

Tematický celok	Téma	Obsahový štandard	Výkonový štandard
V1: Výtvarné vyjadrovacie prostredky	Škvrny, tvary, krivky a práca s nimi – dekalk, krkváž	škvrna (vytvorená napr. odtlačím farby (dekalk), rozlievaním, zapúšťaním do mokrého podkladu, rozfukávaním) – náhodný tvar, jeho dopĺňanie na významový, zobrazujúci tvar (podľa predstavivosti žiaka); náhodné čiarly alebo tvary (dokresľovanie alebo domafľovanie škvrny, odtlačku farby, čarbanice, pokrčeného papiera – krkváže a pod.); obrys (výtvarné zobrazenie obrysou tvarov predmetov, figúr)	Žiak vie tvoriť škvrny; rozlíšiť v škvrne významovo čitateľný tvar; vyhľadať v textúre čiar tvary podľa svojich predstáv; pomenovať objavené tvary; rozlíšiť priamku od krivky.
	Teória teplých a studených farieb	základné tóny farieb, druhotné (vymiešané) tóny; teplé a studené farby	Žiak vie pomenovať tóny základných farieb; rozlíšiť svetlé a tmavé farebné tóny.
V1: Rozvoj fantázie a synestetické podnety	Hmatový vnem ako základ tvorivého procesu	fantazijné kreslenie; fantazijné maľovanie; fantazijné modelovanie; tvar a hmat (napr. ohmatávanie tvarov predmetov skrytých pod dekou, alebo kreslenie so zaviazanými očami ...); povrch predmetu	Žiak vie výtvarne zobrazíť svoje predstavy a fantáziu na zadanú tému; nakreslíť predmety na základe hmatového vnemu; pomenovať charakter rôznych povrchov podľa hmatového vnemu.
V1: Podnety moderného výtvarného umenia	Používanie kresliarskych a maliarskych nástrojov, výtvarné stopy	ffkanie, liatie, odtlačanie, kvapkánie, rozotieranie, rozfukávanie... farebné hmoty; stopa kresliaceho (maliarskeho) nástroja (využitie vlastností rôznych nástrojov); stopa gesta (rôzne druhy stôp/čiar/ľahov); odpadový materiál; objekt; ukážky: akčná maľba	Žiak vie použiť rôzne kresliarske (maliarske) nástroje; vyjadriť výtvarné stopy (nástroja, materiálu, gesta) prostredníctvom hravej akcie; vytvoríť objekt zo zvolených materiálov.
V1: Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia	Inšpirácia pravekým umením	praveké jaskynné maľby (motívy); materiál, nástroje, podklad v tvorbe pravekých ľudí; hra na pravekého umelca - tvorba artefaktu limitovaného motívom a technikou	Žiak vie namaľovať svoju predstavu inšpirovanú pravekým umením.
V1: Škola v galérii	Výrazy tváre na portétoch, sochách a fotografiách	výraz portrétnu (maľba, socha, fotografia) – v priestoroch galérie, alternatívne vo virtuálnej galérii na internete; akčné napodobnenie výrazu portrétnu (grimasa, performancea ...); výtvarná interpretácia výrazu (kresba, maľba ...)	Žiak vie výtvarne vyjadriť rôzne výrazy tváre.
V1: Podnety architektúry	Rozprávková architektúra	rozprávková architektúra (maľba, kresba, modelovanie, objekt – skladanie, lepenie, strihanie...); fantastické motívy v architektúre; architektúra v rozprávkach (animácie, ilustrácie, filmy)	Žiak vie zobraziť architektúru podľa vlastnej fantázie; porozprávať o zobrazenej architektúre.
V1: Podnety fotografie	Práca s fotografickým podkladom - doplnenie, kolorovanie	fotografia (napríklad z časopisu); zásah do kompozície fotografie, jej doplnenie, prekreslenie; premaľovanie; kolorovanie, dokonponovanie	Žiak vie doplniť fotografický podklad podľa vlastnej fantázie.
V1: Podnety videa a filmu	Interpretácia filmovej ukážky	krátka ukážka z vybraného filmu (groteska); pohyblivý obraz – akcia vo filme (videu); výtvarné spracovanie akcie / pohybu	Žiak vie porozprávať o akcii v uvedenej ukážke filmu; výtvarne interpretovať vybranú akciu z filmovej ukážky.
V1: Podnety dizajnu a remesiel	Fantastický nábytok, odev alebo stroj	nezvyčajný, fantastický nábytok, alebo nábytok s nezvyčajnými funkciami (napr. hojkanie, skákanie, kotúľanie, preklápanie, skladanie a rozkladanie – aplikované na typ stoličky, posteľe, skrine, lampy a pod.); alt. nezvyčajný odevný doplnok, alt. fantastický stroj	Žiak vie nakresliť dizajn podľa svojej fantázie; porozprávať o nakreslenom.
V1: Podnety poznávania sveta	Výtvarné stváranie písmen abecedy	oživené písmená; tvary písmen (tlačených, písaných, veľkých, malých); figuratívna kompozícia z tvarov písmen	Žiak vie výtvarne reagovať na písmená abecedy.
V2: Výtvarné vyjadrovacie prostredky	Typy čiar, symetria a asymetria, obrysový tvar	línia (rôzne typy čiar); výrazový charakter línie (využitý pri tematickom kreslení); kresliace nástroje a pomôcky (voľnou rukou, pravítkom, kružidlom, náhodne); lokálny farebný tón (maľba, alt. kolorovaná kresba jednotlivých predmetov, farba podľa videnej skutočnosti); obrysový tvar predmetu; symetria a asymetria jednoduchých tvarov (osová, stredová symetria)	Žiak vie použiť rôzne kresliace nástroje; kreslíť čiarami s rôznym charakterom; vyjadriť základný farebný tón predmetu; vyjadriť približný obrysový tvar predmetu; usporiadať tvary symetricky alebo asymetricky.
V2: Rozvoj fantázie a synestetické podnety	Rythmus hudobnej skladby, rytmus v prírode	rytmy v hudobnej skladbe (ukážky); rytmy v kresbe, maľbe; rytmy v prírode; kresba námetu podľa fantázie (alternatívne fantastická téma, hudobníci, tanečníci, počutá hudba, abstraktné zobrazenie rytmov ...)	Žiak vie v kresbe vyjadriť rôzne hudobné rytmy.
V2: Podnety moderného výtvarného umenia	Prírodná a mestská krajina, land art	land art; prírodná / mestská krajina; prírodné materiály / umelé materiály; surrealizmus; fantastický portrét; asambláž; ukážky: umenie land artu	Žiak vie vytvoriť objekt (výtvarnú realizáciu) v krajine; vytvoriť objekt (asambláž) zbieraním, ukladáním, vrstvením, lepením z rôznych prírodných materiálov podľa vlastnej fantázie.
