

Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích
Teologická fakulta
Katedra pedagogiky

Bakalářská práce

Nová média ve volnočasových výtvarných aktivitách

Vedoucí práce: Mgr. Irena Kovářová

Autor práce: Edita Ševčíková

Studijní obor: Pedagogika volného času

Forma studia: prezenční

2011

Prohlašuji, že svoji bakalářskou práci jsem vypracovala samostatně pouze s použitím pramenů a literatury uvedených v seznamu citované literatury.

Prohlašuji, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb. v plném znění, souhlasím se zveřejněním své bakalářské práce, a to v nezkrácené podobě elektronickou cestou ve veřejně přístupné části databáze STAG provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích na jejích internetových stránkách.

Dne 28. 3. 2011
V Českých Budějovicích

.....
podpis autora bakalářské práce

Děkuji vedoucí bakalářské práce Mgr. Ireně Kovářové za cenné rady,
připomínky a metodické vedení práce.

Obsah

| | |
|--|-----------|
| ÚVOD | 6 |
| TEORETICKÁ ČÁST | 8 |
| 1 MÉDIA TRADIČNÍ A NOVÁ | 8 |
| 1.1 Teorie vývoje komunikace podle Marshalla McLuhana..... | 9 |
| 1.2 Interpersonální média, masová média, multimédia..... | 10 |
| 2 NOVÁ MÉDIA V UMĚNÍ | 11 |
| 2.1 Stručný přehled mediální a multimediální tvorby..... | 12 |
| 2.1.1 Čísla a kódy..... | 12 |
| 2.1.2 Struktury prvků a vzorků | 13 |
| 2.1.3 Koláže odkazů..... | 13 |
| 2.1.4 Nekonečná množství cest..... | 14 |
| 2.1.5 Dílo jako surovina..... | 14 |
| 2.2 Dělení umění nových médií | 15 |
| 2.2.1 Netradiční média v umění performance | 15 |
| 2.2.2 Video-art | 15 |
| 2.2.3 Videoinstalace..... | 16 |
| 2.2.4 Digitální umění..... | 16 |
| 2.2.4.1 Digitální fotografie..... | 16 |
| 2.2.4.2 Interaktivní a internetové umění | 17 |
| 2.2.5 Hyperrealismus (Fotorealismus, superrealismus) | 17 |
| 3 PEDAGOGIKA VOLNÉHO ČASU A NOVÁ MÉDIA | 17 |
| 3.1 Volný čas..... | 17 |
| 3.2 Pedagogika volného času | 18 |
| 3.3 Výchova mimo vyučování | 19 |
| 3.4 Zájmová činnost v době mimo vyučování | 19 |

| | | |
|---------------------------------|---|-----------|
| 3.5 | Informační a komunikační technologie ve škole a volném čase | 21 |
| PRAKTICKÁ ČÁST | | 23 |
| ZÁVĚR | | 32 |
| Seznam použitých zdrojů: | | 34 |
| Seznam příloh: | | 36 |
| Přílohy: | | 37 |
| ABSTRAKT | | 51 |
| ABSTRACT | | 52 |

ÚVOD

V bakalářské práci se budu zabývat novými médii a jejich možným využitím v rámci volnočasových výtvarných aktivit. Od poloviny 19. století až do současnosti se média a následně nová média stávají velice důležitou součástí života většiny populace. Denně se s nimi setkáváme prostřednictvím fotografie, filmu, rádia, internetu, mobilních telefonů a dalších médií. Je důležité, aby tato významná část času, který jim věnujeme, byla smysluplně využívána a napomáhala k našemu rozvoji. Jelikož se jedná o média stále se vyvíjející, je velice důležité, aby volný čas významně na tento vývoj reagoval a využíval ho ne pouze jako zdroj informací, komunikace a odreagování pomocí počítačových her. Pokusím se ve své práci nastínit možnosti využití nových médií ve volném čase tvořivým způsobem v rámci výtvarných aktivit.

Nová média jsou, jak již sám název naznačuje, v mnohém nová, a proto se pokusím ve své práci zjistit, jak jsou dostupná a rozšířená na poli vzdělávání, výchovy a v pedagogice volného času. Cílem bakalářské práce bude zjistit, jaké možnosti skrývají média a následně nová média pro volný čas jedince či skupiny. Součástí práce bude zmapování umělecké činnosti zahrnující nová média od poloviny 20. století. Závěrem se pokusím, s využitím získaných poznatků, zrealizovat projekt, ve kterém navrhuji výtvarné aktivity s propojením nových médií.

Práce sestává ze dvou částí, z části teoretické a praktické. Teoretická část se bude skládat ze tří základních kapitol. První kapitola bude zaměřena na média tradiční a nová. Uvedu zde teorii podle Marshalla McLuhana a základní dělení na interpersonální média, masová média a multimédia. Pomůže nám to pochopit vývoj komunikace jako významného činitele na jedince v blízké minulosti a současnosti. Ve druhé kapitole budu pojednávat o nových médiích v umění. Zaměřím se na vlastnosti nových technologií, které jsou v současném umění využívány a zároveň rozdělím nová média na umění performance, Video-art, Videoinstalace, Digitální umění a Hyperrealismus. Tato kapitola pro nás může být zároveň inspirací k vlastní tvorbě ve volnočasových aktivitách, proto se jí budu zabývat hlouběji. Třetí kapitola bude zaměřena na nová média v pedagogice volného času. Na tomto místě se pokusím vymezit prostor nových médií v systému zájmových činností v pedagogice volného času. Pro komplexní uchopení celé problematiky bude do této kapitoly zařazen volný čas, pedagogika volného času, výchova mimo vyučování, zájmová činnost v době mimo

vyučování a informační a komunikační technologie ve školách s přihlédnutím k výtvarné výchově a novým médiím. Zde se bude pojednávat o dostupnosti nových médií na půdě základních škol. Protože do tohoto odvětví spadají i školní družiny, školní kluby a školní zájmové kroužky, považuji za důležité technologie zařadit do své práce.

V praktické části představím vlastní návrh tří výtvarných aktivit s použitím nových médií, které mohou být uplatňovány ve volnočasových zařízeních. Budou obsahovat cíle, motivaci, vlastní činnost a reflexi jednotlivých aktivit. Budu vycházet ze získaných poznatků práce, pro doplnění zařadím i fotodokumentaci jednotlivých činností.

Velice důležitým zdrojem pro mou práci bude publikace *ITC a současné umění ve výuce – inspirace pro pedagogy výtvarné, hudební a mediální výchovy* od Mgr. Lucie Štůlové Vobořilové a kolektivu, která se jako jedna z mála zabývá uměním nových médií ve výtvarné výchově. V kapitole „Média tradiční a nová“ budu vycházet především z knihy *Média a společnost* od autorů Jana Jiráka a Barbory Köpplové. V kapitolách zabývajících se pedagogikou volného času budou mými zdroji *Pedagogika volného času* od Jiřiny Pávkové a *Děti, mládež a volný čas* od Břetislava Houfbauera. Využívala jsem také elektronické zdroje, a to hlavně pro získání informací z oblasti Rámcového vzdělávacího programu a zároveň z důvodu nízkého počtu publikovaných zdrojů v oblasti nových médií.

TEORETICKÁ ČÁST

1 MÉDIA TRADIČNÍ A NOVÁ

O médiích se nejčastěji mluví a píše v souvislosti s tiskem, rozhlasem, televizí a médií digitálního zpracování a přenosu dat. Média mají však širší význam. Původ slova pochází z latinského *medium* - v překladu prostředek, prostředník, zprostředkující činitel. Díky tomu se můžeme s tímto pojmem setkat v různých oborech např. fyzika, chemie, biologie, výpočetní technika. V oborech sociální a mezilidské komunikace označuje pojem *medium/média* to, co je zprostředkovatelem nějakého sdělení, tedy *medium* komunikační.¹

Nová média mají jedno společné těžiště, kterým jsou digitální technologie. S těmito technologiemi jsou spojeny i následující pojmy - elektronická média, multimédia, ICT – informační a komunikační technologie, kyberkultura, WWW – světová internetová síť atd. Zlomový prvek v této oblasti lidské kultury nastal díky osobním počítačům, které umožnily snadnou kreativní práci s fotografiemi, videem a zvuky.²

Nová média v umění označují spojení těchto technologických inovací s různými formami uměleckého vyjádření. Mezi nová média můžeme zařadit i již dlouho používané fotografie, filmy, rádio, televizi, satelity, videa a další rozšířené technologie, které velmi ovlivňovaly a proměňovaly tradiční uměleckou tvorbu. Rozvoj kinetismu, zvukových básní byl umožněn díky novým technologiím, které se vyvíjely v první polovině minulého století. Tyto technologie inspirovaly umělce avantgardních hnutí, kdy vznikl futurismus, dadaismus, konstruktivismus. Počátkem šedesátých let hovoříme o počítačovém umění, původně zaměřeném na experimenty zvuku a obrazu, později pak charakteristickou kybernetickou koncepcí uměleckého díla jako otevřeného systému. Od počátku devadesátých let využívá umění nových médií digitálních a síťových technologií. Do světa umění vstupuje internet, pokročilé technologie virtuální a smíšené reality, počítačové hry, databáze, vizualizace, bezdrátové a mobilní technologie, robotika a i nastupující biotechnologie a nanotechnologie. Jsou rozšířena umění performance, instalace i konceptuálního díla, která narušují tradiční kategorie

¹ Srov. JIRÁK, J., KÖPPLOVÁ, B. *Média a společnost*, s. 15, 16.

