

Univerzita Palackého v Olomouci

Pedagogická fakulta

Katedra výtvarné výchovy

Zuzana Žemlová

IV. ročník - prezenční studium

Obor: Učitelství pro 1. stupeň základních škol

**Současná podoba galerijních animací v muzeích umění a jejich vliv na
studijní výsledky žáků základních škol**

Diplomová práce

Vedoucí práce: Mgr. Petra Šobáňová, Ph.D.

Olomouc 2011

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

Ve Lhotě dne

.....

Poděkování

Děkuji své vedoucí práce Mgr. Petře Šobáňové, Ph.D. za odborné vedení a rady při vypracování diplomové práce.

Děkuji také všem lektorům, kteří nás provázeli animacemi a vycházeli nám vždy vstříc.

Učitelkám a jejich třídám děkuji za účast na tomto výzkumu.

Obsah

<i>Úvod</i>	5
<i>Teoretická část</i>	6
1 Muzeum	6
1.1 Poslání muzea ve společnosti	7
2 Historie muzea	10
2.1 Historické projevy muzejního fenoménu	11
2.1.1 Předmuzejní období	11
2.1.2 Protomuzejní období	13
2.1.3 Paleomuzejní a mezomuzejní období	14
2.1.4 Muzea dnešního typu	14
3 Typy a druhy muzejních výstav	17
4 Edukační programy muzeí	18
5 Komunikace s uměleckým dílem	19
6 Muzejní pedagogika a komunikace	22
6.1 Funkce umění	25
6.2 Muzejní pedagog	26
6.3 Významná jména muzejní pedagogiky	28
6.4 Typologie programů pro veřejnost v muzeu a galerii	30
7 Galerijní animace	32
7.1 Práce s dětským publikem	33
7.2 Umělecký prožitek	33
7.3 Struktura animace	35
7.4 Druhy animací	36
<i>Výzkumná část</i>	38
8 Výzkumná oblast, téma a cíle šetření	38
9 Základní soubor a výzkumný vzorek	38
9.1 Výzkumný vzorek	39
10 Výzkumné otázky	40
11 Metodologické postupy	40
11.1 Vytvoření testu	41
11.2 Hodnocení testů	42
11.3 Úvodní orientační test	42

12	<i>Popis absolvovaných animačních programů</i>	43
12.1	Devadesát minut aneb rychlokurz	43
12.1.1	Testové otázky a porovnání tříd	44
12.1.2	Reakce dětí na animaci	46
12.1.3	Mé hodnocení	47
12.1.4	Sklepem, sálem, podkrovím	47
12.1.5	Testové otázky a porovnání tříd	48
12.1.6	Reakce dětí na animaci	50
12.1.7	Mé hodnocení	51
12.2	Animace Lidové zvyky na Hané aneb Já mám malovanou vestu, vestičku	51
12.2.1	Testové otázky a porovnání tříd	52
12.2.2	Reakce dětí na animaci	54
12.2.3	Mé hodnocení	54
12.3	Animace: Hledá se průvodce	55
12.3.1	Testové otázky a porovnání tříd	57
12.3.2	Reakce dětí na animaci	58
12.3.3	Mé hodnocení	58
13	<i>Výsledky experimentu</i>	60
14	<i>Diskuse</i>	63
15	<i>Závěry výzkumu</i>	64
16	<i>Závěr</i>	65
17	<i>Souhrn</i>	66

Úvod

Práci jsme zaměřili na muzejní pedagogiku a edukační programy, které se snaží naučit dětské publikum vnímat umění a rozumět mu. Odborné literatury k tomuto tématu není mnoho, proto jsem pracovala i s cizojazyčnou literaturou.

Muzea vytvářejí nevšední atmosféru, která na návštěvníky dýchne hned při vstupu do těchto prostor. Jednotlivé exponáty a umělecká díla na děti působí přímo a lektor jen usměrňuje jejich pozornost a zájem takovým směrem, aby si z návštěvy odnesly nové zážitky, zkušenosti a vědomosti. Vycházíme ze zkušeností s galerijními animacemi, které v českých muzeích probíhají již od 90. let 20. století. Pokud se animace vydaří, má neuvěřitelnou moc ovlivnit účastníky a zanechat v nich svou stopu. Muzea a galerie si mohou touto edukační formou získat své pravidelné návštěvníky a vychovat mladou generaci, které nebude umění lhostejné, naopak bude mu rozumět a ze setkání s ním si bude odnášet hlubší prožitek.

Cílem výzkumné části je dokázat, že galerijní animace pozitivně ovlivňují školní výsledky dětí. Animace nejsou pouze zprostředkovatelem umění, ale také zprostředkovatelem poznatků z historie a dějin kultury lidství. Mohou názorně přiblížit konkrétní události, které děti probírají ve škole.

Cílem výzkumu je dokázat, že děti, které navštěvují galerijní animace, lépe zvládají probírané učivo ve škole a dosahují lepších výsledků. Výzkum zaměříme na dvě různé třídy stejného ročníku a ze stejné školy, jejichž výchozí podmínky budou téměř totožné. Abychom mohli třídy srovnat, vyplní žáci na začátku výzkumu test všeobecných znalostí. Jedna třída začne navštěvovat galerijní animace a po každém absolvovaném programu dostanou obě třídy nový test. Celou dobu budeme porovnávat dosahované výsledky a na konci výzkumu bude ověřeno, zda děti, které animace navštěvovaly mají lepší vědomosti než děti druhé třídy, které učivo probíraly pouze ve škole.

Teoretická část

1 Muzeum

Vymezení pojmu muzeum se ve všech dostupných definicích poněkud liší. I když se objevují různé odchylky, vždy se o muzeu mluví jako o neziskovém zařízení či instituci, které spravuje sbírky muzejní hodnoty.

Profesní etický kodex Mezinárodní rady muzeí (ICOM) uvádí tuto definici: *„Muzeum je stála nevýdělečná instituce ve službách společnosti a jejího rozvoje, otevřená veřejnosti, která získává, uchovává, zkoumá, zprostředkuje a vystavuje hmotné doklady o člověku a jeho prostředí za účelem studia, vzdělání, výchovy a potěšení“* (ICOM, 2001). Japonská národní komise při UNESCO (1960) uvádí další definici, kde za muzeum považuje *„... každé stálé zařízení, které v zájmu veřejnosti různými prostředky, zvláště výstavami, spravuje předměty a výtvořiny přírody kulturní hodnoty za účelem jejich zachování, studia a zvelebování pro potěšení a poučení veřejnosti.“* V knize Canadian Museums Association (1962) je muzeum vymezeno jako *„... zařízení, které se neorientuje na zisk a které existuje v první řadě ne za účelem uspořádání dočasných výstav... je přístupné veřejnosti a v zájmu veřejnosti je spravované.“* Nesnaží se vytvářet dočasné, krátkodobé výstavy, ale jde zde především o uchovávání exponátů pro další generace.

Muzea využívá nejširší veřejnost, neboť obohacují své návštěvníky o nové vědomosti, ale i emoce, které mohou vystavované exponáty vyvolat. Lidé vidí minulost, přítomnost a budoucnost v jiném světle. V prostorách muzea či galerie mohou vystavené exponáty vyníkat jinak než v původním kontextu, mohou ukázat nové skutečnosti a na každého člověka mohou zapůsobit různě. Tím jsou muzea typická a díky tomuto intenzivnímu prožitku si děti, ale i dospělí mohou zapamatovat mnohem více než například z běžné školní výuky. V muzeu se lidé učí i komunikovat s uměním a Radek Horáček (1998. s. 33) uvádí, že: *„...muzeum je veřejným komunikačním centrem, jehož hlavním posláním je umožnit přístup k informacím a zprostředkovávat shromážděné hodnoty.“*

1.1 Poslání muzea ve společnosti

Důležitou součástí muzejní činnosti je plnění několika úkolů. *„Prvořadým úkolem muzea je uchovávat pro budoucnost své sbírky a využívat je k získávání a šíření poznatků prostřednictvím vědecko-výzkumné práce a výchovně-vzdělávací činnosti, expozic, krátkodobých výstav a dalších akcí. Tyto činnosti musí být v souladu se stanovenou koncepcí a výchovně-vzdělávacími cíli muzea a nesmí ohrožovat ani kvalitu sbírek, ani úroveň péče o ně. Muzea si musí být vědoma, že vystavování materiálu bez uvedení jeho původu může být považováno za obcházení zákazu nezákonného obchodu s předměty kulturní hodnoty. Muzeum musí usilovat o to, aby veškeré informace, které různými způsoby zveřejňuje, byly přesné, pravdivé, objektivní a vědecky podložené“* (ICOM, 2001).

Muzeum sbírá autentické výtvořiny člověka a přírody a uchovává archiválie, knihy, fotografie, filmy, kresby, malby a zvukové záznamy. Předměty, které muzeum zařadí do své sbírky, by měly být vybrány s důrazem na jejich uchování, nikoli s možností jejich pozdějšího vyřazení (ICOM, 2001). Muzea se snaží plnit tyto čtyři základní funkce.

1. *Tvorba sbírek* znamená zachraňování vybraných objektů a jejich zařazování do veřejných sbírek. Exponáty se vybírají v souladu s cílem a zaměřením muzea. Při tvorbě sbírky je důležité umístit dílo tak, aby neztratilo svou výpovědní hodnotu. Tvorba sbírky je dlouhodobý proces, který začíná výběrem exponátů pro konkrétní výstavu a končí samotným vystavováním. Sbírkám by se měly revidovat a aktualizovat každých pět let. Muzea, která jsou podobně zaměřena, by spolu měla vzájemně komunikovat, doplňovat své informace, ale zároveň by si neměla překážet a narušovat původní koncepci svých muzeí (ICOM, 2001).

2. Další funkce, kterou muzeum zajišťuje, je *správa sbírek*. Muzeum se stará o výběr uměleckých děl, které může získat buď zakoupením, darem, výměnou, nebo zapůjčením. Zabezpečuje jejich uchovávání, aby nedošlo k poškození objektů. To zahrnuje různé techniky konzervace a preparace. Také výtvořiny hodnotí a zařazuje je do určité kategorie. Vede evidenci o objektu jako součásti veřejného majetku. Stará se o vyřazování exponátů ze sbírky, což je někdy velmi obtížné. *„Každé vyřazení, ať už formou daru, výměny, prodeje nebo znehodnocení, vyžaduje hloubkové odborné posouzení vypracované kurátorem, na jehož základě a po vyjádření právníků jej řídicí orgán teprve může schválit“* (ICOM, 2001).

3. Vystavované exponáty slouží i *vědeckým účelům*. Mohou probíhat terénní výzkumy, ale i badatelské práce v muzeu, toto však musí být vždy v souladu se zákony dané země. Pracovníci podávají průběžné zprávy nejen příslušným orgánům, ale i muzeu, pro které výzkum provádějí. Výzkumy, které v muzeu probíhají, jsou prezentovány formou knižní, časopiseckou nebo formou výstavy (Waidacher, 1999).

4. Poslední je funkce *výchovná*, kterou zabezpečují kulturně výchovné programy určené pro školy, ale i širší veřejnost. Měly by být přiměřené věku a zaměření publika. Programy se neustále zkvalitňují a jejich tvůrci se snaží reagovat na aktuální zájem veřejnosti, také proto se kladou čím dál vyšší požadavky na vzdělání muzejních pracovníků. Vyžadují se nejen jejich odborné vědomosti a znalosti oboru, v němž muzeum působí, ale nutné jsou i dovednosti pedagogické. Zpřístupnění muzeí pro veřejnost, vytváření různých programů pro děti, ale i dospělé tedy zvyšuje nároky na všestrannost muzejních pracovníků. Ti se zaměřují na aktivizaci veřejnosti v muzeu, což vede ke zvyšování návštěvnosti.

Friedrich Waidacher (1999, str. 136) v knize uvádí, že *„muzeum není v první řadě místem získávání poznatků, ale místem porozumění.“* S tímto postojem nelze souhlasit, neboť v muzeu získává člověk poznatky, díky kterým může umění kolem sebe porozumět. Samozřejmě záleží na lidech, jestli chtějí přijímat nové vědomosti, a také na tom, za jakým účelem do muzea přišli. Rozhoduje i to, zda navštívili vernisáž, výstavu, komentovanou prohlídku nebo galerijní animaci. Z každého programu si odnesou jinou zkušenost, jiný zážitek a jinou míru pochopení konkrétní výstavy. Je velmi důležité, zda se člověk vícekrát vrátí na jednu výstavu a jde si ji znovu prohlédnout. Upevní si tím své poznatky a může neustále objevovat nové skutečnosti, kterých si dříve nevšiml. Domníváme se, že by se porozumění nemělo stavět na vyšší úroveň než předávání poznatků. Oboje spolu souvisí a navzájem se ovlivňuje, proto bychom neměli upřednostňovat ani porozumění, ani předávání poznatků.

Podle knihy American psychological society (1991, str. 22-23) není muzejní vzdělávací činnost schopna splnit úkoly kladené na vyučování. *„I přesto, že vysvětlují souvislosti, nasazují modely a spolupůsobící předměty či zařízení a tímto způsobem se snaží zprostředkovat vědomosti, není dodnes žádného důkazu, že se jim to skutečně podařilo.“* S tím nelze zcela souhlasit, neboť cílem školských zařízení je všeobecné vzdělávání, které muzea zajistit nemohou, samozřejmě to ani není jejich cílem. Muzea však ve svém oboru, ve svém zaměření dokáží vyučování vhodně doplnit. Vzdělávání napomáhají prostřednictvím názorné

ukázky originálních exponátů, již školy v dostatečném množství nabídnout nemohou. Muzejní edukace často integruje několik školních předmětů dohromady a rozvíjí tak mezipředmětové vztahy, na které se v dnešním školství klade obrovský důraz. Mohou slučovat literaturu, výtvarnou výchovu, dějepis a jiné předměty, což záleží především na druhu výstavy. To, že si žáci během prohlídky výstavy nic nezapisují do sešitu, neznamená, že si z ní nic nezapamatují. Někdy si pamatují právě mnohem více než z běžné výuky. Lze to zdůvodnit tím, že muzea nabízejí setkání s autentickými díly, což je pro děti velmi atraktivní a zajímavé. Výstavy jsou velmi názorné a plné originálů. Působí na více smyslů, a proto jsou pro děti lépe uchopitelné a zapamatovatelné. Muzea a galerie vytvářejí programy, které jsou určeny především k vzdělávání dětí a široké veřejnosti. Patří mezi ně animační programy, komentované prohlídky, workshopy, muzejní noci, besedy s umělcem, výtvarné dílny, návštěvy ateliérů. Ve své práci bych chtěla dokázat, že muzejní edukace má nezanedbatelný vzdělávací efekt a že může školní vyučování vhodně doplnit.

Přestože je v současnosti edukační funkci muzeí věnována velká pozornost, lze nalézt i názory odmítající tuto funkci. *„Jak představitelé muzejního světa, tak i veřejnost často zdůrazňují vzdělávací hodnotu návštěv muzeí, ale ve skutečnosti hraje velkou roli zábavní hodnota“* (Waidacher, 1999, s. 139). To je samozřejmé, neboť úlohou muzeí není nahradit školy. Snaží se zábavnou formou předávat návštěvníkům vědomosti. Ve školství se často operuje konceptem „škola hrou“, která znamená vzdělávání prostřednictvím manipulace s předměty, plnění netradičních úloh a působení na smysly dítěte. Jan Amos Komenský (1592 - 1670) ve svém spisu (Škola hrou, 1651) popisuje a navrhuje zásady, které by se měly ve výuce užívat, ale zároveň se velmi blíží současné edukaci v muzeích umění. Komenský vytvořil spisy, jež shrnují jeho tehdejší znalosti a doporučení pro edukaci ve školách (Všeobecná pravda o nápravě věcí lidských). Vytvořil obrázkové učebnice, ale zjistil, že ani ty nedokáží plně nahradit originální sbírkové exponáty.

F. Waidacher (1999) tvrdí, že není potřebné, aby se instituce jako muzea a galerie považovaly za místa výchovy a vzdělání. Podle našeho názoru to potřebné možná není, ale nevidíme důvod, proč by se za ně považovat nemohly. Muzea a galerie se snaží jednak zpřístupnit umělecké sbírky, jednak předávat poznatky z nejrůznějších oborů lidské činnosti a rozvíjet znalosti veřejnosti v oblasti umění a kultury. V 19. století se pořádaly světové výstavy, které představovaly nejnovější vynálezy, umělecké slohy a styly. Informovaly veřejnost a tím ji vzdělávaly a vychovávaly.

2 Historie muzea

Podle J. Špěta (2003, s. 73) má muzejnictví základ ve sběratelské činnosti. V každé době si lidé shromažďovali majetek a nejrůznější předměty, z nichž vytvářeli sbírkové soubory. Sbírkování sloužilo k reprezentaci, ať už politické, církevní či jiné. Ve 14. a 15. století byly symbolem především církevní moci. Karel IV. díky svým uměleckým sbírkám dokázal spojit moc církevní se světskou. Předměty se začaly vystavovat při významných církevních, ale i vladařských událostech a byly tak představovány i širší veřejnosti.

Sbírkování z konce 18. století se dají považovat za ucelené soubory. Muzejního charakteru nabývají ovšem až tehdy, kdy jsou zveřejňovány, zpřístupňovány nějakému publiku. Nemají pouze hodnotu majetkovou, ale i uměleckou, výchovnou a vzdělávací. Právě společenské využití vytváří ze soukromé sbírky sbírku muzejního charakteru (Šobánková, 2009).

V klasickém pojetí muzea se mezi jeho základní funkce řadí sbírání, udržování a vystavování sbírek. Od 19. století se začíná uplatňovat i funkce prezentace. Muzeum předměty sbírá, uchovává a vystavuje, aby veřejnost vzdělávalo. To znamená, že plní také funkci edukační. Muzeum působí na návštěvníky estetickým dojmem, pozitivním klimatem, hodnotou exponátů a didaktickou koncepcí expozic a výstav.

Velmi důležitou součástí vývoje muzejnictví jsou světové výstavy. U nás proběhly první výstavy v druhé polovině osmnáctého století. Zaměřovaly se především na současné průmyslové a zemědělské výrobky, měly hlavně význam praktický. Výstavy měly podobu veletrhu, představovaly nové výrobky a zároveň je prodávaly. Umělecká díla se u nás začala vystavovat až ve třicátých letech devatenáctého století. Výstavy byly důležité především pro pochopení hodnoty díla a staly se činitelem, který podněcoval zájem o vznik dalších muzeí.

Na počátku 19. století začala v habsburské monarchii vznikat zemská muzea, která prezentovala přírodu, historii i kulturu vymezeného regionu dané země. Sloužila k lepšímu pochopení současnosti a přinášela povzbuzení k dalšímu hospodářskému rozvoji.

Dřívější význam muzeí byl pouze ve vystavování nashromážděných ucelených souborů. V dnešní době se prosazuje edukační působení na všechny smysly, prostřednictvím kterého se snaží naučit veřejnost orientovat se v umění a dění ve světě. U návštěvníků se rozvíjí všeobecný přehled o historii a současnosti. „*Úloha muzeí v soudobé edukaci je tak*

zcela mimořádná, protože pomáhají vysvětlit současnost i predikovat budoucnost“ (Jůva, 2004, s. 20).

2.1 Historické projevy muzejního fenoménu

F. Waidacher (1999) vytvořil periodizaci, kterou zde použijeme, abychom stručně shrnuli vývoj muzea.

2.1.1 Předmuzejní období

Prvním obdobím je takzvané předmuzejní období, které sahá hluboko do minulosti, do Mezopotámie 2. tisíciletí před Kristem, a Waidacher do něj zahrnuje další projevy až do 14. století. Věrohodné prameny o sbírání vzácných předmětů nalezneme kromě Mezopotámie také ve starověkém Egyptě, Číně a antickém Řecku (Šobánková, 2009).

Starověké Řecko je velmi pevně spjaté s muzejním fenoménem. Řekové se zabývali mytologií, filosofií, vědou i politikou a v tehdejší době vzniklo množství termínů, vztahujících se k muzejní kultuře. Dochovaly se dokonce popisy řeckých chrámových pokladnic a soupisy jejich obsahů (Stránská, Stránský, 2000). Tyto chrámové klenotnice můžeme považovat za jakousi předformu muzeí.

