



Podpora kurikulární práce škol
Národní pedagogický institut ČR

Výtvarná a filmová výchova pro 2. stupeň ZŠ

předmětový
modelový
ŠVP

2025



Spolufinancováno
Evropskou unií



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

Charakteristika předmětu

Vyučovací předmět	Výtvarná a filmová výchova
Využité vzdělávací obory	Výtvarná a filmová výchova
Průřezová témata (PT)	x
Klíčové kompetence (KK)	— kulturní — osobnostní a sociální — k učení — digitální
Základní gramotnosti (ZG)	x

Informace o pojetí předmětu	Na 2. stupni se výtvarná a filmová výchova zaměřuje na prohloubení a rozšíření tvůrčích dovedností a oborových znalostí, které si žák osvojil na 1. stupni. Výuka přechází od hravých tvořivých činností k více strukturovaným tvůrčím aktivitám. Podporuje se žákova samostatnost a jeho schopnost své dovednosti aplikovat, nebát se experimentovat a hledat nová tvůrčí řešení. Také se zdokonaluje v tom, jak vyjadřovat své vjemy, pocity, představy, myšlenky a postoje prostřednictvím vizuální a audiovizuální tvorby. Žák se učí reflektovat nejen samotný tvůrčí proces, ale také posuzovat umělecká díla a vizuální vjemy z každodenního života. Výuka rozvíjí žákovu schopnost vnímat umění v kulturním, historickém a společenském kontextu. Nedílnou součástí práce v hodině se stává využívání dostupných digitálních technologií a experimentování s novými médii. Témata komplexní povahy, která jsou zařazena do témat průřezových, jsou objevena skrze umělecké prostředky a jsou řešena jako součást tvůrčích záměrů, které jsou stanovovány učitelem nebo samotnými žáky.
Informace o obsahu předmětu	Předmět je rozdělen do tří vzájemně provázaných tematických okruhů. V rámci okruhu Vlastní tvorba a její sdílení žák zkoumá různé techniky, postupy a materiály a volí vhodné prostředky k realizaci svého nápadu. Součástí procesu je i experimentování s digitálními technologiemi. Po vytvoření díla následuje jeho prezentace. Klíčovou částí je reflexe tvůrčího procesu, která žáka učí kritickému nahlížení na vlastní tvorbu i práci ostatních, podporuje ho v dalším učení a motivuje ho k uplatňování tvořivosti i po skončení této etapy vzdělávání. Okruh Recepce a reflexe uměleckého díla klade důraz na hlubší poznání uměleckých děl a jejich porozumění. Žák je veden k tomu, aby kriticky přemýšlel o uměleckých a vizuálních projevech, učil se hodnotit dílo z různých pohledů (subjektivní hodnocení díla ve vztahu k vlastní zkušenosti, jeho společenský význam, uplatnění výrazových prostředků v díle) a rozvíjel vlastní postoje a názory. Důležitou součástí výuky je také návštěva muzeí, galerií a dalších kulturních institucí a akcí. Okruh Kulturní povědomí a jednání rozvíjí žákovu schopnost vnímat umění a kulturu jako nedílnou součást společnosti a osobního života. Žák je veden k tomu, aby se aktivně zapojoval do kulturního života, navštěvoval kulturní instituce ve svém okolí a účastnil se uměleckých projektů. V rámci tohoto okruhu také poznává, jaký vliv na tyto aktivity mají digitální technologie.
Časová dotace	1 + 1 + 1 + 1
Organizace výuky předmětu	Předmět je vyučován ve dvouhodinovém bloku jednou za čtrnáct dnů.

Strategie vzdělávání

Vyučovací předmět	Výtvarná a filmová výchova
Využité vzdělávací obory	Výtvarná a filmová výchova
Průřezová témata (PT)	x
Klíčové kompetence (KK)	— kulturní — osobnostní a sociální — k učení — digitální
Základní gramotnosti (ZG)	x

Klíčové kompetence rozvíjíme zejména s využitím těchto vzdělávacích strategií:		
KKU	Klíčová kompetence k učení	<ul style="list-style-type: none"> — plánujeme návaznost tvůrčích aktivit s ohledem na dlouhodobější záměry a cíle — promýšlíme vzdělávací cíle s ohledem na individualitu každého žáka — zamýšlíme se se žáky nad tím, co jim pomáhá k rozvoji (prostor, čas, postupy, prostředky, forma práce) — shromažďujeme a sdílíme zdroje, které může žák využívat při různých tvůrčích činnostech — zajišťujeme dostatek a různost materiálu a prostředků, se kterými mohou žáci pracovat — podporujeme odpovědnost žáků za individuální i společné dílo — oceňujeme žáky za to, že dokumentují a archivují svou tvorbu a vedeme je k záměrnému třídění
KKK	Klíčová kompetence komunikační	x
KOS	Klíčová kompetence osobnostní a sociální	<ul style="list-style-type: none"> — poskytujeme průběžnou zpětnou vazbu a podporujeme žáky v jejich tvůrčích nápadech a rozhodnutí je realizovat — vytváříme a žákům poskytujeme dostatečný časový prostor pro sebereflexi, při které si žáci mohou uvědomovat své úspěchy a výzvy — poskytujeme žákům prostor pro poznávání sebe sama, zájmů, postojů a hodnot učíme žáky stanovit si čeho chtějí individuálně nebo společně dosáhnout a v jakém čase poskytujeme podporu při tvůrčích projektech, které vznikly z iniciativy žáků — poskytujeme uznání a pozitivní zpětnou vazbu, aby žáci pocítili svou hodnotu a úspěchy — pracujeme se žáky tak, aby chápali, že jejich schopnosti, dovednosti a zájmy spolu souvisejí — vytváříme takové prostředí a situace, které žákovi nabízí dostatek prostoru pro zdůvodnění výběru tématu a jeho ztvárnění — vytváříme takové prostředí, kde se mohou žáci otevřeně vyjadřovat a sdílet své pocity — uvádíme příklady uměleckých osobností, které musely ve svém životě překonávat různé překážky i odmítnutí společnosti, vedu žáky k poznání, že tvůrčí proces není jednoduchý a mohou se setkat s překážkami a nezdary, které dopředu nelze odhadnout, ale z kterých mohou mít přínos v budoucnu

KOB	Klíčová kompetence k občanství a udržitelnosti	x
KPP	Klíčová kompetence k podnikavosti a pracovní	x
KRP	Klíčová kompetence k řešení problémů	x
KKT	Klíčová kompetence kulturní	<ul style="list-style-type: none"> — vytváříme žákům prostředí, ve kterém mohou tvořit a experimentovat s různými prostředky, postupy, technikami a technologiemi — nabízíme žákům různá umělecká díla a seznamujeme je s kulturní projev z různých oblastí, období a kultur — podporujeme žáky, aby ve své tvorbě mohli projevit svoji identitu, postoje a hodnoty — poskytujeme žákům prostor k reflexi a sebereflexi a pomáháme jim nalézt osobitost vlastní tvorby — zařazujeme do výuky tvůrčí projekty nebo workshopy, ve kterých mají žáci možnost pracovat samostatně nebo ve skupině na jimi zvolených tématech, — poskytujeme žákům zpětnou vazbu k výsledkům jejich tvůrčí činnosti a pomáháme jim objevovat nové perspektivy — v diskusích nad vytvořenými díly vedeme žáky k respektu k různorodosti uměleckých projevů a individuálním tvůrčím přístupům
KDI	Klíčová kompetence digitální	<ul style="list-style-type: none"> — vytváříme takové prostředí a situace, které žákovi nabízí dostatek prostoru pro zdůvodnění výběru tématu a jeho ztvárnění — vytváříme takové prostředí, kde se mohou žáci otevřeně vyjadřovat a sdílet své pocity — uvádíme příklady uměleckých osobností, které musely ve svém životě překonávat různé překážky i odmítnutí společnosti, vedu žáky k poznání, že tvůrčí proces není jednoduchý a mohou se setkat s překážkami a nezdary, které dopředu nelze odhadnout, ale z kterých mohou mít přínos v budoucnu — vedeme žáky k samostatnému využívání digitálních technologií v tvůrčích činnostech — vedeme žáky k tomu, aby si předávali zkušenosti, jak v tvorbě a prezentaci využívají digitální technologie a v čem spatřují jejich přínosy a rizika — vytváříme podmínky pro realizaci skupinových i individuálních tvůrčích projektů a využívání digitálních technologií v nich, poskytují tím žákům příležitost k tvůrčímu a inovativnímu využívání digitálních technologií při stanovení tvůrčího záměru hledání postupů a variant řešení, vyhodnocování výsledků a dopadů projektu — zařazujeme do výuky takové tvůrčí činnosti, ve kterých žáci mohou podle svého záměru využívat digitální technologie a experimentovat s nimi — nabízíme žákům příležitosti k úpravám digitálního obsahu s cílem přizpůsobit ho či obohatit pro další účely