² Srov. ZIKMUNDOVÁ, V. *RVP a výtvarná výchova*, s. 52.

uměleckého díla, diváka a tvůrce. Digitální díla charakterizují nestabilní procesuální díla, která jsou velice často závislá na divákovi a jeho interakci.³

Umění nových médií se snaží reflektovat a kritizovat komerční, technické a profesionální aspekty nových médií anebo na druhou stranu tyto technologie neobvyklým způsobem využívat. Výsledná díla reflektují aspekty dnešního světa, spojování technologií a civilizace. Nová média v umění se novými způsoby snaží propojit různé stroje, organismy a sociální struktury do společných celků.⁴

1.1 Teorie vývoje komunikace podle Marshalla McLuhana

Rozdělením komunikace dle převládajících médií se zabývalo mnoho teoretiků, mezi prvními Marshall McLuhan a Harold A. Innis. V knize *Gutenbergova galaxie* (The Gutenberg Galaxy, 1962) rozdělil McLuhan média do čtyř vývojových období. První období označuje orální kmenová kultura a popisuje ho jako „svět ucha“, neboli dobu akustického prostoru. Druhým obdobím je doba psané kultury – rukopisů, kdy fonetické písmo nahrazuje akustické vnímání vizuálním. Třetí období představuje „Gutenbergova galaxie, která se stala prvním masovým výrobkem tištěné knihy, ale také prvním opakovatelným „konzumním zbožím“. Čtvrté období pak dle McLuhana končí nástupem elektřiny.⁵

Teoretikové, kteří se dělením rovněž zabývali, z velké části souhlasí s McLuhanovým členěním s tím rozdílem, že jako poslední stupeň ve vývoji není nástup elektřiny, ale rozvoj „nových médií“.⁶

Média jsou velice složité a v čase se proměňující sociálně komunikační jev, na který přímo navazují nová média. Proto se také touto problematikou ve své práci zabývám. Jsou ovlivňována momentální společenskou, technickou, kulturní i politickou situací. Vývoj nových technologií, který má za důsledek růst sekundárních médií by ovšem neměl být tak zásadní pro společnost, jelikož je v přímém srovnání, kdy s rozvojem technologií se rozvíjí i nelidské chování ve společnosti.⁷

³ Srov. <http://artlist.cz/?id=149>

⁴ Srov. Tamtéž

⁵ Srov. JIRÁK, J., KÖPPLOVÁ, B., *Média a společnost*, s. 19.

⁶ Srov. Tamtéž: s. 19.

⁷ Srov. JIRÁK, J., KÖPPLOVÁ, B., *Média a společnost*, s. 21.

1.2 Interpersonální média, masová média, multimédia

Média plní různé role na poli komunikace. Základním dělením jsou interpersonální média a masová média. Rozlišení těchto médií spočívá v komunikaci, která se odehrává mezi dvěma jednotlivci, kteří se navzájem vnímají jako jedinečná individua (byť se např. osobně neznají). Mezi tato interpersonální média patří např. dopisy, e-mail, chat, telegraf, telefon.⁸

Masová média slouží celospolečenské komunikaci, která má většinou jeden výchozí bod, blíže neurčitý a vysoký počet cílových bodů. Tato komunikace tedy nevytváří vazbu, jelikož je jeden zdroj a masa příjemců. Masová média v tomto smyslu mezi sebe zahrnují např. noviny, časopisy, filmy, knihy, pozemní, kabelové i satelitní televizní a rozhlasové vysílání, kompaktní disky, magnetofonové nahrávky. Zároveň i ekvivalenty těchto médií v kyberprostoru počítačových sítí, zvláště internetu, internetová periodika, deníky, časopisy, vysílání televizní a rozhlasové po internetu.⁹

Knihy *Pedagogika volného času* od B. Hájka, B. Houfbauera a J. Pávkové poukazuje na masmédia – tradiční, nová a elektronická média jako na důležitou součást života a aktivit volného času dětí a mládeže. Jsou individuálním i hromadným způsobem realizace volného času, která přináší zprostředkovaně i bezprostředně informace o světě využívané při osobní inspiraci pro praktické jednání. Zároveň však řeší setrvávající rizika s médii spojená. Potlačení jiných zájmových aktivit vede k závislosti a možnosti již v dětském věku sledovat pornografii.¹⁰

Masová komunikační média v estetické kultuře a pedagogice v knize *Metody a formy výchovy ve volném čase* od Vladimíra Spousta a kol. se zabývá stále častějším vyplňováním volného času působením médií, což je tím, na co má pedagog jen nepřímý vliv. „Zabýváme-li se interakcí „komunikační média – volný čas“ vedou nás k tomu tři následující důvody. Prvním z důvodů je fakt, že estetika dospěla k poznatku, že tzv. estetickou funkci plní vůči esteticky vnímajícímu, reagujícímu a hodnotícímu subjektu v určitých situacích jakýkoliv objekt. Estetika tudíž může fungovat i všechno to, čím vyplňujeme volný čas a co souvisí s komunikačními médii. Druhý důvod spočívá ve zprostředkovávání mnoha estetických podnětů právě díky komunikačním médiím,

⁸ Srov. JIRÁK, J., KÖPPLOVÁ, B., *Média a společnost*, s. 21, 22.

⁹ Srov. Tamtéž: s. 21, 22.

¹⁰ Srov. HÁJEK, B., HOUFBAUER, B., PÁVKOVÁ, J. *Pedagogika volného času*, s. 98.

z nichž se stal nejmasovější nástroj šířící umělecké produkty. Třetím důvodem je předávání všech médií, tedy nejen esteticko-uměleckých informací pomocí určitého estetického obalu, díky kterému se jeví jako druh umění.“¹¹

Multimédia označují spojení několika médií v jedno. Multimediální tvorbou v kontextu nových technologií je považován proces vzniku obrazových vyjádření pomocí počítače. Jsou směsicí obrazu, textu, zvuku, videa a animací. V současné době se pracuje na vývoji aplikací pro výtvarnou výchovu zahrnující i hmatovou a čichovou složku.¹²

2 NOVÁ MÉDIA V UMĚNÍ

Umělci měli vždy médium, které používali - malíři plátno, sochaři, hmotu a prostor. U umění nových médií je takové vymezení média složitější. Zpočátku se používaly materiály, které se daly zařadit do tradičních druhů výtvarného umění. Následně se začaly používat nové materiály, kdy nelze výsledné dílo zařadit do žádných z druhů výtvarného umění, a proto se vytváří kategorie nové tzv. „umění nových médií“. Tato umělecká díla mají společnou charakteristiku, která se za pomoci nových technologií snaží vyčlenit ze světa obchodu.¹³

Na počátku spatřujeme vynález fotografie, od poloviny 19. století, která se postupně vyvíjela. Tím, že se jednalo o rychlou a levnou reprodukci viděného, se stala stejně jako film na počátku 20. století, nepřítelem malířů, kteří již nebyli privilegovaní zobrazováním média. Umělci se proto museli vyrovnat se změnou komunikační technologie. Někteří se snažili nalézt oblasti, které filmu i fotografii unikly a věnovali se jí ve svých dílech – vznik impresionismu, kubismu, surrealismu. Umění nových médií ovšem řadu umělců inspirovalo - především jejich časový prostor, což je patrné ze snahy např. futuristů o zachycení pohybu. Umělci postupně nacházeli v nových médiích nové možnosti své tvorby, možnosti, které dosavadním umění nebyly.¹⁴

¹¹ SPOUSTA, V. *Metody a formy výchovy ve volném čase*, s. 16.

¹² Srov. ZIKMUNDOVÁ, V. *RVP a výtvarná výchova*, s. 53.

¹³ Srov. JEŽKOVÁ, M., *ITC a současné umění ve výuce – inspirace pro pedagogy výtvarné, hudební a mediální výchovy*, s. 30.

¹⁴ Srov. Tamtéž: s. 20.

Novými médii se zabývají umělci, kteří se střetávají s reflektováním nové kulturní krajiny, masové komunikace a zábavy. Zařadit mezi ně můžeme Jeff Wall, který využívá diapositivu s osvětleným pozadím. (Obr. č. 1).. Nam June Paik zkoumající potenciál video artu v prostředí měnících se technologií, využívá často hudby. V díle TV Cello se objevují při pohybu smyčcem umělkyně na obrazovkách TV videoinstalace. (Obr. č. 2).¹⁵ Robert Seidel, který má vystudovaný mediální design, se v současnosti věnuje experimentálním filmům na architektonické plátno. Příkladem je Phyletic museum kdy za pomoci 3 dataprojektorů a hudby proměňuje budovu musea 35 na 16 metrů v Jeně v živý organismus (Obr. č. 3).¹⁶ Andreas Gursky se zaměřuje na dokumentaci globálního světa masivně osídleného ve městech. Nachází mechanismus, uvnitř kterého se jeví lidé jako drobné anonymní prvky. Svá díla vytváří pomocí širokouhlé kamery, která mu umožňuje zachytit masivnost současné krajiny a přitom možnost zaměřit se na každý detail (Obr. č. 4).¹⁷

2.1 Stručný přehled mediální a multimediální tvorby

Blíže se podíváme na vlastnosti nových technologií, které jsou v současném umění stále více používány. Teoretikové nových médií se zaměřovali na charakteristické znaky multimediální produkce. Podíváme se na některé fenomény, které se s využíváním těchto technologií objevují. Nezaměříme se na výčet všech rysů a principů nových médií, ale půjde o stručný exkurz, který by nás měl vést k zamyšlení nad jejich vlastnostmi a případně srovnáním našeho pojetí z praxe a teoretickými východisky.¹⁸

2.1.1 Čísla a kódy

Teoretik nových médií Lev Manovich se zamýšlel nad číselnou reprezentací výtvarných děl vytvářených například na počítačích. Tato číselná reprezentace nám umožňuje dílo naprosto přesně definovat pomocí číselného kódu. „*Struktura číselného*

¹⁵ Srov. GRAHAM-DIXON, A., *umění Velký obrazový průvodce*, s. 578-582.

¹⁶ Srov. <http://www.2minds.de/contact.3.0.html>

¹⁷ Srov. GRAHAM-DIXON, A., *umění Velký obrazový průvodce*, s. 579.

