami, médiami a formami, ktoré vďaka tejto invenčnej činnosti nadobúdajú napokon z výtvarného hľadiska inovačnú formu a obsah. Forma tvorivej operácie nemusí pritom pracovať len s modifikáciami rôznorodých prírodných a umelých materiálov. Tvorivé akčné operovanie performeristu s vlastným telom sa stáva napr. v rámci body-artu takisto súčasťou výrazového jazyka moderného umenia. Súčasťou jazyka PVV sa môže stať aj čistý mentálny operačný proces, ktorý sa za účasti idey a jej kontextov realizuje len v hlave autora alebo príjemcu.

6.6 Interaktívny vzťah medzi psychickými a motorickými procesmi

Súčasťou psychomotorického procesu je jednak mentálna rovina ľudského prežívania (vnemy, emócie, predstavy, fantázia, motivácia, myslenie atď.), ale aj behaviorálna rovina jeho správania (jednanie, rečový prejav a výraz emócií). Medzi obidvoma procesmi prebieha neustála simultánna interaktívna komunikácia. Jedným z najdôležitejších ľudských motorických prostriedkov, ktorým človek materializuje svoje tvorivé idey, je ľudská ruka. Vedomý alebo podvedomý pohyb ruky (jednotlivých prstov, zápästia, lakťového kĺbu, ramenného kĺbu v súčinnosti s celým telom) s jeho všetkými možnosťami racionálnych (vedomých a nenáhodných) a iracionálnych (nevedomých a náhodných) motorických operácií prebieha vždy v nejakom priestore a čase. Napriek tomu, že tento pohyb je priestorovo vratný, z hľadiska času sa stáva nevratným. Výsledkom tohto časopriestorového paradoxu je množstvo vyjadrovacích a výrazových diferenciácií, ktoré ruka môže priamo alebo nepriamo zanechať zakódované v stopách plošnej, reliéfnej alebo priestorovej formy konečného tvorivého produktu.

6.7 Psychomotorický proces vnímaný ako tvorivá estetická činnosť

Psychomotorický proces je intencionálne zameranou tvorivou činnosťou. Intencionalita dodáva psychomotorickému procesu zmysluplné smerovanie k nejakému konečnému tvorivému cieľu. Na rozdiel od konvergentného postupu, ktorého intencionalita je dopredu presne daná, pri divergentnom tvorivom procese autor metódou improvizácie až v priebehu samotnej tvorivej činnosti hľadá konečnú podobu artefaktu. Dôležitou súčasťou tohto tvorivého psychomotorického procesu je nachádzanie nekonvenčných postupov, ktoré sa v priebehu procesu experimentovania postupne formálne cizelujú až do podoby akurátneho tvaru konečného tvorivého produktu.

6.8 Výtvarná klasifikácia psychomotorických procesov

Celostný psychomotorický proces žiakov je možné rozdeliť na tri čiastkové procesy: **mentálne procesy a stavy**, **technické procesy a formálne procesy**. Každý výtvarný produkt alebo umelecká akcia v sebe kódujú urč. mentálny, technický a formálny proces. V procese tvorby ako aj pri recepcii konečného výtvarného produktu môže dominovať u autora a percipienta urč. druh zmyslového vnímania (zrakové, sluchové, kožné, čuchové a chuťové), ktoré sa stáva podnetom pre vznik rôznych asociácií, emócií, synestézií, imaginatívnych obrazov, ovplyvňujúcich ich konečné reflexívne myslenie. Technický proces kóduje v konečnej faktúre spôsob technického operovania a manipulovania ruky a tela v interakcii s rôznymi použitými materiálmi a nástrojmi. Formálny proces zas vyjadruje spôsob formálneho operovania s rôznymi formálnymi metódami, ktoré v konečnej podobe tvorivého produktu nadobúdajú špecifický umelecký význam.

6.8.1 Mentálne procesy a stavy

Mentálnymi procesmi a stavmi, ktoré PVV cielene rozvíja, sú:
- vnímanie
- emócie
- predstavy a fantázia
- jazyk a myslenie

- **Vnímanie**

Umenie 20. stor. v úsilí rozšíriť topológiu svojich vyjadrovacích a výrazových možností začalo využívať najmä v rámci jazyka intermediálneho a multimediálneho umenia okrem zrakového vnímania aj iné zmysly, pocity a vnemy (sluchový, čuchový, chuťový a rôzne druhy kožného vnímania). Medzi umelecké tendencie a smery, ktoré pracovali aj s inými zmyslami, ako je zrak, patria napr.: procesuálne umenie, zvukové umenie, akčné umenie, eat-art (jedlé umenie), behaviorálne umenie atď.

Tab. 1 Štruktúra zmyslových receptorov

Kožné receptory	dotyk (hmat), teplo a chlad, bolesť kožná, bolesť hlboká, poloha, pohyb, vibrácia
Čuchové receptory	vône, zápachy
Chuťové receptory	sladkosť, slanosť, kyslosť, horkosť
Sluchové receptory	intenzita (sila), kvalita (výška), farba tónu, tempo, rytmus, akord, melódia, hluk
Zrakové receptory	akomodácia, adaptácia, asimilácia, konvergencia, priečna disparátnosť, binokulárna paralaxa, očné klamy

a) Kožné receptory

Zo spomenutých kožných receptorov využívajú rôzne umelecké smery umenia 20. stor. najmä dotykové (hmatové) receptory. V body-arte a v behaviorálnom umení sa využívajú okrem hmatu aj ďalšie zmyslové receptory. V školskej praxi vyučovania PVV na 1. a 2. stup. ZŠ sa v rámci motivácie alebo expozície (prostr. rôznych motivačných akcií) dajú využiť skoro všetky zo spomenutých receptorov. Citlivosť kožných receptorov je úzko spojená s rôznymi hmatovými cvičeniami. Úlohou hmatových cvičení je učiť žiakov, aké majú taktilné a tektonické vlastnosti rôznorodé materiály. Poznanie taktilných a tektonických vlastností rôznych materiálov napomáha žiakom rozhodovať sa, ktorý materiál majú využiť v rámci nejakej výtvarnej témy. Rôzne druhy materiálov sa môžu stať vďaka svojim taktilným a tektonickým vlastnostiam zdrojom vzniku nekonvenčných asociácií, synestézií a nových konotačných významov.

b) Čuchové receptory

V umení 20. stor. využívalo čuchové receptory najmä procesuálne umenie (arte povera, eat-art, organický a plesnivý objekt atď.). Čuchové receptory sa v školskej praxi 1. a 2. stup. ZŠ môžu stať súčasťou napr. organických objektov vytváraných žiakmi z ovocia, zeleniny, sladkostí, cesta, korenín atď.

c) Chuťové receptory

Podnety pre chuťové receptory boli súčasťou najmä výtvarného jazyka eat-artu (jedlého umenia) Daniela Spoerriho. V školskej praxi PVV na 1. a 2. stup. ZŠ sa môžu stať súčasťou rôznych „chutných“ motivácií alebo výtvarných produktov, ktoré žiaci vyrábajú z rôznych jedlých, zdraviu neškodlivých surovín, určených v konečnom zmysle na zjedenie.

d) Sluchové receptory
V umení 20. stor. nadobudol zvuk dôležitý význam v prvom rade v intermediálnom a multimediálnom umení, pričom okrem periodicky sa opakujúcich tónov sa stali pre tieto umenia dôležitými aj neperiodické zvuky v podobe hluku, revu, hrmotu alebo škrekotu. V rámci PVV môžeme na 1. a 2. stup. ZŠ využívať hudbu ako dôležitý motivačný a expozičný stimul. Hudobná skladba sa môže zároveň stať aj inšpiráciou pre jej následné abstraktno-expresívne (synestetické) maliarske, pohybové a iné interpretovanie. Okrem tónov a hlukov sú pre PVV dôležitými inšpiračnými zdrojmi aj ďalšie hudobné prostriedky, ako je napr. tempo, rytmus, akord, melódia alebo nástrojová polyfónia. Rôznymi názornými ukážkami je dôležité upozorňovať žiakov na blízkosť jazyka hudby a výtvarného umenia. Zvuk (melódiu, rôzne prírodné, onomatopoické a industriálne zvuky) a vizuálnu formu môžeme navzájom prepojiť napr. pri vytváraní experimentálnej poézie (opticko-fónickej, simultánnej, konkrétnej poézie), pri práci s výtvarným rytmom, s harmóniou a disharmóniou, pri hľadaní rôznych abstraktných proporčných vzťahov, pri abstraktných geometrických i expresívnych prácach, pri akčnom procese, pri práci s počítačom a s jeho možnosťami mixovania rôznych zvukov, pri vytváraní zvukových koláží a dekoláží, pri práci so synchrónnou mixážou rôznych obrazových a zvukových ukážok.

e) Zrakové receptory
Vďaka zrakovým receptorom sme schopní vnímať základné vyjadrovacie a výrazové prostriedky a prostriedky výstavby kompozície, ktoré sú súčasťou nejakej formy výtvarného diela. Zrakové vnímanie v sebe obsahuje dve roviny vnímania:
1. **senzo-motorickú rovinu** (zrak prostr. nej rozlišuje figúru od pozadia) a
2. **sémanticko-operačnú rovinu** (zrak ňou chápe významy a významové vzťahy medzi jednotlivými objektmi).

Na senzomotorickej rovine dochádza k spontánnej štrukturácii zmyslových podnetov, pričom sa uplatňuje viacero princípov takejto štrukturácie (tzv. geštaltických zákonov vnímania). Sú to vrodené tendencie k zoskupovaniu podnetov do urč.ch štruktúr, figúr, vnemových dominánt v rámci určitého pozadia. V dejinách umenia sa vytvorilo mnoho spôsobov vizuálneho znázorňovania sveta (mimetické, symbolické, kubistické, abstraktné atď.). Zrakové vnímanie je vstupnou bránou rôznych podôb patického a gnostického prežívania. Patické a gnostické prežívanie prepája zrakové vnímanie s rôznymi emocionálnymi stavmi, predstavami, imaginatívnymi obrazmi a myšlienkovými operáciami. V klasickom umení je zrakové vnímanie spojené v prvom rade s mimetickým zobrazovaním (šerosvit, temnosvit, vzdušná perspektíva, deskriptívna geometria, optické klamy). V modernom umení 19. a 20. stor. dominuje zrakové vnímanie napr. v impresionizme, svetelnom umení, op-arte, maľbe farebných polí, maľbe ostrých hrán, konkrétnom umení alebo v minimalizme. V týchto umeniach prevažujú také vizuálne prostriedky, ako je svetlo a tieň, farebná plocha, tvar, priestor, ktoré sú spojené s rôznymi vizuálnymi kvalitami (tón, sýtosť a svetlosť, svetelný a farebný dojem z okamihu, farebná adícia, simultánny kontrast, farebný valér, monochromatickosť, polychromatickosť, achromatickosť, mihotavý efekt, farebná vibrácia, rôzne optické klamy, úbežníková perspektíva, axonometria, spirituálny účlnok farby, symbolický účlnok farby atď.). Pre PVV sa stal zrak dominantným vnemom. Všetky spomínané aspekty zrakového vnímania sa vo vekovo primeranej forme dajú využiť aj v školskej praxi vyučovania PVV na 1. a 2. stup. ZŠ.

- **Emócie**

Emócie sú komplexným psychologickým javom, ktorý má stránku **zážitkovú, fyziologickú** (najmä viscerálnu) a **výrazovú** (behaviorálnu). Podľa psychológa W. Wundta

sú dimenziami emócií **príjemnosť – nepríjemnosť, vzrušenie – ukľudnenie, napätie – uvoľnenie**.
Súčasťou emócií sú **afekty** (silné emócie vyznačujúce sa vysokou úrovňou vzrušenia), **nálady** (dlhšie trvajúce emociálne stavy, ako je napr. skleslosť), **citové vzťahy** (komplexné citové stavy, ako je napr. láska, nenávisť) a **vášne** (afektívne citové vzťahy). Znakmi emócií sú **pasivita** (emócie skôr prežívame než vytvárame), **subjektivita** (emócie sú vnútorné zážitky, neprístupné iným osobám), **iracionalita** (realitu sa človek pokúša prispôsobiť svojim prianiam a averziám, ktoré sa vymykajú racionálnemu a logickému).
Pozitívne emócie zakladajú vznik **apetencií** (príjemnosti), negatívne vznik **averzií** (nepríjemnosti). Podľa psychológa F. Brentana sú city **intenciálnymi aktmi**. V citoch prežívame hodnotové významy, ktoré sú buď dobré, alebo zlé. V živote človeka sú rozhodujúce ciele, ktoré si stavia, a prostriedky, ktoré umožňujú ich dosiahnutie. Dosahovanie určitého cieľa smeruje vždy k nejakému druhu emocionálneho uspokojenia. Podstatou emócií je **hodnotenie** podnetov a situácií. Nie objektívne znaky udalosti, ale **subjektívna interpretácia** udalosti je rozhodujúca. Proces reflexie a hodnotenia je komplexný jav, v ktorom sa emócie spájajú s kogníciou a s motiváciou. Emócie signalizujú subjektívny význam podnetu či situácie, a to v zmysle pozitívnom (dobré) i negatívnom (zlé). Dobré a zlé sa však aktuálne rozlične konkretizujú, ako prakticky výhodné, zmyslovo či duchovne príjemné, resp. ohrozujúce, nebezpečné, sociálne nepríjemné atď. Charakteristickým znakom emócií je ich **polarita** (radosť – smútok, odvaha – strach atď.).
Z hľadiska vývoja emócií u človeka novorodenec vykazuje len základné dimenzie emócií. V období dospievania, adolescencie a v zrelom veku postupne vznikajú vývojovo **vyššie city**, ktorých zdrojom sú **etické, estetické** a **intelektuálne hodnoty**. **Estetické cítenie** je sčasti vrodené (záľuba v symetrii, rytme, urč. tvaroch, farebných kompozíciách atď.), ale aby sa naplno rozvinulo, musí byť ďalej kultivované. **Intelektuálne city** súvisia s hodnotou pravdy a poznania. Ich elementárnou formou je zvedavosť a radosť z objavovania a nachádzania poriadku. Z fyziologického hľadiska vychádzajú príjemné pocity zo **septa** a nepríjemné pocity z **amygdaly**, ktoré sú súčasťou **limbického systému** sídliaceho v mozgu.
Dôležitou súčasťou emócií je **výraz**, ktorý je rečou **mimiky** tváre a **pantomímy** tela. Mimika pracuje najmä s pohybom svalov okolo úst a očí. Horná časť tváre (oči, obočie a čelo) prezrádza viac prejavy úžasu a hnevu, dolná časť radosť a smútok (kútiky úst). S psychikou výrazu úzko súvisí problematika **empatie** (vcítenia), t. j. vnímania a chápania cudzích citov prejavujúcich sa výrazom a nie slovným vyjadrením (Nakonečný, M., 1998, s. 414 – 441).
V jazyku estetiky majú emócie svoj odraz v estetických kategóriách **krásy, škaredosti, tragickosti, komickosti, ambsurdnosti, vznešenosti** atď. Najdôslednejším spôsobom pracovali v modernom a v postmodernom umení s emóciami tie umelecké štýly, ktorých jazyk bol založený na dominancii **expresie**. Okrem expresie boli ďalšími dôležitými faktormi kódujúcimi jazyk emócií významová **ambivalencia, imaginácia, naturalizmus, akcia, gesto, deštrukcia, dekonštrukcia, demontáž, metafyzika, spiritualita, symbolizácia, mýtus** a **rituál** atď. K umeleckým štýlom, v ktorých jazyku zohrávali emócie dôležité miesto, patrili napr. **symbolizmus, fauvizmus, expresionizmus, surrealizmus, magický realizmus, abstraktný expresionizmus, akčné umenie, behaviorálne umenie, postminimalizmus, neoexpresionizmus, neokonceptualizmus** atď.
Pre PVV sa môžu stať rôzne druhy emócií zdrojom širokého registra výtvarných tém s rôznorodým spôsobom svojho výrazového spracovania. Tvarom, škvrnou, líniou, farbou, rytmom, súzvukom a kontrastom, rovnováhou a nerovnováhou, mimikou

tváre, gestom ruky, pohybom tela atď. je možné vyjadriť navzájom polarizované emócie: **radosť – smútok, šťastie – nešťastie, odvaha – strach, kľud – nekľud, istota – úzkosť, napätie – uvoľnenie, láska – nenávisť, nádej – beznádej, priateľskosť – hnev, krása – škaredosť, komickosť – tragickosť a** iné. Tieto základné emócie môžu mať rôzne kvalitatívne stupne: **smútok – melanchólia, nostalgia; hnev – nenávisť, zúrivosť; úzkosť – strach, bolesť; škaredosť – hnus, odpor; radosť – šťastie, blaženosť; ironickosť – sarkastickosť, cynickosť; transcendentálnosť – spirituálnosť, kontemplatívnosť; komickosť – humornosť, groteskosť; láska – vášnivosť, žiarlivosť** atď. v školskej praxi vyučovania PVV sa témy, ktoré vychádzajú z týchto príkladov, môžu spracovať plošnými médiami (kresbou, grafikou, maľbou), priestorovými médiami (modelovaním, tesaním, montovaním, konštruovaním, dekonštruovaním) alebo formou akcie (pohybom, gestom, dramatizáciou). Správna výtvarná forma zobrazenia emócií by mala byť symbolická alebo abstraktná.

- **Predstavy a fantázia**

Človek je schopný v svojej mysli vyvolávať obrazy skôr vnímaných vecí a udalostí a vytvoriť si nimi komplexné a jednoduché obrazové novotvary. Zatiaľ čo vnemy majú periférny pôvod v činnosti zmyslových orgánov, predstavy majú svoj centrálny pôvod v mozgu. Poznáme zrakové, sluchové, chuťové, čuchové, hmatové a pohybové predstavy. Rozoznáme:

a) **predstavy jednotlivín** (konkrétny strom)
b) **všeobecné predstavy** (strom ako pojem)
c) **fantazijné predstavy a sny** (fantastický strom)

Zdroj prezentovanej klasifikácie: Nakonečný, M.: *Základy psychologie*, Akademia, 1998, s. 269

Predstavy napomáhajú generovať prítomnému vnímaniu ľudskú činnosť. Umožňujú mu návrat do minulosti i cestu do budúcnosti. Predstavy sa nám môžu vyjavovať v podobe afektívnych asociácií. Asociácie vznikajú spôsobom združovania predstáv. Je to spájanie aktuálnych pocitov, vnemov, predstáv a citov s pamäťovými predstavami. Umenie pracuje často s asociatívnymi predstavami, ktoré sú základom vzniku metafory. Asociácia vzniká tak, že určitá predstava (obraz) vyvoláva k sebe podobnú alebo opačnú predstavu (obraz). Asociačné predstavy môžu vzniknúť aj na základe časovej simultánnosti alebo sukcesívnosti. Medzi asociatívne predstavy môžeme zaradiť aj synestetické predstavy. Dôležitý psychodiagnostický význam majú asociácie vyvolávané viacznačnými či neurč.mi podnetmi neverbálnej povahy ako sú škvrny, viacznačné významy a scény. Asociácie sa v dejinách moderného umenia stali najprv metodicky využívané v dadaizme a v surrealizme. V školskej praxi vyučovania PVV môžeme využívať schopnosť žiakov vyjavovať si spomienky na minulé udalosti alebo pracovať s tzv. denným snením, ktoré je obrátené do budúcnosti (projekcia prianí). Môžu to byť aj rôzne asociačné cvičenia zamerané na vytváranie metaforických obrazov. Dôležitým aspektom vyučovania PVV je práca s rekonštruktívnou alebo konštruktívnou fantáziou. Pri rekonštruktívnej fantázii môže pedagóg využívať rôzne druhy opisov, rozprávaní, plánov a návodov, ktoré sa stanú pre žiakov podnetom pre ich fantazijné rekonštruovanie. Pri konštruktívnej fantázii vytvárajú žiaci svojimi originálnymi fantazijnými predstavami absolútne nový výtvarný produkt. Vo fantazijnom procese sa využívajú formálne metódy kombinácie, variácie, konotácie, polarizácie, transpozície, analogizácie, animizmu, synkretizácie, minimalizácie, maximalizácie atď. Použitím týchto formálnych metód môžu vzniknúť výtvarné témy, ktoré pracujú s personifikáciou, metaforou, metonymiou, synekdochou, parafrázou, travestiou, oxymorom, humorom, paródiou, iróniou, paradoxom, absurditou atď.

- **Myslenie a jazyk**

Človek vstupuje do problémových situácií, ktoré je treba prostr. nejakého riešenia zmeniť. V týchto situáciách vzniká napätie medzi danou situáciou a situáciou žiaducou. Do popredia vystupuje neurč. cieľ, ktorý chceme dosiahnuť, pričom prostriedky jeho dosiahnutia je potrebné hľadať. Deti od prvého do druhého roku svojho života používajú v takýchto situáciách najprv senzomotorické, potom symbolické a od približne siedmeho roku obrazovo-názorné myslenie (konkrétne operácie). Žiaci od desiateho do pätnásteho roku svojho života okrem týchto dvoch spôsobov myslenia pracujú aj s pojmovo-logickým myslením (formálne operácie). Na PVV je potrebné vytvárať v prvom rade také tvorivé úlohy, ktoré namiesto čistých algoritmických postupov uprednostňujú skôr heuristické postupy a riešenia. Kľúčom pre riešenie problému je vhľad, t. j. taký mentálny stav subjektu, ktorý, stojac pred problémovou situáciou, náhle chápe, ako má byť správne transformovaná jej defektná štruktúra. V tvorivom výtvarnom procese sa strieda intuitívne myslenie s diskurzívnym (kritickým) myslením. Dôležitým faktorom tohto kritického myslenia je pritom reflexia, ktorá využíva pri kritickom vyhodnocovaní určitej problémovej situácie metódu interpretácie. Pri vyučovaní PVV nejde väčšinou o aplikovanie známych postupov, ale o nové usporiadanie elementov a o nachádzanie nových originálnych riešení. Z tohto dôvodu nejde ani tak o reproduktívne a algoritmické, ako skôr produktívne a heuristické myslenie, ktoré pracuje s neustálou redefiníciou už raz poznaného a s vytváraním celkom nových algoritmov. Myslenie je proces, v ktorom prebiehajú operácie s určmi kognitívnymi prvkami, predstavami, pojmami, ktoré sú schematickou reprezentáciou skutočnosti. Aktuálne myslenie alternuje medzi pólmi, ktoré je možné nazvať realistický a imaginatívny pól myslenia. V realistickej oblasti sa uplatňuje skúsenosť a logika, rozum a fakty, imaginatívny pól je charakterizovaný originálnou percepciou a tým, že v imaginatívnej aktivite subjekt experimentuje. Otto Čačka v tejto súvislosti hovorí o racionálno-kognitívnom myslení a o imaginatívno-emocionálnom myslení (Čačka, O. a kolektív, 1999, s. 25). Pri tvorivom myslení je nutná jednak logická disciplína a realistický postoj, ako aj vágne imaginatívne potulovanie, ktoré prispieva k totálnej mentálnej aktivite. Pri spojení týchto dvoch mentálnych procesov dochádza k pendlovaniu od jedného pólu k druhému a k akémusi mixovaniu obidvoch spôsobov v aktuálnom procese myslenia. Myslenie sa v konkrétnej životnej praxi aktualizuje rôznymi druhmi jazykov (rodný, matematický, výtvarný, kubistický, pop-artový). Jazyk slúži k vyjadrovaniu a je zároveň nástrojom myslenia. Pričom rôzne jazyky s použ. rôznych štýlov svojho spracovania vnímajú svet rôznym spôsobom.

6.8.2 Technické procesy

Každý technický proces je spojený s nejakým médiom. Spôsob prevedenia nejakého technického postupu dodáva konečnému výtvarnému produktu jedinečný umelecký výraz. Technické procesy, ktoré majú presný technický postup, nazývame technickými metódami, resp. technickými metodickými postupmi. S technickými a formálnymi procesmi sú úzko zviazané termíny ako:

a) **štruktúra** - z materiálového hľadiska je to vnútorná výstavba nejakej hmoty (kryštalická, vláknitá atď.), ktorá nemusí byť voľným okom viditeľná.
b) **textúra** - je vonkajším obalom vnútornej štruktúry určitého materiálu.
c) **faktúra** - Vizuálna stopa po tvorivej činnosti autora. Faktúra môže vzniknúť spontánne (pod vplyvom prírodných síl) alebo mechanicky (prostr. stroja).

Tab. 2 Technické metódy papiera

Médium	**papier**
Materiály a nástroje	nožnice, nožík, klinec, zápalky, papier: ručný, baliaci, kancelársky, kriedový, kartónový, lepenkový, rys, výkres atď.
Technické a formálne varianty média	papier: nepokrčený, pokrčený, poskladaný, rozstrihaný, nastrihávaný, roztrhaný, doškriabaný zrolovaný, zhorený, perforovaný atď. a fo
Základné technické metódy	**dotýkanie sa, krčenie, skladanie, strihanie, nastrihávanie, trhanie, škriabanie, rolovanie, horenie, perforovanie atď.**

Tab. 3 Technické metódy kresby

Médium	**kresba**
Materiály a nástroje	ceruza, uhlík, rudka, pierko a tuš, drievko a tuš, pastel, krieda, štetec a farba, hrebeň, konár, svetlo, oheň, sadze, kopírovací papier, guma, handrička atď.
Technické a formálne varianty média	skica, štúdia, obrysová, transkripčná, vecná, naturalistická, tvarovo redukujúca, štylizovaná, fantazijná, šerosvitná, temnosvitná, kolorovaná, automatická, mimozmyslová, akademická, kubistická, abstraktná, expresívna atď.
Základné technické metódy	**kreslenie, šrafovanie, zmäkčovanie, vytvrdzovanie, zosvetľovanie, stmavovanie, roztieranie, rozmazávanie, stieranie, zhusťovanie, zrieďovanie, zosilovanie, zoslabovanie, kolorovanie, gumovanie atď.**

Tab. 4 Technické metódy maľby

Médium	**maľba**
Materiály a nástroje	papier, drevo, plátno, sklo, štetec, špachtľa, palička, prsty, dlaň, telo, plechovka, sitko, spray, fixírka, fixka, šablóna, tuba, paleta, nádoba na vodu; farba: lazúrová, krycia, plošná, pastózna atď.
Technické a formálne varianty média	enkaustika, batika, vitráž, akvarel, tempera, mastný a suchý pastel, farebná krieda, latex, akryl, olej, syntetika, premaľba, alla prima; maľba: mimetická, šerosvitná, temnosvitná, vecná, fantazijná, expresívna, abstraktná, konštrukčná, chromatická, monochromatická, achromat ická, impresionistická, fauvistická, kubistická atď.
Základné technické metódy	**maľovanie, vytláčanie, miešanie, natieranie, vrstvenie, stieranie, rýpanie, kvapkanie, liatie, rozlievanie, fŕkanie, odtláčanie, striekanie, zapúšťanie, premaľovanie, kolorovanie, zosvetľovanie, stmavovanie, tupovanie, ostré ohraničenie farebných tónov atď.**

Tab. 5 Technické metódy grafiky

Médium	**grafika**
Materiály a nástroje	linoleum, sadrová doska, drevená doska, medená doska, zinková doska, kamenná doska, vrstvený papier, reliéfny podklad, rydlá, nože, ihly, asfaltový kryt, kožený tampón, kyselina dusičná, sieťotlačový rám, gumená stierka, počítač, digitálna tlačiareň, kopírovací stroj, chemické riedidlá, tlačiarenská farba atď.
Technické a formálne varianty média	linoryt, linorez, sadrorez, sadroryt, drevorez, drevoryt, reliéfna koláž, frotáž, gratáž, suchá ihla, lept, akvatinta, slepotlač, litografia, ofset, xerografia, alchymáž, sieťotlač, monotypia, digitálna grafika atď.
Základné technické metódy	**kreslenie, kopírovanie, rytie, rezanie, dlabanie, nanášanie, šrafovanie, natieranie, vytieranie, stieranie, roztopenie, tampónovanie, leptanie, zapečenie, valčekovanie, odtláčanie, prekopírovanie, tlačenie, pretlačenie, pílenie, zbrusovanie, exponovanie, vyvolávanie, vymývanie, xeroxovanie, digitalizovanie, rozpustenie, rozmnožovanie atď.**

Tab. 6 Technické metódy plastiky

Médium	**plastika**
Materiály a nástroje	hlina, plastelina, modurit, sadra, epoxid, laminát, vosk, farba, textil, plastové fólie, ľudské telo, ruky, prsty, špachtle, očká, klátiky atď.
Technické a formálne varianty média	plastika: hlinená, plastelinová, moduritová, kašírovaná, sadrová, vosková, epoxidová, bronzová, hyperrealistická, živá, zvuková, mäkká atď.
Základné technické metódy	**miesenie, pridávanie, uberanie, nanášanie, snímanie, impregnovanie, glazovanie, odlievanie, natieranie, retušovanie, brúsenie, tupovanie, patinovanie, skrutkovanie, lepenie, strihanie, zošívanie, plnenie, zažehľovanie, nafukovanie atď.**

Tab. 7 Technické metódy skulptúry

Médium	**skulptúra**
Materiály a nástroje	kladivo, rašpľa, pilník, sekera, pílka, brúska, zváračka, plechy, nožnice, vŕtačka, drevo, plech, lepidlo, kovová platňa, polystyrén, plexisklo atď.
Technické a formálne varianty média	skulptúra: drevená, kamenná, kovová, vosková, polystyrénová, plexisklová, intermediálna atď.
Základné technické metódy	**tesanie, sekanie, pílenie, rezanie, rašpľovanie, vŕtanie, hobľovanie, voskovanie, leštenie, fermežovanie, lakovanie, patinovanie, zlátenie, polychrómovanie, morenie, lepenie, ohýbanie, zváranie, brúsenie, farbenie, tvarovanie za tepla, gravírovanie atď.**

Tab. 8 Technické metódy koláže

Médium	**koláž**
Materiály a nástroje	biely papier, farebný papier, fragmenty textov, partitúr, tapiet a obrázkov, noviny, časopisy, textil, ruky, nožnice, lepidlo, pravítko, ceruza atď.
Technické a formálne varianty média	koláž: papierová, textilná, fotomontáž, roláž, proláž, chiazmáž, muchláž, dekoláž, ventiláž atď.
Základné technické metódy	**strihanie, trhanie, vrstvenie, strhávanie, krčenie, ukladanie, lepenie atď.**

Tab. 9 Technické metódy asambláže

Médium	**asambláž**
Materiály a nástroje	priestorový odpad, plastické fragmenty, farba, pílka, nožnice, kliešte, klince, nity, zošívačka, lepidlo atď.
Technické a formálne varianty média	„merz bild", objet trouvé, kombinovaná maľba, materiálová montáž, materiálový obraz, Proun, akumulácia, obraz pasca, kontrareliéf atď.
Základné technické metódy	**ukladanie, strihanie, rezanie, lámanie, pílenie, brúsenie, lepenie, skrutkovanie, maľovanie, premaľovanie atď.**

Tab. 10 Technické metódy objektu

Médium	**objekt**
Materiály a nástroje	materiál: industriálny, odpadový, prírodný; materiálové fragmenty, nožnice, pílka, kliešte, klince, kladivo, lepidlo, skrutky, skrutkovač atď.
Technické a formálne varianty média	objekt: kinetický, luminodynamický, svetelný, kybernetický, organický, plesnivý, paketážový, zvukový, kompresovaný, intermediálny, multimediálny; videoobjekt, ready-made, mobil, stabil
Základné technické metódy	**ukladanie, pílenie, spájanie, rozrezávanie, lámanie, lepenie, skrutkovanie, nitovanie, zváranie, kompresovanie, zabaľovanie, strihanie, zošívanie, prenášanie atď.**

Tab. 11 Technické metódy environmentu

Médium	**environment**
Materiály a nástroje	materiály: prírodné, industriálne, odpadové; produkty: prírodné, industriálne, materiálové fragmenty atď.
Technické a formálne varianty média	objet trouvé, „merzbau", Proun, dioráma, environment: ako pozostatok po akcii, petrifikovaný, intermediálny, multimediálny atď.
Základné technické metódy	**pílenie, rezanie, strihanie, ukladanie, lepenie, spájanie, skrutkovanie atď.**

Tab. 12 Technické metódy inštalácie

Médium	**inštalácia**
Materiály a nástroje	produkty: prírodné, industriálne, odpadové; materiálové fragmenty, texty, pílka, nožnice, kladivo, klince, lepidlo, skrutky, skrutkovač atď.
Technické a formálne varianty média	inštalácia: minimalistická, postminimalistická, konceptuálna, neokonceptuálna, videoinštalácia atď.
Základné technické metódy	**ukladanie, maľovanie, premaľovanie, spájanie, skrutkovanie, kašírovanie, lepenie, pílenie, rezanie, písanie, odtláčanie, ozvučovanie, osvetľovanie atď.**

Tab. 13 Technické metódy spojené s akciou

Médium	**akcia**
Materiály a nástroje	ľudské: telo, ruky, nohy; materiál: prírodný, industriálny, počítač; rôzne nástroje: kresliarske, maliarske, hudobné, každodennej potreby atď.
Technické a formálne varianty média	happening, performancia, event, body-art, živá plastika, sociálna plastika atď.
Základné technické metódy	**tancovanie, váľanie sa po zemi, sedenie, ležanie, státie, prenášanie, nosenie, šúchanie sa po zemi, gúľanie rôznych predmetov, kreslenie, maľovanie, lepenie, skrutkovanie, rozbitie, rozoberanie, rozskrutkovanie, rozlepenie, rozlámanie atď.**

Tab. 14 Technické metódy videa

Médium	**video**
Materiály a nástroje	rôzne technické ovládače, ktoré sú súčasťou videokamery, videoprehrávača a videostrižne a ktoré autorovi umožňujú tvorivo manipulovať a operovať s nakrúcanou a nakrútenou videopáskou
Technické a formálne varianty média	videoobjekt, videoplastika, videoinštalácia
Základné technické metódy	**nakrúcanie, približovanie, vzďaľovanie, fotenie, pretočenie, zmrazenie, ozvučovanie, titulkovanie atď.**

Tab. 15 Technické metódy počítača a jeho doplnkových zariadení

Médium	**počítač a jeho doplnkové zariadenia**
Materiály a nástroje	klávesnica, myš, kurzor, ikony, virtuálne okná, prehliadače, skener, ploter, tlačiareň atď.
Technické a formálne varianty média	text, obraz, film, video, animácia, kresba, maľba, grafika, zvuk, hluk, hudba, multimediálnosť, kybernetický objekt, virtuálna realita atď.
Základné technické metódy	**písanie, skenovanie, tlačenie, nahrávanie, napaľovanie, vkladanie, vrstvenie, prelínanie, animovanie, kreslenie, kolorovanie, dekolorovanie, kombinovanie, ozvučovanie, titulkovanie, vymazávanie, kopírovanie atď.**

Tab. 16 Technické metódy fotografie

Médium	**fotografia**
Materiály a nástroje	fotoaparát, statív, objektív, zoom, filter, zväčšovač, fotopapier, vývojka, ustaľovač, digitálne prostriedky tvarovej, priestorovej, farebnej manipulácie s obrazom atď.
Technické a formálne varianty média	fotografia: analógová, digitálna, čistá, piktoriálna, dokumentárna, portrétna, reportážna, módna, imaginatívna, manipulovaná, inscenovaná; rayogram, fotogram, fotomontáž, solarizácia, Sabatierov efekt atď.
Základné technické metódy	**osvetľovanie, zaostrovanie, približovanie, clonenie, fotenie, pretáčanie, vyberanie, vyvolávanie, ustaľovanie filmu, exponovanie negatívu, vyvolávanie, ustaľovanie, sušenie pozitívu, orezávanie fotografie, zväčšovanie a zmenšovanie, kolorovanie, dekolorovanie obrazu, digitálne fotenie, napaľovanie a vytlačenie obrazu atď.**

6.8.3 Formálne procesy

Úlohou formálnych procesov je vytvárať takú konečnú formu (podobu, tvar, štýl, výraz) umeleckého diela, ktorá v sebe kóduje urč. význam. Konvenčný formálny proces s ustáleným postupom svojho prevedenia nadobúda vo výtvarnom diele charakter formálnej metódy. Formálne metódy z hľadiska spôsobu spracovania nejakej témy môžeme rozdeliť do troch základných kategórií: **1. transpozično-transformačné metódy, 2. analyticko-syntetické metódy a 3. synkreticko-imaginatívne metódy**. Všeobecnou vlastnosťou všetkých formálnych metód je tranzitívny proces, pri ktorom dochádza k väčšej alebo k menšej modifikácii prvotnej formy na inú formu.

1. **Transpozično-transformačné metódy** menia pozíciu foriem alebo premieňajú nejakú formu na inú formu. Z hľadiska tvorivého procesu sú bezprízнakové, t. j. nekódujú v sebe primárne ani racionálny, ani iracionány jazyk konečnej formy artefaktu.

2. **Analyticko-syntetické metódy** tento prenos primárne zameriavajú buď na racionálny rozbor, rozloženie nejakého predmetu alebo javu na fundamentálne časti, alebo na proces racionálneho spájania, zlúčenia rôznych častí do jedného homogénneho, sériovo alebo hierarchicky štruktúrovaného celku.

3. **Synkreticko-imaginatívne metódy** v protiklade k analyticko-syntetickým metódam krížia rôzne fragmenty alebo významy do jedného synkreticko-imaginatívneho celku.

Tab. 17 Štruktúra formálnych metód

Transpozično--transformačné metódy	transpozícia, transformácia, tranzit, transkripcia, transcendencia, transparencia, prekrývanie, experiment, manipulácia, modifikácia, modulácia, modelácia, imitácia, interpretácia, reinterpretácia, reprodukovanie, narácia, akcia, demonštrácia, proces, apropriácia, rytmus, pohyb, proporcie, farebná komplementarita atď.
Analyticko--syntetické metódy	analýza, syntéza, aritmetizácia, geometrizácia, redukcia, detailizácia, sekvencia, systematizácia, symetria, súzvuk, rovnováha, atomizácia, abstrakcia, štylizácia, hierarchizácia, konštrukcia, denotatívny kontext, zlatý rez, séria, mriežka, kombinatorika, relácia, tautológia, progresívny rad, regresívny rad, sústredný rad prvkov, systematická akumulácia, systematická montáž, konštruovaná juxtapozícia, simultánny kontrast, koncept,model, plán, návod, nákres, schéma, inštrukcia atď.
Synkreticko--imaginatívne metódy	synkretizácia, imaginácia, magickosť, asociatívnosť, poetickosť, alegorickosť, symbolickosť, lyrickosť, spiritualita, metafyzickosť, nerovnováha, asymetria, protiklad, heterogenita, beztvarosť, synestézia, fragmentarizácia, expresívnosť, impresívnosť, archetyp, ambivalencia, konotatívny kontext, dekonštrukcia, demontáž, deštrukcia, dekolorizácia, gesto, náhoda, automatizmus, improvizácia, deformácia, parafráza, humor, travestia, metafora, metonymia, oxymoron, personifikácia, absurdita, paradox, simulácia, hyperbolizácia, chaos, hybridizácia, metamorfóza, dekonštruovaná montáž, akumulácia, juxtapozícia atď**.**

Vymenované metódy nie sú úplným zoznamom všetkých druhov formálnych metód, ktoré sa môžu vyskytnúť v tvorivej výtvarnej činnosti. V jednom tvorivom procese alebo v tvorivom produkte môžu byť pritom simultánne zakódované rôzne metódy z viacerých spomenutých kategórií.

6.8.4 Psychodidaktická štruktúra prípravy hodiny PVV na 1. a 2. stupni ZŠ

Cieľom novej štruktúry prípravy na hodinu PVV je čo najpresnejšie definovanie jednak základného tvorivého a poznatkového cieľa, ako aj troch čiastkových cieľov, ktorými sú mentálny, technický a formálny proces. V rámci vyučovacieho procesu je to detailná deskripcia motivačného, expozičného, kreatívneho a hodnotiaceho procesu.

Tab. 18 Mustra prípravy na hodinu PVV

Trieda:	
Dotácia hodín:	
Tematický celok:	
Tematický rad:	
Téma:	
Použité médium (intermédium, multimédium):	
Základný tvorivý a poznatkový cieľ:	
Cieľ mentálneho procesu:	
Cieľ technického procesu:	
Cieľ formálneho procesu:	
Druh cvičenia:	
Pomôcky učiteľa:	
Pomôcky žiaka:	
Edukačné metódy:	
a) motivačné:	
b) expozičné:	
c) fixačné:	
d) hodnotiace:	
Edukačné zásady:	

Verbálny a tvorivý proces	**Čas**	**Demonštračný a organizačný proces**	**Čas**
Motivačný proces			
Expozičný proces			
Tvorivý proces			
Proces reflexie a hodnotenia			

a) Trieda
Pedagóg napíše názov triedy, v ktorej bude daná vyučovacia hodina realizovaná.

b) Dotácia hodín
Pedagóg napíše počet hodín, počas ktorých budú žiaci danú tému realizovať.

c) Tematické celky
Výber tematického celku zásvisí od zvolenej témy. Tematické celky delíme na:

1. Základné výtvarné prvky a ich rôzne spôsoby technického a formálneho spracovania.
2. Transpozícia a transformácia rôznych jazykov a foriem prírody, vesmíru, vedy, civilizácie a kultúry do školskej praxe PVV.
3. Transpozícia a transformácia rôznych výtvarných slohov a štýlov do školskej praxe PVV.

d) Tematický rad
Je súborom (sériou, cyklom) tém, ktoré sa pokúšajú s použ. rôznorodých formálnych alebo obsahových variantov rozvíjať nejaký špecifický druh výtvarného jazyka.
V našej psychodidaktickej koncepcii PVV pracujeme na **1. stup. ZŠ** s tematickými radmi vychádzajúcimi zo **základných výtvarných prvkov (škvrna, bod, línia, plocha, tvar, svetlo a tieň, farba a priestor)** a na **2. stup. ZŠ** s tematickými radmi vychádzajúcimi z výberu umeleckých **slohov, štýlov, smerov** a **tendencií,** počnúc **pravekým umením** až po **postmoderné umenie** (**5. roč.** – impresionizmus, neoimpresionizmus, secesia, symbolizmus, praveké umenie; **6. roč.** – fauvizmus, expresionizmus, kubizmus/orfizmus, futurizmus, staroveké umenie; **7. roč.** – geometrická abstrakcia, dadaizmus, surrealizmus, abstraktný expresionizmus, stredoveké umenie; **8. roč.** – neodadaizmus, neokonštruktivizmus, postminimalizmus, novoveké umenie; **9. roč.** – akčné umenie, lettrizmus/experimentálna poézia, multimediálne umenie, postmoderné umenie. Prezentované tematické rady vychádzajú z cieľov a obsahu empirického výskumu nami uskutočneného v rokoch 2000/2001 na troch ZŠ v Trnave. Nové osnovy VV namiesto pojmu **tematický rad** používajú pojem **metodický rad**. Tento názov sa nám zdá nesprávny, keďže nejde v žiadnom prípade o rad metód, ale tém, ktoré vychádzajú z určitého výtvarného jazyka.

e) Téma
Podľa svojho zacielenia môže mať téma denotačný alebo konotačný charakter.

f) Použité médium
V rámci vyučovacej hodiny PVV je možné pracovať buď len monomediálne (kresba, grafika, maľba, plastika), intermediálne (syntéza alebo synkretizácia viacerých médií), alebo multimediálne (syntéza alebo synkretizácia viacerých analógových a digitálnych médií).

g) Základný tvorivý a poznatkový cieľ
Základný tvorivý a poznatkový cieľ má stručne a jasne pomenovať, aký tvorivý problém majú žiaci vyriešiť a aké nové poznatky sa majú na hodine naučiť.

h) Cieľ mentálneho procesu
Cieľom mentálneho procesu je stručný a jasný popis tých mentálnych procesov, ktoré na danej vyučovacej hodine najviac rozvíjame. Základnými zložkami mentálneho procesu sú: vedomý, resp. podvedomý mentálny proces alebo stav, ktorých odrazom je žiakovo pociťovanie, vnímanie, emocionálnosť, obrazotvornosť, konvergentné a divergentné myslenie.

i) Cieľ technického procesu
Vymenovanie technických metód, ktorými budú žiaci na hodine spracovať.

j) Cieľ formálneho procesu
Vymenovanie formálnych metód, ktorými budú žiaci na hodine spracovať.

k) Motivačný proces
V rámci celej štruktúry vyučovacej hodiny PVV je motivačný proces jedným z najdôležitejších procesov. V priebehu niekoľkých minút má pedagóg dosiahnuť čo najväčšie zaujatie a aktivizovanie žiakov pre tvorivé riešenie nastoleného výtvarného problému. Správnou zmyslovou, emocionálnou a imaginatívnou motiváciou je potrebné v čo najkratšom čase maximálne stimulovať pozornosť žiaka. Motivácia má naštartovať v žia-

kovi slobodnú tvorivú potrebu vlastnej sebarealizácie a sebaaktualizácie. Dôležité je vytvoriť v rámci nej súbor viacerých väčších a menších príbehov (slovných, obrazových, zvukových, hmatových, čuchových, chuťových, pohybových atď.), ktoré danú tému žiakom názorne priblížia. V rámci motivácie má pedagóg prepojiť rozhovor a rozprávanie s rôznymi demonštračnými metódami. Pod vplyvom týchto stimulov sa spustí u žiaka podvedomé emocionálno-imaginatívne myšlienkové samoorganizovanie, ktoré v ďalšej fáze vyučovania vytvorí podmienky pre pozitívne prežívanie tvorivej realizácie konečného výtvarného produktu alebo len pre samotnú tvorivú činnosť.

l) Expozičný proces
Výklad technického a formálneho postupu je úzko previazaný s motiváciou. Cieľom výkladu je stručne, jasne a dostatočne názorne priblížiť žiakom tvorivý problém, ktorý majú na danej hodine riešiť. Základné body tvorivého procesu je dôležité stručne zaznamenať na tabuli alebo premietnuť dataprojektorom. Ak pedagóg chce ukázať žiakom nejaký názorný príklad, tak by im nemal ukazovať len jeden príklad v podobe nejakého presného a jediného návodu (presného a jediného postupu), ale viac rôznorodých príkladov, ktoré žiakovi predložia rôznorodé možnosti riešenia danej témy a neobmedzujú ho v jeho tvorivej činnosti. Zadaná téma má mať zároveň v rámci vlastného tvorivého zacielenia svoje formálne a obsahové limity, o ktorých majú byť žiaci informovaní. Žiakov môžeme upozorniť aj na kontext danej témy s témami z predchádzajúcich a budúcich hodín, v rámci ktorých riešili alebo budú riešiť podobné problémy.

m) Tvorivý proces
Najväčšiu časovú dotáciu v rámci vyučovania PVV má mať tvorivý proces, v ktorom žiaci preukazujú svoju manuálnu zručnosť, tvorivé schopnosti a výtvarnú vyspelosť adekvátne riešiť nastolené problémy. Úlohou pedagóga je počas tohto tvorivého procesu žiakov naďalej motivačne stimulovať, aktivizovať a upozorňovať ich na eventuálne chyby, poukazovať na pozitívne príklady, kreovať celý ďalší proces rôznymi doplňujúcimi otázkami, ktoré iniciujú nové alternatívne riešenia a predznamenajú nové výtvarné témy, prehlbujúce a rozširujúce danú tému o nové formálne a významové aspekty.

n) Proces reflexie a hodnotenia
Pri hodnotení tvorivého procesu alebo tvorivých produktov má pedagóg vychádzať zo stanovených cieľov hodiny. Hodnotenie nemá byť len subjektívnym pohľadom pedagóga alebo žiaka, ktorý klasifikuje práce zväčša len v rámci dvoch kategórií, t. j. na „pekné“, a teda dobré, a na „škaredé“, a teda zlé práce. Dôležitý je okrem intuitívneho najmä analytický spôsob hodnotenia. Pedagóg si má dopredu pripraviť kritéria hodnotenia, ktoré vychádzajú z jednotlivých cieľov hodiny. Pri hodnotení nesmie zabudnúť, že nadmieru tvoriví žiaci môžu pozitívne prekročiť aj zadaný cieľ a vytvoriť niečo prekvapujúce, čo by malo byť pedagógom ocenené. Mnohokrát sa stáva, že podstatou vyučovacej hodiny nie je ani tak konečný tvorivý produkt, ale samotný tvorivý proces, ktorý je spojený s bezprostredným emocionálno-imaginatívnym zažívaním žiakov. V takom prípade nemá zmysel individuálne hodnotiť konečné tvorivé produkty. Dôležité je zhodnotiť reflexiou celý priebeh hodiny, počnúc porovnávaním jednotlivých zložiek cieľa hodiny a ich konečným naplnením v rámci celého vyučovacieho procesu. Najdôležitejším faktorom dobrej hodiny je vytvorenie pozitívneho kolektívneho tvorivého ovzdušia, v ktorom sú všetci žiaci rovnako zaujatí tvorivou činnosťou. Pedagóg si má dopredu vytvoriť súbor otázok, ktoré rozprúdia živú debatu o zmysle danej hodiny. Čo žiakom táto hodina dala, čo sa nové naučili, čo sa im darilo a čo nedarilo, na aké nové nápady v rámci tvorivej práce došli, na ktorú činnosť alebo tému táto práca nadväzuje, aké interdisciplinárne presahy mala daná téma atď.

7 MODELOVÉ PRÍPRAVY NA PREDMET VÝTVARNÁ VÝCHOVA PRE NIŽŠIE SEKUNDÁRNE VZDELÁVANIE ZŠ

7.1 Príprava č. 1 – Návrh na koberec

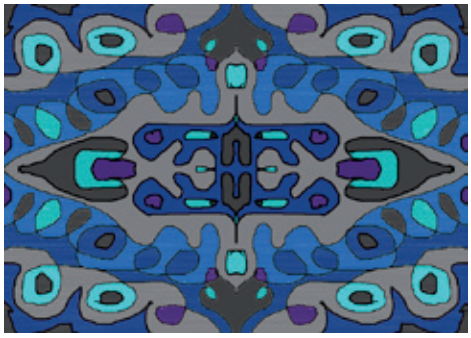
Tab. 19 *Autorka prípravy: Mgr. Marta Hacurová*

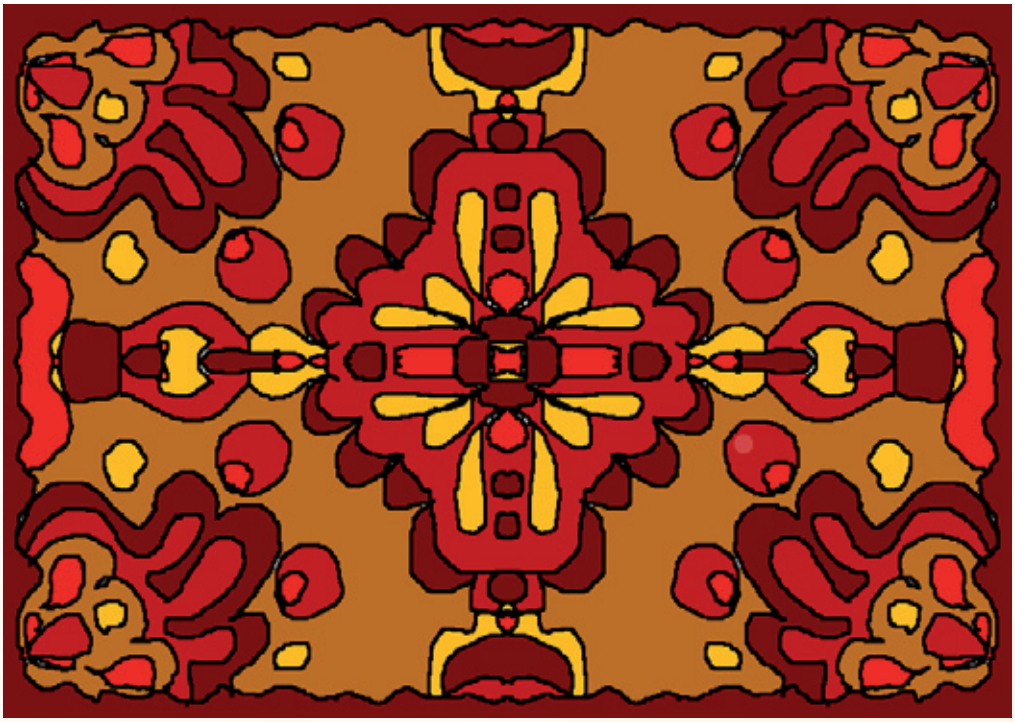
Ročník	**šiesty**
Dotácia hodín	jedna hodina
Tematický rad	**textilný dizajn**
Téma	**návrh na koberec**
Použité médium, multimédium	program **Revelation Natural Art** – súmernosť, kresba, maľba
Základný tvorivý a poznatkový cieľ	1. oboznámenie s históriou výroby kobercov 2. Vytvorenie vlastného návrhu na koberec 3. Naučiť nové pojmy – ornament, štylizácia, tvarová a farebná redukcia
Cieľ mentálneho procesu	rozvoj imaginácie, logického a divergentného myslenia
Cieľ technického procesu	práca v programe **RNA** – súmernosť, kreslenie, maľovanie
Cieľ formálneho procesu	práca s metódami štylizácie, tvarovej a farebnej redukcie
Pomôcky učiteľa	PC, dataprojektor, **internet** (www.carpetvista.com/koberce)
Pomôcky žiaka	PC, farebná tlačiareň, papier

Verbálny a tvorivý proces	Čas	Demonštračný a organizačný proces	Čas
Motivačný proces			
Rozhovor so žiakmi o bytovom textile. Rozprávanie o kobercoch: Koberec vznikol v Perzii a postupne sa rozšíril do celej Ázie, počas renesancie aj do Európy; • môže byť s vlasom aj bez (kelim); • má praktickú, ozdobnú, symbolickú aj náboženskú funkciu; • vyrába sa z vlny, bavlny, hodvábu, ľanu, konope a juty; • v súčasnosti aj zo syntetických (umelých) vlákien; • koberce môžu byť tkané ručne aj strojovo; • vzory kobercov sú tvorené zo štylizovaných rastlinných a zvieracích motívov; • vždy dodržujú symetriu; • najčastejšie farby – červená, hnedá, modrá; • podľa vzorov a farieb sa dá určiť odkiaľ koberec pochádza; napr. Malá Ázia – geometrické ornamenty; perzské koberce (Irán) majú najbohatšiu škálu ornamentov a materiálov a sú najkvalitnejšie; Čína – prírodné naturalistické motívy a plastický povrch.	15 →	Premietnuť na stenu ukážky kobercov.	
Expozičný proces			
Oboznámenie s cieľom hodiny. **Návrh na koberec so symetrickým ornamentom vytvorený v programe RNA.** Vysvetlenie postupu práce: 1. vybrať **formát** papiera a naliať **farbu** (aj bielu); 2. zapnúť **súmernosť** – dve osi; 3. kresbou ceruzkou vytvárať ornamenty (môžu sa použiť aj **predvolené tvary**); 4. postupne vyplniť celú **plochu** (dbať na uzatváranie tvarov); 5. pom. **výplne** a **farieb** vymaľovať jednotlivé plochy; 6. uložiť v png a vytlačiť;	5 → →	Ukážky hotových prác. Premietnuť na stenu pojmy: ornament – geometrický, rastlinný alebo živočíšny motív, slúžiaci na okrasu, ozdobu; štylizácia – spôsob vyjadrenia; tvarová a farebná redukcia – tvarové a farebné zjednodušenie.	

Tvorivý proces			
Samostatná práca žiakov. Slovné vyzdvihovanie individuálnych tvorivých výkonov.	20	Individuálna pomoc jednotlivým žiakom.	
Proces reflexie a hodnotenia			
Zhodnotenie priebehu hodiny. Čo bolo cieľom hodiny? Zopakovať, čo si žiaci zapamätali z dnešnej hodiny, čo znamenajú nové výrazy. Spoločne vyhodnotiť konečné práce.	5 →	Rozložiť hotové práce na podlahu. Slovne ich analyzovať a interpretovať.	

Súbor obrázkov č. 1, 5. ročník; **textilný dizajn – návrh na koberec**





7.2 Príprava č. 2 – Poskladaná hlava

Tab. 20 *Autorka prípravy: Mgr. Marta Hacurová*

Ročník	**šiesty**
Dotácia hodín	jedna hodina
Tematický rad	**imaginatívne umenie**
Téma	**poskladaná hlava**
Použité médium, multimédium	PC, program **Revelation Natural Art**
Základný tvorivý a poznatkový cieľ	1. oboznámiť žiakov s tvorbou G. Arcimbolda; 2. vytvorenie portrétu v programe RNA použitím pečiatok; 3. vysvetliť, čo znamenajú slová bizarný, asociácia, imaginácia, iracionalita
Cieľ mentálneho procesu	rozvoj imaginácie, humoru a divergentného myslenia
Cieľ technického procesu	práca na PC v programe **RNA**, používanie pečiatok, zmena ich veľkosti
Cieľ formálneho procesu	použitie metód náhody, juxtapozície, absurdity a asociácie
Pomôcky učiteľa	PC, dataprojektor, DVD **Artopédia 2** alebo **Wikipédia** – Giuseppe Arcimboldo, **internet**
Pomôcky žiaka	PC, farebná tlačiareň, papier

Verbálny a tvorivý proces	**Čas**	**Demonštračný a organizačný proces**	**Čas**
Motivačný proces			
Rozprávanie a rozhovor o portréte (súkromný, civilný, autoportrét). Rozprávanie o talianskom manieristickom maliarovi, návrhárovi a inžinierovi Giuseppe Arcimboldovi.	10 →	Premietnuť ukážky jeho tvorby (CD **Artopédia 2**, alebo z **internetu** – Google – obrázky – meno a priezvisko autora) Giuseppeho Arcimbolda.	
Expozičný proces			
Oboznámenie s cieľom hodiny. **Vytvorenie fantazijného portrétu v programe RNA použitím predvolených pečiatok.**		Premietnuť dataprojektorom na stenu pojmy: bizarný – čudný, podivný; iracionalita – nelogickosť; imaginácia – obrazotvornosť; asociácia – združovanie predstáv; juxtapozícia – ukladanie vedľa, nad, pod seba.	

