

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI
Pedagogická fakulta
Katedra výtvarné výchovy

Didaktická hračka pro Wenkeův dům v Jaroměři

Diplomová práce

Bc. Veronika Voborníková

Obor: Učitelství výtvarné výchovy pro střední školy a 2. stupeň základních škol
Muzejní a galerijní pedagogika

Vedoucí práce: doc. Mgr. Petra Šobánková, Ph.D.

Olomouc 2019

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci na téma Didaktická hračka pro Wenkeův dům v Jaroměři vypracovala samostatně a použila pouze uvedenou literaturu a zdroje.

V Olomouci dne 23. 4. 2019

.....

Podpis

Poděkování

Poděkování patří vedoucí mé práce doc. Mgr. Petře Šobánové, Ph.D. za cenné rady a konzultace během procesu vytváření diplomové práce. Dále mé rodině za podporu během celého studia a mému příteli Jaroslavu Markovi za podporu a odborné rady při konstrukci didaktické hračky. Ráda bych také poděkovala paní PhDr. Olze Mertlíkové a kolektivu Městského muzea v Jaroměři za odborné konzultace.

Obsah

Úvod.....	7
Teoretická část	8
1. Muzeum.....	8
1. 1 Co je to muzeum.....	8
1. 2 Funkce muzea.....	9
1. 2. 1 Edukační funkce muzea.....	9
1. 2. 1. 1. Muzeum a škola.....	10
1. 3 Interaktivní didaktické prostředky využívané v prostředí muzea.....	10
1. 3. 1. Interaktivní prvek v expozici.....	11
1. 3. 2. Didaktický exponát.....	11
1. 3. 2. 1. Typy didaktických prostředků.....	12
2. Příklady využití dětských interaktivních prvků ve vybraných expozicích muzeí Královéhradeckého kraje.....	13
2. 1 Regionální muzeum v Náchodě.....	13
2. 2 Regionální muzeum a galerie Jičín – muzeum hry.....	16
2. 3. Muzeum podkrkonoší Trutnov	20
3. Didaktická hračka.....	23
3. 1. Hračka	23
3.2. Didaktická hračka.....	23
3. 3. Specifikace hračky pro předškolní věk a mladší školní věk.....	24
4. Městské muzeum v Jaroměři (Wenkeův obchodní dům)	25
4. 1 Historie budovy	25
4. 1. 1 Založení rodinné firmy a její následný rozvoj.....	25
4. 1. 2 Stavba nové budovy obchodního domu firmy A. Wenke a syn v Jaroměři	26
4. 1. 2. 1 Josef Gočár	26
4. 1. 3 Vzhled domu v době fungování obchodu.....	27
4. 1. 4 Fungování obchodního domu	29
4. 1. 5 Vývoj firmy Wenke a syn, další osud domu	30
4. 2. Současnost	31
4. 2. 2 Sbírký Městského muzea v Jaroměři.....	32
4. 2. 3 Stálá expozice.....	32
4. 2. 4 Krátkodobé výstavy.....	32
4. 2. 5 Edukační činnost v muzeu.....	33

Praktická část	34
5 Didaktická hračka pro Wenkeův dům v Jaroměři	34
5. 1 Výchozí podmínky	34
5. 1. 1 Téma	34
5. 1. 2. Inspirační zdroje	35
5. 2 Postup výroby didaktické hračky	39
5. 3. Funkce jednotlivých částí didaktické hračky	40
5. 4 Edukační význam objektu	43
5. 4. 1 Možnosti využití didaktické hračky	43
5. 4. 1. 1 V rámci animačního programu	44
5. 4. 1. 2 Individuální využití v rámci samostatné prohlídky	44
Pedagogická část	45
6. Doplňkové materiály k využití didaktické hračky	45
6. 1 Animační program	45
6. 1. 1. Na chvíli obchodníkem	45
6. 1. 1. 1. Zamýšlená struktura programu	46
6. 1. 1. 2. Realizace programu	47
6. 1. 1. 3. Reflexe animačního programu	49
Závěr	50
Anotace	52
Seznam použitých zdrojů	53
Literatura	53
Elektronické zdroje	55
Seznam příloh	58

Všude na celém světě, ať je jak chce širokánský, všude po celém světě, kde je právě v této chvíli den a svítí sluníčko, zrovna teď si dětičky hrají.

J. Čapek

Úvod

Budova městského muzea v Jaroměři mě vždy fascinovala a lákala ke vstupu svou odlišností v řadě okolních domů. I proto jsem se rozhodla svou diplomovou práci zaměřit právě na tuto unikátní stavbu, která patří ke skvostům města. Muzeum jsem několikrát navštívila a vždy mě překvapil klid a prázdno, které vládlo celou budovou. Opravdu vždy, když jsem do muzea vstoupila, byla jsem jediným návštěvníkem. Muzeum bojuje s návštěvností, ale v současné době probíhají snahy o větší zpřístupnění této architektonické památky. I já bych ráda svou prací k tomuto rozvoji přispěla. V rámci této diplomové práce jsem vytvořila dřevěnou hračku, která by mohla být umístěna v přízemí muzea a sloužit především dětskému návštěvníkovi jako objekt, který ho seznámí s původní funkcí domu.

V teoretické části jsem se zabývala několika tématy, které velmi úzce souvisí s praktickou částí diplomové práce. Do tématu jsem vstoupila položením několika otázek. Co je vlastně muzeum? Jaké má funkce? Zde jsem se snažila vždy zmínit obecné informace a následně více rozpracovat ty části, které jsou blízké tématu celé diplomové práce, jako je například edukační funkce muzea nebo interaktivní prvky v expozici. A právě na interaktivní prvky v expozici navazuje další kapitola, kdy jsem si vybrala čtyři muzejní instituce z Královéhradeckého kraje, u kterých jsem zmapovala, jakým způsobem vycházejí vstříc dětským návštěvníkům. Poslední a nejobsáhlejší část teoretické části se věnuje samotné budově Městského muzea v Jaroměři. Snažila jsem se obsáhnout stručnou historii místa, ale i současné fungování instituce.

Praktická část navazuje na část teoretickou a v mnohém z ní vychází. Zaměřila jsem se na tvorbu a následnou výrobu didaktické hračky, která by měla dětskému návštěvníkovi budovy osvětlit její původní funkci, a to funkci obchodu. Tvorbou hračky navazuji na svou bakalářskou práci a především na rodinnou tradici, kdy se výrobou hraček a hlavolamů zabývá můj dědeček.

Pedagogická část opět navazuje na část teoretickou a využívá poznatky v ní popsané, ale i část praktickou, kde využívá samotný objekt hračky k další činnosti. Zde jsem vytvořila doplňkový animační program pro žáky prvního stupně základní školy a děti předškolního věku, který se opět věnuje tématu původního fungování Wenkeho obchodního domu.

Didaktická hračka i animační program byly prověřeny dětskými návštěvníky a následně byly poskytnuty městskému muzeu v Jaroměři k využívání při činnostech muzea.

Teoretická část

1. Muzeum

Muzeum pro mě vždy bylo tajemnou institucí plnou zajímavých exponátů, které jsou nedosažitelné a ukryté za skleněnými vitrínami nebo doplněné tabulkami nesahat. To byla realita muzea, se kterou jsem se setkávala jako malé dítě. Prvním interaktivním počinem v muzeu, který jsem viděla, byla liščí nora v Pardubickém muzeu. Do nory se mohlo vlézt a pro mě to tehdy byl velmi silný a intenzivní zážitek, který si pamatuji dodnes. Shodou okolností jsem se v minulém roce do muzea na Pardubickém zámku jela znovu podívat. A onu liščí noru tu stále mají, bohužel expozice je od září minulého roku uzavřena. Tato obyčejná nora a možnost zažít v muzeu něco jiného, zajímavého, tajemného ve mně vzbudila zájem se o tuto problematiku dále zajímat.

1. 1 Co je to muzeum

Jak popisuje v knize Jiří Špět, muzea jsou instituce, která navazují na sběratelské nadšení jednotlivců, kteří shromažďovali různé předměty a vytvářeli z nich různorodé soubory, které nejčastěji reprezentovaly osobu sběratele.¹ Muzea jako taková se začínají formovat v 18. století a plní tři základní funkce, a to sbírání, uchovávání a vystavování přírodnin a dokladů lidské kultury.² Muzeum také využívá shromážděných sbírek ve prospěch široké veřejnosti, a to z hlediska výchovněvzdělávacího a vědeckovýzkumného.³

Definice muzea podle Mezinárodní rady muzeí ICOM⁴ zní: „*Muzea jsou stále nevýdělečné instituce ve službách společnosti a jejího rozvoje, otevřené veřejnosti, které získávají, uchovávají, zprostředkují a vystavují hmotné i nehmotné doklady o člověku a jeho prostředí za účelem studia, výchovy, vzdělávání a potěšení.*“⁵

¹ ŠPĚT, Jiří. *Přehled vývoje českého muzejnictví I: od roku 1945*. 1. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1979, s. 9-13.

² ŠOBÁŇOVÁ, Petra. *Muzejní edukace*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2012, s. 11-12. ISBN 978-80-244-3003-4.

³ ŠPĚT, Jiří. *Přehled vývoje českého muzejnictví I: od roku 1945*. 1. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1979, s. 13.

⁴ Celý název - International Council of Museums

⁵ *Profesní etický kodex ICOM pro muzea*. 2006. ISBN 92-9012-260-9.

1. 2 Funkce muzea

Jak už jsem psala výše, muzea získávají, dále uchovávají a zprostředkovávají předměty získané z přírody a doklady o lidské kultuře. Tyto funkce byly v uplynulých letech různě naplňovány a upřednostňovány.⁶

Má práce dále bude směřovat k funkci zprostředkování za účelem nového poznání a radosti z návštěvy muzea. Proto se budu věnovat především edukační funkci muzea.

1. 2. 1 Edukační funkce muzea

Pokud návštěvník vstupuje do muzejní instituce, očekává, že si zde rozšíří své znalosti, zjistí něco nového, zajímavého nebo si zde své informace upevní a upřesní. Jistě sem vchází se zvědavostí a zájmem o téma, které muzeum nabízí a snaží se návštěvníkovi co nejlépe zprostředkovat. Už samotný exponát, expozice, výstava nebo prostředí muzea může být jakýmsi „edukátorem“. Je zde počítáno se samostatným učením návštěvníka a jedná se o funkcionální nepřímé edukační působení, které je v muzeích velmi časté, ale ne zcela dostatečné.⁷

Edukační proces v muzeu může podpořit dobře připravená expozice, zapojení edukačních pracovníků a především zapojení dalších aktivit nad rámec dané výstavy. P. Šobáňová považuje za muzejní edukaci *především procesy, které muzeum připravuje nad rámec běžné prezentace sbírek a které učební procesy facilitují přímým způsobem. Půjde o intencionální edukační procesy probíhající v návaznosti na sbírky muzea, pro které tato instituce (nebo jiný činitel, např. učitel, který přichází se svou třídou do muzea) pečlivě připravuje podmínky a které organizuje, naplňuje předem plánovaným obsahem, spojuje se*

⁶ JÚVA, Vladimír. *Dětské muzeum: edukační fenomén pro 21. století*. Brno: Paido, 2004, s. 19. ISBN 8073150905.

⁷ JAGOŠOVÁ, Lucie, Vladimír JÚVA a Lenka MRÁZOVÁ. *Muzejní pedagogika: metodologické a didaktické aspekty muzejní edukace*. Brno: Paido, 2010, s. 74. Kultura a edukace. ISBN 9788073152079.

specifickými cíli.⁸ Intencionalita jako tedy předem naplánované procesy muzejní edukace je považována za edukační funkci muzea.⁹

1. 2. 1. 1. Muzeum a škola

*Pro rozvoj osobnosti dítěte mají zásadní roli sociální kontakty s kulturou. Obě významné domény se podílejí na utváření jeho identity, tedy vědomí kdo jsem, kam patřím. Vždy jde o poznání i o aktivní činnost.*¹⁰ Spolupráce mezi muzeem a školou je velmi důležitá, proto by si tyto dvě instituce měly vycházet co nejvíce vstříc a snažit se o dlouhodobou spolupráci. Muzea a galerie mohou vycházet z rámcových vzdělávacích programů a poskytovat tak programy šité na míru pro dané věkové skupiny a doplňovat tak probírané učivo školských institucí.¹¹

Muzea jsou jistě i ideálním místem k zapojení průřezových témat, která prostupují celým vzdělávacím systémem a rozvoji klíčových kompetencí.