¹⁸ Srov. ŠKALOUDOVÁ, B., ZIKMUNDOVÁ, V. *ITC a současné umění ve výuce – inspirace pro pedagogy výtvarné, hudební a mediální výchovy*, s. 12.

kódu nám umožňuje dílo dělit na řadu nezávislých diskrétních jednotek (pixelů, vzorků), se kterými můžeme následně pracovat, množit je, vkládat do jiných souborů a transformovat je.¹⁹ Například můžeme u nevhodné fotografie zlepšit kontrast, jas, umístit hrany tvarů, změnit proporce. V praxi výtvarné výchovy se nám nabízí možnosti, jak dílo utvářet, s velkou svobodou při výběru možných změn daného obrazu. Číselné reprezentace využívá i řada umělců a pracují s ní jako se zvláštním vizuálním znakem. Můžeme mezi ně zařadit díla Marka Kvetána či Jana Šerýcha (Obr. č. 5).²⁰

2.1.2 Struktury prvků a vzorků

Modularita je další kvalitou multimediálního díla. Dílo v digitální podobě existuje jako soubor na sobě relativně nezávislých entit – pixelů, skriptů, filmových klipů a objektů. Pokud je vyjmeme, nemusí to znamenat rozpad celého konceptu výstupu. Tuto vlastnost multimediálního díla nejlépe dokreslují interaktivní webové aplikace, kde každý objekt na internetových stránkách je tvořen vlastní částí zdrojového kódu. Takže děti již při tvorbě počítačového díla musí promyšlet finální podobu, ta nemusí být recipientem zcela odhalena a tím otvírá pole pro různorodou výrazovou podobu a významovou interpretaci. Tuto kvalitu zatím ve výuce výtvarné výchovy neposkytovalo žádné z médií a je pochopitelným přínosem k rozvíjení myšlení a kreativity jedince.²¹

2.1.3 Koláže odkazů

Hypertextualita je základní vlastností nových médií, která nabízí možnost vzájemného propojování. „Jednotlivé kódy, prvky a vzorky jsou navzájem propojeny odkazy - linky. Jde o jakési nelineární koláže textů, obrazů, zvuků, videosekvencí. Hypertext je vlastně cesta, jakou je jedna část informace vázána na jinou. Internet je založen právě na hypertextových odkazech.“²² Internet nám nabízí v práci s žáky nové

¹⁹ ŠKALOUDOVÁ, B., ZIKMUNDOVÁ, V. *ITC a současné umění ve výuce – inspirace pro pedagogy výtvarné, hudební a mediální výchovy*, s. 12.

²⁰ Srov. Tamtéž: s. 12., 13.

²¹ Srov. ZIKMUNDOVÁ, V. *RVP a výtvarná výchova*, s. 54.

²² ŠKALOUDOVÁ, B., ZIKMUNDOVÁ, V. *ITC a současné umění ve výuce – inspirace pro pedagogy výtvarné, hudební a mediální výchovy*, s. 15.

možnosti využití hypertextových odkazů, mohou vyhledávat informace a obrázky a s těmi dále pracovat ve svých dílech.²³

2.1.4 Nekonečná množství cest

Interaktivita je pojmem, jehož vlastností je pro uživatele aktivní ovlivňování programu, kdy má možnost samostatného hledání cest a procházení programem dle vlastního rozhodnutí. Uživatel aktivně komunikuje s programem a interaktivita vychází najevo až v komunikaci s divákem. Může být mnoho způsobů rozměrů, které zpočátku nabízí větší či menší vymezení programátorem.²⁴

Uživatel má díky této vlastnosti svobodu při objevování sdělované informace a každý uživatel se může k dané informaci dostat různou cestou, proto je proces poznání a výsledný dojem pro každého jiný. Filosof M. Petříček popisuje svět internetu přesnou definicí virtuální reality, v této realitě je nesčetně cest, kterými lze procházet v závislosti na čas a místo hledání. Inspirací může být dílo umělce Luca Courchesna (Obr. č. 6).²⁵

2.1.5 Dílo jako surovina

Recyklace je pojem původně vycházejícím z ekologie. Ve spojení s novými médii jde o použití dat, která končí ve virtuálním smetišti. Ve výtvarném umění lze využívat tato data, recyklovat je a navracet je k dalšímu použití. Mnoho současných výtvarníků používá originály jiných umělců, dále s nimi pracuje – rozebere je, změní barevnost nebo je pouze jinak vystaví. Pomocí nových a společensky uznávaných trendů jsou následně umělecká díla recyklována a opětně vystavována.²⁶

²³ Srov. ŠKALOUDOVÁ, B., ZIKMUNDOVÁ, V. *ITC a současné umění ve výuce – inspirace pro pedagogii výtvarné, hudební a mediální výchovy*, s. 15.

²⁴ Srov. Tamtéž: s. 16.

²⁵ Srov. Tamtéž: s. 16.

²⁶ Srov. Tamtéž: s. 17.

2.2 Dělení umění nových médií

Umění nových médií se často rozděluje do čtyř základních skupin. První skupinou je využití netradičních médií v umění performance, druhou skupinou je umění videa – video-art. Třetí skupinou je videoinstalace – Video Installation Art a čtvrtou skupinu tvoří digitální umění, do kterého patří digitální fotografie, počítačové umění a např. internetové umění. Ráda bych se zaměřila podrobněji na nástin jednotlivých skupin.²⁷

2.2.1 Netradiční média v umění performance

Počátkem čtyřicátých let se umělci zaměřovali na proces při tvorbě uměleckých děl ve stejné váze jako na výsledek. Překračovali přitom hranice plátna, kdy je polévali, stříkali, prořezávali. Následně se přešlo pouze k akci samotné a díky divadlu, tanci a filmu vzniklo akční umění. Dalším zlomem v umění byl rok 1965, kdy se dala poměrně levně prodávat přenosná kamera Portapak.²⁸

2.2.2 Video-art

Umělci se díky rozšiřujícímu fenoménu televize a později i videokamery zaměřovali na práci s těmito novými technologiemi, které byly velice oblíbené mezi lidmi a současně dostupné. Video se v této době začíná projevat v zásadě dvěma způsoby. Buď v podobě videopásek, „tape“ nebo v podobě videoobjektů, instalací. Někteří z umělců se na tento produkt zpočátku dívají velice kriticky a reakcí jsou jejich díla. Richard Serra v díle „Televize dodává lidí“ z roku 1973 poukazuje textem běžícím na obrazovce, že televize zde není jako zábavný informující činitel, ale má za úkol diváka „prodat“ inzerentovi. Ed Emshwiller, který byl původně abstraktně expresionistický malíř, se zabýval vytvořením nového „jazyka“ pro video-art. Vytvořil

²⁷ Srov. ŠKALOUDOVÁ, B., ZIKMUNDOVÁ, V. *ITC a současné umění ve výuce – inspirace pro pedagogii výtvarné, hudební a mediální výchovy*, s. 32.

²⁸ Srov. Tamtéž: s. 32.

pomocí syntetizérů a počítače novou trojrozměrnou realitu a dále využívá jejích téměř neomezených možností.²⁹

2.2.3 Videoinstalace

Skupina video-artu se ve většině případů zaměřovala na krátké „filmy“, které je možné sledovat v televizi. Umělci svá díla zároveň umísťovali do galerií a muzeí, kde měli větší možnosti propojení vnější podoby a širšího kontextu. Tyto videoinstalace nám dávají možnost prostorového rozměru, kdy se divák stává součástí a může instalaci lépe prožít. Jedním z hlavních představitelů je Nam June Paik, který sestavil na bienále v Benátkách roku 1995 větší množství obrazovek různých velikostí do podoby mapy USA (Obr. č. 7). Na televizních obrazovkách se pak odehrával běžný život naší planety, který je v této instalaci zobrazován a přístupný pouze prostřednictvím obrazovek.³⁰

2.2.4 Digitální umění

Momentálně se tato skupina rozděluje na čtyři základní kategorie, které se v budoucnu jistě ještě rozšíří o další. Řadí se sem počítačové a internetové umění, digitální fotografie a video, zvukové umění a experimentální sochařství.

2.2.4.1 Digitální fotografie

Fotografie se ke konci 20. století začíná přesouvat do digitální podoby. Zastává roli poukazatele na dění ve světě, které doposud nebylo možné. Je to ovšem technika, která se snaží vypořádat i s díly umělců z minulosti a pomocí těchto děl vyjádřit současné myšlenky. Lilian Schwartz byla jednou z autorek úprav Leonardovy Mony Lisy, kdy spojuje polovinu tváře Mony Lisy a polovinu autoportrétu Leonarda Da Vinci (Obr. č. 8).³¹

²⁹ Srov. ŠKALOUDOVÁ, B., ZIKMUNDOVÁ, V. *ITC a současné umění ve výuce – inspirace pro pedagogii výtvarné, hudební a mediální výchovy*, s. 34.

³⁰ Srov. Tamtéž: s. 36, 37.

³¹ Srov. Tamtéž: s. 38.

2.2.4.2 Interaktivní a internetové umění

Digitální dílo stejně jako jakékoliv jiné umělecké dílo je v první části jen hmotným nosičem a až díky divákovi se z něj stává „estetický objekt“. Bez diváka by tedy k druhé části vůbec nemohlo dojít. V případě internetového umění a interaktivních instalací v muzeích a galeriích se můžeme ovšem z pozice vnímajícího již podílet na samotném uspořádání tohoto hmotného nosiče.³²

2.2.5 Hyperrealismus (Fotorealismus, superrealismus)

Umělci tohoto moderního směru se jako v dalších směrech 70. let snažili o povstání vůči, v té době velmi vážnému, zastávání abstraktního expresionismu a minimalismu. Fotorealista používá k zachycení a následnému přenesení na plátno fotoaparát. Zároveň musí být schopen velice precizně a mechanicky správně přenést dílo tak, aby vypadalo jako fotografie. Hyperrealistická díla jsou zdůrazněním reality, která nikdy neexistovala. Uplatnila se zároveň v sochařství, kdy se reálné postavy dokonale zhmotňovaly do soch a byly následně doplňovány o oblečení a rekvizity. Téměř oživé sochy byly spojením iluze a reality.³³

Mezi umělce můžeme zařadit spoluzakladatele Malcolm Morley (Obr. č. 9), Chuck Close, který fotografii nejprve opatřil čtvercovou mřížkou a poté na plátno přenáší obraz detailně po čtvercích, příkladem může být obraz Linda (Obr. č. 10). Z odvětví sochařství zařazujeme např. John DeAndrea (Obr. č. 11).³⁴

3 PEDAGOGIKA VOLNÉHO ČASU A NOVÁ MÉDIA

3.1 Volný čas

Pojmu volný čas se věnuje mnoho autorů. V knize *Pedagogika volného času*, od autorů J. Pávková a kol. je chápán volný čas jako opak doby nutné práce a povinností a doby nutné k reprodukci. „*Je dobou, kdy si své činnosti můžeme svobodně vybrat,*

³² Srov. JEŽKOVÁ, M., *ITC a současné umění ve výuce – inspirace pro pedagogy výtvarné, hudební a mediální výchovy*, s. 37, 38, 40.

³³ Srov. http://www.artmuseum.cz/smery_list.php?smer_id=68

³⁴ Srov. GRAHAM-DIXON, A., *umění Velký obrazový průvodce*, s. 570, 571.

