

Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích
Pedagogická fakulta

VÝTVARNÁ KULTURA NA 1.STUPNI ZŠ

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Julie MODRÁČKOVÁ

České Budějovice, duben 2007

Prohlašuji, že svoji diplomovou práci jsem vypracoval/a samostatně pouze s použitím pramenů a literatury uvedených v seznamu citované literatury.

Prohlašuji, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb. v platném znění souhlasím se zveřejněním své bakalářské - diplomové - disertační práce, a to v nezkrácené podobě - v úpravě vzniklé vypuštěním vyznačených částí archivovaných ... fakultou elektronickou cestou ve veřejně přístupné části databáze STAG provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích na jejích internetových stránkách.

Datum:

Chtěla bych poděkovat vedoucímu diplomové práce PaedDr. Zdeněkovi Peterkovi za velmi užitečnou metodickou pomoc a cenné rady při zpracování mé diplomové práce.

Modráčková J.

Výtvarná kultura na 1. stupni ZŠ

Diplomová práce

Diplomová práce je zaměřena na problematiku seznamování dětí s výtvarnou kulturou na prvním stupni základní školy.

Práce je rozdělena do několika kapitol, ve kterých jsou popsány některé formy a metody práce s dětmi, které můžeme ve škole využívat při výuce. Obsahuje také výtvarné projekty, které mohou posloužit jako inspirace.

Vedoucí diplomové práce : PaedDr. Zdeněk Peterka

Pedagogická fakulta JU

Katedra výtvarné výchovy

Graduation theses

Art Culture at the first grade of primary school

This graduation theses is focused on the problematic of identification with art culture at the first grade of primary school. This g.t. is divided into a few chapters that are describing some forms and methods of working with children we can use in the school. It includes some art plans too. It can accommodate as an inspiration for other people.

OBSAH

1. ÚVOD.....	1
2. POJMY VÝTVARNÁ KULTURA A UMĚNÍ.....	3
3. RÁMCOVÝ VZDĚLÁVACÍ PROGRAM PRO ZÁKLADNÍ VZDĚLÁVÁNÍ	5
3.1 CÍLOVÉ ZAMĚŘENÍ VZDĚLÁVACÍ OBLASTI	8
3.2 VZDĚLÁVACÍ OBSAH VZDĚLÁVACÍHO OBORU – VV	8
3.3 UČIVO	10
4. CHARAKTERISTIKA VYUČOVACÍHO PŘEDMĚTU – 1. st.ZŠ	12
3.1 UKÁZKA ROZVRŽENÍ UČIVA PŘEDMĚTU VV NA 1.STUPNI ZŠ	14
3.2 VÝTVARNÁ VÝCHOVA – UČIVO (shrnutí 1.-5.roč.)	18
5. VYJADŘOVACÍ PROSTŘEDKY VE VÝTVARNÉ VÝCHOVĚ	21
5.1 ZÁKLADNÍ CHARAKTERISTIKA VYJADŘOVACÍCH PROSTŘEDKŮ	23
6. VÝTVARNÉ HRY A ETUDY	29
7. JAK U DĚTÍ PODNĚCOVAT VZTAH K UMĚNÍ?	31
7.1 JAK DĚTEM PŘIBLÍŽIT VÝTVARNÉ UMĚNÍ?	34
7.2 VÝTVARNÉ AKTIVITY DĚTÍ NAD OBRAZEM ČI SOCHOU	36
7.3 VÝTVARNÁ DÍLNA	37
8. GALERIJNÍ ANIMACE	40
8.1 METODY ANIMACE	42
9. VÝTVARNÉ PROJEKTY PRO DĚTI - DETEKTIV V GALERII	44

9.1 PROJEKT LABYRINT	50
9.2 PROJEKT ARTISTÉ	53
10. ZÁVĚR	55
11. SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	56
12. POUŽITÉ CITACE.....	57

1. ÚVOD

Ke zpracování tématu výtvarná kultura na prvním stupni ZŠ mě inspirovaly praxe ve školách, které jsem absolvovala v rámci studia na střední a vysoké škole. Zaujaly mě různé způsoby, jakými učitelé dětem toto téma předkládají. Součástí mého zaměstnání je výuka pracovních činností a výtvarné výchovy na prvním stupni základní školy, takže i proto volba tématu mé diplomové práce byla celkem jednoznačná. I já bych velice ráda dětem přiblížila tuto problematiku, začala jsem se tedy více zajímat o to, jaké vlastně máme možnosti a co všechno můžeme na ZŠ s dětmi v tomto oboru dělat. Od dětství jsem navštěvovala výtvarné kroužky na ZUŠ a i díky tomu mi není toto téma cizí. Velkou inspirací mi byla také akce pro děti pořádaná Havlíčkobrodskou galerií, která vznikla na základě knihy Detektiv v galerii. Nadšení dětí bylo opravdu obrovské a proto jsem se dále zajímala o projekty pořádané slečnou Satrapovou, která mi poskytla některé informace uvedené s jejím souhlasem i v této diplomové práci. Ale nejen galerie je pro děti zdrojem poznávání, proto bych ráda zmínila i jiné způsoby seznámení se s výtvarnou kulturou na prvním stupni. Jsou to například výtvarné projekty, používání různých výtvarných technik ve vyučování, návštěvy výstav, seznamování dětí s ilustracemi v dětských knížkách apod.

Během praxe jsem zjistila, že nejdůležitější je pro děti zážitková forma, kdy se stávají součástí výtvarných aktivit a to je pro ně zřejmě nejpřínosnější. Pouhé přednášení suchých faktů, které jsem měla možnost také vidět, je pro žáky ZŠ zcela nezáživné

a spíše je odrazuje od poznávání umění. Tento zážitek mě také přivedl k tomu, že jsem se pokusila udělat malý průzkum na základní škole v místě mého bydliště a výsledky byly mnohdy dost překvapivé. Zdá se, že výtvarná kultura je stále podceňována a některými učiteli zcela opomíjena.

Kultura je součástí našeho života, setkáváme se s ní na každém kroku. Každý den vnímáme její působení na naši osobnost.

Žáci na prvním stupni ZŠ si právě prostřednictvím činností s nejrůznějšími výrazovými prostředky, jako je hudba, kresba, malba a výtvarné umění vůbec, uvědomují, jaký význam pro nás, stejně jako společnost, má umění a kultura.

Pokusím se tedy v této práci nastínit některé způsoby výuky a formy práce (školní projekty, výtvarné hry, etudy, galerijní animace..), které můžeme využívat na ZŠ při seznamování dětí s výtvarnou kulturou

2. POJMY VÝTVARNÁ KULTURA A UMĚNÍ

Co je to vlastně výtvarná kultura, co si pod tímto pojmem představit?

Výtvarná kultura se vyvíjela současně s vývojem lidského společenství. Její význam se v průběhu času mění. Již v pravěku se můžeme setkat s prvními výtvarnými projevy člověka, jsou to například jeskynní malby znázorňující různé výjevy z tehdejšího života, sošky nebo užitkové předměty. V dnešní době bychom výtvarnou kulturu mohli chápat jako soubor určitých složek – sochařství, malířství, modelování, grafika, dějiny umění.

Cílem výtvarné kultury na prvním stupni ZŠ je harmonicky rozvinutý člověk. Učíme žáky vnímat a prožívat krásno, vedeme je k porozumění výtvarné kultuře. Také bychom v nich měli vypěstovat dovednost se přiměřeně projevovat uměleckou tvorbou a činností zprostředkovávající lidem krásu. K tomu bychom měli využít všech prostředků a institucí, které má člověk k dispozici. Jedním z těchto prostředků je bezesporu umění, se kterým děti seznamujeme již od první třídy. Ať už formou diskuse, vyprávění, praktických ukázek výtvarných děl nebo návštěvami kulturních zařízení. Děti by měly získat povědomí o různých kulturních etapách, o autorech, kteří v nich působili a jejich dílech (dějiny výtvarné kultury). Žáky na prvním stupni základní školy bychom s teorií výtvarné kultury a s dějinami samotnými měli seznamovat velice opatrně a nenásilně, protože přílišný důraz na „biflování a memorování“ by mohl děti od vzdělávání v této oblasti odradit.

Vše teoretické by mělo být podloženo hlavně ukázkami praktickými, například reprodukcemi známých děl, obrázky různých výtvarných objektů a také vlastními zkušenostmi dětí v dané oblasti. V mladším školním věku je pro dítě velice důležité vše osobně zažít neboť nemají ještě dostatečně vyvinuté abstraktní myšlení a pouhé pojmy jim mnohdy nic neříkají.

Umění obohacuje život, člověka povznáší a citově uspokojuje. Do uměleckého díla by se měl člověk vžít, pochopit ho. Někdy je to velice obtížné, ale je spousta způsobů, jak toho můžeme dosáhnout. Ať už jsou to různé animace galerií nebo dramatizace daného díla.

Je třeba se pochopení díla učit, to se ale nestane najednou, ale častým stykem s uměleckým dílem. Obraz se nám často stane blízkým až při častějším styku s ním, při opětovném vnímání.

Velice důležité je i provázání výtvarné kultury s ostatními vyučovanými předměty na základní škole, protože děti mají možnost vidět určitou problematiku z různých úhlů pohledu, z různých směrů. Budeme-li například probírat téma pravěk, zcela jistě se kromě výtvarné výchovy promítne i do českého jazyka, matematiky, přírodovědy, hudební výchovy, atd.

3. RÁMCOVÝ VZDĚLÁVACÍ PROGRAM PRO ZÁKLADNÍ VZDĚLÁVÁNÍ

Vzdělávací oblast Umění a kultura umožňuje žákům jiné než pouze racionální poznávání světa a odráží nezastupitelnou součást lidské existence – umění a kulturu. Kulturu, jako procesy i výsledky duchovní činnosti, umožňující chápat kontinuitu proměn historické zkušenosti, v níž dochází k socializaci jedince a jeho projekci do společenské existence, i jako neoddělitelnou součást každodenního života (kultura chování, oblékání, cestování, práce). Umění, jako proces specifického poznání a dorozumívání, v němž vznikají informace o vnějším a vnitřním světě a jeho vzájemné provázanosti, které nelze formulovat a sdělovat jinými než uměleckými prostředky.

Vzdělávání v této oblasti přináší umělecké osvojování světa, tj. osvojování s estetickým účinkem. V procesu uměleckého osvojování světa dochází k rozvíjení specifického cítění, tvořivosti, vnímavosti jedince k uměleckému dílu a jeho prostřednictvím k sobě samému i k okolnímu světu. Součástí tohoto procesu je hledání a nalézání vazeb mezi druhy umění na základě společných témat, schopnosti vcítit se do kulturních potřeb ostatních lidí a jimi vytvořených hodnot a přistupovat k nim s vědomím osobní účasti. V tvořivých činnostech jsou rozvíjeny schopnosti nonverbálního vyjadřování prostřednictvím tónu a zvuku, linie, bodu, tvaru, barvy, gesta, mimiky atp.

V etapě základního vzdělávání je oblast Umění a kultura zastoupena vzdělávacími obory Hudební výchova a Výtvarná výchova. Vzdělávací oblast lze rozšířit o doplňující vzdělávací obor *Dramatická výchova*, který je možno na úrovni školního vzdělávacího programu realizovat formou samostatného vyučovacího předmětu, projektu, kurzu apod.

Na 1. stupni základního vzdělávání se žáci seznamují prostřednictvím činností s výrazovými prostředky a s jazykem hudebního a výtvarného umění, ale také umění dramatického a literárního. S nimi se učí tvořivě pracovat, užívat je jako prostředků pro sebevyjádření. Poznávají zákonitosti tvorby, seznamují se s vybranými

uměleckými díly, učí se je vzhledem ke svým zkušenostem chápat a výpovědi sdělované uměleckým dílem rozpoznávat a interpretovat.

S přechodem na 2. stupeň základního vzdělávání se otevírá cesta širšímu nazírání na kulturu a umění. Připomínají se historické souvislosti a společenské kontexty ovlivňující umění a kulturu. Inspirací k činnostem se stávají také díla literární a dramatická (divadlo, film), tvorba multimediální i samotné znakové systémy. Nalézání vztahů mezi jednotlivými druhy umění a uplatňování různorodosti výrazových prostředků při hledání variant řešení společně zvolených témat umožňují projekty. Ty otevírají společný prostor pro získání dovedností a poznatků překračujících rámec jednotlivých oborů a přispívají tak k osobitějšímu a originálnějšímu sebevyjádření i hlubšímu porozumění uměleckému dílu.

Výtvarná výchova pracuje s vizuálně obraznými znakovými systémy, které jsou nezastupitelným nástrojem poznávání a prožívání lidské existence. Tvořivý přístup k práci s nimi při tvorbě, vnímání a interpretaci vychází zejména z porovnávání dosavadní a aktuální zkušenosti žáka a umožňuje mu uplatňovat osobně jedinečné pocity a prožitky.

Výtvarná výchova přistupuje k vizuálně obraznému vyjádření (a to jak samostatně vytvořenému, tak přejatému) nikoliv jako k pouhému přenosu reality, ale jako k prostředku, který se podílí na způsobu jejího přijímání a zapojování do procesu komunikace.