Základní gramotnosti rozvíjíme zejména s využitím těchto vzdělávacích strategií:		
ZGC	Základní gramotnost čtenářská a pisatelská	x
ZGM	Základní gramotnost logicko-matematická	x

Obsah předmětu

6. ročník

OVU vzdělávacích oborů pro uzlový bod 9		Školní OVU pro 6. ročník	Školní OVU PT	Vazby na OVU KK	Vazby na OVU ZG	Vazby na další OVU vzdělávacích oborů	Učivo k dosažení OVU
Kód	Popis OVU z RVP ZV						
UAK-VFV-001-ZV9-001	Uplatňuje a kombinuje při vlastní tvorbě prvky výtvarného umění.	Experimentuje s mícháním různých barev a pigmentů (vodové a temperové barvy, suchý a mastný pastel) na různých podkladech (papír, textil, sklo, dřevo, omítka).	X	KKT-SVJ-000-ZV9-001 Využívá umění a kulturu k vlastní i společné tvůrčí činnosti a k sebevyjádření. KOS-SEB-000-ZV9-001 Pracuje s jedinečností vlastní osobnosti.	X	X	barevný kruh, primární, sekundární a terciální barvy, odstíny (míchání barev), jas, sytost, valér (odstín v jednom tónu barvy); experimentování s přípravou a využitím pigmentů; odlišná technologie malby - tempera, akvarel, pastel, akryl; malba na různých podkladech a různých velikostních formátech
UAK-VFV-001-ZV9-001	Uplatňuje a kombinuje při vlastní tvorbě prvky výtvarného umění.	Spontánně i záměrně uplatňuje ve vlastní tvorbě různé prvky výtvarného vyjadřování, zaměřuje se na barvy, tvary. Linie.	X	KOS-SEB-000-ZV9-001 Pracuje s jedinečností vlastní osobnosti. KKT-SVJ-000-ZV9-001 Využívá umění a kulturu k vlastní i společné tvůrčí činnosti a k sebevyjádření.	X	X	barevný kruh, primární, sekundární, terciální barvy, barvy, teplé a studené barvy, komplementární barvy; míchání barev, spontánní i záměrné uplatnění pro vyjádření různých pocitů, situací a témat
UAK-VFV-001-ZV9-001	Uplatňuje a kombinuje při vlastní tvorbě prvky výtvarného vyjádření.	Uplatňuje zásady bezpečného a ohleduplného využití výtvarných materiálů, nástrojů a pomůcek, včetně dostupných digitálních technologií, které při své tvorbě využil	X	KKT-SVJ-000-ZV9-001 Využívá umění a kulturu k vlastní i společné tvůrčí činnosti a k sebevyjádření. KOS-SEB-000-ZV9-001 Pracuje s jedinečností vlastní osobnosti.	X	X	bezpečné používání materiálů a nástrojů, ekologické a šetrné využívání materiálů, péče o digitální zařízení, bezpečné zacházení s počítačovými programy, aplikacemi a v on-line prostředí
UAK-VFV-001-ZV9-002	Realizuje svůj tvůrčí záměr s využitím prostředků výtvarného umění, filmového umění a jejich kombinací.	Experimentuje s prostředky výtvarného umění, filmového umění a s jejich kombinací tak, aby co nejvíce vyjádřil svůj tvůrčí záměr nebo zadání učitele.	X	KKT-SVJ-000-ZV9-001 Využívá umění a kulturu k vlastní i společné tvůrčí činnosti a k sebevyjádření. KKU-USU-000-ZV9-001 Řídí vlastní procesy učení. KOS-SEB-000-ZV9-001 Pracuje s jedinečností vlastní osobnosti.	X	X	spontánní i záměrné zacházení s různými prostředky, nástroji a materiály; záměrná kombinace prostředků; prostředky pro plošnou i prostorovou tvorbu včetně instalace.; subjektivní vyjádření tématu; hledání různých podob ztvárnění tématu, jeho obměny a proměny; téma v kontextu s vizuálními díly současnosti a minulosti;
UAK-VFV-001-ZV9-002	Realizuje svůj tvůrčí záměr s využitím prostředků výtvarného umění, filmového umění a jejich kombinací.	Do tvůrčí práce ve skupině se zapojuje v různých rolích a dodržuje pravidla dané role, na kterých se se spolužáky nebo s učitelem dohodli.	X	KKT-SVJ-000-ZV9-001 Využívá umění a kulturu k vlastní i společné tvůrčí činnosti a k sebevyjádření. KOS-SEB-000-ZV9-001 Pracuje s jedinečností vlastní osobnosti.	X	X	tvůrčí záměr a etapy tvůrčího procesu; přijímání různých rolí v realizačním týmu, pravidla spolupráce v týmu a skupině;

UAK-VFV-001-ZV9-003	Užívá a kombinuje prostředky filmu s důrazem na vyprávění pomocí pohyblivého obrazu.	Vytvoří osnovu příběhu s ohledem na gradaci děje a zvolí si, jak chce příběh ztvárnit.	X	KKT-SVJ-000-ZV9-001 Využívá umění a kulturu k vlastní i společné tvůrčí činnosti a k sebevyjádření. KOS-SEB-000-ZV9-001 Pracuje s jedinečností vlastní osobnosti.	X	JJK-CJL-001-ZV9-016 Tvoří umělecký text podle svých schopností, reflektuje tvorbu uměleckého textu a z reflexe vyvozuje poznatky. 6. ročník: Podle zadání či spontánně jednoduše doplňuje, přetváří, dotváří umělecký text; vytváří jednoduchý umělecky zaměřený text; prakticky zvládá jednoduché formy a techniky práce s textem (psaní podle zadaného žánru, slovní hříčky, vytváření nonsensu apod.).	příběh - vyprávění, stavba, části děje, gradace; způsob vyprávění (obraz, rozhovor, psaný text, komiks, film, digitální hra); prostředí, postava (charakter, vývoj, stylizace); osnova vyprávění (textová, obrázková); komiks (struktura panelů, práce s textem); kresba, malba, linie, tvary, vztahy a uspořádání prvků v ploše, vyjádření vztahů, pohybu a proměn uvnitř prvku a mezi prvky navzájem;
UAK-VFV-001-ZV9-004	Dokumentuje vlastní tvorbu a vede si přehled zdrojů pro inspiraci a využití ve své další tvorbě.	Ze své vlastní tvorby vybírá na základě předem stanovených kritérií artefakty, které chce uchovat.	X	KKT-SVJ-000-ZV9-001 Využívá umění a kulturu k vlastní i společné tvůrčí činnosti a k sebevyjádření. KDI-VIN-000-ZV9-001 Využívá digitální technologie, aby sobě či ostatním usnadnil či zjednodušil pracovní postupy a zkvalitnil výsledky práce. KDI-TDO-000-ZV9-001 Generuje digitální obsah v různých formátech s cílem umocnit výstupy vlastní tvořivé činnosti.	X	X	vlastní i určená kritéria výběru, osobní význam, organizace děl podle kategorií vycházejících z tématu nebo prostředků, uspořádání podle chronologie vzniku individuálního nebo společného díla, výběr forma uchování
UAK-VFV-001-ZV9-004	Dokumentuje vlastní tvorbu a vede si přehled zdrojů pro inspiraci a využití ve své další tvorbě.	Zkouší si různé způsoby dokumentace své tvorby a porovnává je (např. digitální fotografie, sken, video, textový popis), zvolí si způsob, který mu vyhovuje, a založí si portfolio dokumentující jeho tvorbu.	X	KKT-SVJ-000-ZV9-001 Využívá umění a kulturu k vlastní i společné tvůrčí činnosti a k sebevyjádření. KDI-VIN-000-ZV9-001 Využívá digitální technologie, aby sobě či ostatním usnadnil či zjednodušil pracovní postupy a zkvalitnil výsledky práce. KDI-TDO-000-ZV9-001 Generuje digitální obsah v různých formátech s cílem umocnit výstupy vlastní tvořivé činnosti.	X	X	dokumentace vlastní tvorby; portfolio vlastní tvorby; formy sdílení a prezentace
UAK-VFV-001-ZV9-005	Reflektuje svou tvůrčí výtvarnou či filmovou zkušenost a přijímá zpětnou vazbu jako impuls pro další tvorbu.	Osvojil si různé způsoby vyjadřování zpětné vazby k tvůrčí výtvarné či filmové zkušenosti svých spolužáků (slovní, písemná, vyjádřená číslem či symbolem, gestem).	X	KKT-SVJ-000-ZV9-001 Využívá umění a kulturu k vlastní i společné tvůrčí činnosti a k sebevyjádření. KOS-ODO-000-ZV9-001 Rozvíjí vlastní psychickou a fyzickou odolnost.	X	X	vyjádření vlastního názoru, formy vyjádření zpětné vazby - slovní, písemná, vyjádřená číslem či symbolem, gestem
UAK-VFV-001-ZV9-005	Reflektuje svou tvůrčí výtvarnou či filmovou zkušenost a přijímá zpětnou vazbu jako impuls pro další tvorbu.	Definuje svůj tvůrčí záměr a hledá vhodné prostředky, jak jej sdělit učiteli a svým spolužákům (textové poznámky, anotace, náčrtek, schéma, myšlenková mapa).	X	KKT-SVJ-000-ZV9-001 Využívá umění a kulturu k vlastní i společné tvůrčí činnosti a k sebevyjádření. KOS-ODO-000-ZV9-001 Rozvíjí vlastní psychickou a fyzickou odolnost.	X	X	volba tvůrčího záměru, textové poznámky, anotace, skica, schéma, myšlenková mapa, východiska, zdroje