1. 3 Interaktivní didaktické prostředky využívané v prostředí muzea

Pro mě a myslím, že i pro ostatní jsou interaktivní didaktické prvky tím, co přitahuje pozornost a dává prostor zábavnému učení. A protože i já jsem vytvořila jako hlavní součást mé diplomové práce interaktivní didaktický prvek do expozice muzea, musím tuto kapitolu v mé práci zmínit.

⁸ ŠOBÁŇOVÁ, Petra. *Muzejní edukace*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2012, s. 38. ISBN 978-80-244-3003-4

⁹ Tamtéž

¹⁰ SCHAUEROVÁ, Alena a Magdalena MAŇÁKOVÁ. Cesta ke kulturní identitě žáků základních škol. In: *Acta musealia: muzeum a škola*. Zlín: Muzeum jihovýchodní Moravy, 2013, s. 76. ISBN 9788087130285.

¹¹ PASTOROVÁ, Markéta. Rámcové vzdělávací programy a školní vzdělávací programy jako východisko pro rozvoj edukačních programů muzeí a galerií. In: *Muzeum a vzdělávací systém v České republice*. 1. Brno: Asociace muzeí a galerií České republiky, 2010, s. 21. ISBN 9788086611396.

1. 3. 1. Interaktivní prvek v expozici

Interaktivita je charakterizována *fyzickou aktivitou, zaměstná i jiné smysly než zrak, vyžaduje angažmá návštěvníka, stimuluje návštěvníky intelektuálně i emocionálně, podporuje hlubší zaujetí pro věc, jíž se informace týkají, někdy jde o počítačový program, nabízí volnost pohybu, umožňuje návštěvníkům ovlivnit informace tak, aby odpovídaly jejich zájmům.*¹²

Interaktivní prvek v expozici by měl návštěvníka zaujmout a poskytnout mu další informace vztahující se k výstavě, ale zároveň by neměl převzít veškerou pozornost od expozice samotné. Interaktivní prvek poskytuje návštěvníkovi přímý kontakt s expozicí, a to prostřednictvím daného interaktivního prvku. Poskytuje mu možnost jiného pohybu, manipulaci s předměty, která je v muzeu jinak většinu přísně zakázána. Umožňuje mu také komunikovat s prvky v expozici, a to většinou prostřednictvím dotykových obrazovek, data projektorů nebo herních a informačních kiosků. Interaktivní prvky jsou stále běžnější součástí muzeí a umožňují návštěvníkovi komunikovat s expozicí a přizpůsobit si ji vlastním zájmům a požadavkům.¹³

1. 3. 2. Didaktický exponát

Didaktický exponát je doplňkem ve stálé expozici a slouží návštěvníkovi jako podpora při hledání nových informací nebo také jako zábavní a relaxační prvek. Didaktické exponáty podporují myšlenku „learning by doing“, což znamená, že se návštěvník učí vlastní zkušeností nebo aktivitou.

Cílem didaktických exponátů je zabavit a vzdělávat návštěvníka a pomoci mu lépe pochopit informace sdělované muzeem.

Didaktické exponáty lze zařadit mezi didaktické prostředky, které mohou být velmi důležitou součástí celé muzejní edukace a prostředkem k dosažení stanovených cílů.

¹² WOLF, Jakub. *Muzeum: Interaktivita v muzeu* [online]. 2009 [cit. 2019-04-10]. Dostupné z:

<http://emuzeum.cz/admin/files/Interaktivita.pdf>

¹³ ŠOBÁŇOVÁ, Petra. *Muzejní expozice jako edukační médium*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2014, s. 268. ISBN 9788024443027.

Skalková řadí k didaktickým prostředkům veškeré vybavení výukových prostor, které se s rozvojem techniky a kultury mění. Didaktické prostředky usnadňují proces učení a pomáhají k hlubšímu přijetí vědomostí a dovedností.¹⁴

1. 3. 2. 1. Typy didaktických prostředků

Didaktické prostředky využívané v institucích muzeí jsou v mnohém podobné prostředkům využívaných ve školních zařízeních. Skalková uvádí toto dělení, které je vytvořeno pro školní prostředí. Dle mého názoru je toto dělení po drobných úpravách vhodné i pro prostředí muzea. Protože jak uvádí P. Šobánková, těžko lze najít didaktický prostředek, který by nešel v muzeu využít.¹⁵

- Skutečné předměty – přírodniny, preparáty, výrobky
- Modely
- Zobrazení – obrazy, statická projekce, dynamická projekce
- Zvukové pomůcky
- Dotykové pomůcky
- Literární pomůcky
- Programy¹⁶

V současné době jsou velmi oblíbené různé technické výukové prostředky, jako jsou dotykové počítačové stanice, data projektory, interaktivní tabule a další.¹⁷

¹⁴ SKALKOVÁ, Jarmila. *Obecná didaktika*. Praha: ISV, 1999, s. 232. Pedagogika (ISV). ISBN 8085866331.

¹⁵ ŠOBÁŇOVÁ, Petra. *Muzejní edukace*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2012, s. 103. ISBN 978-80-244-3003-4

¹⁶ SKALKOVÁ, Jarmila. *Obecná didaktika*. Praha: ISV, 1999, s. 233. Pedagogika (ISV). ISBN 8085866331

¹⁷ ŠOBÁŇOVÁ, Petra. *Muzejní edukace*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2012, s. 104. ISBN 978-80-244-3003-4

2. Příklady využití dětských interaktivních prvků ve vybraných expozicích muzeí Královéhradeckého kraje

2. 1 Regionální muzeum v Náchodě

Masarykovo náměstí 18, 547 00 Náchod

Regionální muzeum v Náchodě sídlí v současné době na náměstí v domě z konce 17. století. Sbírky muzea jsou velmi rozsáhlé a vznikly sloučením sbírek několika městských muzeí. Největší sbírkou je sbírka archeologická, dále potom etnografická, na kterou navazují další například sbírka historického nábytku, keramiky, porcelánu, textilu, zbraní a militárií, numismatiky, šperků, fotografií, výtvarného umění.

Stálá expozice v muzeu představuje dějiny Náchoda od pravěku až po rok 2000. První část expozice je věnována pravěku, návštěvník se seznámí s rituály pravěké ženy, pozná lužickou, keltskou a germánskou keramiku nebo kudy putovali Langobardi. Dále se tato část věnuje středověku, a to především stavbě hradů, kostelů nebo vyměřování městských ulic. Návštěvník také může nahlédnout do kolorovaných biblí a dozví se něco o pánech ze Smiřic.

Druhá část je rozsáhlejší a zaměřuje se na každodenní život v 17. a 18. století, stavby v 19. století v Náchodě nebo život a řemesla lidí v této době. Poslední část je věnována 20. století, a to především válečnému období.¹⁸

Principy uplatněné v expozici

Náchodská expozice je vytvořena spíše klasicky pomocí vitrín, neobsahuje žádné hands – on exponáty ani interaktivní prvky. Takže návštěvník se může jen dívat. Pro dětské návštěvníky jsou zde připraveny dva dětské koutky s běžnými hračkami, které se nevztahují k expozici. V expozici může návštěvník vidět 1237 originálů v podobě obrazů, mincí, pečeti, odznaků a medailí, militárii, nábytku... dále 21 kopii, 7 modelů a 7 diorám. Před vchodem do expozice jsem si také všimla stolku, kde si děti mohly vytvořit vojenskou přilbu, nebo poskládat puzzle znaku.

Expozici tedy nejvíce oživují zdařilá dioráma, která jsou vždy ukázkou nějaké dobové situace.

¹⁸ Muzeum Náchodska [online]. [cit. 2019-04-10]. Dostupné z: <https://www.muzeumnachod.cz/>

Vzdělávací hledisko expozice:

Celá expozice je řešena spíše klasicky a nenabízí žádné interaktivní prvky. Přesto je tu snaha zpřístupnit expozici dětem. V obou sálech jsou vyčleněná místa, kde mohou probíhat různé doprovodné akce.

K expozici bylo vytvořeno několik výchovně-vzdělávacích programů pro různé věkové skupiny. Programy jsou vytvořeny podle Rámcového vzdělávacího programu a zasahují do vzdělávacích oblastí člověk a společnost, člověk a kultura. Základ tvoří pečlivě vybrané exponáty, od kterých se program odvíjí. Jádrem je vždy nějaký dobový příběh, který prostupuje do programu. Na něj následně navazují různé herní aktivity jako didaktické hry nebo pracovní listy.

V muzeu v současné době probíhá 10 edukačních programů, které představují různá časová období.¹⁹

Analýza a hodnocení expozice:

Expozice zobrazuje velké časové období, dle mého názoru je vytvořena logicky a se snahou expozici oživit zejména velmi zdařilými diorámaty a modely. Poslední model, kde je zobrazeno opevnění, je vytvořen do posledního detailu a mě osobně se velmi líbí. Co mi naopak v expozici chybí, jsou zábavné nebo didaktické prvky. A ani dětské koutky mi nepřišly příliš vhodně zvolené, jelikož se nacházely přímo v expozici a působily spíše rušivě. Nacházeli se zde běžné hračky, které se nijak nevztahovali k expozici samotné.

V expozici mě tedy zcela chyběly didaktické nebo interaktivní exponáty.



1. Dioráma v Náchodském muzeu

¹⁹ Muzeum Náchodska [online]. [cit. 2019-04-10]. Dostupné z: <https://www.muzeumnachod.cz/>



2. Pohled na dětský koutek v Náchodském muzeu



3. Velmi povedený vojenský model

2. 2 Regionální muzeum a galerie Jičín – muzeum hry

Valdštejnovo náměstí 1, Jičín, 526 11

Regionální muzeum a galerie v Jičíně využívá prostorů Jičínského zámku. Jedná se o vyjímečné rodinné muzeum, které hojně využívá interaktivních a didaktických prvků.

Muzeum funguje již od konce 19. století a jeho sbírky nereprezentují jen samotné město, ale celý Jičínský region a část Českého ráje. Mezi sbírky, které muzeum spravuje, patří sbírky archeologické, etnografické, fotografické, písemností a tiskovin, zoologické a botanické, geologické, výtvarného umění, militáři a hodin.

V muzeu se nachází několik stálých expozic a jedna, která je určena pro krátkodobé výměnné výstavy. První část expozice má osm sálů a seznamuje návštěvníky s historickým vývojem a přírodou města Jičín. Druhá část je panská oratoř, která se nachází v nedostavěné věži kostela. Třetí částí je obrazárna barokních mistrů a poslední, nejvíce zajímavou pro děti, je tématická muzejní herna.

Principy uplatněné v expozici:

Jičínská expozice muzea je tvořena klasicky, nachází se zde vitríny, popisné tabule, ale i volně stojící exponáty a spousta didaktických exponátů, které si návštěvník může sám vyzkoušet. Tyto exponáty jsou vždy označeny speciální značkou, takže návštěvník přesně ví, čeho se smí dotýkat. Jako příklad uvedu mletí mouky na mlýnských kamenech, tkaní, předení nebo výroba animovaného filmu tvořeného pásy s obrázky. Všemi expozicemi také prochází několik her, které dodávají expozici další rozměr.

V expozicích se nachází mnoho originálů a kopií. Návštěvník muzea může také shlédnout jedno dioráma.

Pro dětského návštěvníka je v muzeu vytvořena samostatná herna, která nabízí mnoho různých didaktických aktivit. Dítě může stavět Jičínské náměstí z masivních dřevěných kostek, vytvořit dobové kostýmy a následně se v nich vyfotografovat, K dispozici je skříň otázek a odpovědí, možnost posadit se na koně a chvíli být Albrechtem z Valdštejna, nebo se spolehnout na svůj hmat a rozpoznat věci v hmatací skříni a mnoho dalších.

Vzdělávací hledisko expozice

I přesto, že expozice je řešena klasickým způsobem, je nabytá prvky, které zaujmou snad každého. Návštěvník už u pokladny dostane na výběr, jak si chce muzeum prohlédnout. A dle slov paní pokladní většina lidí volí onu zábavnou interaktivní formu, za kterou bylo muzeum v roce 2003 oceněno muzejní cenou Gloria Musealis.

V muzeu je několik možností, jak interaktivně projít expozice. Prvním je cesta s kouzelnou hůlkou, kterou si návštěvník vyrobí a v expozici hledá dřevěné krabičky, do kterých se kouzelná hůlka vkládá. Po vložení začne hrát hudba, zhasne se, pustí film nebo se skrz ni někam koukne atd.