V2: Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia	Inšpirácia egyptskými ghieroglyfmi, vlastné obrázkové písmo	umenie Egypta (pyramidy, hieroglyfy...); rôzne typy písma – história vývoja písma (obrázkové – hláskové); výtvarná interpretácia obrázkového písma, význam a obraz	Žiak vie vytvoriť vlastnú verziu obrázkového písma.
V2: Škola v galérii	Sochy v galérii, kostole a verejnóm priestranstve	živá socha (ukážky); sochy v galérii (alt. virtuálnej galérii); sochy v kostole; sochy na verejnóm priestranstve; výtvarná interpretácia sochy v inom médiu (maľba, koláž, performancea) alebo v inej technike (napr. modelovanie z plastelíny...)	Žiak vie napodobniť sochy postojom, výrazom alebo performanciou (akciou).
V2: Podnety architektúry	Architektonické prvky a ich využitie pri stavbe z kociek	architektonické prvky (oblúk, preklad, stena, strop, brána, schody ...); architektúra ako skladačka (skladanie – stavba z kociek, lega, škatuliek, kartónu...); spájanie (alt.: zárezní, spinkami, lepiacou páskou, lepidlom, viazaním...), alt. modelovanie architektonického prvku z modelovacej hmoty	Žiak vie zostaviť koláž z častí rôznych fotografií.
V2: Podnety fotografie	Tvorba koláže z rôznych žánrov fotografie	rôzne žánre fotografie (z časopisov) – portrét, krajina, architektúra, mikro/makrofotografia, reportáž...; koláž, montáž; strihanie a spájanie častí fotografií do nových kompozičných súvislostí; kompozícia z rôznych žánrov a rôzneho tvaroslovía	Žiak vie zostaviť koláž z častí rôznych fotografií.
V2: Podnety videa a filmu	Postavy a kostýmy v kreslených, animovaných a hraných filmoch	filmová postava v kreslenom, animovanom alebo hranom filme; filmový kostým, výzor postavy; filmová postava v dramatickej akcii	Žiak vie výtvarne interpretovať filmovú postavu v novej dramatickej situácii podľa vlastnej fantázie; navrhnuť kostým pre filmovú postavu.
V2: Elektronické médiá	Používanie klávesnice, základy formátovania textu	používanie klávesnice; vyhľadávanie písmen; malé a veľké písmená; čísla; používanie klávesu Shift; písanie diakritiky; zmena písma a rezu písma; zmena veľkosti písma; krátke texty	Žiak vie napísať malé písmená, veľké písmená a čísla v textovom programe; napísať slová s diakritikou v textovom programe; zmeniť písmo, rez písma, farbu písma; písať krátke vety v textovom programe.
V2: Podnety dizajnu a remesiel	Návrh vlastnej hračky a jednoduchej pokrývky hlavy	hračky rôzneho druhu; chlapčenské a dievčenské hračky; mechanické a statické hračky (funkcie, materiál, farby, tvary ...); klobočnícke remeslo; pokrývky hlavy – klobočky, čiapky, šatky, kukly, kapucne, koruny	Žiak vie navrhnuť hračku podľa vlastnej fantázie; vytvoriť jednoduchú pokrývku hlavy podľa vlastnej fantázie.
V2: Podnety poznávania sveta	Umenie z prírodných materiálov	prírodoveda – prírodniny a prírodné materiály (listy, kôra, kamene, semená, plody ...)	Žiak vie vytvoriť objekt (alt. asambláž alebo obraz) z prírodnín nájdených v okolitej prírode; interpretovať prírodné tvary.
V3: Výtvarné vyjadrovacie prostredky	Práca s geometrickými útvarmi	farba – zosvetľovanie a stmavovanie farieb, farebný valér; svetlostná škála jednotlivých farieb; tóny sivej farby; daný motív vo svetlých a v tmavých farbách; plošné geometrické tvary a stereometrické telesá; spájanie geometrických tvarov do kompozície podľa predstavy; skladanie, lepenie, strihanie, spájanie, komponovanie	Žiak vie použiť v maľbe zosvetlenie a stmavenie farieb; vytvoriť figuratívnu kresbu z geometrických tvarov (alt. objekt zo stereometrických tvarov).
V3: Rozvoj fantázie a synestetické podnety	Asociácie farby a tvaru s vôňami a chuťami	vôňa a pachy; príjemné a nepríjemné; prírodné a umelé vône, parfumy; asociácie farby, tvaru – vône, chute; porovnávanie pocitov, ich výtvarná interpretácia	Žiak vie farbami a tvarmi vyjadriť svoje vnemy z rôznych vôní, pomenovať namaľované.
V3: Podnety moderného výtvarného umenia	Paketáž	vytvoriť tvar paketážou; opísať vybrané dielo z umenia paketáže	Žiak vie vytvoriť tvar paketážou; opísať vybrané dielo z umenia paketáže.
V3: Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia	Inšpirácia antickým umením, sochárstvom a keramikou	antické umenie (sochárstvo, architektúra, keramika, odev, predmety); príbehy na keramických vázach, mýty	Žiak vie výtvarne interpretovať artefakt antického umenia.
V3: Škola v galérii	Ikonografia známych svätcov	predmoderné (historické) a moderné obrazy; zobrazenie svätcov (historických osobností) – charakteristické atribúty; ikonografia najznámejších patrónov, osobností; príbehy osobností z obrazov	Žiak vie výtvarne parafrázovať osobu (udalosť) na základe videnej výtvarného diela.
V3: Podnety architektúry	Porovnanie architektonických slohov	výraz architektúry (napr. podľa slohu: funkcionalistickej, secesnej, barokovej, klasicistickej, rokokovej, gotickej, postmodernej ...; podľa funkcie: sakrálnej, pomníkovej, civilnej ...; podľa materiálu: drevenej, tehlovej, sklobetónovej ...); porovnanie rôznych typov výrazu, ich subjektívneho pôsobenia; architektúra v prírodnom a mestskom prostredí	Žiak vie popísať rôzne stavby (podľa zažitej skúsenosti alebo ukážok); výtvarne interpretovať vybrané architektúry s rôznym výrazom.
V3: Podnety fotografie	Rekonštrukcia neúplného obrazu	maľba (kresba) zasahujúca do fotografických kompozícií (z časopisov); rekonštrukcia neúplného obrazu; námet fotografie	Žiak vie doplniť chýbajúce časti fotografie kresbou (alt. maľbou, reliéfom, kolážou ...).
V3: Podnety videa a filmu	Scénografia a tvorba filmových kulis	filmový priestor – priestor v ktorom sa odohráva filmový príbeh; filmová scénografia, kulisy; scénografia	Žiak vie nakresliť prostredie pre vybrané scény z filmu.