Vysvetlenie postupu práce: 1. vybrať papier **formátu** A4; 2. naliať **farbu pozadia** (aj bielu); 3. otvoriť roletu s **pečiatkami**; 4. podľa potreby zmeniť **veľkosť**; pečiatky a **medzery**; 5. kliknutím označiť pečiatku; 6. ukladaním pečiatok na podklad vytvoriť portrét.	10		
Tvorivý proces			
Samostatná práca žiakov. Slovné vyzdvihovanie individuálnych tvorivých výkonov. Hotové práce uložiť do PC, prípadne vytlačiť na papier.	60	Individuálna pomoc jednotlivým žiakom.	
Proces reflexie a hodnotenia			
Zhodnotenie priebehu hodiny. Aký bol cieľ hodiny? Zopakovať nové pojmy.	10 →	Spoločne si pozrieť všetky vytvorené práce.	

Súbor obrázkov č. 2, 7. ročník; **imaginatívne umenie – poskladaná hlava**

7.3 Príprava č. 3 – Mutant

Tab. 21 *Autorka prípravy: Mgr. Marta Hacurová*

Ročník	**siedmy**
Dotácia hodín	jedna hodina
Tematický rad	**surrealizmus**
Téma	**mutant**
Použité médium, multimédium	program **Revelation Natural Art** – pečiatky, farebná výplň, koláž
Základný tvorivý a poznatkový cieľ	1. hlavné znaky surrealizmu, hlavní predstavitelia surrealizmu; 2. vytvoriť mutanta ako koláž z pečiatok; 3. naučiť nové pojmy – mutant, fragment, asociácia, iracionalita, bizarný a juxtapozícia
Cieľ mentálneho procesu	rozvoj imaginácie a divergentného myslenia
Cieľ technického procesu	práca v programe **RNA**, používanie pečiatok, zmena ich veľkosti a farebnosti
Cieľ formálneho procesu	práca s metódami náhody, imaginácie, asociácie, juxtapozície, absurdity, synkretizácie, zväčšovania, zmenšovania
Pomôcky učiteľa	PC, dataprojektor, DVD **Artopédia 2** – Salvador Dalí, Giorgio de Chirico, Paul Delvaux, Yves Tanguy
Pomôcky žiaka	PC, farebná tlačiareň, papier

Verbálny a tvorivý proces	**Čas**	**Demonštračný a organizačný proces**	**Čas**
Motivačný proces			
Rozhovor na tému mýty, báje, rozprávky a postavy, ktoré sa v nich vyskytujú (rôzne obludy, draci, bytosti, ktoré sú napol človekom, napol zvieraťom). Výklad doplnený názornými ukážkami o surrealizme z prvej polovice 20. storočia – diela, v ktorých sú námety, postavy, predmety zobrazené vo zvláštnych, snových, vymyslených a fantastických vzťahoch a formách so zámerom diváka čo najviac udivovať.	1 →	Premietnuť na stenu: mutant – živočíšny alebo rastlinný kríženec. Premietnuť na stenu obrazy: Salvadora Dalího, Giorgia Chirica, Paula Delvauxa a Yvesa Tanguyho.	
Expozičný proces			
Oboznámenie s cieľom hodiny. **Vytvoriť mutanta v programe RNA formou koláže z pečiatok a ich častí, prípadne dotvoriť kresbou a maľbou.** Vysvetlenie postupu práce. 1. zvoliť **formát** papiera (po výške, po šírke); 2. vyberanie rôznych **pečiatok** a zmena ich veľkosti (veľkosť až 500%); 3. ukladanie na **podklad**, vzájomné **prekrývanie** ich častí; 4. podľa potreby dokresliť a domaľovať niektoré časti, alebo zmeniť ich farebnosť; 5. **farebná výplň pozadia**; 6. hotovú prácu uložiť v png a vytlačiť na papier.	10 →	Premietnuť na stenu pojmy: asociácia **–** združovanie predstáv imaginácia – obrazotvornosť; iracionalita – nelogickosť; fragment – časť; synkretizácia – kríženie prvkov; juxtapozícia – ukladanie častí nad, pod a vedľa seba.	
Tvorivý proces			
Samostatná práca žiakov. Slovné vyzdvihovanie tvorivých výsledkov.	15	Individuálna pomoc jednotlivým žiakom.	
Proces reflexie a hodnotenia			
Zhodnotenie priebehu hodiny. Čo bolo cieľom hodiny? Zopakovať si základné poznatky o surrealizme. Ako sa im téma páčila, ako sú spokojní s výsledkom, ako sa im práca vydarila?	10 →	Rozložiť hotové práce na podlahu. Slovne ich analyzovať a interpretovať.	

Súbor obrázkov č. 3, 7. ročník; **surrealizmus – mutant**

7.4 Príprava č. 4 – Ornament ako obraz

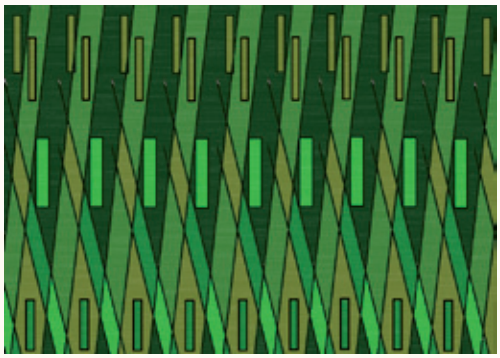
Tab. 22 *Autorka prípravy: Mgr. Marta Hacurová*

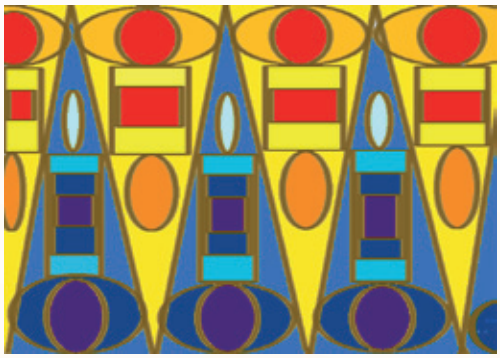
Ročník	**šiesty**
Dotácia hodín	dve hodiny
Tematický rad	**dekoratívne umenie**
Téma	**ornament ako obraz**
Použité médium, multimédium	program **Revelation Natural Art** – kresba, maľba, oblasť
Základný tvorivý a poznatkový cieľ	1. oboznámiť žiakov s dekoratívnym umením a jeho hlavnými predstaviteľmi; 2. vytvorenie obrazu s motívom ornamentu; 3. naučiť žiakov, čo je to štylizovaný ornament a súmernosť
Cieľ mentálneho procesu	rozvoj imaginácie a logického myslenia
Cieľ technického procesu	práca v programe **RNA** s použ. súmernosti, kresby, maľby, farebnej výplne, kresby oblasťou
Cieľ formálneho procesu	použitie metód štylizácie, geometrizácie, symetrie, farebnej a tvarovej redukcie, juxtapozície
Pomôcky učiteľa	PC, dataprojektor, **internet**
Pomôcky žiaka	PC, tablet, farebná tlačiareň, papier formátu A4

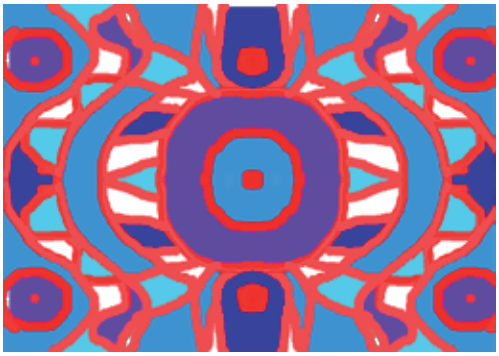
Verbálny a tvorivý proces	**Čas**	**Demonštračný a organizačný proces**	**Čas**
Motivačný proces			
Rozprávanie o dekoratívnom umení. Dekoratívne umenie je postmoderné výtvarné hnutie, ktoré vzniklo v New Yorku v roku 1976. Jeho cieľom bolo vyzdvihnúť krásu a rôznorodosť ornamentov. Typickým prvkom tohto umenia je inšpirácia starými kobercovými a tapetovými vzormi pochádzajúcimi z rôznych krajín a rôznych historických období. Umelci tieto vzory rôznym spôsobom kombinovali a modifikovali. Vytvárali obrazy, na ktorých bol ústredným motívom ornament. Hlavní predstavitelia – Miriam Shapiro, Robert Zakanitch, Valerie Jaudonová atď.	10 →	Premietnuť na stenu ukážky diel umelcov – Miriam Shapiro, Robert Zakanitch a iných.	

Expozičný proces			
Oboznámiť žiakov s cieľom hodiny. **V programe RNA z ornamentov alebo ich častí vytvoriť farebnú dekoratívnu kompozíciu.** Vysvetlenie postupu práce. 1. vybrať papier **formátu** A4; 2. na okraji (v rohu) nakresliť ornament; 3. ornament pom. **výplne** vyfarbiť; 4. hotový ornament označiť ako **oblasť** a pom. funkcie – **kresliť oblasťou** – postupne ním vyplniť celý formát; 5. iná možnosť – použiť **súmernosť**, prípadne celý ornament iba kresliť a maľovať.	10 →	Premietnuť na stenu ukážky hotových prác. Premietnuť na stenu pojmy: modifikácia – úprava; súmernosť – pom. osí súmernosti docielime zrkadlový obraz; štylizácia – spôsob zobrazenia; tvarová a farebná redukcia – tvarové a farebné zjednodušenie.	
Tvorivý proces			
Samostatná práca žiakov. Slovné vyzdvihovanie tvorivých výkonov.	60	Individuálna pomoc žiakom.	
Proces reflexie a hodnotenia			
Zhodnotenie priebehu vyučovania. Čo bolo cieľom dnešnej hodiny? Čo sa dnes naučili? Zopakovať si nové pojmy, spoločne analyzovať hotové práce.	10 →	Vystavenie hotových prác.	

Súbor obrázkov č. 4
6. ročník; **dekoratívne umenie – ornament ako obraz**







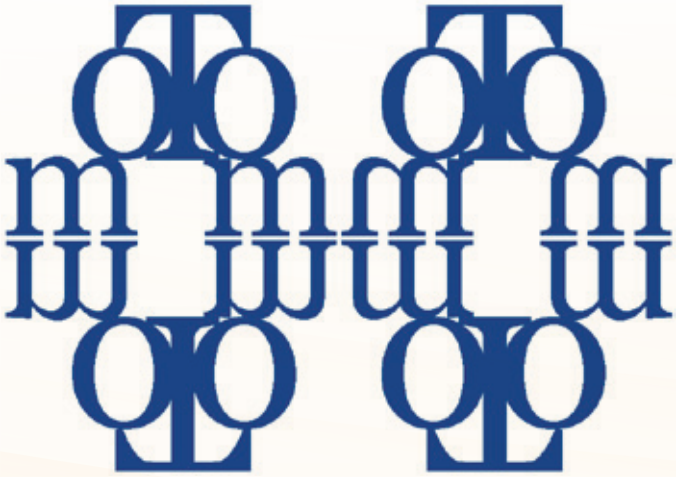
7.5 Príprava č. 5 – Kompozícia vytvorená z písma

Tab. 23 *Autorka prípravy: Mgr. Marta Hacurová*

Ročník	**deviaty**
Dotácia hodín	jedna hodina
Tematický rad	**lettrizmus**
Téma	**kompozícia vytvorená z písma**
Použité médium, multimédium	program **Revelation Natural Art** – písmo, oblasť, súmernosť
Základný tvorivý a poznatkový cieľ	1. oboznámiť žiakov s lettrizmom a jeho hlavnými predstaviteľmi; 2. vytvoriť ľubovoľnú kompozíciu z písma; 3. naučiť žiakov nové pojmy – kompozícia, lettre, lettrizmus
Cieľ mentálneho procesu	rozvoj vizuálneho vnímania a cítenia, obrazotvornosti a divergentného myslenia
Cieľ technického procesu	písanie na počítači v programe **RNA**, vyberanie, skladanie, otáčanie a zmena veľkosti písma
Cieľ formálneho procesu	synkretická juxtapozícia, pravidelný alebo nepravidelný rytmus
Pomôcky učiteľa	PC, dataprojektor, internet, lettristické diela od Roberta Indianu, Françoisa Dufrêna
Pomôcky žiaka	PC, tlačiareň, papier formátu A4

Verbálny a tvorivý proces	**Čas**	**Demonštračný a organizačný proces**	**Čas**
Motivačný proces			
Rozprávanie o lettrizme. Lettrizmus vznikol v prvej polovici 20. storočia vo Francúzsku. Základom výtvarného jazyka tejto umeleckej tendencie je používanie písmen v rôznych kompozíciách a kontextoch. Zakladateľom lettrizmu bol rumunský básnik Isidore Isou, ďalšími dôležitými predstaviteľmi boli napr. Robert Indiana, François Dufrêne.	5 →	Premietnuť ukážky niektorých lettristických kompozícií.	
Expozičný proces			
Oboznámenie s cieľom hodiny. **Prostr. programu RNA vytvoriť zo súboru písmen vlastnú kompozíciu.** Vysvetlenie postupu práce: 1. vybrať **formát** a naliať **farbu pozadia** (aj bielu); 2. podľa zámeru je možné použiť **súmernosť**; 3. zapnúť funkciu **písmo** a vybrať typ písma, veľkosť a ukladať na **plochu**, prípadne **otáčať** atď. 4. postupne vytvoriť v obdĺžniku alebo vo štvorci kompozíciu z písmen; 5. hotovú prácu uložiť a vytlačiť.	5 →	Premietnuť dataprojektorom na stenu pojmy: lettrizmus – umelecká tendencia pracujúca s písmom; lettre – písmeno; kompozícia – spôsob rozloženia a usporiadania častí alebo prvkov v umeleckom diele.	
Tvorivý proces			
Samostatná práca žiakov. Slovné vyzdvihovanie individuálnych tvorivých výkonov.	30	Individuálna pomoc jednotlivým žiakom.	
Proces reflexie a hodnotenia			
Zhodnotenie priebehu hodiny. Čo bolo cieľom hodiny? Zopakovať, čím sme sa dnes zaoberali a tiež nové pojmy. Kolektívne vyhodnotiť konečné práce.	5 →	Vystaviť konečné práce.	

Súbor obrázkov č. 5; 9. ročník; **lettrizmus – kompozícia vytvorená z písma**



7.6 Príprava č. 6 – Modrotlač

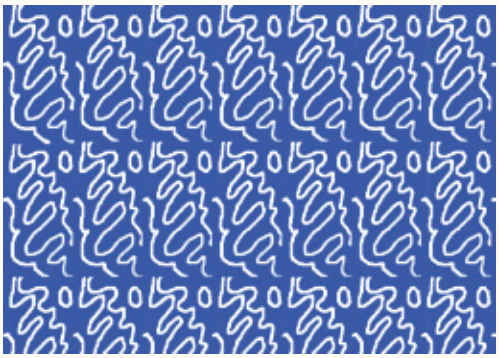
Tab. 24 *Autorka prípravy: Mgr. Marta Hacurová*

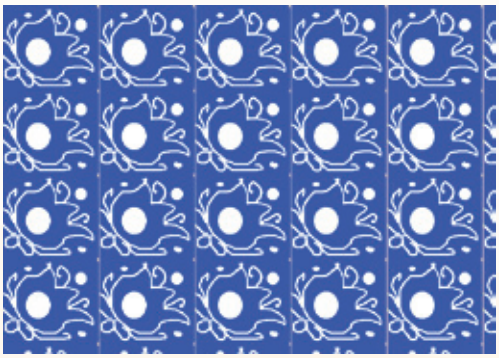
Ročník	**piaty**
Dotácia hodín	jedna hodina
Tematický rad	**ľudové umenie**
Téma	**modrotlač**
Použité médium, multimédium	program **Revelation Natural Art** – motív, oblasť
Základný tvorivý a poznatkový cieľ	1. oboznámenie žiakov s ľudovým textilom – modrotlačou; 2. vytvorenie modrotlače v programe **RNA**; 3. naučiť žiakov nové pojmy – modrotlač,indigo, forma, pap, ÚĽUV
Cieľ mentálneho procesu	rozvoj zrakového vnímania a imaginatívneho myslenia
Cieľ technického procesu	práca v programe **RNA**, použiť funkciu motív alebo oblasť
Cieľ formálneho procesu	použiť metódy štylizácie, tvarovej a farebnej redukcie, juxtapozície
Pomôcky učiteľa	PC, dataprojektor, **internet** – ÚĽUV, modrotlač
Pomôcky žiaka	PC, farebná tlačiareň, papier formátu A4

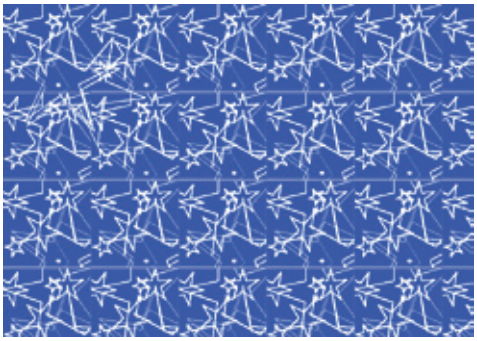
Verbálny a tvorivý proces	**Čas**	**Demonštračný a organizačný proces**	**Čas**
Motivačný proces			
Rozprávanie o modrotlačiarstve a o modrotlači. Modrotlač sa v 18. storočí dostala do Európy z Indie a na Slovensko z Nemecka. Výroba sa rozšírila po celom území. Objednávala sa podľa vzorníkov, alebo ju predávali na jarmokoch za čisté plátno v pomere 1 : 2 (1m modrotlače za 2m čistého plátna). Modrotlač sa používala v ľudovom odeve – zástery, šatky, sukne a na obliečky. V dedine bol obľúbený iný vzor. Najstaršia modrotlač má 225 rokov a je v múzeu v Banskej Bystrici, je to obliečka na vankúš. V súčasnosti je už len jedna dielňa na výrobu modrotlače v Púchove. Postup: na biele plátno sa pom. formy nanáša pap, potom sa farbí v indigu. Pap sa odstráni namáčaním v kyseline a nakoniec sa plátno vymangľuje.	5 →	Premietnuť na stenu ukážky modrotlače. Premietnuť na stenu pojmy: modrotlač – indigom farbená bavlnená látka s bielymi vzormi; modrotlačiarstvo – druh farbiarstva textilu zameraný na modrotlač; pap – krycia kaša; indigo – tmavomodrá farba získaná z chobotníc; forma – drevené razidlo na potláčanie látky vzorom; ÚĽUV – Ústredie ľudovej umeleckej výroby.	

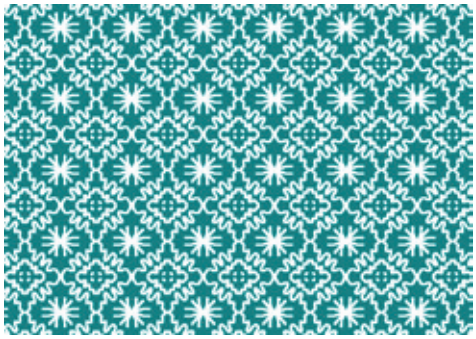
Expozičný proces			
Oboznámiť s cieľom hodiny. **V programe RNA vytvoriť prostr. funkcií kresliť a oblasť modrotlač.** Vysvetlenie postupu práce pri technike kresba oblasťou**:** 1. vybrať **formát** a naliať **tmavomodrú farbu**; 2. v niektorom rohu pom. bielej temperovej farby nakresliť **motív**; 3. motív označiť ako **oblasť** a potom vybrať funkciu – **kresliť oblasťou**; 4. postupne ukladať motív na **plochu**; 5. označiť **oblasť** – oblasť ako **pozadie** – **vykachličkovať**; 6. hotovú prácu uložiť v png a vytlačiť na papier.	5 →	Premietnuť ukážky hotových prác.	
Tvorivý proces			
Samostatná práca žiakov. Môžu urobiť aj viac návrhov a potom najlepší z nich vytlačiť.	30	Individuálna pomoc jednotlivým žiakom.	
Proces reflexie a hodnotenia			
Zhodnotenie priebehu vyučovania. Čo bolo cieľom vyučovania? Formou otázok si zopakovať dnešnú tému modrotlače a spoločne so žiakmi analyzovať hotové práce.	5 →	Prezrieť vytlačené práce alebo práce na monitoroch.	

Súbor obrázkov č. 6, 9. ročník; **ľudové umenie – modrotlač**









7.7 Príprava č. 7 – Návrh na vzorovanú látku

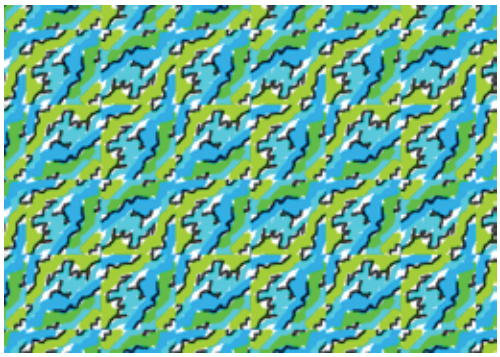
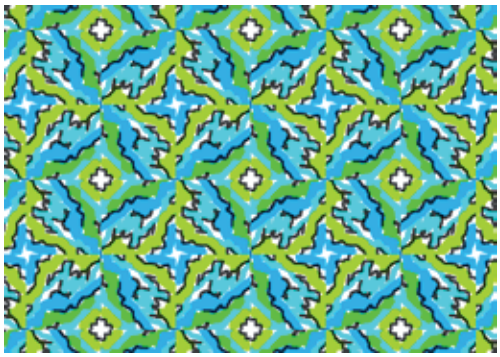
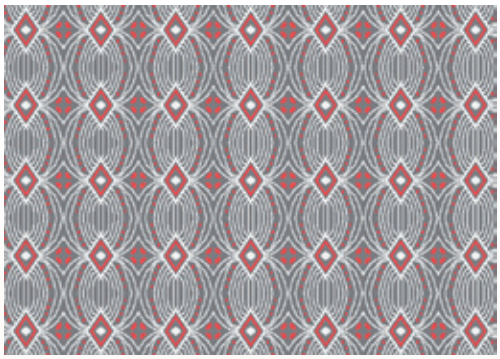
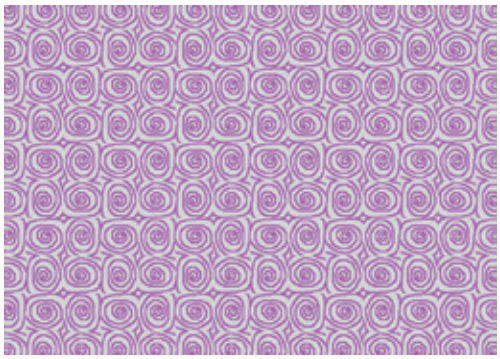
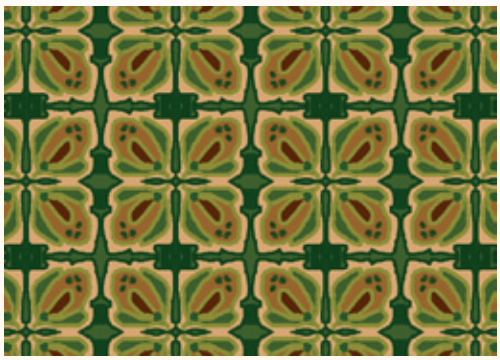
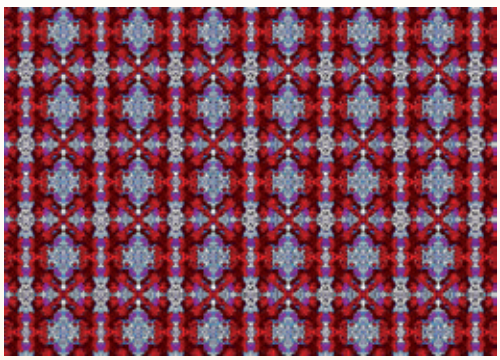
Tab. 25 *Autorka prípravy: Mgr. Marta Hacurová*

Ročník	**šiesty**
Dotácia hodín	jedna hodina
Tematický rad	**textilný dizajn**
Téma	**návrh na vzorovanú látku**
Použité multimédium	program **Revelation Natural Art**
Základný tvorivý a poznatkový cieľ	1. oboznámiť žiakov s textilným dizajnom; 2. pom. vytvorenia vlastného motívu vytvoriť návrh na látku; 3. naučiť nové pojmy – dizajn, textilný dizajn
Cieľ mentálneho procesu	rozvoj zrakového vnímania a imaginatívneho myslenia
Cieľ technického procesu	práca v programe **RNA**, kresbou a maľbou vytvoriť motív a použiť ho
Cieľ formálneho procesu	používanie metód štylizácie, geometrizácie, tvarovej a farebnej redukcie, juxtapozície
Pomôcky učiteľa	PC, dataprojektor, **internet**, kúsky vzorovaných látok
Pomôcky žiaka	PC, tablet, farebná tlačiareň, papier

Verbálny a tvorivý proces	**Čas**	**Demonštračný a organizačný proces**	**Čas**
Motivačný proces			
Rozhovor so žiakmi o šatách a odievaní Rozprávanie o dizajne a o textilnom dizajne. Módni návrhári spolupracujú s výrobcami látok. Navrhujú látky a až potom šaty a doplnky. Svoje výtvory predvádzajú na módnych prehliadkach a v módnych časopisoch.	5 → →	Ukázať kúsky vzorovaných látok. Premietnuť dataprojektorom na stenu pojmy: dizajn – časť výtvarného umenia, ktorá sa zaoberá navrhovaním nových výrobkov; textilný dizajn – navrhuje farby a vzory na látky.	
Expozičný proces			
Oboznámenie s cieľom hodiny. **V programe RNA vytvoriť návrh na vzorovanú látku s použ. motívu.** Vysvetlenie postupu práce: 1. najprv vytvoríme **motív**, **formát** papiera; 2. do tohto formátu nakreslíme **ľubovoľný motív**; 3. kresbu dotvoríme farbami; 4. hotový motív uložíme do **moje dokumenty, moje obrázky**, **moje motívy** vo formáte rna; 5. otvoríme si **nový papier** formátu A4 s motívom krajiny alebo portrétu; 6. otvoríme si okno **motív** a pohľadáme náš **vložený motív**, označíme si ho a pozrieme si ukážku (pozícia motívu sa dá meniť); 7. na hornej lište zapneme ikonu **výplň** a kliknutím na plochu papiera vložíme **vzor**, automaticky pokryje celý papier; 8. hotovú prácu uložíme v png a vytlačíme na papier formátu A4.	5 →	Premietnuť postup pri práci s motívom.	
Tvorivý proces			
Samostatná práca žiakov. Žiaci môžu urobiť aj viacero návrhov a najlepší vytlačiť.	30	Individuálna pomoc žiakom.	

Proces reflexie a hodnotenia			
Zhodnotenie priebehu hodiny. Čo bolo cieľom hodiny? Zopakovať cieľ hodiny. Ako sa im páčila práca, ako sa im darilo, či sú spokojní s výsledkom. Spoločne vyhodnotiť vytvorené práce.	5 →	Výstavka hotových prác.	

Súbor obrázkov č. 7, 6. ročník; **textilný dizajn – návrh na vzorovanú látku**

7.8 Príprava č. 8 – Tajomné priestory

Tab. 26 *Autorka prípravy: Mgr. Marta Hacurová*

Ročník	**ôsmy**
Dotácia hodín	dve hodiny
Tematický rad	**expresionizmus**
Téma	**tajomné priestory**
Použité médium, intermédium, multimédium	program **Revelation Natural Art** – kresba, maľba, pečiatky
Základný tvorivý a poznatkový cieľ	1. oboznámenie s expresionizmom a jeho hlavnými predstaviteľmi; 2. pom. princípu perspektívy nakresliť ľubovoľný tajomný priestor a maľbou, prípadne vhodnými pečiatkami ho dotvoriť; 3. naučiť žiakov nové pojmy – expresia, existencializmus
Cieľ mentálneho procesu	rozvoj emocionality a imaginácie
Cieľ technického procesu	v programe **RNA** kresba obrysovou líniou, kolorovanie farbami a dotváranie vhodnými pečiatkami
Cieľ formálneho procesu	práca s metódami – perspektívy, kombinácie, variácie, symbolizácie, náhody a psychického automatizmu
Pomôcky učiteľa	PC, dataprojektor, DVD **Artopédia 2** alebo **internet** – expresionisti Edvard Munch a Marc Chagall
Pomôcky žiaka	PC, tablet, farebná tlačiareň, papier formátu A4

Verbálny a tvorivý proces	**Čas**	**Demonštračný a organizačný proces**	**Čas**
Motivačný proces			
Rozhovor so žiakmi o emóciách a ich prejavoch. Kladné a záporné emócie. Rozprávanie o expresionizme a najznámejších predstaviteľoch – Edvard Munch a Marc Chagall. Hlavné prvky expresionistickej maľby: tvarová a farebná expresia, pochmúrnosť, chlad a existencializmus.	15 →	Premietnuť diela expresionistických maliarov: Edvard Munch: *Výkrik*, 1893 – okrem expresívneho výrazu a farieb si treba všimnúť aj ostrú perspektívu v kontraste s plochým pozadím. Marc Chagall: *Mosty na Seine*, 1954 – postavy lietajú, tancujú, sú zbavené gravitácie; farebnosť nezodpovedá realite.	

Expozičný proces			
Oboznámenie s cieľom hodiny. **V programe RNA pom. perspektívy, kresby, maľby a pečiatok vytvoriť expresívny obraz s tajomným priestorom.** Vysvetliť postup práce: 1. pom. **perspektívy** (do jedného úbežníka) nakresliť ľubovoľný tajomný priestor – podzemná chodba, trinásta komnata, rytierska sieň; 2. s použ. **výplne** a **farieb** vymaľovať daný priestor; 3. doplniť vhodnými symbolmi – **pečiatkami** (dbať na ich veľkosť, smerom dozadu zmenšovať); 4. podľa potreby a zámeru dotvárať farebnosť **stmavením**, **zosvetlením**, prípadne **prekrývaním** inou **farbou**; 5. hotovú prácu uložiť v png a vytlačiť na papier.	10 → →	Premietnuť na stenu pojmy: expresia – výraz; existencializmus – filozofický smer zaoberajúci sa zmyslom nášho bytia, napr. otázkou života a smrti. Premietnuť ukážky hotových prác.	
Tvorivý proces			
Samostatná práca žiakov. Slovné vyzdvihovanie individuálnych tvorivých výkonov.	55	Individuálna pomoc jednotlivým žiakom.	
Proces reflexie a hodnotenia			
Zhodnotenie priebehu hodiny. Čo bolo cieľom hodiny? Zopakovanie charakteristiky expresionizmu a nových pojmov. Kolektívne vyhodnotenie konečných prác.	10 →	Premietnutie konečných prác dataprojektorom na stenu.	

Súbor obrázkov č. 8; 8. ročník; **expresionizmus – tajomné priestory**

7.9 Príprava č. 9 – Portál

Tab. 27 *Autorka prípravy: Mgr. Marta Hacurová*

Ročník	**siedmy**
Dotácia hodín	jedna hodina
Metodický rad	**stredoveké umenie/gotika**
Téma	**portál**
Použité médium, intermédium	program **Revelation Natural Art**, kresba
Základný tvorivý a poznatkový cieľ	1. naučiť žiakov základné znaky gotickej architektúry; 2. v programe **RNA** pom. súmernosti, kresby a farebnej výplne vytvoriť stredoveký portál; 3. vysvetliť pojmy – portál, ostenie, tympanón, fiala, vimperk
Cieľ mentálneho procesu	rozvoj imaginácie
Cieľ technologického procesu	práca v programe **RNA**, použitie súmernosti, kreslenie a vypĺňanie farbou
Cieľ formálneho procesu	použitie metód symetrie a štylizácie
Pomôcky učiteľa	PC, dataprojektor, **Google** – jak je poznáme?, Umění gotiky
Pomôcky žiaka	PC, farebná tlačiareň, papier formátu A4

Verbálny a tvorivý proces	**Čas**	**Demonštračný a organizačný proces**	**Čas**
Motivačný proces			
Rozhovor so žiakmi o sakrálnej architektúre v ich okolí. Či poznajú nejaký gotický kostol a čím sa líši od iných kostolov. Hlavné znaky gotiky sú: lomený oblúk, krížová klenba, vonkajšie oporné piliere, portál, rozeta, vitrážové okná, fiala	5 → →	Premietnuť ukážky gotickej architektúry napr. z internetu. Ukážky hlavných prvkov používaných v gotike.	

Expozičný proces			
Oboznámenie s cieľom hodiny. **V programe RNA nakresliť gotický portál s použ. súmernosti a obmedzenej farebnosti.** Vysvetlenie postupu práce: 1. naliať **farbu podkladu** (aj bielu); 2. zapnúť zvislú **os súmernosti**; 3. vybrať nástroj na kreslenie (**ceruzku**) a **nastaviť hrot**; 4. nakresliť portál a vyzdobiť ho, dbať na to, aby jednotlivé prvky boli uzatvorené; 5. vyfarbiť portál aj **pozadie**, použiť **obmedzenú farebnú škálu**; 6. uložiť do PC, alebo vytlačiť na papier.	5 →	Premietnuť na stenu pojmy: portál – z latinského slova porta/brána, architektonicky a umelecky zdôraznený vchod alebo vjazd do budovy; ostenie – šikmá stena; fialy – kvety v tvare kríža; vim;perk – ozdobný štít nad portálom; rozeta – okrúhle okno s vitrážou nad portálom; tympanón – trojuholníková alebo polkruhová plocha nad priečelím monumentálnych budov a nad portálom, prípadne oknom.	
Tvorivý proces			
Slovné vyzdvihovanie individuálnych tvorivých výkonov.	30	Individuálna pomoc jednotlivým žiakom.	
Proces reflexie a hodnotenia			
Zhodnotenie priebehu hodiny. Čo bolo cieľom hodiny? Zopakovať Základné znaky gotiky. Ako sa žiakom darilo pri práci? Či sú spokojní s výsledkom svojej práce.	5 →	Spoločne si pozrieť všetky práce.	

Súbor obrázkov č. 9, 7. ročník **stredoveké umenie/gotika – portál**

7.10 Príprava č. 10 – Mozaika

Tab. 28 *Autorka prípravy: Mgr. Marta Hacurová*

Ročník	**piaty**
Dotácia hodín	dve hodiny
Tematický rad	**ranokresťanské a byzantské umenie**
Téma	**mozaika**
Použité multimédium	program **Revelation Natural Art**, pečiatky
Základný tvorivý a poznatkový cieľ	1. oboznámiť žiakov s ranokresťanským umením a mozaikou; 2. pom. pečiatok vytvoriť v programe RNA vlastnú mozaiku; 3. naučiť nové pojmy – mozaika, ornament, polodrahokam
Cieľ mentálneho procesu	rozvoj imaginácie, logického a divergentného myslenia
Cieľ technického procesu	kreslenie, ukladanie štvorčekov – pečiatok, zmena farebnosti pom. farebnej výplne
Cieľ formálneho procesu	práca s metódami fragmentu, juxtapozície, automatizmu, synkretizácie
Pomôcky učiteľa	PC – dataprojektor, učebnica *Výtvarná výchova pre 5. ročník ZŠ*, edukačné DVD alebo práca na **internete**
Pomôcky žiaka	PC, tablet, farebná tlačiareň, papier

Verbálny a tvorivý proces	**Čas**	**Demonštračný a organizačný proces**	**Čas**
Motivačný proces			
Rozprávanie o ranom kresťanstve, ranokresťanskom umení a zobrazovaní Ježiša. Vysvetlenie, čo je mozaika, ako sa vytvára, materiály a motívy používané na mozaikách.	20 →	Premietnuť dataprojektorom na stenu: Buď edukačné DVD – 5. ročník – ranokresťanské umenie a mozaika, alebo z **internetu** napr. mozaiky (Google obrázky Sant´ Apollinare in Classe) v Ravenne.	
Expozičný proces			
Oboznámiť s cieľom hodiny. **V programe RNA pom. štvorčekovej pečiatky simulovať mozaiku s motívom postavy človeka alebo zvieraťa.** Vysvetlenie postupu práce: 1. vybrať nástroj na kreslenie (**ceruzka**) a nakresliť si **motív** mozaiky; 2. postupným ukladaním **pečiatky** (štvorček 1 x 1 cm veľký alebo menší) vytvoriť obrys človeka alebo zvieraťa; 3. postupne pridávať ďalšie rady štvorčekov do vnútra formy; 4. farbu štvorčekov možno meniť podľa potreby a zámeru **zosvetlením**, **stmavením**; 5. po vytvorení **motívu** vyplniť štvorčekmi aj pozadie tvaru; 6. hotovú prácu uložiť vo formáte png a vytlačiť na papier.	15 → →	Premietnuť dataprojektorom na stenu ukážky rôznych mozaikových obrazov alebo ornamentov. Premietnuť na stenu pojmy: mozaika – obraz vytvorený z malých kamienkov alebo malých kociek vyrobených z kameňa, polodrahokamov, skla a zlata; polodrahokam – je nerast, ktorý nespĺňa jednu alebo viac vlastností drahokamu; ornament – opakujúci a tvarovo a farebne variovaný motív určený na ozdobu architektúry, textilu, keramiky atď.	
Tvorivý proces			
Samostatná práca žiakov. Slovné vyzdvihovanie individuálnych tvorivých výkonov.	45	Individuálna pomoc jednotlivým žiakom.	
Proces hodnotenia			
Zhodnotenie priebehu hodiny. Čo bolo cieľom hodiny? Čo žiakov najviac zaujalo? Čo si zapamätali z rozprávania o začiatkoch kresťanstva? Čo je mozaika? Ako sa im darila vlastná tvorba a ako sú spokojní s výsledkom?	10 →	Spoločne si pozrieť a zhodnotiť všetky práce.	

Súbor obrázkov č. 10, 7. ročník;

ranokresťanské a byzantské umenie – mozaika

7.11 Príprava č. 11 – Zátišie

Tab. 29 *Autorka prípravy: Mgr. Marta Hacurová*

Ročník	**siedmy**
Dotácia hodín	jedna hodina
Tematický rad	**kubizmus**
Téma	**kubistické zátišie**
Použité médium, multimédium	program **Revelation Natural Art** – kresba, maľba, oblasť, motív
Základný tvorivý a poznatkový cieľ	1. oboznámiť žiakov s kubizmom a jeho hlavnými predstaviteľmi – Pablom Picassom, Georgeom Braqueom; 2. vytvoriť zátišie geometrizáciou prvkov ich opakovaním, otáčaním atď.; 3. naučiť žiakov pojmy – dekonštrukcia, redukcia, fragment, geometrizácia
Cieľ mentálneho procesu	rozvoj zrakového vnímania, analytického a syntetického myslenia
Cieľ technického procesu	práca v programe **RNA** – kreslenie, maľovanie, oblasť, motív
Cieľ formálneho procesu	práca s metódami geometrizácie, tvarovej deformácie, dekonštrukcie a dekonštruovanej juxtapozície
Pomôcky učiteľa	PC, dataprojektor, CD **Artopédia 2**, P. Picasso, G. Braque
Pomôcky žiaka	PC, tablet, papier, farebná tlačiareň

Verbálny a tvorivý proces	**Čas**	**Demonštračný a organizačný proces**	**Čas**
Motivačný proces			
Rozhovor so žiakmi o časopriestorových dimenziách – dĺžka, výška, hĺbka a čas. Rozprávanie o kubizme, výtvarnom smere prvej polovice 20. storočia, ktorý na obraze zobrazoval súčasne viaceré pohľady na predmety – spredu, zboku, zhora. Kubistický obraz je poskladaný z fragmentov. Reálne tvary sú tvarovo a farebne redukované. Kubisti ako prví začali používať koláž. Do svojich obrazov vkladali kúsky novín, tapiet atď. Zakladateľmi kubizmu sú Pablo Picasso a Georges Braque. Prvý kubistický obraz *Slečny z Avignonu* namaľoval v roku 1907 P. Picasso. Jeho obrazy vznikali pom. improvizácie, rozkladania, skladania a pretvárania pôvodného motívu. Okrem maľby kubizmus pracoval aj s médiom plastiky, objektu a architektúry.	5 →	Premietnuť dataprojektorom na stenu ukážky diel P. Picassa a G. Braqua z DVD **Artopédia 2** alebo z internetu (Google → obrázky → meno a priezvisko autora).	

Expozičný proces			
Oboznámenie s cieľom hodiny. **V programe RNA pom. improvizácie, rozkladania, skladania a pretvárania pôvodného motívu vytvoriť kubistické zátišie.** Vysvetlenie postupu práce: 1. zvoliť **formát**; 2. nakresliť dva až tri ľubovoľné predmety; 3. časti predmetov postupne označovať **oblasťou** a rôzne **posúvať**, **otáčať**, **kopírovať** a **meniť veľkosť**; 4. niektoré časti **vyplniť predvolenými motívmi**, ostatné **farbou**; 5. dodržať **obmedzenú farebnú škálu**; 6. pom. **vyhladzovania hrán** niektoré časti **vytieňovať**; 7. hotové uložiť vo formáte png a vytlačiť.	5 →	Premietnuť na stenu pojmy: dekonštrukcia – opačná, chaotická konštrukcia; redukcia – zjednodušenie; fragment – časť z celku; geometrizácia – zjednodušenie tvarov; juxtapozícia – ukladanie vedľa, nad, pod seba.	
Tvorivý proces			
Samostatná práca žiakov. Slovné vyzdvihovanie individuálnych tvorivých výkonov.	30	Individuálna pomoc jednotlivým žiakom.	
Proces reflexie a hodnotenia			
Zhodnotenie priebehu hodiny. Čo bolo cieľom hodiny? Zopakovanie si nového učiva a nových pojmov. Kolektívne vyhodnotenie hotových prác.	5 →	Výstavka hotových prác.	

Súbor obrázkov č. 11, 7. ročník; **kubizmus – kubistické zátišie**

7.12 Príprava č. 12 – papierová prilba

Tab. 30 *Autorka prípravy: Mgr. Marta Hacurová*

Ročník	**šiesty**
Dotácia hodín	dve hodiny
Tematický rad	**podnety dejepisu**
Téma	**papierová prilba**
Použité médium, intermédium, multimédium	papierový objekt, digitálny fotoaparát
Základný tvorivý a poznatkový cieľ	1. rozhovor o prilbe ako ochrane a zároveň okrase hlavy od praveku až dodnes; 2. z papiera strihaním, lepením, preklápaním vytvoriť vlastnú prilbu; 3. hotové práce aj s autormi nafotiť a fotograficky spracovať na PC
Cieľ mentálneho procesu	rozvoj imaginácie, konvergentného a divergentného myslenia
Cieľ technického procesu	kreslenie, meranie, strihanie, lepenie a fotografovanie
Cieľ formálneho procesu	práca s metódami imaginácie, parafrázy, symbolizácie
Pomôcky učiteľa	PC, dataprojektor, CD **Artopédia 2**, digitálny fotoaparát
Pomôcky žiaka	dva výkresy formátu a 3, nožnice, lepidlo, pravítko ceruzka

Verbálny a tvorivý proces	**Čas**	**Demonštračný a organizačný proces**	**Čas**
Motivačný proces			
Beseda o prilbe – aké sú, z akého materiálu sú vyrobené, kto ich používa. Ochrannú prilbu pri práci používajú stavbári, požiarnici, zvárači atď. Prvoradá je funkcia, t. j. ochrana hlavy pred úrazom. Prilbu používajú aj športovci – cyklisti, horolezci, hokejisti, šermiari atď. Špeciálne prilby majú vojaci. V minulosti nosili prilby rôznych tvarov z rôznych materiálov zbrojnoši a rytieri. Okrem ochrannej funkcie mala prilba v dejinách aj funkciu okrasnú (napr. mohla mať vytepané ornamenty a farebné chocholy) . V stredoveku boli prilby súčasťou brnenia.	10 →	Premietnuť obrazy, na ktorých sú rytieri v brnení (DVD **Artopédia 2**). Caravaggio: *Portrét Alofa de Wignacourt* (1607 – 1608); Andrea del Castagno: *Pippo Spano* (1448); Jacques-Louis David - *Prísaha Horáciov* (1784). Premietnuť dataprojektorom na stenu pojmy: parafráza – voľné spracovanie cudzej témy; imaginácia – obrazotvornosť.	
Expozičný proces			
Oboznámenie s cieľom hodiny. **Fotenie digitálnym fotoaparátom žiakov s papierovou prilbou vytvorenou meraním, tvarovaním strihaním a lepením papierových častí.** Vysvetlenie postupu práce: 1. z jedného výkresu vystrihnúť široký pás a zlepiť ho do tvaru valca, ktorý je prispôsobený veľkosti hlavy; 2. vyrobiť kruh na zakrytie horného otvoru a prilepiť; 3. vystrihovaním urobiť otvory na oči a ústa; 4. prilbu ľubovoľne dotvoriť strihaním, lepením, preklápaním; 5. hotové prilby budú aj s autormi vyfotografované.	10		

Tvorivý proces			
Samostatná práca žiakov, žiaci si budú navzájom pomáhať.	60	Individuálna pomoc jednotlivým žiakom. Žiaci budú fotografovaní aj so svojimi prilbami, fotografie možno v PC ešte upravovať a archivovať.	
Proces hodnotenia			
Zhodnotenie priebehu hodiny. Čo bolo cieľom hodiny? Ako sa žiakom páčila téma, ako sa im darila práca, ako sú spokojní s výsledkom?	10 →	Nasadenie si prilieb na hlavu.	

Súbor obrázkov č. 12 - 6. ročník; **podnety dejepisu – papierová prilba**

7.13 Príprava č. 13 – Štyri farebné variácie obrázku

Tab. 31 *Autorka prípravy: Mgr. Marta Hacurová*

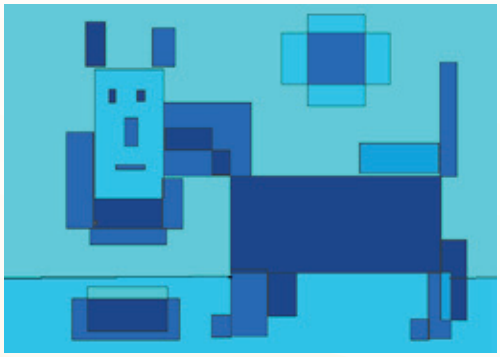
Ročník	**siedmy**
Dotácia hodín	dve hodiny
Tematický rad	**sériové umenie**
Téma	**štyri farebné variácie obrázku**
Použité médium, multimédium	program **Revelation Natural Art** – kresba, maľba, farebná výplň
Základný tvorivý a poznatkový cieľ	1. oboznámiť žiakov s metódou série a so sériovým umením; 2. vytvoriť sériu štyroch identických obrázkov použitím rôznej farebnosti; 3. naučiť nové pojmy – séria, sériové umenie, variácia, identický
Cieľ mentálneho procesu	rozvoj zrakového vnímania, diferenciácie, komparácie, analytického a syntetického myslenia
Cieľ technického procesu	v programe **RNA** kresliť, maľovať, používať farebnú výplň, ukladať, kopírovať
Cieľ formálneho procesu	práca s metódami série, geometrizácie, štylizácie, tvarovej a farebnej redukcie
Pomôcky učiteľa	PC, dataprojektor, **internet**
Pomôcky žiaka	PC, tablet, farebná tlačiareň, papier formátu A4

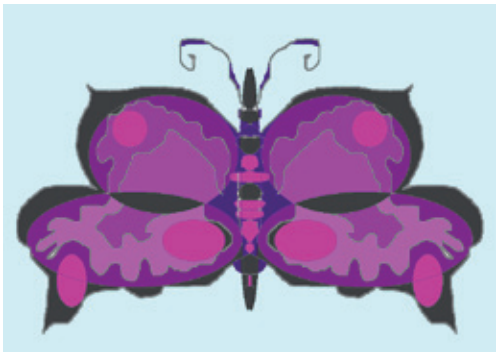
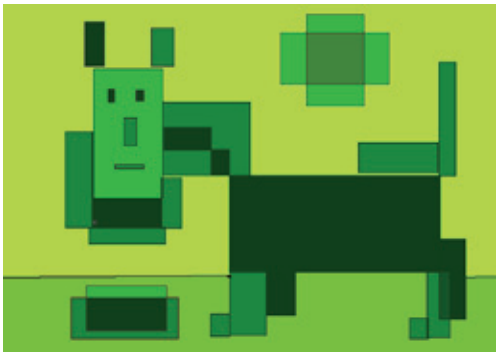
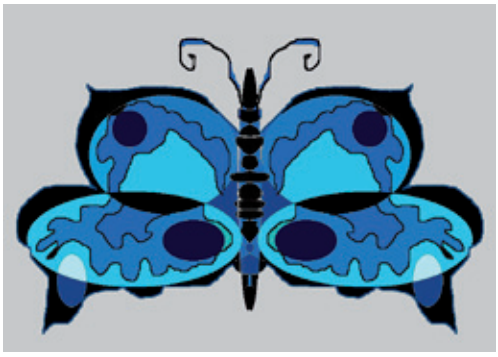
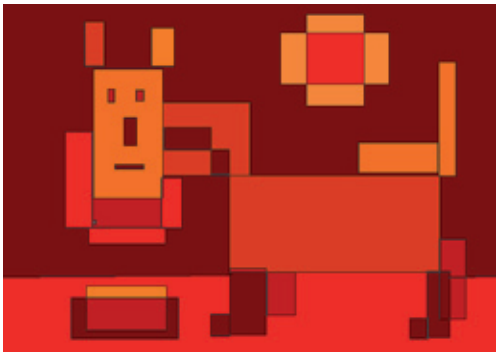
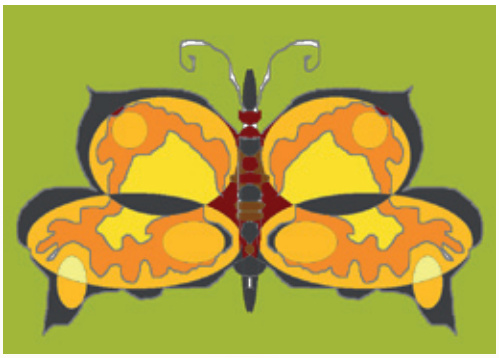
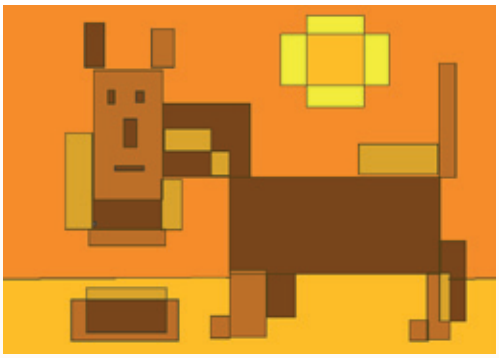
Verbálny a tvorivý proces	**Čas**	**Demonštračný a organizačný proces**	**Čas**
Motivačný proces			
Rozhovor so žiakmi o tvarovej a farebnej mnohorakosti prírody a sveta okolo nás. Kvôli prehľadnosti je všetko zadelené do rôznych oblastí, radov, skupín, sérií. Vo výtvarnom umení sa série používali od dávnych čias, napr. v ornamentoch. Sériové umenie je súčasťou ostatných druhov umenia. Sériu môžu tvoriť identické a podobné prvky zoradené do mriežky, cyklus samostatných artefaktov zložený z farebných alebo tvarových variácií tej istej témy: napr. súbor žiackych prác na rovnakú tému, série známok s tou istou tematikou, série obrazov na určitú tému. Film pracuje takisto so sériou obrazov. Žiaci môžu uvádzať ďalšie príklady.	10 → →	Premietnuť ukážky rôznych sérií vzorov, ornamentov z internetu. Premietnuť sériu umeleckých diel: Claude Monet – *Rouenská katedrála*, séria obrazov vytvorená v roku 1894; Josef Albers – *Pocta štvorcu*, séria obrazov vytváraná autorom od päťdesiatych do sedemdesiatych rokov 20. stor.	

Expozičný proces			
Oboznámenie s cieľom hodiny. **V programe RNA vytvoriť štyri farebné variácie obrazu.** Vysvetlenie postupu práce: 1. zvoliť **formát** papiera; 2. ceruzkou alebo iným nástrojom nakresliť ľubovoľný **motív**, treba dbať na uzatváranie jednotlivých častí; 3. hotovú kresbu uložiť vo formáte rna do **moje obrázky**, alebo do vlastného priečinka; 4. hotovú kresbu znovu otvoriť a pom. zvolených **farieb** a **výplne** vymaľovať obrázok; 5. takto postupne urobiť štyri farebné variácie; 6. všetky štyri hotové obrázky uložiť na jeden papier prispôsobiť veľkosti obrázkov; 7. hotovú prácu uložiť vo formáte png a vytlačiť.	10 →	Premietnuť ukážky hotových prác. Premietnuť na stenu pojmy: séria – súbor vecí patriacich k sebe a tvoriacich jeden celok; sériové umenie – umenie, v ktorom sa pracuje so sériami; variácia – obmena; identický – rovnaký.	
Tvorivý proces			
Samostatná práca žiakov. Slovné vyzdvihovanie tvorivých výkonov.	60	Individuálna pomoc jednotlivým žiakom.	
Proces reflexie a hodnotenia			
Zhodnotenie priebehu hodiny. Čo bolo cieľom hodiny? Zopakovanie nových pojmov. Kolektívne hodnotenie vytvorených prác.	10 →	Výstavka vytvorených prác.	

Súbor obrázkov č. 13, 7. ročník;

sériové umenie
– štyri farebné variácie obrázku



7.14 Príprava č. 14 – Ilúzia priestoru

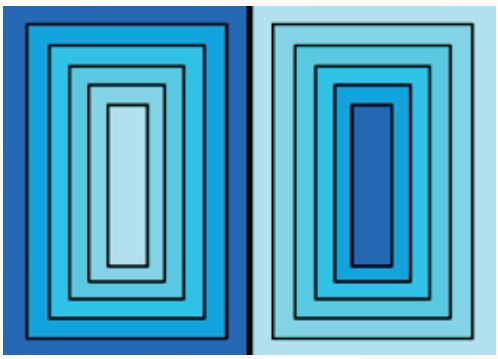
Tab. 32 *Autorka prípravy: Mgr. Marta Hacurová*

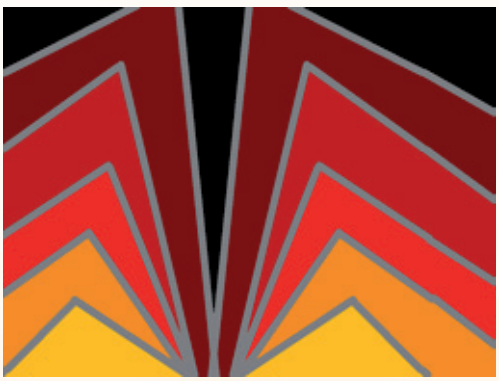
Ročník	**ôsmy**
Dotácia hodín	jedna hodina
Tematický rad	**neokonštruktivizmus/minimalizmus**
Téma	**ilúzia priestoru**
Použité médium, multimédium	program **Revelation Natural Art** – kresba, maľba výplňou
Základný tvorivý a poznatkový cieľ	1. oboznámenie žiakov s minimalizmom (Frank Stella, Robert Mangold atď.); 2. vytvoriť minimalistickú maľbu ostrých hrán vyjadrujúcu ilúziu priestoru; 3. vysvetliť nové pojmy – symetria, sústrednosť, regresívny rad tvarov
Cieľ mentálneho procesu	rozvoj konvergentného a divergentného myslenia a zrakového vnímania
Cieľ technologického procesu	práca v **RNA** – kresba pom. geometrických tvarov, farebná výplň, zosvetlenie, stmavenie
Cieľ formálneho procesu	práca s metódami geometrizácie, série, symetrie a sústrednosti
Pomôcky učiteľa	PC, dataprojektor, **internet**
Pomôcky žiaka	PC, farebná tlačiareň, papier

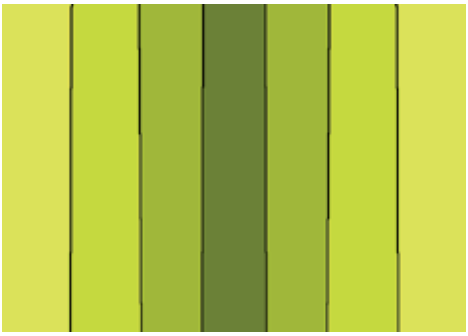
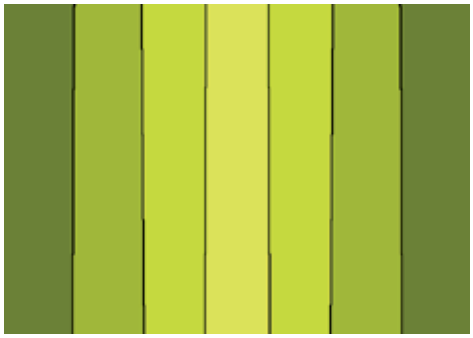
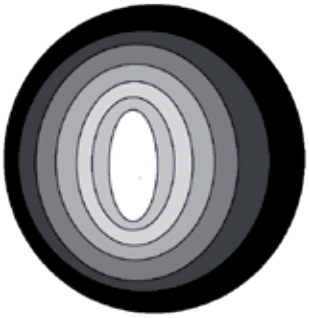
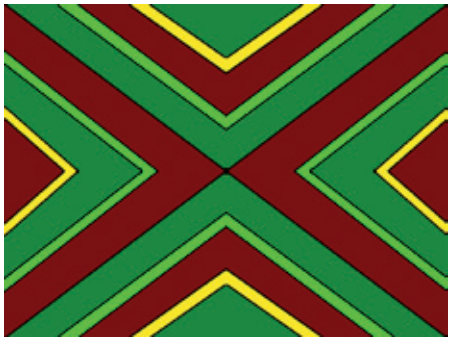
Verbálny a tvorivý proces	**Čas**	**Demonštračný a organizačný proces**	**Čas**
Motivačný proces			
Rozhovor so žiakmi o ilúzií priestoru, napr. v tuneli – smerom do diaľky sa tvar opticky zmenšuje a farby tmavnú. Rozprávanie o umeleckom smere minimalizme zo šesťdesiatych rokov 20. storočia, ktorý používal základné geometrické tvary (kruh, štvorec, obdĺžnik) a základné farby. Niektorí minimalisti vytvárali na obrazoch pom. sústredných geometrických tvarov a farebných valérov dojem iluzívneho priestoru. Najznámejšími minimalistami sú Frank Stella, Keneth Noland, Ellsworth Kelly, Robert Mangold.	5 →	Z internetu premietnuť ukážky obrazov Franka Stellu, Roberta Mangolda atď.	