V etapě základního vzdělávání je výtvarná výchova postavena na tvůrčích činnostech – tvorbě, vnímání a interpretaci. Tyto činnosti umožňují rozvíjet a uplatnit vlastní vnímání, cítění, myšlení, prožívání, představivost, fantazii, intuici a invenci. K jejich realizaci nabízí výtvarná výchova vizuálně obrazné prostředky nejen tradiční a ověřené, ale i nově vznikající v současném výtvarném umění a v obrazových médiích. Tvůrčími činnostmi (rozvíjením smyslové citlivosti, uplatňováním subjektivity a ověřováním komunikačních účinků) založenými na experimentování je

žák veden k odvaze a chuti uplatnit osobně jedinečné pocity a prožitky a zapojit se na své odpovídající úrovni do procesu tvorby a komunikace.

Obsahem **Rozvíjení smyslové citlivosti** jsou činnosti, které umožňují žákovi rozvíjet schopnost rozeznávat podíl jednotlivých smyslů na vnímání reality a uvědomovat si vliv této zkušenosti na výběr a uplatnění vhodných prostředků pro její vyjádření.

Obsahem **Uplatňování subjektivity** jsou činnosti, které vedou žáka k uvědomování si a uplatňování vlastních zkušeností při tvorbě, vnímání a interpretaci vizuálně obrazných vyjádření.

Obsahem **Ověřování komunikačních účinků** jsou činnosti, které umožňují žákovi utváření obsahu vizuálně obrazných vyjádření v procesu komunikace a hledání nových i neobvyklých možností pro uplatnění výsledků vlastní tvorby, děl výtvarného umění i děl dalších obrazových médií. ([4], s.64, 65)

3.1 CÍLOVÉ ZAMĚŘENÍ VZDĚLÁVACÍ OBLASTI

Vzdělávání v dané vzdělávací oblasti směřuje k utváření a rozvíjení klíčových kompetencí tím, že vede žáka k:

- pochopení umění jako specifického způsobu poznání a k užívání jazyka umění jako svébytného prostředku komunikace
- chápání umění a kultury v jejich vzájemné provázanosti jako neoddělitelné součásti lidské existence; k učení se prostřednictvím vlastní tvorby opírající se o subjektivně jedinečné vnímání, cítění, prožívání a představy; k rozvíjení tvůrčího potenciálu, kultivování projevů a potřeb a k utváření hierarchie hodnot
- . spoluvytváření vstřícné a podnětné atmosféry pro tvorbu, pochopení a poznání uměleckých hodnot v širších sociálních a kulturních souvislostech, k tolerantnímu přístupu k různorodým kulturním hodnotám současnosti a minulosti i kulturním projevům a potřebám různorodých skupin, národů a národností ([4], s.65)

3.2 VZDĚLÁVACÍ OBSAH VZDĚLÁVACÍHO OBORU – VÝTVARNÁ VÝCHOVA

1. stupeň ZŠ

Očekávané výstupy – 1. období

Žák :

- rozpoznává a pojmenovává prvky vizuálně obrazného vyjádření (linie, tvary, objemy, barvy, objekty); porovnává je a třídí na základě odlišností vycházejících z jeho zkušeností, vjemů, zážitků a představ
- . v tvorbě projevuje své vlastní životní zkušenosti; uplatňuje při tom v plošném i prostorovém uspořádání linie, tvary, objemy, barvy, objekty a další prvky a jejich kombinace
- . vyjadřuje rozdíly při vnímání události různými smysly a pro jejich vizuálně obrazné vyjádření volí vhodné prostředky

- interpretuje podle svých schopností různá vizuálně obrazná vyjádření; odlišné interpretace porovnává se svojí dosavadní zkušeností
- na základě vlastní zkušenosti nalézá a do komunikace zapojuje obsah vizuálně obrazných vyjádření, která samostatně vytvořil, vybral či upravil

Očekávané výstupy – 2. období

Žák:

- při vlastních tvůrčích činnostech pojmenovává prvky vizuálně obrazného vyjádření; porovnává je na základě vztahů (světlostní poměry, barevné kontrasty, proporční vztahy a jiné)
- užívá a kombinuje prvky vizuálně obrazného vyjádření ve vztahu k celku: v plošném vyjádření linie a barevné plochy; v objemovém vyjádření modelování a skulpturní postup; v prostorovém vyjádření uspořádání prvků ve vztahu k vlastnímu tělu i jako nezávislý model
- při tvorbě vizuálně obrazných vyjádření se vědomě zaměřuje na projevení vlastních životních zkušeností i na tvorbu vyjádření, která mají komunikační účinky pro jeho nejbližší sociální vztahy
- nalézá vhodné prostředky pro vizuálně obrazná vyjádření vzniklá na základě vztahu zrakového vnímání k vnímání dalšími smysly; uplatňuje je v plošné, objemové i prostorové tvorbě
- osobitost svého vnímání uplatňuje v přístupu k realitě, k tvorbě a interpretaci vizuálně obrazného vyjádření; pro vyjádření nových i neobvyklých pocitů a prožitků svobodně volí a kombinuje prostředky (včetně prostředků a postupů současného výtvarného umění)
- porovnává různé interpretace vizuálně obrazného vyjádření a přistupuje k nim jako ke zdroji inspirace
- nalézá a do komunikace v sociálních vztazích zapojuje obsah vizuálně obrazných vyjádření, která samostatně vytvořil, vybral či upravil ([4], s.69)

3.3 UČIVO

a) ROZVÍJENÍ SMYSLOVÉ CITLIVOSTI

- prvky vizuálně obrazného vyjádření – linie, tvary, objemy, světlostní a barevné kvality, textury – jejich jednoduché vztahy (podobnost, kontrast, rytmus), jejich kombinace a proměny v ploše, objemu a prostoru
- uspořádání objektů do celků – uspořádání na základě jejich výraznosti, velikosti a vzájemného postavení ve statickém a dynamickém vyjádření
- reflexe a vztahy zrakového vnímání k vnímání ostatními smysly -- vizuálně obrazná vyjádření podnětů hmatových, sluchových, pohybových, čichových, chuťových a vyjádření vizuálních podnětů prostředky vnímatelnými ostatními smysly
- smyslové účinky vizuálně obrazných vyjádření – umělecká výtvarná tvorba, fotografie, film, tiskoviny, televize, elektronická média, reklama

b) UPLATŇOVÁNÍ SUBJEKTIVITY

- prostředky pro vyjádření emocí, pocitů, nálad, fantazie, představ a osobních zkušeností –manipulace s objekty, pohyb těla a jeho umístění v prostoru, akční tvar malby a kresby
- typy vizuálně obrazných vyjádření – jejich rozlišení, výběr a uplatnění – hračky, objekty, ilustrace textů, volná malba, socha, plastika, animovaný film, comics, fotografie, elektronický obraz, reklama
- přístupy k vizuálně obrazným vyjádřením – hledisko jejich vnímání (vizuální, haptické, statické, dynamické), hledisko jejich motivace (fantazijní, založené na smyslovém vnímání)

c) OVĚŘOVÁNÍ KOMUNIKAČNÍCH ÚČINKŮ

- osobní postoj v komunikaci – jeho utváření a zdůvodňování; odlišné interpretace vizuálně obrazných vyjádření (samostatně vytvořených a přejatých) v rámci skupin, v nichž se dítě pohybuje; jejich porovnávání s vlastní interpretací

- komunikační obsah vizuálně obrazných vyjádření – v komunikaci se spolužáky, rodinnými příslušníky a v rámci skupin, v nichž se žák pohybuje (ve škole i mimo školu); vysvětlování výsledků tvorby podle svých schopností a zaměření
- proměny komunikačního obsahu – záměry tvorby a proměny obsahu vlastních vizuálně obrazných vyjádření i děl výtvarného umění
([4], s.69, 70)

4. CHARAKTERISTIKA VYUČOVACÍHO PŘEDMĚTU – 1. st.ZŠ

Výtvarná výchova - obsahové, časové a organizační vymezení

Vyučovací předmět výtvarná výchova vyučuje jako samostatný předmět v 1. až 5. ročníku následovně:

1. ročník – jedna hodina týdně
2. ročník - jedna hodina týdně
3. ročník – jedna hodina týdně
4. ročník – dvě hodiny týdně
5. ročník – dvě hodiny týdně

Ve vzdělávacím oboru výtvarná výchova dochází k rozvoji tvůrčích schopností, smyslového vnímání, schopnosti vyjadřovat se a prezentovat emoce, představy, pocity, zkušenosti myšlenky.

- směřuje k podchycení zájmu o výtvarné umění
- vede k porozumění základním pojmům ve výtvarné výchově
- seznamuje se s různými výtvarnými technikami
- učí se chápat umělecký proces jako způsob poznání a komunikace
- učí se používat výtvarné vyjadřovací prostředky pro vyjádření svého vnímání, cítění, poznání

Výtvarná výchova je ve všech ročnících úzce spjata s ostatními předměty v různých vzdělávacích oblastech. V učebním plánu slouží také k jazykovým, literárním a výtvarným projektům a k realizaci průřezových témat:

- mediální
- Enviromentální

- osobní a sociální
- multikulturní

Vzdělávání v dané oblasti směřuje k utváření a rozvíjení klíčových kompetencí tím, že vede žáka ke vztahu k umění, estetickému cítění, poznání národní kultury či seznámení s kulturami jiných národů a etnik. ([5])

4.1 UKÁZKA ROZVRŽENÍ UČIVA PŘEDMĚTU VV NA 1.ST. ZŠ

V současné době si každá základní škola sama vypracovává vlastní Školní vzdělávací programy, které vznikají na základě Rámcového vzdělávacího programu pro základní vzdělávání. Jelikož jsou tyto dokumenty podkladem pro výuku výtvarné výchovy, kultury a umění vůbec, uvádíme zde jednu z variant, jak vzdělávací program může vypadat.

Tabulka :

Předmět – Výtvarná výchova, 1.-5.ročník

Očekávané výstupy (povinné – dané RVP) Žák:	Učivo	Ročník
Rozpoznává ,pojmenovává prvky vizuálně obrazného vyjádření (linie, tvary, objemy, barvy, objekty) , porovnává je a třídí na základě odlišností vycházejících z jeho zkušeností, zážitků a představ	Využití přírodních materiálů Poznávání základních tvarů Vlastnosti barev, barvy podle nálady Hra s linií	(1. – 3.)
V tvorbě projevuje své vlastní životní zkušenosti , uplatňuje při tom v plošném i prostorovém uspořádání linie tvary, objemy, barvy, objekty další prvky a jejich kombinace	Koláže papírové i látkové (dokreslování motivů, detailů) Míchání nových odstínů (pocity z hudby) Kresba, malba a modelování dle skutečnosti	(1. – 3.)

<p>Vyjadřuje rozdíly při vnímání událostí různými smysly pro jejich vizuálně obrazné vyjádření volí vhodné prostředky</p>	<p>Propojení všech smyslů (otisky)</p> <p>Využití hmatových, sluchových vjemů a následné výtvarné zachycení</p>	<p>(1. – 3.)</p>
<p>Interpretuje podle svých schopností různá vizuálně obrazná vyjádření , odlišné interpretace porovnává se svojí dosavadní zkušeností</p>	<p>Ilustrace- srovnávání s ostatními pracemi (hodnocení)</p>	<p>(1. – 3.)</p>
<p>Na základě vlastní zkušenosti nalézá a do komunikace zapojuje obsah vizuálně obrazných vyjádření , která samostatně vytvořil , vybral či upravil</p>	<p>Vyjádření názoru malbou nebo kresbou a následná obhajoba svého díla</p> <p>Dotváření již existujících výtvarných materiálů</p>	<p>(1. – 3.)</p>
<p>Při vlastních tvůrčích činnostech pojmenovává prvky vizuálně obrazného vyjádření , porovnává je na základě vztahů (světlostní poměry, barevné kontrasty , proporční vztahy a jiné)</p>	<p>Poučení o barvách</p> <p>Pozadí, kompozice</p> <p>Zpřesňování vyjádření proporcí lidské postavy a hlavy</p> <p>Vyjádření morfologických znaků, tvarů, barevnosti přírody</p>	<p>(4. – 5.)</p>
<p>Užívá a kombinuje prvky vizuálně obrazného vyjádření ve vztahu k celku , v plošném vyjádření linie a barevné plochy , v objemovém vyjádření modelování a</p>	<p>Dekoratívni tvorba</p> <p>Linie jako výtvarný výraz</p> <p>Vyjádření objektů, malba rostlin dotvoření dle fantazie</p>	<p>(4. – 5.)</p>

<p>skulpturální postup, v prostorovém vyjádření uspořádání prvků ve vztahu k vlastnímu tělu i jako nezávislý model</p>	<p>Rozvíjení prostorového vidění</p> <p>Objekty přírodní, objekty vytvořené člověkem</p>	
<p>Při tvorbě vizuálně obrazných vyjádření se vědomě zaměřuje na projevení vlastních životních zkušeností i na tvorbu vyjádření, která mají komunikační účinky pro jeho nejbližší sociální vztahy</p>	<p>Vyjádření věcí, základních znaků</p> <p>Malba dle reality, fantazie</p> <p>Písmo- jeho komunikativní a estetická funkce</p>	(4. – 5.)
<p>Nalézá vhodné prostředky pro vizuálně obrazná vyjádření vzniklá na základě vztahu zrakového vnímání k vnímání dalšími smysly, uplatňuje je v plošné, objemové i prostorové tvorbě</p>	<p>Vztah k materiálu jeho zpracování - výtvarný výraz</p> <p>Příroda a vztah k životnímu prostředí</p>	(4. – 5.)
<p>Osobitost svého vnímání uplatňuje v přístupu k realitě, k tvorbě a interpretaci vizuálně obrazného vyjádření, pro vyjádření nových i neobvyklých pocitů a prožitků svobodně volí a kombinuje prostředky (včetně současného výtvarného umění)</p>	<p>Umělecké ztvárnění skutečnosti (srovnávání druhů umění)</p> <p>Kultura bydlení, architektura</p> <p>Lidové umění, dekor</p>	(4. – 5.)
<p>Porovnává různé interpretace vizuálně obrazného vyjádření a</p>	<p>Malířství - různé způsoby uměleckého vyjádření</p>	(4. – 5.)