V3: Elektronické médiá	Tvorba obrázku z písmen	typy písma, veľkosti písma, farby písma, porovnanie rovnakých písmen v rôznych fontoch, rotácia písmen, zrkadlenie písmen, montáž rôznych typov písiem, obrázok z písmen – lettrismus; vlastné písmená; nástroje grafického programu – čiara, úsečka, vyplnený obdĺžnik alebo štvorec, paleta farieb, krok späť, guma, nastavenie veľkosti hrotu, paleta farieb, nástroj pečiatka	Žiak vie vytvoriť obrázky z písmen nezávisle na riadku v grafickom programe; nakreslí tematický obrázok pomocou nástrojov grafického programu.
V3: Podnety dizajnu a remesiel	Návrh vlastného erbu a jednoduché bábk	vybrané znaky a ich význam (erb, vlajka, logo ...); symboly na erbcho, vlajkách, logách; alternatívne: bábkarstvo, alt. tieňové divadlo; bábk (prstové, marionety, jawajky ...); konštrukcia jednoduché bábk; charakter (výraz) postavy bábk	Žiak vie navrhnuť vlastný erb (alt. vlajku, logo) podľa vlastnej fantázie; vytvoriť jednoduchú bábk.
V3: Podnety poznávania sveta	Výtvarné stvárnenie zmeny formy látok v prírode	prírodoveda – zmeny látok (mrznutie, topenie, tuhnutie, horenie, tečenie, vyparovanie, rast ...)	Žiak vie výtvarne vyjadriť vybraný proces zmeny látky v prírode.
V4: Výtvarné vyjadrovacie prostredky	Pointilizmus a základné farebné kontrasty	bod; vlastnosti bodov (veľkosť, vzťahy dvoch a viacerých bodov – priťažlivosť, pohyb, nehybnosť ...); textúra bodov (vzor, raster, hustá a riedka textúra); pointilizmus – maľba bodmi; ukážky: pointilistické umenie; základné farebné kontrasty (teplá-studená, tmavá-svetlá, doplnkové farby)	Žiak vie vytvoriť obraz s použitím bodov; použiť v maľbe farebné kontrasty.
V4: Rozvoj fantázie a synestetické podnety	Farebné stupnice tónov, odklonenie sa od grafických stereotypov	možnosti zobrazovania zvoleného motívu (napr. strom, figúra zvieratka, domček, kvetina ...); odklon od schematického zobrazovania, inovácia, fantázia; pluralita tvarov motívu; výraz, psychická vlastnosť (napr. smutný, veselý, unudený, smiešny, lenivý...) – výraz spracovávaného motívu; hudba ako obraz z tónov (hudobná interpretácia farebnej stupnice); farebné tóny, farebné stupnice	Žiak vie variovať grafické stereotypy; namaľovať farebnú stupnicu tónov.
V4: Podnety moderného výtvarného umenia	Impresionizmus a krajinaomaľba	impresionizmus; krajinaomaľba – impresionizmus (napr. variácie krajiny v rôznych situáciách, atmosférach) farebné škvrny v maľbe krajiny ukážky: porovnanie impresionistických a pointilistických krajinaomaľieb	Žiak vie namaľovať obraz prostredníctvom bodov alebo škvŕn; vyjadriť v maľbe zmenu atmosféry (svetelnosti, počasia ...).
V4: Výtvarné činnosti inšpirované dejinami umenia	Skúmanie iných kultúr a ich typických artefaktov	ukážky: umenie iných kultúr (napr. Indiánov, Číny, Japonska ...); typické artefakty vybranej kultúry; odlišnosti a podobnosti s našou kultúrou	výtvarne interpretovať artefakt umenia vybranej kultúry
V4: Škola v galérii	Tradičné žánre obrazov	tradičné žánre obrazov (portrét, zátišie, krajinaomaľba, scéna zo života...); žánrový obraz (scéna zo života) v múzeu / galérii (alt. virtuálnej galérii); zobrazenie postáv, deja, prostredia; svet v období, ktoré obraz zobrazuje; móda v období, ktoré obraz zobrazuje; dramatizácia výtvarného diela, príbeh	Žiak vie zahrať scénu (príbeh) videnú na obraze; vytvoriť rekvizity k scéne z obrazu; povedať svoju interpretáciu videného obrazu.
V4: Podnety architektúry	Antropomorfná architektúra	architektúra vychádzajúca z ľudských, živočíšnych alebo rastlinných tvarov; postava ako budova – budova ako postava; organické a geometrické tvary	Žiak vie navrhnuť antropomorfnú (alt. zool / fytoromorfnú) architektúru podľa vlastnej fantázie; rozlíšiť prírodné a geometrické tvary.
V4: Podnety fotografie	Roláž a fotomontáž	roláž alebo montáž z dvoch fotografií (reprodukcii); rytmické striedanie častí obrazu; tvarové súvislosti častí obrazu a jeho celku; ukážky: roláž a fotomontáž v umení, autorské techniky	Žiak vie spojiť časti fotografie do novej kompozície.
V4: Podnety videa a filmu	Tvorba kulis, animácie v hranom filme	filmové triky; kulis vytvárajúce ilúziu; nejstávajúce (rozprávkové, fantastické, sci-fi) tvory vo filmoch; ukážky: animovaný a hraný film – animácie v hranom filme	Žiak vie vytvoriť kulis; navrhnuť vymysleného tvora.
V4: Elektronické médiá	Tvorba lineárnej kresby na počítači	pokročilé digitálne kresliace nástroje – vyplnený mnohouholník, vyplnená krivka, vyplnený pravidelný mnohouholník; nástroj osová súmernosť; pokročilé miešanie digitálnych farieb; vlastná farebná škála; farebné kontrasty, vzory z písmen, vytvorenie pečiatky	Žiak vie nakresliť lineárnu kresbu počítačovým nástrojom; namaľovať jednoduchý motív počítačovým nástrojom; použiť nástroj osová súmernosť v kompozícii; uložiť kresbu alebo maľbu ako novú pečiatku.
V4: Podnety dizajnu a remesiel	Inšpirácia organickými tvarmi, drotárstvo	dizajn inšpirovaný organickými tvarmi a telesnými funkciami rastlín, živočíchov alebo človeka; výber oblasti dizajnu (napr. nábytok, predmety dennej spotreby, odev a doplnky, obuv, dopravné prostriedky, stroje, školské pomôcky...); ľudové remeslo: drotárstvo (strihanie, ohýbanie, tvarovanie, omotávanie, spájanie mäkkého drôtu...)	Žiak vie nakresliť vymyslený dizajn predmetu inšpirovaný organickými tvarmi; vytvoriť jednoduchú kresbu (alt. objekt, šperk) z mäkkého drôtu.
