

3.5.2 Výtvarná výchova

1. Charakteristika vyučovacího předmětu

Co může dát výtvarná výchova v procesu vzdělávání dětem?

Výtvarná výchova je předmět, který vychází z bezprostřední reflexe vizuální skutečnosti. To, co žáci vidí, mohou smyslově prožít (čichem, hmatem, sluchem, citem – krása, škaredost, jemnost, radost a bolest), mohou empiricky vypořizovat vztahy se synestetickým prožitkem. Žáci mohou integrovat poznání v oblasti věd přírodovědných a humanitních. Je to rozumová reflexe světa, která ve výtvarné výchově zabezpečuje mezipředmětové vztahy. Výtvarná výchova je aktivní vztah k těmto popsaným tématům a vychovává děti komplexně, citlivě a zapojuje všechny složky osobnosti.

Poznání postupuje od smyslového prožitku k emocionální a rozumové složce vzdělávání.

V předmětu se podporuje na základě těchto poznatků spontánnost výtvarného projevu a tato se postupně transformuje na projev autentický. V programu výtvarné výchovy se očekává osobní zpracování látky žákem, tím se podporuje TVOŘIVOST a iniciativní řešení.

Výtvarná výchova poskytuje velký prostor pro experiment a dynamickou aplikaci experimentu v souladu se současným výtvarným uměním. Plánování cílů, dovedností, postojů, zájmů a hodnot, které si mají žáci osvojit, může probíhat v logické návaznosti celoročního projektu.

Časové a organizační vymezení předmětu

Výtvarná výchova je studentům nabízena jako povinně volitelný předmět v prvním a druhém ročníku studia, přičemž je v rámci estetické výchovy nabízena možnost hudební nebo výtvarné výchovy. Výuka je realizována většinou ve dvouhodinových blocích a převážně je umísťována do specializované učebny výtvarné výchovy.

2. Klíčové kompetence

1. Kompetence k učení (*umožňuje žákům osvojit si strategie učení a motivuje je k celoživotnímu vzdělávání*)

Učitel:

- klade poznání základních výtvarných směrů a rozpoznání nejvýznamnějších děl světových a českých představitelů těchto směrů
- vede žáky k dovednosti a samostatné interpretaci pomoci výtvarného jazyka
- vede žáky k zájmu o návštěvy výstav a galerií, prohlubuje jejich estetické vnímání.
- učí žáky vyhledávat a třídit informace
- vede žáky k tomu, jak poznatky dávat do souvislosti
- učí žáky prezentovat svoji práci
- podněcuje u žáků samostatné pozorování a experimentování
- ukazuje žákům, jak účinně používat hodnocení a sebehodnocení.

2. Kompetence k řešení problémů (*podněcuje žáky k tvořivému myšlení, logickému usuzování a k řešení problémů*)

Učitel:

- vede žáky k tomu, aby uplatňovali své vlastní představy, myšlenky a hledali vlastní řešení
- má možnost rozvíjet divergentní myšlení, které počítá s přirozenými tendencemi vlastního výrazu a významové interpretace
- učí žáky hledat a vybírat řešení
- učí rozlišovat podstatné a nepodstatné skutečnosti
- vede žáky k trpělivosti a vytrvalosti
- podněcuje žáky k obhajobě a vysvětlení své práce
- učí žáky vyhledávat informace
- podněcuje žáky k empatii v chování, požádání, přijímání a nabídce pomoci druhým

- vede žáky k pečlivosti

3. **Kompetence komunikativní** (*vést žáky k všestranné a účinné komunikaci*)

Učitel:

- vede k možnosti zapojení citových a rozumových složek osobnosti do tvořivého procesu
- vychovává žáky ke schopnosti esteticky vnímat a prožívat, výtvarně myslet a interpretovat
- vede žáky ke vhodné komunikaci se spolužáky, učiteli a ostatními dospělými ve škole i mimo školu
- učí žáky vhodnou formou obhajovat vlastní názor a zároveň přijímat názory jiných, kultivovaně a zdvořile se vyjadřovat
- vede žáky ke spolupráci, k ochotě nabídnout a poskytnout pomoc a zároveň umět o pomoc vhodným způsobem požádat
- rozvíjí schopnost komunikovat před třídou, zvědavost, přispění do diskuze, umění naslouchat
- oceňuje přiznání chyby, poučení z ní a omluvu.