Expozičný proces			
Oboznámenie s cieľom hodiny: **V programe RNA sústrednou sériou farebných plôch vytvoriť na obraze ilúziu priestoru.** Vysvetlenie postupu práce: 1. výber **formátu** papiera; 2. pom. **predvolených geometrických tvarov** (štvorec, kruh, obdĺžnik) nakresliť sústredný útvar; 3. pom. **farieb** a **výplne** vymaľovať jednotlivé sústredné tvary; 4. farby jednotlivých polí **zosvetlíme** a **stmavíme**; 5. hotovú prácu uložíme vo formáte png a vytlačíme na papier.	5 → →	Premietnuť ukážky hotových prác. Premietnuť na stenu pojmy: symetria – súmernosť; farebný valér – svetlejší alebo tmavší odtieň určitej farby; regresívny rad tvarov – zmenšujúci sa rad tvarov;	
Tvorivý proces			
Samostatná práca žiakov. Slovné vyzdvihovanie individuálnych tvorivých výkonov.	30	Individuálna pomoc jednotlivým žiakom.	
Proces hodnotenia			
Zhodnotenie priebehu hodiny. Čo bolo cieľom hodiny? Zopakovanie nového učiva a nových pojmov. Vyhodnotenie konečných prác.	5 →	Výstavka z konečných prác.	

Súbor obrázkov č. 14
8. ročník; **neokonštruktivizmus/minimalizmus – ilúzia priestoru**





7.15 Príprava č. 15 – Kaligram

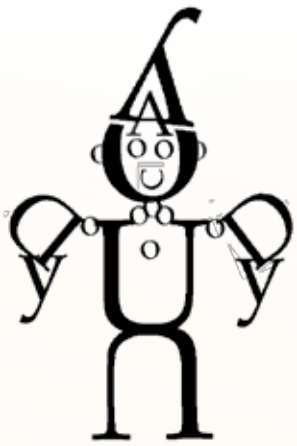
Tab. 33 *Autorka prípravy: Mgr. Marta Hacurová*

Ročník	**deviaty**
Dotácia hodín	jedna hodina
Tematický rad	**kaligrafia**
Téma	**kaligram**
Použité médium, multimédium	program na písanie alebo program **Revelation Natural Art**
Základný tvorivý a poznatkový cieľ	1. oboznámiť žiakov s médiom kaligrafie; 2. vytvoriť kaligram v niektorom programe na písanie alebo v programe RNA; 3. naučiť žiakov nové pojmy – kaligrafia, kaligram
Cieľ mentálneho procesu	rozvoj vizuálneho estetického vnímania, obrazotvornosti
Cieľ technického procesu	písanie na počítači, vyberanie písma, zmena veľkosti, ukladanie atď.
Cieľ formálneho procesu	synkretická montáž, dekonštruovaná juxtapozícia, imaginácia
Pomôcky učiteľa	PC, dataprojektor, internet, M. Štofko: *Od abstrakcie po živé umenie*, 2007, SLOVART
Pomôcky žiaka	PC, tlačiareň, papier

Verbálny a tvorivý proces	Čas	Demonštračný a organizačný proces	Čas
Motivačný proces			
Rozhovor so žiakmi o písme, čo je to vlastne písmo, aké druhy písma poznajú a čím sa líšia, napr. čínske písmo, arabské, azbuka atď. Forma rôznych písiem sa v dejinách menila až sa vyvinuli dnešné typy písma, ktoré sú jednoduché, dobre čitateľné a krásne. Dlhé stáročia boli dokumenty a knihy písané ručne, mali formu kaligrafie – písaného písma s krásnymi tvarmi. Vo východných krajinách do kaligrafie patrilo aj vytváranie rôznych vzorov a ornamentov. Krásne písmo používali vo svojich dielach umelci secesie, expresionizmu, neskôr aj predstavitelia lettrizmu. Guillaume Apollinaire prostr. súboru písmen vytváral kaligramy.	5 →	Premietnuť ukážky kaligrafického písma baroka, arabské písmo, čínsku a japonskú kaligrafiu.	
Expozičný proces			
Oboznámenie s cieľom hodiny. **V programe RNA alebo v niektorom programe na písanie vytvoriť kaligram.** Vysvetlenie postupu práce: 1. premyslieť si jednoduchý, krátky text a napísať si ho na pomocný papier; 2. vymyslieť a načrtnúť tvar kaligramu; 3. vybrať **formát** papiera; 4. postupným vyberaním písmen, ich úpravou (**zmena veľkosti, otáčanie, preklápanie** a podobne) a juxtapozičným ukladaním na plochu vytvárať kaligram; 5. podľa tvorivého zámeru možno použiť aj **farbu**; 6. hotové práce uložiť v png a vytlačiť na papier.	5 → →	Premietnuť ukážky hotových prác. Premietnuť na stenu pojmy: kaligrafia – ručné písanie písma s krásnymi tvarmi; kaligram – krasopisný znak alebo obrazec, ktorého tvar je vytvorený z písmen nejakého textu, čiže text napísaný do tvaru obrazca.	
Tvorivý proces			
Samostatná práca žiakov. Slovné vyzdvihovanie individuálnych tvorivých výkonov.	30	Individuálna pomoc jednotlivým žiakom.	

Proces reflexie a hodnotenia			
Zhodnotenie priebehu hodiny. Čo bolo cieľom hodiny? Zopakovať si význam pojmov kaligrafia a kaligram. Ako sa im páčila hodina, ako sú spokojní so svojou prácou?	5 →	Výstavka z hotových vytlačených prác.	

Súbor obrázkov č. 15, 9. ročník; **kaligrafia – kaligram**



7.16 Príprava č. 16 – Opticko-fónická báseň

Tab. 34 *Autorka prípravy: Mgr. Marta Hacurová*

Ročník	**deviaty**
Dotácia hodín	jedna hodina
Tematický rad	**experimentálna poézia**
Téma	**opticko-fónická báseň**
Použité médium, multimédium	v programe **Revelation Natural Art** písmo alebo program **WordPad** a podobné programy
Základný tvorivý a poznatkový cieľ	1. naučiť žiakov, čo je experimentálna poézia; 2. vytvoriť opticko-fónickú báseň; 3. naučiť alebo zopakovať, čo je to lettrizmus, experimentálna poézia, opticko-fónická poézia, synkretizácia
Cieľ mentálneho procesu	rozvoj vizuálneho a zvukového estetického vnímania a cítenia, divergentného myslenia
Cieľ technického procesu	práca s písmom v programe **RNA** alebo v niektorom inom programe na písanie, vyberanie rôznych typov písma, zmena veľkosti, ukladanie na plochu
Cieľ formálneho procesu	práca s metódami synkretizácie, juxtapozície, deštrukcie, dekonštrukcie a série
Pomôcky učiteľa	PC, dataprojektor, **internet**, ukážky opticko-fónickej poézie, oslobodené slová Filippa Thomasa Marinettiho
Pomôcky žiaka	PC, tlačiareň, papier formátu A4

Verbálny a tvorivý proces	**Čas**	**Demonštračný a organizačný proces**	**Čas**
Motivačný proces			
Rozhovor so žiakmi o poézii, jej obsahu a forme (verš, rým, strofa). Rozprávanie o experimentálnej poézii. Je to špecifický druh poézie, ktorá experimentuje s rôznymi formami a štruktúrami jazyka. Môže mať formu kaligramu, opticko-fónickej poézie, grafickej partitúry atď. Experimentálna poézia je vytváraná kaligrafiou, strojopisom, kolážou a ďalšími médiami. Na rozdiel od tradičnej poézie potláča význam slov a zdôrazňuje ich vizuálnu a zvukovú formu. Pracuje s onomatopoickými slovami, rôznymi jazykolamami, prešmyčkami atď. Opticko-fónická poézia používa rôzne typy písma rôznej veľkosti, ukladané chaoticky, šikmo, do kruhu aj cez seba, so zámerom, čo najviac opticky a zvukovo zaujať diváka. Hlavní predstavitelia opticko-fónickej poézie – Filippo Thomaso Marinetti, Raoul Hausmann, Man Ray, Giacomo Balla, Kurt Schwitters atď.	5 →	Premietnuť dataprojektorom na stenu ukážky experimentálnej poézie. Premietnuť na stenu pojmy: synkretizácia – kríženie navzájom nelogických prvkov a fragmentov; juxtapozícia – ukladanie prvkov, fragmentov, písmen vedľa seba, nad seba, pod seba, cez seba; dekonštrukcia – konštrukcia vzniknutá deštruovaním pôvodného tvaru na fragmenty a ich zložením do inovatívneho celku; séria – súbor vecí patriacich k sebe a tvoriacich jeden celok;	
Expozičný proces			
Oboznámenie s cieľom hodiny. **V niektorom programe na písanie vytvoriť s pom. synkretizácie, juxtapozície, deštrukcie, dekonštrukcie a sériového radenia písmen opticko-fónickú báseň.** Vysvetlenie postupu práce: 1. vybrať **formát** papiera; 2. vyberať písmená z rôznych typov písma a **meniť ich veľkosť**; 3. zámerne alebo náhodne **ukladať na plochu**; 4. postupne vytvoriť náhodnú, chaotickú kompozíciu; 5. hotovú prácu uložiť v png a vytlačiť.	5 →	Premietnuť ukážky hotových prác.	

Tvorivý proces			
Samostatná práca žiakov. Slovné vyzdvihovanie individuálnych tvorivých výkonov.	30	Individuálna pomoc jednotlivým žiakom.	
Proces hodnotenia			
Zhodnotenie priebehu hodiny. Čo bolo cieľom hodiny? Zopakovať si, čím sme sa dnes zaoberali, mená umelcov a nové pojmy. Ako sa žiakom páčila hodina? Či sú spokojní so svojím výtvorom. Spoločne si prezrieť a vyhodnotiť hotové práce.	5 →	Výstavka z hotových prác.	

Súbor obrázkov č. 16
9. ročník; **experimentálna poézia – opticko-fónická báseň**

7.17 Príprava č. 17 – Pohľad na sídlisko z výšky

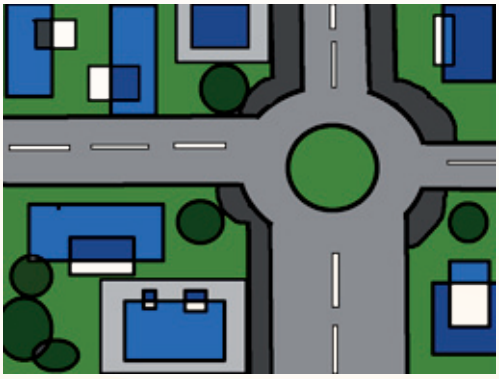
Tab. 35 *Autorka prípravy: Mgr. Marta Hacurová*

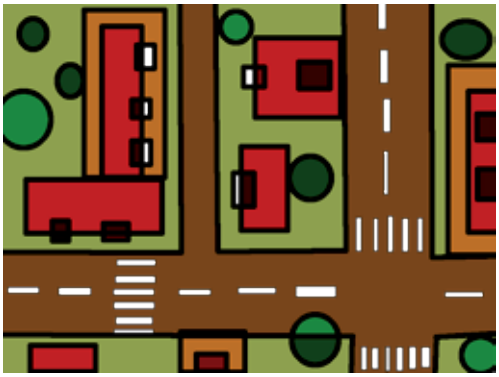
Ročník	**ôsmy**
Dotácia hodín	jedna hodina
Tematický rad	**geometrická abstrakcia/konštruktivizmus**
Téma	**pohľad na sídlisko z výšky**
Použité médium, multimédium	program **Revelation Natural Art** – predvolené tvary, farebná výplň
Základný tvorivý a poznatkový cieľ	1. stručne oboznámenie žiakov o geometrickej abstrakcii, konštruktivizme a jeho najvýznamnejších predstaviteľoch; 2. vytvoriť pohľad na sídlisko z výšky pom. línií, plošných geometrických útvarov a farieb; 3. naučiť žiakov nové pojmy – geometrizácia, konštrukcia, abstrakcia
Cieľ mentálneho procesu	rozvoj estetického cítenia a vnímania, analytického a syntetického myslenia
Cieľ technického procesu	kreslenie použitím predvolených geometrických tvarov v programe **RNA**, farebná výplň
Cieľ formálneho procesu	práca s metódami analýzy, syntézy, geometrizácie, abstrakcie, redukcie
Pomôcky učiteľa	PC, dataprojektor, **internet** – František Kupka, Robert Delaunay, Vasilij Kandinskij
Pomôcky žiaka	PC, farebná tlačiareň, papier formátu A4

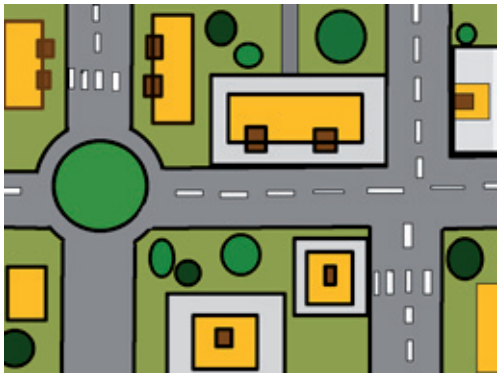
Verbálny a tvorivý proces	**Čas**	**Demonštračný a organizačný proces**	**Čas**
Motivačný proces			
Rozhovor so žiakmi o mieste bydliska – ulica, sídlisko, mesto. Či už niekedy videli domy, cesty, stromy, chodníky z vtáčej perspektívy. Čo im pripomínali. Rozprávanie o geometrickej abstrakcií – významnom prúde abstraktného umenia prvej polovice 20. storočia. Metódy používané v geometrickej abstrakcií sú konštrukcia, geometrizácia, štylizácia. Významní predstavitelia – František Kupka a Robert Delaunay vo svojich dielach inšpirovaných hudbou vytvárali kompozície z kruhov, špirál, diagonál a vertikál. Ruskí konštruktivisti Naum Gabo, Alexander Rodčenko a ďalší sa inšpirovali architektúrou.	5 →	Premietnuť ukážky obrazov z internetu – F. Kupka, R. Delaunay, Naum Gabo, A. Rodčenko	

Expozičný proces			
Oboznámenie s cieľom hodiny: **V programe RNA vytvoriť abstraktnú kompozíciu z pohľadu na sídlisko/ulicu z výšky.** Vysvetlenie postupu práce: 1. vybrať **formát** papiera; 2. pom. rovnej čiary a **predvolených geometrických útvarov** nakresliť cesty, chodníky, stromy, budovy z výšky a vytvoriť lineárnu kompozíciu; 3. pom. **farieb** a **výplne** vyfarbiť kompozíciu; 4. hotovú prácu uložiť vo formáte png a vytlačiť.	5 →	Premietnuť ukážky hotových prác. Vysvetlenie nových pojmov: abstrakcia – niečo nesku-točné, neexistujúce; geometrizácia – zredukovanie reálnych tvarov do geometrických; konštrukcia – spájanie rôznych častí do jedného celku.	
Tvorivý proces			
Samostatná práca žiakov. Slovné vyzdvihovanie individuálnych tvorivých výkonov.	30	Individuálna pomoc jednotlivým žiakom.	
Proces hodnotenia			
Zhodnotenie priebehu hodiny. Čo bolo cieľom hodiny? Zopakovať si základné znaky geometrickej abstrakcie. Hlavní predstavitelia a nové pojmy. Kolektívne ohodnotiť konečné práce.	5 →	Výstavka hotových prác.	

Súbor obrázkov č. 17, 8. ročník; **geometrická abstrakcia/konštruktivizmus – pohľad na sídlisko z výšky**







7.18 Príprava č. 18 – Múmia

Tab. 36 *9. roč. Autorka prípravy: Mgr. Marta Hacurová*

Ročník	**deviaty**
Dotácia hodín	jedna hodina
Tematický rad	**umenie starovekého Egypta**
Téma	**múmia**
Použité médium, multimédium	toaletný papier, akcia, **digitálny fotoaparát**
Základný tvorivý a poznatkový cieľ	1. rozprávanie o starovekom Egypte, pyramídach, múmiách; 2. pom. omotávania a prilepovania papiera premeniť spolužiaka na múmiu; 3. urobiť fotodokumentáciu z hodiny.
Cieľ mentálneho procesu	rozvoj imaginácie a divergentného myslenia
Cieľ technického procesu	strihať, trhať, omotávať, lepiť, fotografovať
Cieľ formálneho procesu	práca s metódami asociácie, imaginácie, náhody, dekonštrukcie, modifikácie
Pomôcky učiteľa	PC, dataprojektor, **internet**, **digitálny fotoaparát**
Pomôcky žiaka	toaletný papier, lepidlo alebo lepiaca páska, prípadne mobil s fotoaparátom

Verbálny a tvorivý proces	**Čas**	**Demonštračný a organizačný proces**	**Čas**
Motivačný proces			
Rozhovor so žiakmi o starovekom Egypte, pyramídach, mumifikovaní, múmiách. Niektorí žiaci môžu porozprávať vlastné zážitky z dovolenky v Egypte. Čo je pyramída, sfinga, sarkofág, múmia?	5 →	Premietnuť z **internetu** ukážky z Egypta (Google → obrázky): pyramídy, chrámy, sfingy, sarkofágy, Tutanchamón, Ramzes atď.	
Expozičný proces			
Oboznámenie s cieľom hodiny: **Nafotiť digitálnym fotoaparátom spolužiaka premeneného obalením toaletným papierom na múmiu.** Vysvetlenie postupu práce: 1. rozdelenie žiakov do trojčlenných až štvorčlenných skupín, skupinka sa dohodne, kto bude múmia; 2. omotávanie, trhanie, lepenie toaletného papiera na telo žiaka, aby z neho vytvorili múmiu; 3. fotografovať **digitálnym fotoaparátom** jednotlivé múmie, alebo skupinu múmií; 4. stiahnuť fotografie do počítača a pozrieť si výsledok.	5		
Tvorivý proces			
Samostatná práca žiakov, slovné povzbudzovanie a vyzdvihovanie individuálnych tvorivých výkonov. Žiaci môžu robiť dokumentárnu fotografiu aj so svojimi mobilnými telefónmi.	30	Individuálna pomoc jednotlivým skupinám.	
Proces reflexie a hodnotenia			
Zhodnotenie priebeh hodiny. Čo bolo cieľom hodiny? Či sa žiakom téma páčila, ako sa im pracovalo v skupinách a či sú spokojní s výsledkom.	5 →	Cez PC a dataprojektor premietnuť fotografie.	

Súbor obrázkov č. 18, 9. ročník; **umenie starovekého Egypta – múmia**

7.19 Príprava č. 19 – Roh miestnosti, dvora, nádvoria, námestia

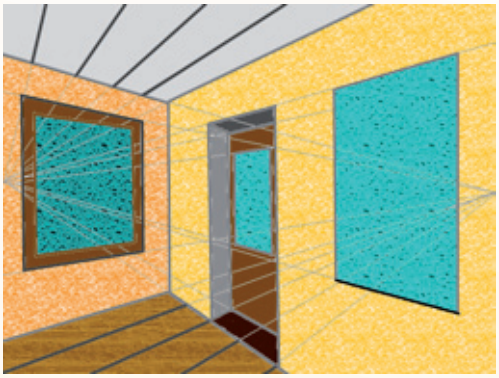
Tab. 37 *Autorka prípravy: Mgr. Marta Hacurová*

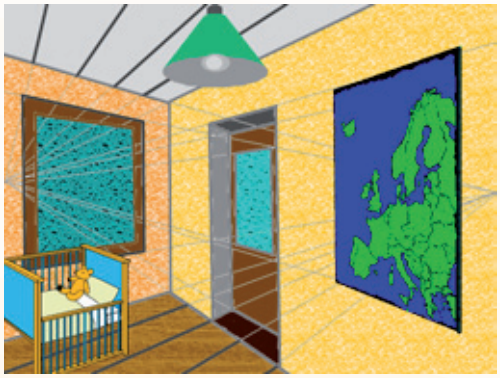
Ročník	deviaty
Dotácia hodín	jedna hodina
tematický rad	**metafyzická maľba**
Téma	**roh miestnosti, dvora, nádvoria, námestia**
Použité médium, multimédium	program **Revelation Natural Art** – kresba, maľba, pečiatky
Základný tvorivý a poznatkový cieľ	1. vysvetliť, čo je metafyzická maľba, oboznámiť žiakov s tvorbou maliara Giorgia de Chirica; 2. pom. perspektívy a pečiatok pokúsiť sa vytvoriť metafyzický obraz
Cieľ mentálneho procesu	rozvoj estetického vnímania a cítenia, asociácií, imaginácií
Cieľ technického procesu	práca v programe **RNA** – kresba úsečkou, farebná výplň, zosvetľovanie, stmavovanie, pečiatky
Cieľ formálneho procesu	princíp perspektívy, konštrukcia, redukcia, synkretizácia
Pomôcky učiteľa	PC, dataprojektor, CD **Artopédia 2** alebo **internet** (Google, obrázky) Giorgio de Chirico
Pomôcky žiaka	PC, farebná tlačiareň, papier

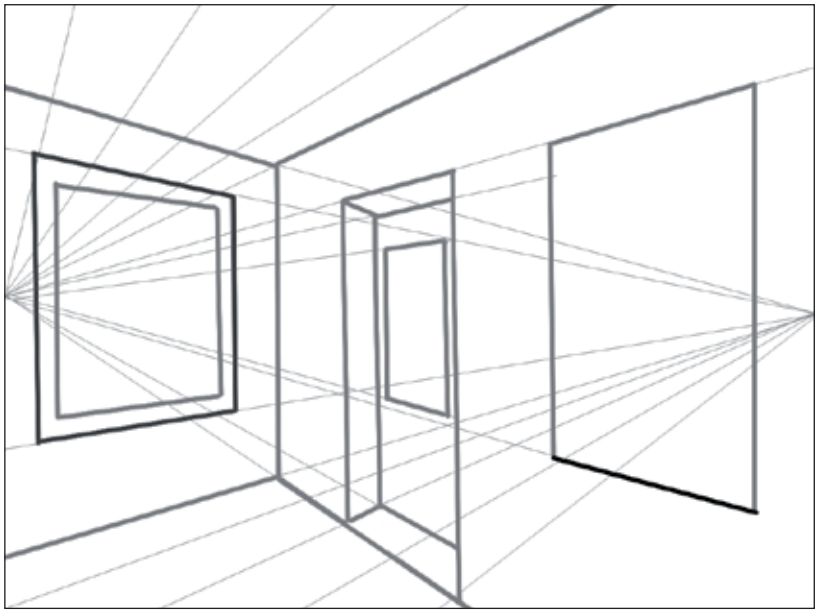
Verbálny a tvorivý proces	**Čas**	**Demonštračný a organizačný proces**	**Čas**
Motivačný proces			
Rozprávanie o metafyzickej maľbe – modernom umeleckom smere, ktorý zobrazuje fantastický svet pom. reálnych fragmentov v nevšedných priestorových vzťahoch. Zakladateľmi metafyzickej maľby boli talianskí maliari Carlo Carrà a Giorgio de Chirico. Na svojich obrazoch maľovali pom. nereálnej perspektívy fantastické, vyľudnené priestory doplnené rôznymi navzájom nesúvisiacimi predmetmi alebo ich fragmentmi. Z metafyzickej maľby sa postupne vyvinul surrealizmus.	5 →	Premietnuť obrazy Giorgia de Chirica – *Znepokojivé múzy*, 1916; *Prorok*, 1915; *Pieseň lásky*, 1914; (Google – obrázky).	

Expozičný proces			
Oboznámenie s cieľom hodiny. **V programe RNA namaľovať metafyzický obraz s motívom rohu miestnosti, dvora, námestia.** Vysvetlenie postupu práce: 1. zvolíme si **formát**, **farbu** a **povrch podkladu**; 2. kreslíme pom. úsečky nejakou bledou farbou horizont a na ňom ľubovoľnú kolmicu; 3. krajné body horizontu budú úbežníky. Všetky zvislé čiary budú kolmé, vodorovné budú ležať na priamkach vychádzajúcich z úbežníkov; 4. postupne nakresliť priestor, potom ho pom. **výplne** vyfarbiť a až nakoniec ozvláštniť **pečiatkami** (nezabudnúť najprv zmeniť veľkosť); 5. hotovú prácu uložiť vo formáte png a vytlačiť na papier.	5 → →	Premietnuť na stenu pojmy: perspektíva – spôsob zobrazovania trojrozmerných predmetov na ploche, pri ktorom vzniká dojem priestoru. fragment – časť nejakého celku. Premietnuť ukážku postupu pri kresbe perspektívy.	
Tvorivý proces			
Samostatná práca žiakov. Slovné vyzdvihovanie individuálnych tvorivých výkonov.	30	Individuálna pomoc jednotlivým žiakom.	
Proces reflexie a hodnotenia			
Zhodnotenie priebeh hodiny. Čo bolo cieľom hodiny? Zopakovať nové učivo, nové pojmy a kolektívne vyhodnotiť konečné práce.	5 →	Výstavka hotových prác.	

Súbor obrázkov č. 19, 9. ročník; **metafyzická maľba – roh miestnosti, dvora, nádvoria, námestia**







7.20 Príprava č. 20 – Návrh na grafity

Tab. 38 *Autorka prípravy: Mgr. Marta Hacurová*

Ročník	**deviaty**
Dotácia hodín	dve hodiny
Tematický rad	**postmoderné umenie**
Téma	**návrh na grafity**
Použité médium, multimédium	program **Revelation Natural Art** – sprej; internet – **Graffiti Creator**
Základný tvorivý a poznatkový cieľ	1. oboznámenie žiakov s umením grafity; 2. návrh na grafity v programe RNA pom. sprejov; 3. vytvorenie grafity v niektorom štýle z programu **Graffiti Creator** (internet)
Cieľ mentálneho procesu	rozvoj imaginácie a divergentného myslenia
Cieľ technického procesu	práca v programe **RNA** – kresba, maľba sprejmi; práca v programe **Graffiti Creator** – predvolené písmo, farbenie, rôzne efekty
Cieľ formálneho procesu	práca s metódami modifikácie, synkretizácie, asociácie
Pomôcky učiteľa	PC, dataprojektor, **internet**
Pomôcky žiaka	PC, internet, farebná tlačiareň, papier

Verbálny a tvorivý proces	**Čas**	**Demonštračný a organizačný proces**	**Čas**
Motivačný proces			
Rozhovor so žiakmi o grafity. Grafity – kresby, maľby atď. na voľne dostupných plochách – sú známe od praveku. Súčasnú podobu nadobudli s objavom a predajom sprejov. Sprejeri – writers – tínedžeri, pre ktorých sa grafity spolu s breakdance a repom stali výrazovými prostriedkami na vyjadrenie svojich postojov voči spoločnosti. Najznámejší predstavitelia umenia grafity sú Keith Haring, Jean-Michel Basquiat a Kenny Scharf.	10 →	Premietnuť ukážky grafity – internet (Google – obrázky – graffiti).	
Expozičný proces			
Oboznámenie s cieľom hodiny. **V programe RNA vytvoriť návrh na grafity a vyskúšať si tvoriť grafity v programe Graffiti Creator, ktorý je na internetovej stránke** www.graffiticreator.net**.** Vysvetlenie postupu práce: 1. otvoriť si internetovú stránku www.graffiticreator.net a skúšať rôzne možnosti písma, farebných kombinácií a efektov; 2. najvydarenejšiu prácu vytlačiť; 3. v programe **RNA** zvoliť **formát**, **povrch podkladu**; 4. ceruzkou si nakresliť vlastný návrh; 5. vymaľovať farebnými sprejmi; 6. dotvoriť **pozadie**; 7. hotovú prácu uložiť vo formáte png a vytlačiť na papier.	10 →	Premietnuť ukážky hotových prác.	
Tvorivý proces			
Samostatná práca žiakov. Slovné vyzdvihovanie individuálnych tvorivých výkonov.	60	Individuálna pomoc jednotlivým žiakom.	

Proces reflexie a hodnotenia			
Zhodnotenie priebehu hodiny. Čo bolo cieľom hodiny? Zopakovanie si dnešného učiva. Ako sa im hodina páčila, ako sú spokojní so svojou prácou? Kolektívne vyhodnotenie hotových prác.	10 →	Výstavka hotových prác.	

Súbor obrázkov č. 20, 9. ročník; **postmoderné umenie – návrh na grafity**

7.21 Príprava č. 21 – Klimtovský portrét

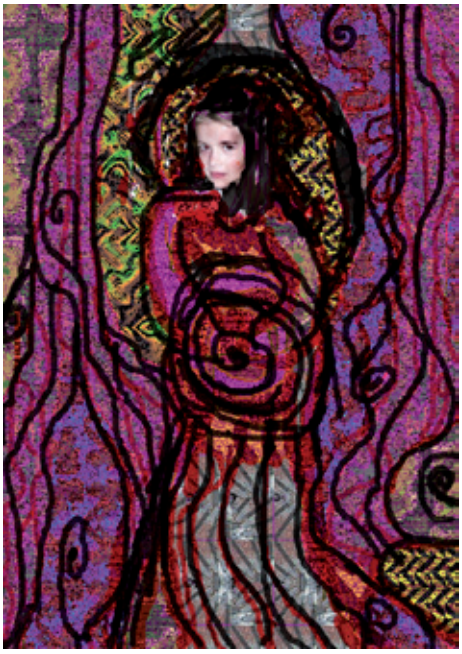
Tab. 39 *Autorka prípravy: Mgr. Marta Hacurová*

Ročník	**deviaty**
Dotácia hodín	dve hodiny
Tematický rad	**secesia**
Téma	**portrét**
Použité médium, multimédium	fotografia, program **Revelation Natural Art** – kresba, maľba, motív
Základný tvorivý a poznatkový cieľ	1. stručné oboznámenie so secesiou – Gustav Klimt atď.; 2. urobiť vzájomne portrétne fotografie, stiahnuť do PC a orezať; 3. vytvoriť secesný portrét
Cieľ mentálneho procesu	rozvoj estetického vnímania, analytického a syntetického myslenia
Cieľ technického procesu	práca s digitálnym fotoaparátom, úprava fotografií v skicári, vytvorenie portrétu v štýle secesie v programe **RNA** – kreslenie, maľovanie, použitie motívov
Cieľ formálneho procesu	redukcia, abstrahovanie, štylizácia, poetickosť, dekoratívnosť
Pomôcky učiteľa	PC, dataprojektor, digitálny fotoaparát, CD **Artopédia 2** alebo **internet**
Pomôcky žiaka	PC, digitálny fotoaparát, tlačiareň, papier formátu A4

Verbálny a tvorivý proces	**Čas**	**Demonštračný a organizačný proces**	**Čas**
Motivačný proces			
Rozprávanie o secesii. Secesia je umelecký sloh rozvíjajúci sa na prel. 19. a 20. stor. vo viacerých krajinách Európy. V Škótsku a v Anglicku existoval pre secesiu názov Modern Style, vo Francúzsku a v Belgicku Art Nouveau, v Španielsku Modernisme, v Nemecku Jugendstil a v Rakúsku Sezession Stil. Základným znakom secesie bol štylizovaný rastlinný ornament. Secesia sa uplatnila najmä v architektúre a úžitkovom umení. Gustav Klimt vo svojich obrazoch spojil figuratívnu a abstraktnú maľbu, realisticky maľované časti teľa a mozaikové prvky. Na pozadí často používal zlatú farbu. Jeho obrazy sú oslavou života a ženy. Najznámejšie sú napr. *Judita I*, 1901 a *Bozk*, 1907/1908.	10 → →	Premietnuť niektoré ukážky secesných diel. Premietnuť na stenu pojmy: štylizácia – spôsob vyjadrenia úžitkové umenie – návrhárstvo odevov, šperkov, písma, plagátov, nábytku atď.	

Expozičný proces			
Oboznámenie s cieľom hodiny. **V programe RNA vytvoriť portrét v štýle secesie kombináciou častí fotografie s kresbou, maľbou.** Vysvetlenie postupu práce: 1. žiaci sa navzájom odfotografujú tak, aby zachytili tvár a ruky; 2. fotografiu stiahnu do PC a v skicári ju orežú a uložia. 3. v programe **RNA** treba pripraviť **podklad** – portrét vo formáte A4, farbu; 4. na podklad uložiť orezané fotografie, cez ikonu **otvoriť** sa dostať na **vybrať súbor**, v ktorom sú fotografie uložené, alebo skopírovať ich zo **skicára**; 5. ak je treba, fotografie ešte **otáčať**, prípadne **meniť veľkosť**, pričom použijeme ikonu **oblasť**; 6. dotvoríme postavu a pozadie –**kresbou, maľbou, motívmi, zosvetlením, stmavením** atď. 7. hotovú prácu uložíme vo formáte png a vytlačíme na papier.	10 → →	Premietnuť na stenu cieľ hodiny. Premietnuť ukážky hotových prác.	
Tvorivý proces			
Samostatná práca žiakov. Slovné vyzdvihovanie individuálnych tvorivých výkonov.	60	Individuálna pomoc jednotlivým žiakom.	
Proces reflexie a hodnotenia			
Zhodnotenie priebehu hodiny. Čo bolo cieľom hodiny? Zopakovať si poznatky o secesii. Ako sa žiakom páčila hodina, ako sa im darilo pri práci, ako sú spokojní s výslednou prácou? Kolektívne zhodnotenie hotových prác.	10 →	Výstavka z hotových prác.	

Súbor obrázkov č. 21, 9. ročník; **secesia – klimtovský portrét**



7.22 Príprava č. 22 – Obraz s motívom krajiny alebo vesmíru

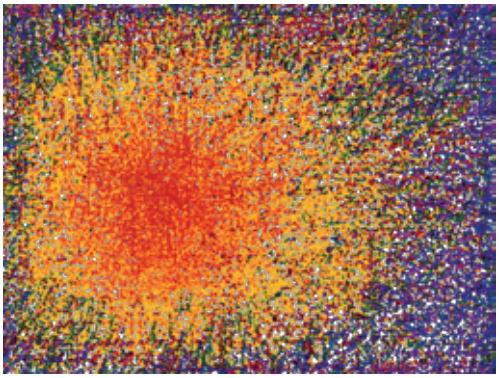
Tab. 40 *Autorka prípravy: Mgr. Marta Hacurová*

Ročník	**piaty**
Dotácia hodín	dve hodiny
Tematický rad	**neoimpresionizmus/pointilizmus**
Téma	**obraz s motívom krajiny alebo vesmíru**
Použité médium, multimédium	program **Revelation Natural Art**
Základný tvorivý a poznatkový cieľ	1. oboznámenie žiakov s princípmi pointilizmu a tvorbou Georgesa Seurata; 2. technikou pointilizmu namaľovať obraz vo forme jednoduchej krajiny alebo vesmíru; 3. naučiť žiakov, ktoré sú základné farby a druhotné farby
Cieľ mentálneho procesu	rozvoj farebného a estetického vnímania, analytického a syntetického myslenia
Cieľ technického procesu	v programe **RNA** maľovanie pom. bodkovanej čiary, alebo jednotlivých bodov
Cieľ formálneho procesu	juxtapozícia farebných bodov, automatizácia, práca so základnými a druhotnými farbami
Pomôcky učiteľa	PC, dataprojektor, DVD **Artopédia 2** alebo **internet** (Google → obrázky → meno a priezvisko autora)
Pomôcky žiaka	PC, farebná tlačiareň, papier formátu A4

Verbálny a tvorivý proces	**Čas**	**Demonštračný a organizačný proces**	**Čas**
Motivačný proces			
Rozhovor so žiakmi o rôznych spôsoboch nanášania farby na plochu obrazu. Neoipresionisti pracovali s troma základnými farbami – žltou, modrou červenou, s troma druhotnými farbami – zelenou, oranžovou, fialovou a s neutrálnou bielou. Prostr. malých bodov šiestich farieb a bielej nanášaných na plochu obrazu budovali svoje kompozície. V divákovom „oku“ sa jednotlivé farebné vzťahy menili na rôzne tóny a poltóny teplých a studených farieb.	15 →	 Premietnuť na stenu niektoré obrazy Georgesa Seurata.	

Expozičný proces			
Oboznámenie s cieľom hodiny. **S použ. techniky pointilizmu namaľovať v program RNA obraz s motívom krajiny alebo vesmíru.** Vysvetlenie postupu práce: 1. v programe **RNA** vybrať **formát** a **farbu podkladu** (aj bielu); 2. vybrať nástroj **farbu** a **veľkosť hrotu**; 3. bodkovanou čiarou urobiť základnú kresbu. Aby bola bodkovaná, je potrebné robiť **rýchle ťahy**; 4. postupne meniť **farby** a obraz vyfarbiť. Pri každej zmene farby treba znovu nastaviť **veľkosť hrotu**; 5. hotovú prácu uložiť vo formáte png a vytlačiť na papier.	10 →	Premietnuť ukážky hotových prác. Zopakovať si základné a druhotné farby, teplé a studené farby, komplementárne dvojice farieb.	
Tvorivý proces			
Samostatná práca žiakov. Slovné vyzdvihovanie individuálnych tvorivých výkonov.	55	Individuálna pomoc jednotlivým žiakom.	
Proces reflexie a hodnotenia			
Zhodnotenie priebehu hodiny. Čo bolo cieľom hodiny? Zopakovať so žiakmi nové učivo. Ako sa im páčila dnešná téma a technika, s ktorou pracovali, ako sa im darila práca a ako sú spokojní s výsledkom? Spoločné zhodnotenie konečných prác.	10 →	Výstavka hotových prác.	

Súbor obrázkov č. 22, 5. ročník; **neoimpresionizmus/pointilizmus – obraz s motívom krajiny alebo vesmíru**



7.23 Príprava č. 23 – Stereometrický architektonický objekt

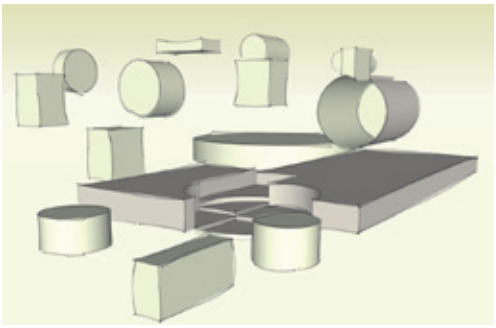
Tab. 41 *Autorka prípravy: Mgr. Marta Hacurová*

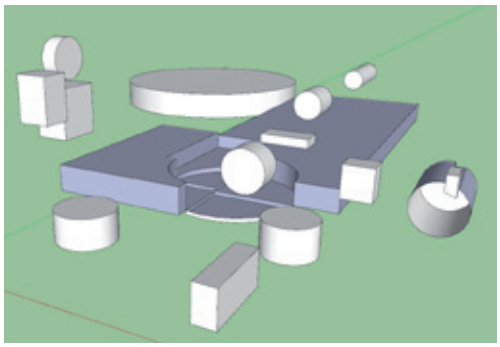
Ročník	**siedmy**
Dotácia hodín	dve hodiny
Tematický rad	**geometrická abstrakcia**
Téma	**stereometrický architektonický objekt**
Použité médium, multimédium	program **Google SketchUp 7** – vytváranie a spájanie priestorových útvarov
Základný tvorivý a poznatkový cieľ	1. oboznámenie žiakov s geometrickou abstrakciou; 2. vytvorenie 3D modelov – priestorových útvarov v programe Google SketchUp 7; 3. naučiť alebo zopakovať nové pojmy – avantgardný, konštrukcia, geometrizácia, stereometrizácia
Cieľ mentálneho procesu	rozvoj imaginácie a divergentného myslenia
Cieľ technického procesu	V programe **Google SketchUp 7** – vytváranie a spájanie priestorových útvarov, monochromatická farebnosť
Cieľ formálneho procesu	geometrizácia, konštrukcia, analýza a syntéza, rovnováha foriem, prvkov, farieb
Pomôcky učiteľa	PC, dataprojektor, **internet**
Pomôcky žiaka	PC, papier, tlačiareň

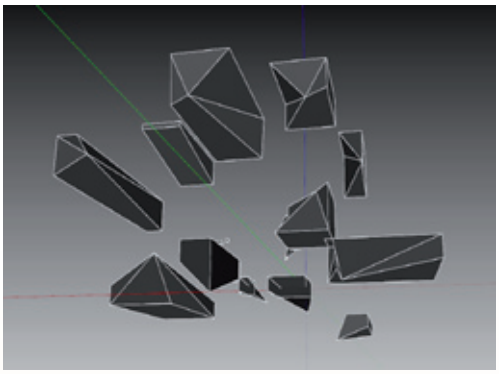
Verbálny a tvorivý proces	**Čas**	**Demonštračný a organizačný proces**	**Čas**
Motivačný proces			
Rozhovor so žiakmi o spájaní rôznych stereometrických telies metódou konštrukcie do jedného priestorového celku. Geometrická abstrakcia – umelecký prúd prvej polovice 20. storočia, ktorý používal princípy geometrie, stereometrie a aritmetiky. Pom. metódy konštrukcie spájal rôzne geometrické a stereometrické tvary do jedného celku. V Holandsku vznikla v roku 1917 skupina De Stijl, ktorá v umení vyznávala princíp harmónie a matematických foriem a vzťahov. Členmi skupiny boli Gerrit Rietveld, Piet Mondrian, Georges Vantongerloo, Theo van Doesburg atď.	15 →	Premietnuť príklady z internetu. Georges Vantongerloo tvoril priestorové objekty zložené zo stereometrických telies.	

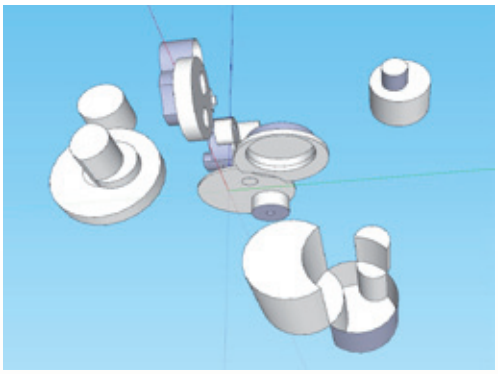
Expozičný proces			
Oboznámenie s cieľom hodiny. **V programe Google SketchUp7 vytvoriť 3D modely zložené zo súboru stereometrických telies.** Vysvetlenie postupu práce: 1. oboznámiť žiakov so základnými funkciami programu a vyskúšať ich na najjednoduchších tvaroch; 2. v pôdoryse, náryse a bokoryse nakresliť geometrické tvary a pom. funkcie **push/pull** ich vyťahovať do priestoru; 4. rovnakým spôsobom možno pridať ďalšie časti; 5. niektoré časti dotvoriť **zošikmením, otáčaním** okolo niektorej osi; 6. hotovú prácu vyfarbiť pom. funkcie – **styles**; 7. pom. funkcie **orbit** otáčať celý priestor a hľadať najzaujímavejší pohľad; 8. hotovú prácu uložiť a vytlačiť; 9. možnosť uložiť aj niekoľko rôznych pohľadov a vytlačiť tie najzaujímavejšie.	15 →	Premietnuť ukážky hotových prác Vysvetlenie nových pojmov: avantgardný – novátorský, pokrokový, priekopnícky; konštrukcia – metóda spájania rôznych častí do jedného celku geometrizácia – zjednodušovanie prírodných tvarov do geometrických útvarov (štvorec, kruh, trojuholník atď.) stereometrizácia – redukovanie prírodných tvarov do stereometric-kých telies (kocka, guľa, kužeľ atď.)	
Tvorivý proces			
Samostatná práca žiakov. Slovné vyzdvihovanie individuálnych tvorivých výkonov	50	Individuálna pomoc jednotlivým žiakom.	
Proces reflexie a hodnotenia			
Zhodnotenie priebehu hodiny. Čo bolo cieľom hodiny? Zopakovanie obsahu nového učiva, nových pojmov. Kolektívne vyhodnotenie hotových prác.	10 →	Výstavka hotových prác.	

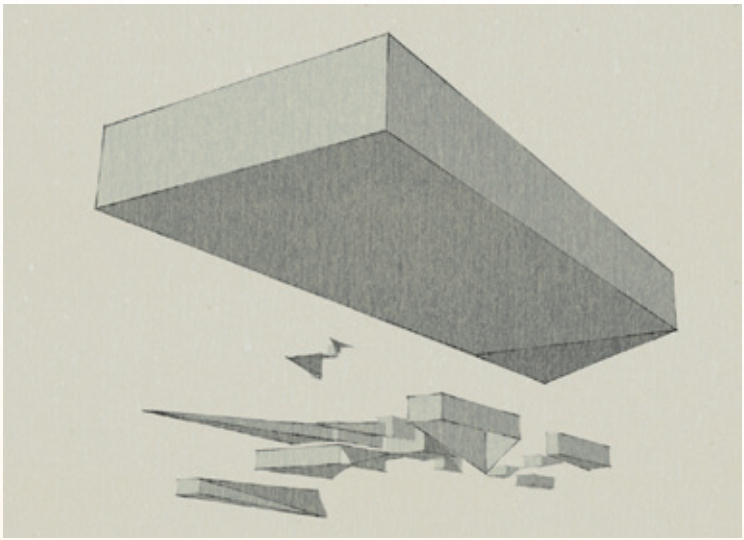
Súbor obrázkov č. 23, 7. ročník; **geometrická abstrakcia – stereometrický architektonický objekt**











7.24 Príprava č. 24 – Môj dom

Tab. 42 *Autorka prípravy: Mgr. Marta Hacurová*

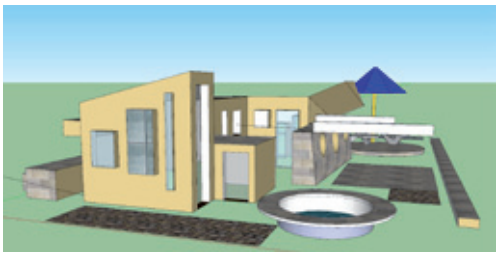
Ročník	**ôsmy**
Dotácia hodín	dve hodiny
Tematický rad	**moderná architektúra**
Téma	**môj dom**
Použité médium, multimédium	program **Google SketchUp 7**
Základný tvorivý a poznatkový cieľ	1. moderná architektúra Bauhausu; 2. vytvoriť 3D návrh na dom, v ktorom by som chcel bývať; 3. naučiť žiakov nové pojmy – architektonický funkcionalizmus, prefabrikáty, achromatické tóny
Cieľ mentálneho procesu	rozvoj konvergentného a divergentného myslenia
Cieľ technického procesu	konštrukčná a geometrická kresba, vytváranie 3D objektov v programe **Google SketchUp 7**
Cieľ formálneho procesu	analýza a syntéza jednotlivých prvkov, juxtapozícia, geometrizácia, symetria alebo asymetria
Pomôcky učiteľa	PC, dataprojektor, **internet** – Bauhaus
Pomôcky žiaka	ceruzka, papier formátu A4, PC, tlačiareň

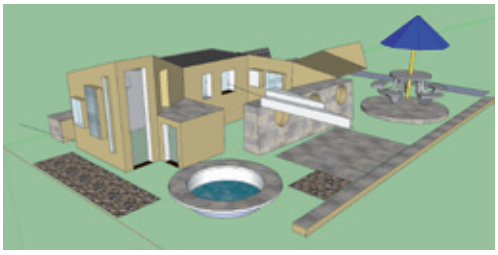
Verbálny a tvorivý proces	**Čas**	**Demonštračný a organizačný proces**	**Čas**
Motivačný proces			
Rozhovor o bývaní v rodinnom dome alebo činžiaku. Aké sú výhody a nevýhody? Ako si predstavujú svoje budúce bývanie?	15		
Rozprávanie o modernej architektú-re, ktorá vznikala v nemeckej umeleckej škole Bauhaus (1919 – 1933). Traja riaditelia tejto školy boli funkcionalistickí architekti, ktorí sa snažili presadiť idey funkcionalizmu v architektúre a dizajne. Programom školy bola jednota umenia a remesla, techniky a priemyslu. Cieľom školy bolo dôsledné vzdelanie v remesle a technike, komplexné vypracovanie projektu stavby, skonštruovanie zariadenia bytu a vývoj modelov pre priemysel. Škola sa zaslúžila o presadenie výroby a používania stavebných prefabrikátov. Stavby vychádzajúce z ideí Bauhausu boli zväčša farebne achromatické.	→	Premietnuť ukážky architektonických návrhov z Bauhausu. Premietnutie na stenu pojmov: architektonický funkcionalizmus – prvoradá je funkcia (účel) akému má stavba slúžiť, má byť ekonomická, mať čo najviac svetla, vzduchu a čistoty, používať jednoduché tvary, čisté línie bez ozdôb; prefabrikáty – panely, hotové komponenty stavby z betónu (steny, schody atď.); achromatické tóny – biela, sivá, hnedá, čierna.	

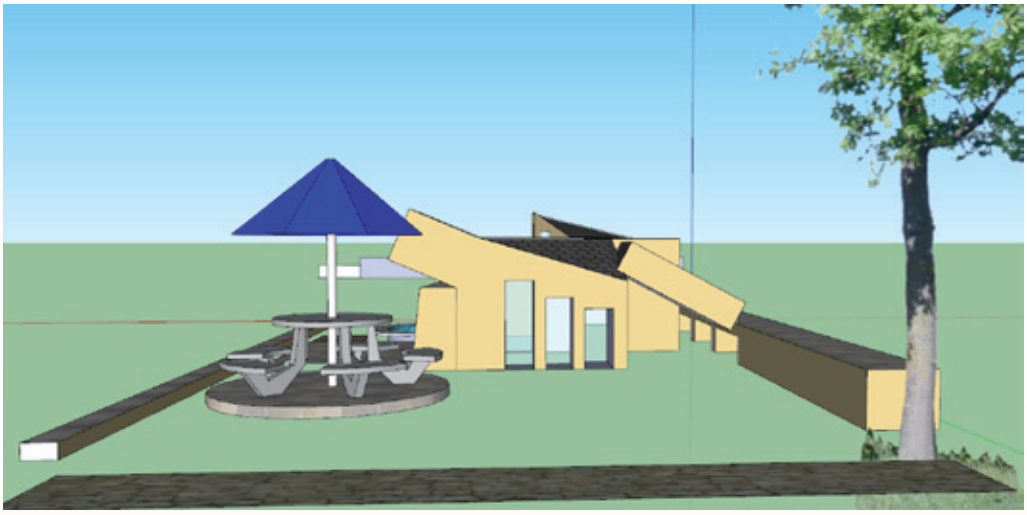
Expozičný proces			
Oboznámenie s cieľom hodiny. **Prostr. programu Google SketchUp 7 vytvoriť 3D model domu, v ktorom by som chcel bývať.** Vysvetlenie postupu práce: 1. na papier urobiť predbežný náčrt; 2. v programe **Google SketchUp 7** urobiť v pôdoryse základy, použiť čiaru, štvorec, kruh; 3. pom. funkcie **push/pull** povyťahovať objekty do priestoru; 4. rovnakým spôsobom urobiť okná, dvere atď.; 5. hotové objekty vyfarbiť; 6. môže sa vyriešiť aj okolie – plot, brána, chodníky, trávnik, bazén atď.; 7. pri práci používať funkciu **rotate**/ **otáčať** objektom a dotvárať zo všetkých strán; 8. hotovú prácu uložiť, prípadne vytlačiť na papier.	15 →	Premietnuť ukážky hotových prác	
Tvorivý proces			
Samostatná práca žiakov. Slovné vyzdvihovanie individuálnych tvorivých výkonov.	50	Individuálna pomoc jednotlivým žiakom.	
Proces reflexie a hodnotenia			
Zhodnotenie priebehu hodiny. Čo bolo cieľom hodiny? Zopakovať nové učivo a pojmy. Spoločne vyhodnotiť konečné práce. Ako sa žiakom páčila dnešná téma, ako sa im darila práca?	10 →	Výstavka hotových prác.	

Súbor obrázkov č. 24
8. ročník;

moderná architektúra – môj dom







7.25 Príprava č. 25 – Kozmická loď

Tab. 43 *Autorka prípravy: Mgr. Marta Hacurová*

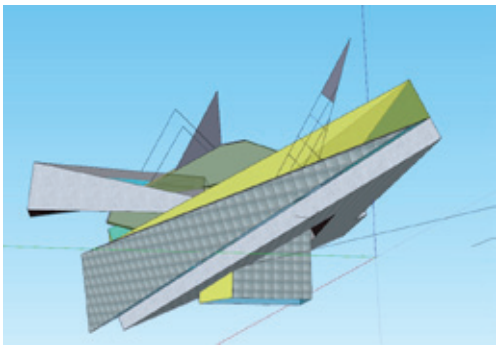
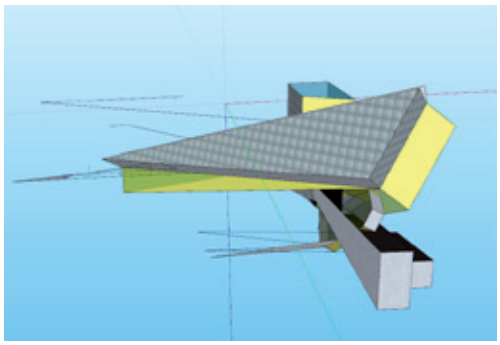
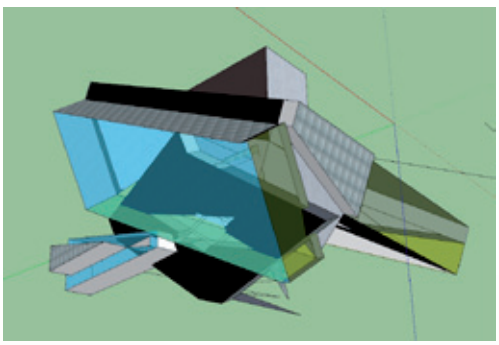
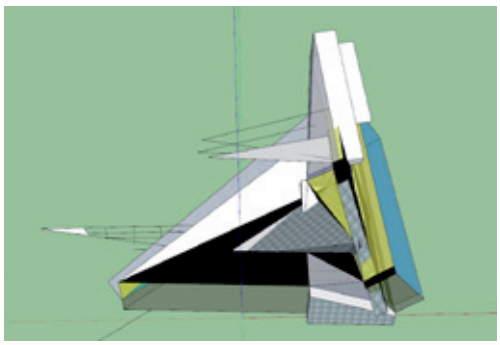
Ročník	**siedmy**
Dotácia hodín	dve hodiny
Tematický rad	**konštruktivizmus**
Téma	**kozmická loď**
Použité médium, multimédium	program **Google SketchUp 7** – vytváranie a spájanie priestorových útvarov
Základný tvorivý a poznatkový cieľ	1. oboznámenie žiakov s konštruktivizmom, ruskí konštruktivisti; 2. vytvorenie 3D modelu kozmickej lode v programe **Google SketchUp 7**; 3. naučiť žiakov nové pojmy – avantgardný, konštrukcia, geometrizácia, stereometrizácia
Cieľ mentálneho procesu	rozvoj imaginácie a divergentného myslenia
Cieľ technického procesu	konštrukčná kresba, v programe **Google SketchUp 7** – vytváranie a spájanie priestorových útvarov
Cieľ formálneho procesu	geometrizácia, konštrukcia, analýza a syntéza, rovnováha foriem, prvkov, farieb a materiálov
Pomôcky učiteľa	PC, dataprojektor, **internet**
Pomôcky žiaka	ceruzka, papier, PC, tlačiareň

Verbálny a tvorivý proces	**Čas**	**Demonštračný a organizačný proces**	**Čas**
Motivačný proces			
Rozhovor so žiakmi o rôznych kozmických telesách vytvorených človekom, ako sa menil ich vzhľad a funkcia (družice, rakety, raketoplány, orbitálne stanice, vesmírne sondy atď.). Konštruktivizmus – avantgardný umelecký smer, ktorý používal metódy konštrukcie, geometrizácie, stereomerizácie, abstrakcie atď. Konštruktivisti tvorili nielen plošné práce, ale aj priestorové objekty spájaním geometrických tvarov a stereometrických telies z rôznych materiálov do jedného celku. Tento smer sa na začiatku 20. storočia rozvinul najmä v Rusku. Konštruktivista Vladimir Tatlin vytváral špecifické objekty, ktoré nazval kontra-reliéfy. V roku 1932 vytvoril lietajúci stroj Letatlin, ktorý prepájal biodynamickú formu s princípmi konštruktivizmu. Alexander Rodčenko vytváral minimalistické priestorové konštrukcie zo základných geometrických tvarov (kruh, elipsa, šesťuholník atď.).	15 →	Premietnuť príklady z internetu.	

Expozičný proces			
Oboznámenie s cieľom hodiny. **V programe Google SketchUp7 vytvoriť 3D model kozmickej lode.** Vysvetlenie postupu práce: 1. na papier nakresliť náčrt; 2. na PC pracovať v programe **Google SketchUp 7**; 3. nakresliť pôdorys geometrického tvaru a pom. funkcie **push/pull** ho vyťahovať do priestoru; 4. rovnakým spôsobom možno pridávať ďalšie časti; 5. celú loď alebo niektoré jej časti dotvoriť detailmi, zošikmením, otáčaním okolo niektorej osi atď.; 6. hotovú loď zo všetkých strán vyfarbiť funkciou **paint bucket**, ktorá otvára tabuľku s materiálmi a farbami; 7. pri vyfarbovaní treba pom. funkcie **orbit** otáčať objektom; 8. hotovú prácu uložiť a vytlačiť na papier; 9. možno uložiť aj niekoľko rôznych pohľadov a vytlačiť najzaujímavejší.	15 → →	Premietnuť ukážky hotových prác. Premietnuť na stenu pojmy: avantgardný – novátorský, pokrokový, priekopnícky; konštrukcia – metóda spájania rôznych častí do jedného celku; geometrizácia – zjednodušovanie prírodných tvarov do geometrických útvarov(štvorec, kruh, trojuholník atď.); stereometrizácia – redukovanie prírodných tvarov do stereometrických telies (kocka, guľa, kužeľ atď.).	
Tvorivý proces			
Samostatná práca žiakov. Slovné vyzdvihovanie individuálnych tvorivých výkonov.	50	Individuálna pomoc jednotlivým žiakom.	
Proces reflexie a hodnotenia			
Zhodnotenie priebehu hodiny. Čo bolo cieľom hodiny? Zopakovanie nového učiva a pojmov. Kolektívne vyhodnotenie hotových prác.	10 →	Výstavka hotových prác.	