*děláme je dobrovolně a rádi, přinášíjí nám pocit uspokojení a uvolnění.*³⁵ Podle *Pedagogického slovníku* je volný čas definován... „*Čas, s kterým člověk může nakládat podle svého uvážení a na základě svých zájmů. Volný čas je doba, která zůstane z 24 hodin běžného dne po odečtení času věnovaného práci, péči o rodinu a domácnost, péči o vlastní fyzické potřeby (včetně spánku).*“³⁶ Do doby volného času tedy můžeme zařadit odpočinek, rekreaci, zábavu, zájmové činnosti, zájmové vzdělávání, dobrovolnou společensky prospěšnou činnost a ztrátový čas s činnostmi spojený. Zvláštností volného času dětí a mládeže, je to, že z výchovných důvodů je žádoucí jeho pedagogické ovlivňování. Děti ještě nemají dostatek zkušeností a potřebují citlivé vedení. Problematika volného času v sobě nese různá hlediska. Ekonomické hledisko řeší prostředky investované společností do volného času. Sociologické a sociálněpsychologické hledisko sleduje, jak činnosti volného času přispívají k utváření mezilidských vztahů a zda pomáhají tyto vztahy kultivovat. Politické hledisko sleduje a zvažuje, do jaké míry bude stát zasahovat do volného času obyvatelstva. Zdravotně-hygienický pohled má za cíl sledovat a následně podporovat zdravý tělesný i duševní vývoj člověka. Posledními hledisky jsou pedagogická a psychologická, která berou v úvahu věkové i individuální zvláštnosti a jejich respektování ve volném čase, zároveň zvažují do jaké míry a jakým způsobem přispívají činnosti k uspokojování biologických a psychických potřeb jedince.³⁷

3.2 Pedagogika volného času

Jednu z definic pedagogiky volného času nacházíme v knize *Základy pedagogiky volného času* od autora Vážanského. „...*představuje dvojí úkol: je určena jako pedagogika ve volném čase a pro volný čas. To však neznamena, že vnější vztahy nehrají žádnou výraznější roli, ale že život ve volném čase se svými požadavky, potřebami a možnostmi bude pro ni východiskem.*“³⁸

Jinou definici této disciplíny nám nabízí *Pedagogický slovník* „*Pedagogika volného času je zaměřená na výchovné a vzdělávací prostředky, napomáhající autonomnímu a smysluplnému využívání volného času dětí, dospívajících a dospělých.*

³⁵ PÁVKOVÁ, J. A SPOL., *Pedagogika volného čas*, s. 13.

³⁶ PRŮCHA, J. WALTEROVÁ, E. MAREŠ, J. *Pedagogický slovník*, s. 274.

³⁷ PÁVKOVÁ, J. A SPOL., *Pedagogika volného čas*, s. 13, 15, 16.

³⁸ VÁŽANSKÝ, M., *Základy pedagogiky volného času*, s. 86.

*Nabývá na významu díky některým protikladným jevům: roste množství volného času jako času, se kterým může člověk nakládat podle své vůle, a zároveň se tento prostor tzv. průmysl volného času a hromadné sdělovací prostředky snaží využít pro různé formy manipulace, zbavující ho právě jeho charakteristického znaku svobodného využívání.*³⁹

3.3 Výchova mimo vyučování

Pojem výchova mimo vyučování má velmi blízko k pedagogice volného času. Jejich význam přesto není stejný. Pedagogika volného času je vědní obor, který se zabývá teoretickými i praktickými aspekty výchovy ve volném čase a výchova mimo vyučování je jednou z oblastí výchovy, která se uskutečňuje převážně ve volném čase. Výchova mimo vyučování nabízí možnost pozitivně působit na jedince ve volném čase a podporovat je v jeho kvalitním vyplňování. Tato oblast výchovy plní funkci výchovnou, vzdělávací, zdravotní i sociální se zaměřením na vytváření podmínek pro rozvoj spontaneity, aktivity a tvořivosti dětí a mládeže, na princip dobrovolnosti, na práci s malými sociálními skupinami a další.⁴⁰

Kniha *Kapitoly ze sociální pedagogiky a pedagogiky volného času* od J. Němce a kol. pojednává o výchově dětí a mládeže v době mimo vyučování jako o významném působení na jedince. „*Poskytuje tak příležitost vést jedince k vhodnému využívání volného času, formovat jeho zájmy, uspokojovat a kultivovat lidské potřeby, rozvíjet specifické schopnosti a žádoucí vlastnosti osobnosti. Způsob odpočinku, zábavy a rekreace ovlivňuje psychohygienu jedince, jak můžeme pozorovat na studijních a pracovních výkonech člověka.*“⁴¹

3.4 Zájmová činnost v době mimo vyučování

Zájmová činnost je motivována potřebami a zároveň pomáhá k rozvoji osobnosti. Tyto činnosti nám pomáhají naše potřeby uspokojit a přispívají k vytváření zájmů nových. Při výchově nám mohou tyto potřeby převedené do jednotlivých činností

³⁹ PRŮCHA, J. WALTEROVÁ, E. MAREŠ, J., *Pedagogický slovník*, s. 161.

⁴⁰ Srov. PÁVKOVÁ, J. A SPOL., *Pedagogika volného čas*, s. 33-39.

⁴¹ NĚMEC, J. A KOL., *Kapitoly ze sociální pedagogiky a pedagogiky volného času*, s. 21.

pomoci s ovlivňováním jednotlivce podle požadavků společnosti s přihlédnutím k dispozicím. Zájmy navazují na osobnost jedince a jsou relativně stálými snahami zabývat se nějakou činností. Jsou založeny na dobrovolnosti, mají přinášet seberealizaci a uspokojení.⁴²

Výtvarné aktivity, do kterých spadají i nová média, se řadí do činností estetickovýchovných, která formuje estetický vztah ke kulturním akcím, přehlídkové činnosti a je zaměřena z velké části na vlastní tvořivé aktivity. Za estetickovýchovné zájmové činnosti považujeme aktivity, ve kterých se uplatňuje výtvarné osvojování skutečnosti s použitím různých výtvarných technik, napomáhajícím k emocionálně cenným zážitkům. Mezi techniky řadíme malbu, kresbu, grafické techniky, modelování a kombinované techniky, rozlišnost technik se stává zároveň silným motivačním prvkem.⁴³

V knize *Pedagogika volného času* od Jiřiny Pávkové jsou rozděleny estetickovýchovné zájmové činnosti do okruhů Hudební zájmové činnosti, Literárně-dramatické zájmové činnosti a Výtvarné zájmové činnosti. Zaměříme-li se na poslední jmenované, řadíme sem... „*výtvarné osvojování skutečnosti, využití různých výtvarných technik (malba, kresba, grafické techniky, modelování, kombinované techniky), práci s výtvarnými prostředky spojené s experimentováním (hry s barvou, dekorativní práce, modelování a organizace prostoru, výtvarné práce v materiálu), poznávání a chápání výtvarného umění (návštěvy výstav, práce s literaturou o výtvarném umění), aplikace estetických a dalších požadavků na životní prostředí, kultura chování, stolování, kultura těla a oblékání.*“⁴⁴

Pokusíme se zařadit Nová média ve volnočasových výtvarných aktivitách z hlediska organizovanosti výchovného působení. Rozdělujeme-li ho podle knihy *Děti, mládež a volný čas* od Břetislava Houfbauera, máme na mysli zájmové činnosti spontánní, zájmové činnosti příležitostné a zájmové činnosti pravidelné. Jelikož se spontánní činnosti uplatňují podle aktuálního zájmu účastníků a to jak individuálně tak skupinově, můžeme sem nová média zařadit jako aktivity jednorázové s výsledným tvůrčím výsledkem bez přímého pedagogického vedení. Zájmové činnosti příležitostné, které zahrnují organizované, jednorázové i cyklické, rekreační, oddechové nebo vzdělávací aktivity, se snaží o podněcování spoluúčasti dětí a mládeže. Z tohoto

⁴² Srov. PÁVKOVÁ, J. A SPOL., *Pedagogika volného času*, s. 92.

⁴³ Srov. Tamtéž: s. 96.

⁴⁴ Tamtéž: s. 96.

hlediska můžeme nová média například při přehlídkách umělecké tvořivosti nebo prázdninových kursech, jednorázových aktivitách zájmové činnosti se zaměřením na výtvarné aktivity zařadit jako nejvíce časté u nás. Nová média do zájmové činnosti pravidelné spadají, ale doposud nejsou plně rozvíjena jako samostatné náplně zájmových aktivit.⁴⁵

Dalším dělením ohledně počtu jedinců je skupinová činnost nebo individuální činnost. Nová média mohou být řazena do obou odvětví, protože příprava na činnost a samotná aktivita může probíhat buď se skupinou jedinců v rámci společného projektu, nebo i individuálně v rámci střediska pro volný čas, klubech.⁴⁶

3.5 Informační a komunikační technologie ve škole a volném čase

Kapitola mapuje zázemí základních škol, které je zároveň důležité i pro práci volnočasových aktivit v rámci školních družin, školních klubů a zájmových kroužků při školách a dále pojednává o rámcovém vzdělávacím programu zaměřeném na nová média a výtvarnou výchovu

Publikace vydaná Výzkumným ústavem pedagogickým v Praze, která byla sestavena na základě nekladně hodnocené tematické zprávy České školní inspekce na téma Úroveň ITC v základních školách v ČR, zveřejněná v roce 2009. „*Rozvoj informačních a komunikačních technologií (ICT) ve škole a jejich zavádění do výuky je oblast stále velice nová, velice dynamická a zároveň pro udržení kvalitního vzdělávání – a tolik požadované konkurenceschopnosti – velice důležitá. Dnes už jen málokdo pochybuje o pravdivosti tvrzení, že budoucnost vzdělávání je spojena s technologiemi. Stačí se podívat na dnešní mládež a digitální prostředí, ve kterém žije.*“⁴⁷

Výsledkem studie je hodnocení základních škol v ČR a doporučení, jejichž uplatněním by se mělo usnadnit prosazení ITC do výuky, a to nejen v základních školách. Výzkum potvrzuje výrazné a kvalitní používání ITC ve vzdělávání a to přednostně za podmínek, že používání technologií ve výuce je pečlivě naplánované. Ze studie vyplývá, že zavedením ITC do škol je prokazatelné zlepšení studijních výsledků žáků a zároveň posun učitelů při tvorbě digitálních kompetencí. U žáků používání ITC

⁴⁵ Srov. HOUFBAUER, B., *Děti, mládež a volný čas*, s. 21.

⁴⁶ Srov. PÁVKOVÁ, J. A SPOL., *Pedagogika volného času*, s. 99.