UAK-VFV-002-ZV9-006	Popíše zážitek z výtvarného a audiovizuálního díla a zhodnotí, v čem spatřuje jejich význam.	Po zhlédnutí díla v autentickém prostředí (galerie, muzeum, kino, veřejný prostor) sdílí emoce, myšlenky a nové zkušenosti, které v něm setkání s uměleckým dílem vyvolalo.	X	KOS-SEB-000-ZV9-001 Pracuje s jedinečností vlastní osobnosti KKT-IDR-000-ZV9-001 Hodnotí s porozuměním kulturní projevy, tradice a umělecká díla vlastní kultury i jiných kultur.	X	UAK-HTD-003-ZV9-00 Využívá získané zkušenosti a znalosti k vlastnímu výkladu uměleckého díla a jeho základní analýze. 6. ročník: Popíše s pomocí učitele své pocity a myšlenky po sledování uměleckého vystoupení, pro vyjádření zážitku z díla využívá různé formy, které jsou mu učitelem nabídnuty, jako je diskuse s ostatními, psaní krátkých příběhů, taneční improvizace nebo vytváření hudby. JKK-CJL-001-ZV9-015 Interpretuje literární díla a díla z oblasti dalších druhů umění. 9. ročník: Vyjádří svůj prožitek z uměleckého textu, jeho divadelního nebo audiovizuálního zpracování apod.; uvědoměle hledá souvislosti mezi dílem a vlastními čtenářskými a diváckými zkušenostmi.	autentické prostředí, interakce s uměleckým dílem, jeho subjektivní vnímání; reflexe uměleckého díla; volba prostředků pro komunikaci subjektivního pohledu na dílo, jím vyvolaných emocí, asociací, myšlenek.
UAK-VFV-002-ZV9-007	Komunikuje o uměleckých dílech minulosti a současnosti i o běžné vizuální a audiovizuální produkci s použitím oborových pojmů.	Porovnává výtvarná, architektonická, filmová a jiná audiovizuální díla z různých historických epoch se současnými uměleckými díly.	X	KKU-USU-000-ZV9-001 Řídí vlastní procesy učení. KKT-UMK-000-ZV9-001 Přijímá s porozuměním projev umění a kultury jako způsob poznávání a komunikace.	X	X	znaky charakteristické pro stěžejní etapy a styly výtvarného umění (malířství, sochařství, architektura) v minulosti i současnosti; sledování určitého tématu a jeho proměn, vliv technologií na umělecká projev a podoby jeho prezentace
UAK-VFV-002-ZV9-007	Komunikuje o uměleckých dílech minulosti a současnosti i o běžné vizuální a audiovizuální produkci s použitím oborových pojmů.	Vyhledává informace o konkrétním uměleckém nebo filmovém díle v rozmanitých zdrojích (online a tištěné recenze, katalogy, dokumentární filmy, podcasty, časopisy pro děti a mládež) a vybírá si v nich pojmy, které dokáže dále uplatnit.	X	KKU-USU-000-ZV9-001 Řídí vlastní procesy učení. KDI-DAT-000-ZV9-001 Data získaná na základě vlastních kritérií a formulovaných dotazů z různých digitálních zdrojů posuzuje z hlediska souladu s již známými poznatky i nároku na spolehlivost zdroje.	X	X	vyhledávání informací, kritické myšlení zdroje informací (online a tištěné recenze, katalogy, dokumentární filmy, podcasty, časopisy pro děti a mládež)
UAK-VFV-003-ZV9-008	Uvede příklady vlivu nových technologií na proměnu umělecké tvorby a jejího vnímání.	Seznamuje se s různými možnostmi využití nových technologií v umění (pohyblivý obraz ve výtvarném umění, VOD portály pro výběr audiovizuálních děl, počítačové hry).	X	KDI-VIN-000-ZV9-001 Využívá digitální technologie, aby sobě či ostatním usnadnil či zjednodušil pracovní postupy a z kvalitnil výsledky práce. KDI-TDO-000-ZV9-001 Generuje digitální obsah v různých formátech s cílem umocnit výstupy vlastní tvořivé činnosti.	X	X	pohyblivý obraz ve výtvarném umění, VOD portály pro výběr audiovizuálních děl, digitální hry
UAK-VFV-003-ZV9-008	Uvede příklady vlivu nových technologií na proměnu umělecké tvorby a jejího vnímání.	X	X	X	X	X	X

UAK-VFV-003-ZV9-009	Představí ostatním konkrétní dílo, projev nebo osobnost z oblasti výtvarného a filmového umění a zdůvodní, v čem spatřuje jejich význam.	Podle svých preferencí vyhledává umělecká díla a různé projevy kultury včetně kultur našich významných etnických menšin jak na lokální, tak globální úrovni.	X	<p>KDI-DAT-000-ZV9-001 Data získaná na základě vlastních kritérií a formulovaných dotazů z různých digitálních zdrojů posuzuje z hlediska souladu s již známými poznatky i nároku na spolehlivost zdroje.</p> <p>KKT-UMK-000-ZV9-001 Přijímá s porozuměním projevy umění a kultury jako způsob poznávání a komunikace.</p> <p>KKT-KON-000-ZV9-001 Má širší znalosti kultury a umění a kulturního dění ve svém okolí.</p>	X	X	reflexe vlastního vztahu ke kulturním a uměleckým hodnotám, základní povědomí o aktuálním kulturním dění
---------------------	--	--	---	--	---	---	--

