

PŘÍKLADY PRO VÝBĚR ZÁSADNÍHO VZDĚLÁVACÍHO OBSAHU

Výtvarná výchova

1. Co je ve výtvarné výchově zásadní

Výtvarná výchova je především činnostním předmětem, proto by její výuka měla žákům poskytovat co nejvíce příležitostí ke všem činnostem – k tvorbě, vnímání a interpretaci. Všechny tyto tři roviny tvůrčích činností jsou stejně důležité a je potřeba žádnou z nich neopomíjet. Není podstatné, kolik vlastních děl žáci vytvoří, ale to, aby o nich měli možnost přemýšlet, uvědomovat si, co bylo zdrojem jejich inspirace, jak postupovali, co si během práce uvědomovali, co objevovali a na co přišli; jaké prostředky k tvorbě používali, které mají v oblibě a proč. Je důležité, aby měli čas své výtvarné práce sdílet s ostatními, povídat si o nich, vzájemně se jimi inspirovat. A také aby se naučili práce dokumentovat, třídit, archivovat a učili se vytvářet svůj vlastní tvůrčí deník, portfolio.

Jakákoliv tvůrčí výtvarná činnost je v pořádku, pokud její náročnost odpovídá individuálním schopnostem žáků. Pokud někdo inklinuje k digitálním technologiím, měl by dostat příležitost s nimi pracovat – například zabývat se animací, fotografií. Pokud ovšem tyto prostředky někomu nevyhovují (seznámil se s nimi, ale nezaujaly ho), má být zadání takové, aby se mohl vyjadřovat prostředky, které má rád a inklinuje k nim. Je důležité nezapomínat i na prostorové práce, které se nemusejí týkat jen tradičního modelování, ale také seskupování různých objektů, prostorových instalací apod.

Přerušování tvůrčí činnosti a tvůrčí atmosféry, na kterou byli žáci ve škole zvyklí, může způsobit, že bude trvat delší čas, než se všichni společně (žáci i učitelé) na tento druh práce opět „naladí“. Není proto třeba spěchat se zadáním, které vyžaduje určitou „zdatnost“ (jak po stránce koncentrace a aktivizace vlastních představ, zkušeností apod., tak po stránce zvolených prostředků a postupů). Je třeba nejprve dát žákům prostor k tomu, aby sami řekli, zda doma měli možnost malovat a kreslit, zda se dozvěděli něco zajímavého z oblasti výtvarného umění (měli možnost se seznámit s on-line výstavami), zda by měli chuť vyzkoušet si nějaké postupy apod. Žáky je třeba v první řadě k tvůrčí činnosti inspirovat a dávat jim podněty z oblasti výtvarného umění.

2. Jak vybrat zásadní vzdělávací obsah pro výtvarnou výchovu

Při výběru základního obsahu se věnujte všem obsahovým doménám – rozvíjení smyslové citlivosti, uplatňování subjektivity a ověřování komunikačních účinků. Všechny domény jsou stejně důležité a všechny umožňují, aby žáci získávali znalosti a dovednosti a prohlubovali si individuální schopnosti skrze vlastní zkušenost z tvůrčí práce.

Dejte proto přednost takovým zadáním, při kterých žák opakovaně získává zkušenost s vizuálními prostředky, jako je barva, tvar, linie, objem, plocha, jejich kombinace a vztahy, a při kterých může objevovat odlišné vyjadřovací možnosti prostředků, „technik“, technologií, postupů apod. Poskytněte dostatečný prostor pro experiment, pro zkoušení si vlastních postupů a metod bez nároku na „hezký obrázek“. Společně se svými žáky se k jejich zkušenostem vracejte, protože jimi si osvojují základní pojmy, které potřebují pro to, aby mohli lépe porozumět zadání tvůrčí práce, aby věděli, co během procesu dělají, co je/byl původní záměr a jak se během práce vyvíjel i co bylo jeho výsledkem.

Při výběru vzdělávacího obsahu se inspirujte děním ve výtvarném umění a vybírejte témata, která jsou komplexní a která poskytnou žákům dostatek příležitostí k seberealizaci, k vyjádření vlastních pocitů a prožitků, k objevování světů fantazie, představ a inspirují žáky k odvaze „udělat věci jinak“.

