

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI

Pedagogická fakulta

Katedra Primární pedagogiky

BC. MARKÉTA KAČMAŘÍKOVÁ

II.ročník – distanční studium

Obor: Předškolní pedagogika

Tvorba a realizace animačního programu pro mateřské školy

Diplomová práce

Vedoucí práce: Mgr. Petr Exler PhD.

OLOMOUC 2011

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala samostatně a použila jen
uvedených pramenů a literatury.

V Olomouci dne 30.3. 2011

.....

vlastnoruční podpis

Děkuji panu Mgr. Petru Exlerovi PhD. za odborné vedení diplomové práce. Za jeho lidský přístup i zprostředkované odborné zkušenosti. Panu Mgr. Marku Šobáňovi pak děkuji za umožnění realizace galerijní animace v krásném prostředí Arcidiecézního muzea v Olomouci a za předané zkušenosti v oblasti tvorby a realizace galerijní animace.

Obsah

ÚVOD.....	6
1 Umění	7
2 VNÍMÁNÍ UMĚLECKÉHO DÍLA	8
2.1 Pojem artefiletika.....	10
2.1.1 Výrazové vyjádření v artefiletice	11
2.2 Výrazová hra, reflektivní dialog	11
2.2.1 Výrazová hra	11
2.2.2 Reflektivní dialog.....	11
2.3 Komunikace	12
3 MUZEUM	13
3.1 Definice pojmů muzeum, muzejní pedagogika.....	13
3.2 Dětské muzeum.....	13
3.3 Specifičnost edukační činnosti dětských muzeí.....	13
3.4 Pedagogické principy muzejní pedagogiky	14
3.5 Soudobé aktivity českých muzeí pro děti a mládež	14
3.6 Edukační a animační programy Arcidiecézního muzea v Olomouci.....	16
3.7 Zkušenosti s dětským muzejnictvím v zahraničí	17
4 Galerijní ANIMACE	20
4.1 Animace	20
4.2 Struktura animací.....	20
4.3 Typy animačních programů	21
4.3.1 Animace ve stálých expozicích	21
4.3.2 Animace na dočasných krátkodobých výstavách.....	22
4.3.3 Animace pro jednorázovou návštěvu	22
4.3.4 Animace pro opakovanou návštěvu	22
4.3.5 Animace materiálové	22
4.3.6 Animace zvukové a hudební	23
4.3.7 Animace pohybové.....	23
4.3.8 Animace slovesné.....	23
4.3.9 Animace pro dětského návštěvníka.....	23
4.3.10 Animace pro dospělého návštěvníka.....	23
4.3.11 Animace pro speciálního návštěvníka.....	23
5 RÁMCOVÝ VZDĚLÁVACÍ PROGRAM	25
6 ANIMAČNÍ PROGRAM V ARCIDIECÉZNÍM MUZEU UMĚNÍ OLOMOUC aneb Muzeum očima předškolního dítěte.....	27
6.1 Struktura animace	28
6.2 Průběh a realizace animace v Arcidiecézním muzeu v Olomouci pro děti předškolního věku	29

6.2.1	Přivítání v Arcidiecézním muzeu v Olomouci	29
6.2.2	Projekt pro MŠ - 1. prohlídka	29
6.2.3	Projekt pro MŠ - 2. prohlídka	36
6.2.4	Reflexe galerijní animace v Arcidiecézním muzeu Olomouc	41
6.2.5	Reflexe animačního programu v Arcidiecézním muzeu Olomouc	41
7	ANIMACE PRO PŘEDŠKOLNÍ DĚTI KE KRÁTKODOBÉ VÝSTAVĚ „BARVA V PROSTORU“ současného světoznámého českého malíře moderního umění ZDĚŇKA SÝKORY V MUZEU UMĚNÍ OLOMOUC	45
7.1	Slovo na úvod	45
7.2	Výtvarná etuda s kostkou	46
7.3	Výtvarná etuda s geometrickými tvary	47
7.4	Výtvarná etuda reliéf krajiny	48
8	ANIMACE V PROSTŘEDÍ MATEŘSKÉ ŠKOLY	50
8.1	Výtvarná etuda s obrazy Pabla Picassa	50
8.2	Výtvarná etuda s Marcem Chagalem	52
8.3	Výtvarná etuda různých nálad na obrazech Jana Zrzavého	53
8.4	Výtvarná etuda nad obrázky Josefa Lady	55
8.5	Výtvarná etuda s "Snové malby" Joana Miróa	56
	ZÁVĚR	58
	ANOTACE	60
	POUŽITÁ LITERATURA	61
	SEZNAM PŘÍLOH	63

ÚVOD

Cílem předkládané diplomové práce je návrh a realizace galerijní animace pro mateřské školy s přihlédnutím na specifické potřeby dětí předškolního věku.

V současné době se galerijní animace stále častěji začleňují do obsahu výchovně vzdělávacího procesu na všech stupních škol. Převážně se však jedná o programy pro žáky základních a středních škol. Pro mateřské školy existuje zatím pouze malé množství realizovaných projektů. Souvisí to patrně s malou informovaností pedagogických pracovníků o nových trendech v oblasti muzejní pedagogiky a nabídce edukačních center muzeí a galerií. Přitom pro další všestranný rozvoj osobnosti dítěte předškolního věku má schopnost vnímat umění nezastupitelný význam. Proto je třeba věnovat této problematice potřebnou pozornost a dosáhnout toho, aby se animační akce staly nedílnou součástí náplně školních vzdělávacích programů. Je však třeba přihlédnout k specifickým zvláštěnostem dětí předškolního věku. Zpřístupňování umění pro děti předškolního věku má svá specifika a klade zvýšené nároky na odbornou úroveň a zkušenosti animátora.

Teoretickým otázkám a realizacím galerijních animací se v posledních letech věnovalo jen několik autorů. Za zmínku stojí zejména zdařilá publikace kolektivu autorů pod vedením V. Slavíkové s názvem „Dívej se, tvoř a vyprávěj“. Kniha přináší inspirativní náměty na využití artefaktů pro předškoláky a mladší školáky. Některé postupy a zásady uváděné autory byly rozpracovány i v rámci této diplomové práce. Při návrhu vlastního projektu byly jako součást animace využity i prvky z oblasti dramatické, hudební, výtvarné a pohybové výchovy.

Diplomová práce je rozvržena do dvou základních částí. V první – teoretické části (kapitoly 1 – 5) - jsou popsána teoretická východiska tvorby animačních programů. V druhé části je pak zpracován návrh realizace několika animačních programů, jak pro expozici klasického, tak i moderního umění. Tato část by mohla sloužit jako metodická příručka pro učitele mateřských škol při přípravě jejich vlastních vzdělávacích programů.

1 UMĚNÍ

Umění lze popsat jako tvůrčí schopnost a dovednost v jakémkoli oboru lidské činnosti. Člověk uměním vyjadřuje svůj hodnotový postoj ke světu, k člověku i sobě k samému, uspokojuje potřebu krásna, citovosti, obrazotvornosti i hravosti (Ottova všeobecná encyklopedie 2003, s. 555).

Můžeme vymezit základní směry uměleckovýchovných snah. Prvořadým úkolem je probouzení zájmu o umění, tedy hledání spojovacích „přístupových“ cest, které budou adekvátní věkovému stupni dětí a které přesvědčivě ukáží, že umění může být stejně zajímavé a vzrušující, jako jiné druhy činností.

Prostřednictvím poutavých detailů pak umění nabízí citový zážitek a otevírá prostor pro osvojování informací o vývojových etapách dějin umění a nacházení souvislostí ve vertikální i horizontální ose dějin.

Dalším úkolem pak je rozvíjení i procvičování schopnosti „číst“ hodnoty a významy uměleckého sdělení a prostřednictvím interpretace výtvarného díla hledat v konfrontaci s umělcovým postojem svůj vlastní názor. Umělecká výchova by tedy měla upoutat pozornost k uměleckému dílu, ukázat jeho postavení v dějinách umění a objevovat vztah uměleckého sdělení k soudobému vnímání světa. K těmto základním cílům je možné dojít jen při výjimečně šťastném spojení úsilí školy, rodičů i veřejných institucí, to jistě není třeba dodávat (Horáček 1994, s. 9 – 10).

Co je tedy umění dnes? “Umění je především široký a rozmanitý proces komunikace se světem, v němž nejde o určování nějaké umělecké hodnoty a kvality, ale především o intenzitu osobního názoru, přičemž je zcela individuální, k jaké šíři publika se umělcova výpověď obrací. Kritéria kvality si pro míru svého prožitku určuje každý divák sám a nemůže je nikomu diktovat. Míra tohoto prožitku však do značné míry závisí na připravenosti diváka vnímat umění. Kritériem kvality v obecnějším smyslu se pak stává širší shoda těch, kteří se na provozu umění nejintenzivněji podílejí. A kdo chce svůj osobní soud korigovat nějakým vyšším či zasvěcenějším názorem, může vstoupit do procesu pozorování, interpretování a výměny názorů a bedlivě přitom musí sledovat provoz umění i soudobé odborné zkoumání.” (Horáček 1998, s. 25).

Otakar Hostinský ve stati O socializaci umění o cílech „zdravé výchovy umělecké“ definoval myšlenky podivuhodně shodné se základními cíli dnešní výtvarné výchovy. V souvislosti s výchovou vkusu mluví především o probouzení zájmu o umění, tedy o nejzákladnější ba prvotní úloze a podobě umělecké výchovy. (Horáček 1994, s. 8).

2 VNÍMÁNÍ UMĚLECKÉHO DÍLA

„Obraz je „slavností oka“, jak kdysi řekl jistý velký malíř. Barvy, linie a tvary nám poskytují nekonečně mnoho příležitostí k pozorování, naše oči stále znovu a znovu vstupují do jejich pomyslných hlubin. Tvary a barvy jsou někdy jako klidná, utišující lázeň a jindy zase kypí jako bouřlivé moře (Leonid Ochrymčuk 1973, s. 8).

Dílo, které si zaslouží název umělecké, je otevřenou knihou. Mluví o svém autorovi, o jeho názorech a postojích, o jeho představách a snech. Umělcovo dílo je svědkem o společnosti kolem umělce, o tom, co ho zajímalo, na co soustřeďoval své síly, čemu věnoval pozornost. Umělecké dílo je obrazem své doby. Řeceno jinak, je to zrcadlo, v němž se odráží mnoho zpráv o životě i o lidech.

Toto zrcadlení má však jednu nezvyklou vlastnost. Zjevuje se jen těm, kdo mají „vidoucí oči“. Schopnost vidět a číst v tomto zrcadle je možno si osvojit, chce to však totéž, co každé jiné učení: otevřenou hlavu, vhodného učitele a ještě něco navíc – vůli a trpělivost v rozvíjení vlastní vnímavosti vůči mnohostranným podobám umění (Ochrymčuk 1973, s. 8 – 9).

Vnímání umění někdy nebývá jednoduché, protože umělecké dílo záměrně překračuje naši obvyklou každodenní zkušenost, aby ji ozvláštnilo. Uvést děti do uměleckého zážitku proto nemusí být vždy snadné a musíte k tomu vynaložit nemálo pedagogického úsilí. I z toho důvodu je rozumné vyzdvihnout umělecké zážitky jako zvláštní druh výtvarných zážitků (Slavíková 2007, s. 129).

Pojmem umělecký zážitek chceme zdůraznit přítomnost uměleckého díla jako zdroje zážitku. Pro učitele je většinou zcela zřejmé, kdy děti uvádí do uměleckých zážitků. Zpravidla pro ně vybírá konkrétní reprodukce uznávaných uměleckých děl nebo vezme děti na prohlídku galerie, muzea apod.

Radek Horáček hovoří zase o tzv. dialogu s uměním.

1. Výtvarné dílo jako podnět pro komunikaci

Základním principem dialogu s výtvarným dílem je interpretace, kterou můžeme spolu s italským historikem umění Gillo Dorflem označit za druh „specializovaného vnímání“ (Horáček 1998, s. 45).

„Chybí-li interpretační schopnost, chybí i sdělitelnost díla, chybí-li komunikace, nenastane estetický moment. Umělecký jazyk utajený v díle, se nedokáže projevit.“ (Dorfles 1976, s. 57).

Jde o velmi hlubokou výpověď o člověku a jeho vnitřním světě. Proto nelze při interpretaci výtvarného díla zůstat pouze u objektivně hodnotících vědeckých postupů, jejichž pomocí zkoumáme zejména formální strukturu díla, jeho významové zázemí, příčiny vzniku a dobové i umělecké souvislosti. Poznání prostřednictvím vědeckého zkoumání musí nutně být propojeno s rovinou uměleckého vnímání a prožitku (Horáček 1998, s. 45).

2. Zpřístupňování kontaktu s výtvarným dílem

Zpřístupňování uměleckého díla spočívá v tom, že někomu, kdo to ještě neumí nebo umí jen málo, účinně pomáháme odhalovat, poznávat a pociťovat estetické rysy a hodnoty uměleckých děl. Cílem zpřístupnění uměleckého díla je vychovat u vnímatele schopnost poznávat, porozumět a prožít umělecké dílo a náležitě je zhodnotit“. (Stefan Szuman, in Horáček 1998, s. 47).

Konkrétní nápady k práci s předškoláky uvádí ve své knize Výtvarná výchova v předškolním věku Marie Svobodová. Mluví též o kontaktu s výtvarným uměním a jeho přínosu pro dětský výtvarný projev, zvláště v předškolním věku.

