

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLMOUCI

PEDAGOGICKÁ FAKULTA

Katedra výtvarné výchovy

## Diplomová práce

Bc. Kateřina Císařová

Pracovní listy v edukačních programech Městského muzea Rýmařov

Olomouc 2012

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

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci s názvem Pracovní listy v edukačních programech Městského muzea Rýmařov vypracovala samostatně s využitím uvedených pramenů a literatury.

## Obsah:

1 Úvod	4
2 Muzeum	5
2.1 Co je to muzeum	5
2.2 Sběrka muzea, její tvorba, zpracování a prezentace	9
2.3 Edukační funkce muzea	11
3 Muzejní pedagogika	12
3.1 Muzejní pedagogika	12
3.2 Muzejní pedagog	12
3.2.1 Kategorizace muzejně pedagogických pracovníků – postavení muzejního pedagoga	12
3.2.2 Osobnost muzejního pedagoga	14
3.3 Specifika edukační práce v muzeu ve srovnání s edukační činností ve škole	14
3.4 Aplikace základních didaktických principů do muzejních expozic	16
3.5 Metody práce s dětským návštěvníkem využívané při muzejní edukaci	18
3.6 Organizační formy muzejní edukace	21
3.6.1 Kde probíhá muzejní edukace	21
3.6.2 S kým a jak probíhá muzejní edukace	22
3.6.3 Organizace muzejní edukace z hlediska kritéria času	22
3.7 Práce s rámcovými vzdělávacími programy v muzejně- pedagogickém procesu	23
4 Městské muzeum Rýmařov	25
4.1 Historie muzea	25
4.2 Stálé expozice	26
4.2.1 Historie Rýmařova	27
4.2.2 Geologická expozice	28
4.2.3 Expozice dolování	28
4.2.4 Expozice textilnictví	29
4.3 Krátkodobé výstavy	29
4.4 Edukační dimenze v Městském muzeu Rýmařov	29
4.4.1 Východiska	29

4.4.2 Animační programy pro školy	30
4.4.3 Základní didaktické principy v programech pro děti v Městském muzeu Rýmařov	31
5 Pracovní listy ke stálé expozici Městského muzea Rýmařov	35
5.1 Plánování edukačního programu	35
5.1.1 Východiska	35
5.1.2 Výběr obsahu	35
5.1.2.1 Program Pravěk a starověk na Rýmařovsku	36
5.1.2.2 Program Středověký Rýmařov	38
5.1.2.3 Program Textilnictví na Rýmařovsku	40
5.2 Tvorba pracovních listů	42
5.2.1 Základní formální podoba	42
5.2.2 Obsah pracovních listů	43
5.2.2.1 Pravěk a starověk na Rýmařovsku	43
5.2.2.2 Středověký Rýmařov	45
5.2.2.3 Textilnictví na Rýmařovsku	48
5.3 Realizace edukačních programů a jejich evaluace	50
5.3.1 Edukační program Pravěk a starověk na Rýmařovsku	50
5.3.2 Edukační program Středověký Rýmařov	55
5.3.3 Edukační program Textilnictví na Rýmařovsku	58
6 Závěr	61
7 Souhrn	62
Anotace	63
Použitá literatura	64
Seznam příloh	68

# 1 Úvod

Od ledna 2009 do listopadu 2011 jsem pracovala jako kurátorka výstav a edukační pracovník v Městském muzeu Rýmařov. Výběr tématu diplomové práce *Pracovní listy v edukačních programech Městského muzea Rýmařov* proto úzce souvisí s náplní mého zaměstnání a čerpá z mých dosavadních zkušeností v oblasti muzejní edukace zaměřené na děti a mládež. Rozvíjí v praktické rovině teoretické poznatky a zkušenosti z práce s muzejními exponáty a jejich přibližováním návštěvníkovi, především tomu dětskému.

Podnětnou pro mou diplomovou práci byla nejen samotná zkušenost s dětskými návštěvníky muzea, ale i účast na konferencích *Muzeum a škola* pořádaných Muzeem jihovýchodní Moravy ve Zlíně. Rovněž mi pomohly některé přednášky absolvované v kurzu celoživotního vzdělávání *Kompetence kurátora výstav* v rámci projektu *Umění: prostor pro život a hru*, pořádaného v letech 2007 – 2008 Univerzitou Palackého v Olomouci.

Těžištěm práce je koncipování a realizace didaktické pomůcky - pracovních listů určených dětem 1. stupně ZŠ k edukačním programům ve stálé expozici muzea. Didaktická část je uvedena tematickým vstupem do problematiky muzeí, muzejní edukace a didaktických prostředků. Následuje část věnovaná Městskému muzeu Rýmařov, jeho historii, expozicím a edukační činnosti.

Hlavní část se zabývá koncipováním pracovních listů, jednotlivými etapami vzniku těchto listů od výběru tématu, přes stanovení obsahu a jeho didaktickou transformaci, až po vytvoření jejich konkrétní grafické podoby. Pracovní listy byly v rámci edukačního programu podrobeny pilotnímu testování, které ověřilo jejich použitelnost.

## 2 Muzeum

### 2.1 Co je to muzeum?

Zákon o ochraně sbírek muzejní povahy definuje současné muzeum v České republice jako instituci, která: „...získává, shromažďuje, trvale uchovává, eviduje a odborně zpracovává přírodniny a lidské výtvořiny, umožňuje jejich veřejné užívání, zkoumá prostředí, z něhož jsou tyto přírodniny nebo lidské výtvořiny získávány, a poskytuje služby výchovné a vzdělávací pro studijní a vědecké účely“ (2000, s. 1689).

Muzeum jako instituce prošlo společně s lidskou kulturou dlouhým vývojem, který byl plný zvrátů a změn. Od svého vzniku až po současnost však vždy plnilo a plní tři základní funkce: sbírá, udržuje a vystavuje přírodniny a lidské výtvořiny, i když v různých etapách vývoje byla každé z těchto funkcí přikládána různá důležitost: „V klasickém pojetí muzea se zdůrazňovala především činnost vědecká a odborná, která souvisí s primární muzejní funkcí – se sbíráním, ochranou a výzkumem objektů. Pro současné muzeum je typické posilování funkce sekundární, která vychází z prezentačních muzejních aktivit.“ (JÚVA, 2004, s. 19)

Mezinárodní rada muzeí (ICOM) ve svém Profesionálním etickém kodexu definuje muzeum takto: „Muzeum je stálá 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.“ (Profesionální etický kodex muzeí, 2001)

Muzeum takto pojaté je však novodobou záležitostí. Původně byl termín *museion* v antickém Řecku označením sídla múz, které pro lidi, zvláště pak pro umělce, představovaly zdroj tvůrčí inspirace. V době Aristotelově už se nepoužíval pouze k označení kultovního místa, kde byly múzy uctívány, ale také místa obecně spjatého se vzděláváním. Nejslavnějším takovým místem bylo alexandrijské *museion*, jehož součástí byla i slavná knihovna s texty z celého světa. Kromě obrovského množství knih zde byly uchovávány pro vědeckou práci i naturálie, nejrůznější klenoty a dokonce i živá zvířata. Exponáty pak nesloužily pouze k výzkumu a poučení, nýbrž i k reprezentativním účelům.