4. **Kompetence sociální a personální** (*rozvíjí u žáků schopnost spolupracovat a respektovat práci vlastní i druhých*)

Učitel:

- podporuje žáky v základní orientaci pro porozumění výtvarných projevů prezentovaných například na výstavách, v architektuře, v designu, ve filmové tvorbě a tradičních řemeslech
- učí žáky pracovat v týmu
- vede žáky k ohleduplnosti a tolerantnosti
- vede žáky k respektování názorů druhých.

5. **Kompetence občanské** (*připravuje žáky jako svobodné a zodpovědné jedince uplatňující své práva a plnící své povinnosti*)

Učitel:

- učí žáky chránit životní prostředí a používáním výtvarných materiálů neníčit životní prostředí, ví jak se chovat k trvale udržitelnému rozvoji
- podporuje v žácích schopnost vcítit se do situace jiných žáků a odmítání útlatku a hrubého zacházení
- vede k chápání základních principů, na nichž spočívají zákony a společenské normy
- vede žáky k uvědomělosti svých práv a povinností ve škole i mimo školu.

6. **Kompetence k podnikavosti** (*pomáhá žákům poznávat a rozvíjet jejich schopnosti i reálné možnosti a uplatňovat získané vědomosti a dovednosti k profesní orientaci*)

Učitel:

- vede žáky k poznání na základě vlastní zkušenosti s vyjadřovacími prostředky, výtvarnými technikami a materiály
- rozvíjením zručnosti žáků, používáním různých výtvarných technik a postupů výtvarného vyjadřování, vede žáky ke schopnosti pochopit vztah obsahu a formy.
- učí žáky plánovat si práci a čas
- vede žáky tak, aby dokončovali svou práci
- vede žáky k hospodárné práci
- seznamuje žáky s různými pracovními postupy
- zná a dodržuje bezpečnostní a hygienické zásady při práci

7. **Kompetence digitální** (*pomáhá žákům orientovat se v digitálním světě a uplatňovat získané vědomosti a dovednosti v praxi*)

Učitel:

- vede žáky k ovládnutí digitálních zařízení, aplikací, programů a služeb

- vede žáky k aplikaci získaných vědomostí a dovedností v praxi
- vede žáky k bezpečnému využívání digitálních technologií

3. Zabezpečení výuky žáků se speciálními vzdělávacími potřebami

Výuka žáků se speciálními vzdělávacími potřebami probíhá formou integrace v běžné hodině. Při výuce se přihlíží k individuálním potřebám žáka. Učitel i žáci jsou připraveni a ochotni kdykoli poskytnout pomoc. Při hodnocení výsledků práce je zohledněna míra žákova handicapu.

4. Zabezpečení výuky žáků mimořádně nadaných

Mimořádně nadaným žákům je dána možnost rozšiřovat jejich poznatky a dovednosti zejména:

- kladením zvýšených nároků při výuce za účelem rozvoje osobního výtvarného potenciálu žáka
- poskytnutím pomoci při objevování a prohlubování osobitého stylu žáka
- umožněním výtvarné činnosti a poskytnutím vyučovacích prostředků nad rámec standardní výuky
- směřováním žáka k prezentaci jeho práce jak v rámci Gymnázia Bučovice, tak i mimo něj