Samotný termín muzeum vznikl také v Řecku a je pevně spjat s řeckou historií. „*Primárně termín museion označoval sídlo múz, které symbolizovaly inspirační zdroj lidí (umělců)*“ (Jůva, 2004, s. 22). Waidacher (1999) doplňuje, že museion byl chrám zasvěcený múzám, bohyním umění a vědy, z literatury známe např. alexandrijské nebo athénské museion. Řečtí řemeslníci a zlatníci již od 5. století ukládali do museionu své obětiny, čímž vyjadřovali vděk bohyním umění a vědy (Šobánková, 2009). F. Waidacher (1999, s. 53) uvádí že „*Museion byl první státní institucí vůbec, vytvořenou na podporu literatury a vědy. Byl střediskem antické vědy, jakousi univerzitou nebo filozofickou akademií, na které působili i Euklides, Archimedes, Apollonius z Pergy a Erasthenes.*“

Ve starověkém Egyptě byl nejvýznamnějším domem múz alexandrijský museion, který nechal v Alexandrii založit Alexandr Veliký. Měl v plánu vybudovat z města duchovní

centrum celého Středomoří. Nechal vybudovat i velkou knihovnu, došlo také k propojení vědeckých poznatků získaných v museionu s vědomostmi uloženými v knihách. Tyto kulturní a vědecké důvody vzniku museionů nás opět přivádějí k významu edukace, který je patrný už od počátku založení prvních muzeí (Jůva, 2004). Prameny uvádějí, že v Alexandrii vznikly hlubší vztahy mezi muzei a knihovnami. „*V Alexandrii, kde přepychový museion založil v první polovině třetího století Ptolomeus (Ptolemaios I.) Filadelfus, syn Ptolomea Sotera, Alexandrova generála a zakladatele nové dynastie v Egyptě. Tato instituce existovala zhruba v letech 290-48 př. Kr. Součástí tohoto museionu... byla nejproslulejší knihovna, observatoř, amfiteátr a vědecké muzeum, tvořené mimo jiné botanickou a zoologickou zahradou. Bylo to i posvátné místo a současně i výzkumné a meditativní filosofické místo či pracoviště, jež proslulo jako centrum vědění*“ (Štěpánek, 2002, s. 26).

Ve 2. století před naším letopočtem se Řecko stalo součástí Římské říše. Samostatná řecká kultura zanikla, ale o to víc se začaly sbírat řecké originální starožitnosti a vznikaly římské kopie originálů. „*Antický Řím získal většinu svého bohatství při dobývání a vykrádání řeckých měst*“ (Šobáňová, 2009). Koncept řeckého museia však Římané nepřevzali, a tak bylo na čas zapomenuto. Objevuje se znovu až v renesanci, kdy je zvýšený zájem o antický kulturní odkaz. Kult Múz však užívali i Římané a místa s ním spojená nazývali sanctuaria (Stránský a Stránská, 2000). V průběhu 5. století římské impérium postupně upadá díky útokům barbarských kmenů.

Po rozvratu Římské říše dochází na několik staletí k úpadku antické kultury, ale i celkovému úpadku kultury v Evropě. Na antické kulturní dědictví však postupně navazuje nová společnost a kultura spojená s křesťanským duchovním obsahem (Šobáňová, 2009). S rozvojem křesťanství v Evropě souvisí nový typ sbírek. Shromažďovaly se předměty duchovního významu, které lidem připomínaly křesťanskou minulost. Uchovávaly se v kostelech, klášterech a veřejnosti byly předkládány při významných politických a duchovních obřadech. Chránové klenotnice nepovažujeme za muzea i přesto, že mají základ ve sběratelské činnosti. Muzeem tedy nejsou, ale patří k historii muzejního fenoménu. Sbírkové předměty, náboženské symboly a obrazy ukazují bohatou historii křesťanství a jeho pevný duchovní základ.

2.1.2 Protomuzejní období

F. Waidacher do tohoto období řadí vznik šlechtických sbírek od 14. až do 17. století. V této době vznikají soukromé sbírky světských či církevních osobností a vytvářejí tak základy moderního sběratelství. Sběratelé jsou již znalci umění a zaměřují se na určitý druh předmětů (Šobáňová, 2009).

Na pozdní středověk navazuje novověk, který přináší nový pohled na smysl lidské existence, veškeré její činnosti a samozřejmě i na sběratelství. Novověk spojený s humanismem, který vznikl v Itálii již ve 14. století, přináší sběratelství založené na hlubších znalostech a kritičtějším pohledu na lidskou tvorbu (Šobáňová, 2009).

K velkým příznivcům umění a zakladatelům muzeí patřili od 15. století římscí papeži. Byli to například Pavel I., Sixtus IV. (1471 – 1484), který vytvořil Kapitolské muzeum antického sochařství. Tento papež také zakázal vývoz starožitností ven z města, tím mu zachránil cenné kulturní a historické památky. Po 19 letech se k zákazů vrátil i Julius II. (1503 – 1513), který pro město získal Laokoonovo sousoší a Apolóna belvedérského.

V 16. století se již renesance rozšířila z Itálie do celé západní Evropy. *„Sběratelství se stalo velmi rozšířenou módou, vlastnictví okázalých sbírek bylo chápáno jako nezbytný doplněk světské i církevní reprezentace, patřilo k vnějším znakům elitních vrstev a v tomto smyslu bylo konvencí“* (Šobáňová, 2009).

Mezi významné renesanční sběratele můžeme zařadit rod Medicejů, jejichž florentský palác bývá považován za první muzeum, i když tak ve své době nebyl pojmenován. V době renesance se sběratelstvím zabývaly snad všechny významné šlechtické rody (Šobáňová, 2009). Medicejové sbírali předměty, jež měly především duchovní význam, nebo byly vyrobeny z drahého materiálu. Vytvářeli sbírku, která zdobila palác a byla symbolem jejich moci a síly. Cosimo I. Medicejský prosazoval několik let, aby se vybuodovala centrální správní budova republiky-Ufizzie. Roku 1570 svůj plán prosadil a nechal vystavět nový palác pro celou sbírku. Plány vypracoval Giorgio Vasari a stavbu provedl Buontalenti a Parigi. V dnešní době celá budova slouží jako galerie (Štěpánek, 2002, s. 35-36).

Po válečných konfliktech v 17. století je sběratelství pro měšťany finančně náročné, proto se mu věnují především šlechtické rody, které tak prezentují svou moc, rodové bohatství a příslušnost k tehdejší společenským a kulturní elitám (Šobáňová, 2009).

2.1.3 Paleomuzejní a mezomuzejní období

Do tohoto období řadíme vývoj muzeí od vzniku prvních muzeí až do poloviny 20. století.

Na konci 18. století vzniká ze soukromých sbírek instituce veřejného muzea s funkcemi, které plní prakticky až do současnosti.

Důležitý mezník ve vývoji muzejního fenoménu je zpřístupnění Gallerie degli Uffizi v roce 1743, o níž jsme se zmiňovali v souvislosti s rodem Medicejských. Tímto počinem začalo další zpřístupňování sbírek a docházelo tak ke vzniku moderních muzejních institucí, které se nejčastěji vyvinuly přeměnou sbírek aristokracie, panovnických rodů nebo církevních sbírek (Šobáňová, 2009).

2.1.4 Muzea dnešního typu

Muzea jako veřejné instituce byla zakládána v 18. století. První muzeum vzniklo v Londýně (British Museum) v roce 1753 a první obrazovou galerií byla císařská galerie ve Vídni. Lidé ji mohli navštěvovat bez předchozího přihlášení. To znamenalo velký pokrok, neboť byla už od počátku určena širší veřejnosti a ne jenom odbornému publiku (Waidacher, 1999).

V Americe ještě na konci 18. století přetrvávaly komory divů. Až v roce 1773 bylo založeno veřejné muzeum v Jižní Karolíně a v témže roce byly i v pařížském Louvru zpřístupněny sbírky francouzských králů, jež byly získávány několik desetiletí. Po velké francouzské revoluci a popravě krále byly všechny umělecké předměty zabaveny a v průběhu napoleonských válek sbírky obohatily cennosti získané rabováním kostelů a klášterů (Waidacher, 1999).

V 18. století převládala touha vytvořit univerzální muzeum, které by obsahovalo poznatky ze všech vědních oborů. Hledala se vhodná zařízení, docházelo k třídění informací a poznatků. Na počátku 19. století došlo k diferenciaci muzeí podle různých zaměření - muzea umělecká, historická, krajská a národn. Vznikala také muzea umělecko průmyslová, muzea

archeologie, technická, etnografická a skanzenová muzea. Podle obsahu sbírek můžeme muzea rozdělit do několika kategorií. Patří sem přírodovědné muzeum, historické muzeum, muzeum dějin kultury, vědecko-technické muzeum, umělecké muzeum a jiné formy muzeí. V devatenáctém století ovlivnily vývoj muzejnictví také světové výstavy. Jejich vliv je patrný na architekturu, vzniku velkých muzeí, rozšíření některých uměleckých slohů a stylů jako jsou například neogotika, neorenesance, orientalismus, Art Deco, neoklasicismus (Waidacher, 1999).

Pavel Štěpánek ve své knize *Obrysy muzeologie* (2002, s. 52) uvádí klasifikaci muzeí podle ICOM:

- Muzea vědy a techniky
- Muzea archeologická a historická
- Muzea etnografická
- Muzea užitého umění
- Muzea moderního umění
- Muzea regionální
- Muzea specializovaná:
 - a) Muzea hudebních nástrojů
 - b) Muzea zbraní
 - c) Muzea vojenské historie aj.

Štěpánek (2008, s. 51 - 62) vyjmenovává hned několik dělení muzeí. Zmínili jsem již klasifikaci současných muzeí, ale muzea můžeme rozdělit:

podle disciplíny:

- Umění
- Historie

- Etnologie
- Věda
- Technika

podle vlastnictví:

- Veřejná muzea
- Soukromá muzea

podle předmětného soustředění:

- Všeobecná muzea
- Specializovaná muzea
- Smíšená muzea

3 Typy a druhy muzejních výstav

Nyní uvedeme několik typů muzejních výstav podle dělení F. Waidachera (1999).

Stálá expozice se stará o hlavní obsah muzea. Tato trvalá, základní výstava je neustále k dispozici pro návštěvníky. Své vlastní expozice mohou vytvářet také budovy, hrady, zámky aj.

Dočasná výstava informuje veřejnost o aktuální práci muzea a poskytuje pouze částečný pohled na danou problematiku.

Marginální výstava doplňuje stálou a dočasnou expozici.

Veřejná studijní sbírka slouží badatelům a vědcům. Bývá sestavena a uspořádána tak, aby plnila vědecké účely.

Dále můžeme rozlišovat různé druhy výstav podle Schettla (1973), Beneše (1978).

Intrinzičky (vnitřní, vlastní) zajímavé výstavy jsou velmi lákavé pro publikum. Kladou důraz na emoce, prožitek a velmi důležité je zde historické, sociální a psychologické poselství.

Primárně estetické výstavy shromažďují předměty vysoké umělecké hodnoty. Vychází z touhy člověka po kráse, estetice. Působí na smysly a emoce.

Instruktivní výstavy popisují a vysvětlují historii dějin. Jejich cílem je vyvolat u lidí touhu po poznání a porozumění.

Informativní výstavy splňují funkci vzdělávací, snaží se lidem předat vědomosti z konkrétní oblasti, kterou výstava prezentuje.

Formativní výstavy působí zase na smysly a emoce, které by měly vést k pochopení výstavy a do určité míry člověka vychovávat.

Rekreační výstavy si nekladou za cíl člověka vzdělávat, ale snaží se ho zábavnou formou přivést k umění, muzejnictví a získat si pravidelné návštěvníky. Rekreační výstavy nemusejí být zaměřeny pouze na umění, ale mohou se věnovat obecné historii, regionálním dějinám, mineralogii, fauně a flóře aj. Chtějí člověka vtáhnout do světa, který není tak uspěchaný, přináší odpočinek a zábavu. Návštěvník zde může nabrat nové síly.

4 Edukační programy muzeí

Muzea na veřejnost působí prostřednictvím expozic a výstav. Zatímco expozice bývají stálé a přetrvávají i několik let, výstavy jsou dynamickým prvkem muzea, reagují na aktuální zájmy a potřeby publika. Probíhají pouze několik měsíců a jsou obměňovány. Na výstavy a expozice navazují edukační programy muzeí, které z výstav obsahově vycházejí.

Edukační programy muzeí umění zprostředkovávají umění. Probíhají během vystavování sbírky, kladou důraz na komunikaci s divákem, snaží se ho zaujmout a zapojit do programu.

Na začátku 19. století se muzea považovala za vzdělávací instituce, avšak vzdělávací funkci plnila pouze tím, že otevřela své sbírky návštěvníkům a více je zpřístupnila. Nezastupitelné místo vzdělávací instituce vždy měly a stále mají školy. Muzea umění se však snaží umění nabízet co nejširší veřejnosti a takto plnit svou vzdělávací funkci. Muzejní vzdělávání je dobrovolné a neformální, lidé si tedy mohou něco zapamatovat, ale také nemusí. Vždyť zde nejsou žádné zkoušky ani učební plány. Muzejní edukace tak může zasahovat do formálního vzdělávání, ale pouze při vzájemné spolupráci muzea se školou. Edukační programy učí návštěvníka, aby předměty chápal jako prameny informací a snažil se jim porozumět.

Cuthbertson (1985) uvádí několik typů edukačních programů, zde uvádíme některé z nich:

- Samostatné absolvování audiovizuálních programů
- Audiovizuální úvodní programy
- Prohlídka s průvodcem
- Náhodné zprostředkování
- Krátké informace
- Představení
- Workshop

- Galerijní animace
- Externí programy

5 Komunikace s uměleckým dílem

V každé době lidé toužili něco objevovat a rozumět nejnovějším trendům. Zde se zaměříme především na komunikaci mezi uměleckým dílem, jeho autorem a návštěvníkem. Postupem času touha po vzájemném poznání sílila, neboť docházelo ke vzniku nových proudů, směrů, uměleckých postupů. Širší veřejnost už nedokázala držet krok s uměním, vývoj šel příliš rychle kupředu a přibývaly nové umělecké styly, v kterých se orientovala pouze úzká skupina lidí. Muzea i galerie si uvědomily nutnost zprostředkování umění, které by zvyšovalo návštěvnost a zájem veřejnosti o tyto instituce a jejich aktivity.

Metod a způsobů, jak zprostředkovat umění, je velké množství. Využívá se mediální komunikace (televize, rozhlas, film, knižní i obrazové reprodukce), tady jde především o pasivní přijímání informací. Cílem soudobých edukačních programů muzea je vtáhnout diváka do činnosti. Návštěvník získává vlastní zážitek, který může srovnat s ostatními návštěvníky nebo s lektorem. *„Lze tu tedy objevit určitou paralelu se snahami akčního umění 60. let, pro něž jednou z motivací byla snaha vtáhnout diváka do tvůrčí akce a proměnit jej z pasivního pozorovatele v aktivního spolutvůrce“* (Horáček, 1998, s. 39). Jednou z forem akčního umění byl happening, který vzniknul v Americe na konci 50. let. Jedná se o umění akce, jež má svůj děj, probíhá v čase a většinou počítá s aktivní účastí publika, které se stává spolutvůrcem akce. Výsledné dílo už nelze zopakovat, je jedinečné a výjimečné. Ve světě se happeningem proslavil Alan Kaprow, John Cage a u nás například Milan Knížák nebo Vladimír Boudník. Tyto akce většinou nelze vnímat prvoplánově, bývají dobře promyšlené a mají hluboký smysl. Cílem edukačních programů muzeí není vytvořit samotné umělecké dílo, jako je tomu u akčního umění, ale vtáhnout diváka do činnosti, a tak mu umožnit pochopení samotného díla.

Umělecké dílo v sobě nese minulost, přítomnost a může napovídat budoucnost. Nejvýznamnějším principem při komunikaci s dílem je interpretace, která je zásadní pro pochopení smyslu díla. Pokud člověk nedokáže interpretovat dílo, nedochází ke komunikaci

a ani k estetickému zážitku. Někteří lidé mají lepší schopnosti pro vnímání díla, jsou citlivější a vnímavější k drobným náznakům a odkazům v tvorbě umělců. Důležité je však také vzdělání a předchozí zkušenosti, které napomáhají k získání uvedených schopností. Dílo vždy posuzujeme podle jeho specifik, autora, výsledků zkoumání teorie umění a přidáváme vlastní názor a prožitek. V dnešní době existuje mnoho kopií a napodobenin uměleckých děl. Člověk nemusí do galerie nebo muzea, kde se originály uchovávají, ale může si vystačit s kopiemi, které se objevují v televizi, časopisech, knihách... Originál má však svou cenu. Zanechá v člověku hlubší dojem, vidíme skutečnou velikost díla, jeho barevnost, která se v různých médiích často liší. Většina lidí si dokáže představit, jak vypadá obraz Mona Lisa od Leonarda da Vinciho. Mállokdo však ví, jak je obraz veliký nebo která barevnost nejlépe odpovídá originálu. Obraz se objevuje v časopisech a televizi hned v několika barevných provedeních. Na fotografiích zase obraz působí dojmem, že je větší. Srovnání vlastních představ o díle s originálem může být velmi užitečné a může nám odhalit mnoho nového. Vidět obraz či exponát na vlastní oči je daleko intenzivnější zážitek než pozorovat dokonalý plakát či fotografii konkrétního díla.

Zpřístupňující aktivity během výstav napomáhají lidem porozumět umění. R. Horáček tvrdí že *„cílem zpřístupnění uměleckého díla je vychovat u vnímatele schopnost poznávat, porozumět a prožít umělecké dílo a náležitě je zhodnotit“* (1998, s. 47).

Snahy zpřístupnit muzejní díla se objevují spolu s otevíráním muzeí veřejnosti již koncem 18. století. A. Lichtwark v roce 1887 mluví na přednášce (Umění ve škole) o potřebě výcviku vnímání. Pořádal programy pro mládež, kde teoreticky vysvětloval význam obrazů. Kritici mu vyčítali důraz na teorii a žádný prožitek, ale on tvrdil, že děti mají v sobě zakódováno jisté vnímání a cítění, ke kterému je musí navést prostřednictvím svého výkladu. Existují různé druhy obrazů – obrazy s epickými náměty, které dokáže pochopit i nezkušený divák, a dále obrazy, kterým porozumí pouze úzký okruh znalců umění, to jsou obrazy nefigurativní. Některé obrazy s epickými scénami mohou lidé pochopit, ale mnohem více řeknou zkušenému návštěvníkovi, který zná základní informace o autorovi a jeho životě.

Kupříkladu z obrazu V salonu nevěstince v Rue de Moulin od Henriho de Toulouse-Lautreca pochopí všichni návštěvníci, že se jedná o prostitutky a prodejnou lásku. Někteří zkušenější si už spojí život tohoto malíře s jeho dílem a při vnímání obrazu vezmou v potaz, že Lautrec byl od dětství nemocný, v dospělosti měřil 152 cm a končetiny se mu vyvíjely

nesouměrně. Proto lásku vyhledával především v nevěstincích, i když o něj měly zájem i bohaté ženy.

Komunikovat lze i s reprodukcemi děl. Někteří odborníci tvrdí, že význam originálu může oslabovat fakt, že se lidé nejprve setkají s reprodukcí (film, kopie, fotografie), která skutečnost zkresluje. Reprodukcí často používají učitelé ve školách, ale i animátoři v galeriích. Walter Benjamin (1979, s. 20) tvrdí, že reprodukční technika vytrhuje dílo z kontextu, bere mu auru, a proto se do výchovně vzdělávací činnosti nehodí. Auru díla tvoří všechny prostředky, pomocí nichž dílo citově působí a komunikuje. Rozbory jednotlivých dobových symbolů jsou často lépe odhalitelné na reprodukcí než na originále, který může být i značně poškozen. Nemůžeme tedy jednoznačně tvrdit, že souhrn komunikačních faktorů se vztahuje pouze k originálu. Také si myslíme, že reprodukce významných děl používané ve školství jsou pro žáky prospěšné a ničím nenahraditelné. Děti by se samy k originálům dostaly jen stěží a nejjednodušší možností učitele, jak dětem přiblížit umění, je použití reprodukcí, ať už obrázkem, filmem nebo fotografií. Samozřejmě mohou navštívit animační programy v galerii nebo muzeu. Učitel však musí nejprve u žáků vzbudit zájem, aby vůbec tyto programy chtěly navštívit. Reprodukce tedy může mít velký motivační význam a může předat i část aury díla. Význam originálu určitě nemusí oslabovat, někdy ho naopak může i podpořit.

Edukační programy i aktivity ve školách využívají tvůrčích úkolů s reprodukcí nebo vytváření reprodukcí k pochopení díla. Na základě vlastní práce mohou děti prožít vznik díla a dokáží ho lépe pochopit. Málokdy se stane, že se děti setkají přímo s autorem obrazu či exponátu. Tato zkušenost je přitom pro děti nejsilnějším zážitkem. Lektori se snaží doplnit informace o autorovi, o jeho životě a názorech, což je velmi prospěšné, přesto nelze autorovu přítomnost plně nahradit. Velká část aury díla vynikne pouze za přítomnosti jeho tvůrce.