7. ročník

OVU vzdělávacích oborů pro uzlový bod 9		Školní OVU pro 7. ročník	Školní OVU PT	Vazby na OVU KK	Vazby na OVU ZG	Vazby na další OVU vzdělávacích oborů	Učivo k dosažení OVU
Kód	Popis OVU z RVP ZV						
UAK-VFV-001-ZV9-001	Uplatňuje a kombinuje při vlastní tvorbě prvky výtvarného umění.	Ve své tvorbě uplatňuje různé vztahy mezi výtvarnými prvky (např. podobnost a odlišnost, symetrie a asymetrie, rytmus, kontrast, harmonie, proporcionalita, dynamičnost a staticčnost, stabilita a labilnost).	X	KKT-SVJ-000-ZV9-001 Využívá umění a kulturu k vlastní i společné tvůrčí činnosti a k sebevyjádření. KOS-SEB-000-ZV9-001 Pracuje s jedinečností vlastní osobnosti	X	X	podobnost a odlišnost, symetrie a asymetrie, rytmus, kontrast, harmonie, proporcionalita, dynamičnost a staticčnost, stabilita a labilnost
UAK-VFV-001-ZV9-001	Uplatňuje a kombinuje při vlastní tvorbě prvky výtvarného umění.	Ve své tvorbě záměrně využije vybrané barevné kontrasty (světlostní, teplotní, doplňkový, sytostní, proporční).	X	KOS-SEB-000-ZV9-001 Pracuje s jedinečností vlastní osobnosti KKT-SVJ-000-ZV9-001 Využívá umění a kulturu k vlastní i společné tvůrčí činnosti a k sebevyjádření.	X	X	světlostní; komplementární (dvě doplňkové barvy), teplotní kontrast; kontrast sytosti (jeden tón různá sytost), poměrů; kontrasty věcné, obsahové, emotivní nebo významové
UAK-VFV-001-ZV9-001	Uplatňuje a kombinuje při vlastní tvorbě prvky výtvarného vyjádření.	Uplatňuje zásady bezpečného a ohleduplného využití výtvarných materiálů, nástrojů a pomůcek, včetně dostupných digitálních technologií, které při své tvorbě využil.	X	KKT-SVJ-000-ZV9-001 Využívá umění a kulturu k vlastní i společné tvůrčí činnosti a k sebevyjádření. KOS-SEB-000-ZV9-001 Pracuje s jedinečností vlastní osobnosti.	X	X	bezpečné používání materiálů a nástrojů, ekologické a šetrné využívání materiálů, péče o digitální zařízení, bezpečné zacházení s počítačovými programy, aplikacemi a v on-line prostředí
UAK-VFV-001-ZV9-002	Realizuje svůj tvůrčí záměr s využitím prostředků výtvarného umění, filmového umění a jejich kombinací.	Využije umělecké dílo nebo film jako inspirační zdroj pro svou další tvorbu, inspiruje se obsahem, technikou nebo historickým kontextem, ve kterém dílo vzniklo.	X	KKT-SVJ-000-ZV9-001 Využívá umění a kulturu k vlastní i společné tvůrčí činnosti a k sebevyjádření. KKU-USU-000-ZV9-001 Řídí vlastní procesy učení. KOS-SEB-000-ZV9-001 Pracuje s jedinečností vlastní osobnosti.	X	X	inspirace obsahem díla, originalitou stylu, asociacemi a emocemi, které dílo vzbuzuje; inspirace uplatněnými prostředky, postupy, materiály; sledování vývoje uměleckých stylů a jejich charakteristických znaků a experimentování s nimi - jejich využití v současném kontextu
UAK-VFV-001-ZV9-002	Realizuje svůj tvůrčí záměr s využitím prostředků výtvarného umění, filmového umění a jejich kombinací.	Vybírá si vhodné vybavení pro zpracování svého tvůrčího záměru a odhaduje technickou a časovou náročnost zvoleného postupu.	X	KKT-SVJ-000-ZV9-001 Využívá umění a kulturu k vlastní i společné tvůrčí činnosti a k sebevyjádření. KOS-SEB-000-ZV9-001 Pracuje s jedinečností vlastní osobnosti.	X	X	fáze tvůrčího záměru, nápady, podněty a jejich posouzení, výběr prostředků a materiálů, výběr technologií a technického vybavení a zvážení celkové náročnosti realizace, specifika individuální nebo skupinové realizace, realizace, prezentace výsledného díla, komunikační účinky díla, zpětná vazba

UAK-VFV-001-ZV9-003	Užívá a kombinuje prostředky filmu s důrazem na vyprávění pomocí pohyblivého obrazu.	Zachytí jednoduchý příběh nebo situaci prostřednictvím animace.	X	KKT-SVJ-000-ZV9-001 Využívá umění a kulturu k vlastní i společné tvůrčí činnosti a k sebevyjádření. KOS-SEB-000-ZV9-001 Pracuje s jedinečností vlastní osobnosti.	X	X	série kreseb nebo fotografií pořízené za účelem vytvoření iluze pohybu; experimenty s rychlostí reprodukce pohyblivého obrazu (časování snímků); základní druhy animace (kreslená, plošková, pixilace, objektová animace, animace sypaných materiálů); námět, storyboard; kresba, malba, modelování, uspořádání objektů na ploše, použití barev k vyjádření emocí nebo atmosféry (např. teplé barvy pro radost, studeno pro klid nebo strach), světlo, kontrast, rytmus
UAK-VFV-001-ZV9-004	Dokumentuje vlastní tvorbu a vede si přehled zdrojů pro inspiraci a využití ve své další tvorbě.	Na základě předchozího výběru a dokumentace průběžně spravuje portfolio vlastní výtvarné tvorby.	X	KKT-SVJ-000-ZV9-001 Využívá umění a kulturu k vlastní i společné tvůrčí činnosti a k sebevyjádření. KDI-VIN-000-ZV9-001 Využívá digitální technologie, aby sobě či ostatním usnadnil či zjednodušil pracovní postupy a zkvalitnil výsledky práce. KDI-TDO-000-ZV9-001 Generuje digitální obsah v různých formátech s cílem umocnit výstupy vlastní tvořivé činnosti.	X	X	Vizuální a obsahová struktura portfolio, organizace vlastní tvorby, digitální, fyzická forma portfolio
UAK-VFV-001-ZV9-004	Dokumentuje vlastní tvorbu a vede si přehled zdrojů pro inspiraci a využití ve své další tvorbě.	Shromažďuje inspirační zdroje (online rozcestníky a informace o konkrétních sbírkách uměleckých děl – online sbírky, knižní katalogy aj., kolekce reprodukcí samotných uměleckých děl), přičemž respektuje pravidla ochrany autorských práv, na kterých se s učitelem dohodl.	X	KKT-SVJ-000-ZV9-001 Využívá umění a kulturu k vlastní i společné tvůrčí činnosti a k sebevyjádření. KDI-VIN-000-ZV9-001 Využívá digitální technologie, aby sobě či ostatním usnadnil či zjednodušil pracovní postupy a zkvalitnil výsledky práce. KDI-TDO-000-ZV9-001 Generuje digitální obsah v různých formátech s cílem umocnit výstupy vlastní tvořivé činnosti.	X	X	Rozpoznávání kvalitních, odborných databází a rozlišování mezi neověřenými nebo nelegálními zdroji, autorská práva a jejich význam (co je chráněno, jaká díla jsou volně dostupná a jaká ne), použití materiálů pod licencí Creative Commons a jejich omezení. Hledání svých preferencí v oblasti výtvarného a filmového umění
UAK-VFV-001-ZV9-005	Reflektuje svou tvůrčí výtvarnou či filmovou zkušenost a přijímá zpětnou vazbu jako impuls pro další tvorbu.	Po dokončení tvůrčího úkolu se věnuje reflexi průběhu práce, aby lépe porozuměl vlastnímu tvůrčímu procesu a rozhodnutím, která během tvorby učinil. Pojmenuje, jaké techniky či postupy se osvědčily, a identifikuje prvky, které by mohl příště realizovat jinak.	X	KKT-SVJ-000-ZV9-001 Využívá umění a kulturu k vlastní i společné tvůrčí činnosti a k sebevyjádření. KOS-ODO-000-ZV9-001 Rozvíjí vlastní psychickou a fyzickou odolnost.	X	X	zpětné hodnocení tvůrčího procesu, zkoumání rozhodnutí během tvorby, identifikace použitých technik a postupů, návrhy možných úprav