Súbor obrázkov č. 25
7. ročník;

konštruktivizmus – kozmická loď

7.26 Príprava č. 26 – Ulica, námestie

Tab. 44 *Autorka prípravy: Mgr. Marta Hacurová*

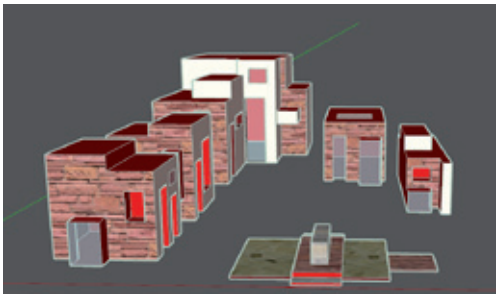
Ročník	**siedmy**
Dotácia hodín	dve hodiny
Tematický rad	**konštruktivizmus**
Téma	**ulica, námestie**
Použité médium, multimédium	program **Google SketchUp 7** – vytváranie stereometrických tvarov
Základný tvorivý a poznatkový cieľ	1. základné informácie o neokonštruktivizme v architektúre; 2. vytvoriť model ulice alebo námestia; 3. naučiť nové pojmy – stereometrický tvar, horizontála, vertikála, diagonála, monochromatická farebnosť
Cieľ mentálneho procesu	rozvoj estetického vnímania a cítenia, analytického a syntetického myslenia
Cieľ technického procesu	práca v programe **Google SketchUp 7** – kreslenie, vytváranie priestorových objektov pom. vyťahovania alebo zatláčania plošných útvarov, farebná výplň
Cieľ formálneho procesu	geometrizácia, abstrakcia, modifikácia, juxtapozícia
Pomôcky učiteľa	PC, dataprojektor, **internet**
Pomôcky žiaka	PC, farebná tlačiareň, papier formátu A4

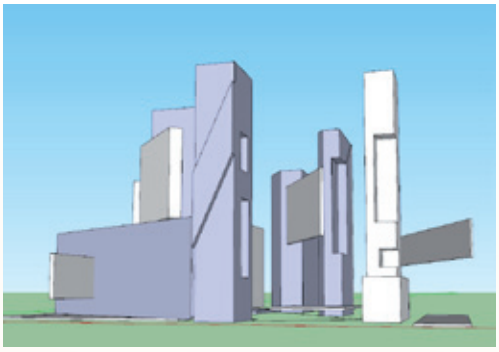
Verbálny a tvorivý proces	**Čas**	**Demonštračný a organizačný proces**	**Čas**
Motivačný proces			
Krátky rozhovor o aglomeráciách, v ktorých žijú ľudia – dedina, mesto, veľkomesto atď., o ich usporiadaní, urbanizme. Rozhovor o architektoch, ktorí navrhujú nielen jednotlivé budovy, ale aj ulice, sídliská, cesty, parky atď. Zakladateľmi architektonického suprematizmu a konštruktivizmu v dvadsiatych rokoch 20. storočia boli Kazimir Malevič, El Lisickij a Vladimir Tatlin. Základnú formu ich návrhov budov tvorili jednoduché geometrické telesá spájané do veľkých celkov. Pokúšali sa pracovať s najnovšími materiálmi a technológiami (betón, oceľ, sklo, skelet).	10 →	Premietnuť z **internetu** na stenu (Google → obrázky → meno a priezvisko autora) ukážky architektonických návrhov ruských suprematistov a konštruktivistov. Premietnuť na stenu pojmy: aglomerácia – územný celok s veľkým počtom obyvateľov; urbanizmus – samostatná tvorivá a vedecká disciplína, zaoberajúca sa rozvojom osídlenia; forma – tvar; pôdorys – pohľad z vtáčej perspektívy na rozdelenie jednotlivých miestnosti v budove.	

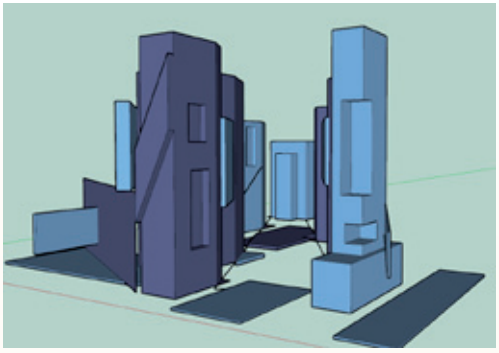
Expozičný proces			
Oboznámenie s cieľom hodiny. **V programe Google SketchUp 7 vytvoriť 3D model ulice alebo námestia.** Vysvetlenie postupu práce: 1. na papieri urobiť jednoduchý náčrt ulice alebo námestia; 2. v programe najprv vybrať funkciu **štvoruholník** a nakresliť pôdorysy všetkých budov; 3. pom. funkcie **ťahať** vytiahnuť budovy do výšky; 4. na zošikmenie striech použijeme funkciu **posunúť**; 5. znovu pom. štvoruholníka nakreslíme okná, dvere priamo na stenách a podľa zámeru ich vytiahneme alebo zatlačíme; 6. hotové budovy dotvoríme rôznymi materiálmi a farbami s použ. ikony **paint bucket**, ktorá otvorí tabuľku; 7. pri práci používame funkciu **orbit** na otáčanie celej scény, ktorá nám umožní vidieť pohľady na budovu zo všetkých strán; 8. hotovú prácu môžeme ešte dotvoriť písmom alebo vložením komponentov z internetu; 9. môžeme tiež vyskúšať rôzne štýly zobrazenia **window** a **styles**; 10. hotovú prácu uložíme, prípadne aj vytlačíme na papier.	15 →	Premietnuť ukážky hotových prác.	
Tvorivý proces			
Samostatná práca žiakov. Slovné vyzdvihovanie individuálnych tvorivých výkonov.	55	Individuálna pomoc jednotlivým žiakom.	
Proces hodnotenia			
Zhodnotenie priebehu hodiny. Čo bolo cieľom hodiny? Zopakovanie si nové učivo. Ako sa im hodina páčila, ako sa im pracovalo v programe **Google SketchUp 7**, ako sú spokojní s výsledkom práce? Spoločné vyhodnotenie všetkých prác.	10 →	Výstavka hotových prác.	

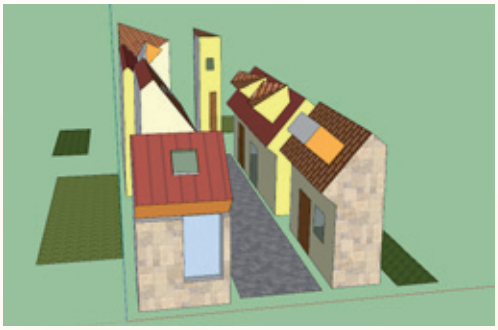
Súbor obrázkov č. 26
7. ročník;

konštruktivizmus – ulica, námestie









7.27 Príprava č. 27 – Fotomontáž, roláž

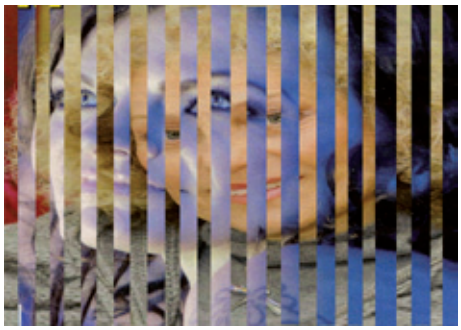
Tab. 45 *Autorka prípravy: Mgr. Marta Hacurová*

Ročník	**ôsmy**
Dotácia hodín	dve hodiny
Tematický rad	**podnety fotografie**
Téma	**fotomontáž, roláž**
Použité médium, multimédium	program **Revelation Natural Art**, skener,
Základný tvorivý a poznatkový cieľ	1. oboznámiť žiakov s fotomontážou, rolážou a s tvorbou Jiřího Koláře; 2. vytvoriť roláž s použ. aspoň dvoch rovnakých alebo rozdielnych fotografií tváre populárnej hviezdy; 3. naučiť žiakov nové pojmy – fotomontáž, roláž, fragment, masmédium
Cieľ mentálneho procesu	rozvoj konvergentného a divergentného myslenia
Cieľ technického procesu	skenovanie, práca v programe **RNA** – vlastná pečiatka, oblasť
Cieľ formálneho procesu	práca s metódami dekonštrukcie, náhody, automatizmu
Pomôcky učiteľa	PC, dataprojektor, **internet** (Google → obrázky → Jiří Kolář)
Pomôcky žiaka	PC, skener, najmenej dve fotografie populárnych hviezd, farebná tlačiareň, papier formátu A4

Verbálny a tvorivý proces	**Čas**	**Demonštračný a organizačný proces**	**Čas**
Motivačný proces			
Rozhovor so žiakmi o fotografiách a ich ďalšom použití v masmédiách. Rozprávanie o fotomontáži, ktorá používa fragmenty fotografií a ich ukladaním na ploche vytvára imaginatívny celok. Médium fotomontáže vzniklo v dvadsiatych rokoch 20. storočia. Používali ho napr. dadaisti, konštruktivisti, surrealisti. Fotomontáž využívajú masmédiá – noviny, televízia, film a multimédiá – video, počítač, internet. Český výtvarník Jiří Kolář je autorom fotomontážových techník – roláž, proláž, chiazmáž a muchláž.	10 →	Premietnuť ukážky roláží Jiřího Koláře.	

Expozičný proces			
Oboznámenie s cieľom hodiny. **V programe RNA vytvoriť fotomontáž populárnej hviezdy technikou roláže.** Vysvetlenie postupu práce: 1. naskenovať fotografie; 2. postupne v programe **RNA** vytvoriť z naskenovaných fotografií **pečiatky** (fotografie uložiť do **mojich obrázkov**, **moje pečiatky**); 3. vybrať formát A4 → krajina; 4. jednu z fotografií vo forme **pečiatky** označiť a zväčšiť podľa potreby na 700 – 1000 %; 5. **pečiatku** treba uložiť na ľavú polovicu, pravá zostane voľná; 6. **oblasťou** postupne označovať obrázok a posúvať smerom doprava (zľava asi 1cm neoznačiť medzeru, tiež 1 cm – vznikne pásiková plocha); 7. označiť ďalší portrét v podobe **pečiatky** a cez **maľovanie pečiatky** natiahnuť pozadie a vložiť na plochu; 8. hotovú prácu uložiť vo formáte png a vytlačiť na papier.	15 → → →	Premietnuť na stenu pojmy: fragment – kúsok z celku; roláž – sériové radenie fragmentov, pri ktorom vznikne imaginatívny obraz; fotomontáž – umelecká technika, pri ktorej trhaním, strihaním na kúsky a ich ukladaním, lepením na plochu vzniknú nové obrazy. Premietnuť ukážky hotových prác.	
Tvorivý proces			
Samostatná práca žiakov. Slovné vyzdvihovanie individuálnych tvorivých výkonov.	55	Individuálna pomoc jednotlivým žiakom.	
Proces reflexie a hodnotenia			
Zhodnotenie priebehu hodiny. Čo bolo cieľom hodiny? Zopakovať si nové učivo a nové pojmy. Ako sa žiakom páčila hodina, ako sú spokojný s výsledkom? Prezrieť si a zhodnotiť konečné práce.	10 →	Výstavka z hotových prác.	

Súbor obrázkov č. 27, 8. ročník; **podnety fotografie – fotomontáž, roláž**



7.28 Príprava č. 28 – Veža

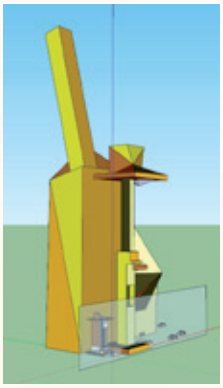
Tab. 46 *Autorka prípravy: Mgr. Marta Hacurová*

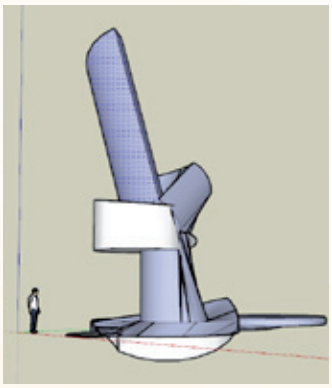
Ročník	**šiesty**
Dotácia hodín	dve hodiny
Tematický rad	**moderná architektúra**
Téma	**veža**
Použité médium, multimédium	program **Google SketchUp 7** – vytváranie a spájanie priestorových tvarov
Základný tvorivý a poznatkový cieľ	1. oboznámenie žiakov s modernou architektúrou a jej hlavnými predstaviteľmi; 2. vytvoriť vlastný 3D návrh na vežu 3. naučiť žiakov nové pojmy – dominanta, horizontála, vertikála
Cieľ mentálneho procesu	rozvoj konvergentného a divergentného myslenia
Cieľ technického procesu	skladanie stereometrických tvarov v programe **Google SketchUp 7**
Cieľ formálneho procesu	analýza a syntéza jednotlivých prvkov, redukcia, abstrakcia, vytvorenie modelu
Pomôcky učiteľa	PC, dataprojektor, **internet**
Pomôcky žiaka	PC, farebná tlačiareň, papier formátu A4

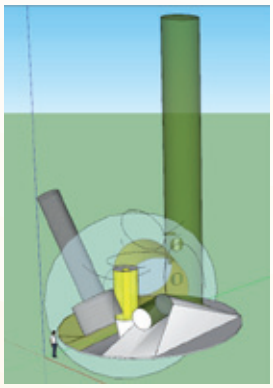
Verbálny a tvorivý proces	**Čas**	**Demonštračný a organizačný proces**	**Čas**
Motivačný proces			
Rozhovor so žiakmi o rôznych vežiach, ako sa počas histórie menil ich vzhľad a funkcia (strážne veže, rozhľadne, zvonice, mestské veže) obytné veže (mrakodrapy, televízne veže ako dominanty krajiny). Moderná architektúra od konca 19. stor. až do šesťdesiatych rokov 20. storočia sa usilovala o funkčné využitie priestoru a materiálu, o súlad medzi funkciou a formou. Používala najnovšie stavebné materiály a technológie. K dominantám miest patria veže alebo mrakodrapy. V Paríži je to napr. Eifelova veža – kovová konštrukcia vysoká 305 m. V roku 1919 vytvoril ruský konštruktivista Vladimir Tatlin model veže *Pamätník III. internacionály*, utopické dielo, ktoré v sebe syntetizovalo prvky architektúry, plastiky a kinetického stroja. V Kuala Lumpur v hlavnom meste Malajzie nájdeme *Petronas Twin Towers*, v súčasnosti najvyšší mrakodrap na svete s výškou 451,9 m. Žiaci môžu menovať ďalšie príklady. Na Slovensku budova NBS v Bratislave atď.	10 →	Premietnuť príklady z internetu.	

Expozičný proces			
Oboznámenie s cieľom hodiny. **Vytvorenie 3D modelu veže v programe Google SketchUp 7.** Vysvetlenie postupu práce: 1. na papieri nakresliť náčrt; 2. na PC pracovať v programe **Google SketchUp 7**; 3. v pôdoryse nakresliť základy budovy a pom. funkcie **push/pull** ich vytiahnuť do výšky; 4. rovnakým spôsobom možno pridať ďalšie poschodia; 5. celú vežu alebo niektoré jej časti dotvoriť detailmi, zošikmením, otáčaním okolo niektorej osi; 6. hotovú vežu vyfarbiť, ikonou **paint bucket** otvoriť tabuľku s materiálmi a farbami; 7. pri vyfarbovaní treba pom. funkcie **orbit** otáčať objektom; 8. hotovú prácu uložiť a vytlačiť; 9. možno uložiť aj niekoľko rôznych pohľadov a vytlačiť najzaujímavejší na papier.	15 →	Premietnuť ukážky hotových prác. Premietnuť na stenu pojmy: dominanta – hlavná, určujúca, najväčšia alebo najvyššia napr. stavba atď.; horizontála – vodorovná čiara; vertikála – zvislá čiara.	
Tvorivý proces			
Samostatná práca žiakov. Slovné vyzdvihovanie individuálnych tvorivých výkonov	55	Individuálna pomoc jednotlivým žiakom.	
Proces reflexie a hodnotenia			
Zhodnotenie priebehu hodiny. Čo bolo cieľom hodiny? Zopakovanie nového učiva a pojmov. Kolektívne vyhodnotenie konečných prác.	10 →	Výstavka hotových prác.	

Súbor obrázkov č. 28, 6. ročník; **moderná architektúra – veža**







7.29 Príprava č. 29 – 3D model konštruktivistického objektu

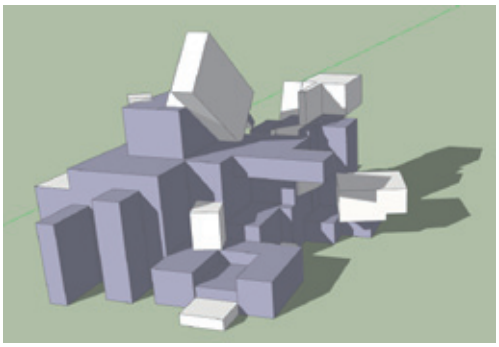
Tab. 49 *Autorka prípravy: Mgr. Marta Hacurová*

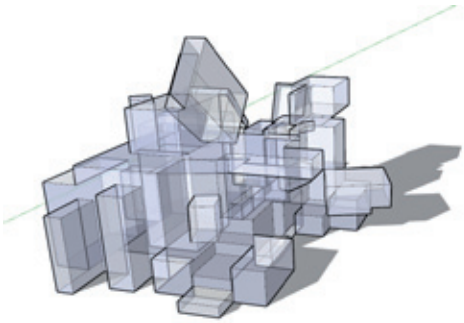
Ročník	**siedmy**
Dotácia hodín	dve hodiny
Tematický rad	**geometrická abstrakcia**
Téma	**3D model konštruktivistického objektu**
Použité médium, multimédium	program **Google SketchUp 7**
Základný tvorivý a poznatkový cieľ	1. prostr. práce v programe **Google SketchUp 7** osvojiť si základné princípy geometrickej abstrakcie; 2. vytvoriť 3D model statického objektu
Cieľ mentálneho procesu	rozvoj estetického vnímania a cítenia, analytického a syntetického myslenia
Cieľ technického procesu	konštruovanie objektu z hranolov alebo valcov, použitie štýlov a tieňov
Cieľ formálneho procesu	stereometrizácia, konštrukcia, abstrakcia
Pomôcky učiteľa	PC, dataprojektor, **internet**
Pomôcky žiaka	PC, tlačiareň, papier formátu A4

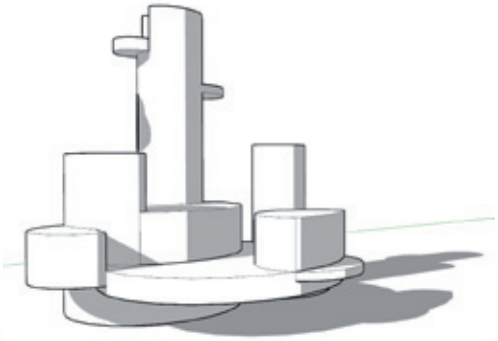
Verbálny a tvorivý proces	**Čas**	**Demonštračný a organizačný proces**	**Čas**
Motivačný proces			
Oboznámiť žiakov s prácou v programe **Google SketchUp 7**. Vysvetlenie základných funkcií a postupu práce. Trénovanie konštrukcie jednoduchých telies – kocka, kváder, valec. Postupne skúšať ďalšie funkcie – zošikmenie, rotáciu atď. Dať sa inšpirovať priestorovými konštrukciami a architektúrami Georgesa Vantongerla. Georges Vantongerloo bol významným predstaviteľom skupiny De Stijl a výtvarného štýlu neoplasticizmu.	10 → →	Prostr. internetu (Google → obrázky → Georges Vantongerloo) premietnuť reprodukcie konštruktivistických objektov a architektúr holandského predstaviteľa skupiny De Stijl a výtvarného štýlu neoplasticizmu Georgesa Vantongerla. Premietnuť ukážky postupu práce v programe.	

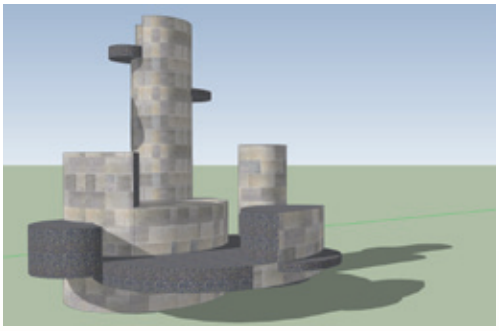
Expozičný proces			
Oboznámenie s cieľom hodiny. **Vytvorenie 3D modelu objektu v programe Google SketchUp 7.** Vysvetlenie postupu práce: 1. na PC pracovať v programe **Google SketchUp 7**; 2. v pôdoryse nakresliť základy objektu a pom. funkcie **push/pull** ich vytiahnuť do rôznej výšky; 3. rovnakým spôsobom možno pridávať ďalšie časti; 4. celý objekt alebo niektoré časti možno dotvoriť detailmi, **zošikmením, otáčaním** okolo niektorej osi; 5. hotový objekt vytieňovať prácou s vlastným aj vrhnutý tieňom; 6. funkciou **styles** sa dajú meniť spôsoby zobrazenia – **window** –**styles** a funkciou **materials** sa dá meniť materiál; 8. funkciou **orbit** otáčať objektom 9. hotovú prácu uložiť a vytlačiť. 10. možno uložiť aj niekoľko rôznych pohľadov a vytlačiť najzaujímavejší.	15 →	Premietnuť ukážky hotových prác.	
Tvorivý proces			
Samostatná práca žiakov. Slovné vyzdvihovanie individuálnych tvorivých výkonov.	55	Individuálna pomoc jednotlivým žiakom.	
Proces reflexie a hodnotenia			
Zhodnotenie priebehu hodiny. Čo bolo cieľom hodiny? Ako sa žiakom páči program, ako sa im pracovalo, ako sú spokojní s výsledkom? Kolektívne vyhodnotenie konečných prác.	10 →	Výstavka hotových prác.	

Súbor obrázkov č. 29, 7. ročník; **geometrická abstrakcia – 3D model konštruktivistického objektu**









7.30 Príprava č. 30 – Premaľba tváre populárnej hviezdy

Tab. 48 *Autorka prípravy: Mgr. Marta Hacurová*

Ročník	**ôsmy**
Dotácia hodín	jedna hodina
Tematický rad	**neodadaizmus**
Téma	**premaľba tváre populárnej hviezdy**
Použité médium, multimédium	program **Revelation Natural Art** – maľba
Základný tvorivý a poznatkový cieľ	1. oboznámenie žiakov s pop-artom a dielom Andyho Warhola; 2. vytvorenie premaľby tváre populárnej hviezdy
Cieľ mentálneho procesu	rozvoj imaginácie, humoru a irónie
Cieľ technického procesu	skenovanie, maľovanie v programe **RNA**
Cieľ formálneho procesu	farebné variácie, proces náhody a absurdity
Pomôcky učiteľa	PC, dataprojektor, **internet**
Pomôcky žiaka	fotografie populárnych umelcov, športovcov, skener, PC, tlačiareň, papier formátu A4

Verbálny a tvorivý proces	**Čas**	**Demonštračný a organizačný proces**	**Čas**
Motivačný proces			
Rozhovor so žiakmi o známych ľuďoch – hercoch, spevákoch, moderátoroch atď. Známymi sa stali aj vďaka masmédiám. Pop-art – umelecký smer šesťdesiatych rokov 20. storočia čerpal námety z masmédií. Jedným z hlavných predstaviteľov pop-artu je Andy Warhol. Jeho rodičia pochádzali zo Slovenska (Miková pri Medzilaborciach). Najznámejšie jeho diela sú sieťotlače (serigrafie), zaujímavými sú premaľby sieťotlačových portrétov. Pop-art bol súčasťou neodadaizmu.	10 →	Premietnuť ukážky diel Andyho Warhola z **internetu** (Google → obrázky → meno a priezvisko autora).	

Expozičný proces			
Oboznámenie s cieľom hodiny. **Vytvorenie premaľby tváre populárnej hviezdy v programe RNA.** Vysvetlenie postupu práce: 1. naskenovať portrét obľúbeného speváka, herca a pod.; 2. v programe **RNA** vybrať **formát** podkladu; 3. vložiť naskenovanú fotografiu; 4. vybrať **nástroj na** premaľbu – **štetec**, **sprej**; 5. postupne premaľovať tvár aj pozadie; 6. hotovú prácu uložiť vo formáte png a vytlačiť na papier.	10 →	Premietnuť ukážky hotových prác. Premietnuť na stenu pojmy: masmédiá **–** noviny, televízia, rozhlas, reklama; populárny – všeobecne známy, obľúbený; premaľba – maľba, ktorá farebne mení, pretvára obraz.	
Tvorivý proces			
Samostatná práca žiakov. Slovné vyzdvihovanie individuálnych tvorivých výkonov.	25	Individuálna pomoc jednotlivým žiakom.	
Proces reflexie a hodnotenia			
Zhodnotenie priebehu hodiny. Čo bolo cieľom hodiny? Zopakovanie nového učiva a tvorby A. Warhola. Kolektívne vyhodnotenie hotových prác.	10 →	Výstavka hotových prác.	

Súbor obrázkov č. 30, 8. ročník; **neodadaizmus – premaľba tváre populárnej hviezdy**

7.31 Príprava č. 31 – Výtvarná interpretácia hudby

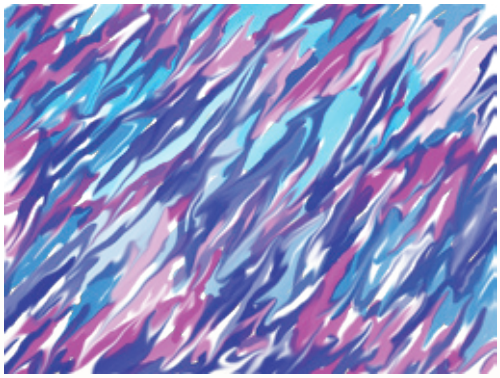
Tab. 49 *Autorka prípravy: Mgr. Marta Hacurová*

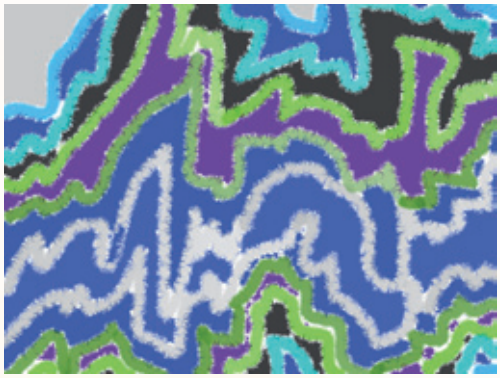
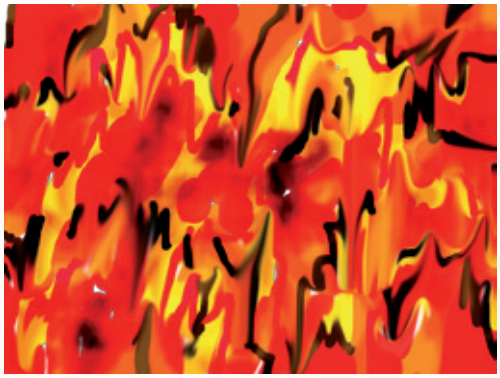
Ročník	**deviaty**
Dotácia hodín	jedna hodina
Tematický rad	**lyrická abstrakcia**
Téma	**výtvarná interpretácia hudby**
Použité médium, multimédium	program **Revelation Natural Art** – maľba, efekty
Základný tvorivý a poznatkový cieľ	1. základné informácie o lyrickej abstrakcií a jej hlavných predstaviteľoch; 2. vytvorenie vlastnej abstraktnej kompozície pri počúvaní obľúbenej hudby; 3. naučiť žiakov nové pojmy – abstraktný, umelecká interpretácia, improvizácia, synestézia
Cieľ mentálneho procesu	rozvoj citlivosti zvukového vnímania, imaginácie a divergentného umenia
Cieľ technického procesu	práca s metódami náhody, automatizmu, synkretizácie, juxtapozície, gesta
Cieľ formálneho procesu	práca v programe **RNA** s metódou chaosu, efekty
Pomôcky učiteľa	PC, dataprojektor, **internet**
Pomôcky žiaka	PC, internet, slúchadlá, tlačiareň, papier formátu A4

Verbálny a tvorivý proces	Čas	Demonštračný a organizačný proces	Čas
Motivačný proces			
Rozhovor so žiakmi o možnosti vyjadrenia hudby rôznymi druhmi tanca (balet, ľudový tanec, spoločenský tanec, breakdance a pod.) Pri tanci sa tanečníci podvedome prispôsobujú tempu a rytmu melódie, vyjadrujú radosť z pohybu. Podobne sa dá hudba interpretovať aj kresbou a maľbou. Tento druh interpretácie sa nazýva synestézia. Jedným z hlavných prúdov výtvarného umenia 20. storočia bolo abstraktné umenie, ktoré sa delí na geometrickú abstrakciu a abstraktný expresionizmus. Jednou jeho súčasťou je lyrická abstrakcia (beztvará, intuitívna, expresívna), ktorá používa metódy improvizácie, náhody, automatizmu atď. K hlavným predstaviteľom Serge Poliakoff, Roger Bissiére atď.	5 →	Premietnuť z **internetu** (Google → obrázky → meno a priezvisko autora) ukážky diel niektorých autorov, napr. Serge Poliakoffa, Rogera Bissiéra atď.	
Expozičný proces			
Oboznámenie s cieľom hodiny. **V programe RNA vytvoriť abstraktnú kompozíciu vytvorenú výtvarnou interpretáciou hudby.** Vysvetlenie postupu práce: 1. každý žiak si na internete nájde hudbu L. von Beethovena alebo A. Mozarta, ktorú bude počúvať cez slúchadlá; 2. pripraviť **podklad**, vybrať **formát** a **farbu**; 3. vybrať **nástroj** a **paletu farieb** – **akvarel**, **tempera** atď.; 4. gestickou maľbou, vytvoriť synestetický prepis počúvanej hudby; 5. môžu sa použiť aj **efekty** – **rozmazávanie**, **stmavenie**, **zosvetlenie** atď.; 6. hotovú prácu uložiť vo formáte png a vytlačiť na papier; 7. možné je vytvoriť celú sériu prác.	5 →	Premietnuť ukážky hotových prác. Premietnuť na stenu pojmy: abstraktný – vo výtvarnom umení nepredmetný, nefiguratívny prejav; umelecká interpretácia – voľné stvárnenie hudobnej, literárnej, výtvarnej predlohy; improvizácia **–** slobodné experimentovanie bez záväzného postupu tvorenia; synestézia **–** predstava, ktorá vzniká krížením dvoch zmyslových pocitov (napr. hudba môže iniciovať u poslucháča farebné predstavy).	

Tvorivý proces			
Samostatná práca žiakov. Slovné vyzdvihovanie individuálnych tvorivých výsledkov.	30	Individuálna pomoc jednotlivým žiakom.	
Proces reflexie a hodnotenia			
Zhodnotenie priebehu hodiny. Čo bolo cieľom hodiny? Zopakovanie dnešného učiva. Spoločné zhodnotenie hotových prác.	5 →	Výstavka hotových prác.	

Súbor obrázkov č. 31, 9. ročník; **lyrická abstrakcia – výtvarná interpretácia hudby**



7.32 Príprava č. 32 – Kompozícia z plošných geometrických tvarov

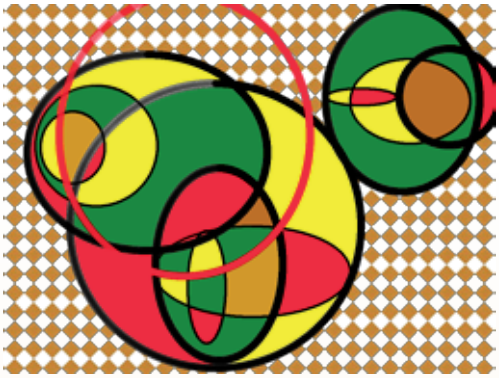
Tab. 50 *Autorka prípravy: Mgr. Marta Hacurová*

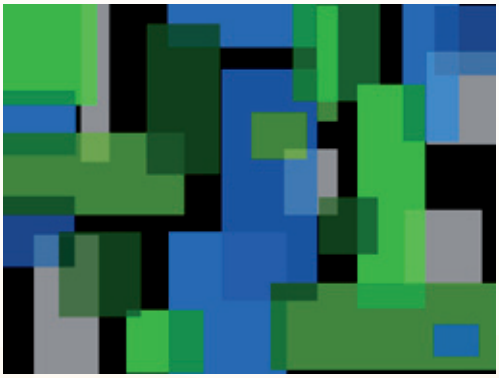
Ročník	**siedmy**
Dotácia hodín	jedna hodina
Tematický rad	**geometrická abstrakcia**
Téma	**kompozícia z plošných geometrických tvarov**
Použité médium, multimédium	program **Revelation Natural Art** – kresba, farebná výplň
Základný tvorivý a poznatkový cieľ	1. oboznámenie žiakov s geometrickou abstrakciou a hlavnými predstaviteľmi; 2. vytvorenie kompozície z plošných geometrických prvkov; 3. naučiť žiakov nové pojmy – neoplasticizmus, statický, univerzálny
Cieľ mentálneho procesu	rozvoj estetického vnímania a cítenia, analytického a syntetického myslenia
Cieľ technického procesu	práca v programe **RNA** – kresba predvolenými geometrickými tvarmi, farebná výplň
Cieľ formálneho procesu	práca s metódami geometrizácie, redukcie, konštrukcie, symetrie, juxtapozície
Pomôcky učiteľa	PC, dataprojektor, **internet**
Pomôcky žiaka	PC, tlačiareň, papier formátu A4

Verbálny a tvorivý proces	**Čas**	**Demonštračný a organizačný proces**	**Čas**
Motivačný proces			
Rozhovor so žiakmi o plošných geometrických tvaroch – uviesť príklady, ktoré predmety tvarovo pripomínajú niektorý plošný geometrický tvar. Geometrická abstrakcia je prúdom abstraktného umenia, ktorého základnou metódou je konštrukcia – spájanie rôznych geometrických tvarov do jedného celku. Výtvarné smery geometrickej abstrakcie vychádzali z jazyka kubizmu a neoimpresionizmu. Medzi prvých abstraktných umelcov patrili František Kupka a Robert Delaunay. Ich diela boli inšpirované matematikou a hudbou. Neskôr ruskí konštruktivisti a členovia holandskej skupiny De Stijl sa usilovali vytvárať abstraktné diela univerzálnej výtvarnej hodnoty prostr. súboru základných geometrických tvarov a základných chromatických a achromatických tónov. Abstraktné diela Pieta Mondriana vznikali postupným redukovaním reálnych tvarov a farieb. Výsledná kompozícia jeho obrazov obsahovala súbor horizontál a vertikál, ktoré ohraničovali plochy s tromi chromatickými tónmi (červená, modrá, žltá) a tromi achromatickými tónmi (biela, čierna, sivá).	10 →	Premietnuť ukážky z inernetu (Google → obrázky → meno a priezvisko autora): František Kupka, Robert Delaunaya, Piet Mondrian, Theo van Doesburg, Kazimir Malevič, Alexander Rodčenko atď.	
Expozičný proces			
Oboznámenie s cieľom hodiny. **V programe RNA vytvoriť prostr. priamok a kriviek tvarovo a farebne symetricky alebo asymetricky členenú plošnú kompozíciu.** Vysvetlenie postupu práce: 1. vybrať **formát**, **farbu podkladu**; 2. vybrať **nástroj** na **kreslenie**, **farbu** a **veľkosť hrotu**; 3. kompozíciu vytvoriť pom. **úsečky**, **krivky** a **predvolených geometrických tvarov**; 4. kompozíciu vyfarbiť pom. **výplne**; 5. hotovú prácu uložiť vo formáte png a vytlačiť	10 → →	Premietnuť ukážky hotových prác. Premietnuť na stenu pojmy: neoplasticizmus – abstraktný štýl, ktorým pracoval Piet Mondrian; statický – nehybný; univerzálny – všeobecne platný.	

Tvorivý proces			
Samostatná práca žiakov. Slovné vyzdvihovanie individuálnych tvorivých výkonov.	15	Individuálna pomoc jednotlivým žiakom.	
Proces reflexie a hodnotenia			
Zhodnotenie priebehu hodiny. Čo bolo cieľom hodiny? Zopakovať si nové učivo a nové pojmy. Ako sa žiakom páčila hodina, ako sa im pracovalo, ako sú spokojní s výsledkom? Spoločne hodnotiť konečné práce.	10 →	Výstavka hotových prác.	

Súbor obrázkov č. 32, 7. ročník; **geometrická abstrakcia – kompozícia z plošných geometrických tvarov**





7.33 Príprava č. 33 – Moje obľúbené zvieratko

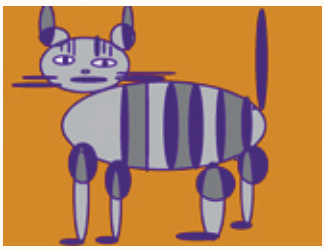
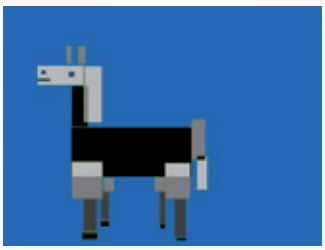
Tab. 51 *Autorka prípravy: Mgr. Marta Hacurová*

Ročník	**šiesty**
Dotácia hodín	jedna hodina
Tematický rad	**imaginatívne umenie**
Téma	**moje obľúbené zvieratko**
Použité médium, multimédium	program **Revelation Natural Art** – kresba, predvolené geometrické tvary, farebná výplň
Základný tvorivý a poznatkový cieľ	1. rozprávanie o imaginatívnom umení a niektorých maliaroch – Hieronymus Bosch, Marc Chagal, Paul Klee, Joan Miró; 2. vytvoriť imaginatívne fantazijné zviera; 3. naučiť žiakov nové pojmy – imaginácia, fantázia
Cieľ mentálneho procesu	rozvoj asociácií, fantázie, konvergentného a divergentného myslenia
Cieľ technického procesu	práca v programe **RNA** – kresba, maľba
Cieľ formálneho procesu	práca s metódami magickosti, poetickosti formy, plošnej konštrukcie geometrických tvarov
Pomôcky učiteľa	PC, dataprojektor, DVD **Artopédia 2**, **internet**
Pomôcky žiaka	PC, tlačiareň, papier formátu A4

Verbálny a tvorivý proces	**Čas**	**Demonštračný a organizačný proces**	**Čas**
Motivačný proces			
Rozhovor so žiakmi o ich vzťahu k prírode, ku zvieratám, ktoré zvieratká sú ich obľúbené a prečo. Rozprávanie o snoch, predstavách a fantázií človeka a o ich stvárnení vo výtvarných dielach umelcov všetkých dôb. Zamerať sa na stvárnenie zvierat v dielach Hieronyma Boscha, Marca Chagalla, Paula Kleea a Joana Miróa.	5 →	Premietnuť z diela H. Boscha, M. Chagalla, P. Kleea a J. Miroa vždy jeden až dve ukážky zobrazenia zvieraťa (**Artopédia 2**, **internet**).	

Expozičný proces			
Oboznámenie s cieľom hodiny. **V programe RNA namaľovať a skonštruovať z geometrických tvarov obľúbené zvieratko.** Vysvetlenie postupu práce: 1. vybrať **formát**, **povrch** a **farbu podkladu** (aj bielu); 2. vybrať **nástroj**, **veľkosť hrotu** a **farbu čiary**; 3. pri kreslení je vhodné používať geometrické tvary – **priamka**, **kruh**, **štvoruholník** – postupne nakresliť ľubovoľné zvieratko alebo aj viac zvieratiek; 4. vybrať **farby** na vyfarbenie zvieratká a pozadia; 5. hotovú prácu uložiť vo formáte png a vytlačiť na papier.	5 → →	Premietnuť ukážky hotových prác. Premietnuť na stenu pojmy: imaginácia – myšlienkový proces kombinovania rôznych obrazotvorných predstáv; fantázia – výsledok procesu imaginácie;	
Tvorivý proces			
Samostatná práca žiakov. Slovné vyzdvihovanie individuálnych tvorivých výkonov.	30	Individuálna pomoc jednotlivým žiakom.	
Proces reflexie a hodnotenia			
Zhodnotenie priebehu hodiny. Čo bolo cieľom dnešnej hodiny? Zopakovať nové pojmy. Kolektívne vyhodnotiť hotové práce.	5 →	Výstavka hotových prác.	

Súbor obrázkov č. 33
7. ročník; **imaginatívne umenie – moje obľúbené zvieratko**

7.34 Príprava č. 34 – Asociatívna hra s líniou, tvarom a farbou

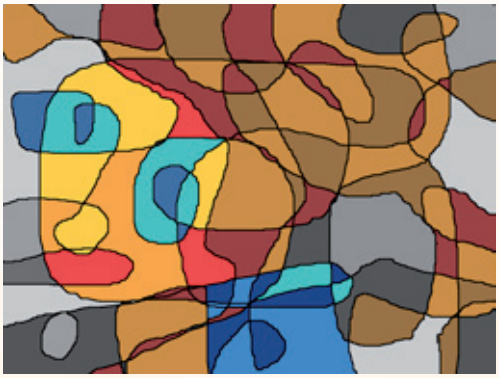
Tab. 52 *Autorka prípravy: Mgr. Marta Hacurová*

Ročník	**siedmy**
Dotácia hodín	jedna hodina
Tematický rad	**art brut**
Téma	**asociatívna hra s líniou, tvarom a farbou**
Použité médium, multimédium	program **Revelation Natural Art** – kresba, farebná výplň
Základný tvorivý a poznatkový cieľ	1. oboznámenie žiakov s art-brut – umenie v surovom stave a s tvorbou Jeana Dubuffeta; 2. v ploche vyplnenej náhodnými líniami hľadať tvary pripomínajúce ľudí, zvieratá, predmety; 3. naučiť žiakov nové pojmy – autentický, neštylizovaný, nekonvenčný
Cieľ mentálneho procesu	rozvoj podvedomého iracionálneho myslenia
Cieľ technického procesu	v programe **RNA** kreslenie, vypĺňanie plôch farbou
Cieľ formálneho procesu	práca spojená s gestom, náhodou, automatizmom, lyrickosťou
Pomôcky učiteľa	PC, dataprojektor, **internet**, program **RNA**
Pomôcky žiaka	PC, farebná tlačiareň, papier formátu A4

Verbálny a tvorivý proces	**Čas**	**Demonštračný a organizačný proces**	**Čas**
Motivačný proces			
Rozhovor so žiakmi ako maľujú malé deti, duševne chorí a iní neškolení umelci. Rozprávanie o francúzskom umelcovi Jeanovi Dubuffetovi, ktorý obdivoval detské práce a grafity. Bol jedným zo zakladateľov spoločnosti, ktorá sa venovala zbieraniu a štúdovaniu tzv. umenia v surovom stave (art-brut), ktoré sa stalo inšpiráciou pre mnohých ďalších umelcov. J. Dubuffet tvoril spontánne, bez zábran a bez ohľadu na výtvarné tradície. Dvanásť rokov napr. maľoval kompozície prostr. plošného písma a fantastických tvarov pripomínajúcich puzzle. Vo svojich dielach používal čiernu obrysovú líniu a bielu, červenú a modrú farbu. Na ploche obrazu pracoval s náhodnými líniami, v ktorých hľadal tvary ľudí a zvierat.	5	Z internetu (Google obrázky meno a priezvisko autora) premietnuť ukážky tvorby Jeana Dubuffeta.	

Expozičný proces			
Oboznámenie s cieľom hodiny. **V programe RNA pom. metód náhody, automatizmu a imaginácie vytvoriť asociatívnu hru s líniou, tvarom a farbou.** Vysvetlenie postupu práce: 1. v programe **RNA** zvoliť **formát**, **podklad** a **farbu podkladu**; 2. súvislou náhodne vedenou líniou zaplniť plochu podkladu; 3. vzniknuté polia **vyfarbiť** – hľadať, tvary pripomínajúce živočíchy, predmety atď.; 4. hotovú prácu uložiť vo formáte png a vytlačiť na papier.	5	Premietnuť ukážky hotových prác. Vysvetlenie nových pojmov: autentický – pravý, pôvodný, nefalšovaný; neštylizovaný – neupravovaný; nekonvenčný – prekračujúci zaužívané pravidlá, prichádzajúci s novými nápadmi.	
Tvorivý proces			
Samostatná práca žiakov. Slovné vyzdvihovanie individuálnych tvorivých výkonov.	30	Individuálna pomoc jednotlivým žiakom.	
Proces hodnotenia			
Zhodnotenie priebehu hodiny. Čo bolo cieľom hodiny? Zopakovanie nového učiva. Kolektívne vyhodnotenie konečných prác. Ako sa žiakom páčila dnešná hodina?	5	Výstavka hotových prác.	

Súbor obrázkov č. 34, 7. ročník; **art-brut**
– asociatívna hra s líniou, tvarom a farbou



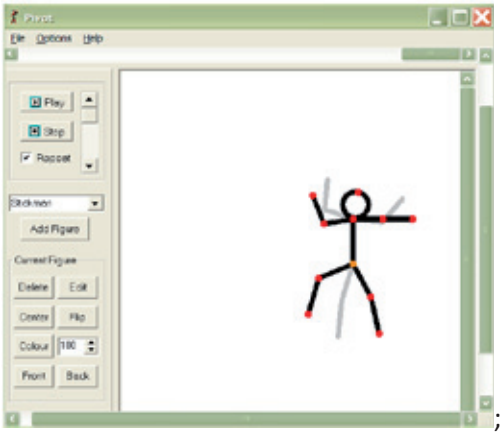
7.35 Príprava č. 35 – Jednoduchá animácia

Tab. 53 *Autorka prípravy: Mgr. Marta Hacurová*

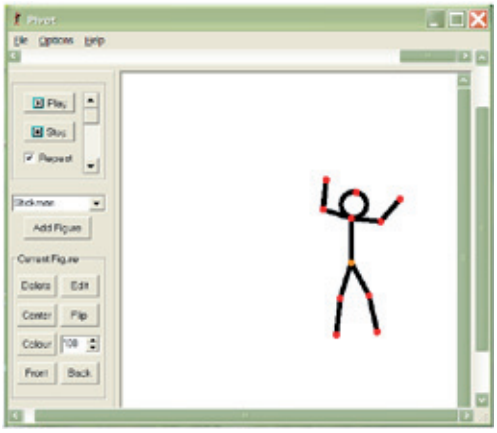
Ročník	**šiesty**
Dotácia hodín	dve hodiny
Tematický rad	**podnety filmu**
Téma	**jednoduchá animácia**
Použité médium, multimédium	program **Pivot**
Základný tvorivý a poznatkový cieľ	1. tvorba animovaných filmov podľa Walta Disneyho; 2. jednoduchá animácia jednej postavičky; 3. naučiť žiakov nové pojmy – animácia, animovaný film, frame
Cieľ mentálneho procesu	rozvoj zrakového vnímania, analytického a syntetického myslenia
Cieľ technického procesu	animovanie jednoduchej postavičky v programe **Pivot**
Cieľ formálneho procesu	práca s metódami animácie – vyjadrenie jednoduchého pohybu
Pomôcky učiteľa	PC, dataprojektor, **internet**, program **Pivot**
Pomôcky žiaka	PC, program **Pivot**, **internet**

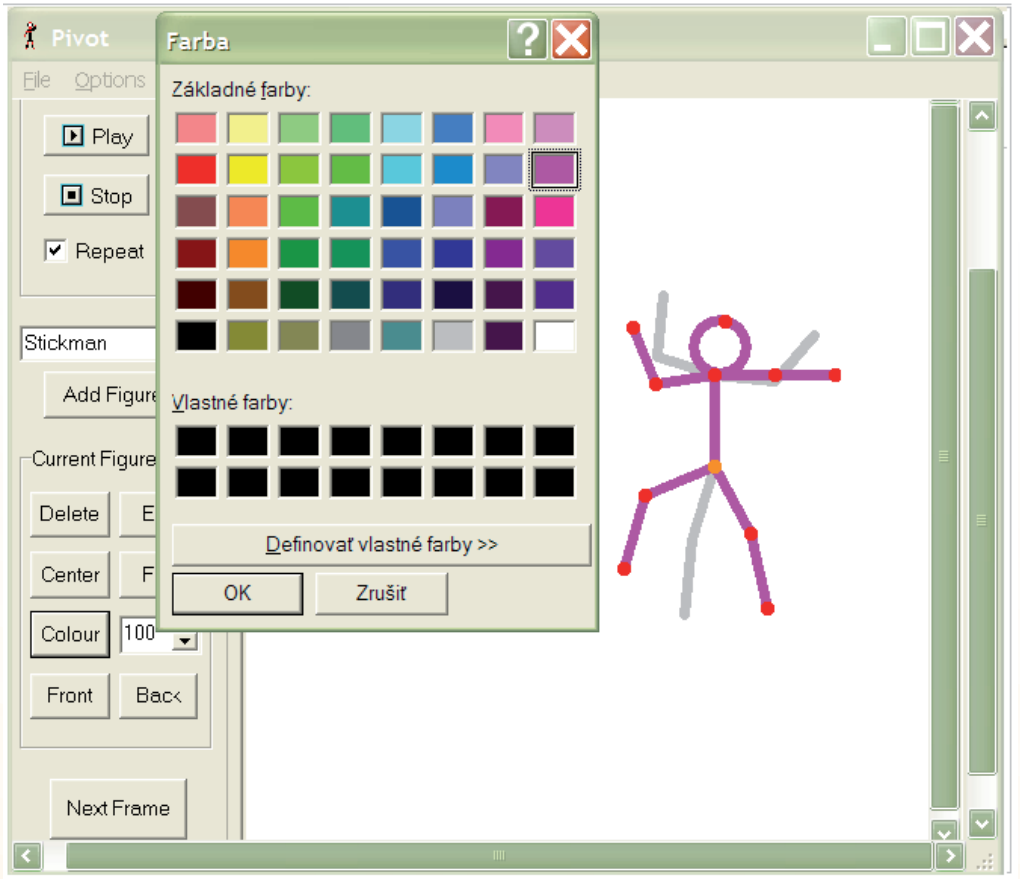
Verbálny a tvorivý proces	**Čas**	**Demonštračný a organizačný proces**	**Čas**
Motivačný proces			
Rozhovor so žiakmi o kreslených animovaných filmoch, o štúdiu kreslených filmov Walta Disneyho, o najznámejších filmoch a postavičkách. Prvá kreslená postavička Mickey Mouse má vyše osemdesiat rokov. Kreslené filmy boli vždy obľúbené u detí, dospelých aj u filmových tvorcov.	20 →	Premietnuť z internetu krátke ukážky animovaných filmov (Google → YouTube → Mickey Mouse).	
Expozičný proces			
Oboznámenie s cieľom hodiny. **V programe Pivot vytvoriť animáciu jednoduchého pohybu.** Vysvetlenie postupu práce: 1. otvoriť program **Pivot** a oboznámiť sa s jednotlivými funkciami; 2. skúšať posúvať jednotlivé časti postavičky pom. červených bodov, celú postavu pom. oranžového bodu; 3. po každom posunutí kliknúť dvakrát na **next frame**; 4. vyskúšať zmenu farby funkciou **color**; 5. tlačidlom **frame** spustíme vytvorenú animáciu; 6. po viacerých pokusoch sa snažiť vytvoriť jednoduchú animáciu –napr. chôdzu; 7. hotovú prácu uložiť vo formáte gif.	10 → →	Premietnuť postup práce. Premietnuť na stenu pojmy: animácia – oživovanie, ilúzivne oživovanie kreslených postavičiek; animovaný film – kreslený, bábkový film; frame – obrázok.	
Tvorivý proces			
Samostatná práca žiakov. Slovné vyzdvihovanie individuálnych tvorivých výkonov.	50	Individuálna pomoc jednotlivým žiakom.	
Proces reflexie a hodnotenia			
Zhodnotenie priebehu hodiny. Čo bolo cieľom hodiny? Zopakovanie nového učiva a nových pojmov. Premietanie hotových animácií a ich vyhodnotenie.	10 →	Premietnuť dataprojektorom na plátno animácie.	

Súbor obrázkov č. 35, 6. ročník; **podnety filmu – jednoduchá animácia**



;





7.36 Príprava č. 36 – Kontrareliéf

Tab. 54 *Autorka prípravy: Mgr. Marta Hacurová*

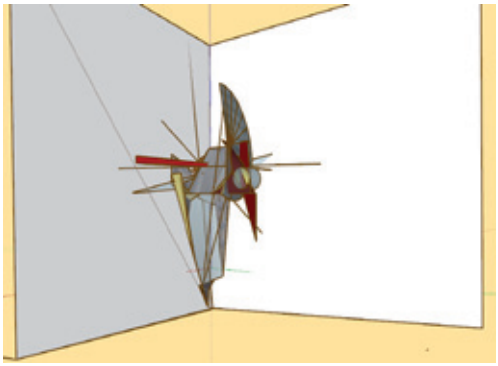
Ročník	**ôsmy**
Dotácia hodín	dve hodiny
Tematický rad	**konštruktivizmus**
Téma	**kontrareliéf**
Použité médium, multimédium	program **Google SketchUp 7** – priestorové konštruovanie
Základný tvorivý a poznatkový cieľ	1. oboznámenie žiakov s avantgardným umeleckým smerom prvej polovice 20. storočia a s dielom ruského konštruktivistu Vladimira Tatlina; 2. vytvorenie kontrareliéfu v programe **Google SketchUp 7**; 3. naučiť a zopakovať si so žiakmi pojmy – avantgardný, kontrareliéf, utopický.
Cieľ mentálneho procesu	rozvoj estetického vnímania a cítenia, analytického a syntetického myslenia
Cieľ technického procesu	vytváranie a skladanie stereometrických útvarov
Cieľ formálneho procesu	analýza a syntéza jednotlivých prvkov, abstrakcia, rovnováha, protiklad
Pomôcky učiteľa	PC, dataprojektor, **internet**, Google → obrázky → Vladimír Tatlin
Pomôcky žiaka	PC, program **Google SketchUp 7**, tlačiareň, papier formátu A4

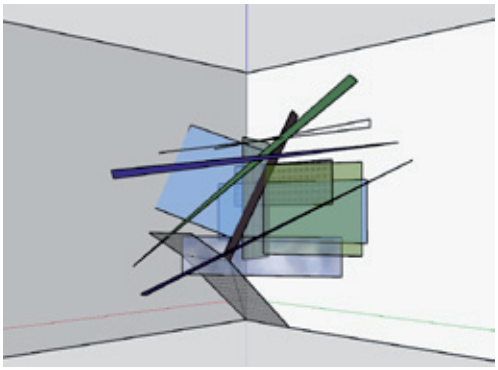
Verbálny a tvorivý proces	**Čas**	**Demonštračný a organizačný proces**	**Čas**
Motivačný proces			
Rozprávanie o ruskom avantgardnom umeleckom smere konštruktivizme, ktorý sa formoval v prvej polovici 20. storočia. Jedným z najdôležitejších predstaviteľov konštruktivizmu bol Vladimir Tatlin. Pom. rôznych materiálov vytváral kontrareliéfy. Použité materiály spájal tak, aby zvýraznil kontrast medzi nimi. Kontrareliéf sa zavesil na stenu alebo do rohu miestnosti. Známy sa stal aj jeho utopický návrh *Pamätníka III. internacionály* (1919), ktorý mal merať 400m. Napokon zostal realizovaný len v modeli.	15 → →	Premietnuť z internetu (Google → obrázky → Vladimir Tatlin) niektoré Tatlinove kontrareliefy a návrh *Pamätníka III. internacionály*. Premietnuť dataprojektorom na plátno pojmy: avantgardný – nový, priekopnícky; kontrareliéf – objekt vytvorený spájaním rôznorodých materiálov – kov, drevo, sklo, špagát, drôt atď.; utopický – neuskutočniteľný; fantastický.	