“V předškolním věku mají setkávání s díly výtvarného umění zvláštní význam. Jejich vlivem se zvyšuje individuální citlivost dětí, což se projeví ve tvarové, fantazijní a námětové bohatosti i v celkové kvalitě výtvarného projevu. Neméně důležité je probouzení vnímavosti a vztahu k umělecké tvorbě, které mohou zůstat zachovány i v dospělosti. Práce s obrazem či sochou slouží k inspiraci dětí, jak po stránce námětové a motivační, tak po stránce poznávání uměleckého jazyka. Rozhodující je častý styk s různými formami výtvarného umění: návštěvy galerií, výstav, prohlížení pomníků, význačných architektur i reprodukcí.

Rozhovor nad reprodukcí či výtvarným originálem je nutné promyslet, aby obsahoval nejen popis toho, co všichni vidíme, ale aby hovořil i o osobních zážitcích a o tom, jak vybrané dílo esteticky působí. Např. jaké barvy zaujmou, čím působí různé detaily, co tvoří charakteristickou náladu. Důležitý je výběr vhodných ukázek, protože musí být dětem blízké (např. reprodukce Paula Kleea, Marca Chagalla, Pabla Picassa).” (Svobodová 1998, s. 33).

2.1 Pojem artefiletika

Artefiletika je reflektivní pojetí výtvarné výchovy. První úplné metodické osnovy uplatnil J. Slavík na počátku devadesátých let 20. století a byly určeny pro učební osnovy gymnázia.

V těchto alternativních osnovách důsledně nastínil tzv. reflektivní přístup, který je velmi důležitý pro sebepoznání. Žáci se po výtvarných aktivitách společně zamýšlejí nad svou tvorbou a využívají znalostí z dějin výtvarné kultury s přihlédnutím na slovní projev.

Aktivní vzájemná komunikace vede k hlubšímu poznávání, k výtvarnému projevu a rozvíjí kreativní myšlenkové pochody. V průběhu aktivního rozhovoru mezi účastníky děje jsou diskutovány nové poznatky ze zážitkového procesu na základě vlastních zkušeností a postojů.

V konfrontaci rozdílných myšlenkových pochodů si žáci uvědomují důležitost originality svých názorů a pohledů, což vede k vzájemnému obohacování a respektu (Exler 2007, s. 82).

Artefiletické postupy se opírají o známé zkušenosti, že výtvarné aktivity vytvářejí žákům vhodnou příležitost k vyjádření vlastních autorských niterných poznatků a emotivních projevů.

Výrazové projevy obsahují velký poznávací potenciál, který přináší celou řadu možností k reflektivnímu přemýšlení. Aktivní učitel se snaží žáky vést k rozhovorům, podporuje je a pracuje v širších uměleckých a poznávacích souvislostech (Exler 2007, s. 82).

Učení se základní terminologii o uměleckém díle je nezbytnou podmínkou uměleckého tvoření, hodnocení, ale i celé výchovy uměním. Žáci se učí porozumět a zkoumat hodnotovou stránku uměleckých děl na základě vlastní výrazové tvorby, přetváření či uměleckého parafrázování. V průběhu zásahů do výtvarného díla dochází k proměnám vzhledu díla. Vznikají různé proměny barevností, tvarové, kompoziční, mluvíme o různých tvůrčích variacích – alternacích díla (Exler 2007, s. 83).

2.1.1 Výrazové vyjádření v artefiletice

Během výtvarné tvorby se uplatňují klasické výtvarné prostředky, jako je kresba, malba, modelování a techniky prostorového vytváření s uplatněním různých poloh expresivního vyjadřování.

Velmi osvědčený a působivý je přesah k tvořivé dramatice, hudební, pohybové či slovesné projevy.

K vyjádření projevů gestikulace můžeme uplatnit mimiky, techniky body artu, akční tvorby, tance, hudebního zvuku.

Ve výchově uměním je důležité seznámení s vývojem kultury 20. století, které představuje tvorbu profesionálních autorů.

K principům artefiletiky patří například důraz na individualitu výrazového projevu. Při hodnocení je třeba ocenit originální projev a podporovat radost z tvůrčího procesu (Exler 2007, s. 83).

2.2 Výrazová hra, reflektivní dialog

2.2.1 Výrazová hra

Výrazová hra dělá z hráčů tvůrce nebo spolutvůrce uměleckého díla, přičemž dává prostor k vlastnímu sebevyjádření. Zážitky a své poznatky si účastníci dokážou více či méně tlumočit prostřednictvím rozhovorů o prožitcích z výrazové hry (Slavík 2004, s. 220).

V artefiletické skupině se tak odehrává příběh, který směřuje ke kulturním a sociálním proměnám jejich členů. (Exler 2007, s. 97).

2.2.2 Reflektivní dialog

Reflektivní dialog, který následuje po probíhající zážitku, vyplývá z výrazové hry. Během rozhovoru účastníci hovoří o svých pocitech a prožitcích, které se jich osobně dotýkaly. Zároveň se hledá přijatelná snaha po shodě. V dialogu se porovnávají různé pohledy, aktéři zaujímají určitý odstup od výtvarného díla a objevují jeho estetické kvality.

Tomu napomáhá kruhové sezení artefiletické skupiny, doprovázené zaměřeností na expresivní chování. Pedagog by měl dialog citlivě řídit a vyhýbat se kritickým hodnotícím soudům. Umělecké dílo, které vzniká na scéně výrazové hry, vytváří fikční

svět neboli svět uměleckého díla (Exner 2007, s. 97-98).

2.3 Komunikace

Děti hledají různé významy k pochopení výrazového projevu jako možnosti k dialogu. Uvedme například hledání příběhových metafor a spojení k rozehrávání: Najdi několik různých přiléhavých slov pro vyjádření dojmu ze dvou různých kamenů, nalezených předmětů. Napiš, namaluj, zatanči, zahraj písničku, vytvoř etudu atd.

V pedagogickém přístupu se objevuje důraz na otevřenou a vstřícnou atmosféru ve skupině, podporuje se pocit bezpečí, sociální soudržnost a soucítění (Exler 2007, s. 107).

3 MUZEUM

3.1 Definice pojmů muzeum, muzejní pedagogika

Mezinárodní rada muzeí (ICOM) ve svém Profesním etickém kodexu muzeí z roku 1986 (inovovaná verze z roku 2001) definuje muzeum následovně: „**Muzeum** je stálá nevýdělečná instituce ve službách společnosti a jejího vývoje, otevřená veřejnosti, která získává, uchovává, zkoumá, zprostředkuje a vystavuje hmotné doklady o člověku a jeho prostředí za účelem studia, vzdělání, výchovy a potěšení.“ (Jůva 2004, s. 19).

Výrazem **muzejní pedagogika** souhrnně označujeme aktivity, které cíleně využívají instituce muzea k přímým výchovně vzdělávacím činnostem (Horáček 1998, s. 56).

3.2 Dětské muzeum

Specifické požadavky dětského světa se snaží naplnit vznik dětských muzeí a muzeí pro děti a mládež. Jejich tvůrci pochopili, že tyto specifické muzejní instituce musí odpovídat především empirické úrovni dětí a že je zde potřebné s nimi pracovat přiměřeně jejich věku (Jůva 2004, s. 33).

3.3 Specifičnost edukační činnosti dětských muzeí

Muzeum se za posledních dvě stě let stalo jedním z nejvýznamnějších kulturních zařízení, které se vedle své odborné činnosti soustavně podílí na vzdělávání širokého okruhu občanů, a to všech věkových kategorií. Zkušenosti s různými návštěvnickými skupinami i specifické zájmy a předpoklady dětí a mládeže vedly postupně k tomu, že se ve světě stále častěji objevují pokusy o konstituování specifických muzejních zařízení pro děti a mládež. Tyto nové kulturní instituce vznikají většinou při velkých muzejních celcích jako jejich relativně samostatná součást se svým speciálním obsahovým i metodickým zaměřením, popř. jako zařízení zcela samostatná (Jůva 2004, s. 121).

3.4 Pedagogické principy muzejní pedagogiky

Princip názornosti jako možnost náhrady tzv. knižního vyučování. Tento princip výstižně charakterizovala americká muzejní pedagožka Anne P. Taylorová: “Muzea doslova sedí na zlaté mině pedagogicky hodnotného názorného materiálu, s nímž by se mohlo dětem pomoci v jejich kognitivním, estetickém a kulturním růstu” (Jůva 2004, s.121).

Originalita a nenahraditelnost dětských muzeí, respektive i všech dalších muzejních zařízení, tkví v tom, že dětem nabízejí setkání s reálnými objekty ze všech oblastí přírody, kultury a lidského života (Jůva 2004, s.121).

Vedle důrazu na názornost, která je typická pro všechna i tzv. tradiční muzea, usiluje dětské muzeum, jež bývá často označováno termínem pedagogická laboratoř, současně o maximální respektování **požadavku aktivity**. Již lidová moudrost vyjadřuje tyto dva postuláty například formou starého čínského přísloví, které se často objevuje právě jako moto dětských muzeí: “Slyším a zapomínám, vidím a vzpomínám, dělám a rozumím.” (Jůva 2004, s. 121).

Své výrazné uplatnění zde nacházejí i další principy, a to především **přiměřenost a emocionálnost**. Koncepce dětských muzeí byla propojena s myšlenkami Marie Montessoriové. Šlo především o její požadavek na vytváření prostředí přiměřeného dítěti, které je bohaté na aktivizační momenty a ve kterém může dítě shromažďovat bohaté smyslové podněty. Vznikl tak podstatný rys dětského muzea – orientace na dítě a jeho zkušenosti (Jůva 2004, s.121).

3.5 Soudobé aktivity českých muzeí pro děti a mládež

Ke zlepšení nabídek pro děti a mládež v českých muzeích na přelomu 20. a 21. století přispěl program Brána muzea otevřená, kdy za podpory nadace Open Society Fund Praha vznikla řada konkrétních projektů.

Podpoře muzejních aktivit pro nejmladší generaci věnuje pozornost programový materiál Ministerstva kultury ČR Kulturní politika (2001), a to v článku 31 zaměřeném na podporu kulturní a estetické výchovy i výchovy k poznání národního kulturního dědictví vlasti a hrdosti na něj. Materiál vychází z mimořádného významu uměleckých aktivit dětí a mládeže, jež vedou k celkovému rozvoji osobnosti, a dále ze souvislosti mezi mimoškolními kulturními aktivitami dětí a mládeže a prevence před zneužíváním jejich volného času (Jůva 2004, s. 80).

Dětské muzeum v Brně zformulovalo podstatné rysy muzejně pedagogické práce (Poláková 1995, s. 52):

- 1) Dětská muzea jsou prostorem výhradně pro děti. Doprovázející dospělí zde mohou zůstat, popř. se i zapojit do probíhajících aktivit, ale musí respektovat prioritu dětí.
- 2) Muzejní interiéry a výstavy jsou netradiční (většinou bez vitrín), umožňují dětem si vše zblízka prohlédnout a vyzkoušet a komplexně je aktivizují.
- 3) Tradiční názornost muzea je rozšířena o vlastní dětské aktivity.
- 4) Muzejně pedagogické programy jsou přiměřené, mají 3 až 4 mutace podle věku návštěvníků.
- 5) Muzejně pedagogické programy jsou vhodné i pro tělesně a zrakově postižené děti.
- 6) Muzejně pedagogické programy se pravidelně obměňují, čímž se zajišťuje stálý zájem škol i veřejnosti.
- 7) Probíhá stálý, nedirektivní a motivující kontakt s lektorem.
- 8) Dětské muzeum spolupracuje s odborníky (in Jůva 2004, s. 88).

Dětské muzeum zaměřuje své činnosti především na následující skupiny adresátů:

- Žáci v rámci školního vyučování, kterým výstavy a programy doplňují a rozšiřují vyučovací látku.
- Organizované skupiny dětí, např. v rámci programů pro školní družiny, domovy dětí a další zájmové skupiny.
- Děti jako uživatelé volného času, např. v zájmových odpoledních klubech, v pravidelných sobotních dopoledních programech nebo při prázdninových akcích.
- Odborná veřejnost v rámci seminářů, stáží a konzultací (především kolegové z jiných muzeí, pedagogové i vysokoškolští studenti) (Jůva 2004, s. 89).

3.6 Edukační a animační programy Arcidiecézního muzea v Olomouci

Edukační oddělení Arcidiecézního muzea Olomouc nabízí mateřským školám, základním, středním i vysokým školám, stejně jako široké veřejnosti programy, které jeho pracovníci připravují s ohledem na věk a typ publika. Pestrá nabídka edukačních aktivit je připravována nejen pro bližší pochopení krátkodobých výstav a jejich jednotlivých exponátů stálé expozice a historických objektů muzea, ale v nemenší míře i pro pochopení jejich duchovních a historických souvislostí.

Základním typem programů, jež odborní pracovníci oddělení nabízejí veřejnosti, jsou tzv. animace. Jedná se o edukační aktivity, které mimo poznávací funkci přinášejí účastníkům také prožitek ze setkání s uměleckým dílem. Tímto způsobem je možné oslovit jakoukoli skupinu návštěvníků od nejmenších dětí až po penzisty. Nejpočetnější skupinou tohoto druhu programů jsou ale bezesporu školní skupiny. Právě žáci základních a studenti středních a vysokých škol vítají, když je jim výtvarné dílo představováno zajímavou a interaktivní formou. Lektoři při edukaci využívají nejčastěji prvky výtvarné výchovy a tvořivé dramatiky. Snaží se o to, aby účastníci programu nebyli pouze v roli pasivních diváků, ale stali se aktivními spolutvůrci zážitkově vzdělávacího procesu. Nabídka animací pokrývá většinu výstavních projektů arcidiecézního muzea, preferovány jsou pak ty výstavy, které lektoři vyhodnotí jako vhodné pro edukaci vzhledem k potřebám školních vzdělávacích programů.