UAK-VFV-001-ZV9-005	Reflektuje svou tvůrčí výtvarnou či filmovou zkušenost a přijímá zpětnou vazbu jako impuls pro další tvorbu.	Porovná svůj původní tvůrčí záměr s výsledkem své práce a popíše, v čem se od sebe liší. Pojmenuje konkrétní momenty v procesu tvorby, které tuto odlišnost způsobily.	X	KKT-SVJ-000-ZV9-001 Využívá umění a kulturu k vlastní i společné tvůrčí činnosti a k sebevzdělání. KOS-ODO-000-ZV9-001 Rozvíjí vlastní psychickou a fyzickou odolnost.	X	X	reflexe, analýza, záměr, výsledek, tvůrčí proces
UAK-VFV-002-ZV9-006	Popíše zážitek z výtvarného a audiovizuálního díla a zhodnotí, v čem spatřuje jejich význam.	Odhadne tvůrčí záměr uměleckého díla, zaměřuje se na to, jakým způsobem autor zachytil myšlenku, poselství nebo atmosféru, hodnotí emocionální dopad těchto prostředků na diváka.	X	KOS-SEB-000-ZV9-001 Pracuje s jedinečností vlastní osobnosti KKT-IDR-000-ZV9-001 Hodnotí s porozuměním kulturní projevy, tradice a umělecká díla vlastní kultury i jiných kultur.	X	CAS-DEJ-001-ZV9-003 Vysvětlí rozdíl mezi zobrazováním minulosti v dějepiscetví a ve filmu, v literatuře a v nových médiích včetně produktů umělé inteligence. 7. ročník: Rozezná hodnocení aktérů vybrané historické události, jak je nabídnuto v (televizním) dokumentu a hraném filmu zpracovávajícím stejné historické téma.	tvůrčí záměr, vliv použitých prostředků na vnímání díla (výběr barev, kompozice, práce se světlem, úhlem pohledu nebo střihem)
UAK-VFV-002-ZV9-007	Komunikuje o uměleckých dílech minulosti a současnosti i o běžné vizuální a audiovizuální produkci s použitím oborových pojmů.	Orientuje se v základních pojmech z oblasti teorie a historie filmu, získává základní přehled o historii kinematografie.	X	KKU-USU-000-ZV9-001 Řídí vlastní procesy učení. KKT-UMK-000-ZV9-001 Přijímá s porozuměním projevy umění a kultury jako způsob poznávání a komunikace.	X	X	základní výrazové prostředky (kamera, střih, zvuková složka, hudba, světlo, speciální efekty aj.), druhy filmu (hraný, dokumentární, animovaný, experimentální) a audiovizuální produkce (film, televizní tvorba, digitální hry, online tvorba aj.), základní filmové žánry (komedie, drama, muzikál, historický film aj.), základní milníky vývoje kinematografie (camera obscura, vznik fotografie, první filmová projekce, barevný film aj.)
UAK-VFV-002-ZV9-007	Komunikuje o uměleckých dílech minulosti a současnosti i o běžné vizuální a audiovizuální produkci s použitím oborových pojmů.	Orientuje se v základních pojmech z oblasti teorie a dějin výtvarného umění, získává přehled o vývoji výtvarného umění a architektury.	X	KKU-USU-000-ZV9-001 Řídí vlastní procesy učení. KDI-DAT-000-ZV9-001 Data získaná na základě vlastních kritérií a formulovaných dotazů z různých digitálních zdrojů posuzuje z hlediska souladu s již známými poznatky i nároku na spolehlivost zdroje.	X	X	pojmy kompozice, barva, rytmus, textura, perspektiva, proporce, styly (nemusí být zachována chronologie významné osobnosti a díla: renesance, baroko, impresionismus, kubismus, expresionismus, surrealismus, readymades, dada, land-art, pop-art),
UAK-VFV-003-ZV9-008	Uvede příklady vlivu nových technologií na proměnu umělecké tvorby a jejího vnímání.	Seznamuje se s různými možnostmi využití nových technologií v umění (pohyblivý obraz ve výtvarném umění, VOD portály pro výběr audiovizuálních děl, počítačové hry).	X	KDI-VIN-000-ZV9-001 Využívá digitální technologie, aby sobě či ostatním usnadnil či zjednodušil pracovní postupy a zkvalitnil výsledky práce. KDI-TDO-000-ZV9-001 Generuje digitální obsah v různých formátech s cílem umocnit výstupy vlastní tvořivé činnosti.	X	X	pohyblivý obraz ve výtvarném umění, VOD portály pro výběr audiovizuálních děl, digitální hry

UAK-VFV-003-ZV9-008	Uvede příklady vlivu nových technologií na proměnu umělecké tvorby a jejího vnímání.	Navštíví v rámci školní výuky vybranou výstavu výtvarného nebo audiovizuálního umění, doplněnou o doprovodný program.	X	KDI-VIN-000-ZV9-001 Využívá digitální technologie, aby sobě či ostatním usnadnil či zjednodušil pracovní postupy a zkvalitnil výsledky práce. KDI-TDO-000-ZV9-001 Generuje digitální obsah v různých formátech s cílem umocnit výstupy vlastní tvořivé činnosti.	X	X	navštěva kulturní instituce nebo jejího programu
UAK-VFV-003-ZV9-009	Představí ostatním konkrétní dílo, projev nebo osobnost z oblasti výtvarného a filmového umění a zdůvodní, v čem spatřuje jejich význam.	Podle svých preferencí vyhledává umělecká díla a různé projevy kultury včetně kultur našich významných etnických menšin jak na lokální, tak globální úrovni.	X	KDI-DAT-000-ZV9-001 Data získaná na základě vlastních kritérií a formulovaných dotazů z různých digitálních zdrojů posuzuje z hlediska souladu s již známými poznatky i nároku na spolehlivost zdroje. KKT-UMK-000-ZV9-001 Přijímá s porozuměním projevy umění a kultury jako způsob poznávání a komunikace. KKT-KON-000-ZV9-001 Má širší znalosti kultury a umění a kulturního dění ve svém okolí.	X	X	reflexe vlastního vztahu ke kulturním a uměleckým hodnotám, základní povědomí o aktuálním kulturním dění

8. ročník

OVU vzdělávacích oborů pro uzlový bod 9		Školní OVU pro 8. ročník	Školní OVU PT	Vazby na OVU KK	Vazby na OVU ZG	Vazby na další OVU vzdělávacích oborů	Učivo k dosažení OVU
Kód	Popis OVU z RVP ZV						
UAK-VFV-001-ZV9-001	Uplatňuje a kombinuje při vlastní tvorbě prvky výtvarného umění.	Ve své tvorbě uplatňuje různé vztahy mezi výtvarnými prvky (např. podobnost a odlišnost, symetrie a asymetrie, rytmus, kontrast, harmonie, proporcionalita, dynamičnost a staticčnost, stabilita a labilnost).	X	KKT-SVJ-000-ZV9-001 Využívá umění a kulturu k vlastní i společné tvůrčí činnosti a k sebevyjádření. KOS-SEB-000-ZV9-001 Pracuje s jedinečností vlastní osobnosti.	X	X	podobnost a odlišnost, symetrie a asymetrie, rytmus, kontrast, harmonie, proporcionalita, dynamičnost a staticčnost, stabilita a labilnost
UAK-VFV-001-ZV9-001	Uplatňuje a kombinuje při vlastní tvorbě prvky výtvarného umění.	Ve své tvorbě záměrně využije vybrané barevné kontrasty (světlostní, teplotní, doplňkový, sytostní, proporční).	X	KOS-SEB-000-ZV9-001 Pracuje s jedinečností vlastní osobnosti KKT-SVJ-000-ZV9-001 Využívá umění a kulturu k vlastní i společné tvůrčí činnosti a k sebevyjádření.	X	X	světlostní, teplotní, doplňkový, sytostní, proporční kontrast
UAK-VFV-001-ZV9-001	Uplatňuje a kombinuje při vlastní tvorbě prvky výtvarného vyjádření.	Uplatňuje zásady bezpečného a ohleduplného využití výtvarných materiálů, nástrojů a pomůcek, včetně dostupných digitálních technologií, které při své tvorbě využil.	X	KKT-SVJ-000-ZV9-001 Využívá umění a kulturu k vlastní i společné tvůrčí činnosti a k sebevyjádření. KOS-SEB-000-ZV9-001 Pracuje s jedinečností vlastní osobnosti.	X	X	bezpečné používání materiálů a nástrojů, ekologické a šetrné využívání materiálů, péče o digitální zařízení, bezpečné zacházení s počítačovými programy, aplikacemi a v on-line prostředí
UAK-VFV-001-ZV9-002	Realizuje svůj tvůrčí záměr s využitím prostředků výtvarného umění, filmového umění a jejich kombinací.	Jako výchozí bod pro svou tvůrčí práci využije svou předchozí tvorbu a za pomoci digitálních technologií na ni vhodně naváže.	X	KKT-SVJ-000-ZV9-001 Využívá umění a kulturu k vlastní i společné tvůrčí činnosti a k sebevyjádření. KKU-USU-000-ZV9-001 Řídí vlastní procesy učení. KOS-SEB-000-ZV9-001 Pracuje s jedinečností vlastní osobnosti.	X	X	přenos výsledku své tvůrčí práce do digitálního prostředí, vytváření nové tvůrčí vize na základě předchozích zkušeností, experimenty s novými technologiemi a postupy
UAK-VFV-001-ZV9-002	Realizuje svůj tvůrčí záměr s využitím prostředků výtvarného umění, filmového umění a jejich kombinací.	Ve své tvorbě reaguje na společensky významná témata, se kterým se seznámil v různých předmětech, nebo na obsah, který je významný pro něj osobně nebo na kterém byla společná domluva.	X	KKT-SVJ-000-ZV9-001 Využívá umění a kulturu k vlastní i společné tvůrčí činnosti a k sebevyjádření. KOS-SEB-000-ZV9-001 Pracuje s jedinečností vlastní osobnosti.	X	X	formulace tvůrčího záměru, výběr tématu (ekologie, lidská práva, práva menšin, kultura, historické události, rodina, zájmy, prožitky), kritické myšlení, zkoumání různých pohledů na téma