přístupuje k nim jako ke zdroji inspirace	Výtvarné umění	
Nalézá a do komunikace v sociálních vztazích zapojuje obsah vizuálně obrazných vyjádření , která samostatně vytvořil , vybral či upravil	Interpretace svého díla	(4. – 5

([5])

4.2 VÝTVARNÁ VÝCHOVA – UČIVO (shrnutí 1.-5.roč.)

	1. ročník	2. ročník	3. ročník	4. ročník	5. ročník
září	<p>Vlastnosti barev -barevná paleta</p> <p>Hra s linií -tužka</p> <p>Otisk listu</p>	<p>Vlastnosti barev -odstíny barev</p> <p>Hra s linií -rudka</p> <p>Koláž z přír. materiálu</p>	<p>Vlastnosti barev -teplé a studené tóny</p> <p>Hra s linií -tuš</p> <p>Koláž + dotvoření -fantazijní postava</p>	<p>Poučení o barvách -míchání barev -nové odstíny</p> <p>Využití linie k vytvoření plastického dojmu -vlasy, rozbouraná voda...</p> <p>Koláž -písmena, písmo</p>	<p>Poučení o barvách -míchání barev - nové odstíny</p> <p>Využití linie k vytvoření plastického dojmu - kresba redisperem - kůra...</p> <p>Koláž -písmena, písmo</p>
říjen	<p>Modelovací hmota - plastelína-plody podzimu</p> <p>Nakreslí co slyšíš (hudební nástroj...)</p> <p>Ilustrace říkadla</p>	<p>Modelovací hmota - hlína</p> <p>Nakresli co slyšíš (zvířata kolem nás)</p> <p>Ilustrace básně</p>	<p>Modelovací hmota - hlína</p> <p>Nakresli co slyšíš (rušná ulice)</p> <p>Ilustrace písně</p>	<p>Modelovací hmota - hlína, těsto (listí, ježek..)</p> <p>Zvuky přírody -ptactvo, voda, relaxační hudba</p> <p>Ilustrace -příběh s dětským hrdinou</p>	<p>Modelovací hmota - hlína, těsto (listí ježek...)</p> <p>Zvuky přírody -ptactvo, voda, relaxační hudba...</p> <p>Ilustrace -komiks</p>
listopad	<p>Frotáž - ryby</p> <p>Vytvoření obrázku pomocí geom. tvarů - robot, zvíře,</p> <p>Podzimní krajina -strom</p>	<p>Frotáž -ulice</p> <p>Návrh látky pomocí geom. tvarů</p> <p>Podzimní krajina -hra barev</p>	<p>Frotáž -kůra</p> <p>Návrh vitráže pomocí geom. tvarů</p> <p>Podzimní krajina - perspektiva</p>	<p>Podzimní fantazijní bytost -malba</p> <p>Návrh keramiky, dekorace pro byt - mozaika...</p> <p>Podzimní krajina -světlo x stín -kontrasty</p>	<p>Podzimní fantazijní bytost -malba</p> <p>Návrh keramiky, dekorace pro byt - mozaika...</p> <p>Podzimní krajina -světlo x stín -kontrasty</p>

prosinec	<p>Reklama - propagace výrobku</p> <p>Vánoce -symboly</p> <p>Vánoční ozdoby -kašírování</p>	<p>Reklama - propagace výrobku</p> <p>Vánoce - ryby</p> <p>Vánoční ozdoby - kašírování</p>	<p>Reklama - propagace výrobku</p> <p>Vánoce - koleda</p> <p>Vánoční ozdoby - kašírování</p>	<p>Bydlení, architektura - vysněný pokoj...</p> <p>Vánoce - mikuláš, čert, anděl</p> <p>Vánoční ozdoby - lidové umění (využití přírodních materiálů- otisky, batika..)</p>	<p>Bydlení, architektura -můj budoucí dům a okolí</p> <p>Vánoce - betlém</p> <p>Vánoční ozdoby - lidové umění (využití přírodních materiálů- otisky, batika..)</p>
leden	<p>Ilustrace - pohádka</p> <p>Otisk různých materiálů -zimní motiv</p> <p>Postava - Eskymák</p>	<p>Ilustrace - bajka</p> <p>Otisk různých materiálů -zimní motiv</p> <p>Postava -přehlídka zimních modelů</p>	<p>Ilustrace - pověsti</p> <p>Otisk různých materiálů -zimní motiv</p> <p>Sportovec v zimě</p>	<p>Strom v zimě -dotvoření dle fantazie (šála, čepice, kůra- obličej,větve- ruce..)</p> <p>Zimní motiv -využití rozličných materiálů (různé druhy papíru, látky...)</p> <p>Proporce lidské postavy -lidé kolem nás</p>	<p>Strom v zimě -dotvoření dle fantazie (šála, čepice, kůra- obličej,větve- ruce..)</p> <p>Zimní motiv -využití rozličných materiálů (různé druhy papíru, látky...)</p> <p>Proporce lidské postavy -lidé kolem nás</p>
únor	<p>Dotvoření část obrázku - dětský motiv</p> <p>Věci kolem nás v kuchyni</p> <p>Zimní námět-kresba -lavírování (negativ, zmizík..)</p>	<p>Dotvoření části obrázku - pohlednice</p> <p>Věci kolem nás v kuchyni</p> <p>Zimní kresba - lavírování (negativ, zmizík...)</p>	<p>Dotvoření části obrázku - pohlednice</p> <p>Věci kolem nás v kuchyni</p> <p>Zimní kresba</p>	<p>Dotvoření části obrázku -fotografie, časopis...</p> <p>Věci kolem nás ve škole - malba dle reality</p> <p>Reakce na životní situace -využití symbolů, piktogramů, značek...</p>	<p>Dotvoření části obrázku -fotografie, časopis...</p> <p>Věci kolem nás ve škole - malba dle reality</p> <p>Reakce na životní situace -využití symbolů, piktogramů, značek...</p>

březen	Míchání nových odstínů -barvy jary Dotyky jara -dotvoření (květiny,brouci..) Suchý pastel -jarní slunce	Míchání barev -barvy jara Dotyky jara - dotvoření (květiny, brouci..) Suchý pastel -jarní květiny	Míchání barev -barvy jara Dotyky jara -dotvoření (květiny, brouci..) Suchý pastel -mláďata	Malířství -napodobení techniky malřů, jejich děl Objekty vytvořené člověkem -sídliště, historické centrum, výrobky, památky.. Frotáž -jarní motivy (motýli, květiny... - voskovka + dotvoření	Malířství -napodobení techniky malřů, jejich děl Objekty vytvořené člověkem -sídliště, historické centrum, výrobky, památky.. Frotáž -jarní motivy (motýli, květiny... - voskovka + dotvoření
duben	Velikonoce -reliéf na papíře (kraslice..) Akwarel -jarní louka (dotvoření) Propagační plakát -odpadky	Velikonoce -reliéf na papíře (kraslice..) Akwarel -jarní louka (motýl) Propagační plakát -životní prostředí	Velikonoce -reliéf na papíře (kraslice..) Akwarel -jarní květiny Propagační plakát -ekosystém	Velikonoce -kraslice, vel dekorace Objekty přírodní - Národní park, údolí, lesy... Propagační plakát -zdravý životní styl	Velikonoce -kraslice, vel dekorace Objekty přírodní - Národní park, údolí, lesy... Propagační plakát -zdravý životní styl
květen	Kvetoucí strom -muchláz Koláž z textilu -postava Pohádková postava	Kvetoucí alej -muchláz Textilní koláž -jarní kolekce (kostýmy..) Fantazijní bytost	Jarní slunce -počasí Textilní koláž -rušná ulice Fantazijní bytost	Kompozice -květiny ve váze (zátiší) Koláž -letní deka Proporce lidské hlavy - portrét	Kompozice - květiny ve váze (zátiší) Koláž - návrh na patchwork Proporce lidské hlavy - portrét
červen	Postava v pohybu -vítáme léto, sporty,hry Kresba do písku, na chodník Věci kolem sebe -malba	Postava v pohybu -vítáme léto, sport, hra.. Kresba do písku, na chodník Věci kolem sebe -malba	Postava v pohybu -vítáme léto, sport, hry Kresba do písku, na chodník Věci kolem sebe -malba	Moderní umění -ztvárnění skutečnosti, pocitů (den před bouří, žhnoucí slunce..) Malby rostlin -herbář Návštěva galerie	

([5])

5. VYJADŘOVACÍ PROSTŘEDKY VE VÝTVARNÉ VÝCHOVĚ

Výtvarné vyjadřování v kresbě, malbě, grafice a modelování

Je mnoho způsobů, jak dětem přiblížit různé vyjadřovací prostředky a technologie, se kterými se mohou v procesu výtvarného vzdělávání setkat. Snažíme se jim ve škole přiblížit výtvarné techniky, za pomoci kterých vznikají výtvarná díla, která například shlédly v galeriích, na výstavách nebo obrázcích. Žáci by si sami měli vyzkoušet jaké to je, když jim pod rukama vzniká „umělecké dílo“. Zážitkovou formou se o díle významných umělců dozví více informací a přiblíží se tak k jeho pochopení.

Praktické činnosti doplňuje teoretické vzdělání, které se odráží v řešení výtvarných otázek. V rámci teoretického vzdělání prostupují výukou kontakty s výtvarným uměním a také se dotýkají výtvarné kultury člověka. Zprvu dítě pozorně vnímá ukázky umělecké tvorby v souladu s vlastní prací, snaží se vycítit vztah mezi svými myšlenkami a uměleckým dílem. Později se žák setkává s historickými podobami umění jako s nositeli specifických dobových, estetických a výrazových hodnot. Tak si vytváří potřebný přehled o významných údobích výtvarné kultury.

Základními výtvarnými technikami, které požíváme ve škole jsou: kresba, malba, grafika a modelování. Dále můžeme používat dekorativní činnost, objektovou a akční tvorbu. ([2], s.63)

KRESBA

Základní dělení:

- Kresba suchou stopou (rudka, uhel, tužka, olejový pastel)
- Kresba mokrou stopou (pero, dřívko, štětec, tuše, mořidla, inkousty)
- Užití netradičních kreslířských nástrojů (hřeben, houba, motouz)
- Kombinování technik (kolorování, rozmývání, lavírování)

MALBA

- Práce se základními malířskými materiály (akvarelové a temperové barvy, pastely)
- Kombinování postupů (rezerváž, spojení kresby a malby, spojení malby s plastickým podkladem, s koláží nebo textem)

GRAFIKA

- Přípravné grafické techniky (otisky, gumotisk, protisk, tisk z šablon a z koláže, sádroryt, sádrořez, papírořez)
- Techniky tisku z výšky, hloubky a plochy v jednobarevném i vícebarevném provedení (linoryt, linořez, suchá jehla)
- Kombinování grafických technik

DEKORATIVNÍ ČINNOSTI

- Klasické návrhové postupy v malbě a kresbě
- Uplatnění netradičních nástrojů (lidská ruka, škrabka, stopy hraček)
- Nové materiály (přírodniny, laky)
- Práce s papírem (koláž a dekoltáž, muchláž, roláž)

MODELOVÁNÍ

- Modelování (keramická a sochařská hlína, modurit, plastelína)
- Tvarování (papír, látka, drát, plech, igelit, folie)
- Konstruování (krabička, přírodniny)
- Kombinování sochařských a jiných technik

SOUDOBE VYJADŘOVACÍ PROSTŘEDKY

- Objektová tvorba z nalezených materiálů a předmětů, výtvarné instalace, proměňování reality
- Akční tvorba (dialogy s krajinou, vstupování do krajiny a její proměňování)
- Využití multimediálních prostředků (fotografie, počítač, video, hudba, interaktivní tabule) ([2], s.64-75)

5.1 ZÁKLADNÍ CHARAKTERISTIKA VYJADŘOVACÍCH PROSTŘEDKŮ

KRESBA

Kresba ve všech svých podobách dominuje mezi ostatními výtvarnými technikami. Kresba z představy ilustruje námět a vypráví o bezprostředních zážitcích, představách a znalostech dítěte. Zdrojem námětů je příroda a svět člověka, příběhy, prostředí práce a denního života nebo vztah k uměleckému dílu. Žáci se učí citlivě rozvrhnout plochu, výstižně vyjádřit tvar, zdůraznit nebo potlačit detaily a podat námět jako vyvážený a celistvý útvar. Studijní kresba vyjadřuje výtvarný přepis přírodnin a předmětů denní potřeby, zátiší, zvířat, postav a tváří nebo krajiny, později využívá i perspektivní jevy. Kresbou návrhovou se dítě připravuje na grafické úlohy, na tvorbu v materiálu a na promyšlené řešení designu.