Již tradiční místo mají v nabídce edukačního oddělení jednodenní či několikadenní workshopy. Během letních prázdnin jsou pořádány oblíbené týdenní dílny pro děti. V roce 2007 se téma workshopu neslo v duchu historických příběhů, které se měly v objektech přemyslovského hradu a kapitulního děkanství odehrát, v roce 2008 se teenageři učili vytvářet krátké animované filmy na motivy několika obrazů z muzejních sbírek.

Edukační oddělení arcidiecézního muzea také reaguje na vlnu oblíbených Muzejních nocí. Lektoři se snaží každým rokem přijít s přitažlivou nabídkou programů, které by divákům výjimečné chvíle v expozicích po zavírací době ještě více ozvláštnily. Kromě koncertů a divadelních představení v Mozarteu jsou připravovány animace rodinného typu. Úspěch u publika sklidila akce nazvaná Muzejní stezkou, během níž si skupinky dětí a jejich dospělých průvodců prošly celé muzeum a na vybraných místech plnily zajímavé úkoly. Mimo zážitků z nevšedních prostorů si tak odnášeli i celou řadu nových poznatků.

V posledních letech se také slibně rozvíjí spolupráce edukačního oddělení s filosofickou a pedagogickou fakultou olomoucké univerzity.

Programy edukačního oddělení arcidiecézního muzea se tak během poměrně krátké doby staly neodmyslitelnou součástí společenského a kulturního života lidí z Olomouce i odjinud (Šobán 2009, s.121-122).

3.7 Zkušenosti s dětským muzejnictvím v zahraničí

Vzorem pro práci s dětským publikem by nám mohly být zkušenosti Muzea dvacátého století v Paříži. Cílem projektu Dětského ateliéru v Pařížském muzeu moderního umění je zpřístupnit malému divákovi moderní výtvarnou tvorbu a zdůraznit důležitost umění jako takového v životě člověka.

Bylo by chybné myslet si, že ateliér je jen doplňující teoretickou adaptací moderního umění pro dětského diváka. Jeho cílem není naučit malé návštěvníky orientovat se v soudobých uměleckých tendencích. Naopak veškerou teorii si děti osvojují praxí. Ateliér se snaží probudit v dětech jejich vnímavost, naučit je vyjadřovat svou radost, své nálady a názory. Komunikovat s okolím prostřednictvím zhotoveného objektu nebo obrázku (Nečasová 1994, s. 33).

Ateliér chce být otevřený veškeré dětské veřejnosti. Navštívit je mohou děti od 6 do 13 let v doprovodu rodičů i bez nich. Mohou absolvovat také celý cyklus tematických přednášek probíhající 5 až 6 týdnů. Program je určen též školám. Je koncipovaný pro celé třídy v doprovodu svého učitele. Dětský ateliér přizpůsobuje své programy též dětem se speciálními vzdělávacími potřebami. Ateliér „Tvůrčí prostory“ je určen dětem slepým nebo se zhoršenými zrakovými schopnostmi. Díky putovním výstavám se ateliéru mohou zúčastnit i hospitalizované děti (Nečasová 1994, s. 34).

Jako konkrétní příklad nabídky programů pro školy uvedu náplň hudebního ateliéru. Je vedený skladatelem, který se snaží zajmout děti poslechem hudby, posílit v nich vlastní vynalézavost, zpřístupnit jim soudobou hudební tvorbu. Za poslechu krátkých úryvků ze soudobé hudební produkce, pomocí gestických her a her se zvuky děti zkoumají vztah mezi zvuky a pohybem. Zkoušejí barevně vyjadřovat slyšené zvuky, zabývají se dynamikou hudby, interpretují nabízené hudební ukázky. Jde prakticky o dvě formy přístupu: řešení vztahu mezi hudbou a výtvarným uměním a hudbou a informatikou. (Nečasová 1994, s. 35-36).

Mezi další aktivity Dětského ateliéru spadá organizace zaškolovacích seminářů pro pedagogické pracovníky i další zájemce o tuto problematiku. Díky této propagační činnosti je veřejnost seznamována s dokumentací zdařilých programů realizovaných v ateliéru, ale zároveň tak ateliér podněcuje užitečná setkání a navazuje spolupráci se školami, muzei a jinými kulturními a společenskými organizacemi (Nečasová 1994, s. 39).

Stávající pedagogické principy:

- Dítě není výtvarníkem, jeho výtvarné aktivity jsou mu hrou. Prvotními čmáranicemi se učí vyjadřovat to, co pociťuje. Pro sedmi až osmileté dítě je výtvarná aktivita prostředkem výzkumu a objevování sebe samého a vnějšího světa. Jde zkrátka o zábavu, spojenou s poznáváním.
- Upřednostňovat požitky z tvorby před technickou dovedností, umožnit dětem volné smyslové využití. Zde se jedná o konfrontaci se školním pojmáním výtvarných aktivit, kde jsou žáci hodnoceni podle kvality odvedené práce.
- Zbavit dítě strachu z “kultu výtvarného díla”. Zásada číslo jedna zní: děti chápou výtvarné dílo jako hotovou, a tudíž dokonalou věc, z čehož plyne, že sami se omezují pouze na jeho nápodobu. Zásada číslo dvě zní: to, co vytvořím, musí být krásné. Úkolem animátora je naučit děti vnímat krásu všedních věcí, probouzet v nich radost z tvorby a pomáhat jim v utváření vlastního názoru (Nečasová 1994, s. 34).

Líbí se mi, že ve Francii se stalo muzeum, i díky svému umístění do středu města, nejen kulturním střediskem a tvůrčím centrem, ale přirozenou součástí jejich života a atraktivní náplní jejich volného času. Jak pěkně píše Andrea Nečasová, která v rámci své diplomové práce Dětský ateliér v Centre G. Pompidou osobně navštívila: „Na programech mohou děti participovat v rámci školní výuky, nebo být zapsány svými rodiči na celý tematický cyklus, a nebo jen “být odloženy” na dvě hodinky, během kterých si táta s mámou odskočí na některou z pořádaných výstav, zajdou do knihovny či jen budou relaxovat při šálku kávy v pátem patře, kde je mimo jiné nádherný výhled na město.“ (Nečasová 1994, s. 34).

Časopis “Děti a my” představil ve svém článku “Děti se ve Vídni nenudí” další interaktivní způsoby své práce s dětským návštěvníkem.

Museum Quartier Sien nabízí pro děti, od batolat po teenagery, programy zaměřené na nejrůznější zajímavá témata. Nabídka sahá od výstav přes architektonické workshopy, výrobu animovaných filmů za pomoci nových médií, kurzy malby štětcem i bez něho, v ateliérech i v přírodě, divadlo určené speciálně pro mladé publikum až po programy přibližující dětem moderní i současné umění. Vše probíhá formou hry. Muzeum nabízí širokou škálu různých programů podle toho dostaví-li se dítě v doprovodu rodičů, samo, nebo v kolektivu třídy. Jednou z nejdůležitějších institucí určenou výhradně dětem je ZOOM - muzeum pořádající workshopy pro hry nejmenších návštěvníků muzea. Každoročně je navštěvuje přes sto tisíc hostů.

Zajímavou akcí v historii tohoto muzea byla např. archeologická výstava “Vykopávači kostí – lovci časů”. Její malí návštěvníci se tu s oborem archeologie neseznamují zprostředkovaně, skrze obrázky či poučná vyprávění, nýbrž zakoušejí práci archeologů doslova na vlastní kůži. Při příchodu do oblasti archeologického výzkumu obdrží náčiní, s jehož pomocí mohou opatrně odkrývat vrstvy písku na nálezišti a odhalit tak při vykopávkách řadu předmětů starých tisíce let.

Plánovanými tématy pro další výstavy jsou do budoucna např. “Je na Marsu život?“, “Proč jsou vtipy vtipné?” či “Děti, rodiče, prarodiče: Proč jsme si podobní?”. Výhradně pro mladé publikum čeká nová divadelní scéna “Džungle Vídeň” s bohatým inovativním programem pro děti nejrůznějších věkových kategorií. Speciální programy pro děti nabízí ve Vídni řada muzeí a institucí určených jinak hlavně pro dospělé – Centrum architektury, Kunsthalle, Leopoldovo muzeum či Muzeum moderního umění (staženo 1.5. 2010 <<http://portal.cz>>).

4 GALERIJNÍ ANIMACE

Jedním z mnoha typů aktivizujících programů uskutečňovaných přímo v prostoru výstav jsou galerijní animace, které se vedle předávání teoretických informací výrazněji zaměřují na praktickou činnost návštěvníků a iniciování jejich citových prožitků. Nejen pouhým pozorováním, ale také prostřednictvím vlastní činnosti tak diváci přemýšlejí o záměrech, technice a významu výtvarných děl (Horáček 1998, s.11).

4.1 Animace

Výrazem animace, který je běžně užíván v zahraničí a my pro něj bohužel nenacházíme vhodné české slovo, vyjadřujeme prvek oživení, ba vyburcování osobní aktivity, který je z našeho pohledu hlavním prostředkem k otevření cesty k vnímání současného umění. Přímo před obrazy dnešních malířů pak naši malí a velcí partneři kreslí, malují nebo píší a praktickou činností vlastně prozkoumávají možnosti uměleckého vyjádření podobni experimentujícím vědcům či okouzleným nadšencům, kteří hledají možnosti zaznamenání svého zážitku (Horáček 1994, s. 7).

4.2 Struktura animací

V první fázi, tzv. vstupní evokaci, probíhá **motivace** návštěvníků. Měla by navodit příjemnou atmosféru a naplnit všechny napjatým očekáváním a touhou dovědět se něco nového. Buduje se vztah mezi lektorem a účastníkem. Přátelskou atmosféru jistě umocní, že se oba partneři, lektor a návštěvníci programu, vzájemně představí. Zejména menším dětem napomůže zmírnit nervozitu z neznámého prostředí a aktivizuje jejich smyslové vnímání.

V průběhu **hlavní pracovní části** účastníci řeší podstatné problémy. Pozvolna se před nimi odhaluje rozhovor, výklad, setkání s výtvarnými díly nebo jednoduché etudy či výtvarné akce. Snahou lektora je najít ten nejvhodnější způsob, jak představit a přiblížit vystavené dílo, soubor děl, nebo celý výstavní projekt určité věkové kategorii návštěvníků. Mimo předání teoretických poznatků jde také o zprostředkování estetického prožitku. Velice důležitou součástí je subjektivní interpretace díla. Je to důležitý moment setkání jedince s uměleckým artefaktem.

Důležitou částí programu je závěrečná **reflexe**. Má za úkol zrekapitulovat dění

během celé akce a zdůraznit zásadní poznatky (Šobáň 2007, s.15).

4.3 Typy animačních programů

Galerijní animace rozděluje R. Horáček ve své knize Galerijní animace podle několika kritérií:

- Podle typu výstav:
 1. animace ve stálých expozicích
 2. animace na dočasných krátkodobých výstavách
- Podle četnosti opakování:
 1. animace pro jednorázovou návštěvu
 2. animace pro opakovanou návštěvu
- Podle zaměření praktické činnosti:
 1. animace materiálové
 2. animace zvukové a hudební
 3. animace pohybové
 4. animace slovesné
- Podle toho pro jakou věkovou a sociální skupinu návštěvníků jsou určeny:
 1. animace pro dětského návštěvníka
 2. animace pro dospělého návštěvníka
 3. animace pro speciálního návštěvníka

4.3.1 Animace ve stálých expozicích

Výhodou animací, které připravujeme pro stálé expozice, je možnost jejich dlouhodobého opakování. Je daleko více času na postupné vychytávání drobných či větších nedokonalostí. Pro tento typ programů se dají připravit velkoryseji pojaté pracovní listy. Můžeme daleko lépe promyslet jejich tématickou náplň, vyzkoušet si na několika školních skupinách srozumitelnost zadání jednotlivých úkolů, a také zajistit kvalitní grafickou

úpravu tiskoviny.

Animace mohou být koncipovány jako program určený k poznávání celé expozice, lze sledovat dílčí období, výtvarnou techniku nebo tvorbu jednotlivého autora (Horáček 1998, s. 77).

4.3.2 Animace na dočasných krátkodobých výstavách

Pro tento typ animačních programů nemá větší smysl promýšlet a vytvářet náročnější pracovní listy. Program můžeme zpestřit jinak třeba zajímavější praktickou etudou nebo využitím netradičního média, např. promítnutím krátkého dokumentárního filmu, který se vztahuje k zprostředkovanému tématu, seznámení s autorem, kurátorem výstavy apod.

4.3.3 Animace pro jednorázovou návštěvu

Takto pojatý program lze jednoduše opakovat. Změny ve scénáři animace reagují pouze na lektorem zaregistrované chyby, které se snaží odstranit. Tento typ programů je asi v muzejní praxi nejčastější.

4.3.4 Animace pro opakovanou návštěvu

Jakmile si lektor vytvoří svou klientelu z řad místních či vzdálenějších škol, může vytvářet animace pro opakovanou návštěvu. Programy navazují na již sdílené poznatky, které v ideálním případě ještě prohloubil pedagog ve škole, a jednotlivá témata dále rozvíjejí. Mohou nabídnout účastníkům také pohled na jiné aspekty výstavy (Horáček 1998, s. 78).