3. STUPEŇ	METODICKÉ POKYNY	VÝTVARNÝ JAZYK – STYLIZACE, KOMPOZICE			
Výtvarný problém	Úkol a popis procesu	Námětové možnosti a mezipředmětová vazba	Technické možnosti	Vzdělávací cíl	Metody práce a hodnocení
V. / 1.A Stylizace	stylizační variace jednoho předmětného tvaru; stylizační posuny: geometrizace, antropomorfizace	východiskem je kresba (malba) živočicha, předmětu, rostliny... následné ukázky, porovnat se surrealismem, s kubismem, impresionismem, fauvismem, konceptualismem, stylizace tvaru v designu Bi, D	a) kresba b) kolorovaná kresba c) malba c) modelování	a) pochopení tvarové rozmanitosti ve vztahu k výrazu b) konfrontace různosti tvarů	analyticko-syntetická AŽP
VI / 2.A Stylizace a kompozice	stylizační variace jednoho předmětu, tvarové posuny a kompoziční umístění do formátu, práce s proporcemi a tvary	východiskem je kresba (malba) živočicha, předmětu, rostliny... následné ukázky, porovnat se surrealismem, s kubismem, impresionismem, fauvismem, konceptualismem, stylizace tvaru v designu Bi, D	a) kresba b) kolorovaná kresba c) malba d) modelování e) koláž	a) pochopení tvarové rozmanitosti ve vztahu k výrazu b) konfrontace různosti tvarů e) kompoziční etuda	Kompenzace tvarů AŽP

3. STUPEŇ	METODICKÉ POKYNY	MOŽNOSTI ZOBRAZOVÁNÍ VIDĚNÉHO SVĚTA			
Výtvarný problém	Úkol a popis procesu	Námětové možnosti a mezipředmětová vazba	Technické možnosti	Vzdělávací cíl	Metody práce a hodnocení
V. / 1.A Kopie	a) žáci kopírují klasickou kresbu se snahou zachovat proporce a stínování b) žáci kopírují libovolnou malbu se snahou přiblížit se výrazu rukopisu	zvolené výtvarné dílo D, ČSL	a) kresba b) malba	a) objevování dalších výrazových možností výtvarné tvorby, hlubší ponor do technik starých mistrů – dějiny umění	Analýza AŽP
Pokus o obraz	pokus o komplexní malířské vyjádření tvaru, prostoru, kompozice	a) téma zvolené po diskusi podle možnosti zobrazit světlo, prostor, tvar, (předmětná anebo nepředmětné malba) b) zátiší ze zajímavých prvků, ukázky: baroko, manýrismus, moderní umění D, ČSL	a) tempera b) suchý pastel c) akvarel d) voskový pastel	a) objevování některých dalších možností vyjadřování b) hledání témat na zobrazení	Slovní metoda - výklad AŽP
Pokus o sochu	skulptura, plastika; vyměření a označení důležitých bodů, sledování proporcí, upozornit na působení světla	volitelné téma po diskusi ukázka: sochařský přístup z dějin umění D, ČSL	a) sekání do tvárnic b) ořezávání polystyrénu c) vyřezávání ze dřeva d) sekání do sádrového bloku e) modelování z hlíny		analyticko-syntetická AŽP
VI. / 2.A Kresba detailu sochy, krajiny nebo portrétu	práce s proporcemi a kompozicí	téma zvolené po diskusi podle možnosti zobrazit světlo, prostor, tvar, ukázky z dějin umění D, ČSL	a) kresba uhlí, rudka, tužka, lavírovaná tuš	a) objevování některých dalších možností vyjadřování b) hledání témat na zobrazení	Slovní metoda výklad AŽP