Spolu s antickým světem zaniklo i klasické pojetí muzea jako vědecké, výzkumné a vzdělávací instituce. Její postupný návrat začíná až v 15. století, kdy se rozvíjí záliba v budování tzv. *kabinetů*, kde šlechta ukládá nejrůznější kuriozity, naturálie ke studiu

i umělecké předměty. Tyto kabinety sloužily jako pracovny a studovny, ale jejich významnou funkcí byla i funkce reprezentativní. Příkladem prvního takového muzea je podle Pavla Štěpánka starý palác Medicejů ve Florencii, jehož funkcí bylo „...vyjádřit jasně před očima těch, komu je povolen vstup, statut převahy obyvatel místa. Oproti kostelům, které jsou otevřené naprosto každému, palác zůstal soukromým prostorem, do něhož je přístup přísně kontrolován podle vůle pána. Zatímco v kostelech se umělecké dílo obrací na všechny, Medicejové nabízejí pohled na díla svých sbírek jen několika vyvoleným, aby si udrželi nadřazenost svého postavení – postavení majitelů, obchodníků, státníků a mecenášů.“ (ŠTĚPÁNEK, 2002, s. 35)

K demokratizaci muzeí dochází až ve 2. polovině 17. století. Roku 1671 se veřejnosti otevřely brány komunálního a univerzitního muzea v Basileji, 1682 byly pro veřejnost zpřístupněny sbírky Ashmoleanova muzea Oxfordské univerzity (ŠTĚPÁNEK, 2002, s. 39).

V době osvícenství dochází k zásadní změně přístupu. Vzorem pro vznik nových institucí byl odkaz antiky. Toto se odrazilo i ve zvoleném názvu pro tyto sbírky – muzea. Označení je mělo „oddělit od soukromých kabinetů a galerií“ (JŮVA, 2004, s. 24) a také se termín etymologicky vracel k původnímu řeckému slovu „*museion*“ ve významu sídla múz a vzdělávání (ŠTĚPÁNEK, 2002, s. 29).

Nejvíce ke vzniku novodobého veřejného muzea přispělo osvícenství ve Francii. Pojem se ve francouzských lexikonech objevuje od poloviny 18. století a nahrazuje termín kabinet, který se vyznačoval čistě privátním charakterem. Časem se však otevíral stále širšímu spektru návštěvníků a s tím se jeho označení měnilo na muzeum (JŮVA, 2004, s. 26). Postupně dochází k systematickému členění a specializaci sbírek, k inventarizaci a katalogizaci. Muzeum tak čím dál více plní úlohu prostoru, kde se návštěvník pomocí názorných a originálních exemplářů učí. Oproti neuspořádané přírodě jsou tyto exempláře systematicky utříděny a pečlivě vybrány.

Francouzské osvícenství vyústilo roku 1789 revolucí a novým politickým a společenským uspořádáním. To bylo podnětem pro vytvoření veřejného muzea vnímaného „...jako faktor pro zapojení mas, které tehdy neměly přístup ke znalostem... Muzea oné doby se stávají svědectvím převratných změn a dávají k dispozici občanům, kteří krátce předtím přispěli k zániku mnoha hodnot, bohaté a rozmanité sbírky, shromážděné během staletí monarchy a církevními hodnostáři.“ (ŠTĚPÁNEK, 2002, s. 39) Kultura tedy přestává být soukromou záležitostí a muzeum se tak začíná chápat jako součást demokratické koncepce edukace celého spektra členů společnosti (JŮVA, 2004, 26).

Ve stejné době začínají vznikat společnosti znalců, usilujících o sbírání a uchování hodnot a šíření vědeckých poznatků. Z popudu těchto společností jsou potom zakládána veřejná muzea.

Tento přístup pokračuje i na počátku 19. století, kdy se mísí s nárůstem národního sebe uvědomování a iniciuje vznik řady národních muzeí a galerií. Například v Německu bylo založeno množství muzeí, jejichž vznik podnítila situace ve Francii, tedy muzea vzniklá za Velké francouzské revoluce. Mnozí sběratelé tak pohotově zpřístupnili své soukromé sbírky široké veřejnosti. Kromě těch „knížecích“ vznikala i muzea měšťanská, nejčastěji zaměřená na umění. Tato muzea „...sledovala primárně dva cíle, a to historické vzdělávání a rozvoj vkusu“ (JÚVA, 1994, s. 19).

Především ve 2. polovině 19. století vznikají muzea uměleckoprůmyslová, která jsou symbolem výrazněji rozšířeného vztahu k široké veřejnosti. Ovlivněna jsou především mohutným hnutím Johna Ruskina v Anglii, který zdůrazňoval, že „...umění musí vytvářet integrovanou součást univerzálního přístupu k životu“ (JÚVA, 1994, s. 19). Dalším vlivem bylo působení francouzského kritického filosofa Peirra Josepha Proudhona, představitele umělecké teorie realismu, který požadoval, „...aby se každý dělník stal ‚umělcem‘ ve speciální oblasti své činnosti“ (JÚVA, 1994, s. 19). Proto byla tato muzea často vybudována v blízkosti uměleckoprůmyslových škol, aby se tak studenti a mladí řemeslníci mohli bezprostředně inspirovat exponáty těchto muzeí.

Edukační funkce muzea je dále posilována na přelomu 19. a 20. století. V této souvislosti V. Jůva připomíná mnichovské Německé muzeum mistrovských děl přírodovědy a techniky, založené v roce 1903 z podnětu Oskara von Millera, které díky výrazné pedagogické koncepci vytvořené Georgem Kerschensteinerem přitahovalo davy návštěvníků (JÚVA, 1994, s. 19). Jeho více než stoletá historie ukazuje velkou oblibu muzea u publika, jež stále souvisí s jeho původní tendencí názorně a poutavě přiblížit nejširším vrstvám hodnoty lidské kultury (JÚVA, 2004, s. 27). Německé muzeum se tak stalo dobrým příkladem toho, jakým směrem by se mělo muzeum ubírat.

Se snahami o prohlubování všeobecně vzdělávací funkce muzea se setkáváme v posledních desetiletích dvacátého století prakticky ve všech částech světa. Především velká muzea proto zřizují muzejně pedagogická oddělení. S jejich vznikem souvisí potřeba pedagogického pracovníka, který by se v muzeích specializoval na práci s návštěvníky, jelikož „...dosavadní zaměření muzejních pracovníků na celou činnost muzea, tj. na práci se sbírkami i služby návštěvníkům, do budoucna již neobstojí, protože jednotlivé složky vyžadují již při dnešních nárocích specializaci“ (BENEŠ, 1980, s. 295).