4.3.5 Animace materiálové

Účastníci při nich v praktické činnosti pracují s určitým materiálem a vytvářejí dílčí výtvarné práce. Může se jednat o kresbu či malbu a další klasické výtvarné postupy, ale i o různé typy materiálových manipulací, při nichž jsou vedle vizuálních vlastností využity i haptické a tektonické vlastnosti korespondující s vystavenými exponáty (Horáček 1998, s. 78).

4.3.6 Animace zvukové a hudební

Kontakt s výtvarným dílem je navazován prostřednictvím zvuku. Aktivizací jiného smyslu než je zrak lze dospět rovněž ke zlepšení vlastního vizuálního vnímání a umožnit tak přístup k výtvarnému dílu z jiného směru (Horáček 1998, s. 78).

4.3.7 Animace pohybové

Využívají motorických předpokladů a souvislostí mezi pohybem těla a dynamikou skrytou v obrazech či sochách (Horáček 1998, s. 78).

4.3.8 Animace slovesné

Jsou samostatným typem animace, které využívají drobné literární etudy, dramatizace či slovní interpretaci (Horáček 1998, s. 78).

4.3.9 Animace pro dětského návštěvníka

Podoba animačního programu vyplývá ze specifik práce s dětským publikem. Program by měl být založen na pestrém střídání činností. Je nutné, aby praktická práce převažovala nad výkladem.

Děti ocení také hravost a zprostředkování založené na větší vizuálnosti, případně na zapojení více smyslů.

4.3.10 Animace pro dospělého návštěvníka

Dospělí snesou více teoretického výkladu, můžeme si dovolit používat odborné termíny. I tak bychom ale neměli zapomínat na oživující aktivity, které dávají celému programu ráz výjimečné události.

4.3.11 Animace pro speciálního návštěvníka

Tělesně i mentálně postižení lidé nesmí být z animačních aktivit vyloučeni. Pokud to jen trochu dovolují technické podmínky objektu, měli bychom s tímto typem návštěvníků počítat. Nemusíme pro ně chystat hned speciální program, někdy stačí stávající animaci přizpůsobit.

Zde se mi osvědčila přípravná konzultace se speciálním pedagogem či vedoucím skupiny, při které jsem si ověřil, zda účastníci programu zvládnou jednotlivé úkoly a zda jim bude srozumitelná podoba celé animace (Šobáň 2008, s. 21).

5 RÁMCOVÝ VZDĚLÁVACÍ PROGRAM

V roce 1999 Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy ČR předložilo novou koncepci vzdělávání a rozvoje vzdělávací soustavy v ČR. Touto koncepcí se přihlásilo k zásadě, že rozvoj školství a všech dalších vzdělávacích institucí a aktivit podílejících se na utváření národní vzdělanosti se má v budoucnosti vyvozovat z obecně přijatého rámce vzdělávací politiky a jasně vymezených záměrů, které mají být veřejně vyhlášeny v podobě závazného vládního dokumentu, tzv. „Bílé knihy“ – jak jsou obdobné texty strategického charakteru v některých zemích označovány.

Nejvyšší úrovní tohoto systému je státní program vzdělávání – **národní kurikulum**. Za přípravu dokumentu zodpovídá MŠMT. Také další úroveň kurikulárních dokumentů je zpracována centrálně. Jsou jí **rámcové vzdělávací programy**, které specifikují obecně závazné požadavky pro jednotlivé stupně a obory vzdělávání, vymezují rámec pro návrh učebních plánů a formulují pravidla pro tvorbu školních vzdělávacích programů.

Nejnižší úrovní systému jsou **školní vzdělávací programy**, podle nichž se uskutečňuje vzdělávání v konkrétní škole. Školy je zpracovávají pro své podmínky i pro záměry a plány, které si před sebou staví. Tím je otevřen prostor pro autonomie škol, pro uplatnění jejich potenciálu, pro větší rozvoj tvůrčích schopností učitelů, pro větší flexibilitu vzdělávacího systému i pro vyšší efektivitu vzdělávání.

Úlohou školy je poskytnout systematickou a vyváženou strukturu základních pojmů a vztahů, které umožní zařazovat informace do smysluplného kontextu vědění a životní praxe. Jde o vyváženost poznatkového základu kurikula, rozvoje kompetencí i osvojování postojů a hodnot, přičemž má být kladen důraz na získávání klíčových kompetencí.

Cílem školské reformy je zefektivnit a zpřístupnit vzdělávací proces. Dnešní vzdělávání se musí přizpůsobit potřebám člověka 21. století. Proto se hlavním cílem vzdělávání stává rozvoj těch životních dovedností, které jsou pro dnešní svět klíčové – např. umět se učit, komunikovat, umět řešit problémy, umět spolupracovat s ostatními, vést za své jednání a chování odpovědnost (staženo 10.10 2010 <<http://msmt.cz>>).

Rámcový vzdělávací program stanovuje jen základní požadavky ze strany státu. Jedná se o tzv. rámcové cíle na úrovni obecné a dílčí vzdělávací cíle na úrovni oblastní. Tyto dílčí vzdělávací cíle se týkají oblasti: biologické, psychologické, interpersonální, sociálně – kulturní a environmentální. Průběžné naplňování dílčích vzdělávacích cílů směřuje k dosahování tzv. dílčích výstupů a k postupnému plnění klíčových kompetencí.

Klíčové kompetence jsou souborem předpokládaných vědomostí, dovedností, schopností, postojů a hodnot důležitých pro osobní rozvoj a uplatnění každého jedince. Jejich osvojování je proces dlouhodobý a složitý, který začíná v předškolním vzdělávání a postupně se dotváří v dalším průběhu života (Smolíková 2004, s. 11).

6 ANIMAČNÍ PROGRAM V ARCIDIECÉZNÍM MUZEU UMĚNÍ OLOMOUC ANEB MUZEUM OČIMA PŘEDŠKOLNÍHO DÍTĚTE

Název animačního programu:

„V muzeu jsem jako doma, aneb do muzea v papučích“

Cíl:

Program je výjimečnou příležitostí jak probudit v nejmenších návštěvnicích zájem o výtvarné umění, seznámit je s veřejnou muzejní institucí prezentující sbírky výtvarného umění a současně u nich rozvíjet schopnost vizuální komunikace.

Výstup:

- Reflexe dětí (obrázek, reflektivní rozhovor s dětmi na konci animačního programu) - viz. reflexe s. 31- 35.

Úvod:

Kapitola „průběh a realizace animace v Arcidiecézním muzeu v Olomouci pro děti předškolního věku“ obsahuje návrh a realizaci projektového vyučování v prostorách Arcidiecézního muzea v Olomouci. Projekt je rozdělen do dvou návštěv muzea a seznamuje účastníky programu se stálou expozicí Arcidiecézního muzea.

Při plánování a realizaci projektu bylo využito aktivizujících animačních programů. Galerijní animace v současné době představuje jednu z moderních forem využívanou k zpřístupňování uměleckých děl veřejnosti nejen u nás ale především v zahraničí. Účastníci programu nejsou pouhými pozorovateli muzejních exponátů, ale prostřednictvím vlastní činnosti přemýšlejí o záměrech, technice a významu uměleckých děl. Děti přímo před obrazy kreslí, hrají na hudební nástroje, experimentují a praktickou činností prozkoumávají možnosti uměleckého vyjádření.

Cílem vlastní realizace animačních programů bylo ověření možností využití tohoto programu v konkrétních podmínkách Arcidiecézního muzea pro věkovou kategorii předškolních dětí.

6.1 Struktura animace

1. Přivítání v Arcidiecézním muzeu Olomouc

Přivítání v Arcidiecézním muzeu Olomouc, vzájemné představení animátora a dětí z MŠ. Objasnění základních pojmů (Co je to muzeum, popř. arcidiecézní muzeum).

➤ Otázky:

- Víte, jak se jmenuje místo, kde se právě nacházíte?
- Byli už jste někdy s rodiči popř. mateřskou školou v muzeu?
- Víte, co můžete v takovém muzeu vidět zajímavého?

2. Projekt pro MŠ

Dvě prohlídky muzea s několika zastaveními – krátkými etudami.

1. prohlídka:

- ❖ 1. zastávka: Kočár biskupa Ferdinanda Julia Troyera z Troyersteinu
- ❖ 2. zastávka: Podzemí
- ❖ 3. zastávka: Erbovní síň

2. prohlídka

- ❖ 1. zastávka: Socha Madony s dítětem
- ❖ 2. zastávka: Obrazárna
- ❖ 3. zastávka: Kaple sv. Barbory a Panny Marie Karmelské

3. Reflexe, shrnutí (+ dotazník pro učitelky MŠ – zpětná vazba)

4. Rozloučení se

6.2 Průběh a realizace animace v Arcidiecézním muzeu v Olomouci pro děti předškolního věku

6.2.1. Přivítání v Arcidiecézním muzeu v Olomouci

Animátor se přivítá s dětmi MŠ a doprovázejícím pedagogem. Pro snadnější komunikaci s účastníky animace obdrží každé dítě na oděv nálepek se svým jménem. Pro uvolnění atmosféry můžeme zařadit jednoduchou hru – tzv. „ledolamku“, kterou docílíme zmírnění nervozity z neznámého prostředí, navázání kontaktu a seznámení se mezi animátorem a účastníky animace. Může to být také dobrá pomůcka pro aktivaci všech dětí v animační skupině.

6.2.2. Projekt pro MŠ - 1. prohlídka

❖ 1. zastávka: Kočár biskupa Ferdinanda Julia Troyera z Troyersteinu



Motivace:

Právě se nacházíme v tzv. kočárovně. Viděli jste už někdy na vlastní oči takový krásně zdobený kočár? Tento kočár není kočár žádné princezny ani krále, ale je to kočár biskupa. Kdo ví, kdo to je biskup? Tento kočár přivezl biskupa do Olomouce u příležitosti jeho uvedení do služby. Byla to velká sláva, podobná jako je pro krále přijetí královské koruny. Proto je kočár tak krásně a bohatě zdobený. Čím je zdobený? Všimněte si maleb na kočáře a zkuste pojmenovat postavy na něm zobrazené (jedná se o vítr, vodu, slunce a polní přírodu).

Úkol: Co nejvěrněji vyjádřit přírodní živly (vítr, voda) vytvořením sluchové kulisy pomocí hry na melodické a rytmické nástroje.

Dílčí vzdělávací cíle RVP PV:

- Rozvoj představivosti.
- Rozvoj tvořivosti (tvořivé sebevyjádření).
- Rozvoj komunikativních dovedností (neverbálních).
- Rozvoj kooperativních dovedností.

Očekávané výstupy:

- Zaměřovat se na to, co je z poznávacího hlediska důležité (vlastnosti předmětů, charakteristické rysy předmětů či jevů).
- Domluvit se slovy, gesty, improvizovat.
- Spolupracovat s ostatními.
- Vyjadřovat se prostřednictvím dramatických, hudebních a hudebně pohybových činností (zacházet s jednoduchými hudebními nástroji, sledovat a rozlišovat rytmus).

Pomůcky: Jednoduché melodické a rytmické hudební nástroje (flétna, harmonika, zvonkohra, Orffovy nástroje, bubínky).

Uspořádání, rozdělení do skupin: Společná činnost všech dětí vedená animátorem.

Postup:

- Motivace (viz. výše).
- Děti si pozorně prohlédnou kočár ze všech stran (jak je zdobený, prohlédnout si malby na kočáře, které znázorňují vodu a vítr, slunce a přírodu).
- Všichni se posadí na polštářky, které jsou uspořádány do kruhu.
- Každá skupina obdrží symbol jedné přírodní síly (naskenovaný obraz podle originálu z výzdoby kočáru biskupa Troyera).

- Děti mají za úkol vybrat si ze svého středu jednoho figuranta, kterého oblečou tak, aby co nejvěrněji zachytil jejich představu o daném živlu. K dispozici mají šátky, barevné pruhy látek nebo obarvené gázové šátky.
- Konečné modely prezentují ostatním kamarádům, mohou využít i své dramatické a pohybové schopnosti v předvedení tanečku či krátké dramatické etudy.
- Dalším úkolem je dát své postavě sluchovou kulisu – vyjádření prostřednictvím hudebních nástrojů: flétna, harmonika, zvonkohra, ozvučná dřívka, triangel, bubínky, popř. deštná hůl. Děti se mohou vyjádřit i hravými aktivitami / dupáním, tleskáním, mnutím rukou.
- Na závěr - pro odreagování a vytvoření skupinové atmosféry - se děti pokusí o vytvoření společného tance. Každý si najde své místo, a to buď v doprovodu na hudební a rytmické nástroje, či v tanečním reji. Můžeme začít vyjádřením větru (od mírného větříku po velkou větrnou bouři), přes vodu až po relaxaci ve ztvárnění slunce. Tanec můžeme doplnit reprodukovanou hudbou známých hudebních skladatelů (např. Voda: Bedřich Smetana – cyklus symfonických básní má vlast – skladba Vltava popř. muzikoterapeutická hra “Děšť v pralese” s využitím hry na tělo).

❖ 2. zastávka: Podzemí



Motivace:

Do Olomouce byli pozváni mladí archeologové, aby vypátrali, jak se v Olomouci žilo před dávnými a dávnými časy (v dobách středověku). Jak se lidé oblékali a zdobili, jaké používali pracovní nástroje, jaká si stavěli obydlí.