Další možnost je vyhledávání dobových mincí a jejich následná frotáž do papírového průvodce, který jednoduchým způsobem popisuje jednotlivá zastavení v muzeu.

A posledním úkolem, který může návštěvník plnit během prohlídky, je vyhledávání vyobrazení Albrechta z Valdštejna, u kterého se nachází číslice, ze kterých lze poskládat letopočet a na konci objevit kouzelnou komnatu.

Muzeum nabízí edukační programy pro školy k většině pořádaných výstav i stálé expozice.²⁰

Analýza a hodnocení expozice

V muzeu je představeno mnoho z historie města, exponáty byly jistě pečlivě vybírány a umisťovány. Expozice logicky navazují na sebe a vzájemně se doplňují. Modely a kopie předmětů expozice tematicky doplňují a dodávají jim trojrozměrnost. Muzeum se mi velmi líbilo, vše jsem si velice ráda vyzkoušela a dozvěděla se toho spoustu nového.

Myslím si, že zvolené interaktivní prvky nejsou jen dětskou záležitostí, ale i dospělý člověk si zde najde to své. Moc mě nadchla myšlenka, jak lze z regionálního muzea vytvořit místo plné zábavy, která navíc vzdělává a přináší nové poznatky.

²⁰ *Regionální muzeum a galerie Jičín: Muzeum hry* [online]. [cit. 2019-04-10]. Dostupné z: <http://www.muzeumhry.cz/>



4. Interaktivní prvek, který se aktivoval vyrobenou kouzelnou hůlkou



5. Kolovrátek, který si návštěvníci můžou vyzkoušet



6. Frotáž dobových mincí, které jsou rozmístěny po expozici



7. Pohled na muzejní hernu

2. 3. Muzeum podkrkonoší Trutnov

Školní 150, 541 00 Trutnov

Muzeum podkrkonoší v Trutnově sídlí nedaleko Krakonošova náměstí v Trutnově. Budova muzea stojí na místě, kde se dříve nacházel trutnovský hrad a později zámek. Muzeum spravuje sbírky vztahující se k okresu Trutnov a oblasti Krkonoš a podkrkonoší.

Mezi sbírky muzea patří sbírka archeologická, etnografická, militáří, uměleckoprůmyslová a sbírka výtvarného umění.

V muzeu lze navštívit celkem novou stálou expozici, která se nachází ve třech sálech. Další výstavy jsou výměnné a dočasné. Stálá expozice nese název Hrad, zámky a chalupy Trutnovska. První sál je zaměřen na hrad. Návštěvníka seznámí například s hrady a zříceninami v tomto okrese nebo se můžou dozvědět o tajné padělatelské dílně, která byla údajně umístěna ve sklepení trutnovského hradu. Další část je zaměřena na téma zámku

a návštěvníkovi představí honosný život na zdejším panství. Poslední část expozice s názvem Chalupa návštěvníka zavede na venkov.

Principy uplatněné v expozici

Trutnovská expozice muzea je tvořena velmi přehledně a není přeplněna vitrínami, i když i ty se tu nachází. Je zde vystaveno mnoho originálů a celé expozici dominují velká dioráma, která do každého sálu vnáší určitý příběh. Expozice je také hojně doplněna interaktivními prvky, především data projektory a dotykovými tabulemi, které rozvádí informace a návštěvník si sám dohledá to, co ho více zajímá. Je zde také několik didaktických exponátů, jako jsou otáčecí tabule nebo mluvící obraz.

Vzdělávací hledisko expozice

Expozice je velmi hravá a přehledná. Zároveň ale i nabitá zajímavými informacemi, které si může návštěvník sám vyhledávat, což je jistě velkým plusem. Logické řazení a odkaz ke skutečnému životu lidí ať už na místě, kde se v současné době nachází muzeum nebo místům velmi blízkým. Návštěvník si tak lehce může srovnávat současnost s minulostí, o které se toho navíc může mnoho dozvědět.

Muzeum také nabízí možnost komentovaných prohlídek nebo speciálních edukačních programů pro školy. Některé programy jsou ve stálé nabídce a další vznikají k příležitosti nových výstav a trvají po dobu, kdy výstavy probíhají.²¹

Analýza a hodnocení expozice

Dle mého názoru muzeum připravilo velmi pěknou expozici plnou věcně vybraných exponátů, které jsou zajímavé. Po prohlídce návštěvník jistě odchází s představou, jak se na všech třech místech žilo. Interaktivní prvky a didaktické exponáty jsou v expozicích umístěny logicky, bohužel za mé návštěvy dvě dotykové tabule nefungovali. Celkově ale tuto návštěvu hodnotím kladně a ráda se sem ještě někdy vrátím.

Co se týká prvků, které by byly voleny přímo pro děti, jsem si nevšimla, ale děti se jistě v expozici zabaví interaktivními a didaktickými prvky.



8. Dioráma z Trutnovského muzea – přádlena

²¹ Muzeum Podkrkonoší v Trutnově [online]. [cit. 2019-04-10]. Dostupné z: <http://www.muzeumtrutnov.cz>



9. Didaktický exponát z Trutnovského muzea – Hádej název hradu na obrázku



10. Mluvicí obraz z Trutnovského muzea

3. Didaktická hračka

Zařazení této kapitoly mě přišlo velmi důležité, protože praktická práce je sama didaktickou hračkou. Nebude příliš obsáhlá, historií a materiálem dřevěných hraček jsem se hlouběji zabývala již ve své bakalářské práci.

3. 1. Hračka

Hračka tu byla již od pravěku a zřejmě tu bude i v budoucnu, je součástí hmotného prostředí a cenným kulturním statkem.²² Elmanová píše o hračce jako prvním výchovném prostředku, který dítě dostane do ruky. Ne ale každá hračka je vhodná a podporuje tělesný a duševní rozvoj dítěte. Důležitý je tedy správný výběr hraček, vhodný pro určitou věkovou kategorii.

Hračka má také mnoho funkcí důležitých pro rozvoj dítěte:

- Pomáhá rozvíjet řeč – dítě mluví s hračkou, při námětových hrách je komunikace velmi důležitá (například hra na prodavače, rodinu...)
- Hračka vytváří vztah k ostatnímu světu
- Hračka podporuje estetickou výchovu
- Hračka rozvíjí kladné povahové vlastnosti (s hračkou má být zacházeno hezky)²³

Všechny tyto funkce může plnit i hračka umístěna v muzejní expozici.

3.2. Didaktická hračka

Didaktické hračky učí děti nenásilnou formou poznávat okolní prostředí, rozvíjí jejich logické myšlení, fantazii, citění a v neposlední řadě také pozitivně ovlivňují vývoj dítěte. Didaktické hračky učí děti rozlišovat tvary, barvy, čísla, písmena, nebo přiřazovat předmětům jejich význam²⁴. Hlavním úkolem didaktické hračky je tedy děti něco nového naučit. A to

²² FIXL, Viktor a Eva OPRAVILOVÁ. *Současná hračka*. Praha: Odeon, 1979. Soudobé české umění.s. 5.

²³ ELMANOVÁ, Olga. *Dítě a hračka*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1964. Rodičům o výchově dětí.

²⁴ Didaktické hračky. *Montessori hračky* [online]. [cit. 2019-04-10]. Dostupné z: <https://montessorihracky.cz/cs/69-didakticke-hracky>

během hry s danou hračkou. Je tedy možné, že dítě během hry ani nezaznamená, že se něco učí a osvojí si novou znalost zcela přirozeně.

3. 3. Specifikace hračky pro předškolní věk a mladší školní věk

Každý věk má svá specifika a podle toho musejí být i správně voleny hračky, se kterými si má dítě hrát. Předškolní dítě je zvědavé a získává mnoho nových zkušeností, rádo objevuje nové a záhadné věci. Na všechno se ptá a zjišťuje vše, čemu nerozumí. Toto období je nazýváno zlatým věkem hry.²⁵ Elmanová uvádí, že dítě ve zvědavosti hračku někdy i zničí, jen aby zjistilo, co je uvnitř.

S nástupem do školy přichází mnoho změn v životě dítěte, což ale neznamená, že si dítě přestává hrát. Jen jsou jeho zájmy rozděleny na hraní a školní povinnosti. Na rozdíl od předškolních dětí, školáci vyhledávají hry v kolektivu a hračky, které jsou více podobné reálnému světu dospělých.²⁶

²⁵ MIŠURCOVÁ, Věra, Jiří FIŠER a Viktor FIXL. *Hra a hračka v životě dítěte*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1980, s. 73. Knihy pro rodiče (SPN).

²⁶ MIŠURCOVÁ, Věra, Jiří FIŠER a Viktor FIXL. *Hra a hračka v životě dítěte*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1980, s. 84. Knihy pro rodiče (SPN).

4. Městské muzeum v Jaroměři (Wenkeův obchodní dům)

4. 1 Historie budovy

Zde se budu snažit nastínit důležité části z historie, které jsou ale podstatné jako teoretická opora k praktické práci.

4. 1. 1 Založení rodinné firmy a její následný rozvoj

Počátky této rodinné firmy A. Wenke a syn začínají u jména Albert Wenke, jehož povoláním bylo vyrábět mušlové zboží. Se svou ženou Annou se k pobytu do Jaroměře přihlásili roku 1873. Roku 1882 získal povolení provozovat s vlastní mozaikou živnost. Zabýval se výrobou předmětů zdobených mušlovou mozaikou, které byly následně prodávány v přímořských letoviscích a k této profesi si dále přidal obchod s galanterním zbožím.²⁷

Prostory, v kterých původní firma sídlila, začaly být brzy nedostatečné, a proto se již tehdy velmi úspěšný obchodník rozhoduje o vybudování nového prostoru pro svůj obchod.²⁸ Ten se nachází i na velmi perspektivním místě, a to na hlavní dopravní třídě. Jednopatrový dům, který spojoval obchodní prostor s bytem majitele se poté dále rozšiřoval, a to především na parcele, která se nacházela za domem, zde vyrostly dílny a sklady. Již tehdy v roce 1906 zde fungovalo telefonní spojení mezi sklady a obchodní částí.

Do chodu úspěšné firmy zasáhlo v roce 1905 úmrtí jejího zakladatele Alberta Wenke. Firmu ihned přebírá jeho syn Josef Wenke, který se již dříve na fungování podniku podílel. Obchod se dále úspěšně rozvíjí a nový majitel opět začíná uvažovat o rozšíření.²⁹ Zabýval se studiem obchodních domů ve velkých městech, u nás i v zahraničí a konzultoval jejich fungování s úspěšnými prodejci. Jeho cílem bylo vybudovat moderní obchodní dům, který by byl pohodlný pro návštěvníky i zaměstnance.³⁰

²⁷ První provozovna firmy sídlila v Zauzulově domě pod náměstím v Jaroměři

²⁸ V roce 1893

²⁹ V roce 1909 byla továrna i obchod elektrifikovány a bylo provedeno několik nových přestaveb

³⁰ MERTLÍKOVÁ, Olga. Gočár - Wenke. *Gočár - Wenke*. V Jaroměři: Městské muzeum, 2011, 20 - 22. ISBN 9788090313194.

4. 1. 2 Stavba nové budovy obchodního domu firmy A. Wenke a syn v Jaroměři

Josef Wenke tedy vykupuje vedlejší pozemek od své sestry a na začátku roku 1910 si nechává vypracovat dva návrhy na novou přístavbu původního domu, a to od jaroměřských stavitelů Josefa Máši a Josefa Hofmana. S návrhy není ale úplně spokojen a hledá tedy jiného projektanta. V dubnu roku 1910 je ke stavbě přizván i velmi mladý architekt Josef Gočár, který se na celém projektu stavby výrazně podílel a byl Josefovi Wenke zřejmě doporučen někým z partnerů nebo přátel. Na stavbě tedy pracovali Josef Gočár a zkušený stavitel Josef Máša.³¹ Stavba započala ještě téhož roku 1910 a kolaudace proběhla následující rok v květnu.³²



11. Vzhled obchodního domu A. Wenke a syn

4. 1. 2. 1 Josef Gočár

Významný český architekt Josef Gočár se narodil 13. března 1880 v Semíně u Přelouče do rodiny sládků. Nejdříve žil s celou rodinou právě v Semíně a v roce 1891 se

³¹ Wenkeův obchodní dům v Jaroměři. In: *ÚOP v Josefově* [online]. 2017 [cit. 2018-04-03]. Dostupné z: <https://www.npu.cz/cs/uop-josefov/pro-media/23237-wenkeuv-obchodni-dum-v-jaromeri-se-stal-dvaadvacatou-narodni-kulturni-pamatkou-v-kralovehradeckem-kraji>

³² MERTLÍKOVÁ, Olga. Gočár - Wenke. *Gočár - Wenke*. V Jaroměř: Městské muzeum, 2011, 23 - 25. ISBN 9788090313194.

stěhují do Bohdaneče, kde si otec pronajal městský pivovar. V těchto dvou městech navštěvoval malý Josef Gočár základní školu a nižší reálku v Pardubicích. Poté se měl vyučit zlatníkem. Učitelé ale poznali v mladém Josefovi výtvarné nadání a doporučují jeho otci, aby Josef pokračoval ve studiích na pražské Uměleckoprůmyslové škole.³³

Může ale nastoupit až po absolvování praxe, tu plní jako volontér v ateliéru Václava Roštlapila a také po studiu vyšší státní průmyslové školy stavební, kterou v roce 1902 úspěšně dokončuje a dostává se na pražskou Uměleckoprůmyslovou školu do architektonického ateliéru vedeného Janem Kotěrou.³⁴ Brzy se stává jeho oblíbeným žákem a často ho i zastupuje. Během studia navrhuje několik projektů, mezi nimi například rodinnou hrobku nebo Binkův dům.