V 80. letech minulého století dochází k mimořádnému rozvoji muzeí. Jak připomíná P. Štěpánek, „...skončila již doba muzejní izolace a muzea přestala být synonymem něčeho mrtvého“ (ŠTĚPÁNEK, 2002, s. 8). Muzea stále více rozšiřují spektrum svých „vzdělávacích prostředků“ (JÚVA, 2004, s. 28). K nim patří jak tradiční prohlídky expozic s průvodcem, přednášky a populární publikace pro různé věkové i jiné skupiny, tak nové muzejní presentační techniky – využívání zvukových kulís, interaktivních exponátů, které si návštěvník může „osahat“ nebo „vyzkoušet na vlastní kůži“, multimediálních projekcí a počítačových aplikací pro rozšíření množství informací předaných návštěvníkovi, případně k zaujetí návštěvníka zvědavého. Muzea se tak v poslední době stávají „čtímsi mezi chrámem a obchodním domem“ (HORÁKOVÁ, 2003, s. 72) Podobně vnímá problém i Alexandra Brabcová: „Je důležité, aby muzea začala chápat, že návštěvník je zákazník/klient a že muzeum je otevřeným, nikoliv uzavřeným systémem“ (BRABCOVÁ, 2003, s. 37).

Muzeum tedy musí v současné době především vycházet vstříc návštěvníkovi a přizpůsobit mu své způsoby prezentace, navíc musí čím dál více při koncipování expozic a výstav čerpat z poznatků jiných vědních oborů, než jsou jen tradiční historie, dějiny umění a archeologie, případně přírodní vědy. Muzea musí reagovat na poznatky psychologů o lidské pozornosti, sociologické studie analyzující dnešní společnost, při vytváření nových expozic je dnes nutností spolupráce s architekty, nezanedbatelné jsou i problémy právní a ekonomické. Muzeum tedy, pokud chce v dnešním světě uspět, musí spolupracovat s celou řadou odborníků z nejrůznějších oborů lidské činnosti.

## **2.2 Sběrka muzea, její tvorba, zpracování a prezentace**

Od 19. století se muzejní instituce zaměřují na tři základní okruhy činností: sbírání, vědecké zpracování a prezentaci památek (ať už přírodních, nebo vytvořených člověkem). Všechny tyto činnosti by pro muzejní instituci měly být stejně důležité.

Sbírkotvorná činnost muzea je, obecně řečeno, shromažďování vybraných hmotných předmětů (BARTLOVÁ, 2003). Kritéria výběru těchto předmětů musí bezpochyby vyplývat z cíle, jehož chceme sestavením dané sbírky dosáhnout. Přírodovědná sbírka nebude chtít shromáždit všechny přírodniny, ale shromáždit takové exponáty, na nichž bude veřejnosti schopna ilustrovat vědecké teorie utřídění a popisu přírody (tamtéž). Podobně předměty vytvořené člověkem v muzejní sbírce dokážou předvádět příběh historie lidstva, případně jeho

část vymezenou časově – určité období dějin, nebo místně – historii určitého regionu či města (tamtéž).

Každá muzeálie (tj. shromážděný, uchovávaný a dále prezentovaný prvek) nese určité poselství, „...*kteřé je nutné rozšifrovat, aby se proměnilo ve skutečné informace o světě*“ (ŽALMAN, 1995, s. 13). A úlohou muzeí a muzejních pracovníků pak není hlásat definitivní pravdy, ale být „...*průvodcem na cestě poznávání*“ (BARTLOVÁ, 2003, s. 52).

To je však velmi náročný úkol, který není možno splnit prostým vystavením předmětu ve vitrině a jeho zviditelnění návštěvníkovi, jak bylo v minulosti poslání muzea chápáno. „*Předpokládalo se, že exponáty jako hmotné projevy vědy a umění k sobě přitáhnou návštěvníka pouhou silou své bytostné nadřazenosti a poskytnou mu osvětlení mysli, plynoucí z rozmnožení jeho racionálního poznání.*“ (BARTLOVÁ, 2003, s. 54) Je však třeba ne pouze vystavovat předměty, protože ty samy o sobě přestávají být zajímavé, „...*není-li spolu s nimi prezentováno i to, o čem vlastně vypovídají*“ (ŽALMAN, 1995, s. 13).

Současné trendy v instalaci nových expozic kladou zvýšené nároky především na volbu tématu a jeho zpracování. Je pak na muzejních pracovnících, aby dokázali z množství možností vybrat právě ta aktuální témata, „...*kteřá můžeme označit jako naše každodenní bolesti, choroby naší společnosti, její aktuální potřeby*“ (JELÍNEK, 1995, s. 24). Protože, slovy Jiřího Žalmana, tkví prapodstata muzeí v tom, že je můžeme „...*označit za institucionalizovanou formu vztahování se člověka ke skutečnosti, ke světu. A toto vztahování má zřejmý důvod. Porozumět světu a tedy se v něm lépe orientovat*“ (ŽALMAN, 1995, s. 12) A muzejní sbírky mají schopnost k pochopení světa přispívat, jen je třeba této jejich schopnosti využívat.

Pokud se nám už podaří vybrat aktuální téma, neznamená to ještě, že máme vyhráno. Je třeba toto téma také vhodně prezentovat. Návštěvník by tedy měl dostat jasnou a atraktivní informaci. A to tak, abychom mu „...*nepodávali knihu, která se nedá číst, ale abychom mu nabídli bestseller*“ (JELÍNEK, 1995, s. 24).

## 2.3 Edukační funkce muzea

Z definice ICOM, kde je muzeum popsáno jako instituce, která: „...získává, uchovává, zkoumá, zprostředkuje a vystavuje hmotné doklady o člověku a jeho prostředí za účelem studia, vzdělání, výchovy a potěšení“ (Profesní etický kodex muzeí, 2001), vidíme, že je mimo jiné kladen důraz na vzdělávací a výchovnou funkci muzea, tzn. na jeho funkci edukační.

Vzdělávací potenciál, ač byl v muzejních institucích patrný už v antice, jak je vidět ze stručné historie muzeí podané výše, se začíná v galeriích a muzeích u nás ve větší míře akcentovat až v posledních letech a to především pod vlivem zahraničních zkušeností. Trend počínajících vzdělávacích aktivit muzeí a galerií u nás podpořila i řada inspirativních projektů, z nichž uvedme alespoň projekty Brána muzea otevřená, Muzeum a škola a Děti, mládež ...a muzea?. Tyto projekty otevřely prostor k diskusi mezi muzejními pracovníky, odborníky na široké spektrum oblastí a školními pedagogy. Sborníky z těchto projektů tvoří pak spolu s publikacemi R. Horáčka a V. Jůvy základní českou literaturu k problematice muzejní pedagogiky.

*„Lze předpokládat, že podobně jako v zahraničí začnou i u nás muzea vyvíjet systematickou snahu o začlenění mezi instituce nabízející celoživotní, resp. neformální vzdělávání.“* (ŠOBÁŇOVÁ, 2007, s. 46) Tento trend souvisí s měnícím se postavením muzea ve společnosti 21. století. Hledání nového vztahu muzea a veřejnosti, jehož „...kvalitativně nová podoba vtahuje nenásilně obě strany do demokratické otevřené a pluralitní společnosti“, bylo těžištěm programu Brána muzea otevřená (BRABCOVÁ, 2003, s. 14).