V4: Podnety poznávania sveta	Fantastická mapa s legendou	vlastiveda – mapa (napr. fantastickej krajiny, krajiny z filmu, cesty do školy, zmenenej reálnej krajiny ...); prvky a symboly mapy – ich výtvarné vlastnosti	Žiak vie zhotoviť vlastnú mapu s fantazijnou symbolikou; k mape vytvorí legendu.
PRAC3: Človek a práca	Význam učenia, práce a povolania	učenie, povolanie, práca; význam učenia sa k príprave na budúce povolanie	Žiak vie zdôvodniť význam práce pre človeka; vysvetlí význam učenia sa k príprave na budúce povolanie; informovať o rôznych povolaniach z okolia, v ktorom žijú.
	Pracovný a organizačný poriadok	BOZP, hygiena; pracovný a organizačný poriadok; výrobné zariadenie; stavba	Žiak vie uviesť klady a zápory vplyvu techniky na prácu človeka; diskutovať o poznatkoch získaných na exkurzii.
PRAC3: Tvorivé využitie technických materiálov	Využitie odpadových materiálov	odpadový prírodný a technický materiál; vlastnosti a druhotné využitie odpadového materiálu; triedenie odpadu; pokus na rozložiteľnosť drobných materiálov; výrobky: z téglíkov, zo škatuliek, z drôtu a pod.	Žiak vie zhotoviť výrobok z odpadového prírodného alebo technického materiálu; zdôvodniť využitie odpadových materiálov; vyhodnotiť druhy odpadu z domácnosti; uviesť možnosti druhotného využitia odpadového materiálu; preskúmať vlastnosti odpadových materiálov.
	Vlastnosti a použitie papiera, kartónu a textilu	papier a kartón, vlastnosti a použitie; základné suroviny na výrobu papiera; strihanie, trhanie, skladanie, lepenie; výrobky: priestorové a kruhové vystrihovačky, origami, obaly na knihy a darčeky, koláž z kartónu; textil, vlastnosti textilu (podľa udržiavania tepla, krčivosti, väzby, nasiakavosti a iné); základné stehy (predný, zadný); údaje na visačkách textilných materiálov; výrobky: záložka do knihy, obrúsok, gombíkový panáček a pod.	Žiak vie preskúmať vlastnosti papiera; zhodnotiť využitie papiera v praxi; zhotoviť výrobok z papiera a kartónu; šiť základné stehy; preskúmať vlastnosti textilných materiálov; zhotoviť výrobok z textilu.
PRAC3: Základy konštruovania	Význam a využitie dopravných prostriedkov	technika v doprave; preprava tovaru; význam a využitie dopravných prostriedkov; dopravné prostriedky v okolí; bezpečnosť v doprave	Žiak vie vysvetliť úlohu dopravných prostriedkov a zdvižných zariadení; diskutovať o bezpečnosti v doprave a na stavbe.
	Modely dopravných prostriedkov	výrobky: dopravné objekty zo stavebníc alebo z odpadových materiálov (autá, lode, lietadlá, žeriavy); bicykel, pravidlá a bezpečnosť jazdy na bicykli, správne vybavenie bicykla, kontrola bicykla pred jazdou, údržba bicykla; bezpečná mobilita; výrobky: lepoprelo na tému Jazdieme bezpečne na bicykli	Žiak vie zhotoviť modely dopravných prostriedkov alebo zdvižných zariadení; určiť základné časti bicykla; urobiť elementárnu údržbu bicykla.
PRAC3: Stravovanie a príprava pokrmov	Zaoberanie sa kuchynským náradím	kuchňa, jej hlavné časti a ich rozloženie; náradie, spotrebiče v kuchyni a ich význam	Žiak vie zdôvodniť správne rozloženie kuchynského náradia a spotrebičov; vysvetlí bezpečné používanie kuchynského náradia a spotrebičov.
	Skladovanie potravín a pravidiel hygieny v kuchyni	základné bezpečnostné a hygienické pravidlá	Žiak vie prezentovať pravidlá zaoberania s horúcimi predmetmi; vysvetlí pravidlá hygieny v kuchyni.
	Príprava jednoduchého pokrmu a pravidiel stolovania	nákup potravín, cenová kalkulácia nákupu, (ne)výhody nákupu na trhoviskách a v supermarketoch; obalové materiály; identifikačné údaje pre spotrebiteľa; skladovanie potravín (miesto skladovania, dĺžka skladovania, záručná doba potravín); jednoduché pokrmy (nátiery, zeleninové alebo ovocné šaláty a pod.); stolovanie, pravidlá stolovania	Žiak vie simulovať nákup potravín; odhadnúť cenu plánovaného nákupu; zdôvodniť význam správneho skladovania potravín; vytvoriť tabuľku s údajmi o dĺžke skladovania potravín; pripraviť jednoduchý pokrm; prezentovať zásady správneho stolovania; upraviť stôl pred stolovaním.
PRAC3: Ľudové tradície a remeslá	Tradície a remeslá v mojom regióne	ľudové tradície a remeslá v regióne; remeselnícka dielňa, múzeum, skanzen	Žiak vie opísať tradície a remeslá v regiónoch; vymenovať regionálne ľudové remeslá.
	Zhotovovanie výrobkov súvisiacich s ľudovými tradíciami	výrobky: veľkonočné ozdoby a doplnky, ozdoba z drôtu, tkáčsky výrobok, ľudová výšivka a iné	Žiak vie zhotoviť jednoduché výrobky súvisiace s ľudovými tradíciami.
PRAC4: Človek a práca	Technické vynálezy a ich vplyv na výber povolania	technické vynálezy a ich vplyv na výber povolania; povolania budúcnosti v súvislosti s novými vynálezmi; pracovné príležitosti v regióne, najžiadanejšie povolania	Žiak vie uviesť príklady technických vynálezov; vyhľadať informácie o pracovných možnostiach vo svojom regióne, zrealizovať jednoduchý projekt.
PRAC4: Technické materiály	Vlastnosti základných technických materiálov a výroba papiera	technické materiály (papier, textil, drevo...), vlastnosti technických materiálov; výrobky: z papiera, textilu, dreva alebo ich vzájomná kombinácia; výroba papiera, základné suroviny na výrobu papiera; priesvitnosť, priehľadnosť, krčivosť, nasiakavosť, pevnosť a pod.; výrobky: priestorové vystrihovačky, masky z papiera, origami, koláž, priestorové výrobky z kartónu	Žiak vie uviesť základné vlastnosti vybraných druhov technických materiálov; zhotoviť ľubovoľný výrobok z technického materiálu; uviesť základné suroviny na výrobu papiera; preskúmať ďalšie vlastnosti papiera; zhotoviť výrobok podľa návodu s požadovanou presnosťou.