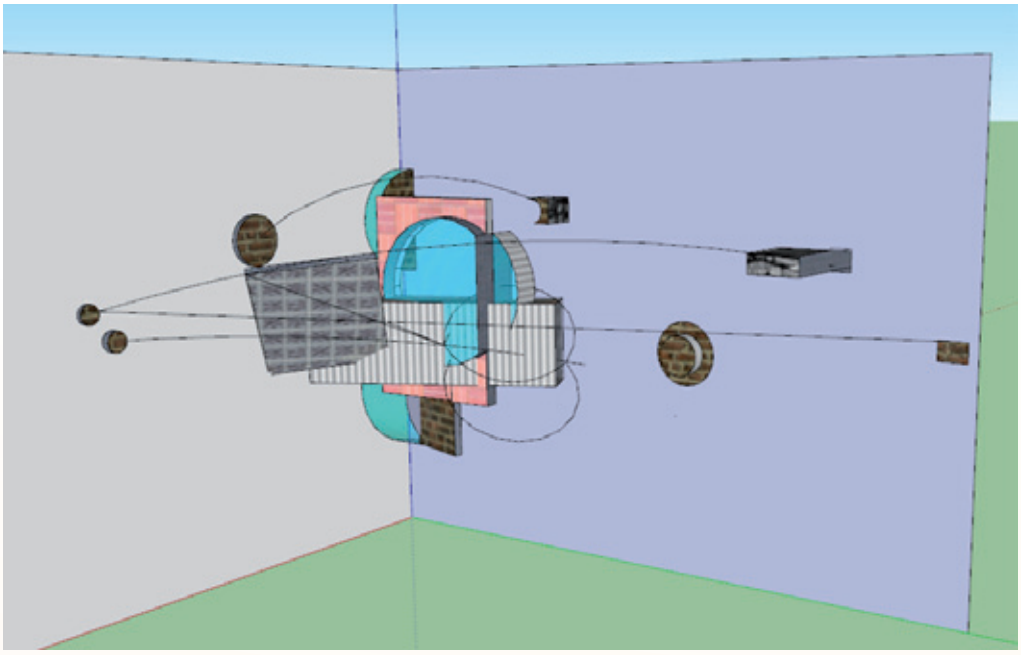
Expozičný proces			
Oboznámenie s cieľom hodiny. **V programe Google SketchUp 7 vytvoriť konštruovaním a spájaním stereometrických telies kontrareliéf.** Vysvetlenie postupu práce: 1. postupne vytvoriť pom. **štvoruholníka** nárys a bokorys steny; 2. v priestore medzi nimi vytvoriť kompozíciu navzájom prepojených geometrických tvarov – **úsečky**, **štvoruholníky**, **kruhy**; 4. niektoré **vtiahnuť do priestoru**; 5. použiť rôzne **materiály**, **farby**; 6. prácu otáčame pom. funkcie **orbit**; 7. hotovú prácu uložiť alebo aj vytlačiť na papier.	15 → →	Premietnuť ukážky hotových prác. Premietnuť postup práce v programe **Google SketchUp 7**.	
Tvorivý proces			
Samostatná práca žiakov. Slovné povzbudzovanie a vyzdvihovanie individuálnych tvorivých výkonov.	50	Individuálna pomoc jednotlivým žiakom.	
Proces reflexie a hodnotenia			
Zhodnotenie priebehu hodiny. Čo bolo cieľom hodiny? Zopakovanie si nového učiva a pojmov. Spoločné vyhodnotenie konečných prác.	10 →	Výstavka hotových prác.	

Súbor obrázkov č. 36
8. ročník;

konštruktivizmus – kontrareliéf







7.37 Príprava č. 37 – Parafráza renesančných portrétov

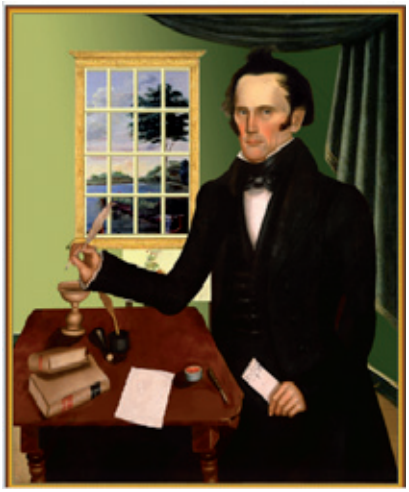
Tab. 55 *Autorka prípravy: Mgr. Marta Hacurová*

Ročník	**šiesty až deviaty**
Dotácia hodín	jedna až dve hodiny
Tematický rad	**renesancia**
Téma	**parafráza renesančných portrétov**
Použité médium, multimédium	http://www.nga.gov/kids/zone/faces.htm
Základný tvorivý a poznatkový cieľ	1. inšpirácia ukážkami renesančných portrétov; 2. pri maľbe portrétu na stránke nga.gov skladaním a modifikovaním prvkov používaných v renesancii vytvoriť parafrázu renesančného portrétu
Cieľ mentálneho procesu	rozvoj zrakového vnímania, emocionality, analytického a syntetického myslenia
Cieľ technického procesu	vyberanie a vkladanie prvkov obrazu, zmena prvkov tváre, komponovanie na ploche, ukladanie pom. screenshotu
Cieľ formálneho procesu	práca so súzvukom foriem a farieb, s parafrázou

Verbálny a tvorivý proces	**Čas**	**Demonštračný a organizačný proces**	**Čas**
Motivačný proces			
Rozprávanie o portréte, ktorý ako špecifický maliarsky žáner vytvárali ako prví renesanční maliari. Portrét z profilu, spredu (en face), celá figúra, polovičná figúra. Vznikol komorný portrét (Mona Lisa) a portrét reprezentačný – štátnici, králi, cisári, prezidenti (Mária Terézia má vyše tisíc portrétov). Portrét môže okrem podoby zobrazovanej osoby zachytiť aj jej povahové vlastnosti (dobrota skromnosť, zloba, lakomosť atď.) a nálady (radosť, smútok, žiaľ atď.).	10 →	Premietnuť ukážky renesančných portrétov z **Artopédie 2** alebo z **internetu** (Google → obrázky → meno a priezvisko autora), napr. Leonardo da Vinci – *Mona Líza* (1503 – 1505), a iné renesančné portréty.	

Expozičný proces			
Oboznámenie s cieľom hodiny. **Prostr. programu na internetovej stránke** www.nga.gov **vytvoriť parafrázu renesančného portrétu.** Vysvetlenie postupu práce: 1. otvoriť si internetovú stránku http://www.nga.gov/kids/zone/faces.htm; 2. oboznámiť sa s ňou, s jednotlivými funkciami; 3. vyberať z daných prvkov – **pozadie**, **nábytok**, **postava**, **zviera**, **záves**, **okno** a skladať vlastné **tvary** a vytvárať vlastné **tapety**; 4. **tvary** sa dajú aj **preklápať**, **zväčšovať**, **zmenšovať**, **presúvať**; 5. hotovú prácu možno priamo vytlačiť alebo uložiť do priečinka pom. **screenshotu** Ctrl + PrtScr.	10 → →	Premietnuť ukážky hotových prác. Premietnuť ukážku praktickej práce s programom.	
Tvorivý proces			
Samostatná práca žiakov. Slovné vyzdvihovanie individuálnych tvorivých výkonov.	60	Individuálna pomoc jednotlivým žiakom.	
Proces reflexie a hodnotenia			
Zhodnotenie priebehu hodiny. Čo bolo cieľom hodiny? Zopakovanie nového učiva. Kolektívne zhodnotenie konečných prác. Ako sa žiakom páčila dnešná hodina, ako sa im pracovalo? Či sú spokojní so svojím portrétom.	10 →	Premietnuť hotové práce alebo urobiť výstavku z vytlačených prác.	

Súbor obrázkov č. 37
6. – 9. roč.; **renesancia – parafráza renesančných portrétov**



7.38 Príprava č. 38 – Fotografická deformácia tváre mediálnej hviezdy

Tab. 56 *Autorka prípravy: Mgr. Marta Hacurová*

Ročník	**šiesty**
Dotácia hodín	dve hodiny
Tematický rad	**kubizmus**
Téma	**fotografická deformácia tváre mediálnej hviezdy**
Použité médium, multimédium	skenovanie, program **Revelation Natural Art** – oblasť, zošikmenie, naťahovanie, kreslenie oblasťou
Základný tvorivý a poznatkový cieľ	1. základné informácie a hlavný predstavitelia kubizmu; 2. vytvorenie niekoľkých zdeformovaných portrétov mediálnych hviezd funkciou oblasť – zošikmenie, naťahovanie, kreslenie v programe **RNA**
Cieľ mentálneho procesu	rozvoj zrakového vnímania, analytického a syntetického myslenia, humoru
Cieľ technického procesu	skenovanie, práca s oblasťou – zošikmenie, naťahovanie, kreslenie oblasťou **v** programe **RNA**
Cieľ formálneho procesu	práca s metódami deštrukcie, modifikácie, expresie, humoru
Pomôcky učiteľa	PC, dataprojektor, **internet** alebo **Artopédia 2** – kubizmus
Pomôcky žiaka	fotografické portréty mediálnych hviezd, skener, PC, tlačiareň, papier formátu A4

Verbálny a tvorivý proces	**Čas**	**Demonštračný a organizačný proces**	**Čas**
Motivačný proces			
Kubizmus – avantgardný umelecký smer prvej polovice 20. storočia. Kubisti sa pokúšali zachytiť v svojich dielach tvarovo a farebne redukovanú realitu simultánne z rôznych uhlov pohľadu. Kubizmus sa delí na predkubizmus, analytický kubizmus, syntetický kubizmus a orfizmus. Hlavní predstavitelia kubizmu: Georges Braque, Pablo Picasso, Juan Gris.	15 → →	Premietnuť niekoľko obrazov od Georgesa Braqua, Pabla Picassa, Juana Grisa z **Artopédie 2** alebo z **internetu** (Google → obrázky → meno a priezvisko autora). Premietnuť na stenu štyri základné fázy kubizmu: predkubizmus – reálne tvary redukuje do podoby základných geometrických a stereometrických tvarov, farebnosť redukuje na sivkasté, hnedkasté a zelenkavé tóny, potláča ilúziu lineárnej perspektívy; analytický kubizmus – tvary atomizuje, abstrahuje a pom. metódy dekonštrukcie rozkladá na fragmenty; používa len achromatické tóny; intermediálne prepája maľbu alebo kresbu s kolážou; vytvára ilúziu reliéfneho priestoru; syntetický kubizmus – tvary predmetov štylizuje do podoby znakov; koláž (fragmenty novín, partitúr atď.) kombinuje s plnou farebnosťou maľby; orfizmus – kompozície obrazov sa stávajú dynamickými a abstraktnými s plnou farebnosťou;	

Expozičný proces			
Oboznámenie s cieľom hodiny. **V programe RNA vytvoriť zošikmením, naťahovaním, kreslením oblasťou niekoľko zdeformovaných tvárí mediálnych hviezd.** Vysvetlenie postupu práce: 1. prinesené fotografie naskenovať a uložiť do **moje obrázky**, **moje pečiatky**; 2. v programe **RNA** vybrať **formát**; 3. otvoriť **pečiatky** → označiť tvár a → zmeniť veľkosť pečiatky na 700% až 800% a → vložiť **pečiatku**; 4. pom. **oblasti** postupne označiť ľubovoľné časti fotografie a ďalej s ňou pracovať – **naťahovať, zošikmiť, presúvať, kopírovať**; 5. hotovú prácu uložiť vo formáte png alebo vytlačiť na papier.	10 →	Premietnuť ukážky hotových prác.	
Tvorivý proces			
Samostatná práca žiakov. Slovné vyzdvihovanie individuálnych tvorivých výkonov.	55	Individuálna pomoc jednotlivým žiakom.	
Proces reflexie a hodnotenia			
Zhodnotenie priebehu hodiny. Čo bolo cieľom hodiny? Zopakovanie si nového učiva. Ktorí sú hlavní predstavitelia kubizmu? Ako sa žiakom páčila hodina, ako sa im pracovalo? Kolektívne vyhodnotiť konečné práce.	10 →	Výstavka vytlačených prác, alebo premietanie prác dataprojektorom.	

Súbor obrázkov č. 38
6. ročník;

kubizmus
– fotografická deformácia tváre mediálnej hviezdy

7.39 Príprava č. 39 – Návrh parku

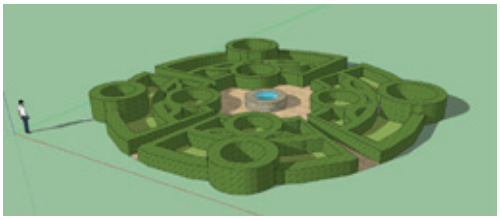
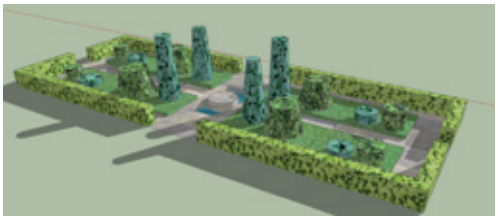
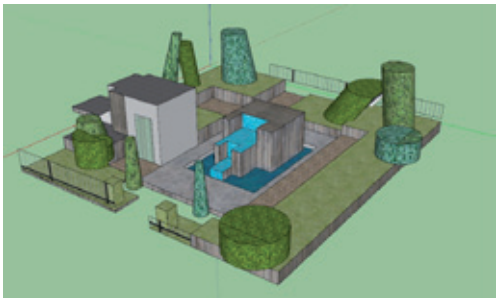
Tab. 57 *Autorka prípravy: Mgr. Marta Hacurová*

Ročník	**ôsmy**
Dotácia hodín	dve hodiny
Tematický rad	**novoveké umenie – barok**
Téma	**návrh parku**
Použité médium, multimédium	priestorový model vytvorený v programe **Google SketchUp 7**
Základný tvorivý a poznatkový cieľ	1. rozprávanie a prezentácia parkov a záhrad – Versailles, Kroměříž – Kvetná záhrada, Praha – Trója, Valdštejnská záhrada; 2. vytvorenie modelu ľubovoľnej záhrady/parku v programe **Google SketchUp 7**; 3. naučiť alebo zopakovať pojmy – symetria, fontána, plastika, ornament
Cieľ mentálneho procesu	rozvoj estetického vnímania a cítenia, konvergentného a divergentného myslenia
Cieľ technického procesu	kresba pôdorysu, vytváranie priestorových objektov, dotváranie materiálmi, štýlmi a podobne v programe **Google SketchUp 7**
Cieľ formálneho procesu	práca s metódami symetrie alebo asymetrie, geometrizácie, stereometrizácie, konštrukcie
Pomôcky učiteľa	PC, dataprojektor, **internet**
Pomôcky žiaka	PC, tlačiareň, papier formátu A4

Verbálny a tvorivý proces	**Čas**	**Demonštračný a organizačný proces**	**Čas**
Motivačný proces			
Rozprávanie o nádhere barokových parkov budovaných pri palácoch. Parky mali premyslenú, väčšinou symetrickú kompozíciu. Záhony boli ozdobené ornamentmi vytvorenými zostrihaním tvarovaných kríkov. Dotvárali ich fontány a sochy a záhradné pavilóny. Dodnes sú obnovované a udržované. Esteticky zaujímavé parky nájdeme napr. vo Francúzsku vo Versailles, v Anglicku park v Blenheim Palace, v Čechách v Prahe – zámok Trója a Valdštejnská záhrada, v Kroměříži Kvetná záhrada.	10 →	Premietnuť rôzne druhy záhrad z internetu.	

Expozičný proces			
Oboznámenie s cieľom hodiny. **V programe Google SketchUp 7 vytvoriť priestorový model parku, záhrady.** Vysvetlenie postupu práce: 1. v programe **Google SketchUp 7** pom. funkcie **pôdorys** s použ. **štvoruholníka** alebo **kruhu** nakresliť pôdorys záhrady; 2. na základný pôdorys kresliť pôdorysy záhonov, chodníkov, fontán, stromov, kríkov; 3. pom. funkcie **pusch/pull vytiahnuť** tvary do priestoru, pritom si pomáhať funkciou **orbit/otáčanie** a funkciou **guma**; 4. ikona **vyfarbovanie** otvorí okno **s** rôznymi materiálmi, s ktorými treba prácu dotvoriť; 5. hotovú prácu **otáčať** a nájsť najzaujímavejší pohľad a uložiť alebo vytlačiť.	15 → → →	Premietnuť ukážky hotových prác. Premietnuť dataprojektorom postup práce. Premietnuť na stenu pojmy: symetria – súmernosť môže mať jenu alebo dve osi; plastika – reliéf, socha, priestorový objekt; fontána – ozdobná nádrž s vodou a vodotryskom, poprípade sochami; ornament – opakujúci sa alebo variujúci sa vzor.	
Tvorivý proces			
Samostatná práca žiakov. Slovné vyzdvihovanie individuálnych tvorivých výkonov.	55	Individuálna pomoc jednotlivým žiakom.	
Proces reflexie a hodnotenia			
Zhodnotenie priebehu hodiny. Čo bolo cieľom hodiny? Zopakovanie nového učiva. Ako sa žiakom páčila dnešná téma, ako sa im pracovalo, ako sú spokojní s výsledkom? Kolektívne vyhodnotiť hotové práce.	10 →	Premietanie prác cez dataprojektor alebo výstavka vytlačených prác.	

Súbor obrázkov č. 39, 8. ročník; **novoveké umenie – barok – návrh parku**

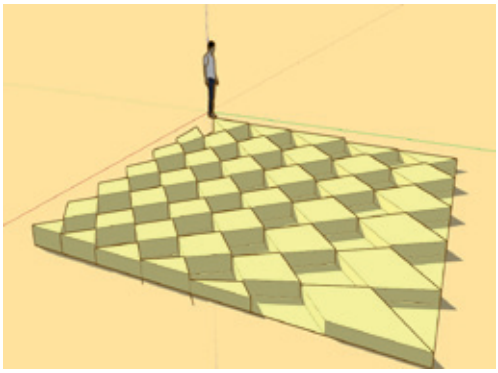
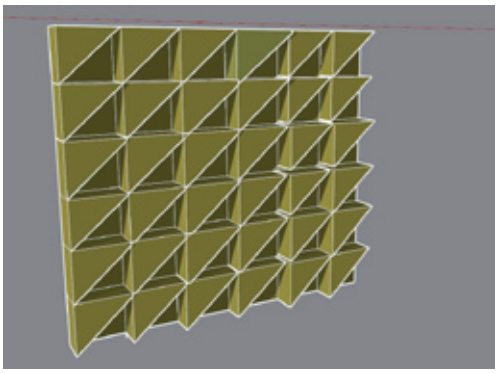
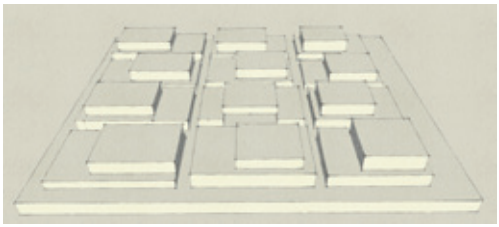
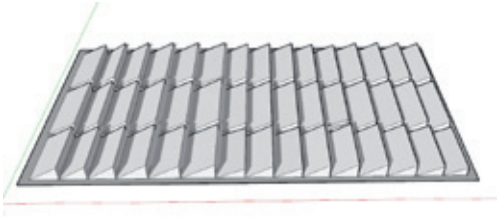
7.40 Príprava č. 40 – Reliéf v tvare minimalistickej mriežky

Tab. 58 *Autorka prípravy: Mgr. Marta Hacurová*

Ročník	**ôsmy**
Dotácia hodín	dve hodiny
Tematický rad	**neokonštruktivizmus – priestorový minimalizmus**
Téma	**reliéf v tvare minimalistickej mriežky**
Použité médium, multimédium	program **Google SketchUp 7** – sériové radenie rovnakých stereometrických telies
Základný tvorivý a poznatkový cieľ	1. základné informácie o neokonštruktivizme a priestorovom minimalizme; 2. vytvoriť reliéf (mriežku) sériovým radením rovnakých stereometrických telies na plochu
Cieľ mentálneho procesu	rozvoj estetického vnímania a cítenia, konvergentného a divergentného myslenia
Cieľ technického procesu	práca v programe **Google SketchUp 7** – vytváranie ilúzie priestoru
Cieľ formálneho procesu	práca s metódami geometrizácie, stereometrizácie, série,
Pomôcky učiteľa	PC, dataprojektor, **internet**
Pomôcky žiaka	PC, tlačiareň, papier, program **Google SketchUp 7**

Verbálny a tvorivý proces	**Čas**	**Demonštračný a organizačný proces**	**Čas**
Motivačný proces			
Rozprávanie o neokonštruktivizme a priestorovom minimalizme, ktorý nadväzoval na abstraktné umenie, pričom sa zaoberal čistými geometrickými tvarmi so sériovým radením. Predstavitelia priestorového minimalizmu vytvárali rôzne kombinácie alebo sériové radenie stereometrických objektov. Používali hotové materiály – tehly, drevené kláty, kovové platne atď., alebo si nechali komponenty vyrobiť. Najdôležitejší predstavitelia: Donald Judd, Robert Morris, Carl Andre, Sol LeWitt.	15 →	Premietnuť z internetu minimalistické diela niektorých minimalistických umelcov – Donald Judd, Robert Morris, Carl Andre, Sol LeWitt.	
Expozičný proces			
Oboznámenie s cieľom hodiny. Vytvoriť reliéf – mriežku zo stereometrických tvarov, simulácie rôznych materiálov. Vysvetlenie postupu práce: 1. funkciou **pôdorys** a **štvoruholník** urobiť podkladovú dosku reliéfu; 2. na **podklad** znovu pom. **predvolených tvarov** kresliť mriežku, používať pritom funkciu **orbit**; 3. pom. funkcie **push/pull vytiahnuť** tvary do výšky; 4. kliknutím na **paint bucket** otvoriť tabuľku s materiálmi; 6. vybrať si, z čoho bude reliéf – kameň, sklo, drevo, kov atď.; 7. pre lepšiu ilúziu priestoru pracovať s funkciou **tieň/shadow;** 8. nájsť najlepší pohľad a vytlačiť na papier.	15 → →	Premietnuť ukážky hotových prác v programe **Google SketchUp 7**. Premietnuť postup práce.	
Tvorivý proces			
Samostatná práca žiakov. Slovné vyzdvihovanie individuálnych tvorivých výkonov.	50	Individuálna pomoc jednotlivým žiakom.	
Proces reflexie a hodnotenia			
Zhodnotenie priebehu hodiny. Čo bolo cieľom hodiny? Zopakovanie nového učiva. Kolektívne zhodnotenie konečných prác.	10 →	Výstavka hotových prác.	

Súbor obrázkov č. 40, 8. ročník; **priestorový minimalizmus – reliéf v tvare minimalistickej mriežky**

7.41 Príprava č. 41 – Vytvoriť iluzívny priestorový model labyrintu

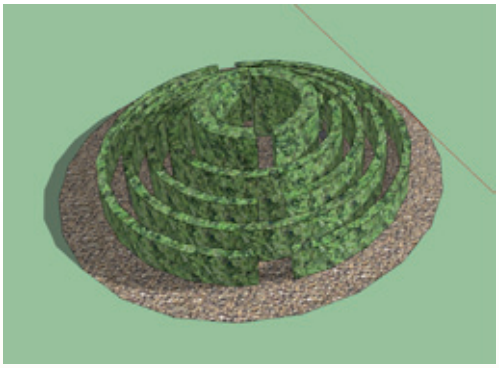
Tab. 59 *Autorka prípravy: Mgr. Marta Hacurová*

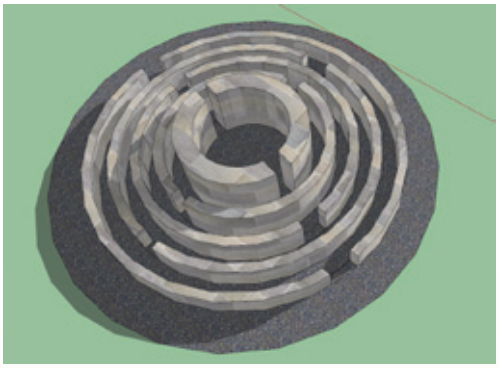
Ročník	**ôsmy**
Dotácia hodín	dve hodiny
Tematický rad	**novoveké umenie – barok**
Téma	**vytvoriť iluzívny priestorový model labyrintu**
Použité médium, multimédium	program **Google SketchUp 7** – konštrukcia stereometrických prvkov
Základný tvorivý a poznatkový cieľ	1. základné informácie o baroku, o labyrintoch; 2. programom **Google SketchUp 7** vytvoriť iluzívny priestorový model labyrintu
Cieľ mentálneho procesu	rozvoj priestorovej obrazotvornosti, estetického vnímania a cítenia
Cieľ technického procesu	práca v programe **Google SketchUp 7** – kreslenie, gumovanie, vyťahovanie do priestoru
Cieľ formálneho procesu	práca so synkretizáciou geometrických tvarov, redukciou, abstrakciou, modifikáciou,
Pomôcky učiteľa	PC, dataprojektor, **internet**
Pomôcky žiaka	PC, tlačiareň, papier formátu A4

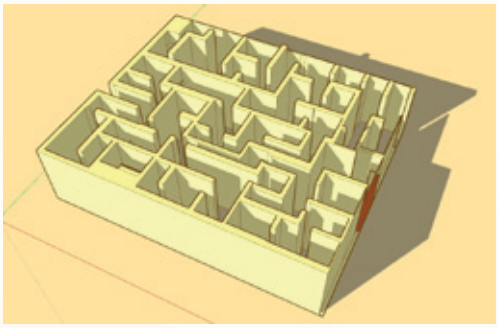
Verbálny a tvorivý proces	**Čas**	**Demonštračný a organizačný proces**	**Čas**
Motivačný proces			
Rozprávanie o baroku, hlavných znakoch baroka a o niektorých architektonických barokových pamiatkach – šľachtických sídlach, (zámky, kostoly, kláštory). Labyrint patrí k prastarým znakom ľudskej kultúry rovnako ako kruh, kríž či špirála. Po celej zemeguli sú rôzne typy labyrintov. Súčasnú podobu dostal labyrint v 17. storočí, kedy sa stal miestom rozptýlenia a meditácie. Sú to bludiská vytvorené z kamenných múrov alebo strihaných kríkov s rôzne poprepletanými a križujúcimi sa cestami. Najznámejší labyrint je vo francúzskom Versailles. Známy je aj labyrint vo viedenskom Schönbrunne (Irrgarten) s rozlohou 1715 m². Dva labyrinty môžeme nájsť v kroměřížskej Kvetnej záhrade.	15 →	Premietnuť ukážky parkov a záhrad z **internetu** – Versailles, Schönbrunn, Kroměříž.	
Expozičný proces			
Oboznámenie s cieľom hodiny. **Programom Google SketchUp 7 vytvoriť iluzívny priestorový model labyrintu.** Vysvetlenie postupu práce: 1. v pôdoryse pom. funkcie **kruh** alebo **štvoruholník** urobiť pôdorys labyrintu; 2. do pôdorysu znovu pom. **predvolených tvarov** kresliť steny a cesty, použiť funkciu **orbit**; 3. pom. funkcie **gumovanie pospájať cesty**; 4. steny **vtiahnuť** do výšky; 5. kliknutím na **paint bucket** otvoriť tabuľku s materiálmi; 6. vybrať z čoho bude bludisko – kameň, sklo, rastliny; 7. pre lepšiu ilúziu priestoru zapnúť **tieň/shadow**; 8. nájsť najlepší pohľad a vytlačiť na papier.	10 → →	Premietnuť ukážky hotových prác. Premietnuť postup práce.	

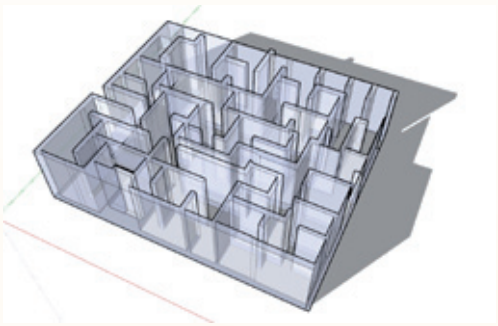
Tvorivý proces			
Samostatná práca žiakov. Slovné vyzdvihovanie individuálnych tvorivých výkonov.	55	Individuálna pomoc jednotlivým žiakom.	
Proces reflexie a hodnotenia			
Zhodnotenie priebehu hodiny. Čo bolo cieľom hodiny? Zopakovanie nového učiva. Kolektívne vyhodnotenie hotových prác.	10 →	Výstavka hotových prác.	

Súbor obrázkov č. 41, 8. ročník; **novoveké umenie – barok**
– vytvoriť iluzívny priestorový model labyrintu









7.42 Príprava č. 42 – Poznávame americké naivné umenie 18. storočia

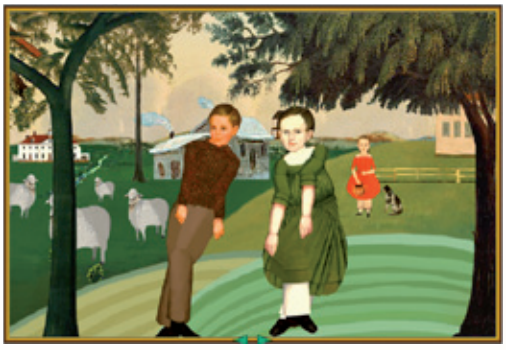
Tab. 60 *Autorka prípravy: Mgr. Marta Hacurová*

Ročník	**piaty**
Dotácia hodín	dve hodiny
Tematický rad	**žánrové maliarstvo**
Téma	**poznávame americké naivné umenie 18. storočia**
Použité médium, multimédium	http://www.nga.gov/kids/zone/places.htm
Základný tvorivý a poznatkový cieľ	1. základné informácie o žánrovom maliarstve a maľbe krajiny; 2. na stránke **nga.gov** dotváranie panoramatickej krajiny komponentmi obrazov amerických umelcov; 3. celú scenériu spustiť ako animáciu doplnenú dobovou hudbou
Cieľ mentálneho procesu	rozvoj zrakového vnímania, emocionality, analytického a syntetického myslenia
Cieľ technického procesu	vyberanie a vkladanie prvkov obrazu, použitie perspektívy, komponovanie na ploche, ukladanie pom. skreenshotu
Cieľ formálneho procesu	práca s ilúziou reality, poetickosťou, imaginatívnosťou, juxtapozíciou
Pomôcky učiteľa	PC, dataprojektor, **internet**, **Artopédia 2**
Pomôcky žiaka	PC, **internet**, tlačiareň, papier formátu A4

Verbálny a tvorivý proces	**Čas**	**Demonštračný a organizačný proces**	**Čas**
Motivačný proces			
Beseda so žiakmi o žánrovom maliarstve, ktoré zobrazuje výjavy zo života ľudí. Rozprávanie o krajinomaľbe, o perspektíve pri zobrazovaní krajiny. Zoznámenie sa s dielom amerických maliarov krajinárov a maliarov žánrových obrazov, ktorí maľovali typickú americkú krajinu 18. a 19. storočia (Edward Hicks, Asher Durand, Angel Espoy, Edward Hopper.	10 →	Premietnuť ukážky obrazov z **Artopédie 2**, alebo z internetu (Google → obrázky → meno a priezvisko autora); romantické krajinky – Edward Hicks, Asher Durand, Angel Espoy; žánrové obrázky – Edward Hopper.	

Expozičný proces			
Oboznámenie s cieľom hodiny. **Poznávame americké naivné umenie. Na internetovej stránke www.nga.gov/kids/zone/places.htm dotvárať podľa vlastnej fantázie** panoramatickú krajinu doplňaním budov, postáv, zvierat, dopravných prostriedkov atď. na záver je možné spustiť hudbu a animáciu. Vysvetlenie postupu práce: 1. otvoriť si na internete stránku www.nga.gov/kids/zone/places.htm; 2. oboznámiť sa s ňou a s jej jednotlivými funkciami; 3. postupne vyberať z jednotlivých prvkov/budovy, rastliny, zvieratá, postav a vytvárať vlastné kompozície imaginárnej krajiny; 4. prvky sa dajú **preklápať**, **zväčšiť** a **zmenšiť**, **posúvať** po ploche; 5. do zobrazovaného motívu sa dajú vložiť maximálne dvaja tanečníci; 6. spustiť niektorú z troch melódií; 7. napokon je možné to celé spustiť ako krátku animáciu; 8. hotovú prácu pom. screenshotu (Ctrl+PrtScr) skopírovať do skicára, orezať a uložiť; 9. konečný obrázok sa môže aj vytlačiť na papier.	10 → →	Premietnuť ukážky niekoľkých hotových krajiniek vytvorených z prvkov, ktoré na svojich obrazoch maľovali americkí umelci. Premietnuť základné body postupu práce pom. dataprojektora.	
Tvorivý proces			
Samostatná práca žiakov, pri ktorej sa hravou formou zoznamujú s tvorbou amerických umelcov. Slovné vyzdvihovanie individuálnych tvorivých výsledkov.	60	Individuálna pomoc jednotlivým žiakom.	
Proces reflexie a hodnotenia			
Zhodnotenie priebehu hodiny. Čo bolo cieľom hodiny? Ako sa žiakom pracovalo v programe **Places**, ako sa im páčila téma hodiny, ako sú spokojní so svojím výtvorom? Kolektívne vyhodnotenie hotových prác.	10 →	Výstavka hotových prác. Premietanie animácií.	

Súbor obrázkov č. 42, 5. ročník; **žánrové maliarstvo**
– poznávame americké naivné umenie 18. storočia



7.43 Príprava č. 43 – Kompozícia zátišia

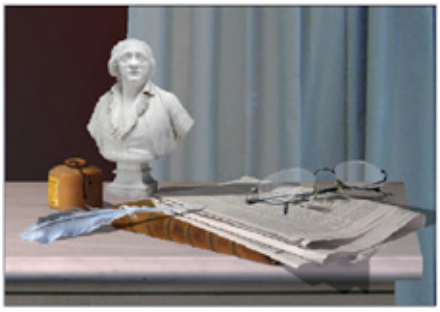
Tab. 61 *Autorka prípravy: Mgr. Marta Hacurová*

Ročník	**piaty až šiesty**
Dotácia hodín	dve hodiny
Tematický rad	**zátišie**
Téma	**kompozícia zátišia**
Použité médium, multimédium	www.nga.gov/kids/zone/stilllife.htm
Základný tvorivý a poznatkový cieľ	1. stručné oboznámenie s holandským maliarstvom 17. storočia a maľbou zátišia; 2. vytvoriť vlastné zátišie kompozíciou daných prvkov; 3. oboznámiť žiakov so zátišiami niektorých svetových maliarov – Willem Claesz Heda, Francisco Zurbaran, Jean-Baptiste-Siméon Chardin, James Peale, Paul Cézanne
Cieľ mentálneho procesu	rozvoj zrakového vnímania a imaginatívneho myslenia
Cieľ technického procesu	komponovanie prvkov, zmena farebnosti a veľkosti
Cieľ formálneho procesu	práca s metódami analýzy a syntézy, farebnej modulácie a imaginácie
Pomôcky učiteľa	PC, dataprojektor, **internet**, **Artopedia 2**, www.nga.gov
Pomôcky žiaka	PC, internet, tlačiareň, papier formátu A4

Verbálny a tvorivý proces	**Čas**	**Demonštračný a organizačný proces**	**Čas**
Motivačný proces			
Rozprávanie o zátiší. Na obraze s motívom zátišia sú namaľované neživé predmety, kvety vo váze, ovocie a zelenina. Zátišia mali vo veľkej obľube v 17. storočí holandskí maliari. Na svojich obrazoch zachytili nielen krásu predmetov, ale aj bohatstvo kupcov a moreplavcov, ktorí si obrazy nechali namaľovať. Odvtedy sa zátišie stalo obľúbeným maliarskym žánrom. V dejinách umenia boli významnými maliarmi zátiší: Willem Claesz Heda, Francisco Zurbaran, Jean-Baptiste-Siméon Chardin, James Peale, Paul Cézanne.	10 →	Premietnuť ukážky obrazov z **Artopédie 2**, alebo z **internetu** (Google → obrázky → meno a priezvisko autora) – Willem Claesz Heda, Francisco Zurbaran, Jean-Baptiste-Siméon Chardin, James Peale, Paul Cézanne.	

Expozičný proces			
Oboznámenie s cieľom hodiny. **Vytvárať kompozície zátiší na webovej stránke Still Life použitím prvkov z obrazov starých majstrov.** Vysvetlenie postupu práce: 1. otvoriť si na internete stránku www.nga.gov/kids/zone/stilllife.htm; 2. zoznámiť sa s jej jednotlivými funkciami; 3. postupne vyberať z jednotlivých prvkov – pozadie, ovocie, drapéria, rôzne predmety a vytvárať vlastné kompozície zátiší; 4. na pozadí sa dá meniť farba, zosvetliť a stmaviť; ostatné prvky sa dajú preklápať, zväčšovať a zmenšovať; dá sa nastaviť vrhnutý tieň a jeho smer; 5. hotovú prácu možno vytlačiť, alebo pom. **screenshotu** (ctrl+PrtScr) skopírovať do skicára, orezať a uložiť.	10 → →	Premietnuť ukážky niekoľkých hotových zátiší vytvorených v programe **Still Life**. Premietnuť dataprojektorom základné body postupu práce.	
Tvorivý proces			
Samostatná práca žiakov, pri ktorej sa hravou formou zoznamujú s tvorbou zátiší. Slovné vyzdvihovanie individuálnych tvorivých výsledkov.	60	Individuálna pomoc jednotlivým žiakom.	
Proces reflexie a hodnotenia			
Zhodnotenie priebehu hodiny. Čo bolo cieľom hodiny? Ako sa žiakom pracovalo v programe **Stille Life**, ako sa im páčila téma hodiny, ako sú spokojní so svojím výtvorom? Kolektívne vyhodnotenie hotových prác.	10 →	Výstavka hotových prác, alebo premietnutie prác.	

Súbor obrázkov č. 43, 5. – 6. ročník; **zátišie – kompozícia zátišia**



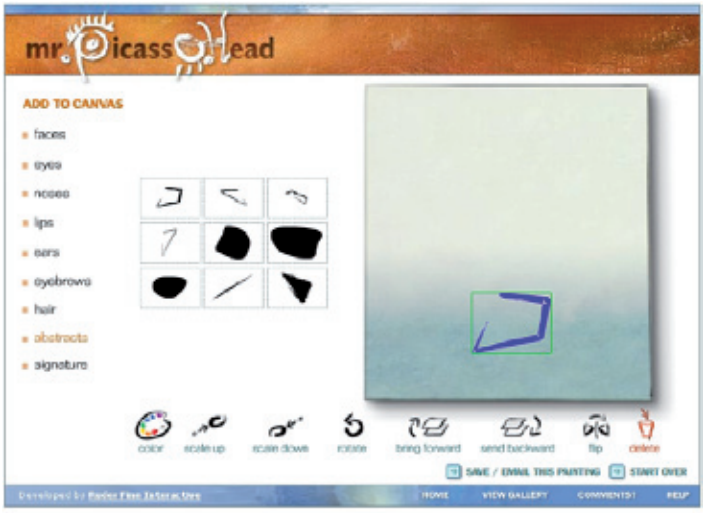
7.44 Príprava č. 44 – Zahrajme sa s Picassom

Tab. 62 *Autorka prípravy: Mgr. Marta Hacurová*

Ročník	**šiesty**
Dotácia hodín	jedna hodina
Tematický rad	**kubizmus**
Téma	**zahrajme sa s Picassom**
Použité médium, multimédium	**internetová stánka** www.mrpicassohead.com
Základný tvorivý a poznatkový cieľ	1. základné informácie o kubizme a diele Pabla Picassa 2. na stránke www.mrpicassohead.com tvoriť koláže a portréty kombináciou komponentov z Picassovych obrazov
Cieľ mentálneho procesu	rozvoj zrakového vnímania, emocionality, analytického a syntetického myslenia
Cieľ technického procesu	vyberanie a vkladanie prvkov, zmena veľkosti a farby
Cieľ formálneho procesu	práca s metódami expresie, dekonštruovanej juxtapozície, tvarovej deformácie
Pomôcky učiteľa	PC, dataprojektor, **internet**
Pomôcky žiaka	PC, **internet**, tlačiareň, papier formátu A4

Verbálny a tvorivý proces	Čas	Demonštračný a organizačný proces	Čas
Motivačný proces			
Rozprávanie o kubizme – výtvarnom smere prvej polovice 20. storočia, ktorý pri tvarovej a farebnej redukcii prvotného motívu používal achromatickú farebnosť a geometrizáciu a stereometrizáciu prírodných foriem. Rôzne fragmenty boli komponované synkreticky. Námetom ich obrazov bola najčastejšie krajina, zátišie, postava alebo portrét. Zakladateľmi kubizmu boli Georges Braque a Pablo Picasso.	5 →	Premietnuť ukážky z internetu (Google → obrázky → meno a priezvisko autora) – Georges Braque a Pablo Picasso.	
Expozičný proces			
Oboznámenie s cieľom hodiny. **Zahrajme sa s Picassom – tvoriť portrét na internetovej stránke** www.mrpicassohead.com **podľa vlastnej fantázie z prvkov Picassovych portrétov.** Vysvetlenie postupu práce: 1. otvoriť si **internet**, stránku www.mrpicassohead.com; 2. oboznámiť sa s ňou, s jednotlivými funkciami; 3. vyberať z daných prvkov – **tvár, oči, nos, ústa** a skladať vlastné portréty; 4. tvary sa dajú aj **preklápať, otáčať, zväčšovať, zmenšovať, presúvať vrstvy**, tiež sa dá meniť **farba**; 5. na záver portrét podpísať; 6. hotovú prácu treba uložiť do priečinka pom. **screenshotu** (**Ctrl+PrtScr**) a vytlačiť.	5 → →	Premietnuť ukážky hotových prác. Premietnuť ukážky praktickej práce s programom.	
Tvorivý proces			
Samostatná práca žiakov. Slovné vyzdvihovanie individuálnych tvorivých výkonov.	30	Individuálna pomoc jednotlivým žiakom.	
Proces reflexie a hodnotenia			
Zhodnotenie priebehu hodiny. Čo bolo cieľom hodiny? Zopakovať si obsah nového učiva. Kolektívne zhodnotenie konečných prác. Ako sa žiakom páčila hodina, ako sa im pracovalo, ako sú spokojní so svojím portrétom?	5 →	Premietnuť hotové práce alebo urobiť výstavku z vytlačených prác.	

Súbor obrázkov č. 44, 6. ročník; **kubizmus – zahrajme sa s Picassom**



7.45 Príprava č. 45 – Magická krajina pripomínajúca raj

Tab. 63 *Autorka prípravy: Mgr. Marta Hacurová*

Ročník	**piaty**
Dotácia hodín	dve hodiny
Tematický rad	**insitné umenie**
Téma	**magická krajina pripomínajúca raj**
Použité médium, multimédium	www.nga.gov/kids/zone/jungle.htm
Základný tvorivý a poznatkový cieľ	1. stručné oboznámenie žiakov so životom a dielom colníka Henriho Rousseaua; 2. vytvoriť prírodnú scenériu pripomínajúcu raj; 3. nové pojmy – insitné umenie, avantgarda, akademické umenie
Cieľ mentálneho procesu	rozvoj zrakového vnímania a imaginatívneho myslenia
Cieľ technického procesu	komponovanie prírodných prvkov, zmena farebnosti a veľkosti
Cieľ formálneho procesu	práca s metódami analýzy a syntézy, farebnej modulácie a imaginácie
Pomôcky učiteľa	PC, dataprojektor, **internet**, www.nga.gov/kids/zone/jungle.htm
Pomôcky žiaka	PC, **internet**, tlačiareň, papier formátu A4

Verbálny a tvorivý proces	Čas	Demonštračný a organizačný proces	Čas
Motivačný proces			
Rozprávanie o živote a diele francúzskeho maliara Henriho Rousseaua prezývaného Colník. Narodil sa v roku 1844 v Laval. Najprv bol zamestnaný v armáde, neskôr pracoval v Paríži na colnom úrade. Maľovať začal až vo veku štyridsaťjeden rokov. Bol samouk, veľmi chudobný ale aj trpezlivý a presvedčený o svojom nadaní. Mal silnú vôľu a stal sa jedným z najznámejších maliarov svojej doby. Našiel si vlastný štýl, ktorý zaraďujeme do tzv. naivného umenia. Počas svojho života nepoznal bohatstvo ani slávu. Až v 20. storočí bola ocenená jeho umelecká jedinečnosť.	10 → →	Premietnuť ukážky obrazov z **Artopédie 2**, alebo z **internetu** (Google → obrázky → meno a priezvisko autora). Vyhľadať diela: *Zaklínačka hadov, Spiaca cigánka, Prechádzka lesom, Zaskočený* atď. Premietnuť na stenu pojmy: insitné umenie – naivné umenie, umelec je samouk; avantgarda – novátorstvo, skupina priekopníkov niečoho nového; akademické umenie – umenie vytvárané umelcami vzdelanými v oblasti umenia.	
Expozičný proces			
Oboznámenie s cieľom hodiny. **Na web.jungle s použ. prvkov z obrazov Henriho Rousseaua vytvoriť magickú krajinu so zvieratami, pripomínajúcu raj.** Vysvetlenie postupu práce: 1. otvoriť si na **internete** stránku www.nga.gov/kids/zone/jungle.htm 2. oboznámiť sa s ňou, s jednotlivými funkciami; 3. postupne vyberať z jednotlivých prvkov pozadie, rastliny, zvieratá a vytvárať vlastné kompozície magickej krajiny; 4. pozadie sa dá zosvetliť a stmaviť, ostatné prvky sa dajú preklápať, zväčšiť a zmenšiť, meniť farebnosť; 5. hotovú prácu pom. screenshotu (**Ctrl+PrtScr**) skopírovať do skicára, orezať a uložiť; 6. môže sa aj vytlačiť na papier.	10 → →	Premietnuť ukážky niekoľkých hotových krajiniek vytvorených z prvkov, ktoré na svojich obrazoch maľoval Henri Rousseau. Premietať základné body postupu práce pom. dataprojektora.	

Tvorivý proces			
Samostatná práca žiakov, pri ktorej sa hravou formou zoznamujú s tvorbou Henriho Rousseaua. Slovné vyzdvihovanie individuálnych tvorivých výsledkov.	60	Individuálna pomoc jednotlivým žiakom.	
Proces reflexie a hodnotenia			
Zhodnotenie priebehu hodiny. Čo bolo cieľom hodiny? Ako sa žiakom pracovalo v programe www.nga.gov/kids/zone/jungle.htm, ako sa im páčila téma hodiny, ako sú spokojní so svojím výtvorom? Kolektívne vyhodnotenie hotových prác.	10 →	Výstavka hotových prác.	

Súbor obrázkov č. 45, 5. ročník; **insitné umenie – magická krajina pripomínajúca raj**

7.46 Príprava č. 46 – Poskladaný portrét

Tab. 64 *Autorka prípravy: Mgr. Marta Hacurová*

Ročník	**siedmy až deviaty**
Dotácia hodín	jedna hodina
Tematický rad	**zobrazovanie videného sveta**
Téma	**poskladaný portrét**
Použité médium, multimédium	http://flashface.ctapt.de/
Základný tvorivý a poznatkový cieľ	1. beseda o práci polície – tvorba portrétov hľadaných osôb; 2. vytvoriť portréty spolužiakov, karikatúry ,alebo portréty vyjadrujúce rôzne pocity atď.; 3. naučiť žiakov pracovať s programom **flashface. ctapt**
Cieľ mentálneho procesu	rozvoj zrakového vnímania a analytického a syntetického myslenia
Cieľ technického procesu	vyberanie a komponovanie vhodných prvkov tvare
Cieľ formálneho procesu	práca s metódami analýzy a syntézy, konečná obrazová forma vyjadrujúca realitu, zveličenie, humor
Pomôcky učiteľa	PC, dataprojektor, DVD **Artopedia 2**, **internet**, http://flashface.ctapt.de/
Pomôcky žiaka	PC, **internet**, tlačiareň, papier formátu A4

Verbálny a tvorivý proces	**Čas**	**Demonštračný a organizačný proces**	**Čas**
Motivačný proces			
Beseda so žiakmi o prací polície pri hľadaní páchateľov trestných činov a stratených osôb. Jednou z metód je tvorba identifikačných portrétov na základe opisu očitých svedkov. Donedávna to bol kreslený portrét, dnes polícia používa špeciálny graficky program, podobný tomu v akom budeme pracovať dnes. Žiaci budú hovoriť, či už niekde videli takéto portréty.	5		

Expozičný proces			
Oboznámenie s cieľom hodiny. **V programe flashface.ctapt vytvárať poskladané portréty spolužiakov alebo karikatúry, resp. vyjadrovať pocity a nálady.** Vysvetlenie postupu prace: 1. otvoriť si internetovú adresu http://flashface.ctapt.de/; 2. oboznámiť sa s jednotlivými jej funkciami; 3. postupne vyberať z jednotlivých prvkov – **tvar hlavy, oči, ústa, nos, vlasy** a vytvárať vlastne portréty podľa zadania učiteľa; 4. podľa potreby sa jednotlivé časti tvare dajú prispôsobovať – **zväčšiť, zmenšiť, zosvetliť a sťahovať**; 5. hotovú pracú možno vytlačiť, alebo pom. **screenshotu** (Ctrl+PrtScr) skopírovať do skicára, orezať a uložiť.	5 → →	Premietnuť ukážky niekoľkých hotových portrétov vytvorených na stránke http://flashface.ctapt.de/. Pom. dataprojektora premietnuť základne body postupu práce.	
Tvorivý proces			
Samostatná práca žiakov, pri ktorej sa hravou formou zoznamujú s tvorbou poskladaných portrétov. Slovne vyzdvihovanie individuálnych tvorivých výsledkov.	30	Individuálna pomoc jednotlivým žiakom.	
Proces reflexie a hodnotenia			
Zhodnotenie priebehu hodiny. Ako sa žiakom pracovalo v programe http://flashface.ctapt.de/. Ako sa im páčila téma hodiny, ako sú spokojní so svojím výtvorom? Kolektívne vyhodnotenie hotových prác.	5 →	Výstavka hotových prác alebo ich premietnutie na stenu.	

Súbor obrázkov č. 46, 7. – 9. ročník; **zobrazovanie videného sveta – poskladaný portrét**

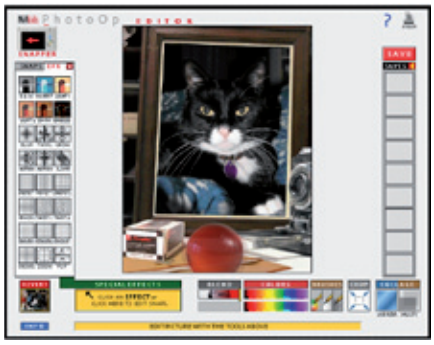
7.47 Príprava č. 47 – Kompozícia fotografického obrazu

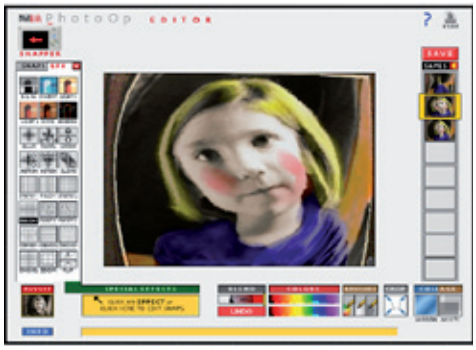
Tab. 65 *Autorka prípravy: Mgr. Marta Hacurová*

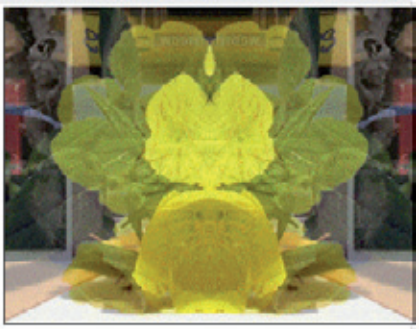
Ročník	**piaty až šiesty**
Dotácia hodín	dve hodiny
Tematický rad	**podnety fotografie**
Téma	**kompozícia fotografického obrazu**
Použité médium, multimédium	www.nga.gov/kids/zone/photoop.htm
Základný tvorivý a poznatkový cieľ	1. práca s učebnicou – výtvarná výchova, 5. roč. ZŠ – začínate fotografovať; 2. naučiť žiakov pracovať s aplikáciou **photo op**; 3. naučiť vybrať zaujímavý obrazový výrez, fotografiu zosnímať a ďalej upraviť
Cieľ mentálneho procesu	rozvoj zrakového vnímania, estetického cítenia a analytického a syntetického myslenia
Cieľ technického procesu	vekovo primeraná tvorivá práca s jednoduchým fotoaparátom a vytváranie modifikácii zosnímaného obrazu
Cieľ formálneho procesu	práca s metódami analýzy a syntézy, kompozične zmenšovať, zväčšovať, tvarovo deformovať, meniť farebnosť
Pomôcky učiteľa	PC, dataprojektor, učebnica VV, 5. roč. ZŠ, **internet**, www.nga.gov/kids/zone/photoop.htm
Pomôcky žiaka	PC, **internet**, tlačiareň, papier, učebnica VV, 5. roč. ZŠ

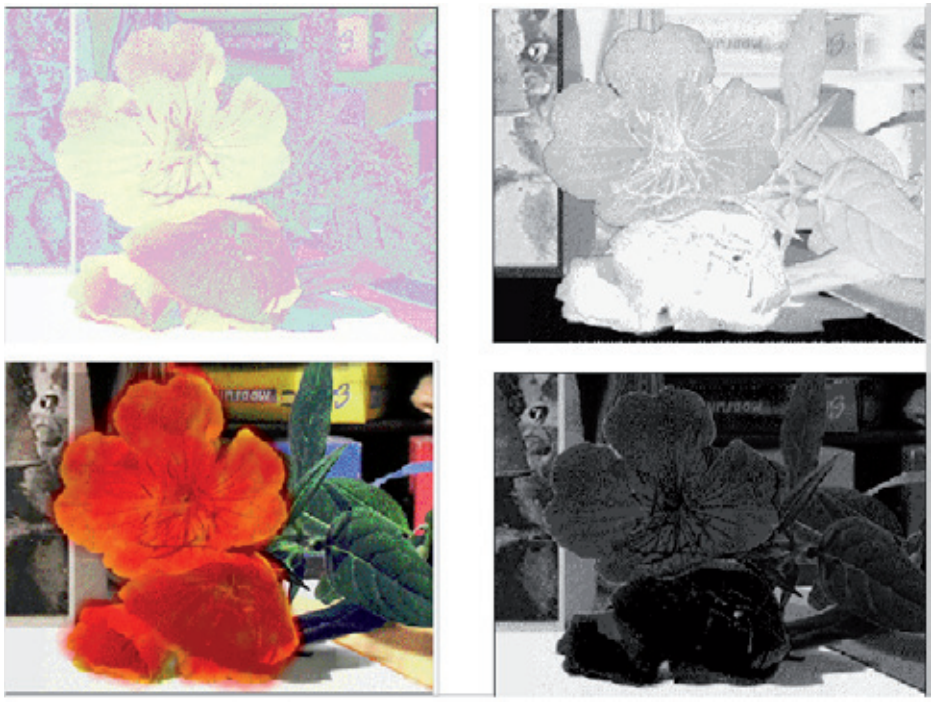
Verbálny a tvorivý proces	**Čas**	**Demonštračný a organizačný proces**	**Čas**
Motivačný proces			
Individuálne alebo spoločne prečítať v učebnici kapitolu ***Začíname fotografovať***. Formou rozhovoru si zopakovať nové učivo.	10 →	Prehrať si DVD k učebnici – téma Fotografia.	
Expozičný proces			
Oboznámenie s cieľom hodiny. **Na stránke** www.nga.gov/kids/zone/photoop.htm **trénovať vyber zaujímavej kompozície a následne upraviť zosnímanú fotografiu.** Vysvetlenie postupu práce: 1. otvoriť si na **internete** stránku www.nga.gov/kids/zone/photoop.htm**;** 2. oboznámiť sa s ňou, s jednotlivými funkciami; 3. s fotoaparátom hľadať zaujímavú kompozíciu – podľa potreby a zámeru môžeme fotoaparátom otáčať po šírke, po výške; 4. urobiť viacero záberov; 5. zo záberov vybrať najzaujímavejší a ďalej ho upravovať – **modifikovať tvar, farebnosť, ostrosť, retušovať** atď.; 6. hotovú prácu možno vytlačiť alebo pom. **screenshotu** (Ctrl+PrtScr) skopírovať do skicára, orezať a uložiť.	10 →	Pom. dataprojektora premietnuť základné body postupu práce.	
Tvorivý proces			
Samostatná práca žiakov, pri ktorej sa hravou formou zoznamujú s kompozíciou fotografického obrazu a s možnosťami jeho ďalších úprav. Slovné vyzdvihovanie individuálnych tvorivých výsledkov.	60	Individuálna pomoc jednotlivým žiakom.	
Proces reflexie a hodnotenia			
Zhodnotenie priebehu hodiny. Ako sa žiakom pracovalo v programe **photo op**? Ako sa im páčila téma hodiny, ako sú spokojní so svojím výtvorom? Kolektívne vyhodnotenie konečných prác.	10 →	Výstavka hotových prác alebo premietnutie prác na stenu.	

Súbor obrázkov č. 47, 5. – 6. ročník; **podnety fotografie – kompozícia fotografického obrazu**









7.48 Príprava č. 48 – Zahrajme sa na holandských majstrov umenia

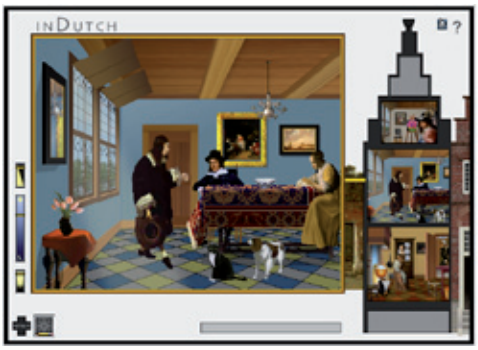
Tab. 66 *Autorka prípravy: Mgr. Marta Hacurová*

Ročník	**piaty až šiesty**
Dotácia hodín	jedna hodina
Tematický rad	**barok (žánrové barokové maliarstvo)**
Téma	**zahrajme sa na holandských majstrov umenia**
Použité médium, multimédium	www.nga.gov/kids/zone/dollhouse.htm
Základný tvorivý a poznatkový cieľ	1. základne informácie o žánrovom barokovom maliarstve – oboznámiť žiakov s dielami holandských maliarov: Pieter de Hooch, Gerard ter Borch, Jan Steen, and Johannes Vermeer van Delft; 2. naučiť pracovať s programom **dollhouse**; 3. komponovať prvky v miestnostiach holandského domu
Cieľ mentálneho procesu	rozvoj zrakového vnímania, estetického cítenia a analytického a syntetického myslenia
Cieľ technického procesu	vyberanie a komponovanie vhodných prvkov z obrazov holandských majstrov, vytváranie vlastných vzorov
Cieľ formálneho procesu	práca s metódami analýzy, syntézy, štylizácie, dekoratívnosti, svetelný kontrast, šerosvit
Pomôcky učiteľa	PC, dataprojektor, **Artopedia 2**, **internet**, www.nga.gov/kids/zone/dollhouse.htm
Pomôcky žiaka	PC, internet, tlačiareň, papier formátu A4

Verbálny a tvorivý proces	**Čas**	**Demonštračný a organizačný proces**	**Čas**
Motivačný proces			
Rozprávanie o žánrovom barokovom maliarstve, v ktorom vynikali najmä holandskí majstri: Pieter de Hooch, Gerard ter Borch, Jan Steen a Johannes Vermeer van Delft. Na svojich obrazoch maľovali výjavy z bežného života obyčajných ľudí aj šľachty. Z obrazov sa dozvedáme, ako ľudia žili, čo jedli, čo si obliekali. Obrazy sú maľované realisticky. Na vytvorenie iluzívneho priestoru v obraze používali perspektívu a šerosvit.	5 →	Premietnuť niektoré obrazy holandských maliarov: Pieter de Hooch, Gerard ter Borch, Jan Steen a Johannes Vermeer z **internetu** alebo **Artopedia 2**.	