3. STUPEŇ	METODICKÉ POKYNY	PODNĚTY VÝTVARNÝM UMĚNÍM, PROCES, TECHNIKY A TÉMATA			
Výtvarný problém	Úkol a popis procesu	Námětové možnosti a mezipředmětová vazba	Technické možnosti	Vzdělávací cíl	Metody práce a hodnocení
V. / 1.A ROČNÍK Postmoderna – citace, parafráze, synkretismus	a) zpracování vybraného výtvarného díla pro svůj způsob citace anebo jeho kolážování, kombinování s jiným dílem, rozstříháním a slepením v jiné podobě b) kopie podle reprodukce realizovaná různými styly, rukopisem a různým posunem měřítká na tom stejném obraze inspirace různorodými styly zobrazování	variování, spojování, rozebírání, ironizování, hry s obrazem ukázky: různé stylizace a tendence zobrazování; postmoderní výtvarné umění a architektura; umění instalace; diskuze DT	a) koláž b) malba c) kresba d) kombinované techniky e) digitální technologie	pochopení rozmanitosti vyjadřovacích možností a jejich konfrontace, seznámení s historickými styly a jejich transformací v současnosti	Aktivizační metoda - problémová AŽP výraz, komunikace, forma
Intermedialita, porovnávání různých médií / různost a transformace v umění	žák zpracovává ten stejný motiv v různých médiích (fotografuje, kreslí, maluje, modeluje, realizuje jako grafiku, instaluje objekty, navrhuje architekturu)	variování, spojování, rozebírání, ironizování, hry s obrazem ukázky: různé stylizace a tendence zobrazování; postmoderní výtvarné umění a architektura; umění instalace; diskuze DT	a) koláž b) malba c) kresba d) kombinované techniky e) digitální technologie	pochopení rozmanitosti vyjadřovacích možností a jejich konfrontace, seznámení s historickými styly a jejich transformací v současnosti	Aktivizační metoda - problémová AŽP výraz, komunikace, forma
VI. / 2.A ROČNÍK intermedialita, porovnávání různých médií / různost a transformace v umění	žák zpracovává ten stejný motiv v různých médiích (fotografuje, kreslí, maluje, modeluje, realizuje jako grafiku, instaluje objekty, navrhuje architekturu)	variování, spojování, rozebírání, ironizování, hry s obrazem ukázky: různé stylizace a tendence zobrazování; postmoderní výtvarné umění a architektura; umění instalace; diskuze DT	a) koláž b) malba c) kresba d) kombinované techniky e) digitální technologie	pochopení rozmanitosti vyjadřovacích možností a jejich konfrontace, seznámení se historickými styly a jejich transformací v současnosti, hledat výraz ve spojení různosti	Aktivizační metoda - sdělovací AŽP výraz, komunikace forma

3. STUPEŇ	METODICKÉ POKYNY	PODNĚTY DĚJIN UMĚNÍ			
Výtvarný problém	Úkol a popis procesu	Námětové možnosti a mezipředmětová vazba	Technické možnosti	Vzdělávací cíl	Metody práce a hodnocení
V. / 1.A Symbolismus	symbolismus: figurální kompozice, uvedení do problematiky: analýza vztahu výrazu a symbolu (tvaru, barvy) na vybraných dílech, realizace vlastní představy	smutek, radost, hněv... ukázky: symbolismus v malbě, grafice, plastice, hledání vztahů k současnému používání symbolů (postmoderna) ČSL, ZSV	a) malba temperou b) grafika c) modelování z hlíny d) kresba	uvědomit si vztahy mezi jevem a symbolem, práce s barvou, tvarem, kompozicí	Slovní metoda - vyprávění AŽP výraz, komunikace, forma
VI. / 2.A Dadaismus	smysl negace, řešení asambláží	a) komponování z náhodných nálezů, sourodé začlenění rozmanitých předmětů b) hledání elementů a jejich kompoziční spojení následné ukázky: Arp, Schwitters aj. ČSL, ZSV, DT	a) asambláž, koláž b) digitální technologie	uvědomit si vztahy obrysu-tvaru a vnitřního členění kompozice	Slovní metoda - výklad AŽP výraz, komunikace forma