V roce 1908 opouští Kotěřův ateliér a zakládá si vlastní architektonické studio, v němž následně vznikají první díla ve stylu moderny mezi, nimiž je i jaromeřský Wenkeův obchodní dům. Josef Gočár je velmi významnou osobností české architektury a za svůj život vytvořil mnoho významných staveb. Jeho stavební styl se během let proměňoval od moderny přes architektonický kubismus, v jehož stylu navrhuje například Dům u Černé Matky boží v Praze. Věnoval se ale také designu nábytku, hrobek nebo pomníků. Od kubismu upouští v roce 1919 a stává se propagátorem národního dekorativismu.³⁵ I od toho ale později upouští a přiklání se k avantgardní architektuře jako konstruktivismu a funkcionalismu. Intenzivně se také věnoval urbanizmu, kdy vytváří plán moderního centra města pro Hradec králové.

Josef Gočár umírá v roce 1945 v Jičíně.³⁶

4. 1. 3 Vzhled domu v době fungování obchodu

Jak již jsem psala výše, Josef Wenke se snažil vytvořit moderní velkoobchod, který by byl přístupný zákazníkům a zároveň dobře sloužil i zaměstnancům. Měl představu o velkých prosklených výkladních skříních, které by umožňovaly vystavit co největší množství zboží.

³³ LUKEŠ, Zdeněk. Gočár - Wenke. *Gočár - Wenke*. V Jaroměři: Městské muzeum, 2011, s. 77. ISBN 9788090313194.

³⁴ Jan Kotěra významný český architekt a designer, který tvořil v duchu secese, od které se ale v průběhu své tvorby odvrací a experimentuje s prostorem, dává přednost účelnosti a čistému neomítnutému zdívu.

³⁵ Československá verze art deco, v tomto období Gočár často využívá k výzdobě fasád geometrické barvy v národních barvách.

³⁶ LUKEŠ, Zdeněk. *Josef Gočár*. Praha: Titanic, 2010. ISBN 978-808-6652-443.

Už při zadávání projektu věděl, že chce budovu vystavěnou ze železobetonové konstrukce, která mu poskytne co největší prostor bez zděných příček a otevřenou galerii v patře domu.

Většina těchto požadavků byla během stavby realizována a mohl tak vzniknout unikátní architektonický počín. Při popisu obchodního domu začnu pohledem z venku, který byl zásadně ovlivněn investorem, který měl přesnou představu o vzhledu.

Exteriér domu při pohledu z ulice Husova se pyšní proskleným obvodovým pláštěm, který je zavěšen na betonový rám a v prvním patře mírně vysunut před prvky železobetonové konstrukce, a to především z praktických důvodů.³⁷ Nejvyšší patro opět mírně ustupuje vzad a je zde devět oken, mezi nimiž se nachází deset kanelovaných polosloupů obložených černě glazovanou keramikou. Celé poslední patro je doplněno ocelovým zábradlím. Na posledním patře byl umístěn velký kovový nápis - TOVÁRNA A VELKOOBCHOD GALANTERNÍ. Celý dům zakončuje důrazná římsa, která předstupuje před plochu střechy.

Do obchodního domu se zákazník dostal po granitovém schodišti, které je kryté železnou prosklenou stříškou. Po vstupu mohl zákazník spatřit 35 metrů dlouhý prostor obchodní dvorany, která byla vybavena tmavým dubovým nábytkem. Regály v přízemí byly opatřeny pojízdným žebříkem.³⁸ A po pravé straně se nacházely dvoje dveře propojující obchod s bývalými prodejními prostory.

Pohledu vzhůru dominoval velký oválný stropní otvor, ze kterého se spouští dominantní niklovaný bronzový elektrický lustr.³⁹ Kazetový strop byl tvořen geometrickými tvary v barvě bílé a černé a doplňovaly ho bíle vymalované stěny zdobené zlatými liniemi.

Galerii podpírají hranaté sloupy obložené měděným bombovaným plechem. Na první pohled nebyl vidět vstup do prvního patra. Schodiště i elektrický výtah od firmy Řezáč jsou umístěny tak, aby nepřekážely ve výhledu do dlouhého prostoru. Zadní křídlo bylo na noc zavíráno žáruvzdornou žaluzií.⁴⁰

³⁷ Prostor se dal lépe využít k vystavení větších kusů zboží, jako byly vany nebo kufrы

³⁸ Některé vitríny byly i zaskleny.

³⁹ Vyroben byl v Pražském uměleckém zámečnictví Josefa Plevy.

⁴⁰ PNOCH, PAVEL. Gočár - Wenke. *Gočár - Wenke*. V Jaroměři: Městské muzeum, 2011, 50 – 65 str.. ISBN 9788090313194.

Prodejní prostor v nejvyšším patře byl od železobetonového schodiště oddělen pomocí stěny tvořené luxferovými skly s leptanými vzory čtyřlístků. Byl zde i možný vstup na balkon a střešní terasu.⁴¹

4. 1. 4 Fungování obchodního domu

Obchodní dům byl slavnostně otevřen na jaře roku 1911, a nabízel velké množství různého zboží. Prodejní prostory byly umístěny ve všech patrech.

Suterén budovy sloužil jako obalovna a výpravna, a také jako sklad smaltovaného nádobí. Další sklady se nacházely i ve vedlejším domě původního obchodu.

V přízemí byl také umístěn vchod do kanceláře a telefonní místnosti, která se nacházela v bývalé budově obchodu. Regály v přízemí nabízely různé druhy galanterního zboží (*lžíce, peněženky, mýdla, podnosy, samovary, lisy, žehličky, zboží klempířské, kořenky a zboží soustružnické atd.*⁴²)

V prvním patře na galerii bylo prodáváno papírenské zboží a zboží vyrobené přímo ve vlastní továrně, tedy mušlové a kartonážní výrobky. Také zde byla postavena vzorová kuchyň a v zadním křídle potom zboží hračkářské.⁴³

Poslední patro sloužilo jako sklad rozměrného zboží, jako byly kočárky, sportovní zboží, dětské a kuchyňské předměty, skládací postele, věšáky, kropící konve atd.

Další sklady a truhlárna⁴⁴ byly vystavěny za obchodním domem.⁴⁵

Velký důraz byl kladen i na reklamu, což dokazují pečlivě propracované plakáty se zbožím nebo diapositivy s reklamou promítanou v kinech.⁴⁶

⁴¹ MERTLÍKOVÁ, Olga. Gočár - Wenke. *Gočár - Wenke*. V Jaroměři: Městské muzeum, 2011, 26 str. ISBN 9788090313194.

⁴² Tamtéž

⁴³ Prostor sloužil i k sezónním výstavkám.

⁴⁴ Zde se vyráběly poštovní bedničky na balení zboží.

⁴⁵ MERTLÍKOVÁ, Olga. Gočár - Wenke. *Gočár - Wenke*. V Jaroměři: Městské muzeum, 2011, 26 – 29 str. ISBN 9788090313194.

⁴⁶ MERTLÍKOVÁ, Olga. Gočár - Wenke. *Gočár - Wenke*. V Jaroměři: Městské muzeum, 2011, 34 str. ISBN 9788090313194.



12. Vzhled prodejny

4. 1. 5 Vývoj firmy Wenke a syn, další osud domu

Podnik byl výborně řízen a obchod vzkvétal, a to i v době první světové války. Až konec války byl pro obchod neštěstím. Rozpadem rakouské monarchie se narušily doposud fungující obchodní vztahy a nastaly problémy s vývozem zboží. Situaci se ale povedlo urovnat a obchod se dále rozrůstal. Dalším bylo oddělení obchodu, jednalo se především o zboží pro kuchyň, sport a motorismus. Do chodu firmy se také zapojili oba synové Josefa Wenke, který se stal i starostou města. Po jeho smrti rodinnou firmu přebírají jeho synové, kteří otvírají i nové pobočky obchodu v Hradci Králové, Trutnově, ale i pobočku v Jaroměři. Nejmladší syn Vladimír do firmy nastupuje až později a zabývá se především motorovými vozidly Aero.

Katastrofou pro skvěle rozjetý obchod a firmu byla velká hospodářská krize.⁴⁷ Prodej firmy rapidně klesal a firma se dostala do dluhů. Roku 1934 byl tedy komplex domů v dražbě prodán.

Dražbu vyhrála občanská záložna v Jaroměři, která dům v roce 1941 dále prodává společnosti Polický-Rieker. Dům byl poté využíván jako jídelna německé firmy Mix&Genest. V této době bylo všechno vnitřní vybavení domu odstraněno. Po skončení druhé

⁴⁷ 1929 - 1934

světové války se novým majitelem domů stalo město Jaroměř a v roce 1954 Československo, zastoupené Okresním národním výborem.⁴⁸

4. 2. Současnost

V současné době sídlí v Obchodním domě firmy A. Wenke a syn Městské muzeum v Jaroměři. Jsou zde pořádány krátkodobé výstavy, a také se zde nachází malá galerie Jaroměřských výtvarných umělců (Josef Šíma, Josef Wagner a Otakar Španiel). Další část muzea se nachází v nedalekém Josefově v budově bývalého zásobovacího úřadu Pevnosti Josefov, zde je umístěna expozice věnovaná historii města.⁴⁹



13. Současná podoba městského muzea

⁴⁸ MERTLÍKOVÁ, Olga. Gočár - Wenke. *Gočár - Wenke*. V Jaroměři: Městské muzeum, 2011, 40 str. ISBN 9788090313194.

⁴⁹ Městské muzeum v Jaroměři: Muzeum. *Městské muzeum v Jaroměři* [online]. 2016 [cit. 2018-04-08]. Dostupné z: <http://muzeumjaromer.cz/>

4. 2. 2 Sbírky Městského muzea v Jaroměři

Ve sbírkách muzea je evidováno přibližně deset tisíc sbírkových předmětů z různých oblastí. Mezi nejvíce zastoupené patří předměty sbírky archeologické, etnografické, militárií, plakáty a umělecko – průmyslová sbírka. Všechny předměty ve sbírkách jsou řádně evidovány a konzervovány. Každým rokem přibývají další a další předměty, které muzeum získává darem nebo vlastním nákupem.⁵⁰

4. 2. 3 Stálá expozice

Stálá expozice ve Wenkeově obchodním domě v Jaroměři je zaměřena na významné Jaroměřské rodáky, a to výtvarné umělce Josefa Šímu, Josefa Wágnera a Otakara Španiela. V současné době je expozice z druhého patra muzea přestěhována do patra prvního a dostala novou úpravu.

Po stěnách schodiště jsou také umístěny dobové fotografie, plány a texty, které připomínají historii domu, rodinu Wenke a původní funkci domu. Nově je v muzeu vystaven nábytek vyrobený podle návrhu Josefa Gočára. A v přízemí měšíc nainstalována replika regálů a prodejního pultu, který tu kdysi byl a fungoval.⁵¹

4. 2. 4 Krátkodobé výstavy

Krátkodobé výstavy se v muzeu střídají přibližně po dobu jednoho měsíce. Jsou umístěny v nejvyšším druhém patře nebo, v přízemí v případě potřeby je možné tyto výstavy umisťovat i na ochoz prvního patra, kde je jinak trvale umístěna stálá expozice jaroměřských rodáků.