6 Muzejní pedagogika a komunikace

Muzejní pedagogika je věda, která zkoumá muzejní edukaci a ta se snaží o aktivizaci především dětského publika. Muzejní edukace je určena různým věkovým kategoriím, ale my se budeme věnovat především dětským návštěvníkům muzeí. Zaměříme na dětská muzea, která jsou určena primárně dětem od 3 do 15 let. Jde o interaktivní muzea, kde je nutná spolupráce a vzájemné působení mezi výstavou a návštěvníky. Od tradičních muzeí se liší pojetím výstav, neboť dětem prezentují problémy, se kterými se setkávají v běžném životě (nezaměstnanost, rasismus, násilí, kriminalitu...). Snaží se je na ně upozornit, seznámit je s nimi a případně vysvětlit příčiny vzniku a jejich následky. Zaměřují se na edukaci, rozvoj osobnosti a socializaci dětí. Orientují se na volnost, dobrovolnost a spontaneitu, nikoho sice do ničeho nenutí, ale vhodnými nenásilnými programy a činnostmi se snaží každého zapojit. Učí děti pomocí her, zábavy, činnostmi a aktivitami. Při edukačních činnostech v muzeu by hlavní motivací měla být radost ze hry (Muzejní pedagogika dnes, 2008).

K. Sokolová vysvětluje, co zahrnuje pojem muzejní pedagogika: „Muzejní pedagogika zahrnuje oblast pedagogických aktivit ve všech typech muzeí, tedy i v galeriích. Je hlavním pojmenováním osobité pedagogické disciplíny. Název muzejní pedagogika se používá pro zvýraznění osobitostí, které vyplývají z charakteru výtvarného/vizuálního umění jako předmětu zájmu muzeí umění-galerií v rámci možností jejich edukačně-interpretačních forem a metod práce“ (2008, s. 90).

Také R. Horáček se tímto pojmem více zabývá: „*Výrazem muzejní pedagogika souhrnně označujeme aktivity, které cíleně využívají instituce muzea k přímým výchovně vzdělávacím činnostem*“ (1998, s. 56).

Edukační činnosti se odehrávají v dětských muzeích a galeriích. Ty se považují za vzdělávací instituce, protože plní edukační funkci, ale také funkci kulturní a sociální. Nechtějí se však ztotožňovat se školou a ani ji nahrazovat. Zaměřují se na vzdělávání jiného typu a jinými způsoby, než se odehrává ve škole. Představují nová místa učení, setkávání, komunikace, hry a odpočinku. Chtějí každému umožnit rozvoj v oblasti umění prostřednictvím muzejních sbírek. Snaží se vybudovat u svých návštěvníků kladný vztah ke kulturnímu dědictví a k aktivnímu zájmu o uchování kulturních statků v zájmu veřejném i soukromém (Beneš, 1997).

Dále ujasníme rozdíly v muzejní a v galerijní pedagogice. Muzejní pedagogika je poněkud širší pojem. Podle R. Horáčka (1998, s. 56) zahrnuje metodologické a teoretické otázky práce pro veřejnost v muzeu. Zatímco muzeum se může věnovat obecné historii, regionálním dějinám, mineralogii, fauně a flóře, galerijní pedagogika se věnuje především výtvarnému umění. Můžeme říct, že galerijní pedagogika je součástí muzejní pedagogiky, neboť obě používají podobné metody a postupy. Muzejní pedagogika prosazuje úlohu poznávací a k jejímu dosažení využívá kreativních činností. Galerijní pedagogika využívá kreativní činnosti k tomu, aby si děti prožily vlastní tvorbu inspirovanou díly, která v galerii viděly.

Muzejní pedagogika se snaží publikum aktivizovat pomocí metod, jako jsou pozorování exponátů, praktické smyslové činnosti, divadelní hry, tajenky, vyprávění, vysvětlování, práce s textem a obrazem. Do těchto klasických metod počítáme i rozhovor a prohlídku s průvodcem.

Zpočátku nebyl o muzejní programy ze strany škol velký zájem, v dnešní době již vzrůstá. Muzea se zaměřila na rozvoj receptivního vnímání jedince a výrazně se zvýšila kvalitativní úroveň muzejní edukace. Někteří učitelé tvrdí, že vnímání vysokého umění je pro děti velmi náročné, zatěžující a únavné. Záleží však na lektorovi, který program připravuje, aby zvolil vhodné prostředky a metody. Programy mohou navštěvovat už děti předškolního věku, lektoři samozřejmě musí při přípravě programu myslet na věkové zvláštnosti dětí a vhodnost celé výstavy. Když je všechno dobře připravené, programy děti nezatěžují, ale naopak posilují jejich vnímání a myšlení. Rozvoj vnímání je totiž v interakci s rozvojem rozumových schopností.

Mnoho autorů uvádí, že je přínosné navštěvovat muzea a galerie, že návštěvy přináší výrazný edukační vliv na mladou generaci. „*Galerie a muzea - to nejsou jenom bohaté sbírky umění vystavované na očích veřejnosti a v depozitářích. Tyto prostory, s neopakovatelnou atmosférou, mohou být i efektivním a atraktivním místem pro uměleckou a kulturní edukaci především mladé generace*“ (Šupšáková-Pavlikánová, 2008).

S nárůstem vizuální komunikace narůstá potřeba pěstovat vizuální gramotnost. To znamená, že někteří lidé nemusí rozumět umění a symbolům v něm použitých, což může ovlivnit i ekonomickou produktivitu jedince a společnosti (Kesner, 2000). Muzea se proto snaží působit na jedince, ovlivňovat ho a předávat mu základní orientaci ve vizuální kultuře. Svět je plný vizuálních podnětů znázorněných pomocí symbolů, abstrakce a paradoxů. Žijeme

v digitálním světě a člověk se v něm potřebuje vyznat. Umění je obrazem společnosti, vyvíjelo se stejně jako ona a nese informace o každé době. V každém období žili umělci, kteří zobrazovali svou dobu, její historii, význam a přínos pro lidstvo. Umění se tedy stalo projevem každé kultury, která komunikuje vlastním jazykem. Když nastoupilo moderní umění, setkal se s opovrhováním a nepochopením. Podobná situace nastala i se současným uměním. Dnešní svět komunikuje skrze symboly a znaky. Galerijní a muzejní pedagogika učí veřejnost rozumět těmto vizuálním prvkům a porozumět nejen současnému, ale i staršímu umění.

Muzea, která se zaměřují především na dětské publikum a snaží se mu vhodnou formou vysvětlit uměleckou symboliku, jsou dětská muzea. „*Dětské muzeum tvoří většinou tři části: muzejní sbírka, expozice a výstava, prostory pro další muzejně pedagogické aktivity*“ (Jůva, 2004, s. 189). P. Šobánková (2009) tvrdí, že muzea se oproti škole zaměřují na originální umělecké dílo a jsou vázána na specifický prostor muzea a galerie a jejich výstavní program. Muzejní pedagogové nemohou s návštěvníky pracovat průběžně a mají pouze omezená témata, která jsou dána typem výstavy.

Přítomnost uměleckého díla, na které se lektoři i veřejnost zaměřují, je hlavní předností galerií a muzeí. Výstavy a expozice nabízejí jedinečnou možnost, jak děti seznámit s originálním uměním. Malí návštěvníci mohou zažít přímý kontakt s výtvarným dílem, který jim škola zprostředkovat nemůže. Emocionální požitek nenahradí obrázky v učebnici, ani umělé napodobeniny. Je důležité, aby právě tuto zkušenost dítě prožilo a odcházelo z galerie s dobrým pocitem.

Další faktor, který setkání s uměleckým dílem umocňuje, je prostředí, v němž se odehrává. Prostředí může působit na vnímání dětí nejen kladně, může vyvolat i záporné reakce. Proto je velmi důležitý výběr prostoru pro vystavování uměleckých děl. Například vystavování středověkých děl vyzní daleko víc ve středověké stavbě než v moderní galerii. Na návštěvníka působí muzeum osvětlením, barvou stěn, velikostí a členěním místností, teplotou, uspořádáním exponátů. Všechno spolu souvisí a může to ovlivnit celkové vyznění výstavy. Člověk by se měl v muzeu cítit dobře, být vnímavý a zaujatý. Některé prostory mohou vyvolat únavu, toho by se měla muzea vyvarovat. Při úpravě místností a prostor by se mělo vždy myslet na návštěvníka. On je ten prvořadý, který dává smysl celému muzejnictví.

Muzea a galerie nemají dostatek prostoru a času k soustavnému vzdělávání jako škola, ale jde především o to, aby v dětech vzbudili zájem, dokázali je nadchnout a získali si je

k dalším návštěvám. Děti si mnoho informací dokáží zjistit samy, ale někdo by jim měl dát podnět, kterým směrem se ubírat a kde se mohou dozvědět víc. V tomto ohledu jsou galerijní a muzejní programy velmi prospěšné, ale potřebují také podporu ze strany škol. Při vzájemné spolupráci mohou dosáhnout obě instituce svých cílů.

Galerie a muzea nemají možnost probrat všechna témata, která se nabízejí v určitém období. Ve škole se proto vytvoří plány a tématické okruhy, podle kterých se postupuje během školního roku, na jehož konci by žáci měli mít vytvořené ucelené představy o daných tématech. V muzeích se témata volí podle zaměření jednotlivých výstav, tím se tématický okruh značně zmenšuje. Záleží také na typu výstavy, zda se jedná o stálou expozici, nebo krátkodobou výstavu. Muzeím a galeriím však nejde o to plně se vyrovnat školám, nebo je snad nahradit. Školám mohou jediné pomoci a to tím, že žákům jinými postupy a formami předají určitou oblast poznatků a zkušeností. Žák sice nezíská takové množství poznatků jako ve škole, jejich kvalita však bude vyšší, díky osobnímu zážitku z přímého setkání s výtvarným dílem.

6.1 Funkce umění

Radek Horáček (1998, s. 24) vyjmenovává tyto funkce umění - estetickou, komunikativní, kulturně-historickou a funkci odborného zkoumání.

Estetická funkce vyplývá z touhy člověka po kráse a citovém prožitku. Každý člověk má svůj styl a vkus, podle kterého si vybírá umělecká díla, navštěvuje výstavy a zařizuje své bydlení. Vystavování předmětů ve svém domě či bytě můžeme považovat za jistý druh prezentování umění. Lidé navštěvují výstavy, aby se inspirovali a obohatili své estetické cítění. Někteří chtějí utéct z prostředí, ve kterém žijí, do světa krásy, aby právě zde načerpali novou sílu a energii.

Komunikativní funkce umění je velmi silná. Způsobuje to fakt, že umění se vyvíjí společně s lidstvem a každou dobu zaznamenává. Nese v sobě určitý kus historie a informace o dané společnosti, o jejím životě a vývoji, o autorovi díla. Informuje o změnách v uměleckých postupech a stylech umění. Výtvarná díla umístěná v galeriích komunikují s divákem a dochází k přenosu informací, neboť umělec tvoří své dílo s určitým záměrem,

který chce předat i divákovi. Umělec tedy komunikuje prostřednictvím svého díla, které ho v průběhu tvorby také zpětně ovlivňuje. Na diváka působí nejen dílo, ale nepřímě i sám autor.

Kulturně-historická hodnota je dána dobou vzniku díla, záleží i na autorovi a jeho přínosu pro danou dobu. V průběhu času se tato hodnota mění a u starších děl většinou stoupá jeho cena. Malby, sochy, stavby dříve vznikaly pomocí jiných estetických kánonů a postupů, zvyšuje to tedy jejich originalitu, emocionalitu, ale i celkovou uměleckou hodnotu. Tato díla se dají napodobit, ale případná kopie již nedokumentuje předešlou dobu. Je důležité, aby díla byla někde uchovávána a přístupná veřejnosti, neboť jinak by nedocházelo k naplňování kulturně-historické funkce muzea.

Umění je předmětem odborného zkoumání a je součástí uměleckého trhu. Umělečtí teoretici vymezují, kam které umění patří, zda se vůbec jedná o umění. Názory teoretiků nejsou jednotné, vzniká mnoho různých dělení a řazení, podle nichž se umění může posouvat jiným směrem a dále se rozvíjet. Každému dílu se věnuje dostatečná pozornost, zahrnující pozitivní, i negativní názory, na jejichž základě se určí kvalita díla a jeho bližší začlenění. Teoretici si za svými názory musí stát a měli by je umět obhájit. Muzejní a galerijní programy jsou důležité v tom, že lektori dokáží divákovi předat informace a poznatky o díle, autorovi, odborných názorech tak, aby dílo mohl sám prožít a vytvořit si na něj vlastní názor. Lektor by neměl vnucovat své představy, měl by pouze navést návštěvníka k vlastnímu poznání.

6.2 Muzejní pedagog

Edukační proces v muzeu řídí muzejní pedagog. *„Úkolem muzejního pedagoga je přiblížit potencionálnímu publiku muzejní exponáty a příslušná témata. K tomuto účelu vykonává a organizuje různé aktivity, úzce spolupracuje s dalšími muzejními profesemi a současně vystupuje v roli mluvčího různých skupin návštěvníků muzea“* (Jůva, 2004, s. 167).

Muzejní pedagogové mají muzeu pomoci naplnit jeho edukační funkci. Plánují a vylepšují programy, připravují didaktické prostředky. Důležitým úkolem je vybudování informační sítě mezi školami, veřejností a muzeem. Lze tak získat pravidelné návštěvníky, kteří se do muzea vracejí a mohou přilákat další kolegy. Muzejní pedagogové dále zpracovávají edukační materiály, které musí neustále obměňovat, vylepšovat a přizpůsobovat požadavkům škol, věku a zkušenostem dětí.

Před zahájením výstavy je důležité vybrat vhodné exponáty. Klade se důraz na jejich působnost na racionalitu a emoce lidí. Každý výtvar má totiž svou racionální a emocionální hodnotu. Působnost prezentace pak závisí na tom, jaké předměty do ní zařadíme. Někdy však nemusí odpovídat působivost výtvaru jeho významu v tématickém celku. Exponát může být velmi cenný a důležitý, ale pouze pro odborníky v daném oboru. Na širší veřejnost už nemusí působit tak silně. Může se také stát, že jeho význam vynikne teprve tehdy, když je zařazen do určitého kontextu.

Při vytváření výstavy je důležitá snaha docílit toho, aby vyznění všech exponátů podtrhlo význam celé výstavy, aby se exponáty navzájem doplňovaly a nerušily. Každý by měl z prohlídky pochopit, že výstava je postavena na konkrétním tématu a za určitým cílem.

Příprava prezentačních programů je náročná a zdlouhavá práce, vyžadující důkladnou přípravu. Podle J. Beneše (1997) je největší problém v neprofesionalitě, protože není dostatek školených pracovníků. Příprava prezentace se zadává lektorům ne podle vzdělání, ale často se přiděluje podle zaměření výstavy. Výtvarné prezentace připravují výtvarníci, i když by to měla být práce muzejníků. Někdy se také nespolehá na kvalitu prezentace, ale na atraktivitu sbírek. Muzejníci by měli určit dominantní prvky výstavy, určit směr prohlídky a nachystat doprovodné aktivity, které expozici obohatí a ožíví.

Při prezentování výstavy by měl lektor vybrat konkrétní skutečnost, na kterou se zaměří. Nelze totiž zprostředkovat všechny události jedné doby, je nutné se zaměřit na jednu skutečnost a její předání tak, aby ji publikum jasně pochopilo. Každý divák, který na výstavu přichází, má v sobě určité předpoklady pro pochopení uměleckého díla. Každý je má na jiné úrovni a je jinak vnímavý k předkládaným exponátům. V někom mohou určité předměty zanechat hluboké stopy a jiní je téměř nepochopí. Jen hrstka lidí je schopná vnímat díla vysokého umění v jejich celistvosti, neboť je k tomu potřeba hlubší stupeň vzdělání. Tady však začíná práce lektora, který by měl umět vhodnými způsoby navodit proces vnímání a pochopení záměru autora díla. Je proto důležité mít kvalitní pracovníky, kteří dokáží publikum nadchnout a získat tak pro muzeum pravidelné návštěvníky (Jůva, 2004).

Muzejní pedagogové mívají nejčastěji učitelské vzdělání. Někdy se toto vzdělání kritizuje, neboť muzea nechtějí, aby byla považována za další odnož školy. Chtějí si zachovat svá specifika a být samostatnou institucí s vlastními muzejními zaměstnanci. Proto se neustále zdůrazňuje potřeba specializovaného vzdělání právě muzejních pedagogů. Vyžaduje se větší odbornost muzejních zaměstnanců, nejvhodnější jsou kunsthistorici nebo pedagogové, kteří si

musí doplnit svou kvalifikaci. Ideální je skloubení pedagogického i odborného muzeologického a sociologického aspektu (Jůva, 2004).

V současné době se řeší problém, že v České republice chybí kvalifikovaní muzejní pedagogové. Specializované vysoké školy, které by poskytovaly vzdělání v oboru muzejní pedagogiky neexistují. Pouze na Masarykově univerzitě v Brně se na výtvarné katedře nabízí předmět galerijní animace a na UP v Olomouci existuje v rámci celoživotního vzdělání obor galerijní a muzejní pedagogika. Absence specializovaných škol může vyvolat další problémy a vést k nižší úrovni programů způsobené nedostatkem odborných vědomostí či nevhodným přístupem k veřejnosti. V současné době jsou v zahraničí i u nás uznávány dva druhy vzdělání. Prvním je studium muzejní pedagogiky začleněné do muzeologie a druhým jsou pedagogické programy se specializací muzejní pedagogika.

Důležitou podmínkou však je, aby člověk měl k muzejní pedagogice a umění dobrý vztah, byl ochotný neustále se vzdělávat a doplňovat si vědomosti, uměl pracovat s lidmi a dětským publikem. Správné vzdělání je důležité, ale není nejdůležitější.

6.3 Významná jména muzejní pedagogiky

Rozvoj muzejně pedagogického myšlení v druhé polovině 20. století navazuje na vznik a rozvoj světových muzeí. To byly ovšem počáteční snahy, neboť do konce 19. století muzejní edukace působila ojediněle a nebyla příliš teoreticky propracovaná. „*Jednou ze zakladatelských postav novodobé muzejní pedagogiky se stal Emil Adolf Roßmähler (1806 - 1867), který vytvořil v polovině 19. století koncepci přírodovědného muzea, jež mělo za úkol prostřednictvím svých sbírek obohatit přírodopisné vyučování žáků*“ (Jůva, 2004, s. 102). Děлил sbírky na populární a studijní. Myslel si, že tímto způsobem bude moci své vědomosti prezentovat srozumitelně a názorně. Stal se jedním ze zakladatelů demokratické muzejně pedagogické tradice.

Edukační aktivity v muzeích se rozšířily na přelomu 19. a 20. století. Největší roli v tom sehrály významné osobnosti, jako např. A. Lichtwark, O. von Miller, G. Kerschensteiner, J. Dewey.

Alfred Lichtwark (1852-1914) byl ředitelem Kunsthalle ve Vídni. V řemeslném muzeu v Berlíně pořádal praktické kurzy a cykly přednášek. Vymýšlel nejrůznější pedagogické aktivity, pomocí kterých lákal veřejnost k návštěvě muzea. Právě v tom, že jeho programy děti nevedly „...pouze k prožívání a poznávání pozorovaných uměleckých děl, ale také k podněcování vlastní tvořivosti dětí, lze dodnes spatřovat hlavní inspirativní přínos jeho práce“ (Horáček, 1998, s. 48).

V Americe působil John Dewey (1859-1952). Jeho cílem bylo zřídit ve škole muzeum, které by žáci mohli během dne navštěvovat. Tuto myšlenku se mu prosadit nepodařilo, v centru Chicaga však bylo vytvořeno komunikační centrum, které s J. Deweyem spolupracovalo. J. Dewey také tvrdil, že výstava musí být sama o sobě schopná rozvíjet v interakci s návštěvníky proces muzejní komunikace. Ve své práci se snažil proces muzejní komunikace prohlubovat. „*Moderní výstava je symbiózou silné nosné myšlenky, vyjádřené určitou formou, a také technických aspektů, umožňujících její ztvárnění*“ (Štěpánek, 2002, s. 78)

Oskar Von Miller má zásluhu na založení Německého muzea (vědecko-technické muzeum) v roce 1903. Toto muzeum je významné tím, že jako první vzniklo hned od počátku s pedagogickým záměrem. Miller chtěl v muzeu demonstrovat nejnovější technické objevy, výtvary a ukázat veřejnosti, čeho by se dalo v budoucnu dosáhnout.

Další pedagogové, kteří podporovali muzea, byli Pestalozzi (prosazoval pojetí názornosti, která tvoří základ poznání) a Fröbel (zabýval se také předškolní výchovou a snažil se o rozvoj dětské fantazie a aktivity). V České republice se muzejní pedagogice věnovali Josef Beneš, Vladimír Jůva, galerijním animacím věnoval zvýšenou pozornost Radek Horáček. V. Jůva a R. Horáček se zabývali také předmětem muzejní pedagogiky a vzájemným vztahem mezi muzejní a galerijní pedagogikou (Jarošová, Mrázová, 2008).