3. STUPEŇ	METODICKÉ POKYNY	PODNĚTY FOTOGRAFIE			
Výtvarný problém	Úkol a popis procesu	Námětové možnosti a mezipředmětová vazba	Technické možnosti	Vzdělávací cíl	Metody práce a hodnocení
V. / 1.A Fotografie /digitální montáže, úprava fotografií	změny fotografie prostřednictvím digitálního zpracování (transformace, filtry, klonování, montáž), základy grafických úprav fotek	vizuální hry s fotografickým obrazem ukázky: možnosti posunu digitálních fotografií; postfotografie DT	technika digitálního zpracování obrazu (transformace, filtr, morfung, vrstvy a montáže)	pochozí současnou manipulaci s obrazy pomocí počítače	Aktivizační metoda - problémová AŽP výraz, komunikace, forma
VI. / 2.A Fotografie /digitální montáže, úprava fotografií	změny fotografie prostřednictvím digitálního zpracování (transformace, filtry, klonování, montáž), základy grafických úprav fotek	vizuální hry s fotografickým obrazem ukázky: možnosti posunu digitálních fotografií; postfotografie DT	technika digitálního zpracování obrazu (transformace, filtr, morfung, vrstvy a montáže)	pochozí současnou manipulaci s obrazy pomocí počítače	Aktivizační metoda - problémová AŽP výraz, komunikace forma

3. STUPEŇ	METODICKÉ POKYNY	PODNĚTY FILMU A VIDEA			
Výtvarný problém	Úkol a popis procesu	Námětové možnosti a mezipředmětová vazba	Technické možnosti	Vzdělávací cíl	Metody práce a hodnocení
V. / 1.A Komplexní projektová úloha – příprava a natočení filmového záběru	projektivní kolektivní úkol – filmový štáb: žáci si rozdělí úkoly a tvoří ve skupině (scénárista, režisér, kameramani, herci, našeptávači, produkce, klapka...) a natočí filmový záběr, krátký filmový klip	hra na filmový štáb; projektový úkol realizovaný i mimo vyučovací hodinu, spoluúčast na přípravě videa DT, ČSL, ZSV	různé technické postupy a jejich kooperace a koordinace	nahlédnout do rozmanitosti zúčastněných na tvorbě filmu	Situační metoda AŽP výraz, komunikace, forma
VI. / 2.A Komplexní projektová úloha – příprava a natočení filmového záběru	projektivní kolektivní úkol – filmový štáb: žáci si rozdělí úkoly a tvoří ve skupině (scénárista, režisér, kameramani, herci, našeptávači, produkce, klapka...) a natočí filmový záběr, krátký filmový klip	hra na filmový štáb; projektový úkol realizovaný i mimo vyučovací hodinu, spoluúčast na přípravě videa DT, ČSL, ZSV	různé technické postupy a jejich kooperace a koordinace	nahlédnout do rozmanitosti zúčastněných na tvorbě filmu	Situační metoda AŽP výraz, komunikace forma

3. STUPEŇ	METODICKÉ POKYNY	PODNĚTY ARCHITEKTURY			
Výtvarný problém	Úkol a popis procesu	Námětové možnosti a mezipředmětová vazba	Technické možnosti	Vzdělávací cíl	Metody práce a hodnocení
V. / 1.A Komplexní úkol: architektonický návrh a model	a) architektonická soutěž na konkrétní zadání b) budovy a prostředí: přírodní, městské, vesnické, podzemní, nadzemní, vodní, vzdušné	volitelné anebo zadané téma následné ukázky: současná architektura ve vztahu k novým technologiím D, Z, Fy	od návrhu skici k modelu	a) zapojení inovačních technologií a fantastických funkcí b) práce se základním jazykem architektury	Aktivizační metoda - problémová AŽP výraz, komunikace, forma
VI. / 2.A Komplexní úkol: současná architektura a její přednosti a nedostatky	a) architektonická soutěž na konkrétní zadání b) budovy a prostředí: přírodní, městské, vesnické, podzemní, nadzemní, vodní, vzdušné	volitelné anebo zadané téma následné ukázky: současná architektura ve vztahu k novým technologiím D, Z, Fy	od návrhu skici k modelu	a) zapojení inovačních technologií a fantastických funkcí b) práce se základním jazykem architektury	Aktivizační metoda - problémová AŽP výraz, komunikace forma