Představte si, že jste skupina mladých nadějných archeologů (vysvětlit pojem, archeolog – člověk který objevuje pod nánosem hlíny, písku, kamení apod. staré (můžeme říct jinak historické) předměty, které v dávných dobách používali lidé k běžným věcem, které dělali každý den. Jsou to činnosti, co děláme i my každý den? Co to může např. být? Co k těmto činnostem potřebovali?

Dílčí vzdělávací cíle RVP PV:

- Posilování přirozených poznávacích citů (zvědavosti, radosti z objevování).
- Seznamování se světem lidí, kulturou, historií. Osvojení si základních poznatků o prostředí, v němž dítě žije.

Očekávané výstupy:

- Záměrně pozorovat, postřehovat, všímat si.
- Vnímat, že je zajímavé dozvídat se nové věci.

Úkol: Objevit v boxech s pískem zajímavý předmět a zkusit odhadnout, k čemu se používal.

Uspořádání, rozdělení do skupin: Čtyři skupiny po 3 - 4 dětech.

Pomůcky: Čtyři boxy s pískem, napodobeniny předmětů z vykopávek, štětce.

Postup:

- Motivace – úvod k studiu (viz výše).
- Skupinu dětí rozdělíme do menších skupin po 3 – 4 dětech. Každá skupina dostane jednu přepravku s pískem a zasypanými předměty podobající se skutečným exponátům muzea. Děti v přepravce mohou najít šperky (prsten, perličky, kříž), kousek oděvu (přezka z opasku, knoflík), část bojového náradí (hrot šípu), předměty každodenních potřeb (hrníček). Vybavíme je archeologickým náradím (štětci na odstraňování nánosů písku). Mladé badatele vybídeme k opatrnému zacházení s nástroji a nalezenými předměty - předměty jsou křehké, ležely pod zemí i několik staletí, a navíc mají velkou cenu.
- Podaří-li se nám skutečně nějaký předmět najít, odevzdáme ho vedoucímu archeologické výpravy – animátorovi. Až všechny skupiny ukončí svou objevitelskou činnost, sejdou se na jednom místě. Každá skupina představí své předměty - co našli a k čemu se předmět asi používal.
- Animátor může doplnit zajímavé informace o předmětech, popř. upřesní využívání předmětu v dřívějších dobách.

❖ 3. zastávka: Erbovní síň



Motivace:

Děti, setkaly jste se už někdy s erbem? Nosili ho třeba rytíři v pohádkách. Erby mívali také biskupové. To, co vidíte před sebou, jsou právě erby olomouckých biskupů. Erb byl něco jako jmenovka, podle které jste poznali, o jakého rytíře či biskupa se jedná.

Dílčí vzdělávací cíle RVP PV:

- Poznávání sebe sama (uvědomění si vlastní identity).

Očekávané výstupy:

- Uvědomuje si své zájmy.

Úkol: Nakresli svůj erb. Při jeho kreslení použij své oblíbené barvy. Vyber 2 věci, činnosti, které tě charakterizují, podle kterých by každý bezpečně uhodl, že se jedná o tvůj erb. Můžou to být činnosti, které rád děláš, věci či hračky, kterými se rád obklopuješ, lidé či místa, která jsou ti blízká.

Uspořádání, rozdělení do skupin: Každý jednotlivec si vybere svoje místo na zemi a posadí se na polštář.

Pomůcky: Pastelky, čtvrtky tvrdého papíru s předtištěným obrysem erbu, podložky pod papír, polštářky na sezení.

Postup:

- Motivace.
- Děti mají možnost podrobně si prohlédnout celou stěnu erbovního sálu. Prozkoumat její barevnost, symboly zachycující charakteristiku jednotlivých postav. Erby se často opakují, můžeme si hravě zasoutěžit, kdo najde nejvíc stejných dvojic.
- Poté se pohodlně posadíme na svoje polštáře a pokusíme se do předkresleného prázdného obrysu erbu co nejvěrněji zachytit charakteristiku sebe sama. Dvě pole mohou být vykreslena oblíbenou barvou dítěte a další dvě mohou zaplňovat charakteristické předměty, činnosti. Vše je však v režii samotného dítěte. Nejsou dána žádná striktní pravidla. Vždyť se jedná o vizitku dítěte samotného.

6.2.3 Projekt pro MŠ - 2. prohlídka

❖ 1. zastávka: Obrazárna



Motivace:

V naší obrazárně se nachází velká spousta obrazů. Chtěla jsem Vám ukázat jeden vzácný, měla jsem jeho fotografii. Jenže obrázek se mi roztrhal. Pomůžete mi kousky sesbírat a poskládat je znovu dohromady?

Dílčí vzdělávací cíle RVP PV:

- Posilování přirozených poznávacích citů (zvědavosti, zájmu, radosti z objevování).
- Rozvoj komunikativních dovedností a kultivovaného projevu.
- Rozvoj kooperativních dovedností.

Očekávané výstupy:

- Vnímat, že je zajímavé dozvídat se nové věci, využívat zkušeností k učení.
- Popsat situaci (podle obrazu).
- Spolupracovat s ostatními.

Úkol: Sestavit z rozstříhaných částí celek a najít podle sestaveného obrázku originální obraz v expozici. Společnou diskuzí definovat rozdíl mezi obrazem a plastikou.

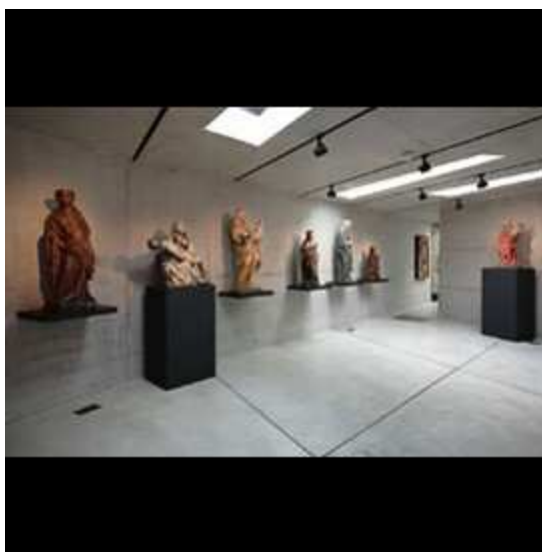
Uspořádání, skupiny: Frontální činnost.

Pomůcky: Naskenovaný a rozstříhaný obrázek, kostýmy, látky, papírové doplňky, bonbóny.

Postup:

- Motivace (viz. výše).
- Děti se rozejdou do prostor obrazárny a hledají ústřížky obrazu “Klanění tří králů”. Ještě však neví, o jaký obraz se jedná. Na stanoveném stanovišti čekají dvě šikovné děti, které shromažďují sesbírané části a pokouší se z nich utvořit obraz. Po sesbírání všech kousků jim mohou pomoci i ostatní děti.
- Na výzvu animátora se vydáme hledat originální grafiku přímo v obrazárně muzea. Susedíme se kolem obrazu a pustíme se do diskuze, co na obraze vidíme. Pojmenováváme známé postavy, co dělají, kdy se příběh asi odehrává. Můžeme ve stručnosti říci betlémský příběh pro ty, kdo ho neznají, nebo i pro osvěžení paměti.
- Zkusíme vdechnout obrazu život a vytvořit z jeho plošné verze verzi plastickou. Přiblížíme si tak podstatný rozdíl mezi obrazem a sousoším (plastikou). Oblečeme se do převleků a podle předlohy zkusíme zaujmout i postoj postav z obrazu. Můžeme se pokusit i o zachycení kompozice. Nakonec si můžeme společně zazpívat některou známou koledu (např. Půjdem spolu do Betléma, My tři králové).

❖ 2. zastávka – Socha Panny Marie s dítětem



Motivace:

Když se podíváte na sochu Panny Marie, možná si vzpomenete na svoji maminku. Zkuste říkat slova která Vás napadnou: Jaká je moje maminka? Teď zkuste zavřít oči a vybavit si jak vaše maminka vypadá. Jaké má vlasy, co má na sobě oblečeného, jaké nosí náušnice, jak se na mě krásně usmívá, protože mě má ráda, i když ji někdy zlobím.

Dílčí vzdělávací cíle RVP PV:

- Rozvoj tvořivosti (tvořivého sebevyjádření).

Očekávané výstupy:

- Vést jednoduché úvahy, o čem maminka přemýšlí a uvažuje, a také je vyjádřit.

Úkol: Nech se inspirovat některou sochou Panny Marie s Ježíkem a nakresli svou maminku, můžeš jí namalovat do náruče sám sebe, jako poděkování, že ti dala život, stará se o tebe a má tě moc ráda.

Uspořádání, rozdělení do skupin: Děti si samostatně vyberou místo před některou sochou Panny Marie.

Pomůcky: Papíry, pastelky, tvrdé podložky pod papír.

Postup:

- Motivace.
- Děti se mohou posadit před některou sochou Panny Marie s Ježíškem a nechat se inspirovat pro kresbu své vlastní maminky. Každý obdrží svoje pastelky, podložku pod papír a tvrdý papír. Když obrázek dokreslí, donese jej animátorovi a může se znova posadit na zem a v tichosti si z povzdálí prohlížet sochy panny Marie.

❖ **3. zastávka: Kaple sv. Barbory a Panny Marie Karmelské**



Motivace:

Vítám vás v tomto starobylém prostoru kaple svaté Barbory a Panny Marie Karmelské. Jsem ráda, že dnešní prohlídku Arcidiecézního muzea můžeme zakončit právě zde. Tak jak krásné jsou tyto prostory, stejně tak krásný byl čas strávený s vámi v Arcidiecézním muzeu Olomouc. Děkuji vám, že jste se zapojili a stali jste se výbornými výzkumníky archeologických vykopávek, a také malíři svých vlastních erbů, že jste měli touhu dozvědět se něco nového, a taky už víte jaký je rozdíl mezi sochou a obrazem. Na vlastní kůži jste zažili, jak tančí vítr, voda či slunce. Odnášíte si krásné zážitky, na které doufám jen tak nezapomenete a ještě dlouho si o nich budete vyprávět. Děkuji vám každému zvlášť (animátor může vyjmenovat jména všech dětí) i všem dohromady, dětem a paním učitelkám z mateřské školy. Jestli se Vám u nás líbilo, přijďte zas. Budeme se moc těšit.

Dílčí vzdělávací cíle RVP PV:

- Rozvoj a kultivace estetického vnímání, cítění a prožívání.
- Rozvoj schopností a dovedností umožňujících pocity, získané dojmy a prožitky vyjádřit.

Očekávané výstupy:

- Těšit se z hezkých a příjemných zážitků (setkání s uměním).
- Zachytit a vyjádřit své prožitky.

Úkol: Zamysli se nad tím, co se ti při animaci v muzeu nejvíc líbilo? Proč?

Uspořádání a rozdělení do skupin: Kolektivní uspořádání – podpora pospolitosti, soudržnosti se skupinou.

Pomůcky: obálka A4 se zpětnou adresou do Arcidiecézního muzea umění v Olomouci.

Postup:

- Motivace (viz. výše).
- Reflexe:

Nyní je vhodná doba pro zhodnocení celého programu v muzeu. Shrnutí toho, co jsme společně zažili a co nám mohlo povědět něco o tomto místě i o nás samotných. Je tu místo na pochvalu každého jednotlivce i celého kolektivu.

Otázky: Líbilo se vám v Arcidiecézním muzeu umění? Co se vám nejvíce líbilo? Proč? Animátor vybídne děti, aby po příchodu do MŠ nakreslily to, co se jim nejvíce líbilo. Pedagog MŠ obdrží velkou obálku se zpětnou adresou muzea, do které obrázky (jako zpětnou vazbu dětí) vloží a pošle ji zpět do muzea.

Na závěr animátor pobídne děti, zda by nechtěly využít prostoru s výbornou akustikou ke společnému zpěvu písní, které rádi zpívají v mateřské škole.

Nakonec se animátor s dětmi rozloučí, vybídne je, aby o svých zážitcích promluvily s rodiči a nezapomněly se s nimi do muzea opět vracet.

6.2.4 Reflexe galerijní animace v Arcidiecézním muzeu Olomouc

1) Otázky pro děti (přímé účastníky galerijní animace):

- Jaký byl můj největší zážitek z muzea? Zaujal mě nějaký exponát (kočár, podzemí s vykopávkami, erbovní síň)?
- Co jsem se dozvěděl nového?
- Líbilo se mi, že jsem mohl navštívit muzeum? Byl jsem v této instituci poprvé nebo už jsem ji navštívil (s rodiči, se školkou – počet dětí, které byly poprvé, kolik se školkou, kolik s rodiči).
- Bylo něco, co se mi v muzeu nelíbilo? Negativní zážitek? Co bych udělal jinak, abych neměl na danou činnost hezké vzpomínky.
- Jsem rád/a, že jsem instituci navštívil se svými kamarády z MŠ? Vrátil bych se rád znova do muzea, líbilo se mi tu?

2) Úkol pro děti:

- Namaluj, co se ti v Arcidiecézním muzeu Olomouc nejvíce líbilo. Může to být nějaký exponát nebo činnost, která tě nejvíce bavila (např. muzikoterapeutická hra u kočáru nebo hra na archeology v podzemí či malování svého erbu).
- Proč se mě exponát, činnost zaujala? Co se mi na činnosti exponátu líbilo?

6.2.5 Reflexe animačního programu v Arcidiecézním muzeu Olomouc

Animační program pro děti předškolního věku (5,6 let) proběhl v dopoledních hodinách od 10 do 11 hodin v Arcidiecézním muzeu umění v Olomouci. Program animace obsahoval tři zastavení ve stálé expozici Arcidiecézního muzea – u kočáru, v podzemí a v erbovní síni.