V druhé polovině 19. století došlo k poklesu návštěvnosti muzeí. V této době se rozšířila televize, která poskytla rodinám levnou zábavu přímo doma. Lidé nemuseli nikam chodit, stačilo zapnout televizi a ihned zjistili nejnovější informace, zajímavosti nebo zhlédli nějaký film.

Světová muzea začala spolupracovat se školami. Tímto způsobem chtěla opět nalákat veřejnost a zvýšit návštěvnost. Připravovala programy pro školy, ale vymýšlela i volnočasové aktivity pro veřejnost. Na přelomu 60. a 70. let 20. století se opět řešily cíle a úkoly muzea.

Rozšířilo se jeho zaměření na celoživotní vzdělávání. Přineslo to nové programy pro děti, dospělé, školy, odbornou veřejnost... Vznikla nová muzejně pedagogická pracoviště, která se specializovala na výchovu muzejních pracovníků, kteří by měli získat hlubší odborné informace a pedagogický základ pro práci s veřejností.

U nás se v 70. letech zabýval edukační funkcí muzea Josef Beneš. Kromě vzdělávací funkce zdůrazňoval především funkci výchovnou. Zvýšení návštěvnosti se mělo dosáhnout pomocí zajímavé nabídky programů (animační programy, komentované prohlídky, workshopy, muzejní noci, besedy s umělcem, výtvarné dílny, návštěvy ateliérů).

Na konci 20. století se muzejní edukace praktikovala v nejširší škále. Zaměřovala se na všechny typy muzeí, všechny věkové kategorie a také na různé druhy programů. Při organizaci a tvorbě výstavy se vycházelo z pedagogických a psychologických požadavků, vycházela i řada titulů, které se věnovaly problematice muzejní pedagogiky. Největší důraz byl kladen na didaktiku, která řešila otázky učení v muzeu. „*Muzeum je místo učení bohaté na podněty, jež musí výrazně přispívat procesům neformálního celoživotního učení jednotlivých rodin i dalších sociálních skupin*“ (Anderson, 1998, s. 25).

6.4 Typologie programů pro veřejnost v muzeu a galerii

Existuje několik dělení zmíněných programů. Vybrala jsem si dělení Radka Horáčka, které uvádí ve své knize *Galerijní animace* (1998, s. 63):

- Teoretické programy, které zahrnují prohlídky, přednášky, besedy. Zaměřují se na teoretické vědomosti, pomocí výkladu seznamují veřejnost s konkrétní výstavou.
- Praktické programy jsou nejrůznější praktické kurzy, ateliéry a tvůrčí dílny. Návštěvníci se prostřednictvím praktických činností dozvídají více o umění.
- Smíšené programy jsou speciální v tom, že v sobě nesou prvky praktických činností a zároveň i teoretické vědomosti. Animacím se budu věnovat v následující kapitole.

Nejčastějším typem programů bývají na větších výstavách komentované prohlídky. Právě větší výstavy mohou působit nepřehledně zejména na méně zkušené návštěvníky, kteří pak s oblibou tuto nabídku využívají. Lektor si může zvolit, zda se zaměří na jeden obraz,

více obrazů, nebo celou výstavu. „*Teoretický výklad, který má divákům přiblížit něco podstatného o vystavených dílech, musí splňovat tři základní požadavky. Musí být odborně správný, přiměřeně obsáhlý a v návaznosti na věk a sociální strukturu návštěvníků musí být srozumitelný a přitažlivý*“ (Horáček, 1998, s. 66). Záleží na publiku, typu výstavy a cíli lektora, který návštěvníky provází. Lidé se přímo na místě a před obrazem mohou zeptat na věci, které jim nejsou příliš jasné, a ověřit si své názory na umělecká díla (Horáček, 1998).

Besedy se nesnaží o aktivizaci návštěvníků v činnostech praktických, nýbrž vědomostních, rozvíjejí také tvůrčí myšlení, učí formulovat a sdělovat vlastní názor. Besedy jsou založené na přímém rozhovoru. Návštěvníci by měli být aktivní, i když se tak často neděje a z besedy se může stát přednáška. Cílem je předat teoretické poznatky, které publikum přijímá vstřícněji, pokud se samo zapojí. Je velmi dobré, když je skupina nápavitá a ochotná spolupracovat, takové besedy jsou potom velmi obohacující pro lektora i pro skupinu. Zvláštním typem besed je beseda s umělcem. Návštěvníci si mohou lépe vytvořit názor na umělce a jeho díla, mohou zjistit přesné postupy a vývoj jeho práce i myšlení. Přímé setkání působí na diváky daleko intenzivněji a prohlubuje jejich prožitek z výstavy. Získají jiný pohled na některé skutečnosti a autora mohou začít vnímat jako obyčejného člověka. (Horáček, 1998)

Výtvarné kurzy jsou náročnější na čas. Trvají většinou týden, takže účastníci mají jedinečnou možnost vyzkoušet si náročnější činnosti. Lektori mohou navazovat na jednotlivé práce a mohou pokračovat i na příštím kurzu. Většinou jezdí stejní lidé, které právě tato nabídka muzea nadchla natolik, že se účastní pravidelně (Horáček, 1998).

Nejnáročnější se zdají být návštěvy umělce v ateliéru, bohužel jen někteří výtvarníci k sobě do ateliéru někoho pustí. Návštěvníci, kteří se této exkurze zúčastní, nelitují. Mohou poznat osobnost autora v jeho prostředí, jeho práci, techniky, zaujetí a atmosféru ateliéru (Horáček, 1998).

Existují ještě zvláštní druhy programů, které se konají pouze výjimečně. Řadíme sem dny otevřených dveří, dny umění, exkurze a plenéry, návštěvy ateliéru, tiskové konference, odborné konference a mezioborové programy (Horáček, 1998).

7 Galerijní animace

Galerijní animace jsou zvláštním typem edukačních programů realizovaných v muzeu. Význam animace a některé její formy jsou popsány v publikaci Brána muzea otevřená. *„Výchova uměním rozvíjí vizuální gramotnost a porozumění umění, přičemž vychází ze sbírkového fondu muzea a vědomostí, které jsou v muzeu dostupné. Projekty výchovy uměním mají formu doprovodných programů ke stálé expozici a k výstavám včetně pracovních listů pro žáky a metodického materiálu pro učitele, cestovních kufříků s uměním“* (Brána muzea otevřená, 2002).

Ve sborníku Muzejní pedagogika dnes se někteří autoři o animacích také zmiňují. *„Animace je proces kontaktu s výtvarným dílem, který účastníky a účastnice vede prostřednictvím zážitku k možnostem bohatšího poznání a k získávání nových zkušeností“* (Voršílková, 2008). Zprostředkovává umění formou hry, komunikace, pohybu, experimentu, vizuality ad. Petr Váša na svém semináři (Olomouc, 11. 11. 2010) vysvětloval proces zprostředkování umění, jak ho chápe on sám. Myslíme si, že podobným způsobem pracují i animátoři v galeriích a muzeích umění. Tvrdil, že umění si představuje jako čtyři múzy, Audilita, Vizualita, Modilita, Verbalita, které sedí společně u kulatého stolu. Každá z nich je dominantní ve svém oboru, který představuje prostor za jejími zády. Stůl, který je mezi nimi, propojuje jejich obory a tím spojuje celé umění. Vzniká audiovizualita, do které vstupuje slovo, pohyb, vzájemně se ovlivňují a působí na sebe i své okolí. Lze to tedy přirovnat k animačním programům, neboť jejich podstatou je emocionalita a zážitek. Animace vychází ze smyslového vnímání, díky kterému může žák přijímat informace o daném díle daleko intenzivněji.

Šupšáková a Pavlíkánová objasňují, pro koho jsou animace určeny. *„Jedná se o komponované programy pro mladé lidi (žáky ZŠ a studenty SŠ-gymnázia, SOŠ a SOU), které se uskutečňují přímo ve výstavních síních. Jsou v nich uplatňovány zejména aktivní (produktivní) přístupy k uměleckým dílům, které do výtvarné výchovy prosadil zejména profesor Igor Zhoř“* (2008, s. 125). Igor Zhoř (1925 - 1997) vystudoval na Masarykově univerzitě v Brně obor výtvarná výchova. Proslavil se především svou publikační činností. Vydal knihy, jako je Klíč k obrazu (1983), Škola výtvarného myšlení (1987), Akční tvorba (1991), ale přispíval také do řady kulturních časopisů, jako jsou Výtvarná práce, Host do domu, Kulturní tvorba, Kultura (Brněnské oko, 2001).

Průběh animace může ovlivnit typ, zaměření a cíl výstavy. Na děti může různě zapůsobit výstava zaměřená na barokní umění, současné malířství nebo objektovou tvorbu. Záleží také na skupině a složení návštěvníků, jde-li o skupinu předškolních dětí, žáků prvního nebo druhého stupně ZŠ nebo žáky středních škol. Dále je důležité zvolit zajímavé prostory, aby v nich díla mohla vyniknout. Animaci může ovlivnit vhodný čas a individuální dispozice lektora.

7.1 Práce s dětským publikem

Práce s dětským publikem se výrazně liší od aktivit s dospělými lidmi. Děti mají krátkodobou pozornost, to znamená, že nevydrží vnímat déle než pár minut. Naše nervová soustava má omezenou kapacitu a nutí člověka, aby si vybíral jen ty nejdůležitější informace (Peterková, 2008). Pozornost a vnímání dětí jsou velmi proměnlivé a potřebují neustále motivovat. Děti mladšího školního věku nezvládají třídění informací a snaží se zapamatovat si vše, tím však unaví své vnímání a přestávají dávat pozor. Lektor musí tedy zvážit, pro koho je animace určena. Dospělý návštěvník vydrží i psychicky náročnější komentovanou prohlídku, zatímco žáci potřebují prohlídku něčím zpestřit, oživit. Za tímto účelem vznikly animace, programy vhodné pro děti i pro dospělé. Animace staví na teoretickém základu a k němu lektori vymýšlejí vhodné činnosti a aktivity, které program ožíví a doplní.

Děti jsou velmi náročné, ale i vděčné publikum. Pokud je lektor dokáže zaujmout a udržet si jejich pozornost, má částečně vyhráno. Zvolit vhodný způsob komunikace s návštěvníky může být také někdy problém. Děti jsou velmi citlivé a vnímají některá vyjádření velmi negativně. Animátor by se měl vyjadřovat přesně, srozumitelně a měl by přizpůsobit výklad věku návštěvníků.

7.2 Umělecký prožitek

Dětské vnímání velmi ovlivňuje zážitek. V této kapitole bychom chtěli přiblížit zážitek, prožitek o něco více. Jeho význam je už dokázán a spousta věd ho zkoumá a využívá (artefiletika, výtvarná pedagogika, muzejní pedagogika). Prožitek se plně využívá také

ve sportu, hudbě, tanci. Každý člověk během dne vnímá a prožívá nejrůznější situace. Samozřejmě síla prožitku je u každého různá, záleží na zkušenostech, citlivosti, náladě a ájmu člověka o prožitek. Zážitky jsou tedy velmi individuální, nedá se změřit jejich kvalita, ani ověřit jejich opravdovost. „...do mého osobně pročitovaného a intimně prožívaného zážitku nedokáže v jeho úplnosti proniknout žádný jiný člověk“ (Slavík, 2001, s. 184). Často je pro děti, ale i dospělé těžké svůj zážitek zprostředkovat a sdělit ho někomu dalšímu. Mohou jim scházet slova nebo vhodné výrazy, kterými by svůj prožitek vypověděli. „...takto komplexně chápaný obsah mého zážitku nemohu někomu jinému vydat k prověření nebo testování. Musel bych k tomu použít takového typu výrazu, který mi aspoň do jisté míry dovolí můj zážitek v jeho komplexitě zprostředkovat. To znamená - nějaký typ uměleckého výrazu, který podle všech zkušeností nejlépe reprezentuje zážitkový celek i s jeho příznačným emocionálním doprovodem“ (Slavík, 2001, s. 184). To znamená, že skutečný prožitek nelze jen tak někomu zprostředkovat. Můžeme vyvolat podobné pocity, ale totožné s těmi našimi nebudou.

Muzejní i galerijní pedagogika má velmi těžký úkol při organizaci každé výstavy. Jedním z jejích úkolů je upořádat jednotlivé exponáty do nějakých logických souvislostí, dát jim nový význam a smysl. Snaží se vytvořit ucelený obraz výstavy, podávají ostatním lidem návod, jak by měli danou výstavu vnímat a prožívat. Animační programy zprostředkovávají umělecké zážitky, pomocí kterých se děti učí vnímat umění a jednotlivá díla. Programy jsou zaměřeny na jeden nebo více vybraných exponátů, které reprezentují a zastupují celou výstavu. Na těchto exponátech lektor zakládá celou animaci, a proto velmi záleží na jejich výběru. Může se stát, že exponáty působí velmi dobře na dospělého diváka a vyvolávají v něm adekvátní odezvu, a naopak děti vůbec nezaujme a nedojde k pozitivnímu prožitku, ale naopak k tomu zápornému. To je jedna z nejhorších věcí, která se může stát. Prožitek je silný a uchovává se velmi dlouho, pokud dojde k zápornému zážitku, může to vyvolat nechuť nejen k animacím, ale celkově k umění.

Prožitek popisuje i Vasiljuk ve své knize, kde zmiňuje, že „Prožitek je především činnost, tj. samostatný proces, jehož prostřednictvím se subjekt vztahuje ke světu a jenž řeší jeho reálné problémy, a nikoli zvláštní psychická „funkce,“ stojící v jedné řadě s pamětí, vnímáním, myšlením, představivostí nebo emocemi“ (1988, s. 29). Galerijní pedagogika má mnoho společného se zážitkovou pedagogikou. Je dokázané, že „...člověk si po třech týdnech vybaví 70 % toho, co slyšel a po třech měsících dokonce pouhých 10 %, zatímco toho, co viděl, slyšel a osobně zažil, si vybaví až 85 %, resp. 65 %“ (Jirásek, 2001, s. 32-33).

7.3 *Struktura animace*

Galerijní animace je program, který se podle M. Šobáně (2008) skládá ze tří částí. Tuto strukturu tvoří vstupní evokace, hlavní pracovní část a závěrečná reflexe. Cílem vstupní evokace je seznámení návštěvníků s cílem animace a výstavou jako celkem. Velmi důležité je vybudovat už na začátku pozitivní vztah návštěvníků s lektorem a vytvořit vhodnou atmosféru, která by měla vzbuzovat touhu po poznání. Tato fáze může ovlivnit celý vývoj animace, proto je skutečně důležité vytvořit hned na počátku dobrý první dojem.

Hlavní pracovní část může být zpracována nejrůznější formou, zabývá se důležitými problémy, ukazuje na ně, snaží se je objasnit. V této části lektor předává teoretické vědomosti a snaží se zprostředkovat i estetický zážitek. Nezaměřuje se už na celou výstavu, ale na vybrané exponáty. Návštěvníci a lektor o nich spolu diskutují, hledají jejich význam a přínos. Lektor jim předává teoretické poznatky a návštěvníci zde mohou sdělit svůj subjektivní názor na konkrétní dílo. V hlavní části převládají především komunikační metody, odlišující se pouze podle věku návštěvníků. Pro mladší děti je vhodnější dialog, rozhovor, zatímco u starších dětí se dá využít i výklad, neboť jejich pozornost je už trvalejší. Po předání informací přichází na řadu praktické činnosti, které mohou být hudební, dramatické, výtvarné aj. Jde o to, aby se během celé hlavní části zapojilo co nejvíc dětí, nejlépe všechny. Některé se projeví svými vědomostmi a názory, jiné dostávají příležitost při praktické činnosti. Mohou se projevit ve skupině, ve dvojici nebo samostatně. Důležité je, že při praktické části si upevňují poznatky, které si během animace osvojily.

Na praktickou činnost navazuje závěrečná reflexe, která shrnuje vše, co děti prožily a co by si měly pamatovat. Je to odezva od lektora, ale také od dětí. Lektor během ní zjistí, jak moc byla animace úspěšná, zda splnila svůj cíl a záměr, případně se z ní může animátor poučit a zdokonalit ji pro další návštěvníky.

Animace má podobnou stavbu jako vyučovací jednotka na základní škole. Také proto můžeme o animaci tvrdit, že má výchovnou a vzdělávací funkci. Vyučovací jednotka se skládá z těchto částí:

1. Úvodní část: organizační část, motivační část (upřesní cíl hodiny), opakování a upevňování učiva z předchozí hodiny

2. Hlavní část: získávání nových vědomostí, návyků, praktické procvičení získaných poznatků
3. Závěrečná část: shrnutí celé hodiny

Na programech se mění role návštěvníků, z pasivních pozorovatelů se stávají aktivní tvůrci, objevitelé aj. Lidé často řeší problém, jestli to, co v galeriích vidí, je ještě vůbec umění. Lektorův úkol spočívá v objasnění hodnoty konkrétního díla a ve zdůvodnění, proč právě ono je vystaveno. Měl by přesvědčit návštěvníka o jeho kvalitách a významu pro celkové vyznění výstavy.

7.4 Druhy animací

V této kapitole se seznámíme s dělením animací, které uvádí R. Horáček (1999).

Animace mohou vznikat ke stálým expozicím, ale i ke krátkodobým výstavám. Lektori musí své programy přizpůsobovat nejen těmto podmínkám, ale také zájmu veřejnosti. Animace vznikají hlavně pro žáky a studenty základních, středních i vysokých škol. Lektori musí brát ohled na to, zda se jedná o jednorázovou návštěvu nebo zda mají žáci už nějaké zkušenosti z předchozích animací a zda jsou pravidelnými návštěvníky muzeí. Animace pak mohou být materiállové, zvukové a hudební, pohybové, slovesné, pro děti, pro dospělé, pro speciálního návštěvníka. Druh animace se pojmenovává podle praktické části a jejího zaměření, nebo podle druhu návštěvníka.

Materiálové animace převážně pracují s pracovními listy, kam si děti zapisují určité poznatky, informace a někdy mají prostor pro vlastní tvorbu. Pracovní listy jsou vymyšleny velmi pečlivě, je důležité, aby byly pro děti zábavné, zajímavé, ale zároveň tvořily formu zápisu, kde je sdělen cíl animace. Pracovní listy si děti mohou odnést domů a mohou si později připomenout, co v muzeu či galerii prožily a co se dozvěděly.

Hudební a zvukové animace pracují s nahrávkami, různými zvuky nebo hlasem návštěvníků. Záleží na druhu výstavy, ale zapojení hudební části do programu má u dětí velký úspěch. Nabízí něco nového a nešedního, co děti v galeriích neznají. Ve škole mají rozdělené jednotlivé vzdělávací obory zvlášť, takže když jdou do galerie nebo muzea, tak čekají různé

druhy výtvarného umění a ne jiné druhy umění. Zapojení více smyslů do programu je zejména u malých dětí velmi úspěšné.

Pohybové animace využívají vlastního pohybu návštěvníků. Tento druh animace je velmi oživující, motivační, a proto se výborně hodí pro dětského návštěvníka. V muzeu probíhají nejrůznější etudy, ve kterých děti mohou využít svého těla pro vyjádření pocitu, dojmu, symbolu, gesta, zahrání scénky, vytvoření exponátu. Vlastní vyjádření dětem pomáhá upevnit si získané poznatky a využít je v praxi. Např. na výstavě baroka se žáci postavili přesně do pozice, ve které před nimi stála jedna socha. Děti si tím uvědomily, do jakých nepřirozených situací a postojů autor své sochy staví. Všimly si, že baroko je plné gest, symbolů a všechno má svůj význam.

Výzkumná část

8 Výzkumná oblast, téma a cíle šetření

Výzkumnou oblastí tohoto experimentu je muzejní pedagogika, jejíž definici uvádí R. Horáček (1998, s. 56): „*Výrazem muzejní pedagogika souhrnně označujeme aktivity, které cíleně využívají instituce muzea k přímým výchovně vzdělávacím činnostem.*“

V současnosti muzea vytvářejí velké množství různých typů edukačních programů pro veřejnost. Náš výzkum, přesněji experiment, je zaměřen na galerijní animace neboli animační programy. Jedná se o výukové programy, které děti učí vnímat umění a rozumět mu. Snaží se prostřednictvím nejrůznějších aktivit a her seznámit děti s obrazy, objekty a uměleckými předměty. Domníváme se, že tyto programy jsou pro žáky velmi prospěšné a částečně ovlivňují jejich školní výsledky.