⁵⁰ Městské muzeum v Jaroměři: Muzeum. *Městské muzeum v Jaroměři* [online]. 2016 [cit. 2018-04-08]. Dostupné z: <http://muzeumjaromer.cz/>

⁵¹ MERTLÍKOVÁ, Olga. Městské muzeum v Jaroměři: O sbírkách. *Městské muzeum v Jaroměři* [online]. 2016 [cit. 2018-04-08]. Dostupné z: <http://muzeumjaromer.cz/stala-expozice/>

Tyto výstavy se většinou týkají aktuálních událostí nebo odkazují na region a město Jaroměř. V současné době probíhá v muzeu interaktivní výstava s názvem „Supermarket svět“, která seznamuje návštěvníky s konzumem dnešní doby. Následovat bude výstava 30 let literárně dramatického oboru ZUŠ F. A. Šporka, která dokládá regionální zaměření muzea. A poslední výstavou v muzeu bude výstava o lesnictví.

4. 2. 5 Edukační činnost v muzeu

Edukační činnost v muzeu probíhá ve větší míře již druhým rokem. Byla přijata edukátorka, která se věnuje především dětským návštěvníkům. V současné době je v nabídce muzea několik edukačních programů, a to především program k aktuální výstavě supermarket svět. Potom programy stálé, které jsou především prezentacemi, edukátorka se je ale snaží různými prvky zpestřit. Dle slov edukátorky je o programy docela zájem, zejména u mateřských škol a prvních stupňů. Žáci druhého stupně a střední školy jsou spíše výjimkou.

Praktická část

5 Didaktická hračka pro Wenkeův dům v Jaroměři

5. 1 Výchozí podmínky

Didaktickou hračku pro Wenkeův dům v Jaroměři jsem se rozhodla vytvořit ze dvou důvodů. Prvním bylo rozhodnutí, že chci pokračovat v práci tvorby hračky ze dřeva, se kterou jsem započala už při mé bakalářské práci a získala tak i mnohé zkušenosti při práci s tímto materiálem.

Druhým důvodem bylo studium muzejní pedagogiky, které mě velmi ovlivnilo a otevřelo dveře k možnému využití mého výtvaru. Jako téma jsem si vybrala Wenkeův obchodní dům, a to z důvodu, že v minulém roce započaly snahy o větší zpřístupnění této unikátní stavby. A já bych ráda svou prací k tomuto záměru přispěla. Chtěla jsem vytvořit objekt, který bude sloužit dětskému návštěvníkovi, bude si na něj bez ostychu moci sáhnout a jeho prostřednictvím se i něco nového naučit.

5. 1. 1 Téma

Didaktická hračka, kterou jsem se v rámci své diplomové práce rozhodla vytvořit, vychází z lásky k hračkám a předmětům ze dřeva, o které jsem psala již v bakalářské práci. Proto se materiálu a tématu hračky v této práci věnuji jen okrajově.

Hračka je vytvořena pro děti předškolního a mladšího školního věku. Její hlavní funkcí je přiblížit původní funkci muzea těmto malým dětem. Původní funkcí byl obchodní dům, a proto i moje práce je dětským obchodem. Vzhledem k tomu, že v současné době pracuji v mateřské školce. Vím, že téma obchodu je u dětí velmi oblíbené a nabízí mnohé možnosti, jak si děti s takovouto hračkou mohou hrát. A protože každá hračka musí podle hesla mého dědečka něco dělat, tak i moje má mnoho různých funkcí a možností, které vycházejí především z potřeb dětí a které jsem vypožadovala při jejich činnostech.

Hračka má jednoduchou konstrukci s pultem a otevíracími křídly, jde vlastně o jakousi skříň. Celá hračka je vyrobena ze smrkového dřeva jehož barevnost je ve větší míře zachována. Pult je opatřen černou tabulovou plochou, kde je napsán ceník zboží. Ceny jsou vyjádřeny kolečky a dřevěné žetonky jsou také platidlem v tomto obchodě. Cenu vždy určuje počet koleček a u dětí se tak procvičí základní počty. Učí se tak jednoduchou formou, že nic není zadarmo. Dítě – prodavač má také k dispozici dřevěnou krabičku na mince. Po stranách obchodního prostoru jsou umístěny žluté poličky, na které jsou při animačních programech umisťovány vyrobené mušlové krabičky. Otevírací křídla obchodu jsou opatřena šesti otvory, které jsou zakryty dřevěnými dvířky. Na každém otvoru je umístěn plátěný pytlík, do kterého dítě strčí ruku, hmatem rozpozná předmět schovaný v pytlíku a pokud se jedná o věc, kterou si chce koupit, oznámí to prodavači, a ten mu předá dřevěný žeton s vyobrazením onoho předmětu. Tento žeton má na sobě ze zadní strany připevněný magnet.

Další součástí tohoto obchodu jsou dřevěné destičky, které slouží jako nákupní lístky. Dítě si tak vytažený žeton může připevnit magnetem rovnou na svůj nákupní lístek. Poslední součástí didaktické hračky je přední část prodejního pultu, která je natřena tabulovou barvou a je určena pro dítě prodavače, zde si může psát a kreslit dle fantazie.

Hračka tedy slouží nejen k hraní, kdy si dítě určuje vlastní hru na obchod, ale i jako edukační pomůcka, která zábavnou formou ukazuje dítěti, co zde dříve bylo, jaké zboží si tu zákazník mohl koupit. Hračka u dětí rozvíjí klíčové kompetence sociální a personální, pracovní a komunikativní.

Při volbě barevnosti jsem respektovala prostor, v němž bude hračka umístěna, a vycházela z původní barevnosti nábytku. Také jsem respektovala fakt, že hračka je určena pro relativně malé děti, a proto jsem celkově tmavou barevnost doplnila žlutou barvou. A ve velké míře jsem ponechala hračce její přírodní dřevěný vzhled.

5. 1. 2. Inspirační zdroje

K hlavním inspiračním zdrojům patřily hračky „dětské obchůdky“ a především děti samotné, které jsem pozorovala při hraní ve školce, kde jsem měla poslední rok možnost učit. Děti jsou velmi zvědavé a kreativní. Proto jsem chtěla vytvořit hračku, která nabídne dětem možnost zapojit vlastní fantazii. Při práci s dětmi jsem vypožadovala několik prvků, které děti

baví, a to hra v obchodě samotném, malování na tabuli a všemožné spojování, a to i pomocí magnetů. Činnosti, ve kterých děti mohly připevňovat obrázky na tabuli pomocí magnetů nebo stavebnice, kde je spojovacím prvkem magnet, jsou velice oblíbené. Proto jsem se těchto principů snažila při tvorbě mé diplomové práce co nejvíce využít.

V této části také uvedu tři, dle mého názoru povedené dětské hračky „obchůdky na hraní“. Toto téma je u dětí velmi oblíbené, a proto firmy a výrobci hraček se snaží vyhovět zákazníkům. Přesto jsem hraček s tímto tématem mnoho nenašla, překvapilo mě, že obchod od českého výrobce jsem nenašla skoro žádný, což je škoda, protože mnohé obchůdky byly opatřeny nápisy v cizích jazycích. K dětským obchodům je možné zakoupit velké množství různého příslušenství jako váha, kasa, různé typy košíků a samozřejmě nepřeberné množství různého zboží, kde většinou samozřejmě převládají potraviny. Děti si ovšem umí udělat zboží úplně z čehokoli. Proto je dle mého názoru vhodné pořizovat dítěti obchod nevybavený bez zaměření na určitý druh zboží. Děti mohou ve svém obchodě prodávat hračky, vlastní výrobky a rozvíjet fantazii.

Small foot

První hračka, která mě oslovila, byl dětský obchůdek od Německé firmy Legler, která se zaměřuje především na výrobu dřevěných hraček. Své hračky firma označuje značkou „small foot“ Firma funguje od roku 1996 a jejich hračky jsou vyráběny podle evropské normy pro bezpečnost hraček EN71. Využívají speciálních odolných barev a převážně přírodních materiálů. Hračky jsou zaměřeny na rozvoj smyslů a hmatové dovednosti dětí.

Tento obchůdek je určen pro děti starší tří let. Je zde využit materiál dřeva a látky. Hračka nabízí možnost přeměny v loutkové divadlo. Dítěti nabízí spoustu místa na ukládání zboží jak v uzavíratelných šuplících, tak otevřených policích. Na obchodu se mi líbí barevnost, která není nijak křiklavá a převládá spíše dřevěný dekor.⁵²

⁵² Small Foot Dětský dřevěný obchod Vario. *Dvě děti: Dřevěné hračky z celého světa* [online]. [cit. 2019-04-10]. Dostupné z: <https://www.dvedeti.cz/detsky-dreveny-obchod-vario>



14. Dětský obchůdek od firmy Legler

Roba

Německá společnost Roba kids působí na trhu již od roku 1927. Mezi jejich produkty patří mimo jiné i několik dětských obchůdků nebo prodejních stánků. Značka Roba je zaměřena na různé dětské zboží od hraček přes nábytek, až třeba příslušenství k postýlkám. U této značky mě zaujalo, že ve většině popisků produktu odkazují k myšlence kreativity. Dítě se v jejich obchodech může stát jakýmkoli prodávacem od řezníka, pekaře po prodejce v papírnictví.

Obchůdky působí jednoduše a většinou mají přiměřenou barevnost, která nebude rušit zboží, které si dítě do obchůdku vystaví. Většina obchůdků je vybavena hodinami, což je jistě přidaná hodnota a užitečná funkce. Hračky této značky jsou vyrobeny z masivu a barveny netoxickými barvami.⁵³

⁵³ Roba. *Roba* [online]. [cit. 2019-04-10]. Dostupné z: <https://www.roba-kids.com/de/ueber-uns/>



15. Dětský obchod firmy Roba

Skolato

Posledním příkladem povedeného obchůdku pro děti uvedu obchod od české společnosti Skolato, která se zabývá výrobou a následným prodejem především školního a dětského nábytku. V nabídce mají nepřeberné množství různého dětského zboží.

Obchůdek, který jsem vybrala je opět z masivního dřeva doplněn hodinami a křídovou tabulí, což je můj oblíbený prvek na dětských obchůdcích.⁵⁴



16. Dětský obchůdek od české značky Skolato

⁵⁴ Dětský obchůdek - Lada. *Skolato* [online]. [cit. 2019-04-10]. Dostupné z <https://skolato.cz/obchod/domu/1814-detsky-obchudek-lada.html>

5. 2 Postup výroby didaktické hračky

Samotné tvorbě předcházelo mnoho různých návrhů a možností, jak by mohl obchůdek pro děti vypadat a fungovat. Na návrhy navazovala konzultace, co jsem a nejsem schopna ve větší míře samostatně vytvořit. A konečný technický náčrtek celé práce. (příloha č. 1, 2)

Prvním krokem celé práce bylo nařezání potřebného materiálu na požadované rozměry. Dřevo jsem zvolila smrkové, a to z důvodu dostupnosti. Hoblovaná spárovaná smrková prkna jsem nařezala na stolní kotoučové pile (příloha č. 3) a následně zabrousila smirkovým papírem. Na stejné pile byly dále nařezány i malé dřevěné destičky z překližky, které slouží jako nákupní lístky a dvířka od „šuplíků“.

U otevíracích křídel obchodu jsem následně rozměřila a vykroužila otvory, kterými se sahá do plátěných pytlíků a opět pořádně obrousila smirkovým papírem. (příloha č. 4) Tyto otvory byly následně zakryty překližkovými destičkami a připevněny na drobné panty pro snadné odklápění. Takto připravené části jsme následně sešroubovali akuvrtačkou k sobě. A vytvořili tak konstrukci celého obchodu. (příloha č. 5) Následovalo další obroušení smirkovým papírem, aby nedošlo ke zranění dětí případnou třískou.

Dalším krokem bylo ruční malování celé hračky. Barvy, které byly využity jsou testované a vhodné pro použití na dětských hračkách. Celý objekt je nalakován bezbarvým matným lakem. (příloha č. 6) Posledním krokem bylo ušití látkových pytlíků, které byly následně připevněny do kruhových otvorů pomocí sponkovací pistole. Do každého pytlíku byl vložen daný předmět (panenka, míček, botička, mýdlo, lžička, hrníček, šroubek, kladívko, nůžky, rukavice, špulka nitě, knoflík).

Dalším příslušenstvím jsou žetony se zbožím. Ty jsem namalovala opět nezávadnou barvou a na zadní stranu připevnila magnet. Nákupní lístky jsou také namalovány a jsou zde opět připevněny magnety, na které lze při hře umisťovat zboží. I žetony a nákupní lístky jsou nalakovány bezbarvým lakem, aby se předešlo ohmatání obrázků. Barvy u celého objektu jsem zvolila s odkazem na barevnost, která se vyskytuje v muzeu a doplnila ji žlutou jasnou barvou. Dalším příslušenstvím hračky je stojánek na nákupní lístky a dřevěná krabička na mince.