Prostřednictvím kresby a kreslířských etud žáci objevují specifickou řeč kreslířských prostředků. Všimají si jednotlivých nástrojů i materiálů a jejich rozdílných účinků. Vyjadřují se čistě vedenou linkou, poznávají její různé kvality a tvárné obměny závislé na výtvarném záměru a na užitém nástroji. Seznamují se také s lineárním rytmem a postupně směřují k živému zpracování ploch, k vyjádření světelných vztahů a k modelaci tvarů a objemů. Mezi výrazovými účinky kresby objevují i roli individuálního kreslířského rukopisu. ([2], s.64, 65)

- Kresba z představy
- Kresba podle skutečnosti
- Kreslířské etudy
- Návrhová kresba

MALBA

Základem malby je výstavba obrazu z barevných skvrn a ploch. Malba z představy navazuje na motivy kreslířské, ale využívá jiné výrazové prostředky a výtvarné formy. Barvy zprvu dítěti přinášejí estetické uspokojení, záhy se však stávají nástrojem výrazu a později výstavby barevné kompozice. Studijní malba se uplatňuje v malířském projevu nebo v kolorované kresbě. Žáci vycházejí z lokální barevnosti a z perspektivních jevů, jindy je volně transponují a malířskou studii posouvají směrem k volné malbě.

Hra s barvami přibližuje žákům vlastnosti malířských materiálů a nástrojů a pomáhá jim odkrývat výrazivo užívaných technik. Hra s barvou podporuje i živý malířský přednes, který v době tzv. krize výtvarného projevu ztrácí svou spontaneitu. Malířské etudy rozšiřují škálu užívaných barev o nové odstíny a učí žáky zacházet s barvou jako s výrazovým prostředkem. ([2], s.66,67)

- Malba z představy
- Malba podle skutečnosti
- Malířské etudy
- Návrhová malba

GRAFIKA

Základním znakem grafiky je rozmnožování výtvarné práce pomocí tisku. Žáci používají výtvarný jazyk založený na vztazích světlých a tmavých linií, ploch či textur. Redukce barev do černobílého nebo jinak vymezeného vztahu vyžaduje grafický způsob myšlení, logiku a výtvarnou kázeň. Děti omezují opisnost, citlivě vedou linku, člení pozitivně i negativně plochu a hledají výtvarný řád v souladu s grafickou technikou. Užitá grafika spojuje grafický list nebo stylizovaný znak a písmo. V rámci grafiky si žáci osvojují i technologické postupy, čistě adjustují své grafické práce a dodržují základní pracovní návyky.

K poznávání grafických nástrojů a jejich stop, vlastností matric a otisků a později i sledu kroků v přípravě grafického listu napomáhají grafické etudy. Umožňují, aby si děti přirozeně osvojily základní dovednosti a aby pochopily principy grafické tvorby. Grafické etudy také nabízejí experimentaci s výrazovými účinky technologických postupů a jejich variant a připravují tak půdu pro poučený grafický projev. ([2], s.68,69)

- Volná grafika
- Užitá grafika
- Grafické etudy

DEKORATIVNÍ ČINNOST

Dekoratívni činnosti rozvíjejí aktivní vztah k předmětnému světu a k životnímu prostředí. Dítě se dozvídá, jak nám předměty slouží, kdy nejlépe vyhovují při jejich užívání, jaké materiály odpovídají požadavkům na hygienu. Seznamují se s jednotou tvaru, funkce, materiálu a dekoru. Naše životní prostředí nejvíce ovlivňuje průmyslový design a architektura, s kterými se žák setkává v každodenním životě.

Dekoratívni úkoly vyžadují racionální analýzu, logické výtvarné myšlení a znalost výtvarného jazyka. Samo řešení konkrétních návrhů začíná výtvarnou experimentací. Zde je kladen důraz na původnost nápadu a na vtipné rozvedení variant řešení. Realizace návrhu tvořivě využívá uměleckořemeslné postupy, které učitel aktivně ovládá. Jeho prostřednictvím jsou žáci schopni získat oporu pro prvých pokusech o ztvárnění návrhu nebo o osvojení výtvarného postupu na kvalitní úrovni. ([2], s. 70)

- Předmět (tvar, funkce, dekor)
- Grafický design

MODELOVÁNÍ

Obsahem modelování je trojrozměrné vyjadřování představ a reality. Sochařská tvorba využívá modelačního nebo sochařského postupu. Modelační postupy formují tvar a objem přidáváním a ubíráním hmoty, sochařské postupy využívají ubírání z bloku materiálu. Keramické pojetí staví na keramických postupech, na tvarové stylizaci, na dekorativním zdobení a na redukované barevnosti. Podstatou tvarování je bezprostřední kontakt mezi materiálem a lidskou rukou, která proměňuje jeho tvar a podřizuje se jeho vlastnostem. Výtvarné myšlení žáka se zde odráží především ve způsobu prostorového uspořádání prvků. ([2], s.71)

- Volná práce z představy
- Modelování podle skutečnosti
- Prostorové etudy

KONSTRUOVÁNÍ

Konstruování se zakládá na prostorovém komponování. Vychází z jakýchkoli daných prvků, do jejichž vzhledu žák nezasahuje, naopak využívá jejich typických vlastností a vymýšlí způsoby, jak z nich vytvořit výtvarný objekt. Jiné výtvarné problémy bude řešit pomocí špejlí, jiné pomocí odřezků dřeva, papírových obalů nebo oblázků. Každý prvek má svou specifickou řeč a bezprostředně ovlivňuje výsledek výtvarného procesu. Konstruování je jednou z forem prostorového komponování, není proto vhodné pro nejmladší žáky. Pro které je kompoziční úvaha příliš abstraktní.

Konstruování využívá přírodniny, obaly, krabičky, motouzy a jiné předměty, které pocházejí například z vlastního sbírání žáků.

Mimořádný význam má také práce s geometrickými tvary, která dětem umožňuje pochopit architekturu jako specifický prostorový útvar podmíněný funkcí.

Ačkoliv se to nezdá, i v konstruování vznikají emotivně podbarvená spojení, pohyb větru v zástupu špejlí, prudký růst objemu tvořený krabičkami apod.

Hry s tvarem

Hry s tvarem, jako příprava na konstruování, jsou dětem zcela vlastní. Prostorové hry se stavebnicemi jsou ideálním prostředkem pro utváření prostorového cítění. Později lze stavebnicové prvky kombinovat s jinými plastickými elementy, sourodými i nesourodými, třeba s kameny nebo dřevěnými deskami. Prostorové hry ústí do zkoumání tradičních i neobvyklých prvků pomocí prostorových etud.

Prostorové etudy

Prostorové etudy se zaměřují nejprve na pochopení vzájemných vztahů hmot, tvarů a objemů, na jejich spojování a opakování. Rozvíjejí se ve dvou základních liniích – jako geometrické komponování a jako komponování organických tvarů. Geometrické komponování využívá sochařské hlíny v úlohách, které se například vztahují k modelování přesných tvarů, k jejich rozřezávání, posouvání a spojování. Papírová plastika nabízí své stříhané podoby, které umožňují především hry s proporcemi tvarů a s jejich opakováním, s vyjádřením rytmů a jiných změn. Konstruování je svázáno s geometrickým komponováním všude, kde využívá technických prvků.

Stavebnice

Hry se stavebnicemi jsou vhodné v prvních letech školní docházky. Umožňují rozvoj prostorového cítění a konstrukčního uvažování. Prostorové hry používáme někdy jako individuální výtvarnou činnost, děti však více láká kolektivní práce, kdy vzniká velký prostorový útvar. Učí se v něm orientovat a v průběhu práce nenásilně ovlivňovat jeho výslednou podobu. K dispozici máme různé stavebnicové komplety, dřevěné, umělohmotné či papírové kostky nebo různé sady montovatelných prvků. Aby děti nebyly omezovány při realizaci nápadů, je třeba mít k dispozici dostatečnou zásobu prvků příbuzného charakteru.

Kombinování stavebnic s jinými plastickými elementy – s deskami, velkými praktikáblí, polyesterovými dílci nebo s papírem můžeme prostorové sestavy obohatit.

Technické prvky

Hry s danými prvky a jednoduché prostorové komponování jsou výtvarné činnosti, které kultivují prostorové cítění a směřují k promyšlenému skládání. Žáci se soustředí na způsob, jak spojit několik málo nebo i mnoho dílčích prvků, jak učinit sestavu zajímavou ze všech stran, jak využít kontrastů, velikostí, barev či proporcí prvků, objevit účinky prostorového rytmu, rozlišit spíše sochařský a spíše architektonický přístup k řešení úloh atd. Konstruované objekty proto mohou být jen volnou improvizací, pak je po vyučování žáci rozeberou a uklidí. Nejzajímavější kompozice se snažíme uchovat, a proto je fixujeme způsoby, které odpovídají zvoleným prostorovým prvkům.

Pro konstruování využíváme široký sortiment prvků, potřebujeme však značnou zásobu materiálu. Jen dostatečné množství elementů umožňuje variabilní proměny úloh. Jako nejvýhodnější se jeví papírové krabičky, které mají uniformní tvary, zajímavý design a barevnost a lze je spojovat lepením. Pracujeme i s dalšími prvky, které vznikají jako odpad při výrobě – obaly, výlisky, odřezky dřeva, zbytky perforovaných plechů a podobně.

Použití technických prvků je limitováno způsobem jejich spojení nebo upevnění – je rozdíl, zda žák lepí krabičky nebo zda spojuje dřevěné části konstrukce hřebíky.

Přírodní prvky

Konstruování z přírodních prvků staví na podnětech plynoucích z organických tvarů. Objekty pak mají podobu volných seskupení s čitelným kompozičním záměrem. Výtvarné účinky sestav z větví, kamenů, svazků sena či jiných prvků jsou výrazově bohatší než kompozice z geometrických prvků. Vznikají-li mimo učebnu, získávají další výrazové účinky – začleňují se do terénu a srůstají s ním. Výsledky her s přírodními prvky se mohou značně lišit a to od prostých materiálových kompozic až po některou z podob výtvarných akcí v krajině.

6. VÝTVARNÉ HRY A ETUDY

Výtvarná hra děti seznamuje s materiály a nástroji. Haptické zkoumání materiálů přináší výtvarné zkušenosti. Nejčastěji používáme trhání, ohýbání, hnětení nebo perforování hmoty. Žáci vnímají účinky klasických, přírodních nebo jiných materiálů (tvárnost, objem, povrch, měkkost) a spojují je s asociacemi. Např. vaječná skořápka je ztělesněním ostrosti, nebezpečí, vata naopak vyvolává představu měkkosti a tepla. Vizualně se děti k materiálu vztahují méně emočně. Pozorují povrch, modelaci, barevnost aj.

Výtvarné hry kultivují dětský projev v několika směrech:

- Nenásilně děti seznamují s vlastnostmi materiálů a nástrojů. Proto by hry měly předcházet všem výtvarným aktivitám, v nichž se děti zabývají dosud neznámými výtvarnými prostředky.
- Přípravují cestu k tvorbě v materiálu a k uměleckořemeslným technikám. Dítě si uvědomuje vlastnosti materiálu – tvárnost, hmotnost, nosnost, povrch.
- Pomáhají odstranit stísněnost výtvarného projevu, která souvisí s vývojovými obtížemi. Spontánní projev nevyvolává obavy, obohacuje výtvarné cítění a rozvíjí tvořivost a fantazii.

Mnohé události, které se projevují během výtvarných her jen náhodou, jsou východiskem pro další výtvarné činnosti. Nově objevené vlastnosti vyjadřovacích prostředků děti dále rozvíjejí. Např. hra s linkou ústí do porovnávání linií vedených perem, nůžkami nebo vlastním tělem. Náhodné uskupení barevných skvrn navozuje proměnnou skutečnost. Na výtvarnou hru tak navazuje volná nebo akční tvorba, výtvarné etudy nebo design. ([6], s. 18, 19)

Výtvarné etudy jsou školou kreativního výtvarného myšlení, v němž se spojuje racionální uvažování se vcítěním se do vznikající práce.

Ve výtvarných etudách žáci nejprve zkoumají základní pojmy – mnohost odstínů modré či jiné barvy, pružnost měkkých linií, rozdíly mezi geometrickým a růstovým tvarem. Výraz v sobě nese také tvar a velikost podkladu, proto se učí vyrovnávat s různými formáty. V rámci, vymezeném kompozičním klíčem, se soustřeďuje na vznikající výtvarné vztahy a na jejich účinky, pozoruje rozdíly, zaznamenává změny uvnitř vznikající sestavy, uvažuje nad variantami a na úvahy odpovídá novými výtvarnými kroky.

Jiné náměty pro výtvarné etudy vycházejí z pozorně analyzované skutečnosti. Soustředění na okolní svět a na vlastní reakce zvýrazňuje vlastnosti předmětů nebo jevů a pomáhá pro ně hledat výtvarnou formu. Spojení výtvarné úvahy se zajímavou představou, jakou je například stavba živé hmoty, přivádí děti k objevným řešením a netradičnímu užití výtvarných prostředků. Zážitek, spojený s obsahem námětu a s hledáním formy navozuje schopnost vycítit výrazové prostředky skvrn, linií, tvarů či barev a účinně se jejich prostřednictvím vyslovit. Proto lze tuto polohu výtvarných etud nazvat také nefigurativním výrazovým projevem.