	Zásady starostlivosti o textil	textil – vlastnosti textilu, nasiakavosť, farebná kombinovateľnosť a pod.; údržba textilu; stehy (krížikový, stonkový a iné); výrobok podľa strihu; oprava odevu (spínadlá, gombíky, ozdobné záplaty); výrobky: vrecúško, puzdro, odev pre bábk	Žiak vie vyšš ozdobné stehy; uviesť zásady starostlivosti o textil; zhotoviť výrobok z textilu; preskúmať vlastnosti textilných materiálov.
	Ošetrovanie poškodených stromov, práca s drevom	dreviny (stromy – ihličnaté, listnaté), kríky; vlastnosti drevín; drevené predmety; poškodené dreviny; ohýbanie, oddeľovanie, spájanie a úprava povrchu dreva; výrobky: zvieratká, postavy, príbytky, kŕmidla a pod.	Žiak vie uviesť rozdiel medzi kríkmi a stromami; zistiť výskyt stromov v okolí; navrhnuť projekt ošetrovania poškodených stromov; zhotoviť výrobok z dreva.
	Konštrukcie stavieb	konštrukcie okolo nás a ich spoločenský význam; výrobky: obydlia, mosty, pohyblivé detaily strojov, vrtuľka, šarkan...; stavebnice, alebo rôzne technický materiál (papier, kartón, lepenka, koženka, plasty, drôtky, drevo) za použitia dostupných nástrojov a náradí	Žiak vie zhotoviť konštrukcie zo stavebníc alebo zo škatúl; opísať konštrukcie stavieb vo svojom okolí.

PRAC4: Základy konštruovania	Zdroje elektrickej energie a ich vplyv na životné prostredie	elektrická energia, zdroje (obnoviteľné a neobnoviteľné) a ich vplyv na životné prostredie; výroba elektrickej energie, význam a šetrenie; bezpečné zaobchádzanie s elektrickými zariadeniami; elektrický prúd, elektrický obvod, zdroj, spotrebič; výrobky: hračka (lampion, betlehem...) s využitím jednoduchého elektrického obvodu - žiarovka E 10, tenký vodič, spínač, batéria 4,5 V	Žiak vie uviesť zdroje elektrickej energie; prezentovať zásady bezpečnej práce s elektrickými zariadeniami; vysvetliť význam šetrenia elektrickou energiou; zhotoviť výrobky z využitím zapojenia jednoduchého elektrického obvodu.
	Moderné komunikačné prostriedky	technické komunikačné prostriedky, historické a moderné, ich výhody a nevýhody	Žiak vie porovnať komunikáciu na diaľku v minulosti a v súčasnosti; napísať správu prostredníctvom SMS alebo cez e-mail; vysvetliť výhody a nevýhody moderných komunikačných prostriedkov; vypracovať jednoduchý projekt o ochrane životného prostredia.
PRAC4: Príprava pokrmov	Príležitostné pokrmy a slávnostné stolovanie	stôl na slávnostnú príležitosť; pokrmy na oslavu (napr. nepečená ovocno-smotanová torta, ovocná šťava); vhodné pokrmy na kúpalisko, výlet a pod.	Žiak vie navrhnúť úpravu stola na slávnostnú príležitosť; vytvoriť menu na slávnostnú príležitosť; uviesť príklady vhodných potravín na špecifické udalosti.
	Kultúra stolovania na Slovensku a vo svete	kultúra stolovania na Slovensku a vo svete	Žiak vie pripraviť jednoduché pohostenie.
PRAC4: Ľudové tradície a remeslá	Ozdoby a doplnky súvisiace s ľudovými tradíciami	ľudové tradície (napr. na sv. Mikuláša, Luciu); ľudové remeslá (napr. tkáčstvo, výšivkárstvo, hrnčiarstvo); výrobky: mikulášsky darček, tkáčsky výrobok, ľudová výšivka a iné	Žiak vie navrhnúť ozdoby a doplnky súvisiace s ľudovými tradíciami; vytvoriť ozdoby a doplnky; vymenovať ľudové remeslá; zhotoviť produkty súvisiace s ľudovými remeslami.
H1: Hlasová činnosť	Rytmizovanie reči, hlasové a dychové cvičenia	vokálne činnosti v rámci rozsahu d1 – h1; rytmizovanie reči: detské ľudové a autorské piesne, popevky, riekanky, rečňovanky; dialogické hry, hlasové a dychové cvičenia, hry s dychom a hlasom 2/4 a 3/4 takt; osminové a štvrtové rytmické hodnoty; pomocné rytmické prostriedky (rytmické slabiky ta, ti-ti a ich kombinácie, ručné znaky na vyjadrenie rytmu); pomocné intonačné prostriedky: ľubovoľné gestá znázorňujúce výšku i dĺžku tónov; relatívna solmizácia; fonogestika	Žiak vie použiť hlas na dosiahnutie špecifického hudobného cieľa; rytmizovať reč; melodizovať reč 5. -3. a 5.-6.-5.-3. stupňom (so-mi; so-la-so-mi).
H1: Inštrumentálne činnosti	Orffove nástroje, rytmická a melodická improvizácia	správne použitie Orffových nástrojov (paličky, drevený blok, rámový / ručný bubon, tamburína, triangel, spiežovce, činely, prstové činelky, zvonček, chrastidlá, xylofón, zvonkohra, metalofón); hra na tele, hra na objektoch, hra na zvukových hračkách a ďalších elementárnych nástrojoch; 2/4 a 3/4 takt; osminové a štvrtové rytmické hodnoty modely 5.-3. a 5.-6.-5.-3. (so-mi, so-la-so-mi); ostínatné rytmicko-melodické sprievody; rytmická a melodická improvizácia	Žiak vie hrať na elementárnych hudobných nástrojoch; hrať na tele; hrať rytmické modely; hrať melodické modely.
H1: Percepčné činnosti – aktívne počúvanie	Vyjadrenie tónov spevom, hrou na hudobnom nástroji	zvuky okolia, objektov, vlastného tela; skladby slovenských a svetových skladateľov; piesne, spev a interpretácia učiteľa/ky; vlastný hudobný prejav žiaka, hudobný prejav triedy (skupiny); zvuk, tón; výška, sila, dĺžka, farba, tempo, metrum, dynamika; hry so zvukom; kontrasty: nízky – vysoký hlasný – tichý dlhý – krátky, rýchly – pomalý; metaforické vyjadrenie farby tónu: lesklý – temný, chladný – teplý, kovový – drevitý a pod.; spev, sólo, zbor; hra na sólovom hudobnom nástroji, hra orchestra; husle, klavír; rytmické modely ta, ti-ti a kombinácie, melodické modely so-mi, la-so-mi	Žiak vie aktívne počúvať zvuky, piesne a hudobné skladby; sluchom rozlíšiť rozličné kvality zvuku a tónu; identifikovať obsadenie interpretovanej hudobnej skladby; rozpoznáť totožné a kontrastné prvky v hudobnej forme; určiť a rozpoznáť melodické a rytmické modely.