UAK-VFV-001-ZV9-003	Užívá a kombinuje prostředky filmu s důrazem na vyprávění pomocí pohyblivého obrazu.	Vytváří jednoduché záběry, které spojuje ve volně dostupném střihovém programu.	X	KKT-SVJ-000-ZV9-001 Využívá umění a kulturu k vlastní i společné tvůrčí činnosti a k sebevyjádření. KOS-SEB-000-ZV9-001 Pracuje s jedinečností vlastní osobnosti.	X	X	statické záběry, pohyb kamery, velikost, úhel pohledu a obsah záběru, druhy záběrů (detail, polodetail, celek aj.), import záběrů do střihového programu, ovládání základních funkcí volně dostupného programu (např. DaVinci Resolve, Shotcut, CapCut, iMovie), použití jednoduchých přechodů mezi záběry, vyjádření jednoduchého příběhu nebo myšlenky pomocí několika záběrů, logické řazení děje, tvorba jednoduchých filmových triků (stoptrik), práce s titulky,
UAK-VFV-001-ZV9-004	Dokumentuje vlastní tvorbu a vede si přehled zdrojů pro inspiraci a využití ve své další tvorbě.	S využitím digitálních technologií hledá různé způsoby a podoby prezentace výsledků vlastní tvorby.	X	KKT-SVJ-000-ZV9-001 Využívá umění a kulturu k vlastní i společné tvůrčí činnosti a k sebevyjádření. KDI-VIN-000-ZV9-001 Využívá digitální technologie, aby sobě či ostatním usnadnil či zjednodušil pracovní postupy a zkvalitnil výsledky práce. KDI-TDO-000-ZV9-001 Generuje digitální obsah v různých formátech s cílem umocnit výstupy vlastní tvořivé činnosti.	X	X	prezentace v různých multimediálních formách (tvorba interaktivních prezentací, digitální fotografie, video, vytváření digitálních knih, komiksů a interaktivních příběhů)
UAK-VFV-001-ZV9-004	Dokumentuje vlastní tvorbu a vede si přehled zdrojů pro inspiraci a využití ve své další tvorbě.	Shromažďuje inspirační zdroje (online rozcestníky a informace o konkrétních sbírkách uměleckých děl – online sbírky, knižní katalogy aj., kolekce reprodukcí samotných uměleckých děl), přičemž respektuje pravidla ochrany autorských práv, na kterých se s učitelem dohodl.	X	KKT-SVJ-000-ZV9-001 Využívá umění a kulturu k vlastní i společné tvůrčí činnosti a k sebevyjádření. KDI-VIN-000-ZV9-001 Využívá digitální technologie, aby sobě či ostatním usnadnil či zjednodušil pracovní postupy a zkvalitnil výsledky práce. KDI-TDO-000-ZV9-001 Generuje digitální obsah v různých formátech s cílem umocnit výstupy vlastní tvořivé činnosti.	X	X	rozpoznávání kvalitních a odborných databází a rozlišování mezi neověřenými nebo nelegálními zdroji, autorská práva a jejich význam (co je chráněno, jaká díla jsou volně dostupná a jaká ne), použití materiálů pod licencí Creative Commons a jejich omezení. Hledání svých preferencí v oblasti výtvarného a filmového umění
UAK-VFV-001-ZV9-005	Reflektuje svou tvůrčí výtvarnou či filmovou zkušenost a přijímá zpětnou vazbu jako impuls pro další tvorbu.	Po dokončení tvůrčího úkolu se věnuje reflexi průběhu práce, aby lépe porozuměl vlastnímu tvůrčímu procesu a rozhodnutím, která během tvorby učinil. Pojmenuje, jaké techniky či postupy se osvědčily, a identifikuje prvky, které by mohl příště realizovat jinak.	X	KKT-SVJ-000-ZV9-001 Využívá umění a kulturu k vlastní i společné tvůrčí činnosti a k sebevyjádření. KOS-ODO-000-ZV9-001 Rozvíjí vlastní psychickou a fyzickou odolnost.	X	X	zpětné hodnocení tvůrčího procesu, zkoumání rozhodnutí během tvorby, identifikace použitých technik a postupů, návrhy možných úprav
UAK-VFV-001-ZV9-005	Reflektuje svou tvůrčí výtvarnou či filmovou zkušenost a přijímá zpětnou vazbu jako impuls pro další tvorbu.	Vyjádří stejný tvůrčí záměr několika odlišnými prostředky a popíše, jak volba prostředků ovlivňuje výslednou podobu díla a emocionální reakci diváka na ni.	X	KKT-SVJ-000-ZV9-001 Využívá umění a kulturu k vlastní i společné tvůrčí činnosti a k sebevyjádření. KOS-ODO-000-ZV9-001 Rozvíjí vlastní psychickou a fyzickou odolnost.	X	X	možnosti různých uměleckých technik a médií