Každý námět nabízí zkoumání jeho výtvarné podstaty. Potok nebo louku lze spojit s pohybem linií, kaktusy či kameny s modelací tvarů, letní slunce, mlhu nebo stmívání s barevnými harmoniemi. Představu výtvarné formy evokují i smyslové podněty. Chuť tvarohu, pomeranče nebo čokolády si žádá barvy, zpěv ptáků, zvuk sirény nebo rozbíjeného skla zaznívá v charakteristické linii.

Ztvárnění pohybu vyžaduje nejdynamičtější výtvarné kontrasty nebo rytmy. Při spontánním opakování pohybů nebo při jejich rozfázování si žák uvědomuje jejich charakter – dýchání, skákání přes švihadlo, rychlost auta, pohyb ruky a prstů.

Aktivní komponování, stavbu přehledného tvaru, řešení vztahů ve formátu, výběr z více, než milionu barevných odstínů usnadňuje počítačová grafika. K originálnímu řešení otázek přispívá možnost se v procesu tvorby zastavit, vrátit nebo se vydat jinou cestou. Proto je počítač velice vhodný nástroj pro výtvarné komponování. ([6], s. 19)

7. JAK U DĚTÍ PODNĚCOVAT VZTAH K UMĚNÍ?

Metodické poznámky

Schopnost poznávat, srovnávat, pojmenovávat poznatky, myslet a prožívat ovlivňuje vztah k okolnímu světu a k umění. Do zážitků a do jejich hodnocení vstupuje také vliv rodiny a školy, účinky reklamy, médií a kýče. Pohled dětí na svět je proto široký a hluboce ukotvený, ale obtížně srovnatelný.

Za příznivých okolností se dokáže každé dítě přirozeně vyjádřit barevnou harmonií, navrstvenými liniemi, modelovaným objemem.

Ve všech výtvarných aktivitách jde o objevný a tvořivý proces, vedoucí k dobrodružství vynalézání, o živnou půdu pro nové myšlenky, nápady a řešení. A nezáleží na tom, že jde o objevování něčeho již vynalezeného. Každý nový objev dítě přijímá jako něco úžasného, co se mu hluboce vryje do paměti. A výtvarná jazyk chápe jako rovnocennou součást vyjadřování.

Výtvarný řád

Proces poznávání výtvarného řádu znamená systematické zvažování každého kroku a vcítění se do jeho účinků. Zprvu jde o pouhou hru s liniemi, tvary a barvami nebo o volnou reakci na motivaci. Na postřehy dítě reaguje. Pokud je nespokojené se vznikající prací, hledá nové barvy, tvary či proporce. Nedaří-li se mu najít výraz pomocí jedné techniky, kombinuje ji s jinou. Je-li každý úkol něčím nový, připravuje-li nové objevy a současně skrývá otázky, jimiž se žák již zabýval, osvojení výtvarného jazyka se prohlubuje.

Promyšlený metodický přístup je zde stejně nutný, jako v jiných okruzích výtvarných činností:

- Zadání volíme co nejjednodušeji, s jediným výtvarným problémem.
- V rámci společné výtvarné techniky poskytujeme každému dítěti maximální svobodu při řešení daného problému.
- Stanovíme pravidla hry pro každou etudu.

- Vyžadujeme samostatnost myšlení i vyjadřování při sledování vlastního záměru. Snažíme se, aby každý plně využil prostor, který se mu nabízí k rozvinutí originálních nápadů.
- Podporujeme vlastní intuitivní reakci nad vznikající prací a nad účinky výtvarného jazyka.
- Vztahujeme se k výtvarnému umění. Každý příklad předkládáme jako jedno z možných řešení, nikoli jako předlohu. K ukázkám se uchylujeme především v závěru hodin nebo používáme ukázek více, aby si žáci nevytvářeli hotové vzory.
- Často měníme užití materiály, formáty a témata a používáme je v prostorovém i plošném pojetí.
- Každou etudu uzavíráme porovnáním všech výsledků. Hledáme odlišná nebo příbuzná řešení a spolu s žáky pracujeme s výtvarnými pojmy. ([6], s. 79)

Aby se učitel s žáky hodině dorozuměl, používá výtvarné termíny – pozadí, míchání barev, barevný odstín teplé a studené barvy aj. Všechny termíny stojí na dětské zkušenosti, nejednou zpozorované a pojmenované. Pokud o zkušenostech hovoříme, slovník výtvarných pojmů se pomalu rozšiřuje a dítě jimi samo dokáže vysvětlit své záměry. Takto se nenásilně setkává i s odbornými pojmy a výtvarnými zákonitostmi. Touto cestou žáky seznamujeme s výtvarným jazykem mnohem dříve, než je připraven vědomě uvažovat o kompozici.

Zaměřenost na jeden jev, na účinky jednoho výtvarného prvku, na jednu kompoziční zákonitost znamená, že se na ně dítě dokáže soustředit. Přesto se bod, linie, plocha a prostor, tvar, světlo nebo barva objevují současně, ve vzájemném vztahu. Dítě tyto vztahy podprahově vnímá a v kompozici je bezděčně řeší. Jeho poznávání výtvarného jazyka je tedy celistvé. Pokud se však vědomě soustřeďuje na více výtvarných problémů, nedokáže se s nimi vyrovnat, protože ho překvapuje řada vzájemně se potlačujících představ.

Výsledek práce podmiňuje citlivý odhad dětských možností. Výsledkem ovšem není výstavní exponát. V pozadí dětské práce by vždy mělo stát širší poznání a proces, který k němu vedl.

Každé dítě dokáže řešit náročná zadání a dospět k výsledku, je-li na to připraveno a volí-li učitel vhodný přístup. Pokud však učitel podceňuje své žáky, zadání nevyžaduje celou jejich myšlenkovou kapacitu. Také v opačném případě, tam, kde zadání překračuje dětské síly, se zájem o výtvarný proces vytrácí. Dítě si nad úkolem neví rady, je nad jeho síly se s ním vyrovnat a rezignuje.

Optimální situaci pro dětskou tvorbu nabízí motivace, kterou tvoří vějíř, složený z více příbuzných námětů nebo cest k řešení.

Návodná motivace potlačuje tvořivost, výtvarnou identitu a osobní zaujetí žáka. Objektivnost výtvarných etud se ztrácí, tvořivé myšlení nahrazují schémata osvědčených postupů. Žáci pracují mechanicky a úkol nerozvinou vlastním tvůrčím potenciálem. Nic neobjeví, nic nevyčítí, jen mnohonásobně zopakují učitelovu myšlenku, jediný úhel pohledu. Děti bychom proto měli nechat volit libovolnou dvojici barev, rozdílné výtvarné techniky nebo odlišné formáty, které navozují různá kompoziční řešení. Tak půjde každý poněkud jinou cestou a objeví něco specifického, jen jemu vlastního.

Svobodný přístup k experimentaci a objevování nebývá samozřejmostí. Pro mnohé učitele je pohodlnější vycházet z jediné otázky, z jediného způsobu řešení a ze společných vyjadřovacích prostředků. Zadaný úkol a společný postup práce sice podtrhuje pedagogický záměr, ale zužuje prostor pro dětské uvažování. Je cestou k společnému objevu, který však ve chvíli, kdy se ho děti zmocňují jaksi na povel, již vlastně objevem není. ([6], s.79)

7.1 JAK DĚTEM PŘIBLÍŽIT VÝTVARNÉ UMĚNÍ?

Děti by se s výtvarným uměním měly setkávat co nejčastěji. Jen aktivními a opakovanými zážitky a kontakty se dítě naučí citlivě vnímat výtvarná díla. Náročnější poučení o vývoji malířských směrů je vhodné spíše pro starší děti. Ale už v mladším věku můžeme položit pevnější základy pro intenzivní prožívání a posléze pochopení malířských děl tím, že se děti budou s obrazy pravidelně setkávat. Vyprávět si o nich můžeme v galeriích výtvarného umění, na výstavách i nad reprodukcemi obrazů přímo ve škole. Dětem klademe otázky a vybízíme je, aby se podle vzpomínky pokusily namalovat obraz, který je nejvíce zaujal. Takovému volnému zpracování a přetlumočení zážitku říkáme parafráze. V tomto případě se rozhodně nejedná o snahu neuměle kopírovat umělecké dílo. Jde o vhodnou dětskou aktivitu, která pomáhá výrazněji prožít a zapamatovat si ojedinelé sdělení malíře. Po návštěvách galerií takto může mít každé dítě své namalované vzpomínky na očích, kdykoli se mu zachce.

Reprodukce obrazů pro školní potřeby získáme nejčastěji z časopisů, kalendářů, z katalogů výstav nebo ze souborů pohlednic. Měli bychom mít v zásobě alespoň tři reprodukce klasiků renesance, baroka a romantismu, impresionistů. Děti mají možnost srovnávat různá období a výtvarné styly. Z přelomu 20. století by neměl chybět obraz Paula Cézanna, P. Gauguina, Vincenta van Gogha, Henryho Matjese, Edvarda Mucha. Z pozdějšího období děti jistě výrazně osloví Marc Chagall, Vasilij Kandinskij, Joan Miró, Paul Klee a Pablo Picasso. K výběru moderní malby nám pomůže a inspiruje nás galerie moderního umění nebo malířská encyklopedie.

Mezi reprodukcemi by měla být zastoupena nejen malby věcná, konkrétní malba (portréty, zátiší, krajiny), ale i malba abstraktní. Děti zpočátku barevné reprodukce třídí, porovnávají, vybírají a přiřazují podle předem stanovených klíčů. Vnímají, jak na ně obraz působí. Hra s reprodukcemi může začít jednoduše. Děti nejdříve přichytí na provázek na zdi (nebo na nástěnku) pouze portréty, pak zátiší a nakonec krajiny. Abstraktní obrazy rozloží na stůl a pokusí se říci, zda jim obraz připomíná pohyb, tanec, radost nebo smutek apod.

V další fázi děti vyberou a ponechají na provázku zavěšené jen ty obrazy, které je nejvíce zaujaly. Okomentují, proč je zrovna tato díla zaujala (jsou tvarově nejveselejší, barevná atd.). Obrazy je možné mezi sebou porovnávat také pomocí dotazů. Děti mohou odpovídat na otázky typu: Do kterého obrazu by chtěli vstoupit a proč? Jaké rozhovory by vedli s postavami z obrazů? Mohou se také pokusit dát obrazu vlastní vymyšlený název. Například podle nějakého výrazného detailu nebo barvy, které je na obraze nejvíce.

Na závěr práce s reprodukcemi je pomůžeme dětem chronologicky seřadit, podle doby vzniku. Každý obraz bývá datován. Menší děti mají o čase nezřetelnou představu, proto můžeme vznik obrazu porovnat například s datem narození jejich dědečka a tatínka nebo spíše s představou „kolik je asi obrazu let“.

Zajímavé pro děti je i obměňování obrazů na reprodukcích. Přiloží-li například kolmo k obrazu hranu zrcadla, barvy se podle osy zajímavě znásobí. Obraz lze i pozměnit drobnými útržky barevných papírů, které na reprodukci pokládají a pozorují obměny barevnosti. Zajímavé detaily je možné objevovat hledáčkem.

Tímto nebo podobným způsobem můžeme s dětmi postupovat i při poznávání ostatních uměleckých objektů, například soch, různých skulptur, grafických děl atd.

Všechny aktivní činnosti i rozhovory, které s díly malířů a ostatních výtvarníků souvisí, by přece jen měly začínat a končit vnitřním dialogem, při němž je divák před obrazem či jiným uměleckým objektem sám.

Pozn. S poznáváním výtvarného díla souvisí projekt Detektiv v galerii, který je součástí této diplomové práce.

7.2 VÝTVARNÉ AKTIVITY DĚTÍ NAD OBRAZEM ČI SOCHOU

Čím vyšší je osobní podíl na poznávání výtvarné kultury, tím se vztah k umění stává silnější a trvalejší. Příznivě zde působí i čas, který dítě během vlastní tvorby výtvarnému dílu věnuje. Pozoruje ho déle, vrací se k němu a zkoumá jeho téma, výraz nebo stavbu.

Prožitkový přístup k umění vychází z pozorného vnímání podnětů a z procítění dojmů, které se zrovna vynořují. Neverbální projev si lze uvědomovat, zachytit ho slovy, barvami, pohybem či melodií. Pocity vyvolané liniemi a tvary, skvrnami barev nebo vlastnostmi materiálů, jsou křehké a jen tušené.

Dojem z obrazu děti snáze parafrázuji nebo do výtvarné parafráze vnášejí vlastní představy o tématu. Potřeba vkládat do parafráze osobitou interpretaci s věkem roste. Odezvu, kterou v žákovi dílo vyvolává, přenáší do své tvorby, do svého vnitřního světa nebo hledá další díla, která by ho v jeho představách s prvotními pocity souzněla.