Expozičný proces			
Oboznámenie s cieľom hodiny. **Na stránke** www.nga.gov/kids/zone/dollhouse.htm **pretvárať interiér holandského domu v štýle barokových žánrových obrazov.** Vysvetlenie postupu prace: 1. otvoriť si internetovú stránku www.nga.gov/kids/zone/dollhouse.htm; 2. oboznámiť sa s ňou, s jednotlivými funkciami; 3. postupne vyberať jednotlivé miestnosti – **kuchyňa, izba, ateliér, dvor a** vytvárať vlastne kompozície z daných prvkov – **postavy, nábytok, zvieratá**; 4. meniť **farbu** a **dekor** niektorých časti – **stena, dlážka, obrus, tanier**; 5. meniť osvetlenie scény, použiť **šerosvit** a **tiene**; 6. hotovú prácu možno vytlačiť, alebo pom. **screenshotu** (Ctrl+PrtScr) skopírovať do skicára, orezať a uložiť.	5 → →	Pom. dataprojektora premietnuť základné body postupu práce. Premietnuť na stenu pojmy: šerosvit – modelovanie svetlom, kontrast medzi svetlom a tmou vytvára ilúziu priestoru, objemu; temnosvit – objekty dramaticky osvetlené prúdom svetla, najčastejšie z malého alebo skrytého svetelného zdroja.	
Tvorivý proces			
Samostatná práca žiakov, pri ktorej sa hravou formou zoznamujú s tvorbou barokových žánrových obrazov. Slovné vyzdvihovanie individuálnych tvorivých výsledkov.	30	Individuálna pomoc jednotlivým žiakom.	
Proces reflexie a hodnotenia			
Zhodnotenie priebehu hodiny. Čo bolo cieľom hodiny? Ako sa žiakom pracovalo v programe **dollhouse**, ako sa im páčila téma hodiny, ako sú spokojní so svojím výtvorom? Kolektívne vyhodnotenie konečných prác.	5 →	Výstavka hotových prác alebo ich premietnutie dataprojektorom na stenu.	

Súbor obrázkov č. 48, 5. – 6. ročník; **barok**
– zahrajme sa na holandských majstrov umenia



7.49 Príprava č. 49 – Dadaistická fotomontáž

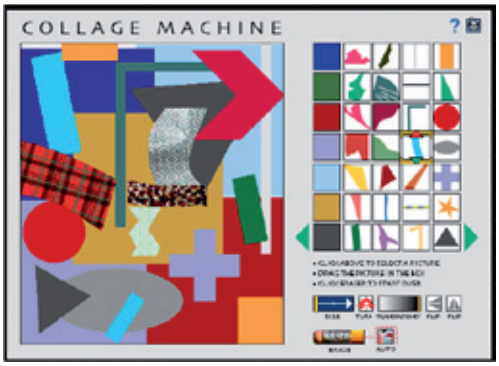
Tab. 67 *Autorka prípravy: Mgr. Marta Hacurová*

Ročník	**siedmy**
Dotácia hodín	jedna hodina
Tematický rad	**Dadaizmus**
Téma	**dadaistická fotomontáž**
Použité médium, multimédium	www.nga.gov/kids/zone/collagemachine.htm
Základný tvorivý a poznatkový cieľ	1. oboznamiť žiakov s hlavnými znakmi a predstaviteľmi dadaizmu; 2. naučiť pracovať s aplikáciou collagemachine 1; 3. vytvoriť niekoľko vlastných dadaistických fotomontáží
Cieľ mentálneho procesu	rozvoj intuitívneho myslenia, estetického vnímania a cítenia
Cieľ technického procesu	vyberanie a komponovanie prvkov, farba pozadia, zmena veľkosti
Cieľ formálneho procesu	vytváranie dadaistických fotomontáží s dekonštruovanou juxtapozíciou, použitím metód náhody, iracionality, automatizmu
Pomôcky učiteľa	PC, dataprojektor, **Artopédia 2**, **internet**, www.nga.gov/kids/zone/collagemachine.htm
Pomôcky žiaka	PC, internet, tlačiareň, papier formátu A4

Verbálny a tvorivý proces	**Čas**	**Demonštračný a organizačný proces**	**Čas**
Motivačný proces			
Rozprávanie o avantgardnom umeleckom smere dadaizme. Názov smeru je odvodený od slova dada – hračka, koníček. Dadaisti neuznávali klasické umenie, ale vyzdvihovali detské videnie sveta. Používali iróniu a sarkazmus. Pracovali s metódou náhody, negácie, absurdity, hry, sna, asociácie a imaginácie. Dadaisti chceli šokovať a provokovať. Hlavní predstavitelia dadaizmu: Tristan Tzara, Man Ray, Francis Picabia, Marcel Duchamp, Max Ernst, Kurt Schwitters, Hans Arp, Raoul Hausmann.	10 →	Premietnuť ukážky obrazov a objektov z **Artopédie 2** alebo z internetu (Google → obrázky → meno a priezvisko autora) – Tristan Tzara, Man Ray a Francis Picabia, Marcel Duchamp atď.	

Expozičný proces			
Oboznámenie s cieľom hodiny. **Vytvárať absurdne koláže na webovej stránke Collage Machine použitím daných prvkov.** Vysvetlenie postupu prace: 1. otvoriť si internetovú stránku www.nga.gov/kids/zone/collagemachine.htm 2. oboznámiť sa s jej jednotlivými funkciami; 3. postupne vyberať z jednotlivých prvkov – **rôzne predmety**, **tvary** a komponovať ich na **ploche**; 4. **farba podkladu** sa dá meniť, vybraný prvok môžeme **zväčšiť** alebo **zmenšiť**, **preklopiť**, **otáčať** a podľa potreby a zámeru je možné zvoliť aj **priehľadnosť**; 5. hotovú prácu možno vytlačiť alebo pom. **screenshotu** (Ctrl+PrtScr) skopírovať do skicára, orezať a uložiť.	10 → → →	Premietnuť ukážky niekoľkých hotových koláži vytvorených v programe **Collage Machine 1, 2**. Pom. dataprojektora premietnuť základné body postupu práce. Premietnuť na stenu pojmy: avantgardný – novátorský, priekopnícky; koláž – vlepovanie papierových fragmentov do obrazu; asociácia – spájanie podobných predstáv dohromady; imaginácia – obrazotvornosť.	
Tvorivý proces			
Samostatná práca žiakov, pri ktorej sa hravou formou zoznamujú s tvorbou koláži. Slovné vyzdvihovanie individuálnych tvorivých výsledkov.	15	Individuálna pomoc jednotlivým žiakom.	
Proces reflexie a hodnotenia			
Zhodnotenie priebehu hodiny. Čo bolo cieľom hodiny? Ako sa žiakom pracovalo v programe **Collage Machine**? Ako sa im páčila téma hodiny, ako sú spokojní so svojim výtvorom? Kolektívne vyhodnotenie hotových prác.	10 →	Výstavka hotových prác, alebo ich premietnutie na stenu.	

Súbor obrázkov č. 49, 7. ročník; **dadaizmus – dadaistická fotomontáž**



7.50 Príprava č. 50 – Surrealistická fotomontáž

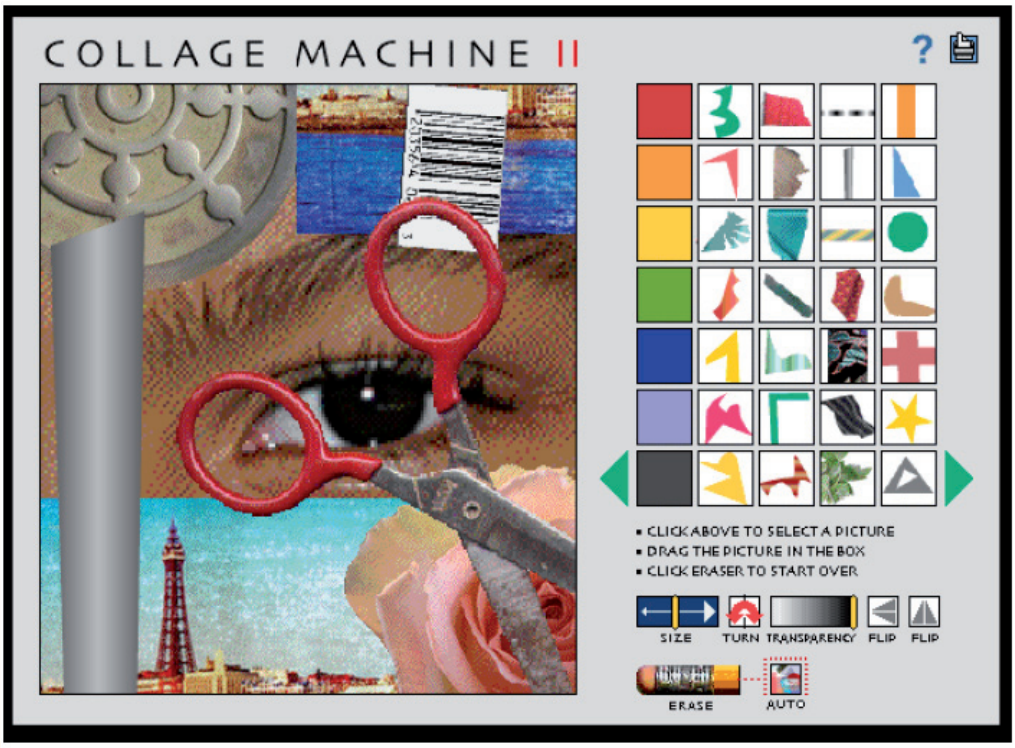
Tab. 68 *Autorka prípravy: Mgr. Marta Hacurová*

Ročník	**siedmy**
Dotácia hodín	jedna hodina
Tematický rad	**surrealizmus**
Téma	**surrealistická fotomontáž**
Použité médium, multimédium	www.nga.gov/kids/zone/collagemachine.htm
Základný tvorivý a poznatkový cieľ	1. oboznámiť žiakov s hlavnými znakmi a predstaviteľmi surrealizmu; 2. naučiť pracovať s aplikáciou **Collage Machine 1, 2**; 3. vytvoriť niekoľko vlastných koláží
Cieľ mentálneho procesu	rozvoj zrakového vnímania a imaginatívneho myslenia
Cieľ technického procesu	vyberanie a komponovanie prvkov, farba pozadia, zmena veľkosti
Cieľ formálneho procesu	práca s metódami automatizmu, náhody, fragmentu, synkretizácie a juxtapozície
Pomôcky učiteľa	PC, dataprojektor, **Artopedia 2**, **internet**, www.nga.gov/kids/zone/collagemachine.htm
Pomôcky žiaka	PC, **internet**, tlačiareň, papier formátu A4

Verbálny a tvorivý proces	**Čas**	**Demonštračný a organizačný proces**	**Čas**
Motivačný proces			
Rozprávanie o surrealizme. Surrealizmus je umelecky smer z prvej polovice 20. storočia, ktorý sa usiloval oslobodiť od cenzúry rozumu a namiesto toho zdôrazňoval iracionalitu a imagináciu. Surrealisti vo svojich dielach zobrazovali vlastné sny a fantastické predstavy. Pri tvorbe používali metódu náhody, automatizmu, asociácie, imaginácie, absurdity atď. Hlavnými predstaviteľmi surrealizmu boli Salvador Dalí, Max Ernst, Joan Miró, Hans Arp, René Magritte atď.	5 →	Premietnuť ukážky obrazov z **Artopedie 2** alebo z **internetu** (Google → obrázky → meno a priezvisko autora) – Salvador Dalí, Max Ernst, Joan Miró, Hans Arp, René Magritte atď.	

Expozičný proces			
Oboznámenie s cieľom hodiny. **Vytvárať surrealistické kompozície koláže na** www.nga.gov/kids/zone/collagemachine.htm **s použ. daných prvkov.** Vysvetlenie postupu prace: 1. otvoriť si internetovú stránku www.nga.gov/kids/zone/collagemachine.htm ; 2. oboznámiť sa s jednotlivými funkciami; 3. postupne vyberať z jednotlivých prvkov rôzne **predmety**, **tvary** a komponovať ich na **ploche**; 4. **farba** podkladu sa dá meniť, vybratý prvok môžeme **zväčšiť** alebo **zmenšiť**, **preklopiť**, **otáčať** a podľa potreby a zámeru je možné zvoliť **priehľadnosť**; 5. hotovú prácu možno vytlačiť alebo pom. **screenshotu** (Ctrl+PrtScr) skopírovať do skicára, orezať a uložiť.	5 → →	Premietnuť ukážky niekoľkých hotových koláží vytvorených v programe **Collage Machine 1, 2.** Pom. dataprojektora premietnuť na stenu základné body postupu práce.	
Tvorivý proces			
Samostatná práca žiakov, pri ktorej sa hravou formou zoznamujú s tvorbou koláží. Slovne vyzdvihovanie individuálnych tvorivých výsledkov.	30	Individuálna pomoc jednotlivým žiakom.	
Proces reflexie a hodnotenia			
Zhodnotenie priebehu hodiny. Čo bolo cieľom hodiny? Ako sa žiakom pracovalo v programe **Collage Machine**, ako sa im páčila téma hodiny, ako sú spokojní so svojím výtvorom? Kolektívne vyhodnotenie konečných prác.	5 →	Výstavka hotových prác alebo ich premietnutie dataprojektorom na stenu.	

Súbor obrázkov č. 50, 7. ročník; **surrealizmus – surrealistická fotomontáž**



7.51 Príprava č. 51 – Komiks

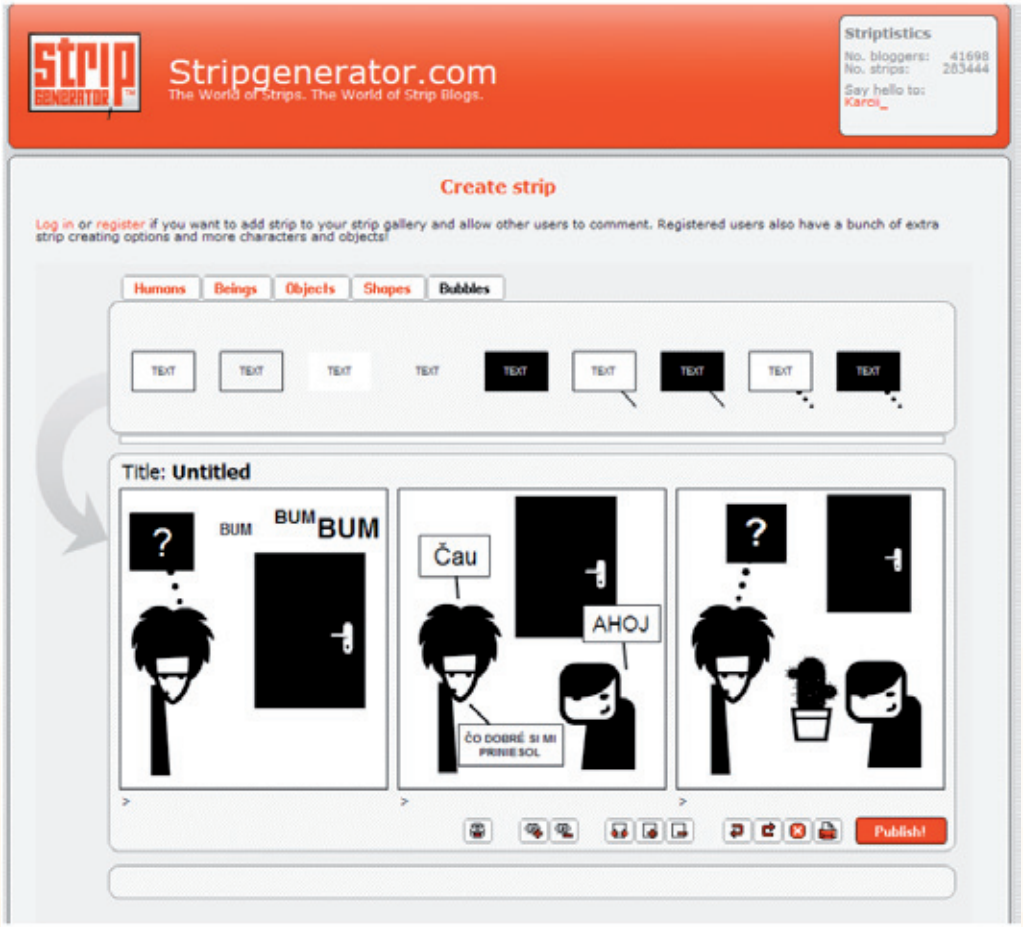
Tab. 69 *Autorka prípravy: Mgr. Marta Hacurová*

Ročník	**siedmy**
Dotácia hodín	dve hodiny
Tematický rad	**pop-art**
Téma	**komiks**
Použité médium, multimédium	www.stripgenerator.com/create
Základný tvorivý a poznatkový cieľ	1. naučiť alebo zopakovať základné informácie o komikse; 2. naučiť pracovať s aplikáciou **stripgenerator**; 3. vytvoriť krátky komiks v aplikácii **stripgenerator**
Cieľ mentálneho procesu	rozvoj zrakového vnímania, analytického a syntetického myslenia, estetického cítenia, predstavivosti
Cieľ technického procesu	vytvorenie návrhu komiksu, vytváranie komiksových obrazov vyberaním postáv, objektov, útvarov a doplnením textom
Cieľ formálneho procesu	práca s metódami analýzy a syntézy, štylizácie, dekoratívnosti, absurdity, postupnosti príbehu, humoru
Pomôcky učiteľa	PC, dataprojektor, **Artopedia 2**, **internet**, www.stripgenerator.com/create
Pomôcky žiaka	PC, internet, tlačiareň, papier formátu A4

Verbálny a tvorivý proces	**Čas**	**Demonštračný a organizačný proces**	**Čas**
Motivačný proces			
Rozhovor o komiksoch a komiksových hrdinoch, ktorých žiaci poznajú. Rozprávanie o prvých komiksoch, ktoré vznikli už v druhej polovici 19. stočia. Boli to väčšinou dobrodružné príbehy, v ktorých hrdinovia prežívali rôzne fantastické dobrodružstvá. Najstaršími hrdinami komiksov sú Batman, Superman, Micky Mause. Komiksy nájdeme v časopisoch alebo sú vydávané v podobe brožovanej knihy (paperbacku). V šesťdesiatych rokoch 20. storočia viacerí predstavitelia pop-artu čerpali námety svojich obrazov z komiksov. Roy Lichtenstein obohatil svoje obrazy o bubliny s absurdným alebo ironickým kontextom.	10 →	Premietnuť niektoré obrazy Roya Lichtensteina z **Artopedie 2** alebo z **internetu** (Google → obrázky → meno a priezvisko autora).	
Expozičný proces			
Oboznámenie s cieľom hodiny. **Pom. aplikácie** www.stripgenerator.com/create **vytvoriť jednoduchý komiks.** Vysvetlenie postupu práce: 1. otvoriť si internetovú stránku www.stripgenerator.com/create; 2. oboznámiť sa s jednotlivými jej funkciami; 3. pripraviť jednoduchú osnovu komiksu; 4. postupne tvoriť jednotlivé časti – zvoliť si jedno až tri **komiksové okná**; vybrať **postavy**, **objekty**, **bytosti** a **tvary**; 5. podľa potreby doplňovať text na ploche alebo do bublín; 6. hotovú prácu možno vytlačiť, alebo pom. **screenshotu** (Ctrl+PrtScr) skopírovať do skicára, orezať a uložiť.	10 → →	Premietnuť ukážku vytvoreného jednoduchého komiksu. Pom. dataprojektora premietnuť základné body postupu práce.	

Tvorivý proces			
Samostatná práca žiakov, pri ktorej sa hravou formou zoznamujú s tvorbou komiksov. Slovné vyzdvihovanie individuálnych tvorivých výsledkov.	60	Individuálna pomoc jednotlivým žiakom.	
Proces reflexie a hodnotenia			
Zhodnotenie priebehu hodiny. Čo bolo cieľom hodiny? Ako sa žiakom pracovalo s aplikáciou **stripgenerator**? Ako sa im páčila téma hodiny, ako sú spokojní so svojím výtvorom? Kolektívne vyhodnotenie konečných prác.	10 →	Výstavka hotových prác alebo ich premietnutie na stenu.	

Súbor obrázkov č. 51, 7. ročník; **pop-art – komiks**



7.52 Príprava č. 52 – Superkomiks

Tab. 70 *Autorka prípravy: Mgr. Marta Hacurová*

Ročník	**ôsmy až deviaty**
Dotácia hodín	dve hodiny
Tematický rad	**postmoderné umenie**
Téma	**superkomiks**
Použité médium, multimédium	http://superherosquad.marvel.com/create_your_own_comic
Základný tvorivý a poznatkový cieľ	1. naučiť alebo zopakovať základné informácie o komikse; 2. naučiť žiakov pracovať s aplikáciou **superherosquad.marvel**; 3. v aplikácii **superherosquad.marvel** vytvoriť jednostránkový až dvadsaťstránkový komiks
Cieľ mentálneho procesu	rozvoj zrakového vnímania, analytického a syntetického myslenia, estetického cítenia, predstavivosti
Cieľ technického procesu	vytvorenie návrhu komiksu, vytváranie komiksových okien vyberaním pozadia, postav, objektov a doplnením textov
Cieľ formálneho procesu	práca s metódami analýzy a syntézy, štylizácie, dekoratívnosti, absurdity, postupnosti príbehu, humoru
Pomôcky učiteľa	PC, dataprojektor, **internet** http://superherosquad.marvel.com/create_your_own_comic
Pomôcky žiaka	PC, **internet**, tlačiareň, papier formátu A4

Verbálny a tvorivý proces	**Čas**	**Demonštračný a organizačný proces**	**Čas**
Motivačný proces			
Rozprávanie o komikse. Komiks je fantastický, dobrodružný príbeh vytvorený vo forme série obrázkov, doplnených krátkym a jednoduchým textom. Komiksy sú vytlačené v časopisoch alebo majú formu brožovanej knihy (paperbacku). Boli veľmi obľúbené najmä v Amerike. V šesťdesiatych rokoch 20. storočia viacerí predstavitelia pop-artu transformovali do svojich obrazov prvky komiksu (Andy Warhol, Sigmar Polke, Roy Lichtenstein a Mel Ramos). Ich obrazy obsahovali komiksové postavy s textovými bublinami. V osemdesiatych a deväťdesiatych rokoch 20. storočia, v čase trvania postmoderného umenia komiksové prvky používali vo svojej tvorbe Kenny Scharf a Keith Haring.	10 →	Premietnuť z internetu niektoré obrazy pop-artových maliarov a maliarov grafity (Andy Warhol, Sigmar Polke, Roy Lichtenstein, Mel Ramos, Kenny Scharf a Keith Haring.	
Expozičný proces			
Oboznámenie s cieľom hodiny. **Pom. aplikácie www.superherosqaud.marvel.com vytvoriť jednostránkový až dvadsaťstránkový komiks.** Vysvetlenie postupu prace: 1. otvoriť si internetovú stránku http://superherosquad.marvel.com/create_your_own_comic ; 2. oboznámiť sa s jednotlivými jej funkciami; 3. pripraviť jednoduchú osnovu komiksu; 4. postupne tvoriť jednotlivé časti, zvoliť si počet **komiksových strán** a **okien**, vybrať **pozadie**, **postavy**, **objekty**; 5. podľa potreby dopĺňať text na **ploche** alebo do **bublín**; 6. hotovú prácu možno uložiť priamo do PC alebo vytlačiť.	10 → →	Premietnuť ukážku jednoducho vytvoreného komiksu v aplikácii **superherosquad.marvel** Pom. dataprojektora premietnuť základné body postupu práce pom. dataprojektora.	

Tvorivý proces			
Samostatná práca žiakov, pri ktorej sa hravou formou zoznamujú s tvorbou komiksov. Slovne vyzdvihovanie individuálnych tvorivých výsledkov.	60	Individuálna pomoc jednotlivým žiakom.	
Proces reflexie a hodnotenia			
Zhodnotenie priebehu hodiny. Čo bolo cieľom hodiny? Ako sa žiakom pracovalo s aplikáciou **uperherosquad. marvel**, ako sa im páčila téma hodiny, ako sú spokojní so svojím výtvorom? Kolektívne vyhodnotenie konečných prác.	10 →	Výstavka hotových prác alebo ich premietnutie na stenu.	

Súbor obrázkov č. 52, 7. ročník; **postmoderné umenie – superkomiks**

7.53 Príprava č. 53 – Morfing – premena tváre

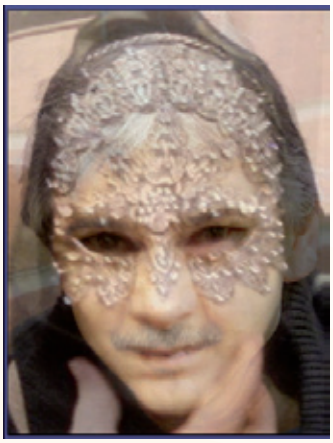
Tab. 71 *Autorka prípravy: Mgr. Marta Hacurová*

Ročník	**deviaty**
Dotácia hodín	dve hodiny
Temtický rad	**multimediálne umenie**
Téma	**Morfing – premena tváre**
Použité médium, multimédium	animovaný obraz – program **FotoMorph**
Základný tvorivý a poznatkový cieľ	1. zakladne informácie o multimediálnom umení a o morfingu; 2. vyber vhodného fotoportrétu alebo dvoch portrétov; 3. v programe FotoMorph vytvoriť morfing (animáciu) z jedného portrétu na iný, zväčšovanie a zmenšovanie portrétu, oživenie portrétu alebo zmenu výrazu tvare
Cieľ mentálneho procesu	rozvoj imaginácii, obrazotvornosti, estetického cítenia, konvergentného a divergentného myslenia, humoru
Cieľ technického procesu	fotografovanie a sťahovanie foto do PC alebo skenovanie, vyber vhodných záberov, morfovanie pomocou programu FotoMorph
Cieľ formálneho procesu	práca so základnými formálnymi prvkami – bod, línia, tvar, kontrast a s prelínaním obrazov
Pomôcky učiteľa	PC, internet, dataprojektor, video inštruktáž k programu **FotoMorph**
Pomôcky žiaka	PC, internet, digitálny fotoaparát, alebo skener a fotografie hercov, spevákov, športovcov...

Verbálny a tvorivý proces	Čas	Demonštračný a organizačný proces	Čas
Motivačný proces			
Rozhovor so žiakmi o rozprávkach, mýtoch, baladách a bájkach, v ktorých sa premieňali ľudia, zvieratá alebo aj veci na niečo iné. Tieto nadprirodzene javy sa cele stáročia diali iba vo fantázii a predstavách ľudí. Až s rozvojom médií sa tieto predstavy „zhmotnili". Pomocou rôznych trikov alebo špeciálnych počítačových programov sa ľudia menia na zvieratá, rôzne príšery, starnú či mladnú. Takýto program sa vola **morfovaci program**. Už koncom 80. rokov 20. storočia vo videoklipe Michaela Jacksona bol použitý morfing tváre. Program **FotoMorph**, ktorý budeme používať pracuje s plošným obrazom (napr. fotografiou). Formou krátkej animácie sa dá premeniť človek na zviera alebo na iného človeka, môže sa usmiať, žmurknúť a podobne.	10 →	Premietnuť príklady z internetu. Vysvetlenie nových pojmov: **Médiá** – fotografia, film video, **Morfing** – postupná premena obrazu.	
Expozičný proces			
Oboznámenie s cieľom hodiny. **V programe FotoMorph vytvoriť morfing – premenu tvare.** Vysvetlenie postupu prace: 1. pripraviť si jednu alebo dve tvare skenovaním, fotografovaním, prípadne stiahnuť z internetu; 2. stiahnuť program **FotoMorph** z internetu a oboznámiť sa s nim; 3. vložiť pripravene fotografie; 4. na prvej fotografii pooznačovať kontúry tvare, oči, nosa, úst, vlasov svietiacimi bodmi; 5. tieto sa zobrazili aj na fotografii vedľa, treba ich skontrolovať a podľa potreby poposúvať; 6. spustiť animáciu buď ako slučku, alebo spätnú premenu; 7. uložiť vo formáte GIF.	15 → →	Premietnuť ukážky hotových prác. Premietnuť videoinštruktáž – ako pracovať s programom FotoMorph. V programe je na vyber: - približovanie tvare; - zmena výrazu tvare (úsmev, žmurknutie a pod.); - otáčanie tvare; - premena tvare.	

Tvorivý proces			
Samostatná práca žiakov. Slovne vyzdvihovanie individuálnych tvorivých výkonov.	50	Individuálna pomoc jednotlivým žiakom.	
Proces reflexie a hodnotenia			
Zhodnotenie priebehu hodiny. Zopakovanie nového učiva. Spoločné vyhodnotenie vytvorených prac. Dôraz klásť na nápaditosť, originalitu a humor.	15 →	Premietanie jednotlivých animácii pomocou dataprojektora.	

Súbor obrázkov č. 53, 8. – 9. roč.; **multimediálne umenie – Morfing – premena tváre**



7.54 Príprava č. 54 – Dekoračná látka

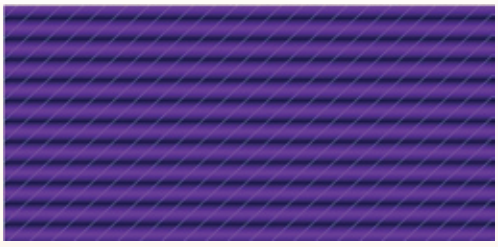
Tab. 72 *Autorka prípravy: Mgr. Marta Hacurová*

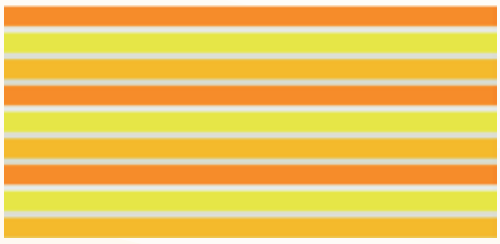
Ročník	**siedmy**
Dotácia hodín	jedna hodina
Temtický rad	**podnety dizajnu**
Téma	**dekoračná látka**
Použité médium, multimédium	internet, aplikácia www.stripgenerator.com
Základný tvorivý a poznatkový cieľ	1. oboznámenie s bytovým textilom: výroba, dizajn, použitie; 2. v aplikácii Stripe Generator2.0 tvoriť návrhy na pruhované dekoračné látky a navrhnúť ich použitie
Cieľ mentálneho procesu	rozvoj estetického cítenia, konvergentného a divergentného myslenia
Cieľ technického procesu	práca v aplikácii **Stripe Generator2.0** – šírka a farba pruhov, orientácia, tieň, štýl, ukladanie do priečinku pomocou screenshotu a skycára
Cieľ formálneho procesu	tvarová a farebná redukcia, pravidelný rytmus, chromatické a achromatické farby
Pomôcky učiteľa	PC, dataprojektor, internet, aplikácia www.stripegenerator.com, metodicky materiál a videoinštruktáž k aplikácii
Pomôcky žiaka	PC, internet, tlačiareň, papier

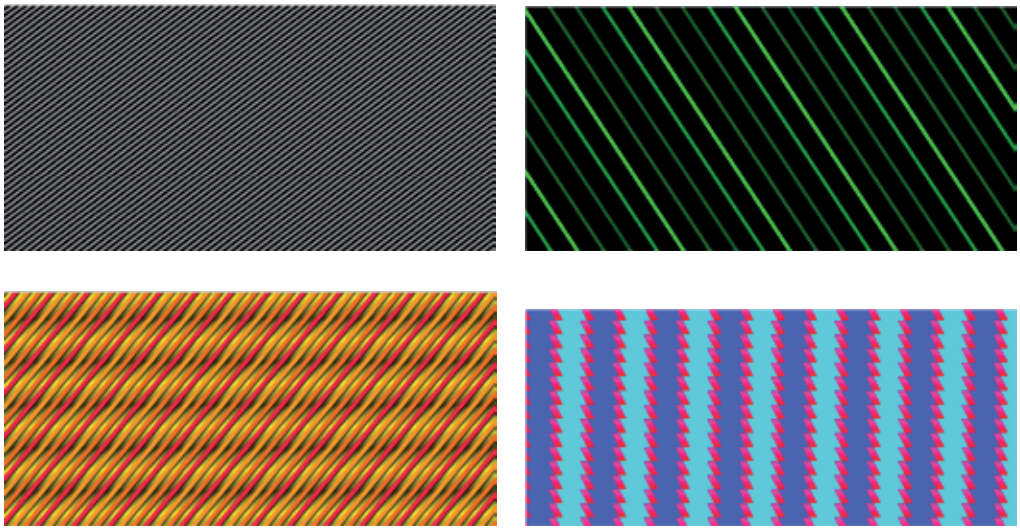
Verbálny a tvorivý proces	**Čas**	**Demonštračný a organizačný proces**	**Čas**
Motivačný proces			
Rozhovor so žiakmi o bytovom textile – čo všetko je v súčasnosti bytový textil, z akých materiálov sa vyrába, obľúbene vzory. V minulých stáročiach si ľudia na Slovensku takýto textil vyrábali sami – pestovali ľan, konope, z nich priadli nite a tkali latky. Obľúbený vzor bol prúžok - obrusy, posteľná bielizeň, koberce, uteráky, kuchynské utierky atď. Rovnako obľúbený je prúžok aj dnes – poťahy na čalúnený nábytok, dekoračne latky na závesy.	5 →	Premietnuť ukážky z internetu – **Google – bytový textil – obrázky –** vybrať vhodne ukážky.	

Expozičný proces			
Oboznámiť s tvorivým cieľom hodiny. **V aplikácii Stripe Generator 2.0 tvoriť návrhy na pruhovanú dekoračnú látku a navrhnúť jej použitie.** Vysvetlenie postupu prace: 1. otvoriť internet, aplikáciu www.stripegenerator.com a oboznámiť sa s ňou; 2. z ponuky hotových vzorov vybrať jeden a kliknutím naň vložiť ho do štvorca vpravo a ďalej ľubovoľne upravovať – hrúbku pásov, medzier, farebnosť, orientáciu, tieň a štýl; 3. funkciou open fullscreen vzor zväčšiť na celu plochu; 4. pomocou screenshotu vložiť do skycára, orezať a uložiť do priečinku; 5. určiť použitie dekoračnej latky s navrhnutým vzorom.	5 → →	Premietnuť ukážky hotových prác. Premietnuť postup pri práci v aplikácii Stripe Generator 2.0	
Tvorivý proces			
Samostatná práca žiakov. Slovne vyzdvihovanie individuálnych tvorivých výkonov. Žiaci vytvoria viacero návrhov.	30	Individuálna pomoc jednotlivým žiakom.	
Proces reflexie a hodnotenia			
Zhodnotenie priebehu hodiny. Kolektívne prezeranie a hodnotenie vytvorených návrhov.	5 →	Premietanie hotových prác cez dataprojektor. Výstavka vytlačených prác.	

Súbor obrázkov č. 54, 7. roč.; **podnety dizajnu – dekoračná látka**







7.55 Príprava č. 55 – Vytvorenie experimentálneho textu

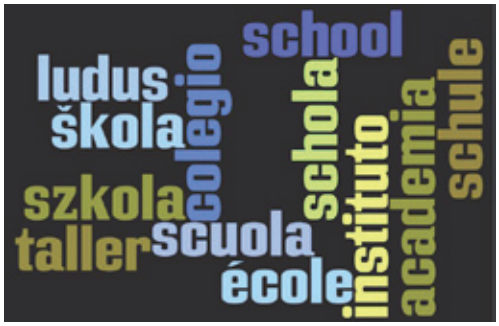
Tab. 73 *Autorka prípravy: Mgr. Marta Hacurová*

Ročník	**deviaty**
Dotácia hodín	jedna hodina
Temtický rad	**lettrizmus (konkrétna poézia)**
Téma	**vytvorenie experimentálneho textu**
Použité médium, multimédium	PC, aplikácia **wordle.net**
Základný tvorivý a poznatkový cieľ	1. oboznamenie žiakov s lettrizmom a so základnými princípmi konkrétnej poézie; 2. vytvorenie experimentálneho textu v aplikácii **wordle.net**
Cieľ mentálneho procesu	rozvoj vizuálneho estetického vnímania a cítenia
Cieľ technického procesu	písanie na počítači, práca v aplikácii wordle.net, ukladanie, vytláčanie
Cieľ formálneho procesu	experimentovanie s textom – nekonštruovanie pomocou manipulovania, modifikovania, deštruovania, náhody a automatizmu
Pomôcky učiteľa	PC, dataprojektor, internet, metodicky materiál + video inštruktáž k aplikácii **wordle.net**
Pomôcky žiaka	PC, internet, aplikácia wordle.net, tlačiareň, papier

Verbálny a tvorivý proces	Čas	Demonštračný a organizačný proces	Čas
Motivačný proces			
Rozprávanie a rozhovor so žiakmi o lettrizme – umeleckej tendencii moderného umenia 20. storočia, ktorá využíva písmo a text v rôznych kompozíciách na dosiahnutie estetického účinku. Konkrétna poézia je názov pre časť experimentálnej poézie, ktorá narába tvorivo so slovami, slabikami, písmenami. Zámerné mení optickú štruktúru textu alebo náhodné. Napríklad rôzna veľkosť písma, rôzne typy písma, farebnosť, umiestnenie, kombinácie. Najdôležitejší predstavitelia: Franz Mon, Jochen Gerz, Jiří Kolář.	5 →	Premietnuť príklady z internetu: Google – Franz Mon, Jochen Gerz, Jiří Kolář – obrázky.	
Expozičný proces			
Oboznámiť s tvorivým cieľom hodiny. **Pomocou aplikácie Wordle create vytvoriť experimentálny text.** Vysvetlenie postupu prace: 1. otvoriť internet, aplikáciu **Wordle create** a oboznámiť sa s ňou; 2. napísať alebo vložiť text, maximálne 200 slov; 3. postupne meniť farbu písma a farbu pozadia, typ písma, spôsob uloženia; 4. vznikajú náhodne kompozície, tiež veľkosť písma urči PC; 5. slova, ktoré sú v texte viac krát, sú väčšie; 6. hotový text uložiť pomocou screenshotu a skycára do priečinku; 7. dá sa aj vytlačiť a ďalej použiť netradičný obal, pozdrav a podobne.	5 → →	Premietnuť ukážky hotových prác: Google – Wordle – obrázky. Názorne ukázať možnosti aplikácie a postup pri práci.	
Tvorivý proces			
Samostatná práca žiakov. Slovné vyzdvihovanie individuálnych tvorivých výkonov.	30	Individuálna pomoc jednotlivým žiakom.	
Proces reflexie a hodnotenia			
Zhodnotenie priebehu hodiny. Zopakovanie nového učiva. Spoločne vyhodnotenie vytvorených prac.	5 →	Premietanie vytvorených experimentálnych textov pomocou dataprojektora alebo výstavka vytlačených prac.	

Súbor obrázkov č. 55, 9. roč.;

lettrizmus (konkrétna poézia)
– vytvorenie experimentálneho textu



7.56 Príprava č. 56 – Fotomontáž

Tab. 74 *Autorka prípravy: Mgr. Marta Hacurová*

Ročník	**siedmy**
Dotácia hodín	dve hodiny
Temtický rad	**podnety fotografie**
Téma	**fotomontáž**
Použité médium, multimédium	digitálna fotografia, programy na editovanie fotografii – befunky, funfotobox, photofunia a photo 505
Základný tvorivý a poznatkový cieľ	1. naučiť žiakov kompozíciu portrétu a nove pojmy: profil, polovičný profil, en face; 2. fotografovať spolužiakov – portréty, stiahnuť do PC; 3. pomocou programov na editovanie portréty ďalej spracovať – vytvárať koláže a fotomontáže, navrhnúť ich ďalšie použitie
Cieľ mentálneho procesu	rozvoj imaginácie, konvergentného a divergentného umenia a estetického cítenia
Cieľ technického procesu	komponovanie záberu, sťahovanie a ukladanie do PC, editovanie fotografii v niektorom z programov, ukladanie hotových prác
Cieľ formálneho procesu	práca s metódami digitálnej úpravy obrazu, modifikácie, parafrázy, humoru, paradoxu, absurdity,
Pomôcky učiteľa	digitálny fotoaparát, PC, internet, dataprojektor, metodické návody alebo video inštruktáže k programom na editovanie fotografii
Pomôcky žiaka	digitálny fotoaparát, PC, internet, tlačiareň, papier

Verbálny a tvorivý proces	**Čas**	**Demonštračný a organizačný proces**	**Čas**
Motivačný proces			
Rozhovor so žiakmi o umení tvorby portrétu. V minulosti boli portréty kreslené alebo maľované. Najkrajšie sú z obdobia renesancie. Väčšinou sú to portréty bohačov, ktorí mohli zaplatiť umelcovi. Od vynájdenia fotografie sa portréty stali bežnou súčasťou nášho života – fotografie na rôznych preukazoch, kartách, v novinách a časopisoch. Najnovšie digitálne technológie umožňujú ľahko a rýchlo robiť kvalitne fotografie a ďalej ich editovať.	10 → →	Premietnuť ukážky z internetu. Vysvetlenie nových pojmov: profil – pohľad na tvar z boku; en face – pohľad na tvar spredu; polovičný profil – pohľad na pootočenú tvar; editovať – upraviť pomocou špeciálneho programu.	

Expozičný proces			
Oboznámenie s cieľom hodiny. **Vytvoriť fotokoláže z portrétov spolužiakov pomocou programov na editovanie a navrhnúť ich ďalšie použitie.** Vysvetlenie postupu prace: 1. žiaci sa budú navzájom fotografovať digitálnym fotoaparátom– portréty z profilu, polovičného profilu, en face; 2. fotografie stiahnu a uložia do PC; 3. fotografie sa postupne naučia editovať v programoch: **Befunky, Funfotobox, Photofunia, Photo 505** a ďalšie; 4. navrhnú ďalšie využitie vytvorených koláži – avatary, pohľadnice, listy do kalendára; 5. niektoré môžu aj vytlačiť.	15 → →	Premietnuť ukážky hotových prác. Premietnuť video inštruktáže alebo ukážky postupu. Všetky programy sú na rovnakom, jednoduchom princípe, ale majú iné efekty: http://editor.pho.to, http://funny.pho.to, http://funphotobox.com, http://photofunia.com http://photo505.com, http://dumpr.net, http://befunky.com	
Tvorivý proces			
Samostatná práca žiakov. Slovné vyzdvihovanie individuálnych tvorivých výkonov.	50	Podľa potreby individuálne pomáhať jednotlivým žiakom.	
Proces reflexie a hodnotenia			
Zhodnotenie priebehu hodiny. Čo bolo cieľom hodiny? Ako sa žiakom pracovalo? Ako sú spokojní so svojimi výtvormi? Čo nove sa naučili?	15 →	Projekcia vytvorených prac a výstavka vytlačených prac.	

Súbor obrázkov č. 56, 7. roč.; **podnety fotografie – fotomontáž**

7.57 Príprava č. 57 – Gestická maľba

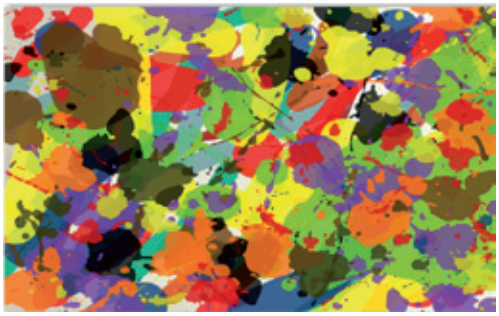
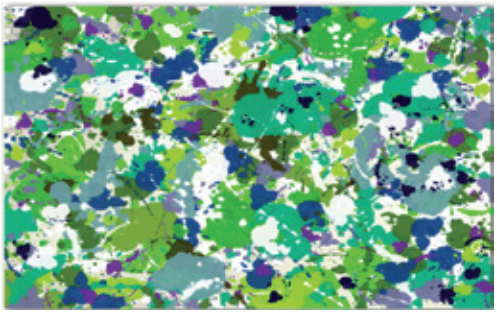
Tab. 75 *Autorka prípravy: Mgr. Marta Hacurová*

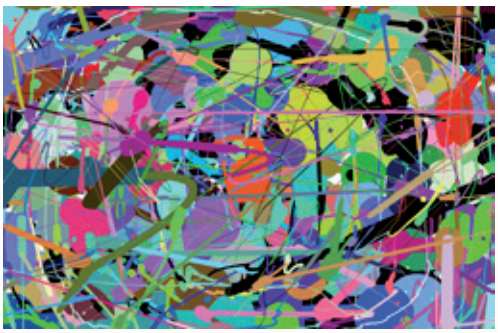
Ročník	**ôsmy**
Dotácia hodín	dve hodiny
Temtický rad	**abstraktný expresionizmus**
Téma	**gestická maľba**
Použité médium, multimédium	akvarel, aplikácie www.jacksonpollock.org a www.artpad.art.com
Základný tvorivý a poznatkový cieľ	1. stručne zoznámiť žiakov s gestickou maľbou, tvorbou Jacksona Pollocka; 2. gestická maľba akvarelom, formát A3; 3. gestická maľba pomocou PC a aplikácii; www.jackson-pollock.org a www.artpad.art.com
Cieľ mentálneho procesu	rozvoj estetického cítenia, konvergentného a divergentného myslenia
Cieľ technického procesu	fŕkanie, striekanie, kvapkanie, práca v aplikáciách www.jacksonpollock.org a www.artpad.art.com
Cieľ formálneho procesu	proces náhody, rôzne farebne variácie, chaotická akumulácia
Pomôcky učiteľa	PC, dataprojektor, Artopedia 2, internet, aplikácie www.jacksonpollock.org a www.artpad.art.com, metodické materiály a video inštruktáže k aplikáciám
Pomôcky žiaka	výkres A3, akvarelové farby, PC, internet, farebná tlačiareň

Verbálny a tvorivý proces	**Čas**	**Demonštračný a organizačný proces**	**Čas**
Motivačný proces			
Rozprávanie o živote a diele jedného z najväčších amerických maliarov Jacksona Pollocka, ktorý žil v rokoch 1912 – 1956 v New Yorku. Patril medzi amerických abstraktných expresionistov a ako prvý začal maľovať technikou drip painting – veľkoplošne obrazy zaplnene farebnými škvrnami a čiarami vytváral vylievaním a kvapkaním farby z plechoviek. Zomrel pri autonehode. Je o ňom natočený životopisný film.	10 →	Premietnuť ukážky z internetu – fotografie umelca pri tvorbe a jeho obrazy Google – jackson pollock – obrázky.	

Expozičný proces			
Oboznámenie žiakov s cieľom hodiny. **Gestická maľba vytvorená tromi technikami – akvarelom, v aplikácii** www.jacksonpollock.org **a v aplikácii** www.artpad.art.com**.** Vysvetlenie postupu prace: 1. gestická maľba akvarelom na výkres formát A3 –nechať sušiť; 2. otvoriť internet, aplikáciu **jacksonpollock** a oboznámiť sa s ňou; 3. vytvoriť maľbu – farba je náhodná, maľovať ťahmi myšou, kliknutím vyliať farbu; 4. uložiť pomocou **screenshotu** a **skycára** do priečinka; 5. otvoriť aplikáciu **artpad** a oboznámiť sa s ňou; 6. použitím **škvrny** a **štetca** maľovať, vyberať farby; 7. hotovú prácu uložiť do priečinka, kliknutím na **replay painting** sa prehrá cely postup maľby.	15 → →	Premietnuť ukážky hotových prác Premietnuť postup pri práci v aplikáciách.	
Tvorivý proces			
Samostatná práca žiakov. Slovne vyzdvihovanie individuálnych tvorivých výkonov. Každý žiak vytvorí minimálne tri prace, každú inou technikou.	50	Individuálna pomoc jednotlivým žiakom.	
Proces reflexie a hodnotenia			
Zhodnotenie priebehu hodiny. Zopakovanie nového učiva. Spoločne vyhodnotenie vytvorených prac. Porovnať prace maľovane akvarelom a prace vytvorene pomocou aplikácii na PC.	15 →	Premietanie prác a jednotlivých animácii pomocou dataprojektora. Výstavka maľovaných a vytlačených prác.	

Súbor obrázkov č. 57, 8.roč.; **abstraktný expresionizmus – gestická maľba**



7.58 Príprava č. 58 – Odevný dizajn – tartan

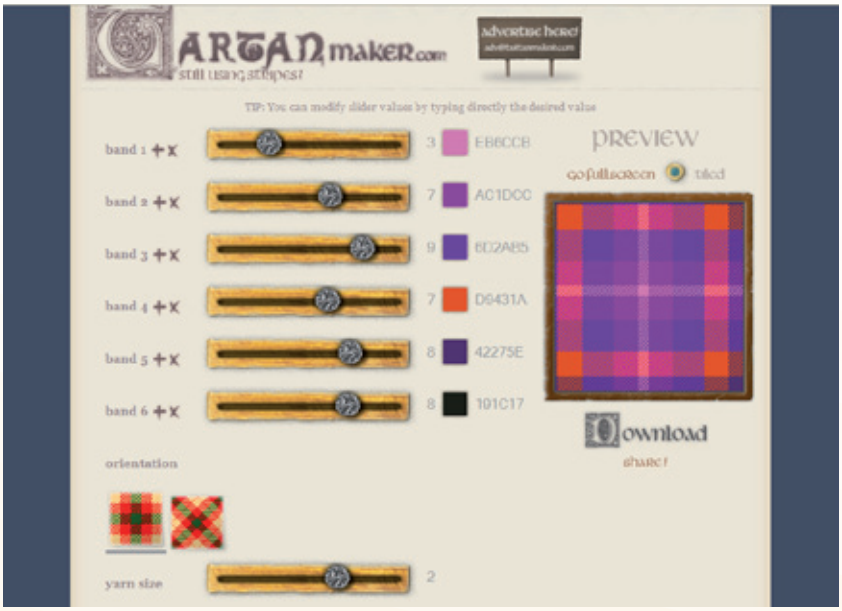
Tab. 76 *Autorka prípravy: Mgr. Marta Hacurová*

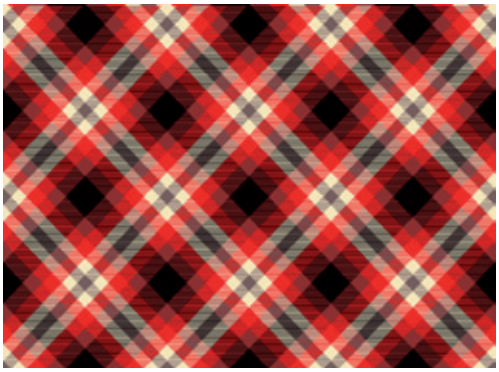
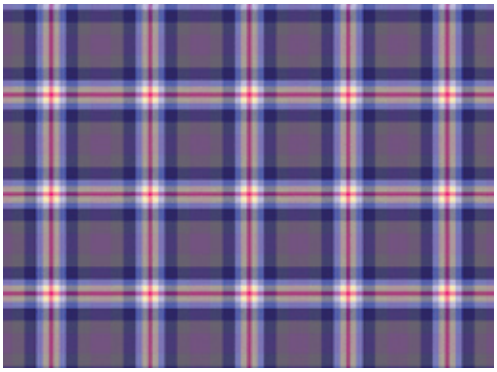
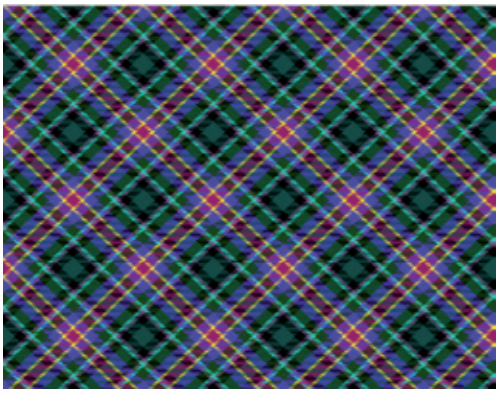
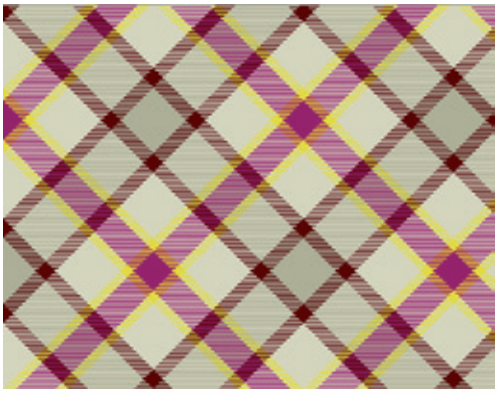
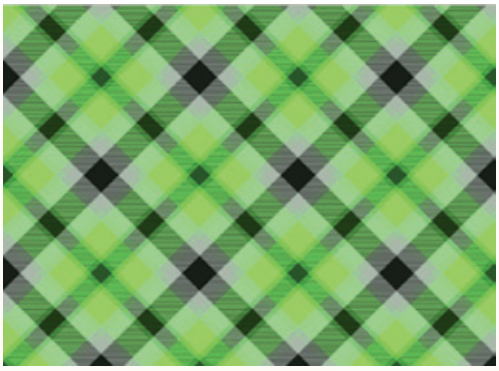
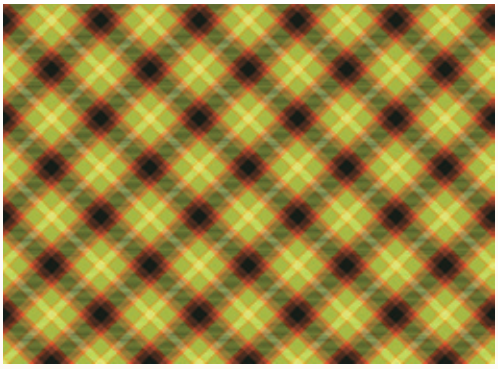
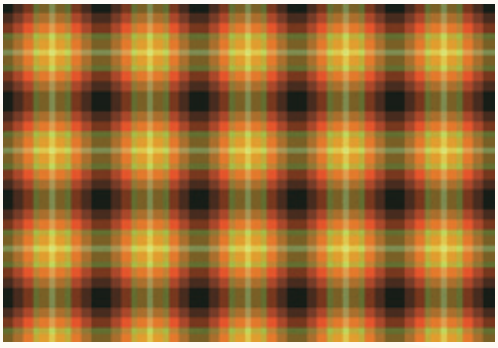
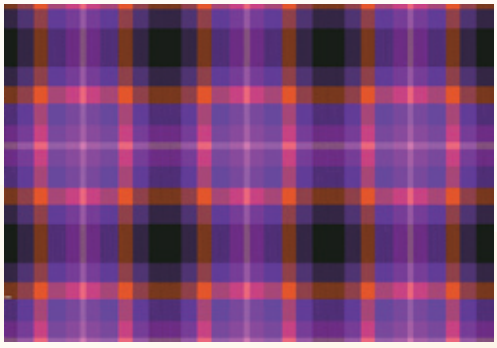
Ročník	**šiesty**
Dotácia hodín	jedna hodina
Temtický rad	**podnety dizajnu**
Téma	**odevný dizajn – tartan**
Použité médium, multimédium	program **tartanmaker.com** na vytváranie tartanového vzoru na látku
Základný tvorivý a poznatkový cieľ	1. oboznámenie s textilným dizajnom – navrhovaním vzorov na látky, s tartanom – škótskym károvaným vzorom. 2. naučiť žiakov pracovať v programe tartanmaker.com a vytvárať v ňom návrhy na kárované látky.
Cieľ mentálneho procesu	rozvoj estetického vnímania a cítenia, konvergentného a divergentného myslenia
Cieľ technického procesu	v programe tartanmaker.com vyberať farby, určovať počet a hrúbku čiar, ich smer, veľkosť štvorcov, ukladanie hotovej práce pomocou screenshotu, vytlačenie
Cieľ formálneho procesu	experimentovanie s formou a s farbou, geometrizácia, redukcia, synkretizácia
Pomôcky učiteľa	PC, dataprojektor, internet, metodické materiály a video inštruktáž k programu tartanmaker.com
Pomôcky žiaka	PC, internet, tlačiareň, papier

Verbálny a tvorivý proces	**Čas**	**Demonštračný a organizačný proces**	**Čas**
Motivačný proces			
Rozprávanie o typickom škótskom textilnom vzore – tartane, ktorý sa používa pri tkaní vlnených látok. V Škótsku už od 18. stor. sa používajú takéto látky na šitie kiltov. Existuje vyše 1000 rôznych tartanových vzorov. Od 19. stor. sa podľa týchto vzorov rozlišujú škótske rody napríklad – Wallace, Crawford, Scott, MacDonald, Bruce, Steward..... Tartan je moderný aj v súčasnosti. Látky s takýmto vzorom sa používajú na nohavice, vesty, šaty, sukne a rôzne doplnky – šály, čiapky, tašky, deky a podobne.	10 →	Premietnuť ukážky z internetu – Google – tartan – obrázky; Google – kilt – obrázky; Google – tartan – Stewart Prince Charles. Nové pojmy: **tartan** – tkaný štvorcový(-károvaný) vzor; **kilt** – škótska mužská sukňa.	