## 3 Muzejní pedagogika

### 3.1 Muzejní pedagogika

S edukační funkcí muzea úzce souvisí vědní disciplína muzejní pedagogika. V této kapitole se jí budeme podrobněji věnovat. Nejdříve tedy, co to muzejní pedagogika vlastně je.

Muzejní pedagogika je pedagogická disciplína, která se věnuje muzejní edukaci. Pedagogický slovník ji definuje takto: „*Muzejní pedagogika je nově se rozvíjející pedagogická disciplína, zkoumající všechny aspekty využívání muzeí a v nich uchovávaných sbírek pro výchovně-vzdělávací činnost, např. didaktické a metodické problémy vytváření expozic (dětská muzea, muzea pro mládež), přípravy zvláštních prohlídek pro školy, vyučovacích hodin a ‚dílů‘ probíhajících v muzeu aj.*“ (PRŮCHA, WALTEROVÁ, MAREŠ, 1995, s. 124)

Muzejní pedagogika však nemusí pracovat pouze s dětmi a mládeží, ale zaměřuje se na celé spektrum návštěvníků muzea, takže například i na seniory nebo občany s handicapem.

### 3.2 Muzejní pedagog

#### 3.2.1 Kategorizace muzejně-pedagogických pracovníků – postavení muzejního pedagoga

Jelikož je muzejní pedagogika ještě poměrně nová disciplína, panují na poli terminologie a kategorizace určité nejasnosti. Zatím není odbornou veřejností obecně přijímaná jediná varianta kategorizace muzejně pedagogických pracovníků.

Jagošová dělí muzejně pedagogické pracovníky do čtyř kategorií, tedy spíše mezi čtyři různé profese z hlediska požadované odbornosti (JAGOŠOVÁ, 2009). Nejmenší odborné nároky jsou kladeny na *dozorce*. Ten má především za úkol dohlížet na provoz v expozici, ovládat potřebná technická zařízení a případně podat návštěvníkovi stručnou informaci o expozici.

Dalším stupněm muzejně pedagogického pracovníka je *průvodce*. Ten provází návštěvníka expozicí po přesně vytyčené trase, přičemž podává informace o exponátech v podobě doslovně reprodukováného textu, který dostal od nadřízeného muzejně

pedagogického pracovníka, případně odborníka (historik, přírodovědec). Průvodce může informace podávat i v cizím jazyce, případně odpovídat na nejčastější dotazy návštěvníků. Tyto informace však sám nezpracovává, pouze je reprodukuje.

*Lektor* je dle Jagošové zpravidla odborníkem v určitém oboru. Čerpá ze znalosti odborné literatury k tématu, je schopen samostatně odpovídat i na odborně zaměřené dotazy návštěvníků. Výklad přizpůsobuje podle potřeby konkrétním skupinám návštěvníků (dětmi, seniorům, školním skupinám).

Na pomyslném žebříčku muzejně pedagogických pracovníků stojí nejvýše *muzejní pedagog*. Je odborníkem nejen v oborech daného muzea (historik, historik umění, archeolog, přírodovědec), ale i odborníkem v oblasti pedagogiky. Odpovídá za celou koncepci edukačních programů muzea, spolupracuje na přípravě expozic, workshopů a doprovodných programů k expozicím (tamtéž).

Jiné členění funkcí pracovníků muzea uvádí Petra Šobánková. Muzejní pedagogy dělí na *lektory* a *animátory*. Lektor je zaměřen na předávání poznatků tradičními verbálními metodami a formami, jako je např. přednáška, komentovaná prohlídka nebo beseda. Animátor ke své činnosti používá netradiční aktivizační metody, především výtvarné, pohybové nebo dramatické výchovy (ŠOBÁŇOVÁ, 2007).

Vedle nich v muzeu podle P. Šobánkové působí další (vědečtí) pracovníci, tedy například historik umění, kurátor výstav, restaurátor aj. a techničtí a dokumentační pracovníci, např. konzervátor, instalační pracovník. Do poslední jmenované skupiny řadí i kustoda (tamtéž).

V pracovním zařazení muzejních pedagogů nám nepomůže ani Katalog prací a kvalifikačních předpokladů, příloha *Nářízení vlády o platových poměrech zaměstnanců ve veřejných službách a správě* (2010). Funkci muzejního pedagoga ani neuvádí. Je však možné vyjít z profese *průvodce*, která je rozpracována do pěti kategorií. První a nejnižší stupeň spočívá v doprovázení návštěvníků a dohled nad výstavním prostorem. Druhý stupeň představuje doprovázení návštěvníků včetně reprodukce průvodcovských textů včetně poskytnutí dalších základních informací v českém jazyce. Třetí stupeň je zaměřen na poskytování odborných výkladů a rozšířených informací v českém a cizím jazyce. Čtvrtý stupeň spočívá v organizačním zajištění a koordinaci návštěvnického provozu v muzeu a poskytnutí kvalifikovaného výkladu se znalostí dvou cizích jazyků. Poslední stupeň pak zajišťuje organizaci návštěvnického provozu s více prohlídkovými trasami, včetně komunikace ve více cizích jazycích, současně s poskytováním výkladů s vysokými nároky na informace.

Z hlediska odbornosti pak můžeme za nižší pozici považovat profesi *zřízenec v kulturních zařízeních*. Tato profese je kategorizována do tří skupin podle náročnosti. Uvaděčské práce včetně kontroly vstupenek, podávání informací, prodej propagačních materiálů a zajišťování provozu v šatnách a podávání informací včetně dozoru v expozicích.

Naopak vyšší odbornost zaměřená na muzejní pedagogiku v sekci Kultura Katalogu profesí není uvedena. Při profesním zařazování si tedy muzea musí vypomáhat zařazením pracovníka podle sekce Výchova a vzdělávání – často podle kategorií Lektor-instruktor nebo Pedagog volného času.

### **3.2.2 Osobnost muzejního pedagoga**

Pro svou činnost využívá muzejní pedagog celou škálu různých forem a metod práce. S velkým rozsahem jeho pracovního zařazení souvisí značné požadavky na kompetence, a to jak k vlastní muzejní edukaci (komunikační, pedagogické, muzeologické,...), tak osobnostní (organizační talent, kreativita,...), dále pak na osobní kvality, přípravu a další vzdělávání v oblasti pedagogické (zaměřené na skupiny různorodé z hlediska věku, sociálního postavení, vzdělání aj.) a v oblasti oborů podle zaměření daného muzea (historie, přírodní vědy aj.). „*Mimořádná šíře nároků kladených na profesi muzejního pedagoga souvisí dále s faktem, že působí samostatně, iniciativně, inovačně a flexibilně.*“ (JÚVA, 2004, s. 166)

## **3.3 Specifika edukační práce v muzeu ve srovnání s edukační činností ve škole**

Muzeum je jednou z nejvýznamnějších institucí věnujících se vedle dalších oblastí svého působení také vzdělávání širokého okruhu návštěvníků. Edukační proces je definován jako soubor činností, „...*při nichž se nějaký subjekt učí, obvykle za působení (přímého nebo zprostředkovaného) jiného subjektu, který vyučuje nebo instruuje*“ (PRŮCHA, WALTEROVÁ, MAREK, 2001, s. 53).