Analytický přístup k umění vede k poznávání stavby uměleckého díla a významu výtvarného jazyka – role linií, tvarů, barev, světelných a prostorových jevů, znaků a symbolů. Aby žáci mohli analyzovat strukturu obrazu, sochy, objektu či grafiky a přijmout je, učí se zprvu sledovat jen jediný aspekt díla (linie, tvar, světelné hodnoty, barevná analýza) a své pozorování výtvarně vyjádřit.

Objevování některého z aspektů díla mívá charakter záznamů, jindy výtvarných etud, vztahujících se k podobným tvůrčím otázkám. Podobně lze žákům nabídnout rekonstrukci výtvarného díla, výběr a zvětšování detailů, srovnávání výtvarného rukopisu různých umělců, odlišné užití výtvarných technik atd. ([6], s. 38-43)

[

]

7.3 VÝTVARNÁ DÍLNA

Výtvarná dílna zaujímá mezi různými formami výtvarného vzdělávání dětí stále důležitější místo. Pojem dílny je v kontextu dějin umění spojován s principem učení se řemesla a s principem vzniku díla. Teprve s postupným narůstáním významu autorského subjektu se princip dílenské spolupráce na utváření artefaktu, který je objednáván formou nějaké společenské zakázky, zcela vytrácí.

Novodobá umělecká dílna, ve které několik autorů sdílí spolu čas i místo, ovšem solitérní povahu tvorby nevyklučuje – naopak podporuje její růst. Pobyt v dílně není jen učením ve smyslu nabývání znalostí a dovedností, nýbrž je také příležitostí k získání zkušeností s výtvarnými díly, jejichž autory jsou již renomovaní tvůrci. Skutečnost, že se autorské subjekty nacházejí v průběhu vytváření svých děl vedle sebe a učí se navzájem nejenom tolerovat, ale pokoušejí se i o vzájemné porozumění a obohacení, vede k tomu, že dílně přisuzujeme i sociální funkce.

Zatímco umění vzniká jaksí bezděčně, výchova je procesem promyšleným a řízeným. Je to dáno už tím, že ve výchově působí dva póly zainteresovanosti – vychovávající a vychovávaný a zcela automaticky se předpokládá, že existují jistá pravidla hry, kterými se vztah mezi oběma subjekty bude řídit.

Je třeba diváka předem vychovávat, ne ve smyslu nějakého drilu, ale spíše ve smyslu připravenosti. Jakékoliv vzdělávání v umělecko-výtvarné činnosti umělecké je procesem, který vede k pokusům o vlastní tvorbu, ale zároveň k vypěstování schopnosti recepce uměleckého díla.

Současná výtvarná dílna již není vázána na ovládnutí pravidel výtvarné dovednosti a zručnosti v zacházení s materiálem, ale důraz je kladen spíše na prožitek, experiment a invenci. Řemeslná stránka tvorby by ale rovněž neměla být podceňována.

Výhodou výtvarné dílny je, že různí autoři se v ní mohou soustředit na rozdílné techniky a to tak, že zpracovávají různé materiály rozdílnými cestami. Mohou se navzájem sledovat, mohou si radit a vypomáhat se získáváním materiálů a s technologickými postupy. Vzniká zcela nové uvolněné prostředí příznivé pro vyzkoušení kombinovaných technik, které jsou jakýmsi „originálními

alchymiemi“. Vždy je nablízku odborník, který upozorňuje na úskalí a překombinování postupů nebo radí při potížích se zpracováním materiálu.

K nalezení autentičnosti své vlastní tvorby je nutné dospět přes určitý vývoj. Pobyt v dílně může takový vývoj podnítit, smyslem tohoto pobytu však není tento vývoj řídit, kontrolovat, či hodnotit. Účastníci dílny tvoří, seznamují se s technologiemi, hledají způsoby vyjádření vlastního rukopisu, cesty k zajímavým námětům a možnosti vyjádření osobitých témat. Ten, kdo dílnu vede a připravuje, by měl být od začátku práce v dílně motivován k výtvarnému projevu vyznačujícímu se znaky autentické výpovědi.

Připravujeme-li program dílny, měli bychom si nechat dostatek prostoru pro to, aby si účastníci mihli sami technologické postupy prostudovat a experimentálně vyzkoušet. Teprve po jejich důkladném prozkoumání zvolí svoji osobní technologickou strategii, kterou pak mohou ještě v průběhu tvorby měnit a doplňovat na základě vlastních získaných zkušeností nebo na základě připomínek ostatních. Technologické postupy jsou demonstrovány v dílně, přímo na místě. Účastníkům dílny je poskytnuta možnost si vyzkoušet některé varianty technologických postupů, aby si pak mohli vybrat své vlastní řešení.

Dílna plní svou funkci, co se týká poznávání technologií také v tom, že jednotliví účastníci rozvíjejí své pokusy s technikami paralelně vedle sebe a mohou si navzájem vyměňovat své zkušenosti nebo si pomáhat. To urychluje jakési vstřebávání technologické způsobilosti.

V prostoru, kde se dílna koná, je dobré volně zpřístupnit veškerou dostupnou literaturu vztahující se k okruhu zkoumaných technologických postupů. Můžeme také improvizovaně vystavit již hotová díla, která vznikla postupy již ověřenými.

Dílna sehrává významnou roli také v galerijní pedagogice. Svým způsobem je každá galerijní animace malou dílnou. Hlavním znakem klasické galerijní animace je ovšem její krátkodobost a přímé zaměření tvůrčích aktivit na interpretaci galerijního artefaktu. Ze zahraničí známe řadu i déletrvajících dílen, jež se konají již pravidelně v architektonicky pozoruhodných objektech umění 20. století – převážně v muzeích moderního umění. Tyto dílny navštěvují jak děti, tak dospělí. Jsou vedeny buď specializovanými odborníky – zaměstnanci

muzeí a galerií, zaměřujícími se na práci s veřejností, nebo také studenty vysokých škol s pedagogicko-uměleckým či s umělecko-historickým zaměřením.

Dílny jako forma galerijní animace se může konat přímo v expozici výtvarných děl, akce tak navazují přímo na galerijní exponáty – ty se stávají jejich součástí. Účastníci takové dílny jsou motivováni k úkolům, které vyžadují přímý kontakt s vystavenými exponáty. Pro současnou galerijní animaci je charakteristické, že kontakt s dílem je navazován přímo v dění- v akci.

Výtvarné dílny se mohou konat také v prostorách školy, vyžadují ale větší časovou dotaci, proto je jejich realizace v našich školách spíše ojedinělá. Většinou se jedná o dobrovolné víkendové akce pro děti, které mají zájem o výtvarné umění.

Pokud se edukativní činnosti organizují nahodile a pouze krátkodobě – například když návštěvníci výstavní expozice zakončují svoji prohlídku půlhodinou věnovanou vlastní výtvarné činnosti, nelze to považovat přímo za práci v dílně v pravém slova smyslu. O té lze mluvit teprve v případě, když pobývají v ateliéru alespoň například dva víkendové dny a pracují na vymezeném tématu s použitím určité techniky. Přímý kontakt s výtvarným dílem je nenahraditelný. Dětské exponáty vytvořené v dílně motivované některou ze stávajících výstav jsou pak prezentovány v blízkosti uměleckých děl, což oživuje charakter galerie či muzea. ([1])

Stručné dějiny výtvarné dílny

O dílně jako o formě výtvarně-pedagogické činnosti se v oblasti výtvarné výchovy začíná v prostředí české výtvarné pedagogiky systematicky uvažovat v souvislosti s ověřováním bauhausovského principu zkoumání světa prostřednictvím výtvarného myšlení převážně v 80. letech. Velmi blízké výtvarným dílnám, tak jak je známe ze současné praxe, byly školy výtvarného myšlení brněnského pedagoga a teoretika umění Igora Zhoře. Jeho školy byly zároveň dílnami v pravém slova smyslu. Její účastníci často pracovali ve skupině, přičemž byla plně respektována zároveň i jejich individualita.

V závěru vrcholila tato setkání vždy společnou prezentací děl, která měla často povahu akční tvorby. Na tomto principu fungují i dnešní výtvarné dílny pro děti.

8. GALERIJNÍ ANIMACE

Vzdělávací oblast „Umění a kultura“ je jako stvořená pro návštěvu galerie, kde se žáci mohou setkat s uměleckými díly známých malířů, sochařů nebo ilustrátorů.. Pomocí objektů zde vystavených mohou pod vedením pedagoga rozvíjet tzv. smyslovou citlivost. Zkoumat linie, tvary, objem, světlo a barvy objektů, podobnosti, kontrastu, kombinace, proměny v ploše, objemu a prostoru. Tzv. uplatňování subjektivity získávají žáci vyjadřováním emocí, pocitů, nálad, fantazie, představ a osobních zkušeností. To vše mohou žáci při debatách či rozjímání nad obrazy vyjádřit. Žáci zde získávají povědomí o vizuálním, haptickém, statickém a dynamickém. Stále více používaným a moderním pojmem v této oblasti je animace galerií.

Galerijní animace jsou novým typem programu k výstavám, který veřejnost u nás až do devadesátých let dvacátého století neměla možnost poznat. V zahraničí mají s animacemi již více než třicetiletou zkušenost.

Výtvarné animace jsou výtvarné aktivity, které probíhají ve výstavních prostorách nebo v dětských ateliérech galerií, v bezprostředním sousedství exponátů. Toto sousedství silně oslovuje dětské vnímání a prožívání, z něhož plyne hlubší procítění i poznání vystavených děl a výrazově silnější vlastní výtvarný projev. Souvislost mezi výtvarnou výchovou a tvorbou umělce dokáže natolik zaujmout, že se žáci do výstavních expozic rádi vracejí, buď sami nebo později se svými dětmi. Proto se výtvarnými animacemi zabývají nejen učitelé ve školách, ale také odborníci specializovaných oddělení galerií.

Aktivity galerií a muzeí obohacují práci archivářů a historiků umění o kontakty s veřejností a snaží se, aby galerie přestaly být světem ticha, světem bez lidí. Galeristé připravují zajímavé akce pro děti, nabízejí jim zážitky a předávají znalosti.

Pro animaci je nejdůležitější zodpovědná příprava – seznámení s koncepcí výstavy, studium odborných pramenů a historických souvislostí. Důležitá je i motivace, která je klíčovým impulsem pro celou akci.

Jako první zařadila animaci do vzdělávání budoucích učitelů katedra výtvarné výchovy PedF MU. Studenti této katedry zajišťují animace v Domě umění v Brně. Ve výstavních prostorách souběžně probíhají pravidelně tři akce, na které učitelé

přicházejí se svými žáky. V Moravské galerii v Brně pracuje pod vedením absolventů PedF MU stálý Dětský ateliér podobně jako v ZUŠ, jehož žáci se zúčastňují letních soustředění. Výsledky jejich aktivit se objevují v malém sále Pražákova paláce (Kniha, Řemesla, Prostor, Otvory).

V Národní galerii ve Veletržním paláci v Praze vznikl dětský ateliér pro veřejnost, vedený absolventy katedry výtvarné výchovy PedF UK. Ti se během studia podíleli také na spolupráci s Uměleckoprůmyslovým muzeem v Praze. ([1], [2], s. 46-49)

8.1 METODY ANIMACE

Metody animace jsou různé. Všude však animace obsahuje tři základní body:

- vstupní evokace navozuje prostřednictvím otázek a hledání odpovědí problém, který bude animátor sledovat
- expozice přispívá k uvědomění si podstatných problémů, jak je pozvolna odhaluje rozhovor, výklad, setkání s výtvarnými díly nebo jednoduché etudy či výtvarné akce.
- závěrečná reflexe, často spojená s hodnocením vlastní tvorby v prostorách galerie nebo v dětském ateliéru tamtéž, je založena na poznání problematiky v průběhu vlastní výtvarné zkušenosti.

Jak tedy můžeme do animace vstoupit a oč máme usilovat? Děti vždy oslovuje atmosféra, spojená s napjatým očekáváním. První setkání s obrazem, sochou, architekturou nebo objektem by mělo vyvolat zájem a naléhavý pocit oslovení. Podaří-li se navodit kontakt, kdy žák otevřeně vnímá oslovení a reaguje na ně, dochází k prožitku. Ten vyvolává souznění, vzrušení, zneklidnění nebo také ostrý nesouhlas. Vhodnou gradací otázek a vlastních výtvarných aktivit se dítě blíží k objevu. Stává se partnerem animátora, který ho s uměním seznamuje, a umělce, s nímž v jeho díle komunikuje.

Téma animace není návodné, ale inspirující, aby vytvářelo dostatečný prostor pro vnímání, osobitou reakci a prezentaci nápadů. Tichá komunikace zvyšuje empaticnost vnímatelů – gesto animátora, jeho posunková řeč nebo pantomima. Od vybuzení pozornosti se odvíjí krátká soustředění nad výtvarnou expozicí nebo nad jediným vystaveným dílem. Slovní komunikace vyžaduje uvolněný dialog, otevřený a objevný, nepřeplněný informacemi. Informace se mohou žákům dostat v závěru práce, kdy již nerozptylují pozornost, v pracovních listech nebo v navazující školní výuce.

Tvar animace se pohybuje ve značném rozpětí, a to od her po vlastní výtvarnou tvorbu. Podnětem pro animaci může být téma výstavy nebo obrazu. Využití zajímavého slova, obvykle názvu díla a jím vzbuzená představa navozuje emotivně zabarvené asociace a úvahy. Na motivaci lze navázat jak výtvarným projevem, tak pohybem, melodií nebo textem.