Během animačních programů získávají děti pevnější a ucelenější vědomostní základ. Lépe se orientují v učivu probíraném ve škole a snadněji zvládají netradiční řešení úkolů. Někteří odborníci však o významu muzejní edukace pochybují. Zdůrazňují především jejich zábavnou funkci a neberou v úvahu jejich vzdělávací efekt a přínos k všestrannému rozvoji dětí. Cílem výzkumného šetření je proto toto tvrzení prozkoumat a obhájit vliv animací na dětské vnímání, myšlení a strukturu vědomostí. Pokusíme se zodpovědět otázku, zda animační programy pomáhají dětem ve škole, zda zlepšují jejich školní výsledky a usnadňují orientaci v učivu daného ročníku. Naši hypotézu, že animace opravdu zlepšují školní výsledky žáků základních škol a napomáhají tak osvojování nového učiva, jsme obhajovali pomocí testů, ve kterých byly dětem pokládány otázky zaměřené na poznatky získané při animaci, ale zároveň na učivo probírané ve škole v letech 2010-2011.

9 Základní soubor a výzkumný vzorek

Základním vzorkem experimentu jsou všichni žáci 6. ročníku. Výzkumný vzorek tohoto experiment tvoří dvě třídy šestého ročníku ze Základní školy U Tenisu v Přerově. Snažili jsme se, aby třídy měly podobné výchozí podmínky, aby měly stejné učitele a byly

tam stejně staré děti s podobným vědomostním základem. Obě třídy dříve nenavštěvovaly animační programy ani se školou, ani s rodiči. Po domluvě s učitelkami jsme se rozhodli, že s jednou třídou (se sportovním zaměřením) navštívíme během let 2010-2011 čtyři animační programy, tři v Olomouci a jeden v Přerově. Před zahájením animací jsme oběma třídám zadali test všeobecných znalostí, který byl zaměřen hlavně na poznatky z uměleckého prostředí, ale také z dějepisu, zeměpisu a dalších předmětů. Děti vždy měly na výběr ze tří možných odpovědí, z nichž pouze jedna odpověď je správná. Experiment dále pokračoval návštěvami animací. Po každém absolvovaném programu dostaly opět obě třídy test s výběrem odpovědí, který jsme vždy vyhodnotili a porovnali dosažené výsledky. V jednotlivých kapitolách popíšeme postup při vytváření testů, způsob jejich zadávání a hodnocení, ale budeme se věnovat i absolvovaným animacím, jejich úrovni a hodnocení zúčastněnými žáky.

9.1 Výzkumný vzorek

Při zadávání testů paní učitelky dětem sdělily, že se jedná o test ke galerijním animacím, který poslouží při výzkumu o jejich významu. Ve sportovní třídě paní učitelka seznámila žáky s plánovanými animačními programy, které navštíví během dvou let. Vybrali jsme záměrně sportovní třídu, neboť jejich prvořadé zaměření ve škole je především na sport a jiné stránky vzdělání jsou trochu potlačeny. Díky programům v rámci výzkumu by se žáci měli rovnoměrně rozvíjet i v jiných oblastech, jako je historie, malířství, sochařství, architektura a takto nabyté poznatky by měly využít pro další rozvoj své osobnosti. Na základě tohoto sdělení dětem jsme sestavili dopis (příloha č. 8) pro rodiče dětí, kteří museli s návštěvou animačních programů souhlasit. Dopis obsahuje rozpis plánovaných návštěv animací, jejich zkrácený popis, datum a místo jejich konání. Rodiče se později na třídních schůzkách k programům vyjádřili a schválili jejich zařazení do výuky.

10 Výzkumné otázky

Výzkumné otázky jsou podrobněji rozepsané v kapitolách věnovaných navštíveným animacím. Vzhledem k výzkumu jsme vymezili okruh otázek do dvou kategorií, které budou postupně specifikovány:

- Dokáží děti porozumět umění a dějinám z určitého období po absolvování animačního programu, který se tohoto období týká?
- Napomáhá animace k lepšímu zapamatování probíraného učiva a ovlivňuje tak školní výsledky žáků?

11 Metodologické postupy

V této kapitole se budeme věnovat metodám, které byly ve výzkumu použity. Zaměříme se také na sestavování testů a na způsob jejich zadávání a hodnocení.

Jedná se zde o experiment, kterého se účastnily dvě třídy. V jedné třídě jsme změnilí podmínky, druhá třída byla kontrolní skupinou a jednotlivé skupiny jsme následně porovnávali.

Tvorba experimentu:

- 1 Výběr výzkumného vzorku
- 2 Domluva s učitelkami na průběhu experimentu
- 3 Návštěva animace
 - Devadesát minut aneb rychlokurz
 - Tvorba testu
 - Zadání testu
 - Hodnocení testu
- Sklepem, sálem, podkrovím

- Tvorba testu
 - Zadání testu
 - Hodnocení testu
 - Lidové zvyky na Hané aneb Já mám malovanou vestu vestičku
 - Tvorba testu
 - Zadání testu
 - Hodnocení testu
 - Hledá se průvodce
 - Tvorba testu
 - Zadání testu
 - Hodnocení testu
4. Hodnocení všech testů
5. Sepsání výsledků

11.1 Vytvoření testu

Naplánovali jsme čtyři animace, kterých se zúčastnila sportovní třída 7. S. Pro tento výzkum jsme se rozhodli vytvořit celkem pět testů po deseti otázkách s výběrem odpovědí a, b, nebo c. Každý test byl vytvořen samostatně, vždy po absolvování jedné z animací. Otázky byly vybrány tak, aby se týkaly učiva probíraného v letech 2010 - 2011 a zároveň obsahovaly poznatky z konkrétní animace. Nástroji získávání potřebných dat se t v našem případě staly vytvořené testy. Položili jsme uzavřené otázky s výběrem odpovědí.

11.2 Hodnocení testů

Každý test obsahoval deset otázek s výběrem ze tří možných odpovědí, přičemž pouze jedna byla správná. Po každé animaci jsme dětem zadali test a vyhodnotili ho. Většinou se testu účastnilo dvacet dětí z každé třídy, pouze jednou to nebylo možné a zúčastnilo se pouze sedmnáct dětí. Po opravě testů jsme dohromady sečetli dosažené body jednotlivých tříd, porovnali je a porovnali jsme také průměrný počet bodů na žáka. Po absolvování poslední animace a napsání závěrečného testu jsme hodnoty sečetli a porovnali obě třídy.

11.3 Úvodní orientační test

První test byl úvodní (příloha č. 1) a jeho cílem bylo porovnat výchozí podmínky dětí. Sloužil ke srovnání obou tříd. Otázka, kterou jsme si tady kladli, byla, zda děti obou tříd zvládají stejně dobře učivo z různých předmětů a jestli se alespoň částečně orientují ve výtvarných slozích a stylech. Zjišťovali jsme to pomocí otázek, jako jsou:

- Název renesance znamená?
- Galerijní animace jsou programy pro veřejnost, které...
- Symbolem české státnosti je?
- Kdo zabil knížete Václava?
- Podstatou kresby je?

Žáci si měli vybrat ze tří nabízených odpovědí. V každé třídě test vyplnilo 17 žáků a po vyhodnocení jsme zjistili, že sportovní třída 6. S dosáhla 93 bodů a průměr na žáka činil 5,5 bodů. Třída 6. B dosáhla 103 bodů, tedy o 10 bodů víc a její průměr byl 6,1 bodů na žáka. Tento test byl však zadáván před zahájením návštěv animačních programů, tudíž předpokládáme, že po ukončení výzkumu by sportovní třída měla dosáhnout lepších výsledků než druhá třída. Poslední animací bude experiment ukončen a hodnoty sečteny. Tím dosáhneme konečného výsledku a zjistíme, zda se sportovní třída postupně zlepšila, nebo naopak zůstala na horší úrovni

12 Popis absolvovaných animačních programů

Podstatou našeho experimentu je, že jedna z tříd absolvuje sérii animačních programů, které, jak se domníváme, budou mít edukační efekt a zlepší znalosti a kulturní rozhled dané třídy žáků. V této kapitole podrobně popíšeme obsah a strukturu jednotlivých animací.

12.1 Devadesát minut aneb rychlokurz

První animační program, který jsme s žáky absolvovali, nesl název Devadesát minut aneb rychlokurz. Jedná se o výukový program k expozici Olomoucká obrazárna III/Středoevropské malířství 16. – 18. století z olomouckých sbírek. Program nás seznámil s významnými malíři a umělci této doby, přiblížil kompozice, náměty, motivy, světelnou a barevnou skladbu vybraných obrazů. Během 90 minut nám lektor objasnil rozdíly mezi renesancí a barokem. Žáci si vyzkoušeli některé metody přímo na sobě a stali se součástí výstavy. (Muzeum umění Olomouc, 2004)

Animace proběhla v Arcidiecézním muzeu v Olomouci dne 8. června 2010 v 10 hodin dopoledne. Lektorem tohoto programu byl Mgr. Marek Šobáň, který děti zavedl do lektorské části muzea. Seznámil je s cílem animace, rozdál potřebný materiál a odvedl žáky do prostor obrazárny.

V úvodní části rozdělil děti do čtyř skupin a každé skupině dal kousek zmenšené části obrazu. Úkolem dětí bylo najít obraz podle ústřížku, který obdržely. Tento snadný úkol „donutil“ děti k tomu, aby si prohlédly celou výstavu a přitom se nakonec sešly u stejného obrazu. Lektor všechny záměrně nasměroval k renesančnímu obrazu, na němž vysvětlil všechny znaky, které renesanční doba v umění přinesla. Během 20 minut s dětmi rozebral barevnost obrazu, kompozici a veškerou symboliku, která se na obraze objevila.

Druhým úkolem žáků bylo poznat obraz podle přečtení části textu, ve kterém byl popis bratrovraždy. Děti měly ukázat obraz, na němž je scéna vyobrazena, ale také přijít na to, kdo byl zavražděn. Jednalo se o barokní obraz znázorňující smrt Václava III.. Opět si u obrazu společně s lektorem rozebraly jeho symboliku, barevnost, kompozici, dynamiku a porovnaly

renesanční a barokní malířství. Při další aktivitě se děti postavily k obrazu, který vystihoval barevnost jejich oblečení. U každého obrazu pak vznikla skupinová fotografie.

Třetí dílo vyobrazovalo svatou Kateřinu Alexandrijskou, která se zasnoubila s Pánem Ježíšem. Lektor dětem popsal legendu o moudré princezně Kateřině Alexandrijské, která si měla vybrat ženicha, aby jí byl roven. Zasnoubit se s ní chtěl i římský císař Maxentcius, kterého však odmítla, a rozhodla se pro Ježíše, obrátila se na víru a začala ji šířit dál. Císař za ní poslal své nejlepší mudrce a filozofy, aby jí víru rozmluvili. Ti se však vrátili zpět s nepořízenou a Kateřina obrátila na víru dokonce i je. Císař Maxentcius byl velmi rozzloben a nechal Kateřinu za trest mučit, zavřel ji do železného kola, které ji mělo rozdrtit. Zázrakem však do něj uhodil blesk a celé kolo se rozbilo na drobné kusy, jenom Kateřina zůstala živá a zdravá. Obraz byl velmi dobře symbolicky znázorněn a celá legenda se z něj dala snadno vyčíst. Lektor toho využil a vysvětlil dětem, co znamená slovo atribut a kde na obraze se nachází atribut svaté Kateřiny. Řekl jim, že Kateřinin přívlastek je moudrá, a proto bývá na obrazech vyjádřen jako kniha představující znalost písma a sečtěllost. Dalšími symboly odkazujícími k legendě byly kusy rozlámaného kola, císařův meč a Kateřina klečící u Pána Ježíše.

Po této teoretické části, narušené pouze krátkými aktivizačními úkoly, přišla velmi oživující etuda. Lektor dětem vysvětlil, že si vytvoří obrazy z vlastních těl. Děti se rozdělily do několika skupin a každá si měla zvolit místo focení, co chtějí na svém obraze zachytit, kdo bude součástí obrazu, kdo bude držet rám a kdo fotit. Dva žáci vždy drželi velký dřevěný rám a ostatní členové skupiny zkusili vytvořit barokní dílo s živými postavami. Žáci si vytáhli své fotoaparáty či mobily a snažili se vyfotit scénku tak, aby okraje fotografie tvořil rám. Tento úkol byl zaměřen na spolupráci žáků, rozvoj originality, nápaditosti a cenilo se také provedení fotografie. Děti si domů odnesly nejen plno zážitků, ale také vytvořené obrazy zachycené na fotoaparátu.

12.1.1 Testové otázky a porovnání tříd

Paní učitelka se ve škole k animaci vrátila a některé nové pojmy a poznatky, které doplňovaly probírané učivo, s dětmi zopakovala. Další hodinu dostaly obě třídy test, který zjišťoval znalosti z období baroka a renesance. Chtěli jsme si ověřit, zda děti znají některé

významné historické události těchto dvou období, ale také nás zajímalo, co si děti z animace opravdu zapamatovaly. Sledovali jsme, zda děti získaly některé nové informace, zda si je pamatují, nebo je už zapoměly, či je dokonce nevnímaly ani během programu.

Obě paní učitelky zadaly třídám testy (Příloha č. 2) a na vyplnění ponechaly dětem patnáct minut. Dětem vysvětlily, že se opět jedná o testy, které budou sloužit pro výzkum k animačním programům. Testy byly dále předány nám a provedli jsme vyhodnocení.

V testu se objevily tyto otázky:

- Který z Přemyslovců byl v roce 1306 zavražděn v Olomouci?
 - Václav II.
 - Václav III.
 - Přemysl Otakar II.

- Který umělec tvořil v době renesance?
 - Leonardo da Vinci
 - Vincent van Gogh
 - Pablo Picasso

- Kdo zabil knížete Václava?
 - bratr Boleslav
 - babička Ludmila
 - matka Drahomíra

- Freska je?
 - kamenné zdivo
 - nástěnná malba
 - středověká kniha

- Kterému období se říkalo „doba temna“?
 - gotika
 - baroko
 - renesance

V každé třídě jsme získali 20 testů a výsledek vyšel tak, že sportovní třída 6. S dosáhla 137 bodů, což činí průměr 6,9 bodů na žáka. Nesportovní třída 6. B získala 148 bodů a její průměr na žáka byl 7,4 bodů. Po tomto výsledku jsme byli trochu zklamaní z toho, že třída, která se animace neúčastnila, dosáhla více bodů, ale na druhou stranu to byla první animace třídy 6. S. Ta je specifická v tom, že je pro děti úplně nová, zkoumají prostředí, lektory a v muzeu bývá mnoho podnětů, které odvádějí jejich pozornost. Snaží se na všechno soustředit, ale zároveň nevnímají důležité informace. Takto jsem si zdůvodnila počáteční zaváhání žáků a věřila jsem, že příště budou vnímavější a budou tomu odpovídat výsledky

12.1.2 Reakce dětí na animaci

K hodnocení animace bychom dodali, že program byl podle našeho názoru na děti poněkud dlouhý. Animace však u dětí vyzněla celkově velmi dobře.

Několik reakcí dětí:

„Velice poučné, nelíbilo se mi, že jsem nerozuměl některým slovům, které tam říkal.“

„Na poprvé byla animace velmi pěkná. Zaujaly mě obrazy, i jak jsme museli poznat a říct, co ten obraz vyjadřuje.“

„Velmi pěkná animace. Líbila se mi akčnost při animaci, že jsme hledali části obrazů, podle části kopie atd. Dozvěděl jsem se mnoho nových věcí, například atribut, relikvie, relikviář. Mám velmi rád animace v Arcidiecézním muzeu.“

„Animace se mi také moc líbila. Líbilo se mi, že jsme se mohli vyfotit v rámech. Bylo to velmi poučné a zábavné.“

„Líbilo se mi, jak jsme se fotili. Nelíbilo se mi, že nám to říkali moc zdlouhavě. Jinak to bylo pěkné.“

„Líbilo se mi, jak nám pán vysvětloval, co všechno znamená na tom velkém obraze.“

„Byl to jeden z nejlepších kurzů. Dokázali nás pobavit i trochu vylekat. Pán byl příjemný, hodný a vždy nás pochválil.“

12.1.3 Mé hodnocení

Animace byla vydařená a přizpůsobená věku dětí. Teoretická část programu byla možná trochu zdlouhavá, a tak se na dětech začala projevovat únava a přestávaly informace vnímat. Program byl však pestře doplněn aktivitami, které děti opět nabudily a mohlo se s nimi pracovat dále. Myslíme si, že cíl animace byl splněn. Žáci se seznámili se středověkým malířstvím, pochopili rozdíly mezi barokním a renesančním uměním a symboliku jednotlivých období.

Animace také odhalila, že žáci neumí vyjadřovat své pocity a dojmy z obrazů, že jim dělá problém porozumět některým symbolům a špatně si interpretují význam díla. Potřebují vždy jemně navést na ten správný směr, aby pochopili smysl obrazu a dokázali ho sami správně zformulovat. Žáci měli problém s některými výrazy, které lektor užil, především s cizími, které žáci neznají. Děti se však ozvaly a lektor jim tyto výrazy vysvětlil, takže větší potíže s tímto nenastaly.

12.1.4 Sklepem, sálem, podkrovím

Animační program probíhal opět v Arcidiecézním muzeu v Olomouci. Přiblížil dětem historii slavného místa a vybraných exponátů. Zážitkové a výtvarné aktivity vedly děti nenásilnou formou k poznávání umění. Poznali jsme několik významných osobností, jejichž život je s těmito místy osudově spjat. Navštívili jsme místa, která běžným návštěvníkům nejsou přístupná, tzv. Krvavou pavlač a Severní terasu. Seznámili jsme se s dobou Velké Moravy až po vrcholné baroko (Muzeum umění Olomouc, 2004).

Animaci vedla Mgr. Michaela Johnová Čapková, která k programu také vytvořila pracovní list (příloha č. 6). Žáci do něj během celé animace postupně zakreslovali a doplňovali zjištěné údaje. V pracovním listě byly vyznačeny půdorysy přízemí, suterénu a prvního patra muzea. Nejprve se dostali do přízemí a v pracovním listě určovali, kde se právě nacházejí, zapisovali, pod jakými čísly je vyznačena Monstrance Zlatého slunce Moravy, hradní studna a kočár biskupa Ferdinanda Julia Troyera z Troyersteinu. Žáci se nejdříve museli naučit orientovat v plánku, následně objevit jednotlivé exponáty a vyznačit je do svého listu.

Program nás také zavedl do suterénu. Děti měly podle siluety nakreslené v pracovním listě poznat vystavené madony a piety a zapsat jejich název. Jednalo se o Pietu z Lutína, Madonu z Lutína a Madonu Šternberskou. Žáci se dozvěděli, že Olomoucký hrad byl ve středověku po Pražském hradě druhý nejvýznamnější, zjistili, že Jindřich Zdík založil v Olomouci ve 12. století písařskou dílnu a zopakovali si legendu o Václavovi III. Opět měli v plánu vyznačit, kde se nachází věž tzv. Nového hrádku s bránou, Šternberská madona a rukopisy ze Zdíkovy iluminátorské dílny. Děti velmi bavilo prozkoumávat půdorysy bývalého Přemyslovského hradu, porovnávat rozdíly ve zdění určitých místností a pokroky ve využití nového materiálu. Zajímaly se také o současné pojetí materiálu použitého na rekonstrukci muzea, rozlišovaly, která část je renovovaná a která původní. Velmi se jim líbilo využití moderního skla, které původní zdivo nenarušovalo a celkový dojem ze spojení těchto různých materiálů je velmi silný.

Během stoupaní do prvního patra měly děti možnost prohlédnout si monstrance, zjistit, k čemu se užívaly, co je hostie a proč se uchovávala. Obrazárnu v prvním patře už žáci znali z předchozí animace, a proto je lektorka zavedla rovnou do erbovního sálu, ve kterém ještě nebyli. Vysvětlila jim, k čemu erby sloužily a proč se na nich nepoužívala písmena. Úkolem dětí bylo namalovat do obrysu erbu svůj vlastní znak, který by je vystihoval. Dokončené dílo vybrané děti ukázaly a lektorka se snažila uhodnout, proč si zvolily nakreslený znak a co symbolizuje. V prvním patře prošli žáci kromě erbovního sálu ještě Krvavou pavlač a Kapli svaté Barbory. Tato místa vyznačili v plánu a navíc doplnili, kde se nachází obraz Slavnostní vjezd Kardinála Ferdinanda Julia Troyera z Troyersteinu do Olomouce a kde jsou sdružená románská okna.

12.1.5 Testové otázky a porovnání tříd

Po animaci jsme opět dali učitelkám testy (Příloha č. 3) pro jejich třídy. Test byl zaměřen především dějepisně, zeměpisně a okrajově na umění. Test obsahoval poznatky získané při animaci a zeměpisné znalosti zaměřené na Olomouc. Této animace se děti účastnily již jako žáci sedmé třídy, navštívily ji 20. 10. 2010, tedy začátkem školního roku. Podobné znalosti měly mít obě třídy, ale předpokládala jsem, že třída si z animace již odnese více a bude si poznatky lépe pamatovat.