H1: Hudobno-pohybové činnosti	Tanečná chôdza a beh, tieskanie a dupanie	hudobno-pohybové hry so spevom; tanečná chôdza, tanečný beh, pochod; prísunový krok dopredu, dozadu a do strán, pohyb; gesto, mimika, tieskanie, plieskanie, dupanie; pomocný prostriedok percepčných činností (počúvanie hudby)	Žiak vie uplatniť vhodný pohyb v hudobno-pohybových hrách so spevom; adekvátne reagovať na rytmus, metrum a tempo; pohybom adekvátne vyjadriť hudobno-výrazové prostriedky; ovládať tanečné prvky a pohyb v jednoduchých choreografiách; stvárniť riekanku či pieseň hudobno-dramatickými prostriedkami.
H1: Hudobno-dramatické činnosti	Znázornenie deja a nálady príbehu pomocou rytmických a melodických nástrojov	príbehy, rozprávky, básne; integrácia s predmetom slovenský jazyk a literatúra	Žiak vie vyjadriť dej, náladu, charakteristiku postáv príbehu rytmickými a melodickými nástrojmi alebo inými zdrojmi zvuku.
H1: Hudobno-vizuálne činnosti	Grafická notácia a partitúra	grafická notácia; grafická partitúra; integrácia s výtvarnou výchovou	Žiak vie realizovať hudobné činnosti podľa voľného i štandardizovaného grafického vyjadrenia hudobných dejov; vizuálne zobraziť zvukové vnemy.
H2: Hlasová činnosť	Vokálne a dialogické hry, rytmické hodnoty	vokálne činnosti v rámci rozsahu c1 – c2; detské piesne, ľudové piesne, regionálne ľudové piesne, autorské piesne, popevky, riekanky, vokálne dialogické hry; dychové a hlasové cvičenia; taktovacie gestá 2/4 a 3/4 taktu, gestá na zmeny tempa a dynamiky; rytmické hodnoty štvrtová, osminová, polová, pomlčky, bodka za štvrtovou notou; pomocné rytmické prostriedky: ta, ti-ti, „nič“, „pau-za“, sa, tai-ti; ľubovoľné gestá znázorňujúce výšku i dĺžku tónov; relatívna solmizácia; fonogestika; ručné znaky na vyjadrenie rytmu	Žiak vie používať hlas vedome, so správnou hlasovou technikou na dosiahnutie špecifického hudobného cieľa; spievať relatívne čisto a rytmicky správne; reagovať pri speve na gestá učiteľa, adekvátne meniť tempo, dynamiku; rytmizovať reč s vedomím základných rytmických modelov; melodizovať reč 5.-3.; 5.-6.-5.-3. a 5.-3.-1. stupňa (so-mi; la-so-mi; la-so-mi-do).
H2: Inštrumentálne činnosti	Rytmické Orffove nástroje, inštrumentálna improvizácia	Orffove nástroje rytmické: paličky, drevený blok, rámový / ručný bubon, tamburína, triangel, spiežovce, činely, prstové činelky, zvonček, chrastidlá a melodické hudobné nástroje (xylofón, zvonkohra, metalofón), hra na tele, okolité objekty triedy, rozličné objekty, prírodniny; rytmické hodnoty štvrtová, osminová, polová, pomlčky, bodka za štvrtovou notou, pomocné rytmické prostriedky: ta, ti-ti, „nič“, „pau-za“, tai-ti; so-mi, so-la-so-mi, so-mi-do, durový kvintakord; inštrumentálny sprievod – jedným tónom, dvoma tónmi toniky a dominanty, jednoduché ostínato; predhra, medzihra a dohra; improvizácia; gestá učiteľa	Žiak vie hrať na elementárnych hudobných nástrojoch; hrať rytmické modely; hrať melodické modely; vytvoriť inštrumentálny sprievod; inštrumentálne improvizovať; reagovať pri hre na hudobných nástrojoch na gestá učiteľa – nástup, odsadenie, adekvátne meniť tempo, dynamiku.
H2: Percepčné činnosti – aktívne počúvanie	Zvukové kontrasty, identifikácia hudobno-vyjadrovacích prostriedkov	zvuky okolia, objektov, vlastného tela; skladby slovenských a svetových skladateľov; piesne, spev a interpretáciu učiteľa/ky; vlastný hudobný prejav, hudobný prejav triedy (skupiny); hry so zvukom; výrazné zvukové kontrasty, pohyb kantilény, tempo, rytmus, zvuková farba, dynamika, harmónia, forma, agogické zmeny; jednohlas, dvojhlas, zbor; hudobná forma, malá piesňová forma	Žiak vie aktívne počúvať zvuky, piesne a hudobné skladby; určiť vlastnosti zvuku, charakter skladby; vyjadriť pocity z počúvanej hudby verbálne, pohybom a inými umeleckými prostriedkami; identifikovať hudobno-vyjadrovacie prostriedky v kontrastoch; pri počúvaní identifikovať nástrojové obsadenie hudobnej skladby; rozlíšiť niektoré hudobné nástroje v počúvaných skladbách; rozpoznáť jednohlas, dvojhlas; rozpoznáť totožné a kontrastné prvky v hudobnej forme; určiť a rozpoznáť melodické a rytmické modely.
H2: Hudobno-pohybové činnosti	Pohyby na mieste a v priestore	pohybová improvizácia; pohybová interpretácia; pohyby v priestore (chôdza, párovanie, poskok, beh, cval, jednokročka, dvojkročka); pohyby na mieste (ohýbanie sa, vystieranie, výskok, drep, otočka, švihanie, hra na tele – tieskanie, plieskanie, dupanie, lúskanie); orientácia v priestore (vpred, vzad, vpravo, vľavo, hore, dolu, v kruhu, v rade, v zástupe, jednotlivo, v dvojiciach, v skupine)	Žiak vie vyjadriť pocity z počúvanej hudby pohybom a inými umeleckými prostriedkami; adekvátne reagovať na rytmus, metrum a tempo; pohybom adekvátne vyjadriť hudobno-výrazové prostriedky; tanečné prvky a pohyb v jednoduchých choreografiách.
H2: Hudobno-dramatické činnosti	Hudobno-pohybové hry, dialógy a scény	nahrávky, piesne, príbehy, rozprávky, video; materiál s dramatickým potenciálom: hudobno-pohybové hry, riekanky, básne, rozprávky, príbehy, piesne, inštrumentálne skladby, herecké study, krátke sekvencie, dialógy a scény	Žiak vie vyjadriť dej, náladu, charakteristiku postáv príbehu rytmickými a melodickými nástrojmi alebo inými zdrojmi zvuku, pohybom, dramatickými prostriedkami; vytvoriť hudobno-dramatický celok.