Způsob výtvarného projevu není daný. Animace často užívá postupy, které umožňují improvizaci – papírové plastiky, koláže, převleky, objektovou a akční tvorbu. Žáci instalují prostředí obrazu nebo dramaturgizují jeho děj, převlékají se a ožívují postavy, např. z barokních obrazů.

Má-li se stát animace skutečně platným přínosem, nesmí zůstat ojedinělou událostí. Dítě by se mělo setkat s tématem výstavy před návštěvou galerie a ve škole na ně navázat výtvarnou aktivitou, odpovídající jeho věku a možnostem. Tato návaznost se snáze vytváří tam, kde pracuje učitel jako animátor a výtvarný pedagog v jedné osobě. Ve vztahu animátora jako specialisty a učitele jako pozorovatele je nutné vzájemně se domluvit na předchozích i navazujících aktivitách. Nadšení dětí a zájem o nové zážitky tuto návaznost usnadňují – bez ní by výtvarné animace plnily svoji roli jen neúplně. ([1])

V současné době bohužel spolupráce škol a galerií není příliš častá a návštěva galerie se obvykle omezuje pouze na shlédnutí výstavy bez dalších aktivit. Je to dáno zřejmě i nízkou informovaností škol o těchto akcích. Do budoucna se snad situacelepší a galerie se stanou pro děti obrovským zdrojem zážitků a nových poznatků o výtvarné kultuře.

Jako příklad galerijní animace nám poslouží akce Detektiv v galerii, která se konala v loňském roce v Havlíčkobrodské galerii. Její hlavní animátorka se inspirovala stejnojmennou knihou. V této diplomové práci je ale tato akce přepracována tak, aby vyhovovala i školním podmínkám a mohlo se jí zúčastnit co nejvíce žáků ZŠ. Projekt byl ve škole skutečně realizován a setkal se s obrovským nadšením a zájmem žáků.

9. VÝTVARNÉ PROJEKTY PRO DĚTI - DETEKTIV V GALERII

K projektu pro děti Detektiv v galerii jsem se dostala zcela náhodou při návštěvě galerie v Havlíčkově Brodě. Zapojila jsem se do právě probíhající akce a vmísila se mezi děti. V tomto případě byl projekt určen dětem z 2. – 4.ročníku ZŠ. Jak jsem se dozvěděla, tento projekt lze s dětmi realizovat v prostorách galerie, ale třeba i ve větší školní třídě, tělocvičně, kde budou mít dostatek prostoru. Jak jsem se již informovala v některých galeriích, podobné akce můžeme dopředu dohodnout a pracovníci galerie instalují výstavu. Děti byly naprosto nadšené, úžasně spolupracovali s organizátory akce a nakonec se jim vůbec nechtělo odejít. Protože i mě tato akce velice zaujala, rozhodla jsem se, že se pokusím přepracovat Detektiva v galerii do školních prostor. Samozřejmě jsme se museli přizpůsobit podmínkám a prostorům školy, ale myslím si, že i ve škole byla tato akce stejně zajímavá a zábavná jako v Havlíčkobrodské galerii.

Tomuto projektu předcházela jedna vyučovací hodina, která byla věnována právě ilustracím, jejich autorům, povídání o nich. Nejdříve jsme si vysvětlili pojem ilustrace, řekli jsme si, co všechno obnáší, jaká je její funkce a kde všude ji můžeme najít. Děti vyjadřovaly svůj vlastní názor na použité ilustrace, dokázaly posoudit, zda opravdu správně a srozumitelně doprovázejí text. Popsaly svými slovy, jak na ně ilustrace působí, co by na ní změnily a proč.

Po samotném projektu následovalo celkové zhodnocení akce. ([3])

Návod k pátrání, který dostanou všechny skupiny:

DETEKTIV V GALERII

Staňte se detektivem Kropáčkem, Hnízdem, Hromadou nebo Mayerem při vyšetřování nalezených kopií vzácných obrazů. Tyto kopie jsou z tajné dílny a byly vytvořeny za účelem výnosného podvodného prodeje jednomu ruskému oligarchovi. Jste uprostřed vyšetřování a zabavené nalezené obrazy jsou znehodnoceny tak, že máte v ruce jenom jednu z jejich částí. Pravé originály, podle kterých byly kopie vytvořeny, jsou vystaveny někde v galerii. Galerie musí najmout několik vyhlášených detektivů z celé ČR, specializovaných na vyšetřování krádeží a falz uměleckých obrazů. Celý případ spěchá, neboť padělatel, který si těmito podvody již vydělal miliony korun, je na útěku a zatím nejsou žádné důkazy k tomu, aby byl zadržen a vydán policii.

Jak nejrychleji postupovat?

1. Budete mít za úkol najít obraz, jehož jednu část máte v ruce. Je možné, že se sejdete na stejném případu s jiným detektivem. Pak musíte spolupracovat spolu.
2. Až pravý obraz najdete, vrátíte se do kanceláře a nahlásíte to šéfovi. Ten vám dá zbytek nalezených malých děl.
3. Pak musíte ze všech dílů obraz sestavit tak, že jej nalepíte na čtvrtku, což ale musíte udělat přímo v expozici před originálem, abyste se nespletli. Tato práce vyžaduje přesnost. Špatně sestavený obraz nebude šéfem uznán a budete jej muset předělat.
4. Pak najděte jednu nebo více chyb na obraze, neboť padělatel obrazu byl nepozorný a přimaloval tam něco, co do obrazu vůbec nepatří. Hledejte pozorně, šéf je opravdu metr.
5. Až najdete všechny chyby, oznamte vše šéfovi, ten obraz prozkoumá a když zjistí, že je to dílo hledaného padělatele, napíše společně s vámi rychlou zprávu a vydá zatykač. Vyšetřování končí.

6. První detektiv i s případnými spolupracovníky je po zásluze povýšen a získá odznak „Detektiv – specialista na vyšetřování falzifikátů uměleckých děl“.
7. Celé vyšetřování by nemělo trvat déle jak hodinu, neboť to je čas, který stačí zločinci na to, aby se dostal do letadla a odcestoval do Jižní Ameriky.

Postup:

Základem projektu je vhodná motivace, která by měla děti zaujmout a směřovat je k dalším činnostem. Motivujeme děti příběhem o ztracených obrazech (v našem případě ilustrace známých autorů), které někdo ukradl a ukryl v galerii. Nejprve jim tedy celý příběh převyprávíme. Poté je rozdělíme do skupin o čtyřech, max. pěti členech. Zvolí si vedoucího skupiny, který bude hlavním detektivem a povede svůj tým při pátrání po obrazech. Vedoucí si vylosují cedulky se jmény detektivů, které si připnou na oděv. Tyto jmenovky jsou pro děti velice lákavé a vžijí se tak opravdu do své nové role. Každá skupina dostane svůj policejní protokol (pracovní list), který vyplní a na konci odevzdají učitelu. Dále děti dostanou do každé skupiny jeden návod pro pátrání, podle kterého budou společně postupovat.

Budeme také potřebovat čtvrtku, na kterou děti sestaví a nalepí obrázek.

Jejich úkolem je obraz najít podle ústřížku, který dostanou. Až obraz najdou, dostanou zbytek ústřížků a sestaví podle originálu obraz. Sestaví obraz podle originálu a nalepí ho na čtvrtku. Lepit budou před originálem právě proto, aby měly hned zpětnou vazbu a mohly si ověřit, zda postupovaly správně. Dalším úkolem je najít chyby, kterých se padělatel dopustil, což může být např. přimalovaný předmět nebo naopak chybějící věc. A také najít značku autora, která bude v obraze též ukryta. Značkou autora jsou jeho iniciály. Jedná se tedy o hledání detailů a porovnávání originálu a padělku. Až najdou všechny chyby a značku autora, vyplní policejní protokol a oznámí vše šéfovi (učitelce nebo asistentovi) a ten zkontroluje, zda je vše v pořádku a vydá zatykač. Tím vyšetřování končí. První detektiv je povýšen a získá odznak „Detektiv – specialista na vyšetřování falzifikátů uměleckých děl“. ([3])

Poznámka: Padělanými díly jsou známější ilustrace z dětských knížek, se kterými se už děti měly možnost ve škole setkat a je možné, že je už budou znát. Právě ilustrace jsou dětem velice blízké a odpovídají jejich věkovým schopnostem a dovednostem. Pokud bychom tento projekt realizovali se staršími dětmi, vybírali bychom díla známých autorů, jako jsou např. Picasso, Manet, Renoir.. Z českých autorů např. Zrzavý, Slavíček, Pinkas..

Na vypátrání obrazu a jeho sestavení děti mají přibližně jednu hodinu, časovou jednotku můžeme podle potřeby prodloužit nebo zkrátit. Zda děti vše zvládnou dobře zkontrolujeme, nejprve učitel nebo asistent, který se bude na projektu také podílet a poté si správnost dokážeme i s ostatními dětmi. Před všemi vyhodnotíme nejlepšího detektiva a jeho skupinu. Detektiv dostane odznak a ostatní z jeho spolupracovníků obdrží diplom jako poděkování za nález ukradeného obrazu.

Protokol o ukradeném díle	
Jméno vedoucího detektiva	
Jména spolupracovníků	
Název nalezeného obrazu	
Autor obrazu a jeho překreslená značka	
Nalezené chyby	

Debata ve třídě

Po této aktivitě, kdy děti mají možnost se s díly (ilustracemi) seznámit následuje debata ve třídě a vyhledání ilustrací v jejich učebnicích, popřípadě v mimočítankové četbě. Ilustrace je vybírána záměrně tak, že je v knížkách opravdu všechny najdeme. Následuje debata o těchto ilustracích, co všechno znázorňují, jak děti pochopily jejich obsah.

Restaurátoři

Před samotnou činností si s dětmi vysvětlíme význam slova „restaurátor“, co tato profese obnáší a jak si práci restaurátora děti představují. Můžeme si také říci, jaký je rozdíl mezi „restaurátorem“ a „restauratérem“, protože tato slova jsou si velice podobná a děti si je často pletou.

Po debatě děti opět vytvoříme stejné skupinky jako v galerii. Tentokrát si zahrajeme na restaurátory, kteří mají za úkol zrestaurovat obraz a opravit chyby, které padělatel udělal. Každá skupina dostane dřevěné kostky, na kterých bude stejný obrázek, jaký měly najít v galerii. Jedna z kostek ale bude prázdná a úkolem restaurátorů bude chybějící čtverec domalovat (viz.příloha).

Animace

Společně s dětmi vybereme jednu z ilustrací, která je nejvíce zaujala a s ní budeme dále pracovat.

Nejprve na sebe necháme obraz ještě chvíli působit, budeme se ho snažit vnímat nejen vizuálně, ale i pociťově. Přibližně po dvou minutách se děti zeptáme:

- jak na něj obraz působí, jaké z něj mají pocity
- kolik je na obrázku postav, kdo je hlavní postavou, proč
- jaké je ústřední téma obrazu, stručně o něm pohovoříme
- jaké barvy autor použil, jak jsou rozloženy na obraze, zda jsou teplé nebo studené

Dále se pokusíme o scénické ztvárnění obrazu, krátkou scénku doprovázenou hudbou, komentářem. Nejprve si s dětmi ujasníme společný záměr, jak by celá scéna měla vypadat, z jakých složek se vlastně bude skládat. Třemi hlavními složkami bude herecké, hudební a slovní ztvárnění scénky.

Třídu rozdělíme na tři samostatná pracoviště, na prvním z nich se připravují „herci“ této scénky, na druhém „hudebníci“, kteří mají za úkol vymyslet a zrealizovat hudební doprovod a na třetím pracovišti se děti pokusí vymyslet slovní doprovod, což může být báseň nebo nějaký příběh, který společně sestaví.

Herci mají také za úkol vymyslet, jak bude scéna vypadat, vytvoříme jednoduché kulisy, k dispozici máme vybavení učebny – lavice, židle, dále např. prostěradla, různé kusy látek, atd. Uprostřed všeho dění je vystavený obraz, který se děti snaží znázornit.

Každé ze skupin budeme samozřejmě radit, aby se nám všechny tyto tři složky podařilo propojit.

Pokud budou mít děti chuť a zájem, můžeme tuto scénku předvést i dětem z ostatních souběžných tříd a pozvat je do naší galerie. Můžeme je také nechat hádat, o jakou ilustraci či pohádku se jedná.

Tím, že předvedeme tuto scénku i jiným dětem, budou mít děti dobrý pocit z toho, co se jim podařilo vytvořit a že se o své dílo můžou podělit s ostatními.

Závěrem tohoto projektu s dětmi zhodnotíme jeho jednotlivé složky, zeptáme se jich, co se jim nejvíc líbilo, co jim činilo potíže a jaký přínos si myslí, že tato práce pro ně měla. Zda by chtěly do budoucna podobný projekt opět realizovat.