Expozičný proces			
Oboznámenie s cieľom hodiny. **V programe tartanmaker. com vytvárať tartanové vzory. Niektoré vytlačiť a prípadne ďalej použiť.** Vysvetlenie postupu práce: 1. na internete otvoriť program **tartanmaker.com** a zaregistrovať sa; 2. oboznámiť sa s programom; 3. vytvárať vlastné vzory pričom treba použiť 2 – 10 čiar, ľubovoľnú farebnú škálu a veľkosť štvorcov; 4. hotový vzor dať na plochu a pomocou **screenshotu** uložiť do priečinku, alebo priamo vytlačiť.	10 → →	Premietnuť ukážky hotových prác. Premietnuť videoinštruktáž alebo inak názorne vysvetliť postup pri práci s programom **tartanmaker.com**.	
Tvorivý proces			
Samostatná práca žiakov. Slovné vyzdvihovanie individuálnych tvorivých výkonov.	15	Individuálna pomoc jednotlivým žiakom.	
Proces reflexie a hodnotenia			
Kolektívne zhodnotenie priebehu celej hodiny a vytvorených prác. Ako sa žiakom páčila téma hodiny? Ako sa im pracovalo v programe tartanmaker. com? Ako sú spokojní s výsledkom ?	10 →	Premietanie hotových prác, alebo výstavka vytlačených vzorov.	

Súbor obrázkov č. 58, 6.roč.; **podnety dizajnu – odevný dizajn – tartan**



7.59 Príprava č. 59 – Tapetový vzor

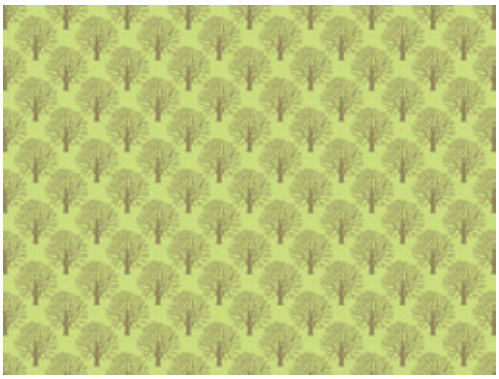
Tab. 77 *Autorka prípravy: Mgr. Marta Hacurová*

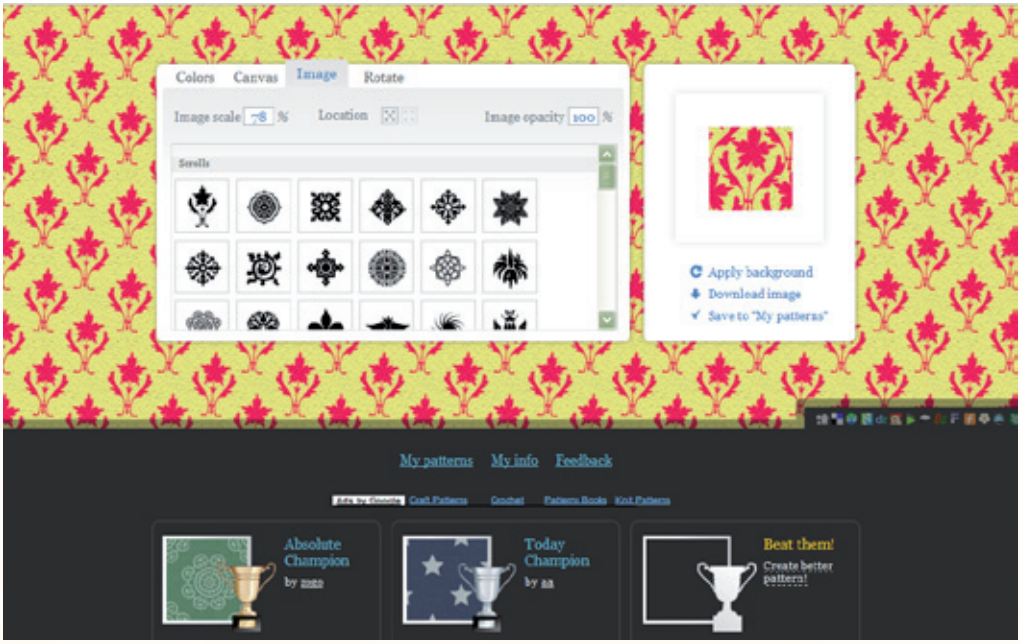
Ročník	**siedmy**
Dotácia hodín	2 hodiny
Temtický rad	**podnety dizajnu**
Téma	**tapetový vzor**
Použité médium, multimédium	PC, aplikácia **bgpatterns.com**, program **Revelation Natural Art – motív**
Základný tvorivý a poznatkový cieľ	1. základné informácie o tapetách; 2. v aplikácií http://bgpatterns.com vytvárať nové vzory na tapety
Cieľ mentálneho procesu	rozvoj estetického cítenia, konvergentného a divergentného myslenia
Cieľ technického procesu	práca v aplikácií bgpatterns.com, ukladanie motívov do RNA – moje motívy, vytvorenie tapety – plochy z motívu, uložiť, vytlačiť
Cieľ formálneho procesu	experimentovanie s tvarmi, farbami, veľkosťou, otáčaním, rozložením, priesvitnosťou, synkretizáciou vzorov alebo ich častí
Pomôcky učiteľa	PC, dataprojektor, internet, program Revelation Natural Art, metodické materiály a videoinštruktáž k aplikácií bgpatterns.com a programu RNA
Pomôcky žiaka	PC, internet, program Revelation Natural Art , tlačiareň, papier

Verbálny a tvorivý proces	**Čas**	**Demonštračný a organizačný proces**	**Čas**
Motivačný proces			
Rozprávanie o význame tapiet a rôznych druhoch ornamentov, vzorov, farieb, ktoré je možné pri tvorbe tapiet použiť.	10 →	Premietnuť ukážky z internetu Google – tapety na stenu – obrázky vybrať vhodné ukážky	

Expozičný proces			
Oboznámenie žiakov s cieľom hodiny. **Vytvoriť tapetový vzor v aplikácii bgpatterns.com a programe Revelation Natural Art.** Vysvetlenie postupu práce: 1. otvoriť internet, aplikáciu http://bgpatterns.com a oboznámiť sa s ňou; 2. vytvárať vlastné vzory – vo štvorci vpravo je jeden prvok, kliknutím na **Apply background** sa vzor zobrazí na ploche; 3. vzor – jeden prvok uložíme do priečinku cez **Download image**, z priečinku uložiť do **RNA – moje obrázky – moje motívy**; 4. otvoriť **RNA**, vybrať **formát**, otvoriť tabuľku **motívy**, nájsť **vzor**, pomocou **výplne** dať na plochu; 5. hotový návrh uložiť do priečinku a vytlačiť.	10 →	Premietnuť ukážky hotových prác. Vysvetliť a názorne ukázať ako pracovať v aplikácií http://bgpatterns.com, ako postupne uložiť vzor do **motívov v RNA** a vytvoriť vzor na ploche.	
Tvorivý proces			
Samostatná práca žiakov. Slovné vyzdvihovanie individuálnych tvorivých výkonov.	15	Individuálna pomoc jednotlivým žiakom.	
Proces reflexie a hodnotenia			
Zhodnotenie celého priebehu hodiny. Zopakovanie nového učiva. Kolektívna prehliadka a hodnotenie hotových prác.	10 →	Premietanie vytvorených návrhov cez dataprojektor, prípadne výstavka vytlačených prác.	

Súbor obrázkov č. 59, 7. roč.; **podnety dizajnu – tapetový vzor**





7.60 Príprava č. 60 – Editovanie fotografie vo forme komiksu

Tab. 78 *Autorka prípravy: Mgr. Marta Hacurová*

Ročník	**ôsmy**
Dotácia hodín	2 hodiny
Temtický rad	**digitálna fotografia**
Téma	**editovanie fotografie vo forme komiksu**
Použité médium, multimédium	digitálna fotografia, program na editovanie fotografií comeeko.com
Základný tvorivý a poznatkový cieľ	1. naučiť žiakov pracovať v programe **comeeko.com** na editovanie fotografií; 2. editovať digitálne fotografie vo forme komiksu a použiť prvky typické pre komiks – bubliny, efekty, rôzne doplnky
Cieľ mentálneho procesu	rozvoj estetického vnímania a cítenia, emócií, konvergentného a divergentného myslenia
Cieľ technického procesu	fotografovanie, sťahovanie a ukladanie foto do PC, editovanie foto v programe comeeko.com vo forme komiksu, použiť efekty, bubliny s textom, rôzne doplnky na dotvorenie obrazu
Cieľ formálneho procesu	Práca s metódami asociácie, imaginácie, modifikácie, expresie, série, humoru, irónie alebo sarkazmu
Pomôcky učiteľa	PC, dataprojektor, internet, program comeeko.com a metodické listy alebo video inštruktáž k programu
Pomôcky žiaka	PC, internet, USB kľúč s fotografiami alebo digitálny fotoaparát, tlačiareň, papier

Verbálny a tvorivý proces	**Čas**	**Demonštračný a organizačný proces**	**Čas**
Motivačný proces			
Rozhovor so žiakmi o možnostiach ďalších úprav digitálnych fotografií. Zopakovať s nimi a pripomenúť im programy a úpravy, ktoré už niekedy použili a aké ďalšie poznajú. Digitálne fotografie môžeme ďalej rôzne editovať a z upravených fotografií vytvárať tablá, kalendáre, pozdravy k rôznym príležitostiam, obaly na knihy alebo DVD, CD atď. Ďalšou zaujímavou možnosťou je vytvoriť z fotografií ľubovoľný komiks v programe **comeeko.com**.	10 →	Premietnuť ukážky z portálu, internetu alebo priamo z programu. galériu	

Expozičný proces			
Oboznámenie s cieľom hodiny. **Editovať fotografie vo forme komiksu v programe comeeko. com.** Vysvetlenie postupu práce: 1. otvorenie programu comeeko. com, prihlásenie sa a oboznámenie sa s programom; 2. stiahnutie fotografií, ktoré chce žiak editovať do PC z USB kľúča, fotoaparátu, prípadne mobilu; 3. krok prvý - vybrať počet obrázkov a ich rozmiestnenie; 4. krok druhý – zvoliť hrúbku a farbu orámovania obrázkov, veľkosť medzier a farbu pozadia; 5. krok tretí – vybrať políčko a pomocou funkcie upload vložiť fotografiu, ktorú možno ďalej upravovať – meniť veľkosť, farebnosť, vkladať bubliny s textom ako aj rôzne doplnky, hotové uložiť. Postupne upraviť ďalšie políčka; 6. hotový komiks uložiť na disk a vytlačiť.	20 →	Premietnuť video inštruktáž postupu práce v programe **comeeko.com**, alebo inou vhodnou formou názorne vysvetliť postup práce v programe.	
Tvorivý proces			
Samostatná práca žiakov. Slovné vyzdvihovanie individuálnych tvorivých výkonov.	45	Individuálna pomoc jednotlivým žiakom.	
Proces reflexie a hodnotenia			
Zhodnotenie celého priebehu hodiny. Čo bolo cieľom dnešnej hodiny? v akom programe pracovali? Ako sa im páčila téma hodiny, ako sú spokojní so svojím komiksom a ako ho ďalej použijú?	10 →	Premietanie a prezeranie hotových prác. Výstavka vytlačených prác.	

Súbor obrázkov č. 60, 8. roč.; **digitálna fotografia – editovanie fotografie vo forme komiksu**

7.61 Príprava č. 61 – Vytvorenie pozadia internetovej stránky

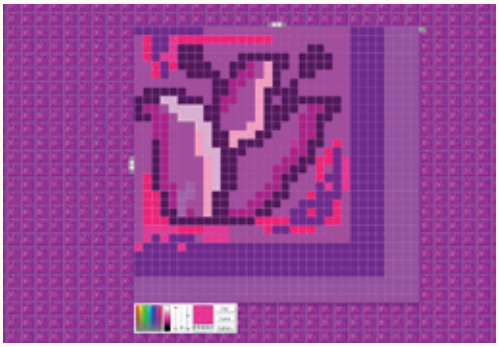
Tab. 79 *Autorka prípravy: Mgr. Marta Hacurová*

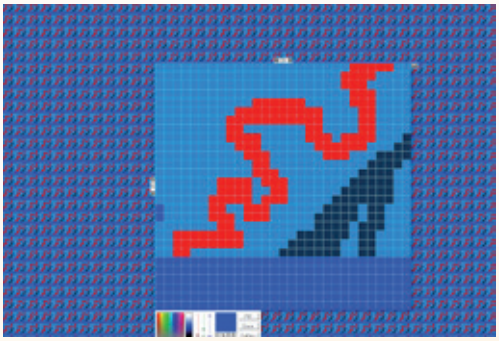
Ročník	**siedmy**
Dotácia hodín	jedna hodina
Temtický rad	**počítačové umenie/internetové umenie**
Téma	**vytvorenie pozadia internetovej stránky**
Použité médium, multimédium	PC, internet, aplikácia http://bgmaker.ventdaval.com/
Základný tvorivý a poznatkový cieľ	1. stručné oboznámenie žiakov s počítačovým a internetovým umením; 2. tvorba návrhov pozadí internetových stránok
Cieľ mentálneho procesu	rozvoj estetického cítenia, konvergentného a divergentného myslenia
Cieľ technického procesu	práca v aplikácií bgmaker.ventdaval.com – veľkosť vzoru, farebnosť, vytváranie vzoru výplňou štvorčekov – pixelov
Cieľ formálneho procesu	analýza, syntéza, geometrizácia, tvarová i farebná redukcia
Pomôcky učiteľa	PC, internet, aplikácia bgmaker.ventdaval.com, metodický materiál a videoinštruktáž k aplikácií
Pomôcky žiaka	PC, internet, aplikácia http://bgmaker.ventdaval.com

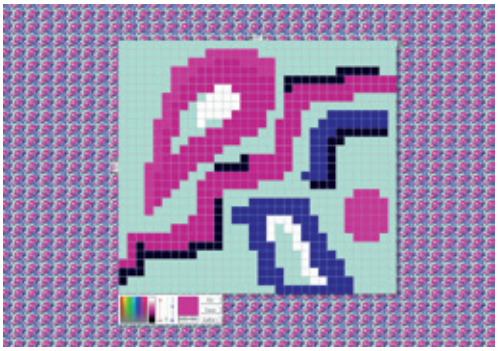
Verbálny a tvorivý proces	**Čas**	**Demonštračný a organizačný proces**	**Čas**
Motivačný proces			
Rozprávanie o počítačovom umení – patrí sem počítačová grafika, poč. animácia, poč. hudba, digitálna fotografia, film, virtuálna realita, internetové umenie atď. Súčasťou internetového umenia je aj tvorba internetových stránok. Základom každej internetovej stránky je pozadie. Najčastejšie je tvorené jednofarebnými plochami, ale existujú priamo na webe špeciálne programy, pomocou ktorých sa dajú vytvárať netradičné, zaujímavé a originálne plochy s pravidelne sa opakujúcim vzorom.	10 →	Premietnuť príklady z internetu , v aplikácií bgmaker.ventdaval.com kliknú na okno GALERY – ukážky vytvorených pozadí v tejto aplikácií	

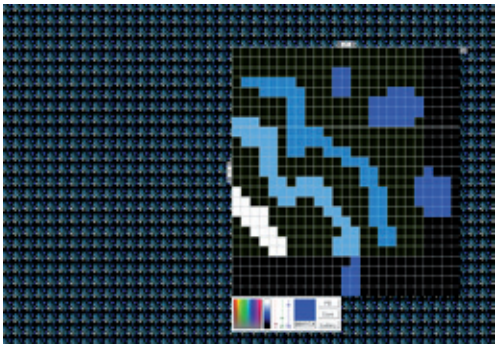
Expozičný proces			
Oboznámenie s cieľom hodiny. **V aplikácii bgmaker.ventdaval.com vytvárať pozadia pre internetové stránky.** Vysvetlenie postupu práce: 1. otvoriť internet, aplikáciu http://bgmaker.ventdaval.com a oboznámiť sa s ňou; 2. v pracovnom poli pomocou kurzora a zvolenej farby tvoriť obrázok, vypĺňovať štvorčeky – pixely; 3. podľa potreby meniť veľkosť a tvar pracovného poľa – pridávať alebo uberať stĺpce a riadky; 4. vzor v skutočnej veľkosti sa súčasne zobrazuje priamo na ploche okolo; 5. hotový obrázok sa ukladá do priečinka cez **screenshot** a **skycár**.	10 → →	Premietnuť ukážky hotových prác. Premietnuť postup práce pri vytváraní vzoru v aplikácii http://bgmaker.ventdaval.com.	
Tvorivý proces			
Samostatná práca žiakov. Slovné vyzdvihovanie individuálnych tvorivých výkonov. Vytvorenie vzoru je rýchle, preto je možné urobiť viac návrhov.	15	Individuálna pomoc jednotlivým žiakom.	
Proces reflexie a hodnotenia			
Zhodnotenie celého priebehu hodiny. Zopakovanie nového učiva. Spoločné vyhodnotenie vytvorených prác. Dôraz klásť na nápaditosť, originalitu a oku lahodiace farebné kombinácie.	10 →	Premietanie vytvorených vzorov a celých plôch pomocou dataprojektora.	

Súbor obrázkov č. 61, 7. roč.; **počítačové umenie/internetové umenie – vytvorenie pozadia internetovej stránky**









7.62 Príprava č. 62 – Virtuálné grafity

Tab. 80 *Autorka prípravy: Mgr. Marta Hacurová*

Ročník	**deviaty**
Dotácia hodín	jedna hodina
Temtický rad	**postmoderné umenie**
Téma	**virtuálné grafity**
Použité médium, multimédium	počítač, internet, aplikácia http://WetpaintPleasTouch.com
Základný tvorivý a poznatkový cieľ	1. oboznámenie žiakov s umením grafity; 2. virtuálna tvorba grafity v aplikácií http://WetpaintPleasTouch.com
Cieľ mentálneho procesu	rozvoj imaginácie a divergentného myslenia
Cieľ technického procesu	virtuálna tvorba grafity na bilboarde nástrojmi na grafity – sprej , štetec, valček, šablona na písmo, s obmedzeným množstvom farby
Cieľ formálneho procesu	práca s metódami asociácie, imaginácie, synkretizácie, modifikácie
Pomôcky učiteľa	PC, internet, dataprojektor, metodické materiály a video inštruktáž k programu WetpaintPleasTouch.com
Pomôcky žiaka	PC, internet, farebná tlačiareň, papier

Verbálny a tvorivý proces	**Čas**	**Demonštračný a organizačný proces**	**Čas**
Motivačný proces			
Rozhovor so žiakmi o grafity, anonymnom pouličnom kreslení a maľovaní na steny budov alebo na dopravné prostriedky. Súčasná forma grafity vznikla v USA v 70. rokoch 20. storočia, kedy začala výroba farebných sprejov. Grafity maľujú väčšinou teenegeri – sprejeri. Ich výtvory sú ovplyvnené reklamou – písmom a grafikou. Je to subjektívny, často provokatívny výtvarný prejav. Aby sa predišlo vandalizmu, bývajú často určené plochy na tvorbu grafity. Na Slovensku sa konajú súťaže o najlepšie grafity.	10 →	Premietnuť príklady z internetu: Google – graffitti – obrázky.	
Expozičný proces			
Oboznámenie s cieľom hodiny. **Virtuálne tvoriť grafity na bilboarde s nástrojmi na grafity a s obmedzeným množstvom farby v aplikácii** http://WetpaintPleasTouch.com**.** Vysvetlenie postupu práce: 1. otvoriť internet, aplikáciu **WetpaintPleasTouch.com** a oboznámiť sa s ňou. 2. vytvárať grafity – vyberať farbu, nástroj. Farba sa spotrebúva pri kresbe ale nie pri písme. Sú to rýchle kresby, ktoré je potrebné skúšať aj viac krát. Snažiť sa využiť celú plochu. 3. hotové grafity uložiť pomocou screenshotu do priečinka – **ctrl + Scr** - vložiť do **skicára** stlačením **ctrl+v** – označiť grafity – **ctrl+c** skopírovať – v skicári **otvoriť nový** – pomocou **ctrl+ v** – vložiť, cez **súbor** a **uložiť ako** uložiť do priečinku alebo vytlačiť.	5 →	Premietnuť ukážky hotových prác vytvorených v aplikácií. Názorne ukázať žiakom jednotlivé funkcie aplikácie a prácu s nimi.	
Tvorivý proces			
Samostatná práca žiakov. Slovné vyzdvihovanie individuálnych tvorivých výkonov.	20	Individuálna pomoc jednotlivým žiakom.	
Proces reflexie a hodnotenia			
Zopakovať nové učivo. Zhodnotiť celú hodinu. Spoločne si pozrieť a vyhodnotiť vytvorené grafity.	10 →	Premietanie hotových prác cez dataprojektor, alebo výstavka vytlačených prác.	

Súbor obrázkov č. 62, 9. roč.; **postmoderné umenie – virtuálne grafity**

7.63 Príprava č. 63 – Jednoduchá prezentácia

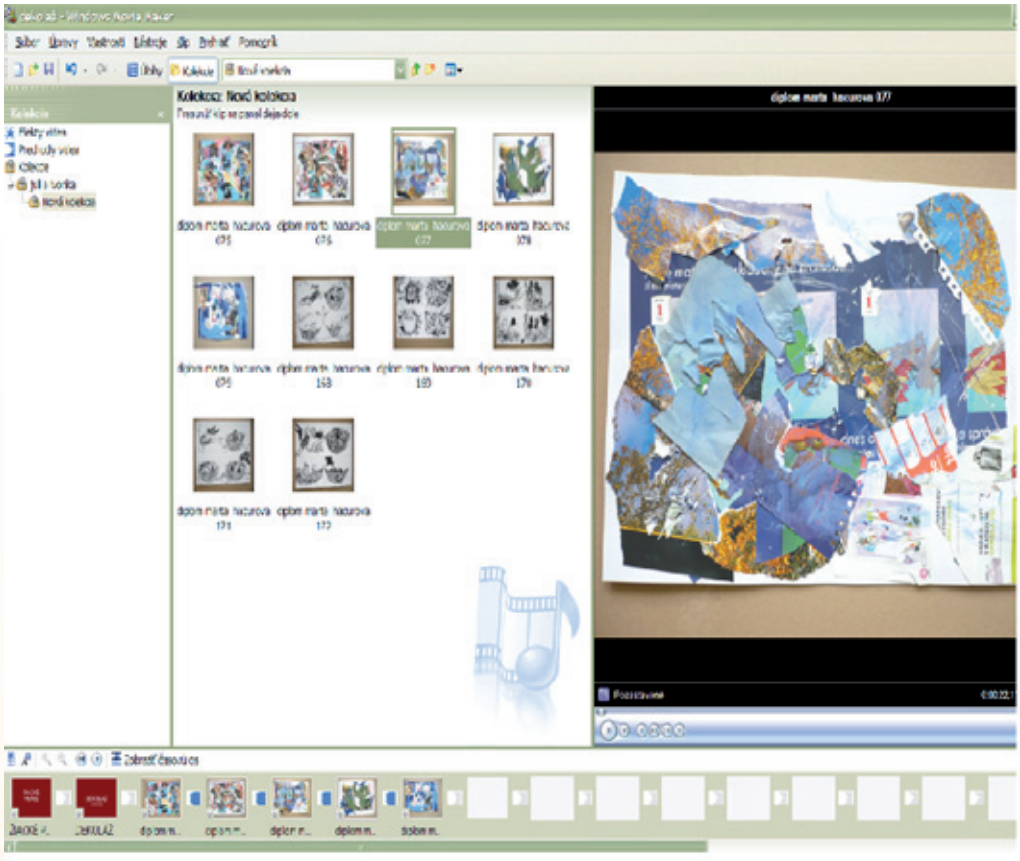
Tab. 81 *Autorka prípravy: Mgr. Marta Hacurová*

Ročník	**siedmy**
Dotácia hodín	dve hodiny
Temtický rad	**multimediálne umenie**
Téma	**jednoduchá prezentácia**
Použité médium, multimédium	skenovanie alebo digitálna fotografia, program **Windows Movie Maker**
Základný tvorivý a poznatkový cieľ	1. stručné oboznámenie žiakov s multimediálnym umením; 2. príprava materiálov fotografovanie, skenovanie, ukladanie, podľa potreby upravovanie; 3. vytvorenie prezentácie v programe **Windows Movie Maker**
Cieľ mentálneho procesu	rozvoj estetického vnímania a cítenia, konvergentného a divergentného myslenia
Cieľ technického procesu	digitálne fotenie, skenovanie, titulkovanie, vkladanie, výber efektov, uloženie, premietanie
Cieľ formálneho procesu	statickosť záberu, synkretizácia, výber písma – typ a farba, prelínanie obrazov
Pomôcky učiteľa	PC, dataprojektor, program Windows Movie Maker, metodický materiál k programu
Pomôcky žiaka	digitálny fotoaparát alebo skener, PC, program Windows Movie Maker

Verbálny a tvorivý proces	**Čas**	**Demonštračný a organizačný proces**	**Čas**
Motivačný proces			
Multimediálne umenie je nové elektronické médium. Je to spojenie statického obrazu, textu, počítačovej animácie a zvuku uložené v počítači, na disku, USB kľúči alebo v počítačovej sieti – na internete. Môže byť lineárne – prezentácie, alebo nelineárne - hypertext, ktorý sa tvorí všetkými smermi. K počítaču sa pripájajú ďalšie elektro. Nástroje – fotoaparáty, kamery, mikrofóny, hudobné nástroje, skenery, tlačiarne. Už v 70. rokoch 20. storočia začali s touto technikou tvorivo pracovať mnohí výtvarní umelci napr. John Cage (multimediálne akcie), Larry Cuba (počítačová abstrakcia), Peter Weibel (počítačové inštalácie).	10 →	Premietnuť príklady z internetu Google – John Cage – web, obrázky Google- Larry Cuba- obrázky Google- Peter Weibel – obrázky	
Expozičný proces			
Oboznámenie s cieľom hodiny. **V programe Windows Movie Maker vytvoriť jednoduchú prezentáciu minimálne z piatich obrázkov s titulkami.** Vysvetlenie postupu práce: 1. pripraviť materiál – foto z digitálneho fotoaparátu uložiť do PC, alebo zoskenovať obrázky a podľa potreby upraviť ich v niektorom programe na editovanie; 2. pripraviť scenár – poradie obrázkov, titulky, text; 3. otvoriť program a oboznámiť sa s ním; 4. otvoriť novú kolekciu a cez Súbor-importovať do kolekcií – vybrať obrázok – importovať, vložiť postupne aj ostatné obrázky; 5. úvodné titulky cez nástroje – titulky – úvodné tit. – napísať – upraviť písmo, tvar, veľkosť, farbu, animáciu; 6. povkladať obrázky a doplniť prechody videa; 7. premietnuť a uložiť.	15 → →	Premietnuť ukážky hotových prezentácií z portálu. Premietnuť postup pri tvorbe prezentácií. Napísať postup práce na tabuľu alebo ho premietať.	

Tvorivý proces			
Samostatná práca žiakov. Slovné vyzdvihovanie individuálnych tvorivých výkonov.	50	Individuálna pomoc jednotlivým žiakom.	
Proces reflexie a hodnotenia			
Zhodnotenie celého priebehu hodiny. Zopakovanie nového učiva. Spoločné vyhodnotenie vytvorených prezentácií. Dôraz klásť na technické prevedenie – prepojenie textu, obrazu a efektov.	15 →	Premietanie jednotlivých prezentácií pomocou dataprojektora.	

Súbor obrázkov č. 63, 7. roč.; **multimediálne umenie – jednoduchá prezentácia**



7.64 Príprava č. 64 – Vlastný komiks

Tab. 82 *Autorka prípravy: Mgr. Marta Hacurová*

Ročník	**ôsmy**
Dotácia hodín	2 hodiny
Temtický rad	**pop-art**
Téma	**vlastný komiks**
Použité médium, multimédium	kresba, aplikácia www.toondoo.com
Základný tvorivý a poznatkový cieľ	1. naučiť alebo zopakovať základné informácie o komikse; 2. naučiť pracovať s aplikáciou **toondoo**; 3. vytvoriť vlastný komiks v aplikácii **toondoo**
Cieľ mentálneho procesu	rozvoj zrakového vnímania, analytického a syntetického myslenia, estetického cítenia, predstavivosti
Cieľ technického procesu	Vytvorenie návrhu komiksu, vytváranie komiksových obrazov vyberaním postáv, objektov, útvarov z ponuky alebo vytvorením vlastných a doplnenie textom
Cieľ formálneho procesu	práca s metódami analýzy a syntézy, štylizácie, dekoratívnosti, absurdity, postupnosti príbehu
Pomôcky učiteľa	PC, dataprojektor, internet, aplikácia www.toondoo.com metodický materiál a videoinštruktáž k aplikácií, Artopedia 2
Pomôcky žiaka	výkres, ceruzka, PC, internet, tlačiareň, papier

Verbálny a tvorivý proces	**Čas**	**Demonštračný a organizačný proces**	**Čas**
Motivačný proces			
Rozhovor o komiksoch a komiksových hrdinoch, ktorých žiaci poznajú. Rozprávanie o prvých komiksoch ktoré vznikli už v druhej polovici 19.stočia. Boli to väčšinou dobrodružné príbehy, v ktorých hrdinovia prežívali rôzne fantastické, nereálne dobrodružstvá. Najstaršími hrdinami sú Batman, Superman, Micky Mause. Komiksy sú vytlačené ako časopisy alebo zošity. V 60. rokoch 20. storočia viacerí predstavitelia pop- artu námety svojich obrazov čerpali z komiksov. Roy Lichtenstein obohatil svoje obrazy bublinami s absurdným alebo ironickým textom. V 80. a 90. rokoch 20. stor. používali štýl komiksu a jeho prvky Fahlström, Polke, Američania Kenny Scharf a Keith Haring.	10 →	Premietnuť príklady z internetu Google – komiks – obrázky – vybrať vhodné ukážky komiksov	

Expozičný proces			
Oboznámenie s cieľom hodiny. **Pomocou aplikácie** www.toondoo.com **vytvoriť vlastný komiks.** Vysvetlenie postupu práce: 1. otvoriť si internet, stránku www.toondoo.com a zaregistrovať sa; 2. oboznámiť sa s ňou, s jednotlivými funkciami; 3. na výkrese pripraviť – nakresliť alebo napísať jednoduchú osnovu komiksu; 4. postupne tvoriť jednotlivé časti – zvoliť si počet komiksových okien (1 – 3), vybrať pozadie, postavy, objekty, bytosti a tvary a ďalej ich upravovať – veľkosť, emócie, pózy, farbu, preklopiť, otáčať, dať do popredia alebo do pozadia; 5. podľa potreby doplňovať text na ploche alebo do bublín; 6. hotovú prácu možno vytlačiť, alebo pomocou screensshotu (ctrl+PrtScr) skopírovať do skicára, orezať a uložiť.	15 → →	Premietnuť ukážku jednoduchého vytvoreného komiksu. Premietať základné body postupu práce pomocou dataprojektora. V tejto aplikácií je možné vytvárať vlastné pozadia a vlastné postavičky.	
Tvorivý proces			
Samostatná práca žiakov. Slovné vyzdvihovanie individuálnych tvorivých výkonov.	50	Individuálna pomoc jednotlivým žiakom.	
Proces reflexie a hodnotenia			
Zhodnotenie celého priebehu hodiny. Zopakovanie nového učiva. Spoločné vyhodnotenie vytvorených komiksov. Dôraz klásť na vlastný dej, nápaditosť, originalitu.	15 →	Premietanie jednotlivých komiksov pomocou dataprojektora.	

Súbor obrázkov č. 64, 8. roč.; **pop-art – vlastný komiks**

7.65 Príprava č. 65 – zmena imidžu

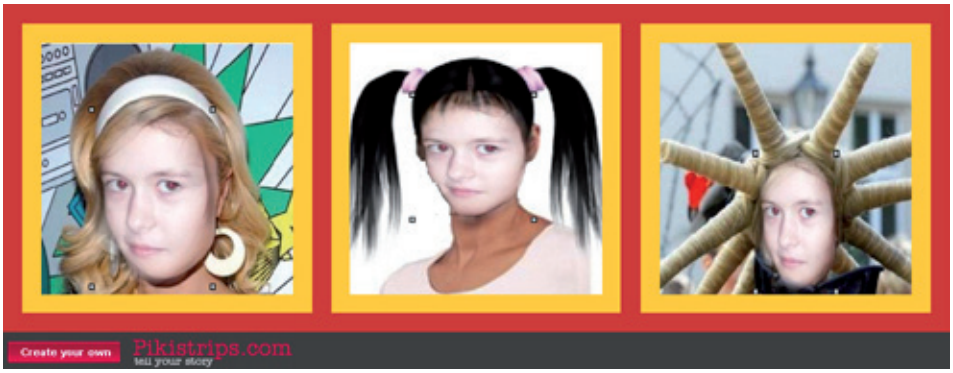
Tab. 83 *Autorka prípravy: Mgr. Marta Hacurová*

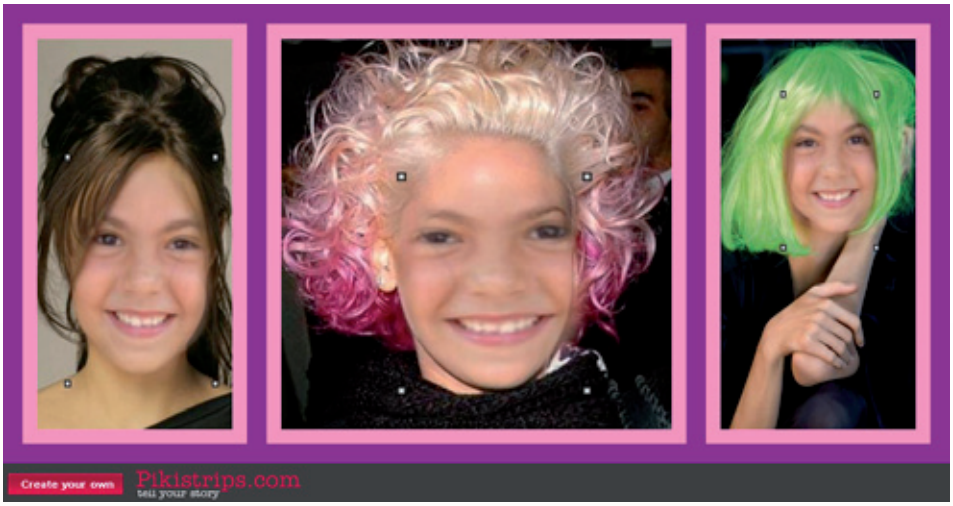
Ročník	**deviaty**
Dotácia hodín	dve hodiny
Temtický rad	**digitálna fotografia**
Téma	**zmena imidžu**
Použité médium, multimédium	digitálna fotografia, internet, stránky http://hairmixer.com a http://comeeko.com
Základný tvorivý a poznatkový cieľ	1. oboznámenie žiakov s videoumením a s digitálnou fotografiou; 2. vzájomné fotografovanie žiakov a následné spracovanie fotografií v PC; 3. pomocou programu **hairmixer** budú žiaci meniť imidž svoj alebo svojich spolužiakov
Cieľ mentálneho procesu	rozvoj estetického vnímania a cítenia, imaginácií, konvergentného a divergentného myslenia
Cieľ technického procesu	digitálne fotenie, sťahovanie do PC, vkladanie, kombinovanie, editovanie fotografií
Cieľ formálneho procesu	imaginatívnosť, expresívnosť, dekonštrukcia, parafráza, humor, travestia
Pomôcky učiteľa	PC, dataprojektor, internet, metodické návody a video inštruktáže k programom hairmixer.com a comeeko.com
Pomôcky žiaka	digitálny fotoaparát, PC, internet, tlačiareň, papier

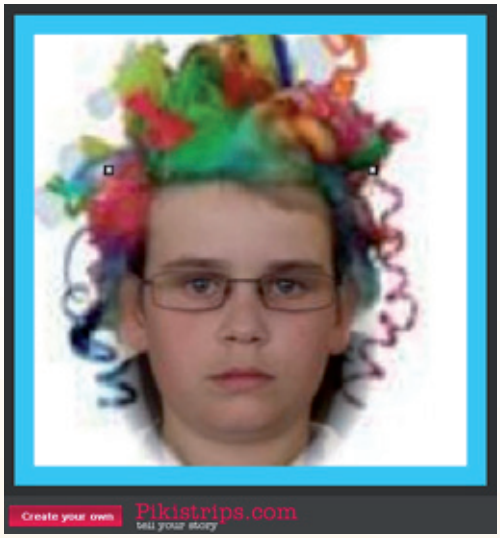
Verbálny a tvorivý proces	**Čas**	**Demonštračný a organizačný proces**	**Čas**
Motivačný proces			
Beseda so žiakmi o tom, ako zmena oblečenia, účesu, či farby vlasov zmení človeka. Môže to byť zmena k lepšiemu, ale i k horšiemu. Už od nepamäti sa ľudia starali o svoj výzor. Chceli byť krásni a páčiť sa sebe aj iným. Svoj výzor prispôsobovali momentálnej móde. Imidž môže byť pozitívny aj negatívny. Negatívny imidž – nevhodné oblečenie a zanedbaný zovňajšok. Každý človek je niečím výnimočný, len treba sa naučiť vyzdvihnúť svoje prednosti a zároveň potlačiť nedostatky. So zmenou imidžu pracujú mnohé profesie – módni návrhári, kaderníci, maskéri, kozmetičky. Pomocou špeciálnych programov môžeme aj virtuálne meniť svoj imidž.	10 →	Premietnuť ukážky z internetu – Google – zmena imidžu – obrázky STV1 – zmenáreň	

Expozičný proces			
Oboznámenie s cieľom hodiny. **Virtuálna zmena imidžu pomocou digitálnej fotografie a aplikácie hairmixer.com.** Vysvetlenie postupu práce: 1. s digitálnym fotoaparátom sa žiaci navzájom odfotografujú – tváre; 2. stiahnuť foto do PC a uložiť; 3. otvoriť internet, stránku hairmixer.com a oboznámiť sa s ňou; 4. jednu z daných fotografií nahradiť vlastnou a druhú ľubovoľnou z ponuky; 5. rámikom označiť obidve tváre a zvoliť výmenu; 6. hotovú prácu uložiť do svojho priečinku; 7. nový obrázok možno ďalej editovať v ľubovoľnom programe, alebo vytlačiť.	10 → →	Premietnuť ukážky hotových prác Premietnuť videoinštruktáž k programu **hairmixer.com**, alebo inou vhodnou formou vysvetliť postup pri práci.	
Tvorivý proces			
Samostatná práca žiakov. Slovné vyzdvihovanie tvorivých výkonov jednotlivých žiakov.	55	Individuálna pomoc jednotlivým žiakom.	
Proces reflexie a hodnotenia			
Zhodnotenie priebehu celej hodiny. Zopakovanie nového učiva. Kolektívne prezeranie a zároveň hodnotenie hotových prác formou súťaže o najlepšiu zmenu imidžu.	15 →	Premietanie hotových prác cez dataprojektor, alebo výstavka vytlačených prác.	

Súbor obrázkov č. 65, 9. roč.; **digitálna fotografia – zmena imidžu**







7.66 Príprava č. 66 – Vytvorenie favikonu

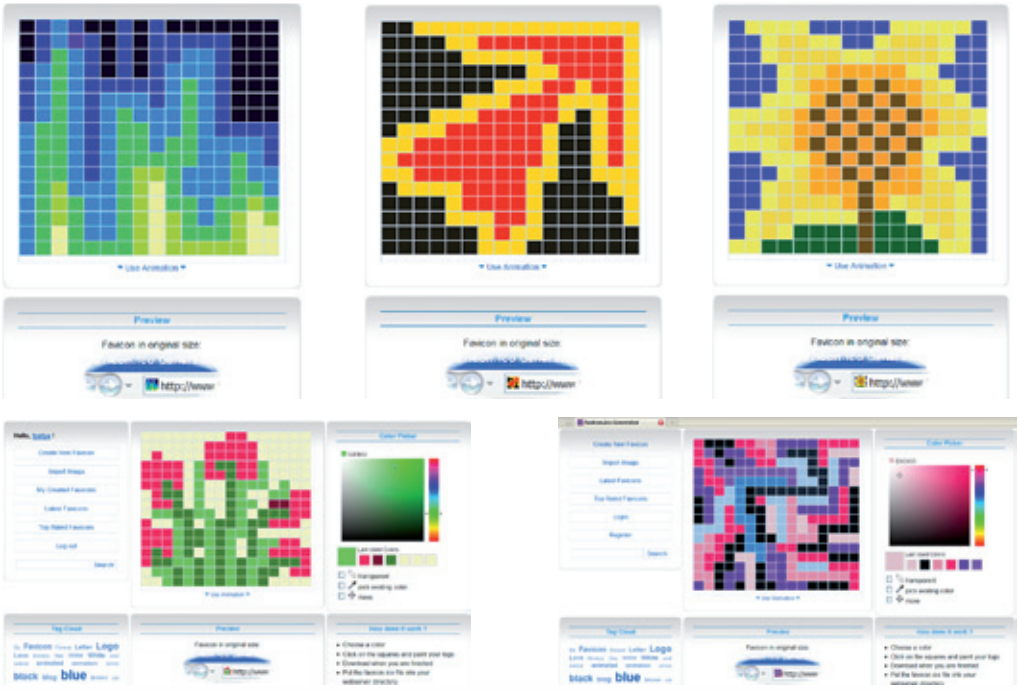
Tab. 84 *Autorka prípravy: Mgr. Marta Hacurová*

Ročník	**siedmy**
Dotácia hodín	jedna hodina
Temtický rad	**počítačové umenie / internetové umenie**
Téma	**vytvorenie favikonu**
Použité médium, multimédium	PC, internet, aplikácia **favicon.cc**
Základný tvorivý a poznatkový cieľ	1. stručné oboznámenie žiakov s počítačovým a internetovým umením; 2. tvorba favikonov v aplikácia **favicon.cc**
Cieľ mentálneho procesu	2. tvorba favikonov v aplikácia favicon.cc
Cieľ technického procesu	práca v aplikácií favikon.cc – výber farby, vyplňovanie štvorčekov, prípadne aj animovanie
Cieľ formálneho procesu	analýza, syntéza, geometrizácia, redukcia tvarová i farebná
Pomôcky učiteľa	PC, internet, aplikácia favicon.cc, metodický materiál a videoinštruktáž k aplikácií
Pomôcky žiaka	PC, internet, aplikácia favicon.cc

Verbálny a tvorivý proces	**Čas**	**Demonštračný a organizačný proces**	**Čas**
Motivačný proces			
Rozprávanie o počítačovom umení – patrí sem počítačová grafika, počítačová animácia, počítačová hudba, digitálna fotografia, film, virtuálna realita, internetové umenie atď. Súčasťou internetového umenia je aj tvorba internetových stránok a favikon – ikoniek (favorites icon). Je to miniatúrny obrázok, ktorý sa zobrazuje pred názvom webu, alebo je zobrazený na záložke. Používa sa na rýchlu identifikáciu a vytvára prvý dojem návštevníka stránky. Mal by byť zaujímavý, jedinečný, výrazný tvarom i farbou. Môže to byť aj fotografia. Favikon môže byť aj animovaný.	5 →	Premietnuť príklady z internetu, v aplikácií **favikon.cc** otvoriť **Top Rated Favikons** – najlepšie ohodnotené favikony.	

Expozičný proces			
Oboznámenie s cieľom hodiny. **V aplikácií favicon.cc vytvárať kreslené alebo animované favikony.** Vysvetlenie postupu práce: 1. otvoriť internet, aplikáciu favicon.cc a zaregistrovať sa; 2. v pracovnom poli pomocou pipety a zvolenej farby vytvoriť obrázok, vyplňovať štvorčeky – pixely; 3. favikon v skutočnej veľkosti sa zobrazuje pod pracovným poľom, hotový obrázok sa ukladá do priečinka cez screenshot a skycár; 4. animovaný favikon – pod pracovným poľom klik na **Use Animation** sa otvorí ponuka na tvorbu animácií – nakresliť časť obrázku – **Append Nex Frame**(ostane prázdny) – **Copy Previous Frame**(vloží sa posledný obr.)prikresliť ďalšiu časť a postup opakovať. Keď je obrázok hotový nastaviť čas animácie – **okienko hore** a počet opakovaní **loop forever.**	5 → →	Premietnuť ukážky hotových prác. Premietnuť postup práce pri tvorení favikonu kresleného aj animovaného.	
Tvorivý proces			
Samostatná práca žiakov. Slovné vyzdvihovanie individuálnych tvorivých výkonov.	30	Individuálna pomoc jednotlivým žiakom.	
Proces reflexie a hodnotenia			
Zhodnotenie celého priebehu hodiny. Zopakovanie nového učiva. Spoločné vyhodnotenie vytvorených prác. Dôraz klásť na nápaditosť, originalitu.	5 →	Premietanie vytvorených favikon pomocou dataprojektora.	

Súbor obrázkov č. 66, 7. roč.; **počítačové umenie / internetové umenie – vytvorenie favikonu**



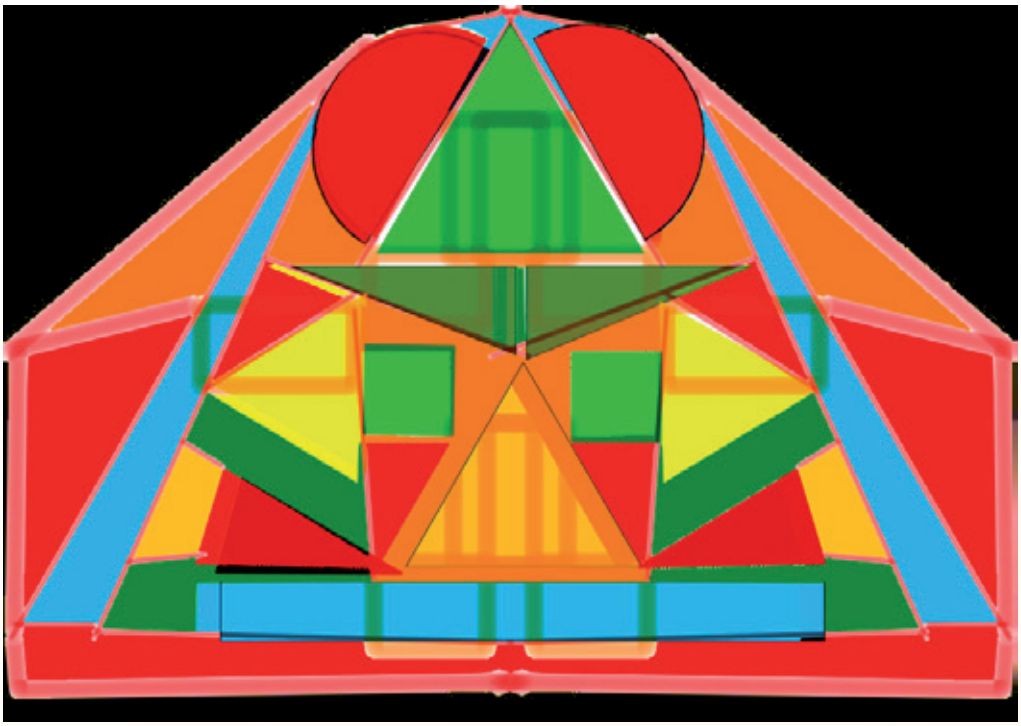
7.67 Príprava č. 67 – Vitráž

Tab. 85 *Autorka prípravy: Mgr. Mária Vrtochová*

Ročník	**šiesty až siedmy**
Dotácia hodín	dve hodiny
Tematický rad	**podnety z dejín umenia**
Téma	**vitráž**
Použité médium, multimédium	**internet**, **Wikipédia**, program **Revelation Natural Art**
Základný tvorivý a poznatkový cieľ	1. základné informácie o technike vitráže; 2. stručné dejiny vitráže; 3. vytvorenie vlastnej vitráže
Cieľ mentálneho procesu	rozvoj imaginácie, logického a divergentného myslenia
Cieľ technického procesu	práca v programe **Revelation Natural Art**, kresbou, maľbou, kombináciou rôznych nástrojov a efektov
Cieľ formálneho procesu	používanie metód štylizácie, geometrizácie, tvarovej a farebnej redukcie, osovej symetrie
Pomôcky učiteľa	PC, dataprojektor, **internet**
Pomôcky žiaka	PC, tablet, farebná tlačiareň, papier formátu A4

Verbálny a tvorivý proces	**Čas**	**Demonštračný a organizačný proces**	**Čas**
Motivačný proces			
Rozhovor so žiakmi o umeleckých obdobiach, slohoch, sakrálnej architektúre, modernej architektúre s použ. vitráže.	15 →	Ukážky historickej a modernej vitráže, ukážky prác a pracovného postupu prostr. prezentácie v programe **Microsoft Power Point**.	
Expozičný proces			
Oboznámenie s cieľom hodiny. **Prostr. programu RNT vytvoriť osovo symetrickú vitráž.** Vysvetlenie postupu práce: 1. naliať **farbu podkladu** (aj bielu); 2. zapnúť zvislú **os súmernosti**; 3. vybrať nástroj na kreslenie **ceruzka** a **nastaviť hrot**; 4. nakresliť obrys vitráže; dbať na to, aby jednotlivé prvky boli uzatvorené; 5. vyfarbiť vitráž aj pozadie; použiť **obmedzenú farebnú škálu**; 6. uložiť alebo vytlačiť na papier.	10 →	Demonštrovať jednotlivé kroky pracovného postupu pri práci s kresliacim programom.	
Tvorivý proces			
Samostatná práca žiakov. Žiaci môžu urobiť aj viacero návrhov, uložiť si ich do svojho priečinka PC a neskôr použiť pri tvorbe vlastnej prezentácie, najlepší návrh si môžu aj vytlačiť.	50	Individuálna pomoc žiakom.	
Proces reflexie a hodnotenia			
Hodnotenie priebehu hodiny. Čo bolo cieľom hodiny? Rozhovor so žiakmi ako sa im páčila práca, ako sa im darilo, či sú spokojní s výsledkom. Spoločne vyhodnotiť vytvorené práce.	15 →	Stiahnuť práce na USB kľúč, prezentovať práce na interaktívnej tabuli alebo prostr. PC a dataprojektora.	

Súbor obrázkov č. 67, 6. – 7. ročník; **podnety z dejín umenia – vitráž**



7.68 Príprava č. 68 – Návrh na klobúk

Tab. 86 *Autorka prípravy: Mgr. Mária Vrtochová*

Ročník	**piaty**
Dotácia hodín	jedna
Tematický rad	**secesia – odevný dizajn**
Téma	**návrh na klobúk**
Použité médium, multimédium	program **Revelation Natural Art**
Základný tvorivý a poznatkový cieľ	1. zoznámiť žiakov so základnými informáciami o secesii hlavne v oblasti odevného dizajnu, 2. základné znaky odievania na prelome 19. a 20. storočia, 3. prostr. praktickej tvorivej činnosti v programe **RNA** si osvojiť základné princípy jazyka secesných doplnkov v odievaní (bohato zdobených klobúkov, slnečníkov atď.).
Cieľ mentálneho procesu	rozvoj estetického vnímania, imaginácie a emocionality, analytického a syntetického myslenia
Cieľ technického procesu	kreslenie v programe **Revelation Natural Art** pom. nástrojov pero/čiara, kruh, uzavretá a otvorená krivka, vylievanie tvarov, domaľovanie, vypĺňanie motívmi, použitie pečiatky
Cieľ formálneho procesu	štylizácia, dekoratívnosť a symbolickosť foriem, poetickosť, lyrickosť
Pomôcky učiteľa	PC, dataprojektor, tlačiareň, papier formátu A4, **internet**
Pomôcky žiaka	PC, tlačiareň, papier formátu A4

Verbálny a tvorivý proces	**Čas**	**Demonštračný a organizačný proces**	**Čas**
Motivačný proces			
Rozhovor o odievaní na prelome 19. a 20. storočia. Základné znaky ženského a mužského odevu a doplnkov. Bohaté zdobenie výrazných a dominujúcich klobúkov dekorovaných prírodnými motívmi, sušenými kvetmi, ovocím atď. Ukážky plagátov predstaviteľa secesie Alfonza Muchu.	10 →	Premietnuť ukážky odevov a odevných doplnkov.	

Expozičný proces			
Oboznámenie s cieľom hodiny. **V programe Revelation Natural Art vytvoriť návrh na dekoratívny doplnok ženského odevu v podobe klobúka.** Vysvetlenie postupu práce: 1. zvolíme si **formát** papiera; 2. pom. **otvorenej krivky** naznačíme obrys tváre, očí, nos, ústa; 3. zvolíme nástroj **uzavretej krivky** a vytvoríme obrys klobúka; 4. ďalšie členenie klobúka môžeme urobiť **otvorenou krivkou** alebo **čiarou**; 5. použiť **pečiatky** k doplneniu strechy klobúka; 6. vyplniť klobúk **farbami**, **motívmi**, **povrchmi** (využiť **štruktúry materiálov**); 7. vytvoriť z jednej kresby variácie niekoľkých návrhov.	10 →	Ukážky výtvarných návrhov, pracovných postupov, variácií jedného návrhu.	
Tvorivý proces			
Samostatná práca žiakov. Slovné vyzdvihovanie jednotlivých návrhov.	15	Individuálna pomoc žiakom.	
Proces reflexie a hodnotenia			
Zhodnotenie priebehu hodiny. Čo bolo cieľom hodiny? Čo sa žiaci naučili? Zopakovať nové pojmy. Vyhodnotiť spoločne konečné práce.	10 →	K vyhodnoteniu použiť interaktívnu tabuľu, dataprojektor alebo vytlačené práce.	

Súbor obrázkov č. 68 **5. ročník; secesia – odevný dizajn – návrh na klobúk**

7.69 Príprava č. 69 – Návrh fasády paneláku s dedinským motívom

Tab. 87 *Autorka prípravy: Mgr. Mária Vrtochová*

Ročník	**šiesty a siedmy**
Dotácia hodín	dve hodiny
Tematický rad	**podnety architektúry**
Téma	**návrh fasády paneláku s dedinským motívom**
Použité médium, intermédium, multimédium	**internet**, **Wikipédia**, program **Revelation Natural Art**
Základný tvorivý a poznatkový cieľ	1. oboznámenie žiakov so zaujímavými fasádami v zahraničí, 2. návrh vlastnej panelákovej fasády z prostredia dediny
Cieľ mentálneho procesu	rozvoj predstavivosti, fantázie
Cieľ technického procesu	práca kresbou, maľbou, kombináciou rôznych nástrojov a efektov v programe **Revelation Natural Art**
Cieľ formálneho procesu	práca s metódami symbolizmu, imaginácie, synkretizácie, tvarovej a farebnej redukcie
Pomôcky učiteľa	PC, diaprojektor, interaktívna tabuľa, prezentácia *Mesto a dedina*
Pomôcky žiaka	PC, tablet alebo myš, farebná tlačiareň, papier formátu A4

Verbálny a tvorivý proces	Čas	Demonštračný a organizačný proces	Čas
Motivačný proces			
Rozhovor o živote na dedine. Čo sa tu žiakom páči, čo si myslia, že tu chýba.	10 →	Ukážka prezentácie *Mesto a dedina*.	
Expozičný proces			
Oboznámenie s cieľom hodiny. **V programe RNA vytvoriť návrh fasády paneláka s jednoduchým členením okien a dverí.** Vysvetlenie postupu práce: 1. otvor si kresliaci program **Revelation Natural Art;** 2. zvoľ si **formát** papiera a ak si chceš prácu zjednodušiť, zvoľ si vertikálnu **os súmernosti**; tú môžeš priebežne meniť podľa toho, či chceš objekt osovo symetrický, alebo nie; 3. pom. **ceruzy** a **prázdneho obdĺžnika** narysuj panelák obdĺžnikového tvaru z predného pohľadu; panelák zaberá čo najväčšiu časť plochy; 4. do paneláka načrtni okná, dvere alebo balkóny; nerob nič zložité; zvoľ si menej okien, aby si mal viac priestoru na vlastné dotváranie; zatiaľ nič nevyfarbuj; 5. dbaj na to, aby boli okná rovnobežné, rovné, aby neboli príliš veľké ani príliš malé; k tomu ti poslúži ikonka **obdĺžnik**.	10 →	Premietnuť jednotlivé kroky pracovného postupu pri práci s kresliacim programom.	
Tvorivý proces			
Slovné vyzdvihovanie jednotlivých tvorivých prvkov.	60 →		
Proces reflexie a hodnotenia			
Zhodnotenie priebehu hodiny. Čo bolo cieľom hodiny? Zopakovať si tému hodiny. Rozhovor so žiakmi ako sa im páčila práca, ako sa im darilo pri tvorbe návrhov. Čiastkové vyhodnotenie, poukázanie na klady a nedostatky pre prípadné zlepšenie do budúcej hodiny. Konečné vyhodnotenie prác až po ukončení práce na ďalšej hodine	10 →	Uložiť čiastkové práce/návrhy do svojho vytvoreného priečinka alebo stiahnuť na USB kľúč, pre potrebu dotvárania práce na ďalšej hodine VV.	

Súbor obrázkov č. 69, 5. ročník; **podnety architektúry – návrh fasády paneláku s dedinským motívom**

7.70 Príprava č. 70 – Fantastická krajina

Tab. 88 *Autorka prípravy: Mgr. Mária Vrtochová*

Ročník	**šiesty**
Dotácia hodín	jedna hodina
Tematický rad	**romantizmus**
Téma	**fantastická krajina**
Použité médium, multimédium	**internet**, **Wikipédia**, **Artopédia 2**, **Revelation Natural Art**
Základný tvorivý a poznatkový cieľ	1. stručné oboznámenie s obdobím romantizmu a s jeho najvýznamnejšími predstaviteľmi; 2. v programe **RNA** vytvoriť fantastickú krajinu s využitím predvolených i vlastných povrchov, 3. naučiť žiakov nové pojmy – štruktúra, textúra, faktúra
Cieľ mentálneho procesu	rozvoj estetického vnímania, emocionality a imaginácie, analytického a syntetického myslenia
Cieľ technického procesu	práca s kresbou, maľbou, využitie pečiatok, kombináciou rôznych nástrojov a efektov v programe **RNA**
Cieľ formálneho procesu	používanie metód štylizácie a redukcie, experimentovanie s farebnými povrchmi vytvorenými z rôznych štruktúr
Pomôcky učiteľa	PC, dataprojektor, interaktívna tabuľa, **internet**, **Artopédia 2**
Pomôcky žiaka	PC, farebná tlačiareň, papier formátu A4, USB kľúč

Verbálny a tvorivý proces	**Čas**	**Demonštračný a organizačný proces**	**Čas**
Motivačný proces			
Rozhovor so žiakmi o návšteve zrúcanín hradov, skalných úkazov, kameňolomov. Rozhovor o romantizme (prvá pol. 19.stor.). Čím bol charakteristický v zobrazovaní krajiny, prírody a jej premien v závislosti od striedania poveternostných vplyvov, ročných období. Významným predstaviteľom nemeckého romantického maliarstva bol Gaspar David Friedrich, ktorý sa vo svojich dielach inšpiroval úžasnou divokou prírodou, jej fantastickými prírodnými úkazmi v rôznych ročných obdobiach, v striedaní počasia atď.	10 →	Premietnuť ukážky obrazov nemeckého romantického maliara stiahnuté z **internetu** (Google → obrázky → meno a priezvisko autora) Gaspara Davida Friedricha.	