Edukační procesy v muzeu se však liší od edukačních procesů probíhajících ve škole a jednotlivé instituce je nemohou vzájemně suplovat. Muzeum je, stejně jako škola, „...*suverénní článek výchovy a vzdělání, který má mít vedle školského vzdělávacího systému souřadné, nikoli podřadné postavení*“ (GOTTLIEB, 2003, s. 68). Muzeum by tedy mělo plnit své vlastní úkoly na poli vzdělávání a výchovy, které za ně nemůže udělat nikdo jiný, ani škola.

Obě instituce mají z hlediska edukačních procesů své specifické možnosti, ale i hranice. „Pro edukační procesy v muzeu je typické, že na rozdíl od škol a dalších edukačních institucí s vysokým stupněm intencionálního učení (tj. vnějškově řízeného) zde převládá spíše funkcionální edukační působení (např. estetickým prostředím, pozitivním klimatem instituce, hodnotou muzejních exponátů, muzejně didaktickou koncepcí expozic a výstav apod.). V praxi muzejní edukace se využívá nedirektivní přístup a její konkrétní formy a metody mívají charakter pomoci, podpory a odborného poradenství.“ (JÚVA, 2004, s. 20) Podobně srovnává školu a muzeum i Stanislav Štech, který uvádí, že „...společným jmenovatelem aktivit, jež by měly probíhat ve škole i v muzeu, je poznávání. I do muzea totiž zveme děti, aby poznávaly a učily se.“ (ŠTECH, 2003, s. 66) Je proto třeba vytvořit v muzeu vhodné prostředí k tomu, aby zde poznávání bylo nejen umožněno, ale aby také byly respektovány hlavní zásady jeho účinné konstrukce. Naprosto stěžejní je pak pro zprostředkování poznání respektování základních didaktických principů a také respektování specifických možností muzea, které jsou poněkud odlišné od školy.

Muzejní i školní pedagog by měli tyto odlišnosti práce s materiálem, v případě muzea tedy s muzejním exponátem, s žákem, tedy návštěvníkem muzea, a celkovou odlišnost prostředí muzejní expozice a školy respektovat. Pokud bychom totiž chtěli aplikovat do muzejní expozice principy školního vzdělávání bez přihlídnutí ke specifickým možnostem a hranicím těchto možností v muzeu, ztrácel by se smysl návštěvy muzejní instituce, protože bychom pak stejně dobře mohli přenést vybraný exponát do školní třídy.

Jedním ze základních specifíků, které muzeum determinuje, je „krátkost“ (VON PRAËT, 1995, s. 39). Ta je spojena s množstvím exponátů v expozicích a s časem, který těmto jednotlivým předmětům může návštěvník věnovat. Proto by měly být exponáty vhodně zvoleny a vhodně seřazeny do celkového „příběhu“ výstavy. V rámci výukových programů bychom měli žáky upozorňovat na vybrané konkrétní předměty tak, aby v jejich množství neztratili orientaci a zaměřili se tak na ty, jež jsou pro ten který program důležité. Zároveň však dítě musí vnímat předmět ne jako jednotlivinu, ale jako součást určitého celku uspořádaného podle logické návaznosti.

Dalším specifíkem muzea je celková atmosféra a prostředí instituce. Na rozdíl od školní třídy zde žáci nesedí v lavicích, ale mohou se víceméně volně pohybovat v otevřeném prostoru muzea, samozřejmě s přihlídnutím k bezpečnosti a aktuálnímu programu.

Specifická je v muzeu také možnost přímé konfrontace s originálními předměty. Ve škole většinou není takové vybavení, aby učitel mohl žákům nabídnout ke každému učivu názorný materiál, na druhou stranu muzea mají většinou dostatek materiálu, ale tento není dětem často

dostatečně „přístupný“, jelikož zde nejsou informace uváděny formou vhodnou pro žáky 1. stupně ZŠ. Tento problém však může pomoci překlenout vhodně zvolený edukační program připravený pro konkrétní věkovou skupinu dětí.

### 3.4 Aplikace základních didaktických principů do muzejních expozic

Podívejme se tedy na muzejní expozice z hlediska aplikace základních didaktických principů, tj. principu názornosti, aktivity, přiměřenosti a emocionálního působení.

Princip názornosti je určen setkáváním návštěvníků s originály, které vypovídají o historii člověka i přírody. Na rozdíl od názornosti ve škole, kde jsou často prezentovány pouze fotografie nebo modely předmětů či přírodnin, umožňuje muzeum setkávání s předměty v jejich skutečné podobě a jejich konfrontaci s představami, které si děti vytvořily na základě předchozího poznání z jiných zdrojů. *„Práce s konkrétním materiálem muzea se tak stává dalším zdrojem osobní zkušenosti žáka a převrací postoj zaměřený v prvním případě degradaci konkrétního ve prospěch obecného na přirozený postoj rozšiřování a zevšeobecňování reálných zkušeností“* (PASTOROVÁ, VANČÁT, 2003, s. 553). Už sám Komenský přesně vystihl, že ani nejnázornější kniha nemůže přiblížit všechny atributy zkoumané oblasti. Podle něj se lidé *„...mají učit moudrosti pokud možno ne z knih, nýbrž z nebe, ze země, z dubů a buků, tj. znát a zkoumat věci samy, ne pouze cizí pozorování a svědectví o věcech“* (KOMENSKÝ, 1948, s. 131).

Názornosti však nedosáhneme pouze umožněním vizuálního vnímání předmětu. Pokud je to vzhledem k charakteru exponátu možné, snažíme se nabídnout návštěvníkovi možnost vnímat předmět i jinými smysly. Průvodce svým výkladem doplňuje vizuální percepci předmětu o vnímání sluchem (percepci auditivní), haptické vnímání není samozřejmě vzhledem k charakteru muzejních exponátů možné ve všech případech, nicméně i v muzeu se dají najít předměty, které jsou vhodné k tomu, aby si je návštěvníci mohli ohmatat, potěžkat, vnímat jejich povrchovou strukturu a další haptické vjemy. Vnímání dalšími smysly, tedy čichem a chutí, je ve většině muzejních expozic neaplikovatelné vzhledem k charakteru vystavených předmětů, nicméně občas se vyskytne možnost některý exponát vnímat i těmito smysly a muzejní pedagog by se proto měl snažit, aby to návštěvníkovi umožnil (například vůně starých mýdel, chuť tradičních pokrmů připravených podle starých receptů – lze zahrnout například do speciálních jednodenních programů pro veřejnost).