5. 3. Funkce jednotlivých částí didaktické hračky

Odklápěcí dvířka

Za odklápěcími dvířky se skrývají otvory s látkovými pytlíky, ve kterých se ukrývají jednotlivé předměty, jako zástupci jednotlivých oddělení zboží, které zde bylo prodáváno. Tedy železářství – šroubek, kladivo, nůžky, dětské zboží – panenka, míč, botička galanterie – nit, knoflík, rukavice, kuchyňské zboží – lžička, hrneček, mýdlo s jelenem.⁵⁵ Funkcí této části je poznávání věcí po hmatu. Pro návštěvníka je zde důležitý prvek tajemství a překvapení, co se tam může nacházet. U menších dětí zde může být také počáteční strach strčit ruku do neznámého, s čímž jsem se setkala u hmatových her ve školce. Tady bylo důležité dětem vysvětlit, že se nemusí ničeho bát a soustředit se jen na smysl hmatu.



17. Odklápěcí dvířka

Ceník

Ceník se nachází na pultu, je namalován tabulovou barvou a doplněn obrázky zboží. Na ceník si ceny ke zboží doplňuje křídou dítě – prodavač a jsou zcela na něm. Dalším možným rozšířením této funkce by v budoucnu mohlo být, zejména pro starší dětské

⁵⁵ Výroba mýdla s jelenem započala v roce 1848. V roce 1891 byl jelen ve skoku zaregistrován ochrannou známkou

návštěvníky, umístění do nové expozice tabule s původními ceníky. O tomto návrhu jsme diskutovali s ředitelem muzea.



18. Ceník

Nákupní lístky

„Prosím kup!“ Tak zní nápis na nákupních lístcích, které jsou jednou z hlavních součástí celé didaktické hračky. Tyto dřevěné nákupní lístky jsou inspirovány vzkazy od mé maminky, která mi podobné nechávala, když chtěla něco koupit. Lístky jsou umístěny před obchodem ve speciálním stojánku. Každý lístek je opatřen třemi magnety, na které jsou následně umísťovány žetony se zbožím.



19. Nákupní lístky

Žetony, na kterých je namalováno zboží, jsou další důležitou částí. Všechny jsou pečlivě nalakovány, aby nedošlo k otírání barvy. Žetony se umísťují pomocí magnetu na správné místo nákupního seznamu.



Tabule

Křídová tabule je umístěna na přední straně pultu jako zábavní a doplňkový prvek, který slouží ke sdělení prodavače, případně zabavení návštěvníků.

Mince

Nad hodnotovým systémem jsem se hodně zamýšlela. Od začátku bylo jedním z mých cílů, aby dítě poznalo, že v žádném obchodě není nic zadarmo, a proto jsem se platby v rámci hry nechtěla vzdát. Na druhou stranu jsem si byla vědoma, že pro předškolní dítě by platba v dobových mincích byla velice složitá. Proto jsem celý platební systém zjednodušila na nejjednodušší početní operace, a to sčítání dřevěných koleček, která jsou mincemi (smyšleným platidlem).



21. Mince

5. 4 Edukační význam objektu

Hlavním významem mého objektu je seznámit děti s původní funkcí muzea, a to nenásilnou a zábavnou formou hry na obchod. Dítě si může vyzkoušet roli prodáváče i zákazníka, zjistí že za každé zboží se v obchodě musí zaplatit, procvičí si tak i jednoduché početní operace. Další funkcí je poznávání věcí po hmatu, které dítě seznámí se zbožím, které se zde v obchodě kdysi skutečně prodávalo. Posledním a velice důležitým významem je rozvoj komunikace mezi dětmi.

5. 4. 1 Možnosti využití didaktické hračky

Hlavním využitím hračky by mělo být umístění ve stálé expozici muzea jako prvku, který zabaví a něco naučí dětského návštěvníka, pro kterého v současné době v muzeu nic takového není. Hračku lze využít i jako součást animačního programu.

5. 4. 1. 1 V rámci animačního programu

Vytvořená didaktická hračka je také součástí animačního programu, který byl vytvořen jako pedagogická část této práce. Program je jakýmsi průvodcem o fungování obchodního domu A. Wenke a syn. Provede žáka výrobou, obalovnou propagací a v neposlední řadě zavede dítě do obchodu (didaktické hračky), kde je celý program ukončen nákupem vyrobených mušlových krabiček.

5. 4. 1. 2 Individuální využití v rámci samostatné prohlídky

Individuální využívání hračky je její hlavní funkcí. Hračka je určena především dětem, ale jak jsem se sama přesvědčila i dospělí si ji rádi vyzkouší. Hračka je určena pro minimálně dva návštěvníky, Můžou to být dvě děti, rodič s dítětem, babička a dědeček s vnoučaty, kamarádi a další. Jeden je vždy prodavač a ostatní pak zákazníky. Zákazník přichází do obchodu s nákupním lístkem a požadavkem nakoupit vše, co na lístku má. Prodavač si nejprve musí doplnit ceník o ceny jednotlivého zboží a vypsát na spodní tabuli akce.

Poté přichází do obchodu zákazník a žádá prodavače o zboží, ten mu poradí, kde by ho mohl přibližně najít. Úkolem zákazníka je odklopit dvířka, strčit ruku do látkového pytlíku, ohmatat předmět uvnitř a poznat, jestli je to ten předmět, který hledal. Pokud ano, sdělí to prodavači a ten mu dá žeton s daným zbožím. Jestliže to byl ale jiný předmět, než zákazník hledal, musí pátrat dál dokud ho nenajde. Tímto způsobem zákazník vyplní celý nákupní lístek, žetony jsou na nákupní lístek připevňovány magnetem. Poslední částí hry je placení, prodavač určí cenu a zákazník zaplatí daný počet mincí (dřevěných koleček). Poté se můžou role prodavač zákazník vyměnit.



22. Individuální využití hračky v prostoru muzea

Pedagogická část

6. Doplnkové materiály k využití didaktické hračky

6. 1 Animační program

Téma animačního programu rozvíjí myšlenku vytvořené didaktické hračky a seznamuje děti s procesem fungování celého obchodu. Od výroby, která ve Wenkeho domě fungovala přes propagaci, obalovnu a výpravnu, až po prodej samotný. V programu jsem se snažila vycházet z historických faktů a poznatků získaných v muzeu samotném a rozhovorech s paní PhDr.Olgou Mertlíkovou, autorkou několika knih o této výjimečné stavbě.

6. 1. 1. Na chvíli obchodníkem

Program „Na chvíli obchodníkem“ je určen pro děti předškolního věku a první tři třídy prvního stupně základní školy. Hlavním cílem programu je seznámit děti s původní funkcí městského muzea v Jaroměřci, a to hravou zábavnou formou. Dítě zjistí, kdo všechno v obchodě pracoval, a co bylo náplní jeho zaměstnání. Celým programem provází zoufalá

obchodnice Jiřina, která prosí děti o pomoc při práci v obchodě. Děti si tak vyzkouší práci ve výrobně, balírně, propagaci a v neposlední řadě v obchodě. Při poslední části programu je využita didaktická hračka. Program trvá 60 minut a rozvíjí vzdělávací oblast Člověk a jeho svět.

Cíle programu jsem zvolila tři, a to:

Kognitivní - Žák ví, jakou funkci mělo dříve městské muzeum v Jaroměři.

Afektivní - Žák ví, kolik práce a úsilí je třeba k tomu, než se zboží dostane na pult obchodů a váží si práce druhých.

Psychomotorický - Žák si vytvoří vlastní návrh mušlové krabičky.

Během celého programu jsem se snažila dosáhnout stanovených cílů.

Pomůcky: Převlek prodavače, obrázky – posloupnost, lepidla, nůžky, papíry, barevné křídly, vystřihovánky krabiček, mušle, kameny, noviny, dřevěné krabičky, šroubky a matky, klíče, velké papíry, fixy, převleky, fotoaparát, obchod – didaktická hračka

6. 1. 1. 1. Zamyšlená struktura program

1. Úvodní část – přivítání, představení, stručné seznámení s obsahem programu, jak se chováme v muzeu

2. Úvodní aktivita

Úvodní etuda – práce s obrázky – ve skupinkách posbírat všechny obrázky jejich určené barvy a sestavit, jak činnosti na nich zobrazené jdou za sebou.

Komunitní kruh – povídání o obchodním domě a vytvořené obrazové posloupnosti

3. Úvodní scénka – příchod zoufalé obchodnice Jiřiny, která prosí děti o pomoc v obchodě a ty ji pak následují k prvnímu úkolu

4. Akční činnost

První úkol – „Výrobna“

Vytvořit vlastní mušlovou krabičku, nejprve si děti vyzkouší techniku frotáže (mušle, kamínky...), které následně vystříhají a nalepí na připravenou papírovou krabičku.

Druhý úkol – „Propagace“

Wenkeův obchodní dům využíval reklamu vysílanou v biografu a na tuto zajímavost navazuje další úkol. Děti se ve skupinkách stanou herci a vytvoří reklamu na svůj výrobek (mušlovou krabičku). Budou moci využít pomoc paní učitelky, připraveného scénáře a samozřejmě vlastní fantazie. Celá reklama bude natočena a odeslána paní učitelce po ukončení programu.

Třetí úkol – „Obalovna a výpravna“

Dalším úkolem bude vyrobené zboží dobře zabalit a připravit k transportu. Nejprve si každý svou krabičku pořádně zabalí do novinového papíru a vloží do dřevěné krabičky, kterou následně zašroubuje. Takto připravené zboží následně přepraví do obchodu a vystaví na připravené poličky didaktické hračky.

Čtvrtý úkol – „Obchod“

Poslední úkol je vlastně hra na obchod. Děti dostanou od paní Jiřiny mince jako odměnu za pomoc při práci a budou si moci koupit svůj výrobek z obchodu. V pozici prodávač a nákupčí se střídají.

5. závěr

Společné zhodnocení prožitých zážitků, ukázka vytvořených prací, rozloučení a poděkování za návštěvu.

6. 1. 1. 2. Realizace programu

Realizace proběhla 4. dubna 2019 s věkově smíšenou třídou (druhá až čtvrtá třída ZŠ). Šlo o žáky výtvarného oboru Základní umělecké školy F. A. Šporka v Jaroměři. Po příchodu jsem žáky v muzeu přivítala a sdělila jim informaci, že se mi přihodila nemilá věc. A pozvala je do nejvyššího patra, kde byl celý program připraven. Zde jsme si posedali na koberec a společně jsme se domluvili na pravidlech a zároveň jsme se pomocí otázek dostali k tomu, kde se nacházíme, a co tu kdysi mohlo být. Následovala práce s obrázky. Také jsem žákům sdělila, že mi dnes do práce nedorazili žádní zaměstnanci a jestli by mi nemohli pomoci. Děti souhlasily, a tak jsme se pustili do prvního úkolu. (příloha č. 7)

Výrobna – Dětem jsem vysvětlila, jaké zboží se tu vyrábělo, a co bude jejich úkolem. Ty se hned pustily do práce. Skoro všechny žákyně zvolily stejnou metodu. Nejdříve si krabičku namalovat voskovkami nebo křídami a následně vytvořit frotáž mušlí, které vystřihly a nalepily na výrobek. Posledním a nejnáročnějším krokem bylo samotné slepení krabičky, při kterém jsem jim byla nápomocna. (příloha č. 8, 9)

Obalovna a výpravna – Dalším úkolem bylo křehkou krabičku pořádně zabalit do novinového papíru a lepicí pásky. A následně umístit do připravené dřevěné krabice a zašroubovat šroubky. Po splnění tohoto úkolu jsme se vypravili na obchůzku muzea okolo ochozu, abychom zjistili, zda jsme krabičky řádně zabezpečili proti rozbití. (příloha č. 10)

Propagace - Touto cestou jsme se dostali až k objektu didaktické hračky, kde jsem dětem jednoduchým způsobem vysvětlila, proč je důležitá propagace a řekla jim i zajímavost o promítání reklamy firmy A. Wenke a syn v biografu. Dále jsem je poprosila, zda by také takovou reklamu mohli vymyslet. Děti se do tohoto úkolu vrhly. Oblékaly si kostýmy a vymýšlely, kdo co bude hrát. Jak jsem ale předpokládala, samotné vymýšlení reklamy bylo pro děti náročné. Proto jsem jim při tomto úkolu byla jakýmsi režisérem. (příloha č. 11,12)

Po ukončení reklamy se z dětí stali zákazníci, které reklamou přilákali do obchodu. Já jsem jim za jejich pomoc poděkovala a předala několik mincí jako odměnu za pomoc v obchodě. Žáci si tak mohli jít do obchodu koupit svou vyrobenou krabičku, kterou si následně mohli odnést domů.

