| **A. VSTUPNÍ ČÁST** |
| --- |
| **Název: Estetická výchova** |
| **Kód:** zatím nevyplňujte |
| **Kategorie vzdělání:** 78-42-M/08 |
| **Typ vyučovací jednotky:** předmět |
| **Délka:** 66 |
| **Platnost:** od 1. 9. 2025 |
| **Vstupní předpoklady:**  Předpokládané znalosti předmětné problematiky dle RVP Z. |

| **B. JÁDRO VYUČOVACÍ JEDNOTKY** |
| --- |
| **Charakteristika:**  Žáci se seznámí s technikami a možnostmi plošné i prostorové tvorby, s materiály a jejich praktickým užitím. Tyto znalosti se učí prakticky aplikovat a tvořit vlastní projekty. Seznamuje se také se základním historickým přehledem dějin umění. |
| **Očekávané výsledky učení a jejich indikátory:**  Charakterizuje a prakticky aplikuje základní techniky a materiály plošné tvorby.  Rozliší a aplikuje různé postupy prostorové tvorby.  Orientuje se v základních obdobích dějin umění (pravěk, starověk, středověk, novověk, moderní umění, současné umění). |
| **Podpora rozvoje klíčových kompetencí a základních gramotností:**   * Kompetence k učení * Kompetence komunikační * Kompetence osobnostní a sociální * Kompetence k občanství a udržitelnosti * Kompetence k podnikavosti a pracovní * Kompetence k řešení problémů * Kompetence kulturní * Kompetence digitální * Čtenářská a pisatelská gramotnost |
| **Obsah vzdělávání:**  PLOŠNÁ TVORBA / techniky, materiály, inspirativní díla  Kresba  Malba  Grafika  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_   * Linie, tvary, povrchy * Objemy v různých formách zobrazení * Kompozice a vztahy mezi předměty * Perspektiva – v kresbě, v malbě * Proporce, kánon * Teorie barev, psychologie barev   ARCHITEKTURA / techniky, materiály, inspirativní díla  PROJEKT / 2D návrh na vybrané téma  PROSTOROVÁ TVORBA / techniky, materiály, inspirativní díla   * Plastický postup * Skulptivní postup * Konstruování * Tvarování   \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_   * Užité umění * Keramika * Design   PROJEKT/ 3D model na vybrané téma  NOVÁ MÉDIA, MULTIMÉDIA A NOVÉ MOŽNOSTI / postupy, materiály, inspirativní díla   * Fotografie * Mix médií * Postupy akčního umění * Objektová tvorba * Recyklace v umění * Umění ve veřejném prostoru   \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_   * Koláže * Konceptuální umění * Multimédia * Počítačový design * Branding   PROJEKT/ Moje značka  ZÁKLADNÍ PŘEHLED DĚJIN UMĚNÍ   * Umění pravěku a starověku * Umění středověku * Umění novověku * Moderní umění * Současné umění |
| **Vzdělávací strategie:**   * Badatelství a řešení problémů s podporou digitálních technologií * Dialog mezi učitelem a žáky * Řešení problémových úloh individuálně i ve skupině * Vrstevnické učení * Týmová práce * Výklad s důrazem na teoretické základy * Realizace projektů * Podpora rozvoje prezentačních dovedností * Využití počítačových programů pro vizualizaci a řešení úloh |

| **C. VÝSTUPNÍ ČÁST** |
| --- |
| **Způsob ověřování dosažených výsledků:**   * samostatná/skupinová tvůrčí práce * projekty - výstup, prezentace * praktická ukázka/praktické předvedení řešení úlohy/problému/situace; * řešení (standardizovaných) písemných testových úloh, prověrky; * zpětnovazebný rozhovor, * ústní zkoušení učitelem * aktivita v hodinách a účast na diskuzích |
| **Kritéria hodnocení:**  Kritéria hodnocení jsou definována v Klasifikačním řádu.  Hodnocení je kriteriální.  Hodnotí se:   * kompetence: dovednosti, znalosti, schopnosti a postoje, * porozumění: integrace nových a starých poznatků, porozumění komplexním situacím, porozumění vztahům a souvislostem, analýza a syntéza poznatků, práce s modely a zákonitostmi, * reflexe zkušenosti: reflexe vynaloženého úsilí, emočních a vztahových prožitků, postojů. |
| **Doporučená studijní literatura, odkazy na ilustrační zdroje:**   * [www.gykovy.cz/ucebnice](http://www.gykovy.cz/ucebnice) * [LMS Moodle](https://moodle.gykovy.cz/) * [Google učebna](https://classroom.google.com/) |
| **Poznámky:** |