3. STUPEŇ	METODICKÉ POKYNY	PODNĚTY DESIGNU			
Výtvarný problém	Úkol a popis procesu	Námětové možnosti a mezipředmětová vazba	Technické možnosti	Vzdělávací cíl	Metody práce a hodnocení
V. / 1.A Tělový design, body art	návrh vzoru tetování; realizace na části těla barvami, které napodobují tetování	různé typy tetování optické iluze D, Z, ZSV, Fy	a) malba líčidly b) montáž (počítačová montáž) c) kresba fixem d) fotodokumentace	uvědomit si vztah vyjadřovacích prostředků a výrazu	Dramaticko -inscenační metoda AŽP výraz, komunikace, forma
VI. / 2.A Návrh současného stylu osobnosti	návrh šperků a oděvů z netradičních materiálů	hra na návrháře, designéra, recyklace materiálů D, ZSV	kombinovaná technika, fotodokumentace	práce a materiálem, technické možnosti materiálů	Dramaticko -inscenační metoda AŽP výraz, komunikace forma

3. STUPEŇ	METODICKÉ POKYNY	PODNĚTY ELEKTRONICKÝMI MÉDII			
Výtvarný problém	Úkol a popis procesu	Námětové možnosti a mezipředmětová vazba	Technické možnosti	Vzdělávací cíl	Metody práce a hodnocení
V. / 1.A Grafický design, návrh plakátu, pozvánky, prezentace nebo webové stránky	komplexní úkol	praktické využití poznatků z různých oborů DT, ČK	volně dostupné programy z internetu	a) ovládnutí základů grafických programů b) využití získaných dovedností k vlastní prezentaci	Demonstrační metoda AŽP výraz, komunikace, forma
VI. / 2.A Grafický design, návrh plakátu, pozvánky, prezentace nebo webové stránky	komplexní úkol	praktické využití poznatků z různých oborů DT, ČK	volně dostupné programy z internetu	a) ovládnutí základů grafických programů b) využití získaných dovedností k vlastní prezentaci	Demonstrační metoda AŽP výraz, komunikace forma

3. STUPEŇ	METODICKÉ POKYNY	PODNĚTY HUDBY / LITERATURY			
Výtvarný problém	Úkol a popis procesu	Námětové možnosti a mezipředmětová vazba	Technické možnosti	Vzdělávací cíl	Metody práce a hodnocení
V. / 1.A Hledání hudebních či literárních ekvivalentů k výtvarnému jazyku, formám a druhům stylů a naopak	žáci hledají strukturální ekvivalenci mezi hudbou a výtvarným uměním na různých úrovních: úrovní vyjadřovacích a kompozičních principů, úrovní hudebních a výtvarných forem, žánrů a stylů, žáci se vyjadřují figurativně nebo nefigurativně	a) vyjádření tempa a rytmu výtvarnými prostředky b) vyjádření výrazně rozdílných forem výtvarnými prostředky c) pokus o ozvučení obrazu d) ilustrace literárního díla HV, ČSL	součástí úkolu je hledání příslušných technických prostředků, např. akční malba	a) hledání formálního vztahu mezi výtvarnými a hudebními projevy b) rozvíjení fantazie a improvizáční schopnosti	Aktivizační metoda - problémová AŽP výraz, komunikace, forma
VI. / 2.A Hledání hudebních či literárních ekvivalentů k výtvarnému jazyku, formám a druhům stylů a naopak	žáci hledají strukturální ekvivalenci mezi hudbou a výtvarným uměním na různých úrovních: úrovní vyjadřovacích a kompozičních principů, úrovní hudebních a výtvarných forem, žánrů a stylů, žáci se vyjadřují figurativně nebo nefigurativně	a) vyjádření tempa a rytmu výtvarnými prostředky b) vyjádření výrazně rozdílných forem výtvarnými prostředky c) pokus o ozvučení obrazu d) ilustrace literárního díla HV, ČSL	součástí úkolu je hledání příslušných technických prostředků, např. akční malba	a) hledání formálního vztahu mezi výtvarnými a hudebními projevy b) rozvíjení fantazie a improvizáční schopnosti	Aktivizační metoda - problémová AŽP výraz, komunikace forma