Po ukončení oficiální části programu jsem žákům znovu poděkovala a zjišťovala zpětnou vazbu.



23. Úvodní část programu



24. Frotáž mušlí



25. Odměna za vykonanou práci

6. 1. 1. 3. *Reflexe animačního programu*

Protože šlo o první zkušební realizaci, již na začátku mi bylo jasné, že určitě všechno nebude fungovat tak, jak jsem si představovala. I přes tyto obavy ale mohu říci, že jsem s programem spokojená a většina aktivit proběhla tak, jak měla, i když se našla i místa, která bych pro příští realizace pozměnila. Prvním byla hned první aktivita obrazová posloupnost, kdy jsem zjistila, že obrázky jsou pro děti těžko pochopitelné, a to i přesto, že jsem se je snažila co nejvíce zjednodušit. Proto jsme tuto aktivitu s dětmi prováděli společně s mým komentářem.

Dalším malým zádrhelem byla krátká časová dotace na výrobu mušlových krabiček, která se ale doplnila časem, který přebýval v úkole balírny. Velmi mě překvapilo při zpětné vazbě, že nejvíce se žákům líbil právě úkol obalovny a výpravny a dokonce před odchodem domů si žákyně chtěli své krabičky opět zabalit do novin. U propagace jsem již na začátku počítala s tím, že to možná bude pro děti moc náročné a také bylo. Místo reklamy vznikla spíše scénka z obchodu. Což dle mého názoru nebylo úplně špatně. Tuto aktivitu jsme ještě doplnili slogany, které žákyně sami vymýšlely. Vznikly tak slogany, Mušlové krabičky, jak od vaší babičky, Kupujte mušlové krabičky! Nebo barevné krabičky zdobené mušlemi...

Když si na závěr mohli děti své krabičky koupit, byly moc rádi a od didaktické hračky se nemohly odtrhnout, i když paní učitelka již chtěla odcházet. Ze zpětné vazby od paní učitelky i žáků převládal názor, že se jim program velice líbil a užili si ho. Paní učitelka ocenila, že si opravdu každou činnost vyzkoušeli a na spoustu informací si mohli přijít sami.

Časový rozsah programu byl dodržen a dle mého názoru by po drobných úpravách mohl v muzeu skutečně fungovat.

Závěr

Hlavním cílem tvorby diplomové práce bylo vytvořit didaktickou hračku pro prostor městského muzea v Jaroměři. K tomuto cíli jsem se snažila, co nejvíce přiblížit v celé práci.

Teoretická část je úvodem a zároveň podkladem pro tvorbu samotného objektu hračky.

Didaktickou hračku jsem tvořila pro prostor městského muzea v Jaroměři, což byl bývalý obchodní dům. A právě téma obchodního domu se stalo výchozím motivem pro tvorbu samotnou. V současné době započala v muzeu rozsáhlá rekonstrukce, která se snaží o větší zpřístupnění této architektonické památky, vytvořené Josefem Gočárem. Tato rekonstrukce počítá s vytvořením zázemí pro dětské návštěvníky. A právě pro ty je vytvořen i můj objekt hračky, která by se v nově budované části muzea mohla objevit. A dětem pomáhat v pochopení původní funkce domu. Hračka je vytvořena jako samoobslužná, ale zároveň jsem k ní vytvořila animační program pro dětské skupiny. Tento program seznámí děti s fungováním obchodního domu a umožní jim vyzkoušet si profese, které v rodinné firmě A.Wenke a syn pracovali.

Program i didaktickou hračku jsem vyzkoušela v praxi. Z reakcí zúčastněných usuzuji, že cíl mé práce byl naplněn. Hračka se alespoň na chvíli stala součástí expozice a přitáhla pozornost návštěvníků, kteří si vyzkoušeli hru na obchod, který tu kdysi skutečně byl.

Anotace

Jméno a příjmení autora	Bc. Veronika Voborníková
Fakulta, katedra	Pedagogická fakulta, Katedra výtvarné výchovy
Vedoucí práce	doc. Mgr. Petra Šobánková, Ph.D.
Rok obhajoby	2019

Název diplomové práce	Didaktická hračka pro Wenkeův dům v Jaroměři
Název diplomové práce v angličtině	Didactic toy for Wenke house in town of Jaromer
Anotace	Diplomová práce je zaměřena na realizaci didaktické hračky pro městské muzeum v Jaroměři. V teoretické části se věnuji edukační funkci muzea s ohledem na interaktivní prvky v expozicích a stručné historii městského muzea v Jaroměři. Teoretická část navazuje na část praktickou, která je zaměřena na inspiraci, postup a realizaci didaktické hračky. V poslední části jsem rozebrala možné využití hračky v rámci edukačního programu a jeho první testování.
Klíčová slova	Muzeum, edukační funkce muzea, interaktivita, didaktická hračka, edukační program, Wenkeův dům v Jaroměři
Anotace v angličtině	The diploma thesis focuses on the realization of a didactic toy for the Municipal Museum in Jaroměř. In the theoretical part, I am concerned not only with educational function of a museum with regards to interactive elements in exposures but also with a brief history of the municipal museum. The practical part, which is followed by the theoretical part, focuses on the inspiration, procedure and realization of a didactic toy. In the last part, I analysed the potential use of the toy within the educational programme and the programme's first testing.
Klíčová slova v angličtině	Museum, educational function of a museum, interactive, didactic toy, educational programme, Wenke house in town of Jaromer
Počet stran	74
Přílohy vázané k práci	CD, přílohy
Jazyk práce	čeština

Seznam použitých zdrojů

Literatura

ELMANOVÁ, Olga. *Dítě a hračka*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1964. Rodičům o výchově dětí

FIXL, Viktor a Eva OPRAVILOVÁ. *Současná hračka*. Praha: Odeon, 1979. Soudobé české umění

JAGOŠOVÁ, Lucie, Vladimír JŮVA a Lenka MRÁZOVÁ. *Muzejní pedagogika: metodologické a didaktické aspekty muzejní edukace*. Brno: Paido, 2010, Kultura a edukace. ISBN 9788073152079.

JŮVA, Vladimír. *Dětské muzeum: edukační fenomén pro 21. století*. Brno: Paido, 2004, ISBN 8073150905.

KOLEKTIV AUTORŮ. Cesta ke kulturní identitě žáků základních škol. In: *Acta musealia: muzeum a škola*. Zlín: Muzeum jihovýchodní Moravy, 2013, ISBN 9788087130285.

KOLEKTIV AUTORŮ. Rámcové vzdělávací programy a školní vzdělávací programy jako východisko pro rozvoj edukačních programů muzeí a galerií. In: *Muzeum a vzdělávací systém v České republice*. 1. Brno: Asociace muzeí a galerií České republiky, 2010, s. 21. ISBN 9788086611396.

LUKEŠ, Zdeněk. *Josef Gočár*. Praha: Titanic, 2010. ISBN 978-808-6652-443.

MERTLÍKOVÁ, Olga. Gočár - Wenke. *Gočár - Wenke*. V Jaroměři: Městské muzeum, 2011, ISBN 9788090313194.

MIŠURCOVÁ, Věra, Jiří FIŠER a Viktor FIXL. *Hra a hračka v životě dítěte*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1980,. Knihy pro rodiče (SPN).

SKALKOVÁ, Jarmila. *Obecná didaktika*. Praha: ISV, 1999, Pedagogika (ISV). ISBN 8085866331.

ŠEDÝ, Václav. *Práce se dřevem*. 5. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1982.

ŠOBÁŇNOVÁ, Petra. *Muzejní edukace*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2012, ISBN 978-80-244-3003-4.

ŠOBÁŇNOVÁ, Petra. *Muzejní expozice jako edukační médium*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2014, ISBN 9788024443027.

ŠPÉT, Jiří. *Přehled vývoje českého muzejnictví 1: od roku 1945*. 1. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1979

TITĚRA, Daniel. *Hračky: konstrukce a výroba*. Praha: Státní nakladatelství technické literatury, 1963.

Elektronické zdroje

Dětský obchůdek - Lada. *Skolato* [online]. [cit. 2019-04-10]. Dostupné z: <https://skolato.cz/obchod/domu/1814-detsky-obchudek-lada.html>

Didaktické hračky. *Montessori hračky* [online]. [cit. 2019-04-10]. Dostupné z: <https://montessorihracky.cz/cs/69-didakticke-hracky>

MERTLÍKOVÁ, Olga. Městské muzeum v Jaroměři: O sbírkách. *Městské muzeum v Jaroměři* [online]. 2016 [cit. 2018-04-08]. Dostupné z: <http://muzeumjaromer.cz/stala-expozice/>

Muzeum Náchodská [online]. [cit. 2019-04-10]. Dostupné z: <https://www.muzeumnachod.cz/>

Městské muzeum v Jaroměři: Muzeum. *Městské muzeum v Jaroměři* [online]. 2016 [cit. 2018-04-08]. Dostupné z: <http://muzeumjaromer.cz/>

Muzeum Podkrkonoší v Trutnově [online]. [cit. 2019-04-10]. Dostupné z: <http://www.muzeumtrutnov.cz>

Regionální muzeum a galerie Jičín: Muzeum hry [online]. [cit. 2019-04-10]. Dostupné z: <http://www.muzeumhry.cz/>

Roba. *Roba* [online]. [cit. 2019-04-10]. Dostupné z: <https://www.roba-kids.com/de/ueber-uns/>

Small Foot Dětský dřevěný obchod Vario. *Dvě děti: Dřevěné hračky z celého světa* [online]. [cit. 2019-04-10]. Dostupné z: <https://www.dvedeti.cz/detsky-dreveny-obchod-vario>

WOLF, Jakub. *Muzeum: Interaktivita v muzeu* [online]. 2009 [cit. 2019-04-10]. Dostupné z: <http://emuzeum.cz/admin/files/Interaktivita.pdf>

Wenkeův obchodní dům v Jaroměři. In: *ÚOP v Josefově* [online]. 2017 [cit. 2018-04-03]. Dostupné z: <https://www.npu.cz/cs/uop-josefov/pro-media/23237-wenkeuv-obchodni-dum-v-jaromeri-se-stal-dvaadvacatou-narodni-kulturni-pamatkou-v-kralovehradeckem-kraji>