Účastníky galerijní animace byla skupina 12 dětí (4 děvčata, 8 chlapci) předškolního věku z městské MŠ v Olomouci. Tato MŠ již několikrát navštívila muzejní instituci a zážitkovou formou zde absolvovala animační program. Děti byly velice vnímavé a zvědavé, vyptávaly se a se zájmem se zapojovaly do připraveného programu v muzeu. Velmi mě překvapily množstvím informací, které měly (např. znalosti z řecké mytologie).

6.2.5.1 Kočár biskupa Ferdinanda Julia Troyera z Troyersteinu

Prvním úkolem dětí bylo co nejvěrněji vyjádřit přírodní živly a vytvořit sluchovou kulisu bouřky, a to prostřednictvím hry na melodické a rytmické nástroje. Děti se zhostily úkolu s nadšením. Při rozdávání hudebních nástrojů jsme společnou diskusí přicházeli na to, co by mohly hudební nástroje představovat. Děti měly mnoho zajímavých nápadů - např. zvuk ozvučných dřívěk u nich vyvolal představu krup, buben byl hrom popř. blesk, deštná hůl zněla jako déšť, flétničky představovali vítr, triangel pak vycházející slunce, které ukončilo celou hudební přehlídku.

Fotodokumentace viz Příloha č.1, 2.

Tento zážitek byl pro děti velmi silný, což se potvrdilo i na závěr v reflexi, kdy měly děti za úkol popsat nejsilnější zážitek z muzea. Velká většina mluvila právě o zážitku u kočáru biskupa Ferdinanda Julia Troyera z Troyersteinu.

Odpovědi dětí:

- “ Mně se líbilo podzemí a kočár, pak se mi líbilo, jak jsme hráli na nástroje.“
- „Jak jsme hráli na nástroje a já jsem dostala buben...Já miluju buben!“
- “ Mně se líbilo, jak jsme dělali bohy větrů, jak jsme dělali ze sebe ty paleontology, a jak jsme dělali erby.

Setkání s kočárem bylo pro děti zdrojem spousty nových informací, ke kterým docházely společnou diskusí před exponáty. Děti mě mnohdy překvapily hloubkou svých vědomostí a také přesností informací. Na otázku, co jsem se dozvěděl nového, odpovídaly.

Odpovědi dětí:

- „ To, že na kočáry kreslili lidé; na kočárech byly koruny.“
- „Nevěděl jsem, že existuje takový kočár, a navíc jsem ani nevěděl, že existuje Neptun nebo bohové větru.
- “Nevěděl, že existuje ještě ten zlatej kočár.“

6.2.5.2 Podzemí

Podzemí oslovilo děti neobvyklostí prostoru. Hned po příchodu do setmělého prostoru se zajímaly o studnu plnou penízků pro štěstí. Pozůstatky přemyslovského hradu je podnítily k diskuzi o tom, jaký hrad už s rodiči navštívily. Se zájmem si prohlížely vitrínu s vykopávkami a vyptávaly se, o jaké předměty se jedná. Myslím si, že kdyby animační program probíhal jen ve vykopávkách, dokázaly by děti celou hodinu se zájmem objevovat nové poznatky jen na tomto místě.

Fotodokumentace viz. Příloha č. 2, 3.

Odpovědi dětí:

- „Mně se líbil kočár, a jak jsme byli v tom podzemí.“
- „Mně se nejvíc líbilo, jak jsme šli do podzemí, drahé kamení a zlatý kočár.“
- „Mně se líbil poklad.“

Jako nový poznatek si kupodivu odnesly informaci, která neměla být pro děti očekávaným výstupem z etudy. Zaujaly je penízky ve studně, o kterých jsme si řekli, že se tam hází pro štěstí.

Odpovědi dětí:

- „To, že v muzeu byly poháry; nikdy nemáme brát penízky, které se hází pro štěstí.“
- „Já jsem nikdy nevěděl, že existují takové chodby, a tak hodně peněz.“

Negativním zážitkem v muzeu pak pro děti byly tmavé chodby. Jedna z nich spojovala temným tunelem kočárovnu s podzemím.

Odpovědi dětí:

- „Ty chodby, protože jak jsme tam vešli, lekl jsem se, bylo to tam strašidelný.“
- „Dolů to bylo dobrý, ale nahoru to bylo hnusný, v té chodbě.“

Také u nich špatný pocit vyvolal průběh hledání archeologických vykopávek pod vrstvou natrhaného papíru.

Fotodokumentace viz. Příloha č. 3, 4.

6.2.5.3 Erbovní síň

Erbovní síň zaujala především kluky. Hned při úvodní motivaci se zapojovali svými příspěvky. Měli spoustu znalostí o erbech a jejich využití na štítech rytířů. Věděli, že erby na štítech či na brnění sloužily k odlišení rytířských skupin v boji, aby se nezabíli navzájem. Dva kluci uvedli aktivitu u erbů, že to byl pro ně největší zážitek z Arcidiecézního muzea.

Erby dětí měly zobrazovat jejich zájmy – činnosti, které rády dělají. U chlapců se na nich nejčastěji objevovaly zbraně (“Nakreslil jsem zbraně, protože rád bojuji.”), lebky, počítač („Rád hraji na počítači hry.”). U dívek zase například nůžky a papír (“Ráda vyrábím.”), ale i bojové nástroje (“Ráda se peru s klukama.”), počítač na hraní her, princezny. Někteří na erb nakreslili více činností, které rádi dělají.

Každý měl možnost představit svůj erb ostatním dětem. Snažili jsme se respektovat o pravidla komunitního kruhu – tzn. neskákat si do řeči, nechat hovořit všechny děti a poslouchat se navzájem.

Návštěva v muzeu byla pro velkou většinu dětí úplně první návštěvou muzejní instituce. Jen jeden chlapec přiznal, že už v muzeu jednou byl se svojí maminkou. Přesto si myslím, že by návštěva muzea měla být pro předškolní děti samozřejmostí, doplněním základního vzdělávání. Děti se mezi uměleckými předměty přirozeně učí a vede je to nejen k pěstování estetického vkusu a vnímání krásna, ale též k všestrannému rozvoji. Všechny děti jednohlasně odsouhlasily, že by se do muzea chtěly opět vrátit. Jeden chlapec dokonce uvedl jako negativní zážitek z muzea: „Museli jsme brzy odejít.“

7 ANIMACE PRO PŘEDŠKOLNÍ DĚTI KE KRÁTKODOBÉ VÝSTAVĚ „BARVA V PROSTORU“ SOUČASNÉHO SVĚTOZNÁMÉHO ČESKÉHO MALÍŘE MODERNÍHO UMĚNÍ ZDĚŇKA SÝKORY V MUZEU UMĚNÍ OLOMOUČ

7.1 Slovo na úvod

Zděňek Sýkora, český malíř, známý však po celém světě. Maloval obrazy plné barevných čar a geometrických tvarů, byl totiž nejen malíř, ale také matematik. Rád maloval, a také počítal.

S malováním obrazů mu později pomáhal počítač. Někdy vše pečlivě propočítával, někdy je však výsledek dílem náhody. Některé obrazy maloval dokonce podle toho, jaké číslo hodil kostkou.

Jeho obrazům by se mohlo říkat abstraktní umění. „Víte, co to je?“ (Abstraktní umění - nefigurativní, nepředmětné umění. Nezobrazuje konkrétní skutečnost). „Chtěli byste si vyzkoušet, jak takové abstraktní umělecké dílo může vznikat?“



7.2 Výtvarná etuda s kostkou

Motivace:

Hráli jste někdy hru „Člověče, nezlob se“? Jaký je průběh hry? To, jestli si můžete nasadit, jestli Vás někdo vyhodí, nebo to, jak daleko se můžete posunout po hracím poli, vše závisí na hodu kostkou. Hra se odvíjí podle toho, jaká čísla vám na hrací kostce padnou.

My se teď pokusíme namalovat obraz, který bude vypadat podle toho, jaká nám budou padat čísla na hrací kostce. Vše bude dílem náhody. I tak mohly vznikat obrazy malíře Zdeňka Sýkory.

Úkol: Zkusit se zamyslet nad tím, jak může vznikat abstraktní dílo z dílny slavného českého modernisty Zdeňka Sýkory. Úkolem je vytvářet barevné linie podle předem daných pravidel.

Pomůcky: Hrací kostka, temperové barvy (alespoň 6 různých barev), ploché štětce, kelímek na vodu, velký balicí papír, podkladový igelit na malování.

Postup:

- Motivace – úvod k etudě (viz výše).
- Každý obdrží svůj velkoformátový papír (balicí papír). Na levém okraji papíru je zaznačeno 6 počátečních bodů, ze kterých povedou linie, jejichž směr bude určen hodem kostkou. Na pravém okraji bude stejný počet konečných bodů označených čísly od 1 do 6.
- Dítě nejprve hodí kostkou. Poté propojí první počáteční bod s konečným bodem označeným číslem shodným s číslem hozeným na kostce. Vedení linie je na dítěti – může se jednat o přímé čáry, vlnovky či klikatice - také počet čar je na samotném umělci. Pracovat může tak dlouho, jak je daná aktivita baví. Vznikne tak obraz plný barevných čar. Můžeme na chvíli poodstoupit od svého díla a zhodnotit, zda se nám líbí, jak na nás působí, co nám připomíná, popř. jak bychom ho pojmenovali (třeba podle nálady, kterou z něj máme, nebo na základě tvarové či barevné asociace).

Fotodokumentace viz Příloha č. 5.

7.3 Výtvarná etuda s geometrickými tvary

Motivace:

Zděněk Sýkora maloval svá díla i pomocí geometrických tvarů. Řekněte, jaké geometrické tvary na jeho obrazech vidíte? (Děti pojmenovávají.) S tvary si doslova pohrával, umísťoval je na barevné pozadí, utvářel z nich zajímavé kompozice, a to vše s matematickou přesností. Zkusíme to také?



Úkol: Vkládání geometrických tvarů do předkreslené osnovy, vytvářet zajímavé kompozice.

Pomůcky: Nastříhané papírové geometrické tvary různých barev, nastříhané papírové čtverce, předkreslená osnova na papírovém výkrese (A3), lepidla.

Postup:

- Motivace – úvod k etudě (viz výše).
- Děti si prohlédnou obrazy Zdeňka Sýkory s motivy geometrických tvarů. Od animátora obdrží každé dítě výkres (A3) s narýsovanou osnovou. Vyberou si hromádku barevných čtverců, kterými zaplní osnovu. Do barevné šachovnice pak vlepují barevné kruhy a polokruhy. Vzniká tak zajímavá barevná kompozice, která zaujme dítě i dospělého.

Fotodokumentace viz Příloha č. 6.

7.4 Výtvarná etuda reliéf krajiny

Motivace:

Zdeněk Sýkora se ve svých malbách nechal inspirovat krajinou. Zkusíme si, jestli jde pomocí křivky skutečně malovat krajinu. Jak byste čarou namalovali třeba tuto krajinu?



Úkol: Zachytit vlnění krajiny pomocí lineární kresby.

Pomůcky: Obrázky různých typů krajiny, temperové barvy, ploché štětce, kelímky na vodu, tvrdé papíry (A3), igelit jako podklad na kreslení.

Postup:

- Motivace – úvod k etudě (viz výše).
- Animátor dětem ukazuje obrázky různých typů krajiny (štíty hor, zaoblené kopečky, poušť, průmyslová krajina s komíny, měsíční krajina). Děti kreslí nejprve štětcem ve vzduchu. Poté si každý vybere jeden druh krajiny a pokusí se ji zaznamenat pomocí lineární kresby – čar, vlnovek, ostrých stříšek, elips.
- Děti se touto etudou naučí vnímat a zaznamenávat krajinu pomocí linií a křivek. Naučí se zachytit její tvarovou různost, ostrost, zaoblenost či lineárnost horizontu krajiny. Naučí se oprostit od detailů a vnímat krásu prostoty a jednoduchosti.

Rexlexe:

Konec výtvarné etudy můžeme zpestřit drobným hodnocením aktivity spojeným s pohybovou aktivitou a protažením těla po malování: Komu se aktivita nelíbila, dřepne si. Komu se líbila středně, udělá předklon. Komu se aktivita líbila, zůstane stát rovně. Komu

se líbila hodně, stoupne si na špičky a rukama se snaží dosáhnout co nejvýš.

Hodnocení můžeme dát i grafickou podobu propojenou s hrou s barvami: Každé dítě má přidělenou barvu (ve stejné barvě má jmenovku na oděvu a také 4 barevná lepící kolečka). Po každé etudě bude moci rychle zhodnotit, jak jej práce bavila tím, že nalepí barevné kolečko na hodnotící škálu. Bude to také zpětná vazba jak pro tvůrce animace, tak i pro učitele. Děti se přitom učí hodnotit, vyjádřit svůj názor, své pocity.

8 ANIMACE V PROSTŘEDÍ MATEŘSKÉ ŠKOLY

Animace mohou provádět i samotné učitelky v mateřských školách. Úkolem pedagoga je zprostředkovávat dětem setkávání s uměleckými díly a učit je dívat se na ně vlastníma očima.

