



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



VSTUPNÍ ČÁST

Název modulu

Postmoderna, akční umění, land art, angažované umění

Kód modulu

82-m-4/AE41

Typ vzdělávání

Odborné vzdělávání

Typ modulu

odborný teoretický

Využitelnost vzdělávacího modulu

Kategorie dosaženého vzdělání

M (EQF úroveň 4)

Skupiny oborů

82 - Umění a užité umění

Komplexní úloha

Obory vzdělání - poznámky

- 82–41–M/03 Scénická a výstavní tvorba
- 82–41–M/05 Grafický design
- 82-41–M/17 Multimediální tvorba

Délka modulu (počet hodin)

12

Poznámka k délce modulu

Platnost modulu od

30. 04. 2020

Platnost modulu do

Vstupní předpoklady

- znalost modulu Fauvismus, expresionismus; Kubismus, futurismus; Dadaismus, surrealismus; Abstraktní umění, novoplasticismus, kinetické umění, op art, pop art

JÁDRO MODULU

Charakteristika modulu

Cílem modulu je osvojení znalostí postmoderního, akčního, land artového, a angažovaného umění. Žák se seznámí s vývojem společnosti a jejím vlivem na vývoj výtvarného umění. Žák vyjmenuje umělce a díla postmoderního, akčního, land artového, a angažovaného umění.

Po absolvování modulu žák charakterizuje a popíše postmoderní, akční, land artové a angažované umění, a vše zařadí do správného historického kontextu.

Očekávané výsledky učení

Žák:

- charakterizuje společensko-historické dění dané éry a její vliv na umění
- vyjmenuje umělce a díla umění po roce 1945
 - postmoderní umění ve světě a v Čechách
 - akční umění ve světě a v Čechách
 - land artové umění ve světě a v Čechách
 - angažované umění ve světě a v Čechách
- zařadí je do historického kontextu
- nakreslí kompozice jednotlivých malířských děl, soch, objektů a architektonických celků
- vysloví svůj názor na umění postmoderny, akčního umění, land artu a angažovaného umění, a jejich dopadu na společnost

Obsah vzdělávání (rozpis učiva)

Obsahové okruhy učiva:

1. Společensko-historické dění dané éry a její vliv na umění
2. Umělci a jeho díla dané éry

- postmoderní umění ve světě a v Čechách
- akční umění ve světě a v Čechách
- land artové umění ve světě a v Čechách
- angažované umění ve světě a v Čechách

3. Historický kontext dané éry

- srovnání postmoderny, akčního umění, land artu a angažovaného umění s uměním počátku 20. století

4. Odborné kresby žáků

- kompozice jednotlivých malířských, sochařských děl, objektů a architektonických celků

5. Dopad umění postmoderny, akčního umění, land artu a angažovaného umění na společnost

- porozumění a názor na umění postmoderny, akčního umění, land artu a angažovaného umění

Učební činnosti žáků a strategie výuky

Strategie učení: ve výuce se doporučuje kombinovat níže uvedené metody výuky.

Metody slovní:

- odborný výklad s prezentací

Přímé vyučování:

- přednes s použitím odborné literatury
- ukázky děl, fotografie akcí či jednotlivých architektonických prvků
- odborné kresby půdorysů staveb a kompozice jednotlivých malířských děl
- orientace žáků v učivu (diskuze, písemná práce, ústní zkoušení)
- hodnocená samostatná práce

Specifikace samostatné práce:

- teoretická část - teoretický popis tématu, vysvětlení pojmů
- praktická část - porovnání děl a jejich témat s předchozími uměleckými směry, výsledky porovnání
- závěr - výsledky práce
- zpracování na 3 - 6 stran včetně příloh (schémata, fotografie aj.)

Učební činnosti žáků:

- seznámí se se společensko-historickým děním dané éry a definuje její vliv na umění
- vyjmenuje nejvýznamější umělce a jejich díla
- charakterizuje postmoderní umění ve světě a v Čechách

- charakterizuje akční umění ve světě a v Čechách
- charakterizuje land artové umění ve světě a v Čechách
- charakterizuje angažované umění ve světě a v Čechách
- srovná jednotlivé vývojové fáze daného směru
- aktivně se zapojuje do výuky a zodpovídá kontrolní otázky vyučujícího

Zařazení do učebního plánu, ročník

4. ročník

VÝSTUPNÍ ČÁST

Způsob ověřování dosažených výsledků

Písemná nebo ústní forma zkoušení

- základní pojmy a terminologie
- umělci dané doby a jejich díla
- rozbor díla
- kresby kompozice jednotlivých malířských děl
- kresby kompozice jednotlivých sochařských děl
- kresby kompozice jednotlivých land artových děl

Samostatná práce žáků:

- teoretický popis tématu, vysvětlení pojmů
- porovnání děl a jejich témat s předchozími uměleckými směry
- výsledky porovnání

Ověřované okruhy:

- společensko-historické dění dané éry a její vliv na umění
- historický kontext dané éry
- kresby kompozice jednotlivých malířských, sochařských, land artových a architektonických děl
- geometrická analýza kompozice
- dopad umění postmoderny, akčního umění, land artu a angažovaného umění na společnost

Kritéria hodnocení

prospěl – neprospěl

- 1 – 100% správných odpovědí v teoretickém testu nebo ústním zkoušení a správné řešení písemné práce včetně grafické úpravy
- 2 - 83% správných odpovědí v teoretickém testu nebo ústním zkoušení a správné řešení písemné práce včetně grafické úpravy
- 3 - 75% správných odpovědí v teoretickém testu nebo ústním zkoušení a správné řešení písemné práce včetně grafické úpravy
- 4 - 63% správných odpovědí v teoretickém testu nebo ústním zkoušení a správné řešení písemné práce včetně grafické úpravy
- hranice úspěšnosti zkoušky – 50% správných odpovědí v teoretickém testu nebo ústním zkoušení a správné řešení písemné práce včetně grafické úpravy

Pro splnění modulu ho musí žák absolvovat s maximální absencí do 20 %.

Doporučená literatura

MRÁZ, Bohumír. Dějiny výtvarné kultury. 2. vyd. Praha: Idea servis, 2001. ISBN 80-859-7037-6.

PIJOAN, José. Dějiny umění. Praha-Malešice: Svoboda, grafické závody, n.p., závod 5, 1985. ISBN 01-503-85.

CHÂTELET, Albert. Světové dějiny umění. Praha: Agentura CESTY, 1996. ISBN 80-718-1055-X.

Poznámky

Obsahové upřesnění

OV RVP - Odborné vzdělávání ve vztahu k RVP

Materiál vznikl v rámci projektu Modernizace odborného vzdělávání (MOV), který byl spolufinancován z Evropských strukturálních a investičních fondů a jehož realizaci zajišťoval Národní pedagogický institut České republiky. Autorem materiálu a všech jeho částí, není-li uvedeno jinak, je . [Creative Commons CC BY SA 4.0](#) – Uveďte původ – Zachovejte licenci 4.0 Mezinárodní.