3. STUPEŇ	METODICKÉ POKYNY	PODNĚTY RŮZNÝCH OBLASTÍ POZNÁVÁNÍ SVĚTA			
Výtvarný problém	Úkol a popis procesu	Námětové možnosti a mezipředmětová vazba	Technické možnosti	Vzdělávací cíl	Metody práce a hodnocení
V. / 1.A Výtvarné transpozice fyzikálních a biologických procesů	převedení fyzikálních, biologických nebo chemických jevů do výtvarného jazyka, žáci analyzují chemické částice jako při chemické reakci, změna jedné látky na jinou, kyselé – zásadité – neutrální prostředí, leptání, žáci analyzují jevy jako např. stárnutí, růst, bobtnání, hnití, různé způsoby rozmnožování, pohyb a migrace, mimikry, různé smyslové vybavení živočichů, symbióza, asimilace...	fyzikální, chemické a biologické procesy ukázky: abstraktní umění, procesuální umění, objekty a instalace, vědecká ilustrace, Bi, Ch, Fy, Ze, DT	hledání odpovídajících technik a prostředků (kresba, malba, digitální zpracování)	a) hledání analogie mezi výtvarným jazykem a procesy ve fyzice, chemii, biologii b) rozvíjení fantazie a improvizčních schopností	Slovní metoda výklad AŽP výraz, komunikace, forma
VI. / 2.A prohloubení tématu, výtvarné transpozice fyzikálních a biologických procesů	převedení fyzikálních, biologických nebo chemických jevů do výtvarného jazyka, žáci analyzují chemické částice jako při chemické reakci, změna jedné látky na jinou, kyselé – zásadité – neutrální prostředí, leptání, žáci analyzují jevy jako např. stárnutí, růst, bobtnání, hnití, různé způsoby rozmnožování, pohyb a migrace, mimikry, různé smyslové vybavení živočichů, symbióza, asimilace...	fyzikální, chemické a biologické procesy ukázky: abstraktní umění, procesuální umění, objekty a instalace, alchymistické zobrazení, vědecká ilustrace, Bi, Ch, Fy, Ze, DT	hledání odpovídajících technik a prostředků (kresba, malba, digitální zpracování)	a) hledání analogie mezi výtvarným jazykem a procesy ve fyzice, chemii, biologii, b) rozvíjení fantazie a improvizčních schopností	Slovní metoda výklad AŽP výraz, komunikace, forma

3. STUPEŇ	13. METODICKÉ POKYNY	VLASTNÍ PROJEKT			
Výtvarný problém	Úkol a popis procesu	Námětové možnosti a mezipředmětová vazba	Technické možnosti	Vzdělávací cíl	Metody práce a hodnocení
V. / 1.A Příprava a realizace vlastního projektu	Komplexní úkol (žák si vybere téma, které je mu blízké, používá vhodné výtvarné techniky, prezentuje výsledek)	Téma podle vlastního výběru	součástí úkolu je hledání odpovídajících technických prostředků	vést žáka k samostatné práci od výběru tématu až po prezentaci výsledku své práce	<i>AŽP</i> výraz, komunikace, forma
V I. / 1.A Příprava a realizace vlastního projektu	Komplexní úkol (žák si vybere téma, které je mu blízké, používá vhodné výtvarné techniky, prezentuje výsledek)	Téma podle vlastního výběru	součástí úkolu je hledání odpovídajících technických prostředků	vést žáka k samostatné práci od výběru tématu až po prezentaci výsledku své práce	<i>AŽP</i> výraz, komunikace forma