UAK-VFV-002-ZV9-006	Popíše zážitek z výtvarného a audiovizuálního díla a zhodnotí, v čem spatřuje jejich význam.	Odhadne tvůrčí záměr uměleckého díla, zaměřuje se na to, jakým způsobem autor zachytil myšlenku, poselství nebo atmosféru, hodnotí emocionální dopad těchto prostředků na diváka.	X	KOS-SEB-000-ZV9-001 Pracuje s jedinečností vlastní osobnosti KKT-IDR-000-ZV9-001 Hodnotí s porozuměním kulturní projevy, tradice a umělecká díla vlastní kultury i jiných kultur.	X	X	tvůrčí záměr, vliv použitých prostředků na vnímání díla (výběr barev, kompozice, práce se světlem, úhlem pohledu nebo střihem)
UAK-VFV-002-ZV9-007	Komunikuje o uměleckých dílech minulosti a současnosti i o běžné vizuální a audiovizuální produkci s použitím oborových pojmů.	Při interpretaci a rozboru filmu srozumitelně formuluje vlastní názor na dílo a využívá vhodné pojmy (žánr, střih, hudba, herec, kamera).	X	KKU-USU-000-ZV9-001 Řídí vlastní procesy učení. KKT-UMK-000-ZV9-001 Přijímá s porozuměním projevy umění a kultury jako způsob poznávání a komunikace.	X	X	projekce filmového díla v autentickém prostředí (kino, filmový festival), diskuze nad shlédnutým dílem (osobní výpověď žáka, projevení názoru na dílo, shrnutí děje, oborové pojmy (druh, žánr, hudba, střih, kamera, herec)
UAK-VFV-002-ZV9-007	Komunikuje o uměleckých dílech minulosti a současnosti i o běžné vizuální a audiovizuální produkci s použitím oborových pojmů.	K vybraným dílům z oblasti výtvarného umění a architektury hledá souvislosti s významnými historickými změnami a událostmi.	X	KKU-USU-000-ZV9-001 Řídí vlastní procesy učení. KDI-DAT-000-ZV9-001 Data získaná na základě vlastních kritérií a formulovaných dotazů z různých digitálních zdrojů posuzuje z hlediska souladu s již známými poznatky i nároku na spolehlivost zdroje.	X	X	vyhledávání informací, hledání souvislostí na základě různých vstupních parametrů, kritické myšlení, umělecké styly, významné osobnosti a díla: renesance, baroko, impresionismus, kubismus, expresionismus, surrealismus, readymades, dada, land-art, pop-art
UAK-VFV-003-ZV9-008	Uvede příklady vlivu nových technologií na proměnu umělecké tvorby a jejího vnímání.	Popíše, jak využívá digitální technologie při prohlížení uměleckých děl.	X	KDI-VIN-000-ZV9-001 Využívá digitální technologie, aby sobě či ostatním usnadnil či zjednodušil pracovní postupy a z kvalitnil výsledky práce. KDI-TDO-000-ZV9-001 Generuje digitální obsah v různých formátech s cílem umocnit výstupy vlastní tvořivé činnosti.	X	INF-INF-004-ZV9-014 Diskutuje o fungování digitálních technologií určujících trendy ve světě. 8. ročník: Zkoumá s jakými digitálními technologiemi se v různých oborech pracuje a k čemu se využívají.	digitální sbírky muzeí a galerií, aplikace zaměřené na výtvarné umění, VOD portály pro výběr audiovizuálních děl, digitální hry
UAK-VFV-003-ZV9-008	Uvede příklady vlivu nových technologií na proměnu umělecké tvorby a jejího vnímání.	Vyhledá a představi dvojici uměleckých děl (nebo kombinaci uměleckého díla a běžné vizuální produkce), která se zabývají stejným nebo podobným námětem, ale jsou zpracovány různými výrazovými prostředky.	X	KDI-VIN-000-ZV9-001 Využívá digitální technologie, aby sobě či ostatním usnadnil či zjednodušil pracovní postupy a z kvalitnil výsledky práce. KDI-TDO-000-ZV9-001 Generuje digitální obsah v různých formátech s cílem umocnit výstupy vlastní tvořivé činnosti.	X	X	téma, výběr uměleckých děl, komunikace vlastních preferencí technika, porovnání
UAK-VFV-003-ZV9-009	Představí ostatním konkrétní dílo, projev nebo osobnost z oblasti výtvarného a filmového umění a zdůvodní, v čem spatřuje jejich význam.	Objevuje a pojmenovává základní projevy určitého kulturního jevu spojeného s určitým místem, komunitou, skupinou, etnickou menšinou, sleduje proměny těchto projevů v čase.	X	KDI-DAT-000-ZV9-001 Data získaná na základě vlastních kritérií a formulovaných dotazů z různých digitálních zdrojů posuzuje z hlediska souladu s již známými poznatky i nároku na spolehlivost zdroje. KKT-UMK-000-ZV9-001 Přijímá s porozuměním projevy umění a kultury jako způsob poznávání a komunikace. KKT-KON-000-ZV9-001 Má širší znalosti kultury a umění a kulturního dění ve svém okolí.	X	X	identifikace tradic, zvyků, řemesel, uměleckých stylů, specifické projevy (např. lidové tance, hudba, umělecká tvorba), význam místa (historický, geografický, symbolický) pro vznik a rozvoj kulturního jevu, role komunity nebo skupiny v udržování a předávání tradic

9. ročník

OVU vzdělávacích oborů pro uzlový bod 9		Školní OVU pro 9. ročník	Školní OVU PT	Vazby na OVU KK	Vazby na OVU ZG	Vazby na další OVU vzdělávacích oborů	Učivo k dosažení OVU
Kód	Popis OVU z RVP ZV						
UAK-VFV-001-ZV9-001	Uplatňuje a kombinuje při vlastní tvorbě prvky výtvarného umění.	Vědomě užívá a kombinuje prvky výtvarného vyjádření i jejich vztahy při realizaci vlastního tvůrčího záměru. Samostatně si stanovuje a organizuje postup vlastní tvůrčí práce.	X	KKT-SVJ-000-ZV9-001 Využívá umění a kulturu k vlastní i společné tvůrčí činnosti a k sebevyjádření. KOS-SEB-000-ZV9-001 Pracuje s jedinečností vlastní osobnosti.	X	X	kresba, malba různými prostředky na různé formáty, kombinace kresby a malby, koláž; vyjádření představ, nálad, fantazie, podobnost a odlišnost, symetrie a asymetrie, rytmus, kontrast, harmonie, proporcionalita, dynamičnost a staticčnost, stabilita a labilitnost
UAK-VFV-001-ZV9-001	Uplatňuje a kombinuje při vlastní tvorbě prvky výtvarného umění.	Pojmenuje prvky, ze kterých se jeho dílo skládá, a dominantní vztahy mezi nimi.	X	KOS-SEB-000-ZV9-001 Pracuje s jedinečností vlastní osobnosti. KKT-SVJ-000-ZV9-001 Využívá umění a kulturu k vlastní i společné tvůrčí činnosti a k sebevyjádření.	X	X	podobnost a odlišnost, symetrie a asymetrie, rytmus, kontrast, harmonie, proporcionalita, dynamičnost a staticčnost, stabilita a labilitnost; světlostní, teplotní, doplňkový, sytostní, proporční kontrast
UAK-VFV-001-ZV9-001	Uplatňuje a kombinuje při vlastní tvorbě prvky výtvarného vyjádření.	Uplatňuje zásady bezpečného a ohleduplného využití výtvarných materiálů, nástrojů a pomůcek, včetně dostupných digitálních technologií, které při své tvorbě využil.	X	KKT-SVJ-000-ZV9-001 Využívá umění a kulturu k vlastní i společné tvůrčí činnosti a k sebevyjádření. KOS-SEB-000-ZV9-001 Pracuje s jedinečností vlastní osobnosti.	X	X	bezpečné používání materiálů a nástrojů, ekologické a šetrné využívání materiálů, péče o digitální zařízení, bezpečné zacházení s počítačovými programy, aplikacemi a v on-line prostředí
UAK-VFV-001-ZV9-002	Realizuje svůj tvůrčí záměr s využitím prostředků výtvarného umění, filmového umění a jejich kombinací.	Při své tvorbě vhodně využívá digitální technologie, experimentuje s postprodukcí pořízeného materiálu (střih, triky, efekty), přičemž postupuje v souladu s pravidly v oblasti autorských práv a licencí, která si s učitelem nastaví.	X	KKT-SVJ-000-ZV9-001 Využívá umění a kulturu k vlastní i společné tvůrčí činnosti a k sebevyjádření. KKU-USU-000-ZV9-001 Řídí vlastní procesy učení. KOS-SEB-000-ZV9-001 Pracuje s jedinečností vlastní osobnosti.	X	X	záměrné využití i experimenty s digitálními nástroji a technologiemi, fotografie, audio a videozáznamy, postprodukce vlastní tvorby (střih, triky, efekty, hudba), autorská práva
UAK-VFV-001-ZV9-002	Realizuje svůj tvůrčí záměr s využitím prostředků výtvarného umění, filmového umění a jejich kombinací.	Zapojí se podle svého uvážení nebo po dohodě s učitelem do školního nebo mimoškolního uměleckého projektu.	X	KKT-SVJ-000-ZV9-001 Využívá umění a kulturu k vlastní i společné tvůrčí činnosti a k sebevyjádření. KOS-SEB-000-ZV9-001 Pracuje s jedinečností vlastní osobnosti.	X	X	organizace projektu, inovace v různých fázích tvůrčího záměru, záměrný výběr výsledků tvorby, různé způsoby prezentace tvorby