Paní učitelky opět žákům vysvětlily, k jakému účelu tento test slouží, a zadaly ho dětem ve stejný den. Obě třídy již Olomouc navštívily, proto nás zajímalo, jak dobře znají některé zdejší významné památky a jak se orientují v historii Moravy.

V testu se objevily tyto otázky a nabízené odpovědi:

1. Který hrad byl ve středověku považovaný za druhý nejvýznamnější?
 - a) Pražský hrad
 - b) Přemyslovský palác v Olomouci
 - c) Karlštejn

2. Co se na erbech nenalézají?
 - a) písmena
 - b) symboly
 - c) obrázky

3. Který panovník byl v Olomouci zavražděn v roce 1306?
 - a) Václav I.
 - b) Václav II.
 - c) Václav III.

4. Jak se nazývá památka UNESCO v Olomouci?
 - a) radnice s orlojem
 - b) Sloup Nejsvětější Trojice
 - c) Arcidiecézní muzeum

5. Nádobu k uchování hostie se nazývá:
 - a) relikviář
 - b) kalich
 - c) monstrance

Test vyplnilo 21 dětí ze třídy 7. B a dosáhly celkového počtu bodů 94, což je průměr na jednoho žáka 4, 47 bodů. Ze sportovní třídy test vyplnilo 19 dětí, součet jejich bodů byl

109 a průměr vyšel 5, 45 bodů na žáka. Každý žák mohl dosáhnout maximálně deseti bodů, což jejich výkonům neodpovídalo. Každopádně jsme byli i tak spokojeni, neboť třída, která se animace účastnila, dosáhla konečně lepšího výsledku než druhá třída. Zatím je to pouze nepatrný pokrok, který, jak doufáme, se bude dále zlepšovat.

12.1.6 Reakce dětí na animaci

Tato animace měla u dětí obrovský úspěch. Většina hodnocení byla kladná, ale samozřejmě se objevili i jedinci, kteří animaci brali pouze jako nutnou povinnost, díky které mohli vyrazit na výlet do Olomouce. Mnoho dětí zaujala paní lektorka svým příjemným vystupováním. Vyskytl se pouze jeden drobný konflikt, který se pak objevil asi ve dvou hodnoceních, ale jinak byli všichni ostatní žáci spokojeni.

Nabízím několik reakcí dětí:

„Strašně moc mě zaujal pozlacený kočár, byl opravdu obrovský a já stále nedokážu pochopit, jak ho mohli utáhnout koně. Opravdu krásné byly sochy (Madona a Pieta) a je škoda, že tohle umění u nás už není tak dokonalé a časté. Ale asi největším zážitkem bylo, když jsme se mohli podívat na ty staré knihy, byly úžasně nakreslené a napsané. A nejobavnější bylo hledání jednoho jediného obrazu podle zvuků a ty byly: klapot koní, zvuk trubek a hlasy davu lidí. Velice relaxující bylo procházet se po těch všech místnostech a kochat se krásou všehochuti. No a pro mě uspokojující bylo kreslit erb.“

„Tato animace se mi moc líbila. zaujala mě paní, která nás prováděla, byla moc milá. Líbil se mi hlavně kočár a to, jak jsme procházeli podkrovím. Tato animace se mi zdála nejlepší.“

„Tahle animace se mi líbila asi nejvíc. Baví mě totiž architektura a geometrie. Bylo tam mnoho věcí jako starý kočár, věž a základy.“

„Na této animaci se mi líbala písařská místnost a hodně se mi líbily relikviáře. Nádherný byl zlatý kočár. Někdy se mi nelíbilo, jakým způsobem to paní vysvětlovala. Hodně se mi líbilo malování erbů.“

„Animace se mi líbila. Nejvíc mě zaujala místnost s drahokamy a ostatními kameny. Dále se mi moc líbil pozlacený kočár.“

12.1.7 Mé hodnocení

Dětem se tato animace líbila nejspíš nejvíce. Většina dětí ji chválila, jen pár dětí si stěžovalo na délku animace. Program byl velice bohatý na různé činnosti, ve kterých se každý mohl najít. Lektorka využila pohybové hry, psaní do pracovního listu, kreslení, zapojila sluch při vnímání zvukové nahrávky, podle které musely děti nalézt konkrétní obraz. I přes rozmanité činnosti se domníváme, že program mohl být o něco kratší. Animace Sklepem, sálem, podkrovím trvala devadesát minut a žáci už ke konci začínali být unavení a ani ty nejzábavnější činnosti si již nedokázali plně užít.

Animace vzbudila v dětech obrovskou představivost. Ocitly se zpátky ve středověku, představovaly si cestování kočárem taženým koňmi. Procházely se palácem vyzdobeným barokními a renesančními obrazy. Tyto pocity umocňuje to, že všechno vidí na vlastní oči a téměř na vše si mohou sáhnout. Vidět reálné umění v místech, které je pro ně typické, působí na všechny smysly dětí a ty jsou schopné je vnímat mnohem emocionálněji.

12.2 Animace Lidové zvyky na Hané aneb Já mám malovanou vestu, vestičku

Animace proběhla v Muzeu Komenského v Přerově a vedla ji paní Petra Trlidová, DiS. Expozice hanáckého kroje aneb malé vyprávění ze života dětí na moravské vsi nás seznámila se čtverem ročních dob, tradicemi a zvyky na Hané. Tuto muzejní expozici žáci navštívili prostřednictvím zatoulaného Honzy z loutkového divadélka. Společně se seznamovali s každodenním životem na Hané během celého roku (Muzeum Komenského v Přerově, 2010).

Animace probíhala ve dvou muzejních místnostech. Paní průvodkyně děti uvítala prostřednictvím loutky Honzy, který je seznámil s okolím Hané a jejími zvyky. Pustila žákům dvě krátká videa. První vysvětluje vznik slova Haná a z čeho je odvozeno. Druhé video se věnuje hanáckým krojům. Oba záznamy byly vytvořeny formou loutkového divadla, což odpovídalo spíše žákům mladšího školního věku. Informace byly zajímavé, ale podané touto formou byly pro děti neatraktivní.

V další fázi provedla lektorka žáky první místností. Vysvětlila jim hanácké názvy pro jednotlivé krojové oblečení. Dále tam byla ukázka toho, jak probíhá svatba na Hané, co k ní patří, jak se ženich a nevěsta oblékají, jak se odlišují vdané ženy.

Druhá místnost byla rozdělena podle ročních období a svátků, které v jednotlivých obdobích probíhají. Lektorka rozdala dětem karty s názvy: Masopust, vynášení smrtky, Velikonoce, Letnice, Svatojánská noc, Dožínky, Dušičky, Advent, Mikuláš a Velikonoce. Karty byly zpřeházené a děti je měly seřadit, jak následují po sobě. Rozdala jim také karty se zimními tradicemi, které také měly seřadit: Advent, Návštěvy Barborek, Mikuláš, sv. Ambrož, sv. Lucie, Štědrý den, Hod Boží vánoční, sv. Štěpán, Silvestr a Nový rok, Tři králové. Vybrané svátky a tradice si ukázaly a vysvětlily na vystavených exponátech. Objevil se zde Masopust, Tři králové a Štědrý den.

Děti dostaly do dvojic křížovku, kde ale nebyly zadány úkoly. V prostorách výstavy byla na zemi nalepená čísla. Žáci vždy museli najít odpovídající číslo k tajence a následně jim lektorka přečetla znění úkolu. Úkoly byly zaměřeny na otázky týkající se exponátů, u kterých bylo nalepené číslo.

V další části programu si vysvětlili, jak vzniká modrotisk a k čemu se používá. Děti dostaly obrázky (srdíčko, kytku) pomalované voskovkami a zatřené tuší. Pomocí špejle měly vyškrabat do obrázku nějaký hanácký vzor. Mohly se inspirovat lidovými vzory na krojích. Bohužel obrázků bylo málo a nevyšly na všechny děti.

Závěrem děti obdržely diplom za zvládnutí animace a splnění všech úkolů. Diplom jim zůstal a mohly si ho vystavit ve škole.

12.2.1 Testové otázky a porovnání tříd

Otázky jsme zaměřili opět zeměpisně a historicky. Zjišťovali jsme kolik informací si odnesli žáci z animace a jak dobře probírali toto učivo ve škole. Oblast Hané se zrovna v této době probírala, a tak mohla i druhá třída v testu (příloha č. 4) obstát.

V testu se objevily otázky:

1. Co je nářečí
 - a) říkanka
 - b) nespisovná mluva
 - c) hanlivá mluva

2. Co znamená slovo hana?
 - a) zloba
 - b) radost
 - c) ostuda

3. Kde se nachází oblast Haná?
 - a) střední Morava
 - b) jižní Čechy
 - c) jižní Morava

4. Slovo pantlek v hanáčtině znamená...
 - a) hanáckou korunu, která zdobí slavnostní ženský kroj
 - b) ozdobnou stuhu ve vlasech
 - c) barevnou výšivku na kroji

5. Masopust je označení pro:
 - a) zahájení plesové sezóny
 - b) církevní svátek
 - c) karneval, zahájení postního období před Velikonocemi

V každé třídě vyplnilo test 20 dětí. Žáci 7. S, kteří se animace zúčastnili dosáhli 190 bodů, což je průměrně 9,5 bodů na žáka. Z maximálního počtu 10 bodů na žáka to byl výborný výsledek. Druhá třída 7. B dosáhla 139 bodů a průměr na žáky byl 6,9 bodů. Vidíme zde velký pokrok a posun žáků navštěvujících animace. Dokáží si z ní už odnést mnohem více než zpočátku. Umí si vybírat důležité informace a uchovat si je.

12.2.2 Reakce dětí na animaci

„Líbilo se mi to, ale byla to asi nejslabší animace ze všech muzeí.“

„Nelíbila se mi. Bylo to nudné a dělané pro děti ze školky. Viděli jsme strašně málo věcí.“

„Tato animace se mi moc nelíbila, ale nebyla ani špatná. Hry tam byly nejlepší a výborné bylo i doplňování názvů do křížovky.“

„Tato animace se mi vůbec nelíbila. Nevím, jestli to bylo paní průvodkyní, nebo proto, že to bylo v jedné místnosti, ale animace se mi nelíbila a nic jsem si z ní neodnesla.“

„Tato animace se mi vcelku nelíbila. Nelíbilo se mi, jakým způsobem s námi ta paní mluvila, ale celkem pěkné bylo to vystavené oblečení.“

„Animace se mi moc nelíbila. Málo věcí na ukázkou, velmi chudě zpracovaná. Animace byla nudná, nebyly tam žádné zajímavé informace ani hry. Také se mi nelíbilo málo prostoru.“

„Tato animace se mi vůbec nelíbila. Nelíbila se mi vůbec ta paní, jak nám povídala a připadalo mi, že si myslí, že jsme malé děti. Ale aspoň jsme se setkali se slovem, které by jsme v budoucnosti asi vůbec nevyhledávali-Haná.“

12.2.3 Mé hodnocení

Animace opravdu nebyla moc vydařená, proto se objevují i tak záporná hodnocení dětí. Na lektorce bylo vidět, že s animacemi příliš zkušeností nemá. Animace byla sice velmi pěkně připravená a mohla být i zajímavá pro děti, ale lektorka ji svým přístupem znehodnotila. Obsahovala spoustu nových informací, zajímavé hry, ale v tomto případě se to

lektorce příliš nepovedlo. S žáky sedmé třídy mluvila jako s malými dětmi a bohužel se jí to vymstilo. Děti zlobily celou animaci, nedokázaly udržet pozornost a lektorka s nimi měla co dělat.

Už v úvodu, kdy pracovala s loutkou a pouštěla dětem loutková divadla, bylo vidět, že animace je spíše vhodná pro děti mladšího školního věku. Bylo by možné ji použít i u starších dětí, ale lektorka nedokázala svůj projev přizpůsobit věku dětí a spíše je odradila.

Děti uváděly, že viděly málo věcí. Pravdou je, že program byl vměstnán do dvou místností, ale exponátů tam bylo docela dost a nějaké aktivity mohly lektorce pomoci, avšak ona děti nedokázala zaujmout. Děti dostaly do rukou karty se svátky a měly je seřadit, jak následují po sobě. Jakmile animátorka zpozorovala, že to dětem hned nejde, přišla k nim a udělala to za ně. Při luštění křížovky jim sama říkala odpovědi a děti jen zapisovaly, což je okamžitě přestalo bavit. Další věc, která se jí vymstila, byla nepřipravenost materiálu. Dětem rozdala obrázky, do kterých si měly vyškrábat nějaký vzor z kroje, což byla činnost, která je opravdu bavila. Avšak obrázky nevyšly na všechny děti, což by se při programu objednaném předem nemělo stát.

Po skončení animace si oddechla lektorka, děti i učitelka. Je škoda, že to tak dopadlo, protože animace mohla být opravdu pěkná. Tady je názorná ukázka, že se animace nemusí vždy vydařit a opravdu záleží na přístupu k dětem a jejich věku.

12.3 Animace: Hledá se průvodce

Další absolvovanou animaci charakterizuje její anotace: „*Být průvodcem v muzeu, zaujmout návštěvníky nejen vědomostmi, ale i pochopením pro danou uměleckou oblast a konkrétní artefakt, (a v neposlední řadě zaujmout přirozeným osobnostním šarmem), není vůbec snadné. V průběhu animačního programu Hledá se průvodce se jeho účastníci pokusí společně s lektorem najít způsob, jak co nejsrozumitelněji a zábavnou formou seznámit návštěvníky s vybraným dílem expozice. Adresáty výkladu budou skuteční návštěvníci výstavy, kteří tak budou obohaceni o fundovaný výklad těmi nejlepšími průvodci, jaké Muzeum umění Olomouc ve své dosavadní historii mělo*“ (Muzeum umění Olomouc, 2004).

Průvodcem této animace byl Mgr. David Hrbek. Animace byla oproti ostatním o něco kratší, avšak žáky upoutala asi nejvíce. Úvod se odehrával před obrazem, který mohli žáci vidět už při animaci Devadesát minut aneb rychlokurz. Dílo vyobrazovalo svatou Kateřinu Alexandrijskou. Děti si zde připomenuly barokní symboliku a společně s lektorem si vysvětlily historii barokní doby na Moravě. Tato část byla zaměřena spíše historicky, aby děti věděly významné události, co se odehrálo v této době a jaký to mělo význam pro další budoucnost Moravy.

Po zopakování událostí se lektor zaměřil více na obraz a objasnění některých pojmů. Vysvětlil dětem pojem atribut, což je přívlastek některých osobností. V baroku a na obrazech se s atributy pracovalo poměrně často. Děti dostaly pracovní listy (Příloha č. 7) a jejich prvním úkolem bylo nakreslit do vyznačeného místa atribut, který by vystihoval právě je. Po dokončení práce přišli vybraní žáci dopředu a ostatní hádali, jaký je význam jejich atributu a proč si ho tam dotyčný namaloval. Žáci během činnosti měli pochopit, že atribut nevyjadřuje oblíbené činnosti, ale spíše vlastnosti jedince.

Další úkolem bylo najít čtyři díla v galerii podle čtyř obrázků v pracovním listě. Obrázky znázorňovaly ruce v různých gestech. Žáci měli obejít a najít všechny obrazy a u posledního se měli sejít. Během prohlídky žáci zjistili, že tato gesta jsou velmi nepřirozená a přehnaná. Posledním dílem byla socha, jejíž hlavní postava stála ve velmi dynamické poloze. Děti se měly postavit do této pozice a zkusit si chvíli takhle postát. Zjistili, že normální živý člověk tuto polohu nevydrží provádět moc dlouho. To ukazovalo, že gesta soch i postav na barokních obrazech byla opravdu nepřirozená a nereálná.

Lektor se s dětmi přesunul do lektorské dílny, kde si vybral dva dobrovolníky. První se měl postavit před zeď, která byla pokryta balicím papírem a na něm již bylo nakresleno několik lidských obrysů. Druhý dobrovolník dostal do ruky fixu a měl svého spolužáka na papír obkreslit. Ne však v přirozené poloze, ale v „barokní“, kterou před chvílí společně znázorňovali před sochou. Lektor vysvětlil, že se nebudou obkreslovat ani těla spolužáků, ale pouze jejich stín. Rozsvítil lampu, která mířila na předvádějícího žáka a na papír vrhala jeho stín. Vybraný spolužák tedy obkreslil stín a tím společně vytvořili nový záznam pro vznikající dílo. Vysvětlili si, jak vznikala barokní temnosvit a kdo ho používal.

Poslední fází programu byl model sloupu Nejsvětější Trojice z roku 1766 od I. Paula. Děti se před něj postavily a porovnávaly rozdíl mezi skutečným sloupem a jeho modelem. Lektor jim prozradil, co se umísťuje do schránky uvnitř sloupu a proč je to zvykem.

Do schránky se vkládají dokumenty a předměty, které by mohly v budoucnu posloužit jako ilustrace současného života. Žáci byli touto informací nadšeni, neboť to pro ně byla úplná novinka.

12.3.1 Testové otázky a porovnání tříd

Test (Příloha č. 5) jsem vytvářela se zaměřením na barokní dobu na Moravě. Obsahoval otázky ze zeměpisu, dějepisu, ale i z výtvarné výchovy.

V testu se objevily tyto otázky:

1. Jak dlouho trvalo období baroka?
 - a) 300 let
 - b) 160 let
 - c) 530 let

2. Kolik morových vln zasáhlo Moravu během baroka?
 - a) 3
 - b) 1
 - c) 5

3. Co znamená slovo atribut?
 - a) královský klenot
 - b) přívlastek
 - c) majetek svatých

4. Památka UNESCO v Olomouci je?
 - a) orloj
 - b) Sloup Nejsvětější Trojice
 - c) Chrám sv. Václava

5. Barokní temnosvit znamená...

- a) černobílé provedení malby
- b) krajinomalba s motivy západu slunce a svítání
- c) světlá místa na obraze vystupující z tmavého pozadí, která byla osvětlena neznámým zdrojem světla

Testu se zúčastnilo 20 dětí z obou tříd. Sportovní třída dosáhla 151 bodů, což činí průměr 7,6 bodů na žáka. Druhá třída 7.B získala 86 bodů a průměr je 4,3 body. Opět je zde již patrný rozdíl ve vědomostech a znalostech obou tříd.

12.3.2 Reakce dětí na animaci

„Tahle animace se mi líbila, ale ne tak moc, jak ty dvě předtím. Ale aspoň jsme viděli Olomouc z věže a blíže jsme ji poznali (například co se dává do schránky u Sloupu Nejsvětější Trojice).“

„Také velmi pěkná animace. Líbilo se mi mnoho informací o baroku, Sloupu Nejsvětější Trojice. Docela dost her i obrazů.“

„Podle mě byla tohle nejlepší animace ze všech. Pán průvodce byl příjemný a všechno nám dobře vysvětlil. Líbily se mi ty obrazy, jak jsme měli hledat podle fotek rukou.“

„Tato animace se mi líbila ze všech nejvíc. Viděli jsme hodně věcí z baroka a dozvěděl jsem se strašně moc věcí o Sloupu Nejsvětější Trojice a o atributech. Moc poučné.“

„ Také velmi dobře zpracovaná animace. Získal jsem nové informace, historické znalosti a byla tam spousta her. Dozvěděl jsem se nejvíc informací o Olomouci.“

12.3.3 Mé hodnocení

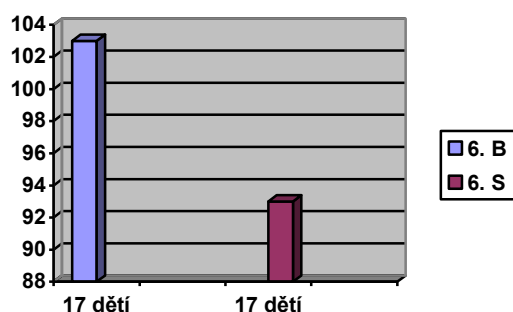
Animace byla oproti ostatním programům o něco kratší, avšak to vyznělo v její prospěch. Děti byly velmi aktivní, pozorně poslouchaly a vstřebávaly informace. V hodnocení si animaci velice chválily, lektor jim sdělil mnoho zajímavostí o době baroka, zaujal je svými vědomostmi a působil na děti velmi sympatickým dojmem. Program byl také plný zajímavých

aktivit, které opět upoutaly pozornost dětí. Poslední animace si děti získala a předpokládáme, že mnoho dětí bude chtít pokračovat v navštěvování muzeí umění.