Zastáncem principu aktivity byl především americký pedagog John Dewey. Tvrdil, že dítě si z procesu učení odnese nejvíce zkušeností a vědomostí tehdy, když bude tento proces probíhat „prostřednictvím vlastní činnosti“ a „vlastní zkušenosti“ (DEWEY, 1904). Nemusí to být vždycky přímo fyzická manipulace s konkrétními originálními artefakty, protože vzhledem k jejich jedinečnosti a neopakovatelnosti by jejich případné poškození znamenalo finanční i kulturní ztrátu, ale tato „vlastní činnost“ může být omezena na práci s replikami artefaktů, nebo na práci s druhotným materiálem (vyplňování pracovních listů, pozorování exponátů). Nově vznikající muzejní expozice na rozdíl od tzv. tradičních muzeí, ve kterých se setkáváme s nápisy typu „*Nedotýkejte se exponátů*“, pracují s principem „*hands on*“, tedy umožňují svým návštěvníkům svobodně, samostatně a spontánně se s vystavenými exponáty seznámit. Kromě toho se zde děti mohou věnovat i samostatné tvůrčí činnosti, především z oblasti umělecké, technické nebo vědecké. Muzea nabízejí svým dětským návštěvníkům široké spektrum aktivit, od samostatného uměleckého tvoření s návazností na probíhající výstavu či expozici (malování, dramatizace historické události, tkaní, psaní husím brkem), vyplňování badatelských listů v podobě pracovních listů, vědecky zaměřené činnosti (archeologické vykopávky v pískovišti, pozorování nejrozmanitějších přírodních jevů) až po manipulativní činnosti všeho druhu (skládání puzzle, přiřazování obrázků, sestavování replik předmětů z jednotlivých částí).

Princip emocionálnosti souvisí s odlišným přístupem k dětem v muzeu a ve škole – působí zde neformálnost edukačního procesu, nerepresivnost vzdělávací situace, zajímavé prostředí aj. Je třeba udělat vše pro to, aby se návštěvy muzejních expozic odehrávaly v přátelské a uvolněné atmosféře, ve které je kladen důraz na kooperaci a komunikaci. „*Žáci by měli mít radost z toho, že něco nového poznávají, něco nového tvoří. Radostná nálada zvyšuje výkon a zlepšuje výsledky práce.*“ (SVOBODOVÁ, ŠMAHELOVÁ, 2007, s. 124)

Dalším ze základních pedagogických principů edukačních procesů je princip přiměřenosti. Štech uvádí jako kritérium tohoto principu „*kognitivní přiměřenost situace*“, čili aby všechny prvky, tj. prostorové a časové uspořádání aktivit učitele a dětí, výběr učebního materiálu i pomůcek, kritéria hodnocení aktivit aj., „...*co nejvíce vyhovovaly hlavnímu cíli: zajistit u žáků přírůstek v poznání, zajistit hlubší porozumění příslušnému pojmu*“ (ŠTECH, 2003, s. 79).

Princip přiměřenosti pro dětského návštěvníka v muzeích, která se na tuto věkovou kategorii přímo nespécializují (jako např. dětská muzea, výstavy určené přímo dětem určitého věku), není většinou při tvorbě expozic zohledněn. Tyto jsou často tvořeny spíše s ohledem na návštěvníka dospělého a od něj se očekává, že dětem, které přijdou v jeho doprovodu,

exponáty vhodně zprostředkuje. I v takovéto expozici je však možno určitými prostředky napomoci zpřístupnění artefaktů a celkového „příběhu, který expozice vypráví,“ dětem. Jedním z nejjednodušších a nejzákladnějších prostředků zpřístupnění je přizpůsobení obsahu a délky výkladu lektora věku a zkušenostem dítěte (vynechání odborných termínů a slov, která děti neznají, méně podrobné líčení faktů, aj.). Pro samostatné prohlídky bez doprovodu lektora pak může muzeum například vytyčit speciální dítěti přizpůsobenou trasu pomocí nějaké značky, podle které se pak dítě v expozici orientuje. Prostředků je celá řada a jejich využití závisí na konkrétní situaci muzea. Je však třeba na dětského návštěvníka myslet, vědět o jeho specifických potřebách a snažit se hledat metody, jak expozici dětem co nejvíce přizpůsobit. Vždyť podle výzkumů tvoří děti asi 30 % všech návštěvníků muzejních institucí (FIALOVÁ, STEHLÍK, 2005, s. 10).

### **3.5 Metody práce s dětským návštěvníkem využívané při muzejní edukaci**

Pedagogická literatura nabízí nejrůznější klasifikace metod výuky. Jedna z těch u nás nejpoužívanějších je podle J. Maňáka (např. MAŇÁK, ŠVEC, 2003). Vyjděme tedy z jeho dělení:

- 1) Klasické výukové metody
  - Metody slovní
  - Metody názorně demonstrační
  - Metody dovednostně-praktické
- 2) Aktivizující metody
  - Metody diskusní
  - Metody heuristické
  - Metody situační
  - Metody inscenační
  - Didaktické hry
- 3) Komplexní výukové metody
  - Tato kategorie obsahuje celou řadu metod. Vybereme např: projektová výuka, výuka dramatem, učení v životních situacích, brainstorming, výuka podporovaná počítačem.

Metody výuky využívané v muzeu se příliš neliší od metod využívaných ve škole. Základním pramenem poznání je v muzeu muzejní exponát (ŠOBÁŇOVÁ, 2012), proto mezi typické metody patří metoda názorně demonstrační. Samotné pozorování exponátu však nemusí přinést prakticky žádný edukační efekt, proto je třeba doplnit názorně demonstrační metodu i metodou slovní.

*Vypravování* patří mezi monologické slovní metody. Je tedy charakterizováno především jednosměrným tokem informací, v našem případě od muzejního pedagoga k žákům. K charakteristickým znakům vypravování patří poutavost obsahu, dynamičnost podání a dramatická děje. Vypravování je vhodné k motivaci žáků, ale i ke zprostředkování informací. Podporuje představivost a fantazii dětí a působí silně na jejich emotivní složku, proto též účinnost osvojení učiva bývá zpravidla vysoká.

Základem *rozhovoru* je „*dvoustranná komunikace, výměna zkušeností a hledání odpovědi na položené otázky*“ (MAŇÁK, 2003, s. 69). Muzejní pedagog získá díky vstupnímu rozhovoru základní povědomí o úrovni vědomostí žáků, při závěrečném rozhovoru zase zpětnou vazbu. Velkou roli pro úspěšnou aplikaci rozhovoru hraje především zvolené téma, o kterém by měli mít žáci aspoň minimální povědomí, aby se do rozhovoru mohli zapojit, a také správně volené otázky, které by měl být muzejní pedagog vždy schopen obměňovat a upřesňovat podle situace. Správně volené otázky iniciují komunikaci a podněcují žáka k přemýšlení a aktivitě.