⁴⁷ NEUMAJER, O., *Informační a komunikační technologie ve škole*, s. 6.

prokazuje zlepšování znalostí a dovedností, prohlubování jejich motivace, sebevědomí, angažovanosti a kreativity.⁴⁸

Důležitým faktorem je zjištění, že se stále zvyšuje dostupnost ITC a širokopásmového připojení k internetu na školách. Díky tomuto nárůstu se dostává využívání do všech předmětů, tedy i mimo hlavní výuku, do projektových, doplňkových a zájmových činností.⁴⁹

Rámcový vzdělávací program zaměřený na nová média a výtvarnou výchovu, který přímo neřeší otázky volnočasových aktivit, je důležitým zdrojem informací. Pedagogika volného času zde může nacházet inspiraci, protože trendy ve výtvarné nevolnočasové výchově mohou být zdrojem k vhodné úpravě do volnočasové výchovy.

Významnou změnou kurikulárních dokumentů je nutnost využívání nových médií v předmětu výtvarná výchova. Děje se tak v souladu s potřebou zajistit vzdělávání žáků na poli nejnovějších tendencí společenského dění. Rámcový vzdělávací program požaduje využívat některé z metod současného výtvarného umění a digitálních médií jako například počítačovou grafiku, fotografii, video, animaci.⁵⁰

„V etapě základního vzdělávání je výtvarná výchova postavena na tvůrčích činnostech – tvorbě, vnímání a interpretaci. Tyto činnosti umožňují rozvíjet a uplatnit vlastní vnímání, citění, 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.“⁵¹

Rozvíjení smyslové citlivosti je založeno na rozvíjení schopnosti rozeznávat jednotlivé smysly při vnímání reality a uplatňování této zkušenosti při výběru vhodných prostředků při samotném vyjádření. Uplatňování subjektivity jsou činnosti zaměřené na uvědomování a uplatňování vlastních zkušeností při tvorbě. Obsahem činností ověřování komunikačních účinků jsou nabízené možnosti, které žákům při tvorbě

⁴⁸ Srov. TOCHÁČEK, D., *Informační a komunikační technologie ve škole*, s. 22.

⁴⁹ Srov. Tamtéž: s. 22.

⁵⁰ Srov. ZIKMUNDOVÁ, V., *RVP a výtvarná výchova*, s. 52.

⁵¹ http://www.artcrossing.cz/RVP_v_kontextu ICT.pdf

v procesu komunikace umožňují hledání nových a neobvyklých způsobů vyjádření vlastní tvorby.⁵²

PRAKTICKÁ ČÁST

Praktickou část jsem se rozhodla uskutečnit, abych zjistila, jak jsou děti školního věku zvyklé a schopné zaměřit svůj volný čas na práci s novými médii s propojením výtvarné výchovy. Děti druhého stupně základní školy se denně setkávají s médii obecně. Převážnou část volného času věnují počítači, ale zájem jejich zaměření je velmi úzký. Převážná většina dětí není zvyklá pracovat s počítači tvořivým způsobem a využívají ho k zábavě pomocí her, vyhledávání dat, komunikaci pomocí ICQ, Facebook, Lidé.cz apod.. Je však důležité, aby se čas, který věnují tomuto médiu, stal i přínosem pro jejich rozvoj a uměly ho využívat různými způsoby.

Do projektu zapojím média, která jsou dobře přístupná a děti se s nimi často setkávají. Budu propojovat různá média s výtvarnou činností tak, aby naši činnost obohacovala a dávala jim nový rozměr. Konkrétní aktivity jsem vybírala s ohledem časového ohraničení školního klubu a důležitým faktorem, že děti do klubu přicházejí a odcházejí v různých intervalech. Děti mají odpolední vyučování a kroužky, takže skupina je proměnlivá a nestálá. Projekt proběhne v rámci pěti odpoledních bloků v časovém úseku 12:45 – 15:00 v klubu v měsíci březnu roku 2011.

Podmínky realizace projektu

K realizaci jsem si vybrala Školní klub Základní školy, Základní umělecké školy a Mateřské školy Kašperské Hory. Prostředí má dostačující technickou vybavenost zahrnující počítačovou učebnu, možnost zapůjčení dataprojektoru, fotoaparátu. Školní klub navštěvuje 29 dětí školního věku v rozmezí 10 – 15 let. Činnosti jsem volila s ohledem na věkové rozmezí dětí tak, aby se mohli zapojit všichni. Přihlížela jsem zároveň k neustálé proměně účastníků díky tomu, že každá třída má různý rozvrh a některé děti odcházejí na kroužky. Pozitivním faktorem je, že se skupina dětí denně

⁵² Srov. http://www.artcrossing.cz/RVP_v_kontextu_ICT.pdf

setkává a zná se navzájem. Některé děti znají i mě, jelikož jsem ve škole působila v rámci praxe TF JČU.

Cíle projektu

Projekt se skládá ze tří hlavních činností. První seznamovací aktivitou se přeneseme do vesmíru na planetu Mars a budeme pomocí fantazie vytvářet organismy, které by se zde mohly objevovat, posléze pomocí diktafonu vytvoříme zvuky, jimiž se naše organismy prezentují. Tato aktivita bude rozdělena do dvou odpoledních bloků. Druhou činností se stane výroba plakátu na divadelní představení „Červův švagr“ a jeho následná prezentace dvojím způsobem - klasický výlep plakátů a zároveň prezentace pomocí dataprojektoru na chodbě školy - na rušném místě návštěvnosti všech žáků i učitelů školy. Jelikož značná část dětí, které navštěvují klub, jsou zároveň členové školního divadelního kroužku, budou jim cíle této aktivity blízké. Třetí činnost, která bude rozdělena do dvou odpoledních bloků, ponese téma fotostory. Tuto aktivitu provedeme pomocí fotografií dětí jako účastníků a jejich následné úpravě v počítači se závěrečným spojením pomocí PowerPointu.

Cíle projektu:

- seznámit děti s novými možnostmi využití médií
- zjistit, jaká média děti preferují a jaký způsob práce s nimi využívají
- motivovat ke kreativnímu tvoření pomocí nových médií
- motivovat k práci ve spojení výtvarné výchovy a nových médií
- rozvíjet fantazii
- rozvíjet tvořivost
- rozvíjet zručnost při využívání nových médií
- rozvíjet skupinovou spolupráci
- rozvíjet samostatné rozhodování

Realizace projektu

První činnost: Téma – Štěkající organismy z Marsu

Hlavní cíle: podporovat tvořivost ve školním klubu

Vedlejší cíle: rozvíjet fantazii a kreativitu

Časová náročnost: dva odpolední bloky – 5 hodin

Počet dětí: 15 dětí

Pomůcky: recyklační materiál – plastové lahve, krabice různých tvarů a velikostí, plata od vajec, celofán, igelit, provázek, papírová lepicí páska, lepidlo, tavná pistole, balakryl – černý, bílý, spreje – stříbrný, černý, modrý, tuše, sysály, barevné papíry, telefony s možností nahrávat a přehrávat zvuk

Motivace: Při puštěné motivující hudbě dětem budu vyprávět příběh o neznámých planetách ve vesmíru. Zastavíme se u planety, která vypadá na první pohled neživá, ale na které se nacházejí organismy, které se naší návštěvou bojí o svou existenci a zároveň jsou zaskočení, jelikož člověka ještě neviděli. Děti si se zavřenýma očima představují tyto organismy z cizí planety a dopodrobna si je utvářejí. Zároveň přemýšlí o zvucích, které by mohli vydávat při obraně či útoku na nás. Motivace proběhne v klidu, vsedě a bude zároveň zklidněním a přípravou na činnost.

Vlastní činnost:

První odpoledne - konkrétní vysvětlení činnosti (Obr. č. 12). Výroba ve dvojicích maximálně trojicích – pro možnost zasvěcení nově příchozích a dodělání činnosti, i když některé dítě odejde. Rozdělení do skupin. Nabídka možností výroby organismu a vysvětlení zásad uchycení jednotlivých prvků k sobě. Poučení o bezpečnosti práce s noži a tavnou pistolí. Vlastní činnost (Obr. č. 13, 14). Upozornění na nutný prostor k umístění telefonu a následné přehrávce zvuku jednotlivých organismů. Hrubé sestavení organismů a základní nátěr balacrylem černé nebo bílé barvy (Obr. č. 15). Úklid prostor a pořízení nahrávky poloviny účastníků v průběhu odpoledne. Nahrávku pořídíme v oddělené místnosti, kde budou jen jednotlivci, kteří spolupracují na jednom organismu.

Druhé odpoledne – dokončení nátěru organismů a postupné stříkání vybranými barvami na pozemku školy mimo uzavřený prostor. Dohlédnutí na nutnost pracovního

oděvu. Pořizování zbylých nahrávek dětí. Dokončování činnosti zdobením a malbou na vytvořeném organismu pomocí tuše, celofánu, apod. (Obr. č. 16) Úklid prostoru a následná příprava prezentace se spuštěním nahrávek organismů na chodbě. Reflexe (Obr. 17-19).

Reflexe: Upoutalo mě zaujetí dětí pro tuto aktivitu, i když jsem si jí vybrala jako první a tedy seznamovací. Obávala jsem se volnosti školního klubu, kdy děti nutně nemusí spolupracovat na aktivitách, které jsou pro ně připravovány. Šest dětí přišlo o hodinu a půl později a i ty projevily velký zájem se na aktivitě realizovat též. Tato aktivita odstranila i věkové bariéry mezi jedinci. Volnost a předvídané odchody a příchody do klubu tuto činnost povolovaly. Způsob motivace, kterou jsem zvolila, byla pro děti novou a i přesto, že na ni nejsou zvyklé, splnila účel – děti se zklidnily a přemýšlely. Jako jeden z hlavních mínusů považuji mé přesvědčení, že děti tohoto věku u sebe nosí mobilní telefony a budeme moci nahrávat na více přístrojů, které pak jednotlivě použijeme do svých organismů. Děti u sebe však telefony nenosí, nechávají je doma, což trochu zkomplikovalo mou přípravu. Následně jsem nahrála hlasy všech dětí dohromady. Cílem však bylo, aby se zvířata ozývala postupně, o což jsem se pokusila, děti byly ovšem nervózní a snažily se svůj hlas schovat za ostatní. Samotná motivace zahrnuje i zvuk organismu, postupně se ukazovalo, že jim čas na promyšlení zvuku nestačil. Děti byly vesměs nervózní a dvě úplně odmítly spolupracovat. Celý zvuk jsem při závěrečné prezentaci pustila z přehrávače u již dokončené výstavy děl. Děti ho nakonec velice ocenily a bylo vidět, že je jim líto, že není již čas na zvuku dále zpracovat. Aktivitu hodnotím velice kladně a přínosně. Potěšilo mě, že se zapojily všechny věkové skupiny a společenství se stmelilo.