Rozhovor nad reprodukcí či výtvarným originálem je nutné promyslet, aby obsahoval nejen popis toho, co všichni vidíme, ale aby vyjádřil i osobní zážitky z vybraného díla. Např. jaké barvy zaujmou, čím působí různé detaily, co tvoří charakteristickou náladu. Důležitý je výběr vhodných ukázek, protože musí být dětem blízké (např. reprodukce Paula Kleea, Marca Chagalla, Pabla Picassa) (Svobodová 1998, s.33).

V této části uvádím náměty zjednodušené pro nejmladší předškolní děti respektující jejich přirozené potřeby a zvláštnosti.

8.1 Výtvarná etuda s obrazy Pabla Picassa



Motivace:

Pablo Picasso byl představitel výtvarného směru kubismus (cube znamená francouzsky krychle, kostka). Proč se asi tomuto směru takto říká? Poznáte, v čem jsou jeho díla odlišná? Jak zobrazil malíř např. tuto dívku s lodičkou?

Zkusíme společnými silami vytvořit postavu z barevných kostek. Uvidíme, je-li to v našich silách.

Úkol: Vnímat rozdíly v zobrazování osob kubistickými malíři. Vytvořit kubistický portrét pomocí barevných kostek a doplnit jej drobnými dokreslenými detaily.

Pomůcky: Stavebnice barevných molitanových kostek, archy papíru (A4), pastelky.

Postup:

- Motivace (viz výše).
- Nejprve si popíšeme postavu. Může nám k tomu pomoci, když jednoho kamaráda vyzveme, aby si lehl na balicí papír a obkreslíme jeho siluetu. Všímáme si, jak navazuje hlava na tělo, jaká je ve srovnání s hlavou šířka ramen, kam až sahají ruce.
- Pomocí barevných molitanových kostek se děti pokusí zachytit obrys těla. Na výkres pak namalujeme detaily (oči, nos, ústa atp.) a přiložením na siluetu těla z kostek. Tak dokončíme kubistický portrét. Pokud si děti netroufnou na zobrazení celého těla, mohou se pokusit pouze o zobrazení obličeje.

Fotodokumentace viz Příloha č. 7, 8.

Reflexe:

Jak vás bavila práce s barevnými kostkami? Bylo těžké vystihnout jimi siluetu postavy? Které části těla se vám nejhůře zobrazovaly? Chtěli byste se stát kubistickými malíři stejně jako třeba Pablo Picasso? Bavilo by vás to?

Děti činnost natolik zaujala, že se k ní chtěly v průběhu týdne znova vracet. Z vlastní iniciativy tak tvořily kubistická díla z nejrůznější stavebnic, které máme v mateřské škole.

8.2 Výtvarná etuda s Marcem Chagalem



Motivace:

Slavný ruský malíř Marc Chagall měl mimořádně velkou představivost. Kreslil a maloval obrazy ze svého dětství jako pohádkové výjevy, v nichž se objevují i létající postavy nebo lidé jako ptáci.

Zkus vytvořit fantastickou ilustraci s ptačím námětem. Možná ti pomohou rčení dokazující kolik našich představ je spojeno s vlastnostmi ptáků. Například: Má na hlavě vrabčí hnízdo. Zazpíval labutí píseň. Chodí spát se slepicemi. Chlubí se cizím peřím. Naparoval se jako páv. Jistě si vzpomenete na spoustu dalších řešení (Zhoř 1996, s. 46).

Úkol: Vytvořit fantastickou ilustraci s ptačím námětem inspirovanou některým lidovým rčením.

Pomůcky: Reprodukce obrazu Marca Chagala, atlas ptáků, vodové barvy, štětce, kelímek na vodu, výkresy formátu A3.

Postup:

- Motivace (viz výše).

- Rčení si nejprve vysvětlíme, můžeme si prohlédnout i obrázky ptaků v atlase - nejlépe s kreslenými ilustracemi. Poté se mohou děti pustit do malby svého obrázku za pomoci vodových barev.

Reflexe:

Připravíme si malou vernisáž. Obrázky dětí rozmístíme do prostoru herny, zařadíme mezi ně i reprodukci Marca Chagala. Děti se mohou právem cítit jako umělci ve společnosti takového velikána. Pro umocnění atmosféry může učitelka na začátku pronést slavnostní řeč, zveřejnit téma obrazů a přivítat všechny malé umělce. Nejprve mají děti možnost prohlédnout si samy všechny obrazy. U každého se zastavit a popřemýšlet, co chtěl malíř svým obrazem říct. Na zazvonění zvonečku se všichni shromáždí kolem učitelky. Ta je vyzve, aby si společně prošly celou výstavu. U každého obrazu pak vyzve umělce, aby k svému obrazu něco řekli - název díla, popř. pojmenovali postavy na obraze. Na závěr může následovat drobné občerstvení (sušenky nebo bonbóny a třeba i malý přípitek).

8.3 Výtvarná etuda různých nálad na obrazech Jana Zrzavého



Motivace:

Učitelka předvádí dětem za pomoci mimiky různé nálady a pocity (radost, smutek, pláč). Děti je pojmenovávají. To, jakou máte náladu, můžeme poznat na vašem obličeji. Pan malíř Jan Zrzavý lidskou tvář i s její náladou ztvárnil na svých obrazech. Zkusíme, jestli z nich jde číst stejně tak dobře jako z našich tváří.

Úkol: Orientovat se ve svých pocitech a náladách. Umět pojmenovat, jakou náladou na mě působí obraz.

Pomůcky: Reprodukce Jana Zrzavého, barevné papíry (růžový, šedý, žlutý).

Postup:

- Motivace (viz výše).
- Sesedneme se do kruhu na polštářky a navodíme atmosféru důvěry důležitou pro sdílení vnitřních pocitů a nálad. Začneme např. s otázkou: „Když ses dnes ráno probudil, jakou jsi měl náladu?“
- Projděte se v tichosti po prostoru a posaďte se k barevnému papíru, který vyjadřuje vaši dnešní náladu. Jsou tu barvy růžová, šedá a žlutá. Popřemýšlejte, proč jste si vybrali právě tuto barvu.
- Povyprávějte si o tom ve skupině dětí, které si vybraly stejnou barvu. Tlumočte svoje názory učitelce a ostatním dětem.
- Náladu můžeme vyjadřovat pomocí barvy, ale také podle výrazu obličeje. Zahrajte si na klauny a zkuste vyjádřit svoji náladu pomocí grimasy obličeje.
- A teď zkuste přidat i vyjádření pomocí hlasu.
- Na obraze můžeme zaznamenat barvu, výrazy tváře, skrytý dialog a barevnost mezi postavami na obraze.

Reflexe:

Tak je to např. na obrazech Jana Zrzavého. Důkladně si obrazy prohlédněte (jejich vzhled, oblek, pohyby, posunky) a zkuste říci, jakou náladou na vás působí? Co dělám, když jsem smutný? Proč bývám smutný? Co mě dokáže v takové chvíli rozveselit, potěšit?

Co se asi stalo postavám na nich? Je tam ticho nebo hluk? Co byste postavám řekli, aby se jejich nálada na obraze změnila.

8.4 Výtvarná etuda nad obrázky Josefa Lady



Motivace:

Povídám, povídám pohádku nad obrázky Josefa Lady.

Úkol: Rozehraj příběh s postavami z obrázků Josefa Lady.

Pomůcky: Reprodukce obrazů Josefa Lady, pohlednice, naskenované zvětšené obrázky J. Lady, lepidla, nůžky, tvrdé papíry A4, špejle.

Postup:

- Motivace (viz výše).
- Prohlížíme si obrázky Josefa Lady. Zařazujeme roční období, ve kterém se děj na obrázku odehrává, pojmenováváme postavy a činnost, kterou dělají, jaká panuje nálada na obrázku (např. sváteční, vážná, plná her). Co byste nám blíže řekli o postavách? (Barunka s Kačenkou jsou kamarádky, proto spolu tancují. Honzík je uličník, hází po dětech koule).
- Učitelka vyzve děti, zda by si z papírových obrázků nechtěly udělat papírové figurky a hrát si s nimi divadelní pohádky. Rozdá dětem zvětšené naskenované obrázky, děti si je podle tvrdým papírem a vytříhnou si jednotlivé postavičky. Mohou si je přilepit na dřevěné špejle, aby se lépe ovládaly.
- Rozehráváme jednoduché příběhy, které si děti samy vymýšlejí a učí se tak improvizovanému vyprávění. Budou-li děti chtít, mohou si nakreslit divadelní kulisy a rozehrávat příběhy postav v různém prostředí a situacích.

Reflexe:

Asi nejlepší zpětnou vazbou je, když pozorujeme dramatickou hru dětí – dynamiku hry a projevený zájem o ni.

8.5 Výtvarná etuda „Snové malby“ Joana Miróa



Motivace:

Sníte rádi? Zdál se vám v noci sen, který byste dovedli popsat? O čem často sníte? Povyprávějte ostatním kamarádům o svých snech. Mají vaše sny barvy? Jaké to jsou?

Úkol: Namalovat fantastickou krajinu svého snu.

Pomůcky: Klovatina, vodové barvy, tuš, dřívko, voskovky.

Postup:

- Motivace (viz. výše).
- Děti si pohodlně lehnou na zem, hlavu si mohou položit na polštáře. Třídou zní relaxační hudba a učitelka děti klidným hlasem vybízí, aby zavřely oči a přenesly se do říše snu. Tam neplatí pravidla jako na zemi. Tam se i ty nejbláznivější nápady mohou stát skutečností.
- Učitelka klade dětem záhadné otázky: „Jak by vypadala krajina vašeho snu? Jaká zvířata by tu s vámi žila? Jaké měla nadpřirozené vlastnosti? Vypadala by jako zvířata na naší planetě? Byla by pestrobarevná? Po kolika nohách by se pohybovala?“ Jako inspirace mohou dětem sloužit obrazy Joana Miróa.
- Konkrétní postavy, věci, zvířata, nadpřirozené bytosti budeme malovat voskovými pastelkami. Pozadí obrázku natřeme klovatinou a zapouštíme do něj barvy. Obrázky necháme uschnout.

Reflexe:

Dítě si může vymyslet celý příběh své krajiny. Posadíme se do kroužku na polštářky a povídáme si o naší snové krajině. Každý má možnost vyjádřit se ke svému dílu. Neskáčeme si do řeči. Když jeden mluví, ostatní mu naslouchají. Dítě se může rozvyprávět a vymyslet si celý příběh své krajiny. V takových chvílích si děti mohou položit hlavu na polštářek a poslouchat. Nebráníme dětem vymýšlet neskutečné příběhy, naopak vybízíme je k „fantazírování“. Možná nám v takových chvílích prozradí svá nejtajnější přání plně nespoutané dětské fantazie a představivosti.

Volný přepis uměleckého díla – tzv. parafráze – dává předškolákům impulz k vlastní výtvarné činnosti a k chápání umění. Nejde přitom o vypůjčování nových technik, atraktivních prvků, či dokonce o kopírování, jde o prožívání vlivů umění jako součásti výtvarné výchovy. Při parafrázi používáme různé postupy. Dítě si prohlédne určitý obraz či jiné výtvarné dílo (např. plastiku), které si vybere samo nebo mu je nabídne pedagog. Potom se pokusí výtvarně vyjádřit náladu, barvu či tvar zachycený na obraze a přitom se řídí jen vlastní úvahou a zaměřením. Z nově poznané skutečnosti se raduje. Důležité je, abychom dětem nevnucovali racionální přístup, ale nechali umělecké dílo působit spontánně a dali jim tak čas je prožít. Až po osobním zážitku, zbytečně nerušeném realistickými popisy, by mělo dojít k vlastní parafrázi díla. Současně s výtvarnými dílky mohou vznikat i příběhy. Po skončení práce je vhodné srovnat originální reprodukci s jejími parafrázemi (Svobodová 1998, s. 33).

ZÁVĚR

Výsledky diplomové práce jsou dokumentovány ve dvou samostatných částech. Teoretická část zahrnuje obecné poznatky o vnímání uměleckých děl a přehled základních pojmů, principů a postupů, které v současné době využívá artefietika. V rámci diplomové práce byly tyto poznatky následně využity při přípravě samotných galerijních animací.

Třetí kapitola se věnuje problematice muzejní pedagogiky s důrazem na činnost dětských muzeí. Jsou zde rozvedeny základní principy muzejní pedagogiky a na řadě příkladů dokumentována konkrétní edukační činnost dětských muzeí u nás i v zahraničí.

Z hlediska zaměření diplomové práce má klíčový význam čtvrtá kapitola, ve které je podrobně rozebrána problematika galerijních animací. Vedle přehledu základních typů animací je zde popsána i standardní struktura galerijních animací. Teoretické závěry z této kapitoly se pak staly základním východiskem pro vlastní návrh a realizaci galerijní animace popsané v následujících kapitolách diplomové práce.

Těžiště diplomové práce leží ve vlastním návrhu a následné realizaci galerijních animací v podmínkách Muzea umění v Olomouci. Tato část obsahuje především detailní „scénář“ jednotlivých animací. Volba témat jednotlivých animací vycházela z aktuálního programu Muzea umění a zahrnuje jak animace v prostorách trvalé expozice, tak i návštěvu krátkodobé výstavy prací moderního umělce Zdeňka Sýkory. V rámci časových možností mateřské školy byla však realizována pouze prohlídka č.1 v Arcidiecézním muzeu a některé etudy realizované v prostředí MŠ (např. výtvarná etuda s obrazy Pabla Picassa, výtvarná etuda „Snové malby“ Joana Miróa).