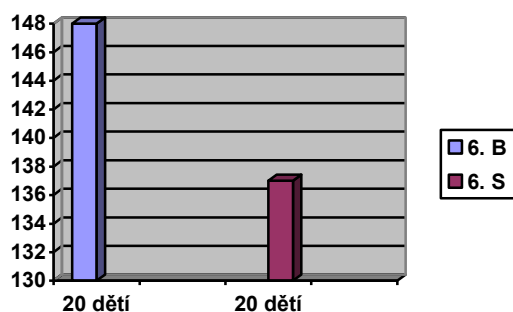
13 Výsledky experimentu

Na tomto místě shrneme všechny získané výsledky testů, které jsme zadávali po absolvovaných animacích. Zmínili jsme je vždy u popisu jednotlivých animací, takže zde je pouze názorněji předvedeme:

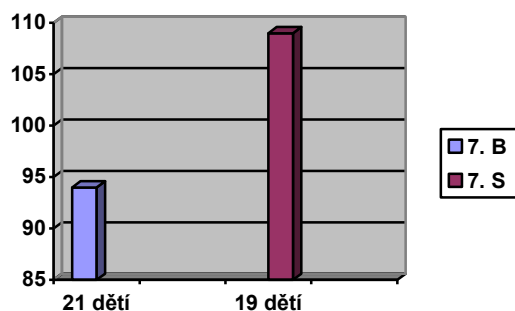
Úvodní test vyplnilo 17 žáků a po vyhodnocení jsme zjistili, že sportovní třída 6. S dosáhla 93 bodů a průměr na žáka činil 5,5 bodů. Třída 6. B dosáhla 103 bodů, tedy o 10 bodů víc a její průměr na žáka byl 6,1 bodů.



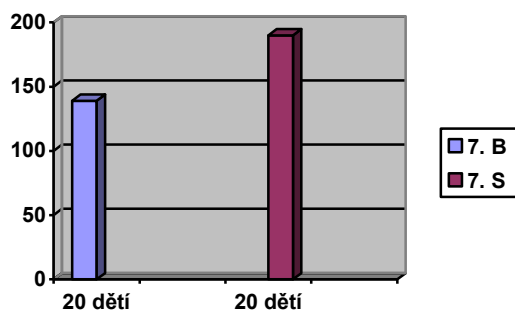
Při první animaci s názvem *Devadesát minuta aneb rychlokurz* vyplnilo test v každé třídě 20 dětí a výsledek vyšel tak, že sportovní třída 6. S dosáhla 137 bodů, což činí průměr 6,9 bodů. Nesportovní třída 6. B získala 148 bodů a její průměr byl 7,4 bodů.



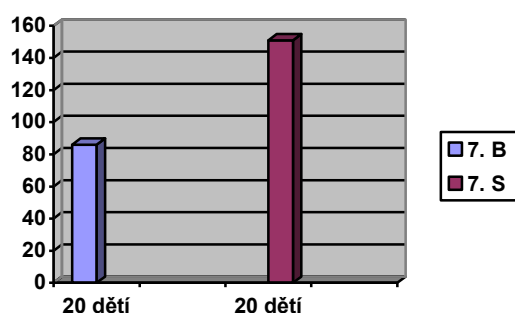
Po animaci *Sklepem, sálem, podkrovím* vyplnilo test 21 dětí ze třídy 7. B a dosáhly celkového počtu bodů 94, což je průměr na jednoho žáka 4,47 bodů. Ze sportovní třídy test vyplnilo 19 dětí, počet jejich bodů byl 109 a průměr na žáka vyšel 5,74 bodů.



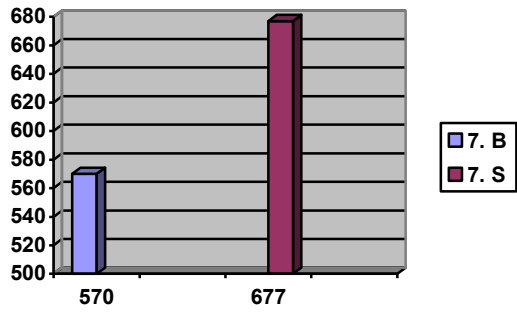
Po animaci *Já mám malovanou vestu, vestičku* vyplnilo test 20 dětí. Žáci 7. S, kteří se animace zúčastnili, dosáhli 190 bodů, což je průměrně 9,5 bodů na žáka. Z maximálního počtu 10 bodů na žáka to byl výborný výsledek. Druhá třída 7. B dosáhla 139 bodů a průměr na žáky byl 6,9 bodů.



Posledním programem byla animace *Hledá se průvodce Testu* se zúčastnilo z obou tříd 20 dětí. Sportovní třída dosáhla 151 bodů, což činí průměr 7,6 bodů na žáka. Druhá třída 7.B získala 86 bodů a průměr je 4,3 body.



Po sečtení všech dosažených výsledků mi vyšlo, že žáci 7. S získali konečných 677 bodů a žáci 7. B 570 bodů. Sportovní třída, která animace navštěvovala, tedy získala o 107 bodů více než druhá třída.



14 Diskuse

Výzkum ukazuje vývoj vznikajícího vztahu dětí ke galerijním animacím v muzeích umění. První seznámení s animacemi v Muzeu umění v Olomouci proběhlo velmi úspěšně. Žáci zatím nedokázali rozeznat, které informace jsou důležité, na co se mají zaměřit, ale nevšední prostředí je zaujalo a v prostorách muzea se cítili příjemně. Výsledky testu nedopadly sice nejlépe, druhá třída získala o 11 bodů více, přesto si žáci sportovní třídy odnesly z tohoto programu vlastní prožitek a nové zkušenosti. Po druhé animaci již sportovní třída 7. S získala o 15 bodů více, než druhá třída, přestože ze třídy 7. B vyplnilo test více dětí. Následující animace dopadla ještě lépe, byl zde patrný pokrok sportovní třídy, která si začínala uvědomovat přínos animací a její žáci si již dokázali vybírat potřebné a důležité informace. Žáci 7. S získali o 51 bodů více než druhá třída 7. B. Po poslední animaci jejich náskok ještě vzrostl a třídu 7. B předčili o 65 bodů.

Otázky v testech souvisely s obsahem animací, a tak je přirozené, že třída absolvující animace zvítězila. Připomínáme však, že otázky se animací týkali, ale zároveň se snažily vycházet z učebních osnov, takže druhá třída měla také naději na úspěch.

Tímto experimentem a jeho závěry odpovídáme na námitky některých muzeologů, kteří jsou k edukačním efektům muzejních expozic skeptičtí. Pokud by děti pouze navštívili expozici bez dalšího programu, tak by asi vzdělávací efekt nebyl tak výrazný.

15 Závěry výzkumu

V této kapitole stručně shrneme výsledky experimentu.

Experiment nám v počáteční fázi ukázal, že nesportovní třída má o něco lepší vědomosti než sportovní třída. Po první animaci jsme zjistili, že žáci sportovní třídy napsali test o 11 bodů hůře než žáci druhé třídy. Postupně se však sportovní třída s animacemi vyrovnala a začala v testech získávat více bodů. Po druhé animaci získali už o 15 bodů více, po třetí animaci o 51 bodů více a po poslední animaci napsali test dokonce o 65 bodů lépe než žáci nesportovní třídy.

16 Závěr

Cílem diplomové práce bylo obhájit tvrzení, že animační programy v muzeích umění příznivě ovlivňují školní výsledky žáků. Toto tvrzení se nám zde podařilo obhájit, neboť skupina dětí, která se muzejních programů účastnila, si dokázala nové vědomosti lépe zapamatovat, což se projevilo na výsledcích testů.

Ve výzkumné části jsme si kladli otázku, zda děti dokáží lépe porozumět dějinám a umění z určitého období po absolvování animačního programu, který se tohoto období týká. Už během animací bylo zřejmé, že děti vnímají historické události, které jim lektoři předkládali, a při různých činnostech se vždy ukázalo, jak tomu děti rozumí. Zpočátku se zdálo, že děti rozumí všemu, ale při praktických činnostech lektor zjistil, čemu žáci ještě nerozumí a co pochopili nesprávně. Lektor mohl využít druhou možnost, aby dětem údaje zpřesnil, případně doplnil. Edukační vliv se tímto způsobem také zvýšil a žáci si z programů vždy odnesli teoretické i praktické zkušenosti.

Animační programy nám ukázaly i druhou stranu, z pohledu lektorů. Měli jsme možnost vyzkoušet čtyři různé lektory a čtyři různé přístupy k těmto programům. Tři lektoři měli své animace výborně zvládnuté a připravené, avšak jedna lektorka nezvládla pedagogickou část animace, přístup k dětem. Odborné znalosti a příprava byly v pořádku, jediné, co můžeme vytknout, je práce s dětmi, která je však jednou z prvořadých podmínek pro úspěšnou práci lektora. Dokazuje to, že práci muzejního pedagoga nemůže dělat každý. Nestačí zde pouze výborné odborné znalosti, ale je nutné, aby člověk uměl pracovat s dětmi, přizpůsobit jim výklad a činnosti.

17 Souhrn

Předložená diplomová práce se zabývá přínosem galerijních animací na studijní výsledky žáků základních škol.

Teoretická část stručně shrnuje vývoj muzea, uvádí přehled muzejních programů, které muzea nabízejí, a více se věnuje také speciálním edukačním programům, jimiž jsou galerijní animace. Zaměřuje se také na přístup lektorů k dětskému publiku a specifika dětských návštěvníků. Galerijní animace představujeme z hlediska jejich struktury, druhů animací a zmiňujeme i význam uměleckého prožitku.

Ve výzkumné části jsme chtěli ukázat, že animační programy mohou pozitivně ovlivnit školní výsledky žáků. Zrealizovali jsme jednoduchý experiment, během něhož to zpočátku vypadalo, že náš předpoklad nebyl správný. Žáci sportovní třídy, která animace navštěvovala, napsali první dva testy o něco hůře než žáci druhé třídy. Postupem času a s přibývajícimi animacemi bylo na dětech poznat, že se v programech začínají orientovat, že vědí, kdy a na co se mají soustředit, a jejich výsledky se také začaly zlepšovat. Výsledky výzkum však nakonec potvrdily naše očekávání tím, že žáci absolvující edukační programy se v testech výrazně zlepšili.

Děti vnímaly první animaci jako seznamovací, kde zjišťovaly, co všechno si mohou dovolit, a objevovaly, čím vším je může animace obohatit. Na dětech bylo vidět, že si animace postupem času oblíbily a dokázaly si z nich odnést důležité informace.

V testech se také objevilo veliké zlepšení a u posledních dvou animací už dosahovali téměř všichni žáci plného počtu bodů.

Při závěrečném sečtení dosažených bodů ze všech animací získali žáci sportovní třídy 677 bodů a druhá třída 570 bodů, tedy o 107 bodů méně. Výzkum dokazuje, že animace mají značný pozitivní vliv na výsledky žáků základních škol. Obohacují žáky o nové informace, ale přispívají také k pestrosti jejich společenského a kulturního života. Náš experiment ukazuje, že edukační programy muzeí mohou významně obohatit školní vzdělání a že spolupráce mezi muzeem a školou je velmi přínosná.

Přílohy diplomové práce

Příloha č. 1 (Úvodní test)

1. Kdo zabil knížete Václava?
 - a) bratr Boleslav
 - b) babička Ludmila
 - c) matka Drahomíra

2. Co znamená název renesance?
 - a) perla zakřiveného tvaru
 - b) vznikl jako posměšný název pro středověké umění
 - c) znovuzrození

3. Symbolem české státnosti je?
 - a) lípa
 - b) dub
 - c) javor

4. Který z Přemyslovců byl v roce 1306 zavražděn v Olomouci?
 - a) Václav II.
 - b) Václav III.
 - c) Přemysl Otakar II.

5. Který umělec tvořil v době renesance?
 - a) Leonardo da Vinci
 - b) Vincen van Gogh
 - c) Pablo Picasso

6. Podstatou kresby je?
 - a) plocha
 - b) linie
 - c) prostor

7. Co je bazilika?
 - a) kamenné zdivo
 - b) hrad
 - c) velký kostel s 3-5 loděmi

8. Který architekt byl ve 14. století velmi významný?
 - a) Petr Parléř
 - b) Jan Kotěra
 - c) Josef Gočár

9. Proč byl založen Karlštejn?
 - a) na obranu
 - b) jako letní sídlo
 - c) k uchování korunovačních klenotů

10. Galerijní animace jsou programy muezí pro veřejnost, které...
 - a) mají za úkol prodat co nejvíc uměleckých děl
 - b) hravou metodou mají seznamovat veřejnost s uměním
 - c) promítají filmy v prostorách galerie

Příloha č. 2 (Test k animaci Devadesát minut aneb rychlokurz)

1. Kdo zabil knížete Václava?
 - a) bratr Boleslav
 - b) babička Ludmila
 - c) matka Drahomíra

2. Co znamená název renesance?
 - a) perla zakřiveného tvaru
 - b) vznikl jako posměšný název pro středověké umění
 - c) znovuzrození

3. Symbolem české státnosti je?
 - a) lípa
 - b) dub
 - c) javor

4. Co je freska?
 - a) kamenné zdivo
 - b) nástěnná malba
 - c) středověká kniha

5. Který z Přemyslovců byl v roce 1306 zavražděn v Olomouci?
 - a) Václav II.
 - b) Václav III.
 - c) Přemysl Otakar II.

6. Který umělec tvořil v době renesance?
 - a) Leonardo da Vinci
 - b) Vincent van Gogh
 - c) Pablo Picasso

7. Podstatou kresby je?
 - a) plocha
 - b) linie
 - c) prostor

8. Kterému období se říkalo „doba temna“?
 - a) gotika
 - b) baroko
 - c) renesance

9. Proč byl založen Karlštejn?
 - a) na obranu
 - b) jako letní sídlo
 - c) k uchování korunovačnických klenotů

10. Galerijní animace jsou programy muzeí pro veřejnost, které...
 - a) mají za úkol prodat co nejvíc uměleckých děl
 - b) hrouvou metodou mají seznamovat veřejnost s uměním
 - c) promítají filmy v prostorách galerie

Příloha č. 3 (Test k animaci Sklepem, sálem, podkrovím)

1. Socha Madony ztvárňuje ...
 - a) Marii s Josefem
 - b) Marii s malým Ježíškem
 - c) Marii s mrtvým Kristem
2. Nádoba k uchování hostie se nazývá:
 - a) relikviář
 - b) kalich
 - c) monstrance
3. Co se na erbech nenalézá?
 - a) písmena
 - b) symboly
 - c) obrázky
4. Který hrad v českých zemích byl ve středověku považovaný za druhý nejvýznamnější?
 - a) Pražský hrad
 - b) Přemyslovský palác v Olomouci
 - c) Karlštejn
5. Co je to půdorys?
 - a) panoramatický náčrt
 - b) obrys zdí
 - c) fotografie budov
6. Co je to orloj?
 - a) hodiny s GPS navigací
 - b) kapesní hodiny
 - c) hodiny, které kromě času ukazují i polohu některých nebeských těles.
7. Jak se nazývá památka UNESCO v Olomouci?
 - a) radnice s orlojem
 - b) Sloup Nejsvětější Trojice
 - c) Arcidiecézní muzeum
8. Který panovník byl v roce 1306 zavražděn v Olomouci?
 - a) Václav I.
 - b) Václav II.
 - c) Václav III.
9. K čemu sloužila iluminátorská dílna?
 - a) výroba relikvií
 - b) písařská dílna
 - c) sochařská dílna
10. Pro který umělecký sloh byly typické sochy piet?
 - a) baroko
 - b) rokoko
 - c) gotika

Příloha č. 4 (Test k animaci Lidové zvyky na Hané aneb Já mám malovanou vestu, vestičku)

1. Co je to nářečí?
 - a) říkanka
 - b) nespisovná mluva
 - c) hanlivá mluva

2. Čím vyniká hanácký kroj?
 - a) bohatou výšivkou
 - b) jednobarevností
 - c) strohým vzhledem

3. Do kterého ročního období bys zařadil/a tuto říkanku:
V dušičkový večer
rozžhneme svíčky,
rozjímáme o nich tiše za dušičky.
 - a) leden
 - b) podzim
 - c) jaro

4. Co je největší ozdobou v oblečení hanáckých mužů?
 - a) holínky
 - b) valaška
 - c) vyšívaná vesta

5. Co znamená slovo hana?
 - a) zloba
 - b) radost
 - c) ostuda

6. Kde se nachází oblast Haná?
 - a) střední Morava
 - b) jižní Čechy
 - c) jižní Morava

7. Čím si vdaná žena zakrývá hlavu?
- a) kloboukem
 - b) šátkem
 - c) čepcem
8. Co znamená slovo pantlek v hanáčtině?
- a) hanáckou korunu, která zdobí slavnostní ženský kroj
 - b) ozdobnou stuhu ve vlasech
 - c) barevnou výšivku na kroji
9. Z čeho se dělají povidla?
- a) ze švestek
 - b) z jahod
 - c) z hrušek
10. Masopust je označení pro:
- a) zahájení plesové sezóny
 - b) církevní svátek
 - c) karneval, zahájení postního období před Velikonocemi

Příloha č. 5 (Test k animaci Hledá se průvodce)

1. Jak dlouho trvalo období baroka?
 - a) 300 let
 - b) 160 let
 - c) 530 let

2. Kolik morových vln zasáhlo Moravu během baroka?
 - a) 3
 - b) 1
 - c) 5

3. Co znamená slovo atribut?
 - a) královský klenot
 - b) přívlastek
 - c) majetek svatých

4. Co vzniklo v době baroka?
 - a) drama
 - b) balet
 - c) opera

5. Pro baroko je typická symbolika. Co symbolizovala namalovaná kniha?
 - a) zdraví
 - b) moudrost
 - c) učenlivost

6. Na obrazech bývá namalovaný svatý Petr s klíčem, co to znamená?
 - a) odemká brány
 - b) chrání město
 - c) zamyká dveře

7. Kterému období se říkalo „doba temna“?
 - a) gotika
 - b) baroko
 - c) renesance

8. Barokní šerosvit znamená...
 - a) černobílé provedení malby
 - b) krajinomalba s motivy západu slunce a svítání
 - c) světlá místa na obraze vystupující z tmavého pozadí, která byla osvětlena neznámým zdrojem světla

9. Co znamená slovo baroko?
 - a) perla nepravidelného tvaru
 - b) znovuzrození
 - c) název významného obrazu

10. Památka UNESCO v Olomouci je?
 - d) Orloj
 - a) Sloup Nejsvětější Trojice
 - b) Chrám sv. Václava

SKLEPEM, SÁLEM, PODKROVÍM

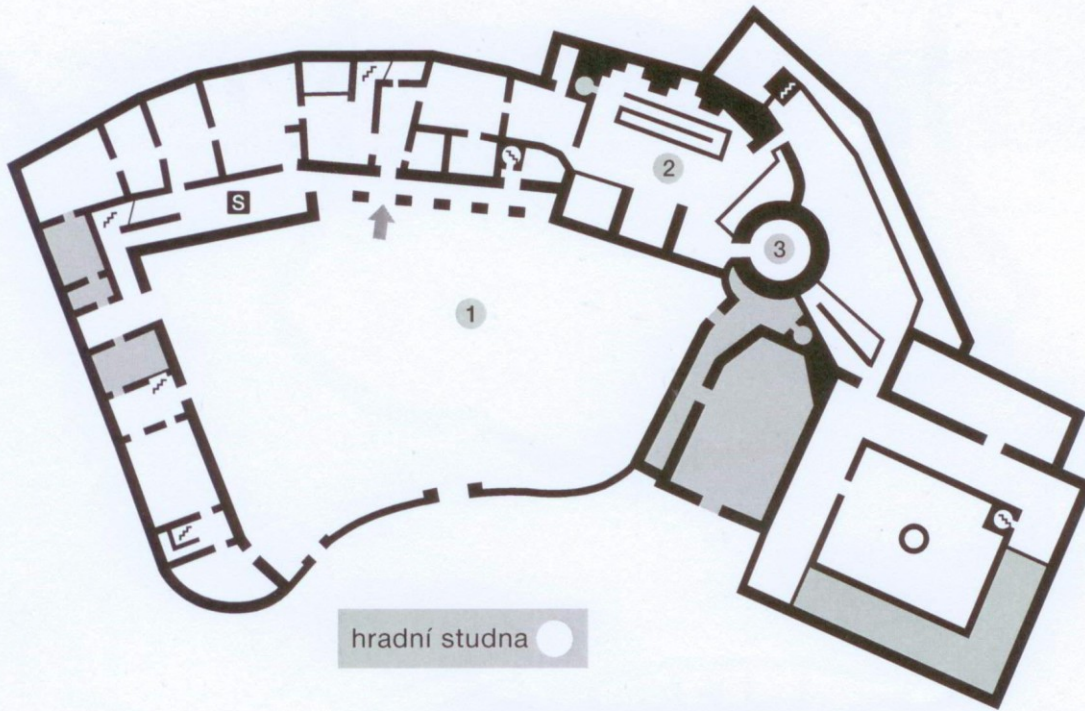
Pracovní list ke komentované prohlídce Arcidiecézního muzea Olomouc