Druhá činnost: Téma – výroba plakátu na divadelní představení „Čertův švagr“ a jeho prezentace

Hlavní cíle: pokusit se vyrobit si vlastní plakát

Vedlejší cíle: rozvíjet spolupráci ve dvojicích, seznámit se s novými možnostmi realizace plakátu

Časová náročnost: jeden odpolední blok 2,5 hodiny

Počet dětí: 9 dětí

Pomůcky: počítačová učebna, internetové připojení, program Microsoft Word, program PowerPoint, dataprojektor, ukázky plakátů pro motivaci

Motivace: Diskuse na téma plakát a jeho vývoj, ujasnění cílů plakátu – informativní, vyvolání zájmu o návštěvnost a poptávku. Různé druhy plakátů, dnes rozšířené billboards – spojitost s reklamou. Nechat děti vymyslet náplň plakátu – název akce, kde a kdy se koná, kolik je vstupné, popř. kdo účinkuje. Ukázka různých plakátů – Mucha, divadelní představení (Obr. č. 20, 21). Náš námět – blížící se představení divadelního kroužku ZŠ - Čertův švagr. Dvojí druh propagace – klasický barevně tištěný na formát A3, PowerPointem prezentovaný pomocí dataprojektoru na frekventovaném místě ve škole.

Vlastní činnost:

Pomocí internetového vyhledávače Google ve dvojicích vyhledat vhodné tematické pozadí. Stažení více vybraných obrázků hledané v nejlepší kvalitě a jejich následná úprava na potřebnou velikost. Výběr nejlepšího obrázku. Otevření v programu Microsoft Word a vložení obrázku – úprava dle orientace vybraného snímku. Vložení textového pole. Napsání informací, které se mají na plakátu objevit, obsah jsme si již ujasnili v průběhu motivace. Závěrem úprava písma, tučnosti písma a její velikost (Obr. č. 22-25). S dětmi, které budou nejdříve hotové, vytvoříme v programu PowerPoint jednoduchou prezentaci, kterou následujícího dne o polední pauze budu promítat s dětmi, které budou mít volno.

Konkrétní text plakátu:

Divadelní kroužek ZŠ Kašperské Hory Vás zve na pohádku Boženy Němcové

Čertův švagr

Kdy - 8. dubna 10:00 a 16:00

Kde - kino Kašperské Hory

Obsazení – Hrstková Hedvika – selka, Konrádová Alessa - druhá pekelná bába, Matousch Nick – sedlák, Ostádal Jakub - sirotek Jiří, páže, Petrová Andrea - paní vrchní, Anděla, Švajka Jakub – dráb, Švajka Josef – dráb, Cinegrová Helena - čert Vinca, Nová Vendula - hostinská, Novotná Andrea - první pekelná bába, Příbylová Kateřina - čert Venca, Melichar Matyáš - pan vrchní, Podzemský Martin - desátník, Lucifer, Řimnáč Jan – Petr, Boldizsárová

*Karolína - Macecha, čertí babička, Daňhelová Kristýna - děvečka, Gizela,
Pojer Miroslav - Otec, Kníže, Rychterová Martina - děvečka, Lucila
Režie – Dagmar Ševčíková*

Reflexe: Odpoledne, kdy jsem měla připravenou tuto aktivitu má hodně vyšších ročníků odpolední vyučování a v klubu proto byly pouze děti pátého ročníku. Kladně hodnotím motivaci, do které se zapojily všechny děti, které byly aktuálně v klubu. Měly jasný přehled o obsahu plakátu a velice aktivně hodnotily ukázky, které jsem si připravila. Některé jsem měla v různém barevném provedení. Posuzovali jsme, jak na ně ukázky působí a zda by si jich všimli jako náhodní kolemjdoucí. Hodně pro ně znamenala barevnost a výraznost textu. Při ujasnění naší konkrétní činnosti byly děti nadšené, že vyrobí plakát, který bude skutečně prezentován na veřejnosti. Plakáty na divadelní představení si děti v klubu vždy vyrábí samy ručně. Byly ale rády, že si ho mohou vytvořit i touto formou. Osvědčila se mi práce ve dvojicích, protože tři děti v průběhu činnosti odešly na kroužek nebo odjížděly domů, dvojice jsem tedy již na začátku sestavovala tak, aby vždy alespoň jeden zůstal do konce. Děti tohoto věku ještě nemají povinný předmět informatika, a proto jsem na začátku u jednoho počítače ukázala všem, jak se vkládají obrázky, textové pole a následně upravuje text. Po této stránce byly děti na aktivitu málo zkušené a musela jsem jim i v průběhu hodně pomáhat. Byly zde vidět ale velké rozdíly. Některé děti již s programem zkoušely pracovat a mou pomoc výrazně nepotřebovaly. Těm, kteří měli plakát hotový jako první, jsem na jednom počítači ukázala práci s PowerPointem a společně jsme vytvořili krátké prezentace plakátů. Činnost hodnotím jako přínosnou a pro některé děti zcela novou možnost, jak se s úkolem plakátu potýkat.

Prezentaci plakátů jsem realizovala se dvěma dětmi, které nechodí na oběd. Tento způsob přilákal hodně žáků i zaměstnanců školy a byl velice kladně hodnocen.

Třetí činnost: Téma – fotostory – propojení s dramatizací

Hlavní cíle: vytvořit fotostory se závěrečnou prezentací v PowerPointu

Vedlejší cíle: rozvíjet spolupráci a soudržnost skupiny

Časová náročnost: dva odpolední bloky 5 hodin

Počet dětí: 9 dětí

Pomůcky: digitální kompakt, počítačová učebna, program Malování, program PowerPoint, ukázky fotostory pro motivaci

Motivace: Společná diskuze na téma fotostory, co tento pojem znamená a co má vyjadřovat. Ukázka několika fotostory z časopisů a na internetu. Naše téma fotostory bude obsahovat jednotlivé důležité okamžiky vztahu, který se proměňuje v partnerství a manželství. Ustálení deseti klíčových okamžiků, které jde zachytit fotografií a bude znát, o které momenty jde: Např. seznámení, rande, výlet, zasnoubení, svatba, narození dítěte, vstup dítěte do školy apod.

Vlastní činnost:

První odpoledne: Společně si rozdělíme role našeho příběhu, aby se každý zapojil. Fotografie budou pořizovány z výšky na zem (ze žebřin v tělocvičně nebo ze štaflí). Focené postavy budou ležet v různých pozicích na zemi a polohou těla znázorňovat pohyb, který se k momentální situaci bude hodit. Nepoužijeme žádný nábytek ani rekvizity (Obr. č. 26-27). Na snímcích budou postupně zapojovány všechny děti i do vedlejších rolí př. hosté kavárny, dítě, oddávající apod.

Druhé odpoledne: Digitální fotografie budou staženy do počítačů a rozděleny do dvojic po jedné či dvou, dle počtu dětí. Úprava fotografií bude následovat v programu Malování, který všechny děti dobře znají a umí s ním pracovat. Pomocí štětce domalují rekvizity – nábytek, květiny, školní tašku apod. Jednotlivé fotografie budou doplněny textem hlavních postav dle příběhové linie (Obr. č. 28-36). Závěrem si postupně děti vyzkouší vkládání fotografií a textu do PowerPointu.

Reflexe: První odpolední činnosti se zúčastnily opět děti pátého a šestého ročníku. Aktivita ale byla postavena tak, aby ji snadno zvládly i mladší děti. Starší děti by možná měly problém s ostychem a styděly by se před sebou navzájem při focení podkladů. Fotostory je dnes pro děti již méně blízký pojem, se kterým se nesetkávají tak často, ale některé ho správně srovnávaly s komiksy. Následující výběr zásadních okamžiků vztahu ovšem vyvolal všeobecný zájem a děti se o vztazích, se kterými ještě nemají osobní zkušenost, bavily velice otevřeně. Nejprve daly děti dohromady jednoduchý příběh o seznámení dvou lidí, lásce a následně žádosti o ruku, manželství a dětech. Postupně

ale začaly do příběhu přidávat zápletku podvodu a boji dvou mužů o jednu ženu. Nakonec jsme si sestavili jednotlivé body, které bylo možné zaznamenat fotoaparátem.

Vztah

Romantická večeře

Slečna na procházce s novým chlapcem, kdy jsou sledováni stávajícím přítelem

Bitka dvou mladých mužů o jednu slečnu

Kytka od nového přítele, který získal srdce slečny

Žádost o ruku

Svatba

Výchova dětí

Vstup dětí do školy

Výlet celé rodiny na lodi

Rozdělení rolí

1. přítel – Dan

slečna - Andrea

2. přítel - Nick

číšník – Radek

dvojčata – Jakub a Josef

oddávající – Jakub

svědkové – Radek, Anička

kapitán lodi - Vítek

Po přesunu do tělocvičny, kde je možnost fotit z výšky pomocí žebřin, jsme začali aranžovat jednotlivé fotografie. Děti zpočátku měly problém pochopit jak si lehnout, aby ve výsledku vypadal fotografický materiál, jako kdyby stály v jedné rovině, tedy na zemi. Udělali jsme si tedy zkoušku a já jsem vybrala jedno dítě, aby z výšky kontrolovalo přípravy a navádělo focené k úpravě jejich pozic vleže. Při samotném focení se některé děti trochu styděly, tedy hlavně postavy, které se měly chytit za ruku. Měla jsem problém se zvládnutím kázně, děti se v tělocvičně spojené vždy s aktivním pohybem velmi uvolnily a já jsem je musela trochu kázeňsky krotit. Druhý den jsme fotografie v počítačové učebně uložili a já jsem je rozdělila do dvojic po dvou, aby si každý upravil jednu. V programu Malování, se kterým všichni již pracovali, se dětem

bez komplikací podařilo domalovat rekvizity a nábytek, na němž jsme se předem domluvili. Děti měly za úkol dopsat postavám i text hodící se k momentálním situacím. Bylo potřeba z mé strany text nejprve zhodnotit, aby byl vhodný k příběhové linii. Malování dětí velice bavilo a chtěly si upravovat hlavně ty fotografie, na kterých se objevovaly. Dvojice si na závěr vyzkoušely práci s PowerPointem, se kterým jsme již pracovali, a proto bylo snazší organizačně skupinu zvládat.