H2: Hudobno-vizuálne činnosti	Zobrazenie zvukových vnemov, notový zápis	notový zápis tónov c1 – a1	Žiak vie realizovať hudobné činnosti podľa voľného i štandardizovaného grafického vyjadrenia hudobných dejov; vizuálne zobraziť zvukové vnemy; interpretovať tú istú pieseň rôznymi výrazovými prostriedkami (spevácky, pohybom, hrou na hudobnom nástroji).
H3: Hlasová činnosť	Taktovacie gestá, rytmické a melodické modely	vokálne činnosti v rámci rozsahu h – d2; detské piesne, ľudové piesne, regionálne ľudové piesne, autorské piesne; vokálne dialogické hry, dychové a hlasové cvičenia, hry s hlasom, zvukomalebné hlasové hry, deklamácia, rytmizácia reči, artikulácia – čiňkovanie reči; ľubovoľné gestá znázorňujúce výšku i dĺžku tónov, relatívna solmizácia, fonogestika, ručné znaky na vyjadrenie rytmu; taktovacie gestá 2/4,3/4,4/4 taktu, gestá pre zmeny tempa a dynamiky, nástup a odsadenie; rytmické modely; melodické modely	Žiak vie používať hlas vedome na dosiahnutie špecifického hudobného cieľa (rytmus, melódia, dynamika, výraz, nálada), prirodzene aplikovať správnú hlasovú techniku; spievať čisto a rytmicky správne; reagovať pri speve na gestá učiteľa, adekvátne meniť tempo, dynamiku, reagovať na štandardizované dirigentské gestá (taktovacie schémy), nástup a odsadenie; rytmizovať reč s vedomím základných rytmických modelov; hlasom realizovať rytmické schémy podľa zápisu; tvoriť adekvátne texty k rytmickým schémam; spievať melodické modely (so-mi; la-so-mi; la-so-mi-do, príp. do -la-so-mi-do).
H3: Inštrumentálne činnosti	Rytmické Orffove nástroje, inštrumentálny sprievod	Orffove nástroje rytmické: paličky, drevený blok, rámový / ručný bubon, tamburína, triangel, spiežovce, činely, prstové činelky, zvonček, chrastidlá a melodické hudobné nástroje (xylofón, zvonkohra, metalofón), hra na tele, okolité objekty triedy, rozličné objekty, prírodniny; samostatne zhotovené elementárne hudobné nástroje; rytmické hodnoty štvrtová, osminová, polová, šestnástinová, pomlčky, bodka za štvrtovou notou, synkopy, pomocné rytmické prostriedky: ta, ti-ti, „nič“, „pau-za“, tai-ti, ti-ti, ti-ti-ti; melodické modely so-mi; la-so-mi; la-so-mi-do, príp. do-la-so-mi-do; inštrumentálny sprievod, ostínato, tóny 1. a 5. stupňa (tonika, dominant), voľný zvukomalebný sprievod; predhra, medzihra a dohra; improvizácia; dirigentské a individuálne gestá učiteľa	Žiak vie hrať na elementárnych hudobných nástrojoch; hrať na tele; hrať na objektoch; vytvoriť elementárne hudobné nástroje; hrať rytmické modely; hrať melodické modely podľa zápisu; vytvoriť inštrumentálny sprievod; inštrumentálne improvizovať; reagovať pri hre na hudobných nástrojoch na gestá učiteľa, adekvátne meniť tempo, dynamiku.

H3: Percepčné činnosti – aktívne počúvanie	Slovenskí a svetoví skladatelia, funkcie hudby, orchester	skladby slovenských a svetových skladateľov; piesne, spev a interpretácia učiteľa/ky; vlastný hudobný prejav, hudobný prejav triedy (skupiny); hry so zvukom; funkcie hudby: estetická, umelecká, spoločenská, zábavná, úžitková; melódia, tempo, rytmus, zvuková farba, dynamika, forma; melódia stúpajúca, klesajúca; tempo pomalé, stredné, rýchle; rytmus – taktová schéma a rytmické modely, dynamika – piano, mezzoforte, forte, crescendo, decrescendo; forma – kontrastné časti; nástroje skupiny symfonického orchestra, niektoré konkrétne hudobné nástroje (husle, kontrabas, flauta, klavír, trúbka, bicie); komorný orchester, symfonický orchester, orchester ľudových nástrojov, skupiny populárnej hudby; jednohlas, dvojhlas, zbor; hudobná forma, malá a veľká piesňová forma	Žiak vie aktívne počúvať piesne, hudobné skladby, ako aj vlastné hudobné prejavy; vyjadriť pocity z počúvanej hudby verbálne, pohybom a inými umeleckými prostriedkami; identifikovať funkcie hudby a jej spoločenský význam; identifikovať, charakterizovať a terminologicky správne pomenovať hudobno-vyjadrovacie prostriedky; identifikovať obsadenie interpretovanej hudobnej skladby; rozpoznať jednohlas, dvojhlas; rozpoznať totožné a kontrastné prvky v hudobnej forme; určiť a rozpoznať melodické a rytmické modely.
H3: Hudobno-pohybové činnosti	Základy spoločenských tanco, pohybová improvizácia a interpretácia	pohybová improvizácia, pohybová interpretácia; gesto, mimika, improvizácia; polkový krok, prísunové kroky, podupy, točenie v pároch, čapáše, valčík, mazurkový krok, valašský krok, tanec, ľudový tanec, moderný tanec	Žiak vie vyjadriť pocity z počúvanej hudby pohybom a inými umeleckými prostriedkami; adekvátne reagovať na rytmus, metrum a tempo; pohybom adekvátne vyjadriť hudobno-výrazové prostriedky; realizovať tanečné prvky a pohyb v jednoduchých choreografiách.
H3: Hudobno-dramatické činnosti	Základné pohybové schémy, tvorivá dramatika	vizualizácia – integrácia s výtvarnou výchovou (kostýmy, rekvizity, kulisy, farby), integrácia so slovenským jazykom a literatúrou (rozprávky, príbehy, básne), integrácia s telesnou výchovou (základné pohybové schémy)	Žiak vie vyjadriť dej, náladu, charakteristiku postáv príbehu rytmickými a melodickými nástrojmi alebo inými zdrojmi zvuku; vytvorí hudobno-dramatický celok.