*Práce s textem* směřuje „...*k osvojení nových poznatků, k jejich rozšíření, prohloubení, upevnění...*“ (tamtéž, s. 64) prostřednictvím textu. Žáci jsou vedeni k tomu, aby danému textu porozuměli, uměli se v něm orientovat, dokázali vytřídit nejdůležitější informace a tyto informace prezentovat vlastními slovy. Metoda je v muzeu také hodně rozšířená, neboť je využívána při práci s tištěným průvodcem, popiskami u jednotlivých exponátů nebo jako součást práce s pracovními listy.

Metody dovednostně-praktické se v našich muzeích prosazují teprve v posledním období. Vzhledem k charakteru exponátů není většinou možno s nimi přímo manipulovat, nicméně v takovém případě je možno využít repliky těchto předmětů, napodobeniny a funkční modely. Praktická manipulační činnost s konkrétním předmětem je u dětí všeobecně oblíbená.

K dovednostně-praktickým metodám patří i metody produkční, což jsou takové metody, které zahrnují postupy, při nichž vzniká nějaký smyslově registrovatelný produkt. Tyto metody bývají důležitou součástí muzejní a galerijní animace, podobně jako metody aktivizační.

Mezi ně patří podle Maňáka např. *metoda diskuse*, která organicky navazuje na metodu rozhovoru. Jde o takovou metodu, kdy si skupina účastníků (žáci i muzejní pedagog, případně učitel) mezi sebou vyměňuje názory na určitý problém. Na základě svých znalostí uvádějí pro svá tvrzení argumenty a tím společně nacházejí řešení problému.

Z dalších aktivizačních metod je v muzejním prostředí využívána *didaktická hra*, která „...zahrnuje velké množství různorodých aktivit a přispívá k rozvoji sociálních, kognitivních, kreativních, tělesných, volních a estetických kompetencí žáků...“ (tamtéž, s. 123). Jejím prostřednictvím jsou žáci motivováni, dochází u nich k osvojení vědomostí a dovedností, ale také si zdokonalují komunikační schopnosti.

V muzejně-edukačních programech, potažmo v programech animačních, bývá často využívána *metoda inscenační*. Její podstatou je sociální učení v modelových situacích, kde jsou účastníci edukačního procesu sami aktéry. Při této metodě je simulována určitá událost (například ze života historické postavy) a pomocí dramatického ztvárnění zúčastněných postav samotnými žáky se tak prohlubují jejich znalosti, objasňují se otázky lidských osudů, ozřejmují se motivy a city těchto postav. Důležitý je zde emoční prožitek samotných žáků při ztvárnění postavy.

To jsou jen některé z celé řady možných metod. Jejich širší výčet a podrobnější popis uvádí například Helena Grecmanová (GRECMANOVÁ, 2007).

Z komplexních výukových metod vybereme vzhledem k jejich šíři a různorodosti pouze několik takových, které jsou v muzejní edukaci využívány nejčastěji. Mezi ně patří například metoda *projektová*, která ale patří mezi metodami kvůli své komplexnosti k těm nejnáročnějším, a to jak z hlediska náročnosti na přípravu, tak z hlediska náročnosti časové. Nicméně projekt realizovaný ve spolupráci muzea a školy je čím dál oblíbenější. (ŠOBÁŇOVÁ, 2012)

Další z těchto metod je *výuka dramatem*, která má svým charakterem blízko k metodě inscenační. Odlišuje se však především komplexnějším utvářením výchovně-vzdělávacích situací. Drama se podílí ve výchovně-vzdělávacím procesu na formování celé osobnosti člověka. Prvkům dramatické výchovy v kontextu muzejní pedagogiky se věnuje více David Hrbek (2007).

Stále častěji se v muzejně-edukačních programech objevuje *výuka podporovaná počítačem*, případně jinými multimedialními systémy. Využití počítače v expozici muzea je mnohostranné. Může se stát zdrojem informací, které si žáci sami jeho prostřednictvím vyhledávají, simulační programy žákům předvedou situace, které by pro ně jinak byly ve skutečnosti nedosažitelné, testovací programy mohou poskytnout muzejním pedagogům

zpětnou vazbu o množství, hloubce a charakteru znalostí získaných žáky během návštěvy muzea. Nesmíme však zapomínat, že středobodem výuky v muzeu by měl být především originální muzejní exponát, a tak by měla být práce s počítačem pouze jakousi doplňkovou metodou, nikoli cílem návštěvy muzea.

### **3.6 Organizační formy muzejní edukace**

Výuka v muzeu probíhá nejen prostřednictvím vybraných metod práce, ale i jejích organizačních forem, které vybírá muzejní pedagog vzhledem k cíli muzejní edukace, charakteru obsahu, ale i s ohledem na potřeby konkrétní návštěvnické skupiny. Při výběru organizační formy nesmí muzejní pedagog samozřejmě zapomenout ani na dispoziční možnosti muzea (ŠOBÁŇOVÁ, 2012).

U organizačních forem jsou tedy důležitá dvě hlediska: s kým a jakým způsobem se při edukaci pracuje a kde edukace probíhá (KALHOUS, OBST a kol., 2002). Dalším prvkem organizační formy muzejní edukace je časový úsek, ve kterém edukace probíhá.

#### **3.6.1 Kde probíhá muzejní edukace**

Zaměříme-li se na místo, kde edukace probíhá, bývá jím nejčastěji přímo muzejní expozice nebo galerie. Tedy prostor značně limitovaný, kde hrozí poškození exponátů, případně vitrín, jejich ušpinění (např. barvou), obvykle sem nelze umístit ani větší množství židlí, případné sezení je tedy nutno vyřešit jiným způsobem (např. sedací polštářky). Na druhou stranu expozice návštěvníkovi umožňuje přímý, bezprostřední kontakt s exponátem.

Expozice a galerie však nejsou jedinými místy, kde může muzejní edukace probíhat. Některá muzea disponují prostory speciálně určenými k muzejní edukaci. Může jít o obyčejný přednáškový sál, výtvarný (či jiný) ateliér, laboratoř, muzejní knihovnu, případně i jinou učebnu. Každý prostor má své specifické využití, skýtá v určitém smyslu výhody, ale je zároveň i limitován (přednáškový sál je velmi vhodný pro klasickou přednášku, případně besedu či diskusi, ale nenabízí možnost přímé konfrontace s exponátem).

#### **3.6.2 S kým a jak probíhá muzejní edukace**

Pokud se zaměříme na otázku s kým a jak edukace probíhá, můžeme z hlediska formy uvažovat o edukaci individuální, skupinové a kooperativní i hromadné. Při individuální edukaci pracují návštěvníci, v našem případě žáci, samostatně. Tuto formu lze aplikovat například při metodě práce s pracovními listy. Skupinová práce probíhá třeba při animačním programu, kdy rozdělíme třídu na přibližně stejně početné skupiny, které se buď postupně vystřídají na jednotlivých stanovištích s úkoly, nebo každá skupina splní svůj vlastní úkol a ten potom prezentuje zbytku třídy. Tato organizační forma vede žáky ke spolupráci, komunikaci a individuální odpovědnosti za výsledky společné práce. Hromadnou formu aplikujeme například při vyprávění nebo klasické přednášce, či komentované prohlídce muzea.