MUZEUM UMĚNÍ OLMOUC
ARCIDIECÉZNÍ MUZEUM

Přízemí:

Andreas Vogelhundt a Ferdinand Kunath(?),
Monstrance Zlaté slunce Moravy



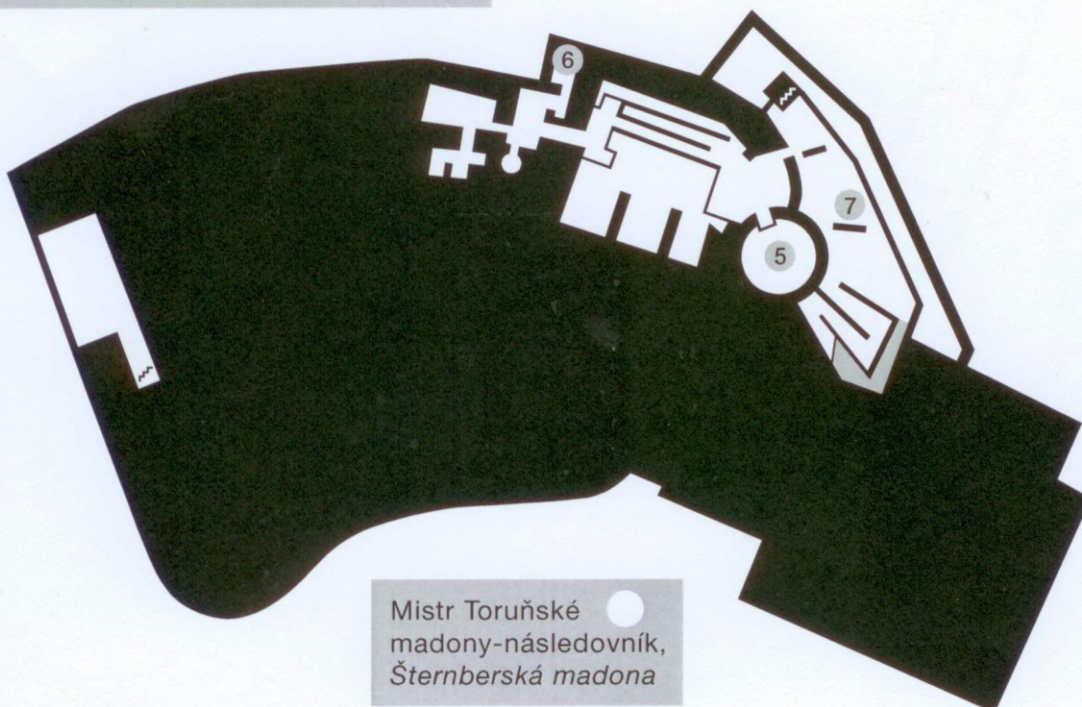
hradní studna

kočár biskupa Ferdinanda
Julia Troyera z Troyersteinu



Suterén:

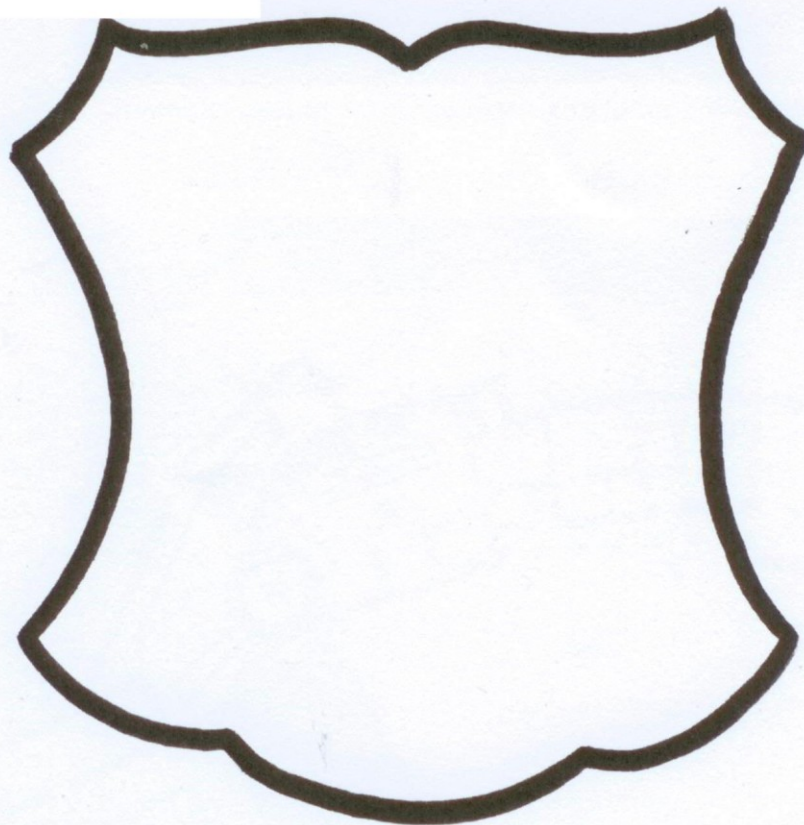
věž tzv. Nového hrádku s bránou



Mistr Toruňské
madony-následovník,
Šternberská madona

rukopisy ze Zdíkovy iluminátorské dílny





První patro:

Kaple sv. Barbory ●

Krvavá pavlač ●

Erbovní sál ●

F. V. Korompay-okruh,
*Slavnostní vjezd kardinála
Ferdinanda Julia Troyera
z Troyersteinu do Olomouce*

sdužená románská okna ●



Místo pro Tvé poznámky: _____



SLOVNÍČEK



BAROKO

je umělecko-kulturní směr, který vládl v Evropě mezi roky 1600 a 1750. Vznikl v Itálii a rozšířil se po celé Evropě.

ATRIBUT

(z latiny – znak, přívlastek) je zvláštním typem symbolu. Ve výtvarném umění tak označujeme předmět symbolického významu, který je rozpoznávacím znamením zobrazené osoby, např. postavy světce.

RELIKVIE (ostatky)

Pojem označující zejména tělesné pozůstatky světců, ale také předměty s životem svatých spojené (např. zbytky jejich šatů a jiných osobních předmětů).

RELIKVIÁŘ

je schránka na relikvie. Jsou v ní uloženy, a často i vystaveny, části těl světců nebo předměty, nějakým způsobem související s Ježíšem Kristem.

SYMBOL

je znak s hlubším nebo skrytým významem.



MÍSTO PRO POZNÁMKY

.....

.....

.....

.....

.....

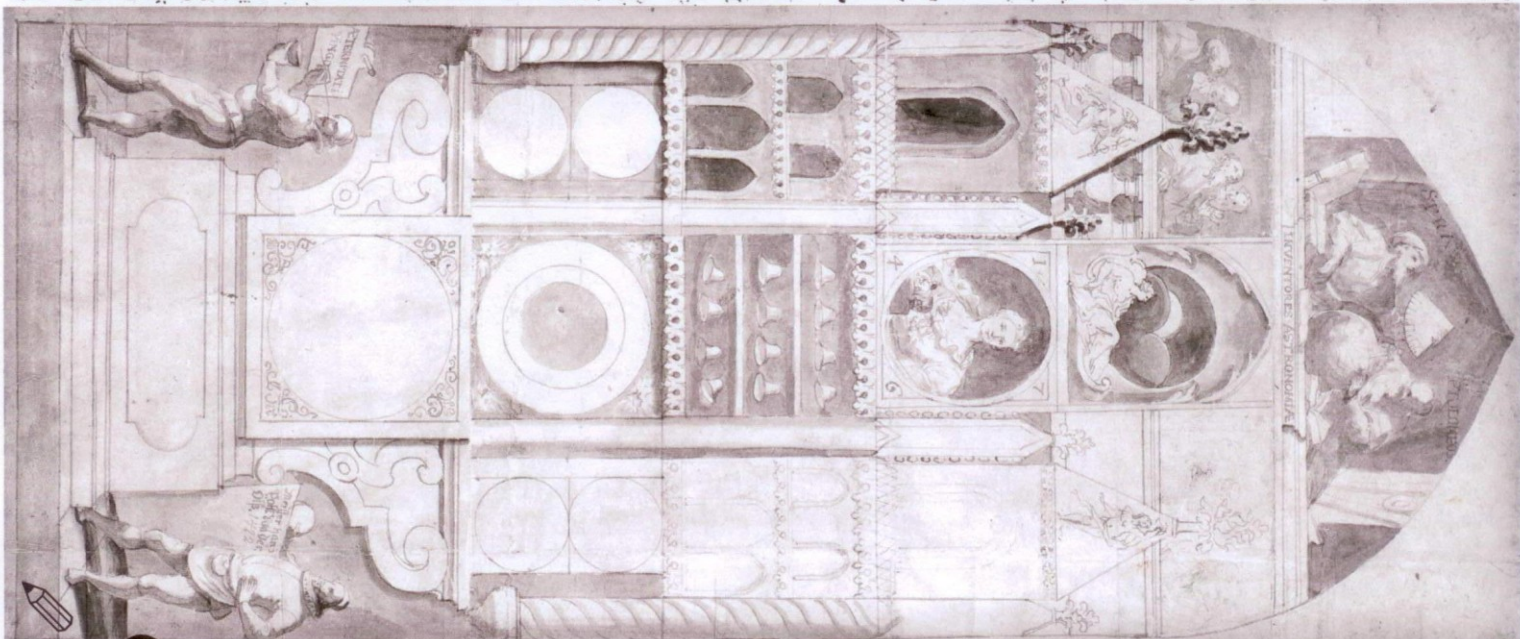
.....

.....

.....

.....

.....



PRACOVNÍ LIST
K VÝSTAVĚ
OLOMOUCKÉ
BAROKO

HLE DA SE PRŮ- VOD- CE



I Dokreslete podle vlastní fantazie tento orloj.



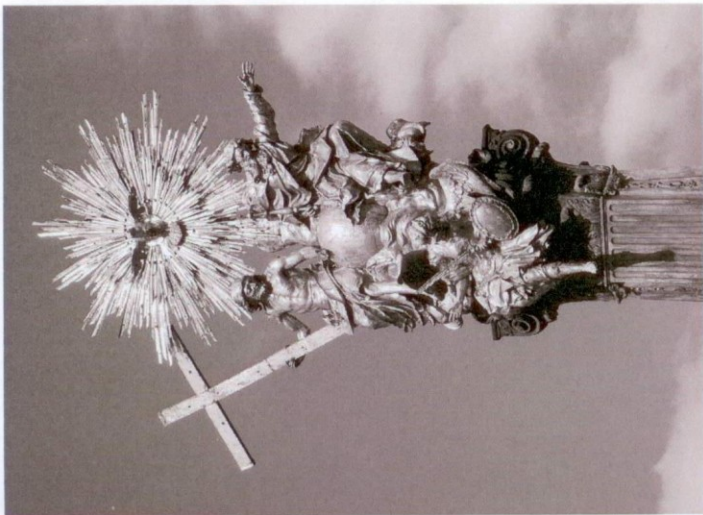


2

Co se dá z těchto předmětů usoudit o zobrazení svaté Kateřiny?

Nakreslete čtyři atributy, které podle vás charakterizují vaši osobnost.





4

U samého vrcholu Sloupu Nejsvětější trůny je umístěna schránka, do níž se při každé velké opravě (přibližně jednou za padesát ukládají dokumenty, které mají sloužit jako zpráva budoucím generacím.

Jakou důležitou zprávu byste do schránky umístili vy?

.....

.....

.....

.....

.....

.....



3

Zkus tato gesta co nejpresněji napodobit a uhadnout jejich význam.



5

Patronem Olomouce je sv. Pavlína. Jakou současnou osobnost byste jako patrona pro Olomouc vybrali vy a proč?

.....

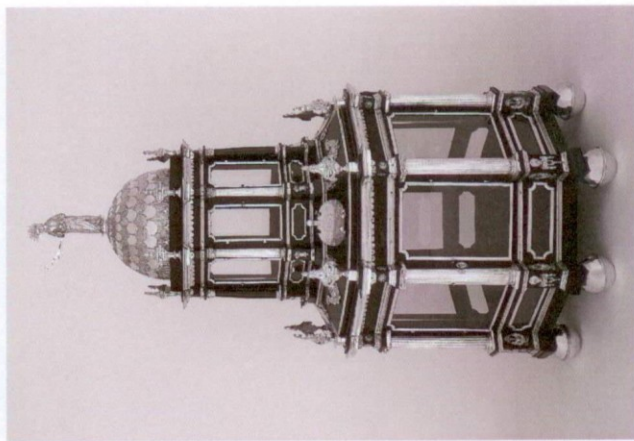
.....

.....

.....

.....

.....



Kryštof Šimšíček, Relikviář sv. Pavlína, Olomouc, kostel sv. Václava

Příloha č. 8 (Úvodní dopis pro rodiče dětí 7. S)

SPORTOVCI A GALERIJNÍ ANIMACE

Pro všestranný vývoj žáků sportovní třídy 7.S jsem se rozhodla navštěvovat animační programy. Chtěla bych děti vzdělávat i v jiných oblastech než pouze ve sportu. Získají vědomosti z historie, malířství, architektury a sochařství. Takto nabyté poznatky využijí pro další rozvoj své osobnosti.

Animace jsou programy v muzeu či galerii, kde lektor seznamuje žáky zajímavým a nevšedním způsobem s výstavou. Prostřednictvím výkladu, ale i aktivitami, různými hrami a vyplňováním pracovních listů předává informace o vystavených dílech. Programy vytvářejí nevšední atmosféru, která na děti dýchne hned při vstupu do muzea či galerie.

V tomto školním roce jsme se zúčastnili těchto animací:

8. 6. 2010 **Devadesát minut aneb rychlokurz**

Lektoři připravili program pro děti, kde je během 90 minut seznámí s rozdíly mezi renesancí a barokem. Vyzkoušejí si některé metody na sobě a stanou se součástí výstavy. Odnесou si s sebou fotku, která představí dílo vytvořené pomocí svého těla.

Cena: jízdenka na vlak do Olomouce a zpět

20. 10. 2010 **Sklepem, sálem, podkrovím (Olomouc-Arcidiecézní muzeum)**

Lektoři nás během komentované prohlídky seznámili s historií celého areálu. Navštívili jsme prostory, z nichž je neopakovatelný výhled na okolí Olomouce a které jsou pro běžného návštěvníka nedostupné, tzv. Krvavou pavlač a Severní terasu. Lépe jsme poznali dobu od Velké Moravy po vrcholné baroko.

15. 12. 2010 **Já mám malovanou vestu, vestičku (Přerov-Muzeum Komenského)**

Cílem bylo seznámit děti s lidovými zvyky, tradicemi a svátky Hanáků. Program měl formovat studijní dovednosti z oblasti českého jazyka a literatury, hudební a výtvarné výchovy.

2.2. 2011 **Hledá se průvodce (Olomouc-Muzeum moderního umění)**

V průběhu animačního programu Hledá se průvodce se jeho účastníci pokusili společně s lektorem najít způsob, jak co nejsrozumitelněji a zábavnou formou seznámit návštěvníky s vybraným dílem expozice Tato animace nás nejvíce zaujala.

Děti ve škole vyplňují vědomostní test, abych měla zpětnou vazbu, zda si z animací odnášejí patřičné vědomosti. Stejný test dostávají i žáci další 7.třídy, kteří se animace nezúčastnili, a já mám možnost porovnat osvojené vědomosti a přínos těchto programů.

Žáci 7.S mě přesvědčili, že jsou nadaní nejen ve sportovních činnostech, ale že se umí zklidnit a ukáznit v prostorách, kde by jejich živost a aktivita byly na závalu. Dokáží se soustředit i mimo hřiště nebo tělocvičnu a jsou přístupní vzdělávat se i v jiných oblastech než je sport.

Seznam pramenů a literatury

American psychological society ed. *Do science museum exhibits really teach?..* [s.l.] : Observer 4, 1991. 325 s.

Anderson, D. *Lebenslanges Lernen in Museen: Zur Situation der Museumpedagogik im Vereinigten Königreich von Großbritannien und Nordirland*. In RATH, H. *Museen für Besucher-Innen: Eine Studie*. Wien : Universitätsverlag, 1998. 157 s.

BENJAMIN, Walter. *Dílo a jeho zdroj*. Praha : Odeon, 1979. 428 s. ISBN neuvedeno.

Brána muzea otevřená : Průvodce na cestě muzea k lidem a lidí do muzea.... In BRABCOVÁ, Alexandra, et al. *Brána muzea otevřená* [online]. Praha : Nadace Open Society Fund Praha, 2002 [cit. 2011-03-16]. Dostupné z WWW: <<http://osf.cz/brana/index.html>>.

Brána muzea otevřená [online]. 2002 [cit. 2010-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://osf.cz/brana/resume.html>>.

Brněnské oko [online]. Brno : 2001 [cit. 2011-02-13]. Dostupné z WWW: <<http://oko.brno.cz>>.

CUTHEBERTSON, S. *Museum education : Museum operations manual..* 1985. Victoria : [s.n.], 1985. 192 s.

HORÁČEK, Martin, et al. *Muzejní pedagogika dnes*. 1. vyd. Olomouc : Univerzita Palackého v Olomouci, 2008. 310 s. ISBN 978-80-244-1993-0.

HORÁČEK, Radek. *Galerijní animace a zprostředkování umění*. 1. vyd. Brno : CERM, 1992. 142 s. ISBN 80-7204-084-7.

ICOM: Mezinárodní rada muzeí ICOM [online]. 2001 [cit. 2010-12-11]. Dostupné z WWW: <<http://www.cz-icom/doc0008.html>>. ISBN 80-902267-5-2.

JIRÁSEK, I. *Prožitek a možné světy*. Olomouc : UP, 2001. 125 s. ISBN 80-244-0256-4.

JŮVA, Vladimír. *Dětské muzeum : Edukační fenomén pro 21. století*. Brno : Paido, 2004. 264 s. ISBN 80-7315-090-5.

KESNER, Ladislav. *Muzea, kulturní dědictví a digitální revoluce*. Praha : Národní galerie a CMS/LORD Culture Consulting, 2000. 97 s. ISBN 80-7035-222-1.

Muzeum Komenského v Přerově [online]. 2010 [cit. 2011-01-09]. Dostupné z WWW: <<http://www.prerovmuzeum.cz/zamek-prerov/pro-skoly/nabidka-vychovne-vzdelavacich-programu-pro-deti-a-mladez/budiz-animace-aneb-ozivujici-cinnosti-v-muzeu-od-roku-2010>>.

Muzeum umění Olomouc [online]. 2004 [cit. 2011-01-16]. Dostupné z WWW: <www.olmuart.cz/?nsm=61>.

PETERKOVÁ, Michaela. *Www.psychotesty.psyx.cz* [online]. 2008 [cit. 2011-02-10]. Online psychotesty. Dostupné z WWW: <psychotesty.psyx.cz/texty/pozornost.htm>.

PUNCH, Keith F. *Úspěšný návrh výzkumu*. 1. vyd. Praha : Portál, 2008. 232 s. ISBN 978-80-7367-468-7.

SLAVÍK, J. *Umění zážitku, zážitek umění*. Praha : Univerzita Karlova-Pedagogická fakulta, 2001. 282 s. ISBN 80-7290-066-8.

SLAVÍK, J; WAWROSZ, P. *Umění zážitku, zážitek umění*. Praha : Univerzita Karlova-Pedagogická fakulta, 2004. 303 s. ISBN 80-7290-130-3.

STRÁNSKÝ, Zbyněk. *Úvod do muzeologie*. 1. vyd. Brno : Universita J. E. Purkyně, Fakulta filosofická, 1972. 115 s. ISBN nevedeno.

STRÁNSKÁ, Edita; STRÁNSKÝ, Zbyněk. *Základy štúdia muzeológie*. Banská Bystrica : Univerzita Mateja Bela Banská Bystrica, 2000. 130 s. ISBN 80-8055-455-2.

ŠOBÁŇOVÁ, Petra. *Edukační potenciál muzea*. Olomouc : UP Olomouc, 2009. 279 s. Dizertační práce. Univerzita Palackého v Olomouci. ISBN nevedeno.

ŠTĚPÁNEK, Pavel. *Obrysy muzeologie pro historiky umění*. 1. vyd. Olomouc : UP, 2002. 251 s. ISBN 80-244-0542-3.

VASILJUK, F. J. Psychologie prožívání. *Psychologie prožívání : analýza překonávání kritických situací*. Praha : Panorama, 1988. 227 s. ISBN nevedeno.

W Aidacher, Friedrich. *Príručka všeobecnej muzeológie*. Bratislava : Slovenské národné muzeum - Národné múzejné centrum, Vydavateľstvo SNM, 1999. 477 s. ISBN 80-8060-015-5.

ŽALMAN, Jiří. *Má hlava je muzeum aneb Dupání lehkou nohou v muzeologii*. Praha :
Asociace muzeí a galerií České republiky, 2004. 64 s. ISBN 80-86611-10-8.