Obrazová dokumentace

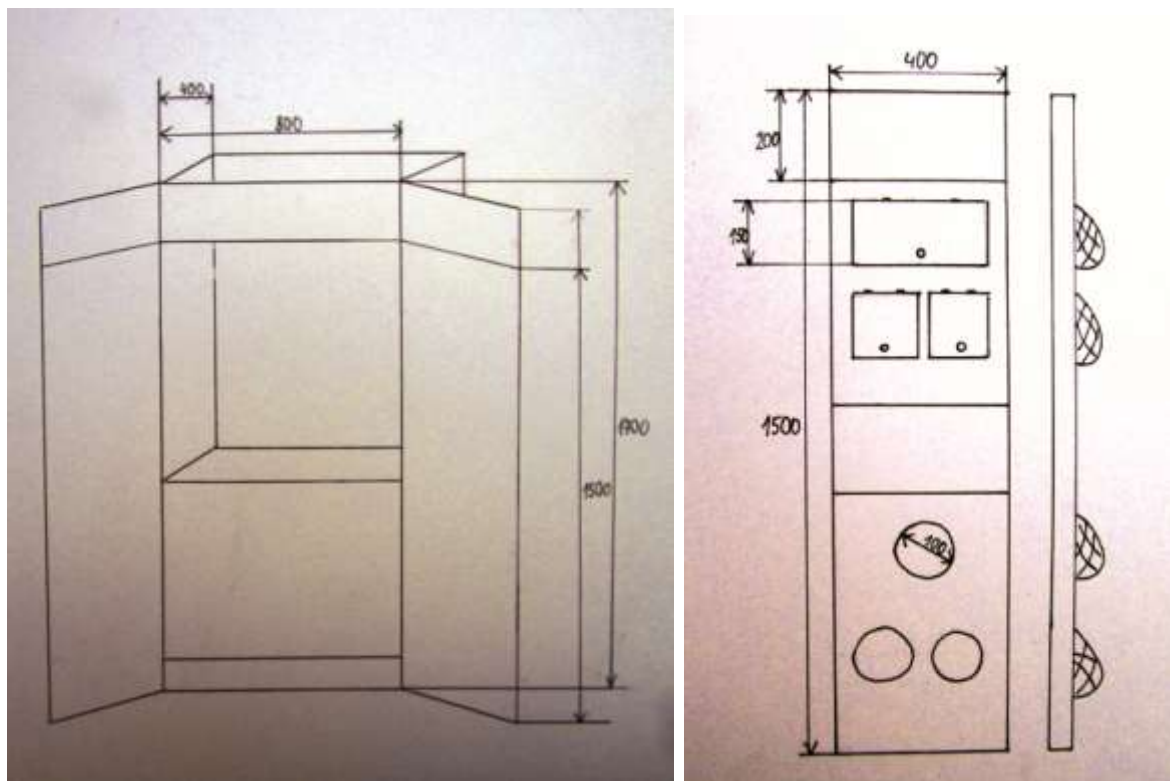
1. Dioráma v Náchodském muzeu – *fotografie autorky práce*
2. Pohled na dětský koutek v Náchodském muzeu – *fotografie autorky práce*
3. Velmi povedený vojenský model – *fotografie autorky práce*
4. Interaktivní prvek, který se aktivoval vyrobenou kouzelnou hůlkou – *fotografie autorky práce*
5. Kolovrátek, který si návštěvníci můžou vyzkoušet – *fotografie autorky práce*
6. Frotáž dobových mincí, které jsou rozmístěny po expozici – *autor fotografie Jaroslav Marko*
7. Pohled na muzejní hernu – *fotografie autorky práce*
8. Dioráma z Trutnovského muzea – *fotografie autorky práce*
9. Didaktický exponát z Trutnovského muzea – *fotografie autorky práce*
10. Mluvicí obraz z Trutnovského muzea – *fotografie autorky práce*
11. Vzhled Obchodního domu A. Wenke a syn In: *Gočár - Wenke*. Editor Olga Mertlíková. V Jaroměř: Městské muzeum v Jaroměř, 2011, ISBN 978-809-0313-194.
12. Vzhled prodejny In: *Gočár - Wenke*. Editor Olga Mertlíková. V Jaroměř: Městské muzeum v Jaroměř, 2011, ISBN 978-809-0313-194.
13. Současná podoba městského muzea - *fotografie autorky práce*
14. Dětský obchůdek od firmy Legler In: Small Foot Dětský dřevěný obchod Vario. *Dvě děti: Dřevěné hračky z celého světa* [online]. [cit. 2019-04-10]. Dostupné z: <https://www.dvedeti.cz/detsky-dreveny-obchod-vario>
15. Dětský obchod firmy Roba In: *Roba. Roba* [online]. [cit. 2019-04-10]. Dostupné z: <https://www.roba-kids.com/de/ueber-uns/>
16. Dětský obchůdek od české značky Skolato In: *Skolato* [online]. [cit. 2019-04-10]. Dostupné z <https://skolato.cz/obchod/domu/1814-detsky-obchudek-lada.html>
17. Odklápěcí dvířka - *fotografie autorky práce*
18. Ceník - *fotografie autorky práce*
19. Nákupní lístky - *fotografie autorky práce*

- 20. Žetony se zbožím - *fotografie autorky práce*
- 21. Mince - *fotografie autorky práce*
- 22. Individuální využití hračky v prostoru muzea - *fotografie autorky práce*
- 23. Úvodní část programu - *Autorka fotografie Mgr. Radka Ulichová*
- 24. Frotáž mušlí - *Autorka fotografie Mgr. Radka Ulichová*
- 25. Odměna za vykonanou práci - *Autorka fotografie Mgr. Radka Ulichová*

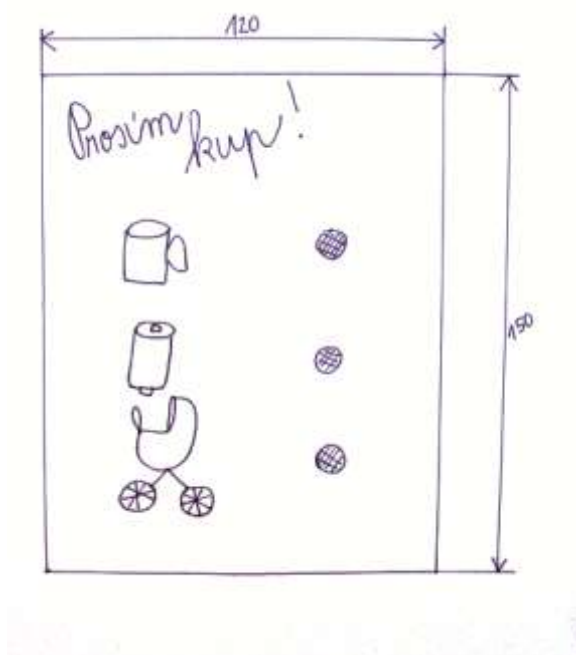
Seznam příloh

1. Technický výkres
2. Technický výkres
3. Postup práce – *Autor fotografie Jaroslav Marko*
4. Postup práce - *Autor fotografie Jaroslav Marko*
5. Postup práce - *Autor fotografie Jaroslav Marko*
6. Postup práce - *Autor fotografie Jaroslav Marko*
7. Animační program, Na chvíli obchodníkem – *Autorka fotografie Mgr. Radka Ulichová*
8. Animační program, Na chvíli obchodníkem - *Autorka fotografie Mgr. Radka Ulichová*
9. Animační program, Na chvíli obchodníkem - *Autorka fotografie Mgr. Radka Ulichová*
10. Animační program, Na chvíli obchodníkem - *Autorka fotografie Mgr. Radka Ulichová*
11. Animační program, Na chvíli obchodníkem - *Autorka fotografie Mgr. Radka Ulichová*
12. Animační program, Na chvíli obchodníkem - *Autorka fotografie Mgr. Radka Ulichová*
13. Didaktická hračka pro Wenkeův dům v Jaroměři – *Fotografie autorky práce*
14. Detail hračky – *Fotografie autorky práce*
15. Detail hračky – *Fotografie autorky práce*
16. Detail hračky – *Fotografie autorky práce*
17. Individuální využití hračky – *Fotografie autorky práce*
18. Reflexe od návštěvníka
19. Reflexe od pana ředitele jaroměřského muzea

1. Technický výkres - obchod



2. Technický výkres - nákupní lístek



3. Postup práce - řezání



4. Postup práce – vykružování otvorů



5. Postup práce - montování jednotlivých dílů



6. Postup práce - malování objektu



7. Animační program, Na chvíli obchodníkem – úvodní část programu (2019)



8. Animační program, Na chvíli obchodníkem – Výtvarný materiál (2019)



9. Animační program, Na chvíli obchodníkem – výroba mušlové krabičky (2019)



10. Animační program, Na chvíli obchodníkem – obalovna a výpravna (2019)



11. Animační program, Na chvíli obchodníkem – propagace, vymýšlení reklamy (2019)



12. Animační program, Na chvíli obchodníkem – hra na obchod (2019)



13. Didaktická hračka pro Wenkeův dům v Jaroměři - celkový pohled na objekt hračky



14. Detail hračky



15. Detail hračky



16. Detail hračky



17. Individuální využití hračky



18. Reflexe od návštěvníka

V pátek 5.4.2019 jsme se synem (v červnu bude mít 3 roky) vydali na návštěvu jaroměřského Městského muzea ve Wenkeově domě. Velmi impozantně nás přivítala skvostná budova architekta J. Gočára, ze které číslil příjemný duch doby počátku 20. stol. Z fotografií jsem velmi obdivovala záměr stavby, kterým byl stylový a noblesní obchodní dům na přání významného obchodníka Alberta Wenkeho a jeho syna. Muselo být krásné prodávat v této budově nebo snad být zákazníkem, který přichází pro nabízené zboží, a že bylo vskutku luxusní. Kromě fotografií se mnoho předmětů reprezentujících právě onu dobu v muzeu nedochovalo.

Ale co mě velmi zaujalo, bylo to, že se mladá umělkyně, studentka muzejní pedagogiky, pokusila o návrat do doby působení pana Wenkeho a vytvořila didaktickou hračku v podobě prodejního stánku či obchodu. Nejen dětem vysvětlila, či připomněla původní účel budovy. Stánek svým dřevěným provedením, designem a dobovou barevnou ilustrací připodobňoval onu dávnou sto let starou realitu. Bylo zde možné zábavnou formou zakoupit vše, co v té době obchodní dům nabízel (galanterie, obuv, náradí aj.). Syn, byť mu ještě nejsou 3 roky, činnost velmi dobře pochopil a těšil se na odměnu za svoji dobrou práci ve formě skládání nákupního lístku, který představoval zakoupené zboží. Starší děti měly možnost si také vyzkoušet finanční stránku obchodování, k dispozici měly peníze ve formě dřevěných žetonů. Zboží si mohly také vyzkoušet nacenit.

Já osobně velmi oceňuji odkaz k době, která Jaroměř velmi obohatila, která městu dala významnou architektonickou památku, odkaz k významnému obchodníkovi A. Wenkemu a v neposlední řadě velmi oceňuji široké spektrum didaktického zaměření této hračky. Rozvíjí v dítěti historické znalosti, společenské, kulturní a podporuje též finanční gramotnost.

Tato didaktická pomůcka (hračka) je dle mého názoru skvělým příkladem Komenského teorie škola hrou, jelikož výborně splňuje podstatu, která říká: Co si žák může odpracovat, vyzkoušet a prožít, to si nejlépe osvojí.

S pozdravem a poděkováním Mgr. Zuzana Zlámáliková

19. Reflexe od pana ředitele jaroměřského muzea



Městské muzeum v Jaroměři
zast. Rudolfem Havelkou, ředitelem
Husova 295
551 01 Jaroměř

17. 4. 2019

Hodnocení praktické využitelnosti „didaktické hračky“ pro Wenkeův dům a souvisejícího animačního programu „Na chvíli obchodníkem“

Diplomantka, paní Veronika Voborníková, zcela samostatně vytvořila výše uvedenou „didaktickou hračku“ a k ní příslušný animační program na základě detailní znalosti prostředí a potřeb Městského muzea v Jaroměři, které sídlí v bývalém obchodním domě fy A. Wenke a syn, národní kulturní památce Wenkeův dům. Takto je část expozice věnována právě obchodní historii domu a rodině Wenkeových.

Pro tuto část expozice dosud muzeum nedisponovalo animačním programem pro dětské návštěvníky. I z tohoto důvodu jsem velmi uvítal možnost praktického vyzkoušení „didaktické hračky“ a animačního programu. Toto bylo realizováno jak v rámci návštěvy školní třídy, tak i v rámci návštěvy individuálních dětských návštěvníků: I zde lze spatřit takřka profesionální vzhled paní diplomantky do potřeb muzea, protože animační herní prvek by měl být do jisté míry „samoobslužný“, např. pro potřeby návštěv rodin s dětmi, o které přímo nepečuje muzejní edukátorka. Reakce dětí byla v obou případech velmi pozitivní, hračka a její „význam“ pro navození atmosféry prvorepublikového obchodního domu jsou dětmi intuitivně pochopitelné. v rámci praktické zkoušky „hračky“ a animačního programu diplomantka prokázala i vhodné osobnostní charakteristiky, talent a pozitivní vztah k dětem, stejně jako schopnost aplikování pedagogických metod.

Samotné fyzické zpracování „hračky“ hodnotím velmi kladně, s velkým respektem ke kreativité a manuální zručnosti paní Voborníkové.

Na kvalitu animačního programu ukazuje již fakt, že velmi obdobnou myšlenku, byť dosud nikoliv takto dokonale zpracovanou do „obchodního ducha“ Wenkeova domu, rozvíjí pracovníci muzea, spolu s profesionálním architektem, pro novou stálou expozici Wenkeova domu. Takto je dosti možné, že „oživení“ nové stálé expozice budeme konzultovat i s paní diplomantkou. Velmi pravděpodobně budeme v řemeslně-profesionální formě realizovat a užívat právě jí navržené „didaktické hračky“.

Dovoluji si tedy doporučit velmi kladné hodnocení této praktické části diplomové práce paní Veroniky Voborníkové.

Mgr. et Mgr. Rudolf Havelka, Ph.D.

ředitel Městského muzea v Jaroměři a externí spolupracovník Katedry sociologie a andragogiky Filozofické fakulty Univerzity Palackého v Olomouci