ZÁVĚR

V bakalářské práci jsem se pokusila vymezit místo nových médií ve výtvarných aktivitách v rámci pedagogiky volného času a poukázat z hlediska specifík médií na jejich přínosy a zároveň nedostatky v této oblasti.

V první kapitole práce jsem se zabývala průřezem tradičních médií a jejich vlivem na širokou společnost, která nám poskytla souvislosti k pochopení propojení mezi tradičními a novými médii. Následně jsem se zaměřila na pojem nová média, na která jsem navázala uplatněním těchto nových technologií v umění. Zároveň jsem poukázala na cíle, které si kladou nové směry v umění.

Druhou kapitolu jsem pojala jako nástin možného využití nových médií v pojetí umělců, kteří s těmito technologiemi pracují. Uvědomuji si, že zmapování možností jistě není komplexní, protože se jedná o umění stále se vyvíjející a doposud nedostatečně publikované. Vnímám tuto kapitolu jako možnou inspiraci pro práci s dětmi, mládeží i dospělými jedinci ve výtvarných volnočasových aktivitách. Na zjištěné informace navazuji v praktické části bakalářské práce.

Kapitola nazvaná „Pedagogika volného času a nová média“ měla za cíl doplnit informace pro komplexní pochopení problematiky. Z tohoto důvodu jsem se také pokusila zařadit nová média do estetickovýchovných zájmových činností, jelikož v obsahu použité literatury volného času jsem se s novými médii nesetkala. Domnívám se, že je důležité ujasnit si místo nových médií v rámci volného času. Z teoretického hlediska by to mohlo napomoci například při tvorbě nových metodik využívajících nová média, které nejsou doposud vypracovány. Po stránce praktické to pak může pomoci najít širší využití nových médií v rámci pedagogiky volného času a při výběru činností přímo s novými médii. V této kapitole se dále zabývám informačními a komunikačními technologiemi ve školách. Materiální vybavení je velice důležitým prvkem pro aktivity využívající nová média, a proto jsem se pokusila tuto oblast zmapovat. Z použitých zdrojů je patrná zvyšující se dostupnost ITC a širokopásmového připojení internetu ve školách, která napomáhá ke zlepšení studijních výsledků. Do rámce základních škol jsou zahrnuty i školní kluby, družiny a zájmové kroužky, které této dostupnosti technologického vybavení mohou ve volném čase dětí a mládeže využívat.

Praktickou část práce jsem věnovala konkrétnímu návrhu a následné realizaci projektu ve školním klubu, rozvrženou do pěti odpoledních bloků. Aktivity byly uskutečňovány s využitím nových médií ve výtvarných činnostech. V rámci projektu jsem děti motivovala a představila jim různé možnosti využití nových médií. Závěrem každé činnosti jsme zhodnotili aktivity za pomoci různých způsobů prezentace a reflexe. Praktickou část hodnotím jako přínosnou jak pro mě, tak pro skupinu dětí, se kterou jsem pracovala. Podařilo se mi naplnit hlavní cíle jednotlivých činností a u dětí probudit aktivitu. Školní klub, v němž jsem projekt realizovala, má volně stanovené hranice, a pokud děti nemají zájem se připravovaných činností účastnit, nemusí. Technologie, které jsem využívala, byly ale lákavé, a proto i zapojení většiny jedinců bylo vysoké. Nabídka aktivit by ovšem musela mít soustavnější charakter, aby se jí děti věnovaly zájmově i mimo organizované vedení. Podařilo se mi účastníky projektu spojit v jeden tým, což není mezi těmito jedinci běžné. Obyčejně se sdružují v menší skupinky, které si od sebe zachovávají odstup.

Téma bakalářská práce „Nová média ve volnočasových výtvarných aktivitách“ pro mě zůstává do budoucna otevřené a jsem si vědoma jeho nevyčerpatelného obsahu z důvodu stálého vývoje tohoto tématu.

Seznam použitých zdrojů:

- GLENN, M., *Hyperrealismus (Fotorealismus)*. [online]. Nová Paka: Artmuseum.cz. 1999-2011. [cit. 15. 3. 2011]. Dostupné na WWW: <http://www.artmuseum.cz/smery_list.php?smer_id=68>.
- GRAHAM-DIXON, A., *Umění*. Praha: Tlačiarne BB, 2010. ISBN 978-80-242-2663-7.
- HÁJEK, B., HOUFBAUER, B., PÁVKOVÁ, J., *Pedagogika volného času*. Praha: Univerzita Karlova, 2003. ISBN 80-7290-128-1.
- HOUFBAUER, B., *Děti, mládež a volný čas*. Praha: Portál, 2004. ISBN 80-7178-927-5.
- Informační a komunikační technologie ve škole*. VÚP Praha: Studio Trinity, 2010. ISBN 978-80-87000-31-1.
- ITC a současné umění ve výuce – inspirace pro pedagogy výtvarné, hudební a mediální výchovy*. Národní galerie v Praze: Tisk Horák a.s., 2008. ISBN 978-80-7035-378-3.
- PPLOVÁ, B., *Média a společnost*. Praha: Portál, 2003. ISBN 978-80-7367-287-4.
- KERA, D., *nová média*. [online]. Centrum pro současné umění Praha: 2006-2010. [cit. 26. 1. 2011]. Dostupné na WWW: <<http://artlist.cz/?id=149>>.
- PÁVKOVÁ, J. HOFBAUER, B. HRDLIČKOVÁ, V. PAVLÍKOVÁ, A., *Pedagogika volného času*. 3. vyd. Praha: Portál, 2002. ISBN 80-7178-711-6.
- PRŮCHA, J. WALTEROVÁ, E. MAREŠ, J., *Pedagogický slovník*. 4. aktual. vyd. Praha: Portál, 2003. ISBN 80-7178-772-8.
- Rámcové vzdělávací programy a výtvarná výchova*, Plzeň: symposium české sekce INSEA, 2004. ISBN 80-7043-504-6.
- SEIDEL, R., *Robert Seidel*. [online]. Jena. 1996-2011. [cit. 23. 3. 2011]. Dostupné na WWW: <<http://www.2minds.de/contact.3.0.html>>.
- SPOUSTA, V. FUKAČ, J. JŮVA, V. PELÁN, J. ŘEHOŘKOVÁ, M., *Metody a formy výchovy ve volném čase*. Brno: OL PRINT, 1998. ISBN 80-210-1275-7.
- VÁŽANSKÝ, M., *Základy pedagogiky volného času*. Brno: Print-Typia, 2001. ISBN 80-86384-00-4.

ZIKMUNDOVÁ, V., *RVP v kontextu ITC*. [online]. Praha: VÚP. 2007. [cit. 15. 3. 2011]. Dostupné na WWW: <[http://www.artcrossing.cz/RVP v kontextu ICT.pdf](http://www.artcrossing.cz/RVP_v_kontextu ICT.pdf)>.

Seznam příloh:

Příloha I.

- Obr. č. 1 Jeff Wall, Milk, 1984
- Obr. č. 2 Nam June Paik, TV Cello, 1971
- Obr. č. 3 Robert Seidel, Phyletic museum, 2008 in Jena
- Obr. č. 4 Andreas Gursky, 99 Cent, 1999
- Obr. č. 5 Jan Šerých, Testy inteligence, 2008
- Obr. č. 6 Luc Courchesne, Panoscopic Journal, 2003
- Obr. č. 7 Nam June Paik, Electronic Superhighway, 1995
- Obr. č. 8 Lilian Schwartz, Monaleo, 1985
- Obr. č. 9 Malcolm Morley, Wall Jumpers, 2002
- Obr. č. 10 Chuck Close, Linda, 1976-1978
- Obr. č. 11 John DeAndrea, The Couple, 1978

Příloha II.

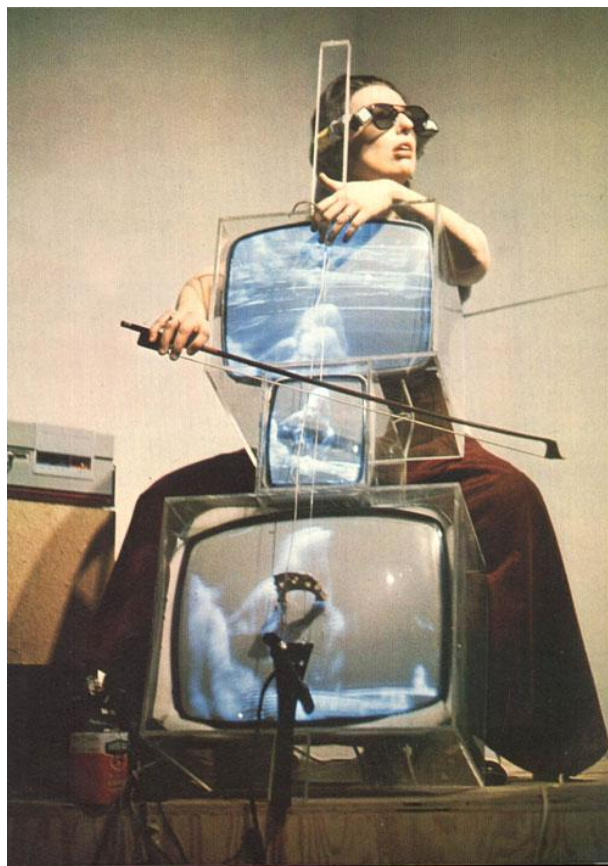
- Obr. č. 12-36 Fotodokumentace praktické části

Přílohy:
Příloha I.:

Obr. č. 1



Obr. č. 2



Obr. č. 3



Obr. č. 4



Obr. č. 5



Obr. č. 6



Obr. č. 7



Obr. č. 8



Obr. č. 9



Obr. č. 10



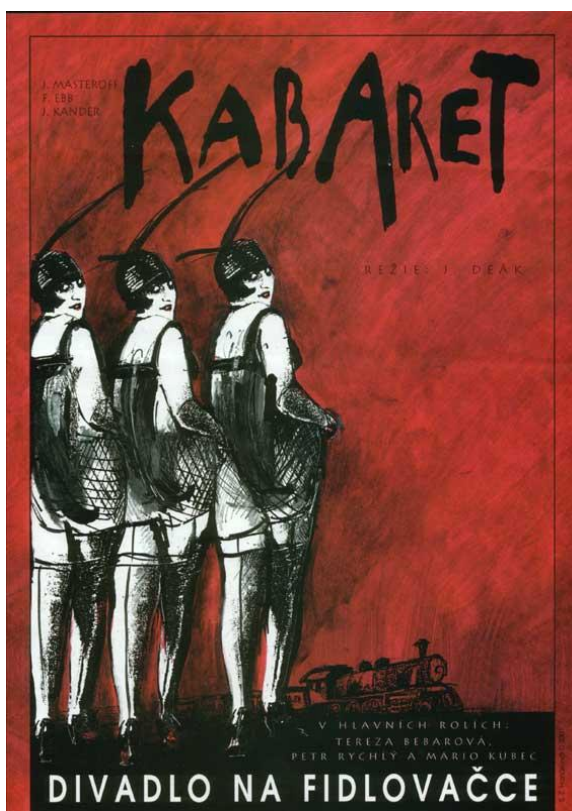
Obr. č. 11



Příloha II.:



Obr. č. 12



Obr. č. 13



Obr. č. 14



Obr. č. 15



Obr. č. 16



Obr. č. 17



Obr. č. 18



Obr. č. 19



Obr. č. 20



Obr. č. 21

Divadelní kroužek, Základní školy Kašperské Hory Vás zve
na pohádku Boženy Němcové

Čertův švagr

Kde – Kino Kašperské Hory
Kdy – 8. dubna 10:00 a 16:00

Obsazení –
Konrádová Alessa - druhá pekelná bába, Matousch Nick - sedlák, Ostádal Jakub - sirotek Jiří, páže, Petrová Andrea -
paní vrchní, Anděla Švajka Josef - dráb, Švajka Jakub - dráb, Cinegrová Helena - čert Vinca, Nová Vendula -
hostinská, Novotná Andrea - první pekelná bába, Příbylová Kateřina - čert Venca, Melichar Matyáš - pan vrchní,
Podzemský Martin - desátník, lucifer, Rimnáč Jan - Petr, Boldizárová Karolína - macecha, čertí babička, Daňhelová
Kristýna - děvečka, Gizela, Pojer Miroslav - otec, kníže, Rychterová Martina - děvečka, Lucila
Režie - Dagmar Ševčíková

ZVEME VŠECHNY LIDI KAŠPERSKÝCH HOR
A PŘEJEME HEZKÝ ZÁŽITEK

Obr. č. 22

Čertův švagr

Divadelní kroužek ZŠ Kašperské Hory si
Vás dovoluje pozvat na pohádku
Boženy Němcové

Kde: Kašperské Hory - kino
Kdy: 8. dubna od 10:00 a 16:00

Hrají:
Sedlák - Nick Matousch
sirotek Jiří páže - Jakub Ostádal
dráb - Jakub Švajka
dráb - Josef Švajka
čert Vinca - Helena Cinegrová
Petr - Jan Růmanec
macecha čertí babička - Karolína Boldizárová
Gizela - Krymka Daňhelová
Otec, kníže - Miroslav Pojer
děvečka, Lucila - Martina Rychterová
první pekelná bába - Andrea Novotná
pan vrchní - Matyáš Melichar
čert Venca - Kateřina Příbylová
druhá pekelná bába - Alessa Konrádová
hostinská - Vendula Nová
desátník, lucifer - Martin Podzemský
seřka - Heřvíka Hrstková
paní vrchní, Anděla - Andrea Petrová
Režie - Dagmar Ševčíková

Režie: Dagmar Ševčíková

Obr. č. 23

Divadelní kroužek ZŠ Kašperské Hory si Vás
dovoluje pozvat na pohádku Boženy Němcové

Čertův švagr

KDY: 8. 4. 10:00 a 16:00
KDE: kino Kašperské Hory

OBSAZENÍ: Konrádová Alessa - druhá pekelná bába, Matoušek Níck - sedlák, Ostádal Jakub - sirotek Jiří, páže, Petrová Andrea - paní vrchní, Anděla Švajka Josef - dráb, Švajka Jakub - dráb, Cinegrová Helena - čert Vinca, Nová Vendula - první pekelná bába, Přibylková Kateřina - čert Venca, Melichar Matyáš - pan vrchní, Podzemský Martin - desátník, lucifer, Rimnáč Jan - Petr, Boldizárová Karolína - macecha, čertův babička, Daňhelová Kristýna - děvčátka, Gizela, Pojer Miroslav - otec, děvčátka, Lucila

Režie - Dagmar Ševčíková



Obr. č. 24

Divadelní kroužek Základní školy Kašperské Hory Vás zve
na čertovskou pohádku Boženy Němcové

Čertův švagr

Kdy - 8. dubna v 10:00 a 16:00 hodin
Kde - kino Kašperské Hory



Hrají:

Konrádová Alessa - druhá pekelná bába, Matoušek Níck - sedlák, Ostádal Jakub - sirotek Jiří, páže, Petrová Andrea - paní vrchní, Anděla Švajka Josef - dráb, Švajka Jakub - dráb, Cinegrová Helena - čert Vinca, Nová Vendula - první pekelná bába, Přibylková Kateřina - čert Venca, Melichar Matyáš - pan vrchní, Podzemský Martin - desátník, lucifer, Rimnáč Jan - Petr, Boldizárová Karolína - macecha, čertův babička, Daňhelová Kristýna - děvčátka, Gizela, Pojer Miroslav - otec, kněz, Rychterová Martina - děvčátka, Lucila

Režie - Dagmar Ševčíková
Přejeme hezký zážitek.

Obr. č. 25



Obr. č. 26



Obr. č. 27



Obr. č. 28



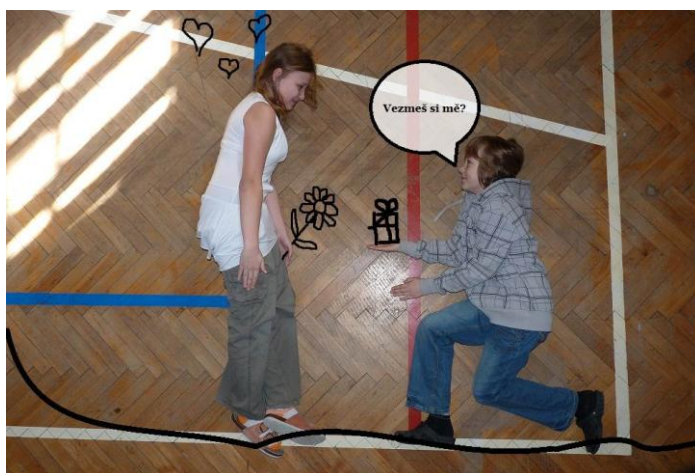
Obr. č. 29



Obr. č. 30



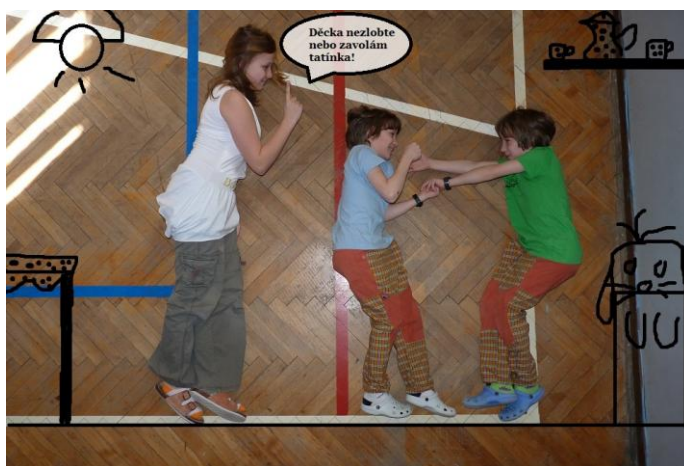
Obr. č. 31



Obr. č. 32



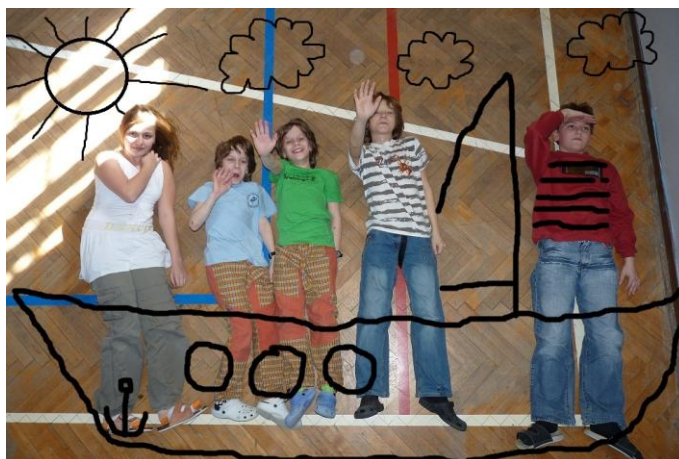
Obr. č. 33



Obr. č. 34



Obr. č. 35



Obr. č. 36

ABSTRAKT

ŠEVČÍKOVÁ, E., *Nová média ve volnočasových výtvarných aktivitách.* České Budějovice 2011. Bakalářská práce. Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích. Teologická fakulta. Katedra pedagogiky. Vedoucí práce Mgr. Irena Kovářová.

Klíčová slova: nová média, nová média v umění, tradiční média, volný čas, pedagogika volného času, zájmová činnost v době mimo vyučování

Práce se zabývá možnostmi využití nových médií v rámci výtvarných volnočasových aktivit. Teoretická část se zabývá tradičními médii s návazností na média nová. Dále popisuje nová média v umění s možností jejich využití ve výtvarné volnočasové praxi. Definiuje pojmy volný čas, pedagogika volného času, zájmové činnosti v době mimo vyučování. Snaží se vymezit místo pro nová média v rámci systému pedagogiky volného času a definovat jeho přínos pro účastníky.

Praktická část obsahuje konkrétní návrh výtvarných aktivit s použitím nových médií, následně vlastní realizaci projektu, fotodokumentaci a reflexi jednotlivých činností.

ABSTRACT

New media in leisure art activities

Keywords: new media, new media art, traditional media, recreation, leisure education and leisure activities outside of the classroom

Work deals with the possibilities of using new media art in leisure activities. The theoretical part deals with traditional media in connection with new media. It also describes new media in the art with their use in the leisure art practice. Defines terms leisure, leisure education, leisure activities outside of the classroom. Tries to define the space for new media within the education system of leisure time and to define its contribution to the participants.

The practical part contains a concrete proposal for art activities using new media, followed by project implementation, photo documentation and reflection of an individual activities.