Shrnutí

Tento projekt je pro děti přínosný hlavně proto, že si vyzkouší nahlížet na obraz také jinak než jen vizuálně, budou ho vnímat také dalšími smysly a proniknou tak více do hloubky díla. Stanou se vlastně na chvíli jeho součástí a mají možnost si dílo prožít. Poznají autorovu hlavní myšlenku a také osobitý styl, který používá při tvorbě ilustrací. Děti by měly umět říci, která ilustrace se jim líbí, která ne a proč je tomu tak. Co je na ní zaujalo, čím je pro ně přitažlivá. V tomto projektu poznají sice asi pouze šest autorů, ale snad vzbudí jejich zájem k poznávání i dalších a budou si prohlížet ilustrace v knihách se zájmem, nebudou je vnímat pouze jako „nějaký“ obrázek, ale jako nedílnou součást textu. Samozřejmě by měly zapojit i vlastní myšlenky a fantazijní představy, které jim k vnímání díla pomůžou. Pro děti by do budoucna nemělo být problémem

rozeznat obrázky některých známých dětských ilustrátorů a umět o nich hovořit, znát jejich jména.

9.1 PROJEKT LABYRINT

Dalším zajímavým projektem, který je pro děti přínosem hlavně oblasti historické a umělecké je projekt „Labyrint“, který dětem nabízí osobní realizaci v mnoha směrech. Jedná se vlastně o výtvarné ztvárnění známé mínojské báje pomocí hlíny. Děti zde využijí svoji fantazii, vynalézavost, zručnost a schopnost pracovat v kolektivu. Na základě četby této báje se pokusí vytvořit svůj vlastní vymyšlený labyrint s četnými chodbami a zákoutími, což také vyžaduje kombinační schopnosti a dobrou prostorovou představivost. Samozřejmě i zde dochází k propojení několika předmětů, např. českého jazyka, dějepisu a výtvarné výchovy.

Projekt

Tento projekt je realizovatelný s dětmi ve věku od osmi do desíti let. Pracovním materiálem je keramická hlína, kterou děti budou zpracovávat pomocí vlastních rukou, špachtlí, oček a dalších nástrojů, které se používají při práci s hlínou.

Výchovně vzdělávací cíl

Výchovně vzdělávacím cílem je zde využití motivu řecké báje k vytvoření bludiště a k hledání správné cesty. Děti by měly zvládnout techniku kresby plastickou linií na hliněném plátu, který je vlastně základem celého bludiště.

Motivace

Podkladem pro motivaci je motiv bludiště z řecké báje o Mínotaurovi. Tuto báji si s dětmi přečteme a pokusíme se ji výtvarně realizovat.

Dále bych děti chtěla motivovat ukázkami krétských staveb a především jejich půdorysy, které na nás budou jistě působit tajemně a kouzelně.

Postup:

Základem pro vytvoření bludiště se nám stane plánek, který si sami nakreslíme a společně vytvoříme systém chodeb, ale i slepých uliček, které nikam nevedou. Bude se jednat především o reliéfní tvorbu, ale také se zde ukáže, jakou mají děti prostorovou představivost.

Rozdělíme se do čtyř skupin. Taktéž papír, na který budeme bludiště kreslit, rozdělíme na čtyři části. Každá ze skupin bude mít za úkol vytvořit čtvrtinu labyrintu tak, aby na sebe navzájem navazovaly. Bude zde nutná spolupráce celé třídy a tato část realizace bude zřejmě nejnáročnější na organizaci, proto bude nutné vše opravdu důkladně promyslet.

Nejdříve s dětmi vytvoříme čtvercový hliněný plát o co největších rozměrech, např. 1,5m × 1,5m a vysoký alespoň dva centimetry. Opět si plát rozdělíme na čtyři části, ale tentokrát pouze pomocí provázku, abychom mohly všechny části snadno spojit.

Tvar chodeb nejprve překreslíme (podle vzoru na papíru) na hliněný plát ostrým koncem štětce. Děti budou kromě funkčních chodeb zakreslovat i slepé chodby a nefunkční průchody. Správnou cestu děti vyznačí červenou barvou nebo provázkem.

Na kresbu štětcem navážou děti přepisem kresby pomocí hliněných válečků, které budou lepit na plát nebo pomocí hřebínků, které vyštípnou z plátu.

Součástí projektu bude i vytvoření bludiště ve třídě, což bude vlastně prostorová tvorba. Děti budou mít k dispozici lavice a židle ve třídě, dále prostěradla, různé provázky a archy balícího papíru. Vytvoří si bludiště podle vlastní představy a také si zkusí bludištěm projít tak, že vždy půjdou ve skupinách po třech, první bude mít otevřené oči, ostatní dva je budou mít zavřené. Vyzkouší si tak, jaké vlastně měli pocity lidé, kteří procházeli minojským labyrintem.

Poznámka:

Řešení základního námětu může být více. Záleží na věku žáků a na složení třídy. Varianta, která je vhodná spíše pro starší žáky, skrývá spíše konstrukční problém – vytvořit skutečnou cestu bludištěm, která je průchodná. Objekt je pak chápán jako nakloněná dráha, kterou musí bez problémů proběhnout kulička až k cíli. Zda bude tato dráha skrytá očím, částečně nebo i zcela odkryta našemu pohledu, je závislá na volbě žáka.

Budeme-li naopak chápat bludiště jako obrovskou a nepřehlednou stavbu, můžeme navázat např. na obraz Babylonské věže P. Brela a modelovat povrch, ve kterém lze bloudit desítky let a nenalézt cestu ven. Taková stavba by musela diváka mást už při pohledu zvenčí. Vznikla by pak kontrastně modelovaná plastika s řadou rytmicky se opakujících motivů. Zcela jinak by vyzněla, kdyby ji žáci vystavěli z papírových obalů jako věž sahající vysoko do výše.

Motiv bludiště nabízí sama příroda při pohledu do rozbité lastury nebo rozkrojeného zelí. Přepis skutečnosti ve zvětšeném měřítku by mohl vést ke vzniku objektu podobného lyrickému motivu bludiště. Námět lze pro nejstarší žáky prezentovat i jako prostor našeho myšlenkového světa a vybudovat ho jako objekt plný průhledů a tajemných zákoutí. Rozsvítíme-li v tomto duchovním prostředí svíčku, výrazně vzrostou jeho výrazové účinky. Bludiště oživne chvěním pohybujícího se plamene, rozsvítí se otvory, některé stěny se rozjasní a jiné se propadnou do tmy. Lze však zdůraznit i motiv sebeobětování jako ruky Ariadné s klubíčkem nebo splývající nití anebo řešit námět jako úzkost ze tmy a nebezpečí podél tenkého vlákna otisky prstů a dlaní.

Podobně lze sledovat cestu, kterou se odsouzenci na Krétě ubírali a v modelované textuře země hledat kroky, které se ztrácely v býčích stopách. A nejmladší děti by jistě potěšilo, kdyby si mohly vymodelovat tvář bájného býka, který žil uvnitř labyrintu.

9.2 PROJEKT ARTISTÉ

Tento projekt je jednou z dalších velice zajímavých aktivit. Je určen dětem od desíti let. Výchovně vzdělávacím cílem je vyjádření postavy v pohybu, využití nadsázky a kontrastu při zdůraznění mistrovství a s ním spojeného úsilí.

Základním impulsem pro volbu námětu a jeho motivaci je příjezd cirkusu. Žáci navštíví představení a porovnájí své zážitky s tvorbou Františka tichého. Budou srovnávat, jaké stejné nebo odlišné prvky od jejich zážitků se vyskytují na jeho obrazech. Pokusí se některé cirkusové postavy popsat až do nejmenších detailů a pantomimicky vyjádří jejich pohyb v manéži. Ostatní mohou hádat, kterou z cirkusových postav vyjadřují.

Poté se žáci rozdělí do několika skupin a dohodnou se na figurálním motivu. Připraví návrhové kresby, zvolí tu nejuvýstižnější a doplní ji o další prvky. Pak z pletiva vytvoří vnitřní kostru postavy, dají jí pohyb, pokryjí papírem a vymodelují z něj tělo. Vše překryjí povrchovou vrstvou a domalují temperami.

Poznámky:

Tento námět nedovoluje mnoho obsahových variací. Lze na něm však ukázat, jak jde různě využít postupu tvarování v různých věkových skupinách. Nejmladší děti mohou ztvárnit artisty a zvířata spojením krabice a papíru. Na papírovou krabičku domodelují ze zmačkaného nebo stříhaného papíru hlavu, detaily srsti a končetiny. Mačkaná plastika působí živě, stříhaná dekorativně. Nejjednodušší ztvárnění lidské postavy dovoluje spojení stříhané a mačkané plastiky.

Výtvarný přepis zvoleného námětu se pak nezaměřuje na pohyb postav, ale na jejich charakterizaci. Z kreslicí čtvrtky vznikne jednoduchý geometrický tvar, který symbolizuje např. hadí ženu nebo siláka- štíhlý vysoký hranol nebo široký válec. Hlavu, končetiny nebo oblečení by bylo možné řešit v technice mačkaného papíru. Náročnější úlohou je portrétní galerie artistů vytvořená z krabic různých proporcí. Zde je obtížné rozhodnout, kam umístit obličej – na širší stěnu krabice nebo na její hranu?

Ve vyšším ročníku lze postavu artysty vytvořit ze stáčeného papíru. Je možné i vložit drát do stáčeného svazku, aby se usnadnilo vystižení pohybu a jeho fixace. Vzniklou plastiku je možné ponechat v tónech použitých papírů, překrýt povrch jednotnou vrstvou, ošetřit ji latexem nebo ji barevně dokončit.

Ukázky z díla F. Tichého:



10. ZÁVĚR

Během psaní diplomové práce jsem postupně přicházela na to, že téma výtvarné kultury na prvním stupni je velice obsáhlé a dalo by se o něm psát opravdu velice dlouho. Proto jsem mnohé kapitoly musela opravdu hodně zobecnit a snažila jsem se vybrat jen to nejpodstatnější. Popsala jsem věci, které jsou pro mě jako pro učitele na základní škole přínosné a které mi mohou být v budoucí praxi nápomocny. Zajímala jsem se o praktickou a metodickou stránku této problematiky a objevila jsem spoustu nových postupů a námětů, které můžu ve výuce použít. Jsem ráda, že jsem se mohla zúčastnit různých akcí pro děti, a mohla jsem si tak udělat představu o tom, co všechno jsou žáci schopni zvládnout, pokud jsou vedeni schopným animátorem nebo učitelem.

Velice mě zaujala práce animátorů v galeriích a výtvarných dílnách. Galerijní pedagogika u nás zatím není příliš obvyklá, ale doufám, že do budoucna bude zájem škol o tyto zajímavé akce pro děti stoupat. Většina dotazovaných učitelů vlastně ani nevěděla, co si pod pojmem animace v galerii představit. Je to způsobeno zřejmě i tím, že školy nenavštěvují kulturní akce tohoto typu. Informovanost učitelů je tedy velice nízká. Pokud navštěvují galerii, tak výstavu pouze shlédnou a zůstane tak bez další zpětné vazby.

Díky hospitačním hodinám u učitelů na ZŠ jsem zjistila, že každý má zcela odlišnou představu o tom, jak učit děti výtvarné kultuře. Většina z nich ale omezuje výtvarnou výchovu pouze na malování „uniformních“ obrázků, které ani tak nejsou vlastním dílem dětí jako spíše nadiktovanou prací učitele. Na druhou stranu jsem se ale setkala i s výbornými výtvarníky, kteří se snaží dětem předat co nejvíce vědomostí a praktických zkušeností. Jejich hodiny byly pro děti přínosné a zábavné.

Návod jak učit děti výtvarné kultuře samozřejmě neexistuje a není ani dostatek metodických příruček pro učitele, podle kterých by se mohli řídit. Je tedy na každém z nás, jak k této problematice přistoupíme a jaké formy a metody výuky zvolíme.

Doufám, že do budoucna budu schopna dětem co nejlépe a co nejpoutavěji přiblížit výtvarnou kulturu tak, aby si uvědomily, že nás doprovází opravdu na každém kroku a že i oni jsou její součástí.

11. SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

Roeselová V., 2000: Proudý ve výtvarné výchově. Praha, Sarah. 217s.

Roeselová V., 2001: Linie, barva a tvar ve VV. Praha, Sarah

Babýrádová H., 2005: Výtvarná dílna. Praha, Triton. 289s.

Roeslová V., 2002: Řady a projekty ve výtvarné výchově. Praha, Sarah, 219s

Cikánová K., 1996: Malujte si s námi. Praha, Aventinum, 125s.

Satrapová H., 2006: Materiály k tvorbě projektů. Galerie Havlíčkův Brod

VÚP Praha, 2005: Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání.

**VÚP Praha, 2005: Manuál pro tvorbu školních vzdělávacích programů
v základním vzdělávání**

ZŠ JUDr. Josefa Mareše, Znojmo, 2007: Školní dokumentace

www.vuppraha.cz, 2006.: Návrh RVP ZV v ZŠ

www. rvp. Cz

www. scio. cz

www. muni. cz

12. POUŽITÉ CITACE

- [1] Babyrádová H., 2005: Výtvarná dílna. Praha, Triton. 289s.**
- [2] Roeselová V., 2000: Proudny ve výtvarné výchově. Praha, Sarah. 217s.**
- [3] Satrapová H., 2006: Materiály k tvorbě projektů. Galerie Havlíčkův Brod**
- [4] VÚP Praha, 2005: Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání.**
- [5] ZŠ JUDr. Josefa Mareše, Znojmo, 2007: Školní dokumentace**
- [6] Roeselová V., 2001: Linie, barva a tvar ve VV. Praha, Sarah**