Galerijní animace v Arcidiecézním muzeu v Olomouci se zúčastnila skupina dětí předškolního věku z mateřské školy v Sokolské ulici v Olomouci. Celá animace měla u dětí mimořádně kladný ohlas. Jednoznačně se ukázalo, že galerijní animace umožňují dětem plně rozvinout jejich fantazii a vnímat galerijní objekty i z jiného úhlu pohledu a v nových souvislostech. Během celé akce se děti aktivně zapojovaly do plnění jednotlivých úkolů a animaci doplňovaly vlastními poznatky a zkušenostmi. V rámci celé animace děti nejvíce zaujala etuda u biskupského kočáru, kde například při prezentaci jednotlivých charakteristických vlastností přírodních živlů tvořivě rozvinuly jejich zvukovou interpretaci pomocí hudebních nástrojů.

Na závěr animace byl proveden s dětmi reflexní pohovor, z něhož vyplynula řada zajímavých závěrů. Záznam hodnocení a komentářů dětí je uveden v samostatné kapitole. Ukázalo se, že vedle zážitků z vlastní animace na děti významně zapůsobilo i prostředí muzea, kde se expozice nachází.

Celkové hodnocení vlastní galerijní animace ze strany dětí i pedagogického doprovodu bylo kladné. Děti projevily výrazný zájem o další akce tohoto typu. To jednoznačně prokazuje, že galerijní animace mají svůj nezastupitelný význam při rozvíjení tvořivosti a vztahu dětí k umělecké tvorbě.

Pro plné začlenění galerijních animací do školních vzdělávacích programů bude však ještě třeba mnoho vykonat. Jde především o to, navázat těsnější kontakty a komunikaci mezi mateřskými školami a galerijními institucemi a zároveň podporovat motivaci a zájem pedagogických pracovníků o tuto problematiku.

ANOTACE

Jméno a příjmení autora: Markéta Kačmaříková

Název práce: Tvorba a realizace animačního programu pro mateřské školy

Katedra: Primární pedagogiky PdF UP Olomouc

Vedoucí diplomové práce: PhDr. Petr Exler

Rok obhajoby: 2011

Počet stran:

Počet titulů použité literatury:

Klíčová slova:

Umění, muzeum, galerijní animace, artefaktika.

Resumé:

Diplomová práce se zabývá problematikou galerijních animací. Teoretická část zahrnuje základní principy muzejní pedagogiky s důrazem na její využití v předškolní výchově. Praktická část předkládá návrh realizace několika projektů galerijní animace. Zároveň je zde dokumentován i průběh konkrétní animace, která proběhla v expozici Arcidiecézního muzea v Olomouci.

English Resumé:

This Diploma Thesis points at issue of art gallery animation activities. Theoretical part of the thesis includes general principles of museum pedagogy with focus on its application in a pre-school education. Practical part of the thesis submits several examples of possible realization of gallery animation projects. There is also documented the animation, which was realized in practice in the exposition of the Olomouc Archdiocesan Museum.

POUŽITÁ LITERATURA

- 1) BABYRÁDOVÁ, H. - EXLER, P. *Škola muzejní pedagogiky 4*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2007. ISBN: 978-80-244-1869-8.
- 2) BULISOVÁ, J. *Ottova všeobecná encyklopedie M-Ž*. Praha: Ottovo nakladatelství, 2003. ISBN 80-7181-947-6.
- 3) HORÁČEK, R. - BABYRÁDOVÁ, H. - DOSTÁLOVÁ, Š. - NEČASOVÁ, A. - PŘIDAL, T. - VANČÁT, J. - VALOCH, J. - ZHOŘ, I. *V dialogu s uměním*. Brno: Katedra výtvarné výchovy Pedagogické fakulty MU v Brně a Centrum pro další vzdělávání učitelů MU v Brně, 1994.
- 4) HORÁČEK, R. *Galerijní animace a zprostředkování umění*. Brno: CERM, 1998. ISBN 80- 7204-084-7.
- 5) FRIEDLOVÁ, M. (editor). *Animátor umění*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2008. ISBN 978-80-244-1995-4.
- 6) JAKUBEC, O. *Arcidiecézní muzeum Olomouc*. Olomouc: Muzeum umění Olomouc, 2009. ISBN: 978-80-87149-21-8.
- 7) JŮVA, V. *Dětské muzeum – edukační fenomén pro 21. století*. Brno: Paido, 2004. ISBN 80-7315-090-5.
- 8) PERŮTKA, M. *Arcidiecézní muzeum Olomouc: průvodce*. Olomouc: Muzeum umění Olomouc, 2006. ISBN: 978-80-87149-21-8.
- 9) SLAVÍKOVÁ, V. *Výtvarné čarování - artefietika pro předškoláky a mladší školáky*. Praha: Univerzita Karlova v Praze – Pedagogická fakulta, 2003. ISBN 80-7290-016-1.
- 10) SLAVÍKOVÁ, V. *Dívej se, tvoř a povídej*. Praha: Portál, 2007. ISBN 978-80-7367-322-2.
- 11) SMOLÍKOVÁ, K. - OPRAVILOVÁ, E. - HAVLÍNOVÁ, M. - BLÁHOVÁ, A. - KREJČOVÁ, V. *Rámcový vzdělávací program pro předškolní vzdělávání*. Praha: VÚP, 2004.
- 12) SVOBODOVÁ, M. *Výtvarná výchova v předškolním věku*. Havlíčkův Brod: Tobiáš, 1998. ISBN 80-85808-47-1.
- 13) ŠOBÁŇ, M. *Škola muzejní pedagogiky 6*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2007. ISBN: 978-80-244-1871-1.
- 14) ŠIMANOVSKÝ, Z. *Hry s hudbou a techniky muzikoterapie*. Praha: Portál, 1998. ISBN 80-7178-557-1.

- 15) DORFLES, G. *Proměny umění*. Praha: Odeon, 1976.
- 16) OCHRYMČUK, L. *Návštěva mezi obrazy*. Praha: SPN, 1973.
- 17) OCHRYMČUK, L. *Nápady pro malé výtvarníky*. Praha: SPN, 1971.
- 18) ZHOŘ, I. *Výtvarná výchova v projektech II*. Havlíčkův Brod : Tobíáš, 1996. ISBN 80-85808-35-8.
- 19) Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy České republiky. <<http://msmt.cz>>, staženo dne 10.10. 2010.
- 20) Nakladatelství Portál. <<http://portal.cz>> , staženo 1.5. 2010.

SEZNAM PŘÍLOH

Příloha č.1:

Fotodokumentace 1.zastávky: Kočár biskupa Ferdinanda Julia Troyera z Troyersteinu

Příloha č.2:

Fotodokumentace 1.zastávky: Kočár biskupa Ferdinanda Julia Troyera z Troyersteinu

Fotodokumentace 2.zastávky: Podzemí

Příloha č.3:

Fotodokumentace 2.zastávky: Podzemí, Fotodokumentace 3.zastávky: Erbovní síň

Příloha č.4:

Fotodokumentace 3.zastávky: Erbovní síň

Příloha č.5:

Fotodokumentace 3.zastávky: Erbovní síň, Fotodokumentace Výtvarné etudy s kostkou

Příloha č.6:

Fotodokumentace Výtvarné etudy s kostkou, Fotodokumentace Výtvarné etudy s geometrickými tvary

Příloha č.7:

Fotodokumentace Výtvarné etudy s obrazy Pabla Picassa

Příloha č.8:

Fotodokumentace Výtvarné etudy s obrazy Pabla Picassa

Příloha č. 1

Projekt pro MŠ – 1. Prohlídka

1. Zastávka: Kočár biskupa Ferdinanda Julia Troyera z Troyersteinu



Příloha č. 2



2.zastávka: Podzemí



Příloha č. 3



3. zastávka: Erbovní síň



Příloha č. 4



Příloha č.5

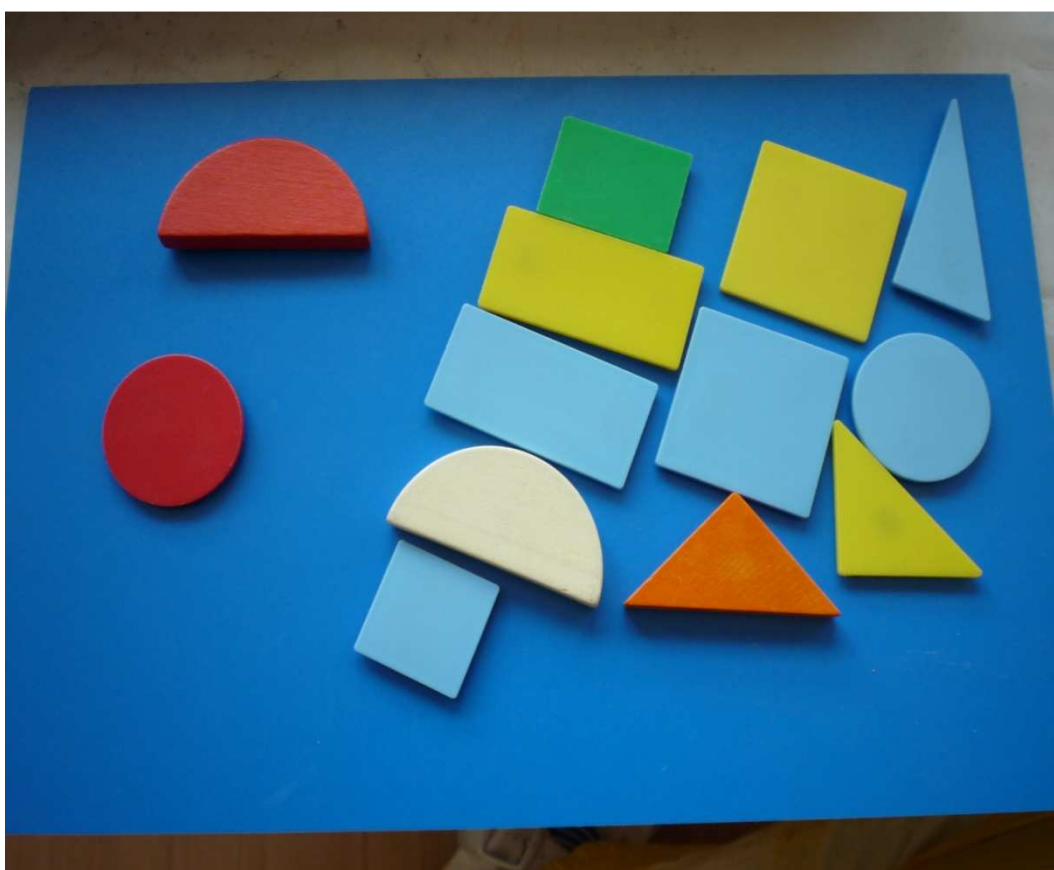


Výtvarná etuda s kostkou



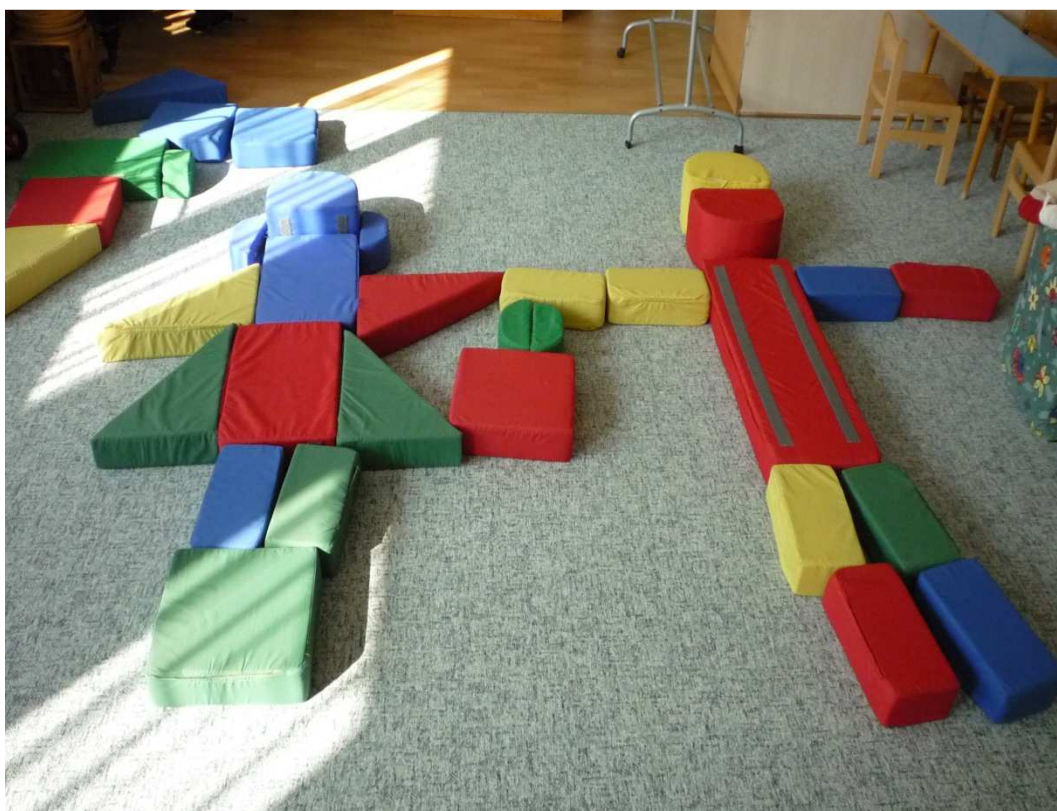
Příloha č. 6

Výtvarná etuda s geometrickými tvary



Příloha č.7

Výtvarná etuda s obrazy Pabla Picassa



Příloha č.8