Výběrem tvůrčích činností podporujte individuální zájmy žáků. Pokud někoho více zajímá obrazy vnímat a povídat si o nich, měl by k tomu dostat prostor. Je důležité, aby k tvorbě nebyl nucen, ale aby se pro ni sám rozhodl. I na základní škole se vyskytují „teoretikové“, kteří mají postřeh, bystrý vlastní úsudek, baví je vyhledávat informace a dávat si je do souvislostí. A také „organizátoři“, které baví připravovat výstavy, různé události sami iniciují, jsou manuálně zruční a rádi komunikují. Všichni žáci by měli mít šanci „být dobří“ v tom, co umějí, a současně si uvědomovat, že stojí za to objevovat věci nové, třeba i nezvyklé.

Vybírejte takové činnosti, které jsou pro žáky motivující, vytvářejte příležitosti pro vnímání originálů uměleckých děl v autentickém prostředí galerií a muzeí.

3. Ilustrativní příklad s komentářem

Pro ukázkou výběru zásadního vzdělávacího obsahu jsme využili modifikovanou úlohu z [Metodických komentářů a úloh ke Standardům pro základní vzdělávání – Výtvarná výchova](#). Úloha se v naší ukázce vztahuje k očekávanému výstupu

VV-5-1-01 *žák při vlastních tvůrčích činnostech pojmenovává prvky vizuálně obrazného vyjádření; porovnává je na základě vztahů (světlostní poměry, barevné kontrasty, proporční vztahy a jiné)*

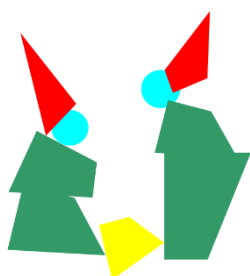
Příklad konkretizace očekávaného výstupu VV-5-1-01

Žák užívá a kombinuje různé prvky vizuálně obrazného vyjádření (barevné plochy, tvary); vzniklá seskupení pojmenuje na základě svých představ, asociací.

Z barevných papírů si vystřihni různé tvary, nemusí to být jen trojúhelník, čtverec, kruh a obdélník, mohou to být i tvary méně běžné, ty, které tě napadnou. Vyber si ty, které jsou pro tebe nejzajímavější. Různé je sestavuj, překrývej a vrstvi. Pokus se z nich vytvořit co nejvíce různých kombinací. Vzniklé obrazy pojmenuj podle toho, jestli ti něco připomínají.



Kostel



Dva



Raketa



Svíčka

Přestože je tato úloha určena žákům 1. stupně, je možné ji využít i pro 2. stupeň s tím, že stejné zadání řeší v grafickém editoru. Podobně jako následující ukázka, která se vztahuje k výstupu:

VV-9-1-04 *žák vybírá, kombinuje a vytváří prostředky pro vlastní osobité vyjádření; porovnává a hodnotí jeho účinky s účinky již existujících i běžně užívaných vizuálně obrazných vyjádření*

Příkladem jeho konkretizace je: *Žák vybere takové obrazové prvky a jejich vztahy (například barevná a tvarová harmonie či kontrast), které považuje pro dané téma za nejvhodnější. Na příkladu uměleckého díla najde obrazové prvky, které použil při vlastní tvorbě (linie, barvy, tvary).*

Prohlédni si důkladně obraz Františka Kupky s názvem *Kruhové a přímočaré* a zamysli se nad tím, zda název obraz vystihuje. Dovedl bys s použitím co nejmenšího počtu prvků změnit obraz tak, aby jeho název mohl být pouze „Kruhové“ nebo pouze „Přímocharé“? Ke změně reprodukce použij obrazové prvky vystřižené z barevného papíru nebo úpravu proved v grafickém editoru.



František Kupka, *Kruhové a přímočaré*, 1937, Národní galerie v Praze.

<http://www.navzduchu.cz/ostatni/archiv-ostatni/rychle-jede-slunecni-paprsek/> [cit. 2021-08-5].



Kruhové



Přímocharé

Komentář:

V první ukázce spočívá řešení v tom, že jsou k původnímu obrazu přidány výrazné kruhové prvky, které jsou navíc umístěny v 1. plánu (vepředu obrazu). Jejich dominance je podtržena výraznou barevností a velikostí kruhových ploch, které navíc zakrývají jak vertikální, tak horizontální linie.

Druhá ukázka pracuje se stejným principem, pozornost je ovšem zaměřena na vertikální a horizontální linie. Úpravy reprodukce původního obrazu byly vytvořeny v grafickém editoru.

Důležitý je výběr obrazu. Žáci na 2. stupni by měli vědět, že František Kupka byl významný český malíř, grafik a ilustrátor, jeden ze zakladatelů moderního abstraktního malířství a že stálá expozice Františka Kupky je v Muzeu Kampa.

Odkazy na informační zdroje

[Metodické komentáře a úlohy ke Standardům pro základní vzdělávání – Výtvarná výchova](#)