UAK-VFV-001-ZV9-003	Užívá a kombinuje prostředky filmu s důrazem na vyprávění pomocí pohyblivého obrazu.	Pracuje se zvukovou stopou, pozoruje, jak zvuky, ruchy a hudba ovlivňují atmosféru audiovizuálního útvaru.	X	KKT-SVJ-000-ZV9-001 Využívá umění a kulturu k vlastní i společné tvůrčí činnosti a k sebevyjádření. KOS-SEB-000-ZV9-001 Pracuje s jedinečností vlastní osobnosti.	X	X	typy zvuků (dialogy, ruchy, hudba, ticho), vytváření vlastních zvukových efektů (např. šustění papíru jako zvuk deště), nahrávání zvuku (např. pomocí mikrofonu nebo mobilního zařízení), použití jednoduchého stříhového programu k přidání zvukové stopy k videu a její základní úprava (ořezávání, zesílení, zeslabení), využití zvuku jako nástroje vyprávění (hledání vhodných zvuků pro vyjádření emocí, nebezpečí, radosti), vliv různých typů hudby na stejný obraz (např. dramatická, veselá, strašidelná)
UAK-VFV-001-ZV9-004	Dokumentuje vlastní tvorbu a vede si přehled zdrojů pro inspiraci a využití ve své další tvorbě.	Prezentuje svou tvorbu v rámci školy nebo společně se svými spolužáky i na akcích mimo školu, podílí se organizací akce, instalaci, projekci, digitálním zpracování výstupů apod.	X	KKT-SVJ-000-ZV9-001 Využívá umění a kulturu k vlastní i společné tvůrčí činnosti a k sebevyjádření. KDI-VIN-000-ZV9-001 Využívá digitální technologie, aby sobě či ostatním usnadnil či zjednodušil pracovní postupy a zkvalitnil výsledky práce. KDI-TDO-000-ZV9-001 Generuje digitální obsah v různých formátech s cílem umocnit výstupy vlastní tvořivé činnosti.	X	UAK-HTD-003-ZV9-008 Zhodnotí přínos svého zapojení do třídních, školních nebo místních kulturních nebo uměleckých aktivit a projektů. 9. ročník: Zapojuje se v jemu odpovídající roli do přípravy a prezentace různých uměleckých a kulturních projektů ve škole (mohou to být různé úrovně produkce, od menších vystoupení v rámci školy až po větší produkce, které jsou otevřeny veřejnosti: hudební koncerty, divadelní představení, taneční vystoupení, školní akademie, oslavy).	organizace školní výstavy nebo přehlídky (instalace, projekce, plakát, pozvánka, bezpečné sdílení digitálního obsahu)
UAK-VFV-001-ZV9-004	Dokumentuje vlastní tvorbu a vede si přehled zdrojů pro inspiraci a využití ve své další tvorbě.	X	X	X	X	X	X
UAK-VFV-001-ZV9-005	Reflektuje svou tvůrčí výtvarnou či filmovou zkušenost a přijímá zpětnou vazbu jako impuls pro další tvorbu.	Popíše na konkrétním výsledku své tvorby, jak mu zpětná vazba pomohla rozpoznat jeho silné a slabé stránky. Uvědomuje si, že konstruktivní kritika poskytuje konkrétní podněty, které ho vedou k lepšímu technickému zpracování, nápaditějšímu přístupu nebo hlubšímu zamýšlení nad procesem tvorby.	X	KKT-SVJ-000-ZV9-001 Využívá umění a kulturu k vlastní i společné tvůrčí činnosti a k sebevyjádření. KOS-ODO-000-ZV9-001 Rozvíjí vlastní psychickou a fyzickou odolnost.	X	X	práce se zpětnou vazbou, zpětné hodnocení tvůrčího procesu, zkoumání rozhodnutí během tvorby, identifikace použitých technik a postupů, návrhy možných úprav
UAK-VFV-001-ZV9-005	Reflektuje svou tvůrčí výtvarnou či filmovou zkušenost a přijímá zpětnou vazbu jako impuls pro další tvorbu.	Vyjádří stejný tvůrčí záměr alespoň několika odlišnými prostředky a popíše, jak volba prostředků ovlivňuje výslednou podobu díla a emocionální reakci diváka na ni.	X	KKT-SVJ-000-ZV9-001 Využívá umění a kulturu k vlastní i společné tvůrčí činnosti a k sebevyjádření. KOS-ODO-000-ZV9-001 Rozvíjí vlastní psychickou a fyzickou odolnost.	X	X	specifika a možnosti různorodých uměleckých prostředků, postupů, technologií a technik

UAK-VFV-002-ZV9-006	Popíše zážitek z výtvarného a audiovizuálního díla a zhodnotí, v čem spatřuje jejich význam.	Navštíví kulturní instituci, kde zhlédne umělecké dílo v jeho autentickém prostředí a zapojí se do vzdělávacího programu, komentované prohlídky nebo workshopu.	X	KOS-SEB-000-ZV9-001 Pracuje s jedinečností vlastní osobnosti. KKT-IDR-000-ZV9-001 Hodnotí s porozuměním kulturní projevy, tradice a umělecká díla vlastní kultury i jiných kultur.	X	X	programy kulturních institucí, osobní přínos, význam pro vlastní i společnost tvorbu, význam pro každodenní život daného místa nebo lokality
UAK-VFV-002-ZV9-007	Komunikuje o uměleckých dílech minulosti a současnosti i o běžné vizuální a audiovizuální produkci s použitím oborových pojmů.	Vysvětlí, v čem spatřuje rozdíl mezi uměleckým dílem a běžnou vizuální produkcí.	X	KKU-USU-000-ZV9-001 Řídí vlastní procesy učení. KKT-UMK-000-ZV9-001 Přijímá s porozuměním projevy umění a kultury jako způsob poznávání a komunikace.	X	JJK-CJL-001-ZV9-014 Vyjadřuje svoje prožitky literárního, divadelního a audiovizuálního díla. 8. ročník: Sdílí své čtenářské (posluchačské, divácké) prožitky s prožitky ostatních a přijímá jejich možnou rozdílnost; spontánně si osvojuje literární pojmy, popř. pojmy z oblasti umění a využívá je k popisu uměleckého textu (díla) a také k tomu, aby uměleckému textu (dílu) porozuměl.	umělecké dílo, audiovizuální produkce
UAK-VFV-002-ZV9-007	Komunikuje o uměleckých dílech minulosti a současnosti i o běžné vizuální a audiovizuální produkci s použitím oborových pojmů.	X	X	X	X	X	X
UAK-VFV-003-ZV9-008	Uvede příklady vlivu nových technologií na proměnu umělecké tvorby a jejího vnímání.	Seznamuje se se základními principy autorských práv a vysvětlí základní pojmy z této oblasti (autor, duševní vlastnictví, licence, Creative Commons, citace, parafráze).	X	KDI-VIN-000-ZV9-001 Využívá digitální technologie, aby sobě či ostatním usnadnil či zjednodušil pracovní postupy a zkvalitnil výsledky práce. KDI-TDO-000-ZV9-001 Generuje digitální obsah v různých formátech s cílem umocnit výstupy vlastní tvořivé činnosti.	X	X	autor, duševní vlastnictví, autorská práva, licence, Creative Commons, citace, parafráze
UAK-VFV-003-ZV9-008	Uvede příklady vlivu nových technologií na proměnu umělecké tvorby a jejího vnímání.	X	X	X	X	X	X
UAK-VFV-003-ZV9-009	Představí ostatním konkrétní dílo, projev nebo osobnost z oblasti výtvarného a filmového umění a zdůvodní, v čem spatřuje jejich význam.	Diskutuje o uměleckých dílech a projevech kultury, opírá se o znalosti jednotlivých druhů umění, kulturních projevů, včetně uměleckých děl lidí pocházejících z různě definovaných menšin, porovnává své názory s názory druhých lidí.	X	KDI-DAT-000-ZV9-001 Data získaná na základě vlastních kritérií a formulovaných dotazů z různých digitálních zdrojů posuzuje z hlediska souladu s již známými poznatky i nároku na spolehlivost zdroje. KKT-UMK-000-ZV9-001 Přijímá s porozuměním projevy umění a kultury jako způsob poznávání a komunikace. KKT-KON-000-ZV9-001 Má širší znalosti kultury a umění a kulturního dění ve svém okolí.	X	UAK-HTD-003-ZV9-009 Uvede příklady živého umění, kulturních projevů, akcí, tradic a kulturních institucí na regionální, národní i celosvětové úrovni. 9. ročník: Popíše význam kultury a umění pro jeho vlastní život i pro život jiných.	reflexe vlastního vztahu ke kulturním a uměleckým hodnotám, základní povědomí o aktuálním kulturním dění

Předmětový modelový ŠVP / Výtvarná a filmová výchova pro 2. stupeň ZŠ

Dílo vzniklo v IPs Podpora kurikulární práce škol.

Registrační číslo projektu CZ.02.02.XX/00/22_005/0004756

Dílo podléhá licenci Creative Commons CC BY SA 4.0
– Uveďte původ – Zachovejte licenci 4.0 Mezinárodní.



Autorem materiálu a všech jeho částí, není-li uvedeno jinak, je kolektiv autorů NPI ČR.

Licenční podmínky navštivte na adrese:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode.cs>.



Národní pedagogický institut
České republiky
Praha, leden 2025
www.npi.cz