H3: Hudobno-vizuálne činnosti	Grafická partitúra, vizuálne zobrazenie zvukových vnemov	grafická partitúra; notový zápis tónov c1 – c2; tvorivá dramatika	Žiak vie realizovať hudobné činnosti podľa voľného i štandardizovaného grafického vyjadrenia hudobných dejov; vizuálne zobraziť zvukové vnemy; vytvorí (zapišu), prečítať a realizovať (hlasom, alebo hrou na nástroji) notový zápis.
H4: Hlasová činnosť	Improvizácia a elementárna kompozícia	vokálne činnosti v rámci rozsahu b – d2, detské piesne, ľudové piesne, regionálne ľudové piesne, autorské piesne, vokálne dialogické hry, dychové a hlasové cvičenia, hry s hlasom, zvukomalebné hlasové hry, deklamácia, rytmizácia reči, artikulácia – článkovanie reči; kánon, burdón, ostínatý druhý hlas; melodické modely napr. s-m; l-s-m; l-s-m-d; d'-l-s-m-d; m-r-d; s-f-m-r-d; d'-l-s-f-m-r-d; a i; taktovacie gestá 2/4, 3/4, 4/4 taktu, gestá pre zmeny tempa a dynamiky; improvizácia a elementárna kompozícia	Žiak vie používať hlas vedome na dosiahnutie špecifického hudobného cieľa (rytmus, melódia, dynamika, výraz, nálada); prirodzene aplikovať správnu hlasovú techniku; spievať čisto a rytmicky správne; poznať špecifika ľudovej hudobnej kultúry vlastného regiónu; spievať jednoduchý dvojhlas (udržiava svoju melodickú líniu); intonovať podľa notového zápisu melodické modely; hlas používať v improvizácii a elementárnej kompozícii.
H4: Inštrumentálne činnosti	Hra na elementárnych hudobných nástrojoch, práca dirigenta	Orffove nástroje rytmické: paličky, drevený blok, rámový / ručný bubon, tamburína, triangel, spiežovce, činely, prstové činelky, zvonček, chrastidlá a melodické hudobné nástroje (xylofón, zvonkohra, metalofón), hra na tele, okolité objekty triedy, rozličné objekty, prírodniny; samostatne zhotovené elementárne hudobné nástroje; rytmické modely napr. tá; ti-ti; tá-ja; tá-ja-ja-ja; ti-ri-ti-ri; nič; es; pau-za; vef-ká pau-za; atď.; melodicko-rytmické schémy, cvičenia, piesne; inštrumentálny sprievod, burdón, ostínato, tóny 1. a 5. stupňa (tonika, dominanta), voľný zvukomalebný sprievod; predohra, medzihra a dohra; improvizácia; dirigentské a individuálne gestá učiteľa; dirigovanie – intuitívne výrazové pohyby, štandardizované taktovacie schémy (2/4; 3/4; 4/4)	Žiak vie hrať na elementárnych hudobných nástrojoch; hrať na tele; hrať na objektoch; vytváriť elementárne hudobné nástroje; hrať rytmické modely; hrať podľa zápisu jednoduché melodicko-rytmické útvary; vytvorí inštrumentálny sprievod; inštrumentálne improvizovať; reagovať pri hre na hudobných nástrojoch na gestá učiteľa; adekvátne meniť tempo, dynamiku; dirigovať.
H4: Percepčné činnosti – aktívne počúvanie	Hudobné formy a žánre, formotvorné prvky	skladby slovenských a svetových skladateľov; piesne, spev a interpretácia učiteľa/ky; vlastný hudobný prejav, hudobný prejav triedy (skupiny), hry so zvukom; funkcie hudby: estetická, umelecká, spoločenská, zábavná, úžitková; melódia, tempo, rytmus, zvuková farba, dynamika, harmónia, forma; melódia stúpajúca, klesajúca; tempo pomalé, stredné, rýchle; rytmus – taktová schéma a rytmické modely, dynamika – piano, pianissimo, mezzoforte, forte, fortissimo, crescendo, decrescendo; akcent; harmónia durová, mólová, forma – kontrastné časti; nástroje skupiny symfonického orchestra, niektoré konkrétne hudobné nástroje; komorný orchester, symfonický orchester, orchester ľudových nástrojov, skupiny populárnej hudby; pieseň, koncert, opera, muzikál, komorná hudba, hudba klasická, ľudová, tanečná, zábavná, populárna; motív, veta (predvetie, závetie), opakovanie, kontrast	Žiak vie aktívne počúvať piesne, hudobné skladby, ako aj vlastné hudobné prejavy; vyjadriť pocity z počúvanej hudby verbálne, pohybom a inými umeleckými prostriedkami; identifikovať funkcie hudby a jej spoločenský význam; identifikovať, charakterizovať a terminologicky správne pomenovať hudobno-vyjadrovacie prostriedky; identifikovať obsadenie interpretovanej hudobnej skladby; identifikovať hudobné formy a žánre; rozpoznať formotvorné prvky; počúvať sústredene, dešifrovať a vlastnými slovami vyjadriť atmosféru, emócie, asociácie, predstavy, príp. konkrétny program.
H4: Hudobno-pohybové činnosti	Ľudový a moderný tanec, jednoduchá choreografia	pohybová improvizácia, pohybová interpretácia; gesto, mimika, improvizácia; polkový krok, prísunové kroky, podupy, točenie v pároch, čapáše, valčík, mazurkový krok, valašský krok, tanec, ľudový tanec, moderný tanec	Žiak vie vyjadriť pocity z počúvanej hudby pohybom a inými umeleckými prostriedkami; adekvátne reagovať na rytmus, metrum a tempo; pohybom adekvátne vyjadriť hudobno-výrazové prostriedky; realizovať tanečné prvky a pohyb v jednoduchých choreografiách; pohybom rozlíšiť kontrastné časti hudobnej formy; pohybom rozlíšiť formotvorné prvky; realizovať kultivovaný estetický pohyb.
H4: Hudobno-dramatické činnosti	Tvorba hudobno-dramatického celku, využitie kostýmov, rekvizit a kulís	vizualizácia – integrácia s výtvarnou výchovou (kostýmy, rekvizity, kulisy, farby), integrácia so slovenským jazykom a literatúrou (rozprávky, príbehy, básne, scenár), integrácia s telesnou výchovou (základné pohybové schémy); tvorivá dramatika	Žiak vie samostatne vyjadriť dej, náladu, charakteristiku postáv príbehu, rytmickými a melodickými nástrojmi alebo inými zdrojmi zvuku; vytvorí hudobno-dramatický celok; realizovať hudobné činnosti podľa voľného i štandardizovaného grafického vyjadrenia hudobných dejov.
H4: Hudobno-vizuálne činnosti	Práca s notovým zápisom	grafická partitúra	Žiak vie vizuálne zobraziť zvukové vnemy; vytvorí (zapiša), prečítať a realizovať (hlasom, alebo hrou na nástroji) notový zápis.