Expozičný proces			
Oboznámenie s cieľom hodiny: **V programe RNA vytvoriť fantastickú krajinku.** Vysvetlenie postupu práce: 1. vybrať **formát** papiera a jeho uloženie na výšku alebo na šírku; 2. pom. **predvoleného tvaru mnohouholník** nakresliť prekrývajúce sa objekty; 3. pom. nástroja **ceruzka** dotvoriť a zjemniť narysované tvary, aby pripomínali skalné masívy, zrúcaniny hradov atď.; 4. pom. nástroja **guma** odstrániť zbytočné čiary; 5. pom. funkcií **výplň**, **farba** a **zvolený povrch** vyfarbiť kresbu; 6. dotvoriť krajinu funkciou **pečiatka** zvierat, rastlín, stromov; 7. vyplniť **pozadie/oblohu**; 8. hotovú prácu uložiť vo formáte jpg alebo png a vytlačiť alebo stiahnuť na USB kľúč.	5 →	Premietnuť ukážky prác. Premietnuť na stenu pojmy: štruktúra – vnútorná výstavba nejakej hmoty. textúra – povrch nejakej štruktúry, faktúra – výsledok tvorivého rukopisu umelca.	
Tvorivý proces			
Samostatná práca žiakov. Slovné vyzdvihovanie jednotlivých tvorivých výkonov.	20	Individuálna pomoc žiakom.	
Proces reflexie a hodnotenia			
Zhodnotenie priebehu hodiny. Čo bolo cieľom hodiny? Čím sa vyznačovalo obdobie romantizmu? Odkiaľ čerpali umelci námety pre svoju tvorbu? Jeho hlavní predstavitelia. Kolektívne ohodnotiť konečné práce.	10 →	Výstavka z vytlačených prác na nástenke.	

Súbor obrázkov č. 70, 6. ročník; **romantizmus – fantastická krajina**

7.71 Príprava č. 71 – Maľovaná keramika

Tab. 89 *Autorka prípravy: Mgr. Mária Vrtochová*

Ročník	**šiesty**
Dotácia hodín	dve hodiny
Tematický rad	**ľudové umenie**
Téma	**maľovaná keramika**
Použité médium, multimédium	program **Revelation Natural Art**, kresba, maľba – tvorba pečiatok
Základný tvorivý a poznatkový cieľ	1. oboznámiť žiakov s históriou hrnčiarstva, s tvorbou keramiky a jeho najvýznamnejšími predstaviteľmi; 2. oboznámiť žiakov so zariadením keramickej dielne; 3. materiál potrebný na výrobu keramiky.
Cieľ mentálneho procesu	rozvoj tvorivého myslenia, zjednodušovanie tvarov prírodnín, atď.
Cieľ technického procesu	práca v programe **RNA** s použ. osi súmernosti, kresby, maľby, tvorby pečiatok, farebnej výplne, kresby oblasťou
Cieľ formálneho procesu	použitie metód štylizácie, symetrie, tvarovej a farebnej redukcie
Pomôcky učiteľa	PC, dataprojektor, **internet**
Pomôcky žiaka	PC, tlačiareň, papier formátu A4

Verbálny a tvorivý proces	**Čas**	**Demonštračný a organizačný proces**	**Čas**
Motivačný proces			
Rozprávanie o ľudovom umení v oblasti hrnčiarstva a keramiky. Rozprávanie o ľudovom umení, o regiónoch, kde vznikali keramické dielne. Jednými z najvýznamnejších predstaviteľov hrnčiarstva a keramiky patrili Ferdinand Kostka a Ignác Bizmayer. Hrnčiari čerpali námety zo života jednoduchých ľudí pri práci na dedine, ktoré stvárňovali v postavičkách z hliny, v maľbách na glazovaných vázach a iných úžitkových predmetoch z pálenej hliny. Žiakom spomenúť najznámejšie výrobne keramiky (keramické dielne) na Slovensku.	15 →	Premietnuť ukážky modranskej keramiky, pozdišovskej keramiky – porovnať rozdiely v prevedení, v dekorácii a v zdobení. Ukážky hlinených neglazovaných výrobkov a hotových keramických produktov – vázičiek, tanierov, postavičiek. Fotografické ukážky keramiky a ukážky z internetu.	

Expozičný proces			
Oboznámenie s cieľom hodiny. 1. kresba jednoduchého kvetinového ornamentu v jednej farbe (modrej, hnedej) alebo v minimálnej farebnej škále a uloženie **farebnej škály** do **pečiatok**; 2. kresba obrysu vázy, džbánu, taniera s využitím posuvnej vertikálnej **osi súmernosti**; 3. kompozícia z niekoľkých predmetov; 4. použitie funkcie **pečiatka** – tvorba rôznych sérií dekorov; 5. priebežné ukladanie pracovného postupu pre možnosť vytvorenia ďalších farebných, tvarových variácií; 6. podľa záujmu dotvoriť **pozadie**; 7. hotovú prácu vytlačiť alebo uložiť do PC, prípadne na USB kľúč pre potrebu ďalšieho využitia na rôzne pozdravy a pozvánky.	10 → →	remietnuť na stenu ukážky pracovných postupov vytvorenia pečiatky a ukážky hotových prác vo viacerých variantoch. Premietnuť na stenu pojmy: hlina – špeciálna ílovitá, získava sa z hlbších vrstiev zeme v istých oblastiach Slovenska, napr.: v okolí Modry, Pozdišoviec na východe Slovenska; rnčiarsky kruh – zariadenie na vytváranie valcovitých tvarov nádob, ich opracovávanie; glazúra – špeciálna prášková farba na keramiku, ktorá sa musí vypáliť a po vypálení je odolná voči vode (neprepúšťa vodu); hrnčiarska pec – špeciálne zariadenie, kde sa dosahuje vysokých teplôt potrebných na vypálenie surových výrobkov z hliny; drevené formy – do nich sa vtláča hlina slúžiaca k výrobe malých sošiek. Dbre vysušená surová keramika bez glazúry sa po niekoľkých dňoch sušenia vypaľuje v peci, kde sa necháva do úplného vychladnutia dva až tri dni, aby nepopraskala. Postup sa opakuje s farebnými glazúrami.	
Tvorivý proces			
Samostatná práca žiakov. Slovné vyzdvihovanie tvorivých výkonov.	55	Individuálna pomoc žiakom.	
Proces reflexie a hodnotenia			
Zhodnotenie priebehu hodiny. Čo bolo cieľom dnešnej hodiny? Zopakovanie nových pojmov. Čo si žiaci zapamätali o keramike.	10 →	Vystavenie hotových prác na nástenke.	

Súbor obrázkov č. 71, 6. ročník; **ľudové umenie – maľovaná keramika**

7.72 Príprava č. 72 – Návrh secesného šperku

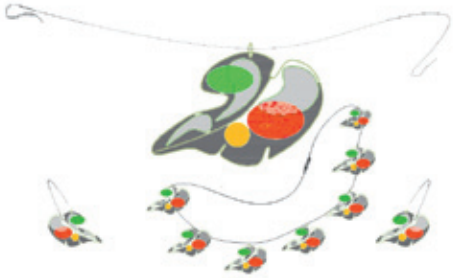
Tab. 90 *Autorka prípravy: Mgr. Mária Vrtochová*

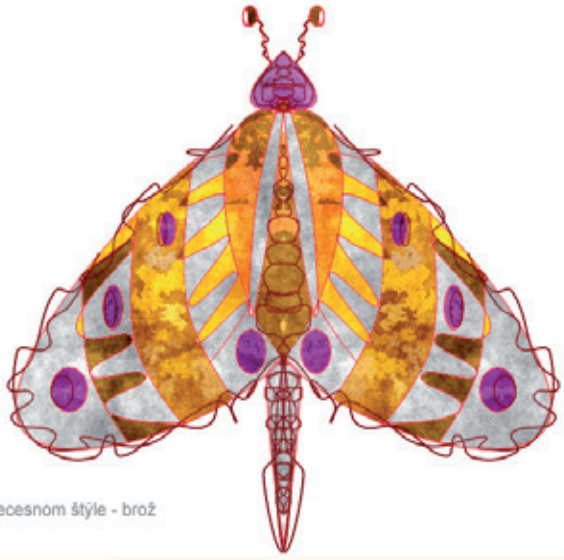
Ročník	**piaty**
Dotácia hodín	jedna hodina
Tematický rad	**Secesia**
Téma	**návrh secesného šperku**
Použité médium, intermédium, multimédium	program **Revelation Natural Art**
Základný tvorivý a poznatkový cieľ	1. zoznámiť žiakov so základnými informáciami o secesii zamerané na dizajn; 2. oboznámiť ich s rôznymi podobami secesného ornamentu a dekoru; 3. prostr. praktickej tvorivej činnosti v programe **RNA** osvojiť si základné princípy jazyka secesie (secesného šperku).
Cieľ mentálneho procesu	rozvoj estetického vnímania, imaginácie a emocionality, analytického a syntetického, konvergentného a divergentného myslenia
Cieľ technického procesu	kreslenie v programe **RNA**, pom. nástrojov pera/čiara, obdĺžnik, kruh, uzavretá a otvorená krivka, vylievaním tvarov, domaľovaním, vypĺňaním motívmi s využitím osi súmernosti
Cieľ formálneho procesu	štylizácia, geometrizácia, dekoratívnosť
Pomôcky učiteľa	PC,dataprojektor, tlačiareň, papier formátu A4, **internet**
Pomôcky žiaka	PC, tlačiareň, papier formátu A4

Verbálny a tvorivý proces	**Čas**	**Demonštračný a organizačný proces**	**Čas**
Motivačný proces			
Rozprávanie o secesii a najvýznamnejších predstaviteľoch zaoberajúcich sa secesným šperkom. Secesiu charakterizuje presýtenosť ornamentálnych prvkov, plynulosť organických línií, vlnoviek, kriviek a plôch. Secesia odmietala rovnú čiaru a pravý uhol, dala prednosť sínusoide. Secesia využívala prírodné motívy a rastlinný ornament. Secesné šperky zobrazovali prírodné tvary – motýle, vážky, pávy, slimáky, ľalie. Hlavní predstavitelia secesného šperku: Alfonz Mucha, René Lalique, Eugéne Grasset.	5 →	Premietnuť ukážky secesných šperkov z **internetu** (Google → obrázky → meno a priezvisko autora) od Alfonza Muchu, Reného Laliqua a Eugéna Grasseta.	

Expozičný proces			
Oboznámenie s cieľom hodiny. **V programe RNA vytvoriť z jednoduchých štylizovaných prírodných tvarov návrh na secesný šperk.** Vysvetlenie postupu práce: 1. výber **formátu** papiera a nástroja na **kresbu**; 2. zvoliť jednu **os súmernosti** (podľa toho, aký návrh sa žiaci rozhodli kresliť); 3. vytvoríme náhrdelník s príveskom, ktorý bude súmerný a súčasne s ním vytvoríme návrh na náušnice; 4. vypneme **os súmernosti** a dokreslíme náramok; 5. tento postup môžeme zvoliť aj opačne, keď náhrdelník nechceme osovo súmerný; os zapneme až vtedy, ak budeme kresliť súmernú dvojicu, napr. náušnice; 6. návrh budeme farebne dotvárať; k tomu si zvolíme nástroj **farby**; môžeme využiť aj **motívy** (rôzne štruktúry pripomínajúce rôzny materiál).	10 → →	Premietnuť ukážky pracovného postupu a hotových prác. Premietnuť na stenu pojmy: štylizácia – spôsob tvarovo a farebne modifikovaného, transformovaného zobrazenia; súmernosť – zrkadlový obraz, v ktorom je silueta tvaru na jednej strane zrkadlovo identická so siluetou tvaru na druhej strane.	
Tvorivý proces			
Samostatná práca žiakov. Slovné vyzdvihovanie jednotlivých návrhov.	20	Individuálna pomoc žiakom.	
Proces reflexie a hodnotenia			
Zhodnotenie priebehu hodiny. Čo bolo cieľom hodiny? Čo sa žiaci naučili? Zopakovať nové pojmy. Vyhodnotiť spoločne hotové práce.	10 →	K vyhodnoteniu použiť interaktívnu tabuľu, dataprojektor alebo vytlačené práce.	

Súbor obrázkov č. 72, 5. ročník; **secesia – návrh secesného šperku**





návrh na šperk v secesnom štýle - brož

7.73 Príprava č. 73 – Maľujem ako Andy Warhol

Tab. 91 *Autorka prípravy: Mgr. Mária Ondášová*

Ročník	**ôsmy**
Dotácia hodín	jeden až dve hodiny
Tematický rad	**neodadaizmus**
Téma	**maľujem ako Andy Warhol**
Použité médium, intermédium, multimédium	program **Logo Motion,** počítačová grafika, fotografia
Základný tvorivý a poznatkový cieľ	1. oboznámenie sa so základnými informáciami o neodadaizme a o jeho najvýznamnejších predstaviteľoch; 2. oboznámiť žiakov s dielom A. Warhola; 3. vytvorenie obrázkov ako počítačových grafík
Cieľ mentálneho procesu	rozvoj estetického vnímania a cítenia, analytického a syntetického myslenia, emocionality, humoru a irónie
Cieľ technického procesu	kreslenie, vytváranie počítačových grafík, zhotovenie fotografie
Cieľ formálneho procesu	metóda, série, expresívnosti a dekolorizácie, geometrizácie, deštrukcie
Pomôcky učiteľa	počítač, tlačiareň, ukážky počítačovej grafiky, ukážky diel neodadaizmu, dataprojektor
Pomôcky žiaka	digitálny fotoaparát, počítač, program **Logo Motion**, dataprojektor

Verbálny a tvorivý proces	**Čas**	**Demonštračný a organizačný proces**	**Čas**
Motivačný proces			
Rozhovor zo žiakmi o sebe, o svojich záľubách a o tom, ako vnímajú sami seba. Otázka, či žiaci vedia, čo je to neodadaizmus, pop-art, nový realizmus, hnutie Fluxus. Rozhovor zo žiakmi o premietaných ukážkach. Jedným z najdôležitejších predstaviteľov amerického pop-artu bol Andy Warhol. Pop-art, Fluxus, nový realizmus sú súčasťou neodadaizmus. Rozhovor o farbe ako výrazovom prostriedku, ktorý môže podstatne zmeniť charakter diela.	10 → →	Premietnuť na stenu pom. dataprojektora ukážky diel Andy Warhola. Premietnuť na stenu počítačové grafiky, grafity.	

Expozičný proces			
Oboznámenie s cieľom hodiny. **Vytvorenie série portrétov pom. programu Logo Motion.** Vysvetlenie postupu práce: **1. hodina** 1. zhotovenie autoportrétu, fotografie spolužiaka; 2. vloženie zhotovenej fotografie do programu **Logo Motion**. 4. vytváranie série portrétov v podobe počítačových grafík; 5. uloženie alebo tlač výsledných prác.	10 →	Premietanie postupu na stenu pom. dataprojektora, počítača a programu **Logo Motion**.	
Tvorivý proces			
Slovné vyzdvihovanie individuálnych tvorivých výkonov a zapájania sa do rozhovoru. Vysvetlenie postupu práce v programe **Logo Motion**: na vytváranie počítačovej grafiky použijeme v panely kreslenia nástroj kreslenie od ruky, výplň, vyhladzovanie bledšie – tmavšie. kresliť môžeme pom. rôznych farieb a farebných odtieňov, ktorými dokresľujeme a vymaľúvame fotografiu; prefarbenú fotografiu potom upravujeme pom. vyhladzovania a podľa potreby ju na niektorých miestach stmavíme, alebo zosvetlíme. po dokreslení počítačovú grafiku uložíme, poprípade aj vytlačíme pom. tlačiarne.	60 → →	Postup práce demonštrujeme priamo v programe. Obraz premietame na stenu alebo premietaciu plochu. Po vysvetlení každého kroku žiaci tento postup prakticky realizujú.	
Proces reflexie a hodnotenia			
Zhodnotenie priebehu hodiny. Čo bolo cieľom hodiny? Ako sa žiakom hodina páčila, ako sú spokojní so svojou prácou, čo im táto hodina priniesla? Zopakujeme si nové pojmy. Zhodnotíme, ako sa žiakom páčila hodina a ich portréty vytvorené počítačovou grafikou.	10 →	Premietnutie výsledných počítačových grafík na stenu pom. dataprojektora a počítača.	

Súbor obrázkov č. 73, 8. ročník; **neodadaizmus – maľujem ako Andy Warhol**

7.74 Príprava č. 74 – Projekty revitalizácie historického objektu

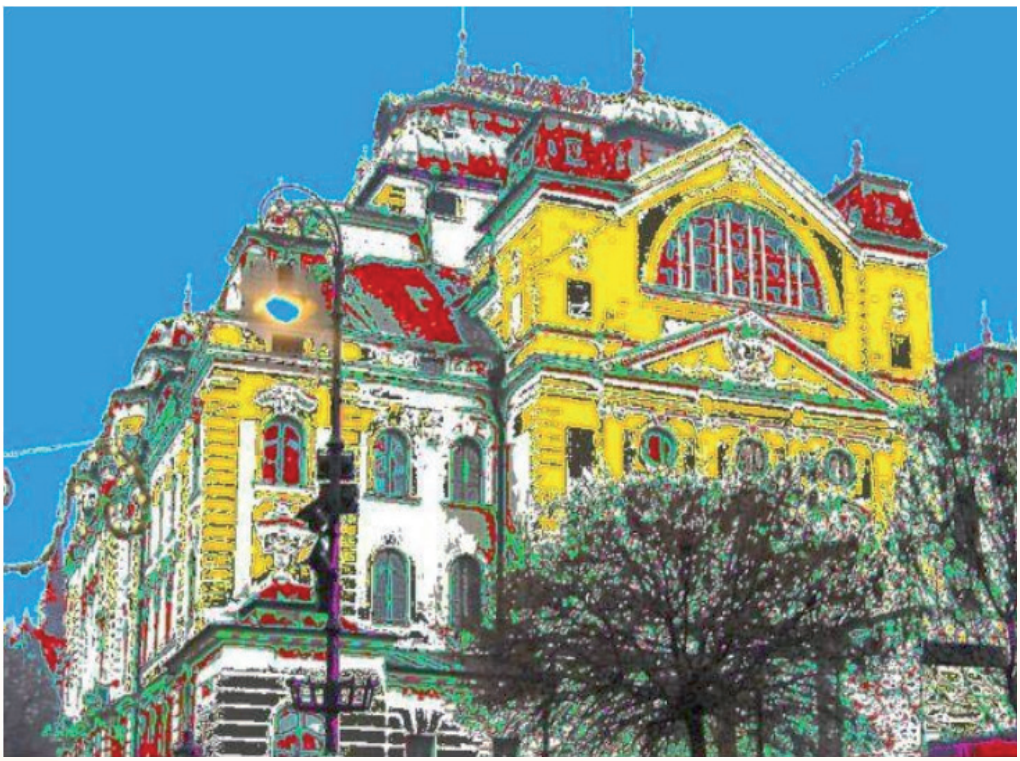
Tab. 92 *Autorka prípravy: Mgr. Mária Ondášová*

Ročník	**šiesty**
Dotácia hodín	dve hodiny
Tematický rad	**fotografia – farebná solarizácia**
Téma	**projekty revitalizácie historického objektu**
Použité médium, multimédium	program **Logo Motion**, fotografia, počítačová grafika
Základný tvorivý a poznatkový cieľ	1. oboznámenie žiakov s videoumením; 2. vytvorenie fotografie objektu, budovy; 3. vkladanie fotografií do počítača a programu; 4. vytvorenie série obrázkov, počítačových grafík
Cieľ mentálneho procesu	rozvoj estetického vnímania a cítenia, priestorovej obrazotvornosti, divergentného myslenia
Cieľ technického procesu	fotenie prostr. digitálneho fotoaparátu, približovanie a vzďaľovanie pri procese fotenia; vkladanie fotografií do PC a do programu, kolorovanie, kreslenie vložených fotografií, vytváranie počítačových grafík
Cieľ formálneho procesu	práca s metódami náhody, dekonštrukcie, expresívnosti a dekolorizácie
Pomôcky učiteľa	digitálny fotoaparát, počítač, tlačiareň, počítačové grafiky – ukážky, program **Logo Motion**
Pomôcky žiaka	digitálny fotoaparát, počítač, program **Logo Motion**

Verbálny a tvorivý proces	**Čas**	**Demonštračný a organizačný proces**	**Čas**
Motivačný proces			
Rozhovor so žiakmi o tom, či už niekedy fotili s digitálnym fotoaparátom. Stručný opis výhod digitálneho fotoaparátu. Opísanie základných funkcií, zdôraznenie funkcie ZOOM, a správneho umiestnenia kompozície fotených predmetov. Upozornenie na zaostrovanie a správne stlačenie spúšte. Vysvetlenie pojmu revitalizácia budovy. Rozhovor o historických budovách v meste, v obci, v okolí školy. Ako vyzerajú, v akom stave sú, čo sa s tým dá robiť a prečo je to dôležité.	10 → → →	Demonštrujeme pom. fotoaparátov. Ukážka funkcií fotoaparátu premietaná dataprojektorom na stenu s použ. programu *Digitálna fotoškola* (Zoner Photo Studio). Samostatná práca žiakov s fotoaparátom, skúšobné fotografie. Premietnuť, alebo ukážkami z kníh predstaviť známe budovy mesta, obce.	

Expozičný proces			
Oboznámenie s cieľom hodiny. Fotenie známych historických budov v okolí školy alebo samotnú školu (ak škola nedisponuje digitálnymi fotoaparátmi, stiahneme obrázky z internetu). Farebná manipulácia s pôvodnou fotografiou simulujúca farebnú solarizáciu. Vysvetlenie postupu práce: exkurzia do centra mesta, obce, alebo okolia školy; vytvorenie fotografií (podľa počtu fotoaparátov sa vytvoria žiaci skupiny); prenos fotografií do počítača. vkladanie fotografií do programu Logo Motion a vytváranie počítačových grafík.	10 →	Premietnutie na stenu pom. dataprojektora a počítača.	
Tvorivý proces			
Slovné vyzdvihovanie individuálnych tvorivých výkonov. Vysvetlenie postupu práce v programe **Logo Motion**: po spustení programu vložíme fotografiu a to pom. funkcie- tlačidla otvoriť obrázok v panely nástrojov. na vytváranie počítačovej grafiky použijeme nástroj výplň v paneli kreslenie. kresliť môžeme pom. rôznych farieb a farebných odtieňov, ktoré priamo vylievame do vloženej fotografie. po dokreslení počítačovú grafiku uložíme alebo aj vytlačíme pom. tlačiarne.	60 → →	Demonštrácia priamo v programe technického postupu. Obraz premietame na stenu alebo na plochu. Po vysvetlení každého kroku žiaci tento postup prakticky realizujú.	
Proces reflexie a hodnotenia			
Zhodnotenie priebehu hodiny. Čo bolo cieľom dnešnej hodiny? Čo si myslia o vandalizme a o obnovovaní, opravovaní, dotváraní starých budov? Zopakovanie si nových pojmov. Ako sa žiakom hodina páčila, ako sú spokojní so svojou prácou, čo nové im táto hodina priniesla?	10	Premietnutie výsledných počítačových grafík na stenu pom. dataprojektora a počítača.	

Súbor obrázkov č. 74, ročník; **fotografia – farebná solarizácia – projekty revitalizácie historického objektu**



7.75 Príprava č. 75 – Magické štvorce

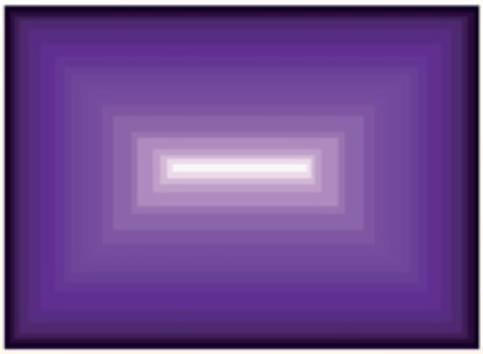
Tab. 93 *Autorka prípravy: Mgr. Mária Ondášová*

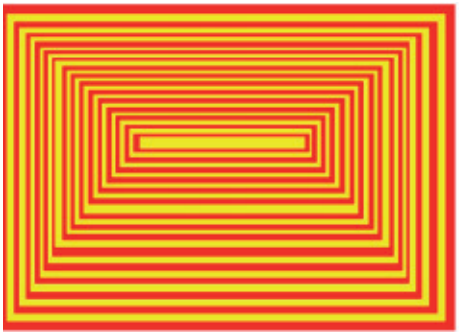
Ročník	**šiesty**
Dotácia hodín	jedna až dve hodiny
Tematický rad	**neokonštruktivizmus – minimalizmus**
Téma	**magické štvorce**
Použité médium, multimédium	program **Logo Motion**, počítačová grafika
Základný tvorivý a poznatkový cieľ	1. naučiť žiakov vnímať plochu, tvar a vplyv farby na ňu; 2. počítačovou grafikou vytvoriť sériu obrázkov
Cieľ mentálneho procesu	rozvoj estetického vnímania a cítenia, divergentného myslenia, komparácie, expresívnosti, imaginácie, rytmu, rozvoj zrakového vnímania
Cieľ technického procesu	kreslenie, maľovanie, vytváranie počítačových grafík
Cieľ formálneho procesu	práca s metódami proporcie, členenia priestoru, geometrizácie, série, vytváranie grafík
Pomôcky učiteľa	počítač, tlačiareň, ukážky grafiky
Pomôcky žiaka	počítač, program **Logo Motion**

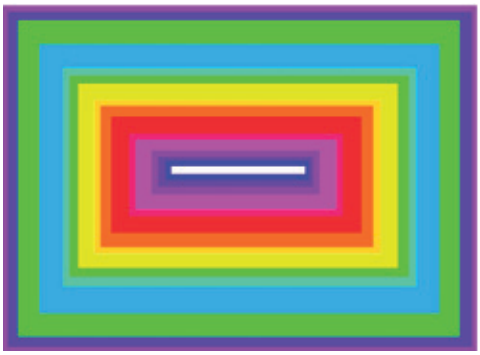
Verbálny a tvorivý proces	**Čas**	**Demonštračný a organizačný proces**	**Čas**
Motivačný proces			
Rozhovor so žiakmi o princípe miešania farieb a o rôznych druhoch geometrických tvarov. Čo v nich evokuje názov dnešnej hodiny *Magický štvorec*? Čo si predstavujú pod týmto pojmom?	10		
Expozičný proces			
Oboznámenie s cieľom hodiny. **S použ. počítačovej grafiky v programe Logo Motion vytvoriť sériu obrázkov so sústrednou kompozíciou farebných plôch.** Vysvetlenie postupu práce: 1. otvorenie programu **Logo Motion**; 2. v programe **Logo Motion** vytváranie počítačových grafík pom. nástroja **obdĺžnik**; 3. uloženie alebo tlač výsledných prác.	5 →	Premietame na stenu pom. dataprojektora a počítača.	

Tvorivý proces			
Vysvetlenie postupu práce v programe **Logo Motion**: na vytváranie počítačovej grafiky použijeme nástroj obdĺžnik a elipsa; **úloha č. 1 –** nakresliť obdĺžnik v obdĺžnikoch a to tak, že ich budeš vkladať od najväčšieho po najmenší a od najtmavšieho po najsvetlejší v odtieňoch jednej farby, napr. modrej; **úloha č.** 2 – nakresliť obdĺžnik v obdĺžnikoch tak aby každá druhá farba bola rovnaká a spolu bolo 20 obdĺžnikov; **úloha č.** 3 – nakresliť obdĺžnik v obdĺžnikoch tak aby sa ani jedna farba neopakovala, a obdĺžnikov bolo dvadsať; **úloha č.** 4 – nakresliť ľubovoľné magické štvorce alebo vymeň obdĺžnik za elipsu a zopakuj jedno z cvičení; po dokreslení uložíme počítačovú grafiku alebo aj vytlačíme pom. tlačiarne.	20 →	Demonštrujeme priamo v programe, obraz premietame na stenu, plochu. Po vysvetlení každého kroku žiaci tento postup prakticky realizujú.	
Proces reflexie a hodnotenia			
Zhodnotenie priebehu hodiny. Čo bolo cieľom dnešnej hodiny? Ako sa žiakom hodina páčila, ako sú spokojní so svojou prácou, čo im táto hodina priniesla?	10 →	Premietanie výsledných počítačových grafík na stenu pom. dataprojektora a počítača.	

Súbor obrázkov č. 75, 6. ročník; **neokonštruktivizmus – minimalizmus – magické štvorce**







7.76 Príprava č. 76 – Návrh podlahy mojej detskej izby

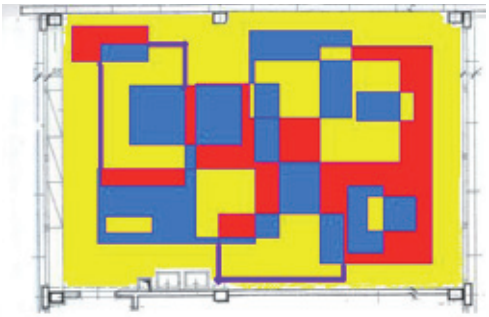
Tab. 94 *Autorka prípravy: Mgr. Mária Ondášová*

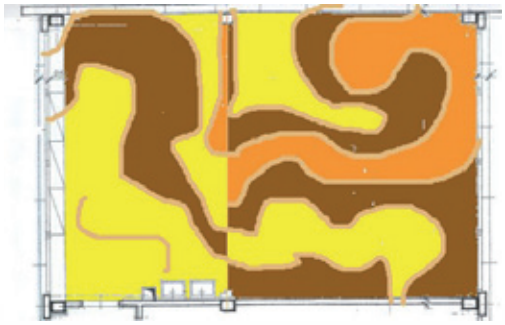
Ročník	**siedmy až deviaty**
Dotácia hodín	jedna až dve hodiny
Tematický rad	**podnety architektúry**
Téma	**návrh podlahy mojej detskej izby**
Použité médium, multimédium	program **Logo Motion**
Základný tvorivý a poznatkový cieľ	1. rozprávanie žiakov o svojej detskej izbe, o skutočnom stave a o vysnenej detskej izbe; 2. počítačovou grafikou vytvoriť sériu návrhov podláh
Cieľ mentálneho procesu	rozvoj estetického vnímania a cítenia, priestorovej obrazotvornosti, rozvoj predstavivosti a fantázie
Cieľ technického procesu	kreslenie, maľovanie, vytváranie počítačových grafík
Cieľ formálneho procesu	práca s metódami nákresu, proporcií, symetrie, dekolorizácie, priestoru, analýzy, abstrakcie, symbolizácie, štylizácie
Pomôcky učiteľa	počítač, tlačiareň, pôdorys miestnosti
Pomôcky žiaka	počítač, program **Logo Motion**, tlačiareň

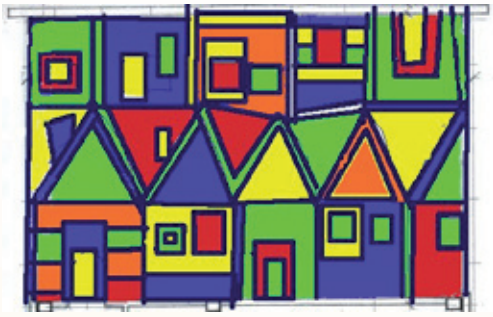
Verbálny a tvorivý proces	**Čas**	**Demonštračný a organizačný proces**	**Čas**
Motivačný proces			
Rozhovor zo žiakmi o sebe, o svojej detskej izbe, charakteristických prvkoch detskej izby, o snoch, túžbach, čom by žiaci chceli zmeniť na svojej detskej izbe. Upozornenie na práva dieťaťa. Každé dieťa má právo na vlastnú detskú izbu, vlastnú posteľ, priestor na hranie a učenie. Rozhovor so žiakmi o deťoch z iných krajín. Vyjadrenie ich názorov a postojov.	10		
Expozičný proces			
Oboznámenie s cieľom hodiny. **V programe Logo Motion vytvoriť sériu farebných návrhov podláh.** Vysvetlenie postupu práce: **1. hodina** 1. popis pôdorysu miestnosti; 2. rozvrhnutie nábytku v miestnosti; 3. vloženie pôdorysu miestnosti do programu **Logo Motion**; 4. v programe **Logo Motion** vytváranie počítačových grafík – farebného návrhu podlahy v miestnosti; 5. uloženie alebo tlač výsledných prác.	5 →	Premietame na stenu za pomoci dataprojektora a počítača.	
Tvorivý proces			
Slovné vyzdvihovanie individuálnych tvorivých výkonov a zapájania sa do rozhovoru. Vysvetlenie postupu práce v programe **Logo Motion**: na vytváranie počítačovej grafiky použijeme nástroj **kreslenie od ruky → obdĺžnik → elipsa → výplň v panely kreslenie.** kresliť môžeme pom. rôznych farieb a farebných odtieňov, ktorými vytvárame vzor podlahy. po dokreslení počítačovú grafiku uložíme alebo aj vytlačíme pom. tlačiarne.	65 →	Demonštrujeme priamo v programe technický postup, obraz premietame na stenu alebo premietaciu plochu. Po vysvetlení každého kroku žiaci tento postup prakticky realizujú.	

Proces reflexie a hodnotenia			
Zhodnotenie priebehu hodiny. Čo bolo cieľom dnešnej hodiny? Ako sa žiakom hodina páčila, ako sú spokojní so svojou prácou, čo im táto hodina priniesla? Zhodnotenie rozhovoru o právach dieťaťa.	10 →	Premietnutie výsledných počítačových grafík na stenu pom. dataprojektora a počítača.	

Súbor obrázkov č. 76, 7. – 9. ročník; **podnety architektúry – návrh podlahy mojej detskej izby**







7.77 Príprava č. 77 – Fantastické udalosti čerpajúce z reality

Tab. 95 *Autorka prípravy: Mgr. Mária Ondášová*

Ročník	**šiesty**
Dotácia hodín	jedna až dve hodiny
Tematický rad	**tradícia a identita/kultúrna krajina**
Téma	**fantastické udalosti čerpajúce z reality**
Použité médium, multimédium	program **Logo Motion**, fotografia, počítačová grafika, premaľba
Základný tvorivý a poznatkový cieľ	1. oboznámenie žiakov s videoumením; 2. vytvorenie fotografie objektu, budovy; 3. vkladanie fotografií do počítača a programu; 4. vytvorenie série obrázkov, počítačových grafík , ktoré vrstvia na seba premaľby
Cieľ mentálneho procesu	rozvoj estetického vnímania a cítenia, priestorovej obrazotvornosti, divergentného myslenia
Cieľ technického procesu	učiť žiakov vytvoriť fotografickú snímku, fotenie prostr. digitálneho fotoaparátu, približovanie a vzďaľovanie pri procese fotenia; vkladanie fotografií do PC a do programu, kolorovanie, kreslenie vložených fotografií, vytváranie počítačových grafík
Cieľ formálneho procesu	metóda náhody, dekonštrukcie, expresívnosti a dekolorizácie
Pomôcky učiteľa	digitálny fotoaparát, počítač, tlačiareň, ukážky počítačovej grafiky
Pomôcky žiaka	digitálny fotoaparát, počítač, program **Logo Motion**, tlačiareň

Verbálny a tvorivý proces	**Čas**	**Demonštračný a organizačný proces**	**Čas**
Motivačný proces			
Rozhovor so žiakmi o tom, či už niekedy fotili s digitálnym fotoaparátom. Stručný opis výhod digitálneho fotoaparátu. Opísanie základných funkcií, zdôraznenie funkcie ZOOM, a správneho umiestnenia, kompozície fotografie. Upozornenie na zaostrovanie a správne stlačenie spúšte. Navodenie atmosféry. Rozhovor o fantastických udalostiach, ktoré by sa mohli stať v meste, v obci, v okolí školy.	→	Ukážka funkcií fotoaparátu premietaná žiakom za pomoci počítača a dataprojektora s použ. programu *Digitálna fotoškola* (Zoner Photo Studio). Samostatná práca žiakov s fotoaparátom, cvičné fotografie.	

Expozičný proces			
Oboznámenie s cieľom hodiny. Fotenie známych historických častí mesta, obce, alebo okolia školy. V programe Logo Motion vytvorenie série počítačových grafík, ktoré vrstvia na seba rôzne premaľby. Vysvetlenie postupu práce: **1.** exkurzia do centra mesta, obce, alebo okolia školy; 2. vytvorenie fotografií (podľa počtu fotoaparátov sa vytvoria skupiny žiakov); 3. prenos fotografií do počítača; 4. vkladanie fotografií do programu **Logo Motion a** vytváranie počítačových grafík.	→	Premietanie na stenu za pomoci dataprojektora a počítača.	
Tvorivý proces			
Slovné vyzdvihovanie individuálnych tvorivých výkonov. Vysvetlenie postupu práce v programe **Logo Motion**: po spustení programu vložíme fotografiu a to pom. funkcie – tlačidla otvoriť obrázok; na vytváranie počítačovej grafiky použijeme **nástroj kreslenie od ruky, výplň, obdĺžnik, elipsa v panely kreslenia;** 6. **kresliť** môžeme pom. rôznych **farieb** a **farebných odtieňov**, ktoré priamo vkladáme, dokresľujeme, vylievame do vloženej fotografie; 7. po dokreslení počítačovú grafiku uložíme alebo aj vytlačíme pom. tlačiarne.	→	Demonštrujeme priamo v programe technický postup, obraz premietame na stenu alebo na plochu. Po vysvetlení každého kroku žiaci tento postup prakticky realizujú.	
Proces reflexie a hodnotenia			
Zhodnotenie priebehu hodiny. Čo bolo cieľom dnešnej hodiny? Čo si myslia o obnovovaní, opravovaní, dotváraní starých budov? Rozhovor, čo je a nie je možné a aká je fantázia dôležitá pre bežný život človeka. Ako sa žiakom hodina páčila, ako sú spokojní so svojou prácou, čo im táto hodina priniesla?	→	Premietanie výsledných počítačových grafík na stenu za pomoci dataprojektora a počítača.	

Súbor obrázkov č. 77, ročník; tradícia a identita – fantastické udalosti reality

Gabriela Laurenčíková, 10 rokov | LogoMotion | Fontána

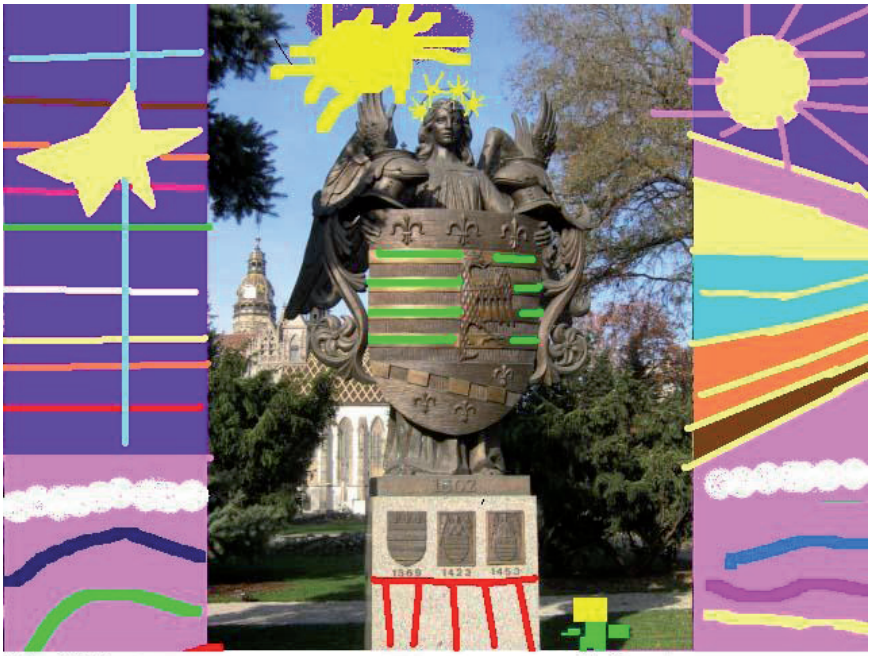
Kategória: 1A

ZŠ Ľudovíta Fullu, Maurerova 21, Košice

Katarína Gregová, 10 rokov | LogoMotion | Koniec zimy

Kategória: 1A

ZŠ Ľudovíta Fullu, Maurerova 21, Košice



Adam Valiska, 10 rokov
Kategória: 1A

LogoMotion

Staré mesto

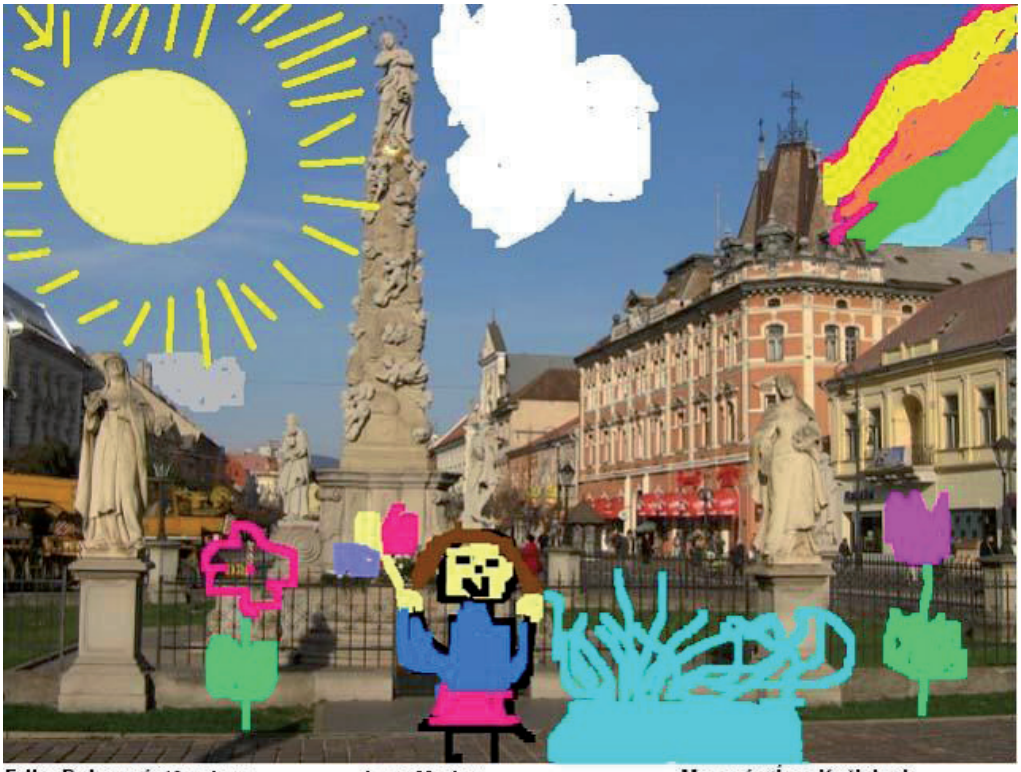
ZŠ Ľudovíta Fullu,
Maurerova 21, Košice

Peter Tomašovič, 10 rokov
Kategória: 1A

LogoMotion

Ľadové mesto

ZŠ Ľudovíta Fullu,
Maurerova 21, Košice



Erika Bajusová, 10 rokov
kategória: 1A

LogoMotion

Morový stĺp v Košiciach
ZŠ Ľudovíta Fullu,
Maurerova 21, Košice

8 POUŽITÁ LITERATÚRA

[1] ADORNO, T., L.,W.: *Estetická teorie*. Edícia: Panglos, nadace: Český literární fond, 1997
[2] BERTRAND, Y.: *Soudobé teorie vzdělávání.* Portál, 1998
[3] BAKOŠ, J.: *Štyri trasy metodológie dejín umenia*. VEDA – vydavateľstvo Slovenskej akadémie vied, Bratislava, 2000
[4] BANAŠ, J., GERÓ, Š., JUSKO, A., ŠEFRANKOVÁ, E.: *Didaktika výtvarnej výchovy*. SPN, 1989
[5] BARTKO, O., FILA, R., REIŠTETTEROVÁ, Z.: *Výtvarná príprava*. Bratislava, SPN, 1985
[6] CROCE, B.: *Was ist Kunst?*. In: Harrison, Ch., Wood, P.: Kunsttheorie im 20. Jahrhundert. Verlag Gerd Hatje, Band I, 1998
[7] CSERES, J.: *Hudobné simulakrá*. Bratislava 2001
[8] ČAČKA, O. a kolektív: *Psychologie imaginativní výchovy a vzdělávání a příklady s aplikacemi*. DOPLNĚK, 1999
[9] ČERNÝ, J., HOLEŠ, J.: *Sémiotika*. Portál, 2004
[10] DEMPSEYOVÁ, A.: *Umělecké styly, školy a hnutí*. SLOVART, 2002
[11] DERRIDA, J.: *Texty k dekonstrukci*. Archa, Bratislava 1993
[12] FREUD, S., 1: *Vybrané spisy I, Přednášky k úvodu do psychoanalýzy, Nová řada přednášek k úvodu do psychoanalýzy*. Avicenum, zdravotnické nakladatelství, Praha 1991
[13] FREUD, S., 2: *Výklad snů*. Nová tiskárna, Pelhřimov, 1937
[14] GADAMER, H. G.: *Aktualita krásneho* (*Umenie ako hra, symbol a slávnosť*). Edícia Filozofia do vrecka, Archa 1995
[15] GAVORA, P.: *Výskumné metódy v pedagogike*. Univerzita Komenského, Bratislava 1996
[16] GREENBERG, C.: *Modernistická malba*. In: *Před obrazem. Antologie americké výtvarné teorie a kritiky*. OSVU, Praha 1998
[17] GUILFORD, J. P.: *The Nature of Human Intelligence*. Mc Graw Hill Book Comp, 1971
[18] HARRISON, CH.; WOOD P.: *Kunsttheorie im 20. Jahrhundert*. Hatje, Band I, II, 1998
[19] HLAVSA, J.: *Psychologické základy teorie tvorby*. Akademia, 1985
[20] HONNEF, K.: *Kunst der Gegenwart*. Taschen, 1994
[21] CHVATÍK, K.: *Strukturální estetika*. Edícia *Strukturalistická knihovna*, Host, 2001
[22] IVANOVÁ-ŠALINGOVÁ, M., ŠALING, S., MANCÍNKOVÁ, Z.: *Slovník cudzích slov*. SPN, 4. vydanie, Bratislava 2006
[23] JUNG, C., G.: *Výbor z díla, svazek I., II., III.* Nakladateľstvo: Tomáš Janeček, Brno 1996, 1997, 1999
[24] KANDINSKIJ, V.: *Stupne*. Edícia: *Fragment*, 1994
[25] KANDINSKY, W.: *Bod, linie, plocha*. TRIÁDA, 2000
[26] KANDINSKY, W.: *O duchovnosti v umění*. TRIÁDA, 1998
[27] KANT, I.: *Kritika soudnosti*. ODEON, 1975
[28] KAPROW, A.: *Assemblage, Environment & Happenings.* In: ed. Harrison, Ch., Wood, P.: *Kunsttheorie im 20. Jahrhundert*. Band II, Hatje, 1991
[29] KESNER, L.: *Vizuální teorie. Současné angloamerické myšlení o výtvarných dílech*. H & H, 1997
[30] KLEE, P.: *Pedagogický náčrtník*. Triáda, 1999

[31] KLEE, P.: *Über die moderne Kunst, 1924*. In: Harrison, Ch., Wood, P.: *Kunsttheorie im 20. Jahrhundert*. Verlag Gerd Hatje, Band I, 1998
[32] KOLÁRIKOVÁ, Z., PUPALA, B. (eds.): *Predškolní a primární pedagogika/Predškolská a elementárna pedagogika*. Portál, Praha 2001
[33] KOLEKTÍV AUTOROV: *Art at the Turn of the Millennium*. Taschen, Köln 1999
[34] KRAUSSOVÁ, R. *Pôvodnosť avantgardy, Postmodernistická repetícia*. In: Profil, č. 1 – 2, 2001, s. 84 – 85
[35] KRAUSSOVÁ, R., *Optické nevědomí*. In: Pospiszyl, T.: *Před obrazem/Antologie americké výtvarné teorie a kritiky*, OSVU, 1998
[36] KRISTEVA, J.: *Vorwort zur Revolution der poetischen Sprache.* In: ed. Harrison, Ch., Wood, P.: *Kunsttheorie im 20. Jahrhundert*. Band II, Hatje, 1991
[37] LAMAČ, M.: *Myšlenky moderních malířů/Od Cézanna po Dalího*. Odeon, 1989
[38] LANGEROVÁ, S., K.: *O významovosti v hudbe/Genéza umeleckého zmyslu*. Spoločnosť pre Nekonvenčnú Hudbu, 1998
[39] LASSAHN, R.: *Úvod do pedagogiky*. SPN, Bratislava 1992
[40] LEINZ, G.: *Malířství 20. století*. Rebo Productions, Praha 1996
[41] LEVIN, K.: *Krize identity dnes/Konec modernizmu a problém kulturní identity*. In: *Výtvarné umění*, č. 1 – 2, 1995
[42] LEVINE, S.: *Statement, 1982.* In: ed. Harrison, Ch.,Wood, P.: *Kunsttheorie im20. Jahrhundert*. Band II, Hatje, 1991
[43] LÉVI-STRAUSS, C.: *Štrukturálna antropológia I., II. diel*. Kalligram, Bratislava 2000
[44] LYOTARD, J.-F.: *Fenomenológia*. Edícia: *Viete, že...?*, SOFA, r. slovenského vydania neuvedený
[45] LYOTARD, J.-F.: *Odpověď na otázku: Co je postmoderno?* In: *O Postmodernizmu*. Základní filosofické texty, Filosofický ústav AV ČR, 1993
[46] MCLUHAN, M.: *Jak rozumět médiím*. ODEON, 1991
[47] MICHALOVIČ, P., MINÁR, P.: *Úvod do štrukturalizmu a poštštrukturalizmu*. IRIS, Bratislava 1997
[48] MIKULA, V.: *Hľadanie systému obraznosti*. Smena, Bratislava 1987
[49] MOHOLY-NAGY, L.: *Od materiálu k architektuře*. Triáda, 2002
[50] MONDRIAN, P., 2: *Le Néo-plasticisme: principe géneral de l' équivalence plastique*. Paris: Editions de ľ Effort Moderne, 1920
[51] MONDRIAN, P., 3: *Lidem budoucnosti*. Triáda, Praha, 2002
[52] MUKAŘOVSKÝ, J.: *Studie (I, II)*. edícia Strukturalistická knihovna, Host, Brno 2000
[53] MURIN, M.: *Rádio-Art/Ars Electronica*. In: časopis: *Profil súčasného výtvarného umenia*, č. 4, 2000
[54] NAKONEČNÝ, M.: *Encyklopedie obecné psychlogie*. Academia, Praha 1997
[55] NAKONEČNÝ, M.: *Motivace lidského chování*, Academia. Praha 1997
[56] NAKONEČNÝ, M.: *Základy psychológie*, Academia. Praha1998
[57] PADRTA, J.: *Básník nového vědomí*. In: Jiří Kolář, Odeon, 1993
[58] PADRTA, J.: *Kazimir Malevič a suprematismus*. Torst, Praha 1996
[59] PACHMANOVÁ, M.: *Neviditelná* žena/*Antologie současného amerického myšlení o feminismu, dějinách a vizualitě*. One Women Press, 2002
[60] PARDEL, T.: *Psychoanalýza včera a dnes*. Formát, Pezinok 1995
[61] PATOČKA, J.: *Úvod do fenomenologické filosofie*. Edícia: Oikúmené, OIKOYMENH, 1993
[62] PELIKÁN, J.: *Základy empirického výzkumu pedagogických jevů.* Karolinum, 1998
[63] PEREGRIN J.: *Úvod do analytické filosofie*. Hermann a synové, Praha, 1992

[64] PERNIOLA, M.: *Estetika 20. století*. KAROLINUM, 2000
[65] PETLÁK, E.: *Všeobecná didaktika*. IRIS, 1997
[66] PETŘÍČEK, M. ml.: *Úvod do současné filosofie*. Hermann a synové, Praha 1992
[67] PIAGET, J., INHELDEROVÁ, B.: *Psychológia dieťaťa.* Edícia: Viete že...?, SOFA, r. vydania neuvedený
[68] PIJOAN, J.: *Dejiny umenia č. 1 – 10*, Tatran, Bratislava 1986
[69] POSPISZYL, T.: *Před obrazem/Antologie americké výtvarné teorie a kritiky*. OSVU, 1998
[70] ROESELOVÁ, V.: *Linie, barva a tvar ve výtvarné výchově*. Sarah, 2004
[71] ROESELOVÁ, V.: *Náměty ve výtvarné výchově*. Sarah, Praha, 1995
[72] ROESELOVÁ, V.: *Proudy ve výtvarné výchově*. Sarah, Praha, 1999
[73] ROESELOVÁ, V.: *Řady a projekty ve výtvarné výchově*. Sarah, 1997
[74] ROSENBERG, H.: *Die amerikanischen Action Painters*. In: Harrison, Ch., Wood, P.: *Kunsttheorie im 20. Jahrhundert*. Band II, Hatje, 1998
[75] ROSENBERG, H.: *Der Niedergang von Paris*. In: Harrison, Ch., Wood, P.: *Kunsttheorie im 20. Jahrhundert*. Verlag Gerd Hatje, Band I, 1998
[76] ROSENBERG, H.: *The De-Deflnition of Art*. Chicago-London, 1972
[77] RUHRBERG, K., SCHNECKENBURGER M., FRICKE CH., HONNEF K.: *Kunst des 20. Jahrhunderts*, Band I, II, Taschen, Köln 1998
[78] SAUSSURE, F. de: *Kurs obecné lingvistiky*. ACADEMIA, Praha 1996
[79] JIRÁK, J.: *Úvod do studia médií*. Barrister & Principal, 2001
[80] SCHAHADAT, S.: *Intertextovost: Čtení – text – intertext*. In: editori – Pechlivanos, M., Rieger, S., Struck, M.: *Úvod do literární vědy*. Herrmann & synové, 1999
[81] SCHMITHOVCI, E. a L.: *Artoday/Současné světové umění*. Slovart, 1996
[82] SLAVÍK, J.: *Od výrazu k dialogu ve výchově/Artefiletika*. KAROLINUM, 1997
[83] SRP, K.: *MINIMAL & EART & CONCEPT ART*, druhá část. Edícia: *Jazzová sekce*, xerox, samizdat, 1982
[84] STRMEŇ, L., RAISKUP, J. CH.: *Výkladový slovník odborných výrazov používaných v psychológii*, IRIS, Bratislava 1998
[85] SZOBIOVÁ, E.: *Tvorivosť od záhady k poznaniu/Chápanie, zisťovanie a rozvíjanie*
[86] *tvorivosti.* STIMUL, Bratislava 1999
[87] ŠTÁTNY VZDELÁVACÍ PROGRAM 2. STUPŇA ZÁKLADNEJ ŠKOLY v SLOVENSKEJ REPUBLIKE, ISCED 2 – nižšie sekundárne vzdelávanie, MŠ SR 2008
[88] ŠTOFKO, M.: *Modelové prípravy z výtvarnej výchovy pre 1. stup. ZŠ*. Vlastné vydanie, Bratislava 2004
[89] ŠTOFKO, M.: *Modelové prípravy z výtvarnej výchovy pre 2. stup. ZŠ*. Vlastné vydanie, Bratislava 2004
[90] ŠTOFKO, M.: *Nová koncepcia vyučovania výtvarnej výchovy na 1. a 2. stupni ZŠ*. Vlastné vydanie, 2004
[91] ŠTOFKO, M.: *Slovník pojmov moderného a postmoderného umenia*. SLOVART,
[92] Bratislava 2007
[93] ŠVEC a KOLEKTÍV: *Metodológia vied o výchove*. IRIS, Bratislava, 1998
[94] THOMASOVÁ, K.: *Dejiny výtvarných štýlov 20. stor.* Pallas, 1994
[95] THOMASOVÁ, K.: *Du Monts kleines Sachwörterbuch zu Kunst des 20. Jahrhunderts* DuMont Buchverlag Köln, 1989
[96] TORRANCE, E. P.: *Guiding Creative Talent, Englewoo Cliffs*. Prentice Hall Publishing Co., 1964
[97] TUREK, I.: *Tvorivé riešenie problémov*. Vysokoškolské skriptá, Trnavská univerzita, 1999
[98] VALOCH, J.: *Partitury, grafická hudba, fónická poezie, akce, parafráze, interpretace.* Edícia: Jazzpetit, č. 3., Jazzová sekce Svazu hudebníků, 1980

[99] VYGOTSKIJ, L. S.: *Psychologie myšlení a řeči*. Portál, Praha 2004
[100] WELSCH, W., 1: *Estetické myslenie*. Edícia: Filozofia do vrecka, Archa, Bratislava 1993
[101] WELSCH, W., 2: *Naše postmoderní moderna*. Zvon, 1994
[102] WITTGENSTEIN, L.: *Filosofická zkoumání*. Edícia: Základní filosofické texty, Filosofický ústav AV ČR, 1993
[103] ZELINA, M.: **Tvorivý proces** *a subjekt žiaka*. In: *Aktuálne otázky vzťahu teórie a praxe výtvarnej výchovy*. Zborník materiálov zo sympózia čs. komitétu INSEA,
[104] Nitra, 1990
[105] ZUSKA, V.: *Estetika/Úvod do současnosti tradiční discipliny*. TRITON, 2001
[106] ZYKMUND, V.: *Umenie a gýč*. VSFVU, 1966