### **3.6.3 Organizace muzejní edukace z hlediska kritéria času**

Z hlediska časové náročnosti můžeme edukační programy v muzeu rozdělit podle několika kritérií na:

- a) jednorázové a s opakovanou návštěvou,
- b) krátkodobé, střednědobé a dlouhodobé,
- c) určené pouze do muzea či s přesahem aktivit do školy nebo domů.

Většina programů bude patrně probíhat jednorázově a krátkodobě (maximálně pár hodin v jednom dni), můžeme se však setkat s programy s opakovanou návštěvou (jedno téma je rozděleno na několik menších podkapitol), v případě projektu pak půjde o program střednědobý nebo dlouhodobý s přesahem aktivit do školy nebo domů. Časová náročnost velmi úzce souvisí s volbou metod a s výběrem obsahu vzdělávacích aktivit.

## **3.7 Práce s rámcovými vzdělávacími programy v muzejně-pedagogickém procesu**

Nemůžeme očekávat, že plán výstav v muzeích a galeriích bude účelově přizpůsoben plánu školního roku. Nicméně u muzejních institucí je už poměrně obvyklé brát

v úvahu období, kdy je přece jen vyšší či nižší školní návštěvnost muzeí. Mezi ta, kdy třídy navštěvují muzea ve větší míře, než obvykle, patří tradičně čas před vánočními svátky a také období školních výletů před koncem školního roku. O prázdninách pak logicky školy muzea nenavštěvují vůbec. Tato kritéria bychom měli zahrnovat do přípravy výstavního plánu a pokud je to možné, zařazovat témata výstav tak, abychom podpořili zájem škol o spolupráci s muzeem. Aby si školy plánovaly návštěvu výstav účelově, nikoliv principem „*nemáme co dělat, zajdeme do muzea*“ (JAGOŠOVÁ, MRÁZOVÁ, 2008, s. 39).

Muzeum tedy může buď plán výstav přizpůsobit, pokud je to možné, nebo může v daných výstavních projektech hledat témata, která pak školním skupinám nabídne. V optimálním případě je pak v rámci jednoho výstavního projektu možné nabídnout několik různých variant, které korelují s jednotlivými stupni vzdělávání, aby ta která výstava nebyla atraktivní pouze pro určitý stupeň škol.

Muzejním pedagogům může při přípravě programů pro školy pomoci znalost rámcového vzdělávacího programu. Na jeho základě je pak možno stavět program pro zvolené věkové skupiny žáků a studentů.

Edukační pracovníci malých regionálních muzeí by se měli seznámit i se školními vzdělávacími programy škol z nejbližšího okolí, které často tvoří největší podíl na návštěvnosti muzea. Lze tak přibližně sledovat, kdy která třída probírá jaké učivo a tomu pak přizpůsobit zaměření edukačního programu a tím zvýšit atraktivitu tohoto programu pro konkrétní školu či třídu.

Při přípravě programu umožní obeznámenost s kurikulárními dokumenty rozlišit vhodnou hloubku a šíři poznatků, se kterými se mají žáci a studenti seznámit, ale díky jejich znalosti můžeme volit i vhodné metody a způsoby práce těchto skupin ve všech typech programů.

Znalost těchto dokumentů je podstatná i pro propagaci nabídky muzejních programů pro školy, jelikož tak umožní pedagogům lépe se v nabídce programů orientovat, čímž se může zvýšit efektivnost spolupráce mezi muzeem a školou.

Kurikulární dokumenty jsou tedy pro muzejní instituce určitým koncepčním vodítkem pro vytvoření představy o tom, co se žáci a studenti učí, na co může muzejní instituce nabídkou svých programů navazovat, nebo co mají edukační pracovníci ve výstavách hledat tak, aby zvýšili atraktivitu edukačních programů díky zvýšení jejich užitečnosti pro školy a kompatibility s výukou. Je třeba, „...*aby spolupracující muzea a galerie tvořivě reagovaly jak na principy rámcových vzdělávacích programů, tak na konkrétní školní vzdělávací programy a umožnily, aby do nich byla jejich nabídka integrována v těsném propojení s cíli a očekávanými kompetencemi*“ (PASTOROVÁ, VANČÁT, 2003, s. 554).

*„Muzea zcela přirozeně naplňují všechny roviny výchovy a vzdělávání, k nimž rámcové vzdělávací programy směřují, tyto oblasti stačí jen zvýraznit a správně zacílit.“ (JAGOŠOVÁ, MRÁZOVÁ, 2008, s. 38)*

Na rámcové vzdělávací programy se však nelze spoléhat jako na „*samospasitelný všelék*“, jenž z muzejního programu sám o sobě udělá dokonalý produkt (tamtéž, s.41). Jejich znalost je třeba podpořit dobrou metodickou výbavou, důkladnou znalostí výstav a jejich témat, také je třeba myslet na konkrétní potřeby okolních škol (počet žáků ve třídách, specifické potřeby některých žáků aj.). Je třeba si ujasnit i výchovné a vzdělávací cíle muzejně-pedagogického programu vzhledem k jednotlivým oblastem rámcového vzdělávacího programu. Součástí práce se školními skupinami by v každém případě měla být i následná evaluace, zhodnocení, do jaké míry se podařilo vytyčené cíle naplnit.

## **4 Městské muzeum Rýmařov**

### **4.1 Historie**



Městské muzeum Rýmařov založil v roce 1901 rýmařovský podnikatel, velký vlastenec a mecenáš Wilhelm Ludwig. Ještě dříve, než muzeum vzniklo, sbíral a soustřeďoval předměty, které se mohly stát exponáty budoucího muzea. Ač sám měl na sbírkách lví podíl, do shromažďování nejrůznějších předmětů pro muzeum se zapojila i široká místní veřejnost. Lidé poskytovali finanční prostředky pro potřebné úpravy prostor budoucího muzea, na nákup a opravy fundusu, ale také plnili deposity množstvím předmětů nejrůznějšího stáří nejen z města a jeho okolí, ale i z cizokrajných exotických zemí. Nakonec se zde sešlo neuvěřitelné množství exponátů přivezených z cest nejen po Evropě, nýbrž i po ostatních kontinentech (KAREL, 2012).

Svůj první stánek našlo muzeum v přízemí starobylé budovy městské radnice. Jelikož prostor bylo málo a exponátů mnoho, sloužily místnosti zároveň jako expozice i depozitum.

Jeho rozvoj však ukončila druhá světová válka. Úředním příkazem bylo muzeum uzavřeno 5. září 1944. Toho se však jeho zakladatel už nedožil. Nový správce uložil sbírky do beden a přemístil je do areálu dnešní nemocnice, do přízemí tehdejšího městského chudobince na Hornoměstské ulici. Katastrofa nastala po válce. Dodnes se Češi s Němci dohadují, kdo vlastně zcizil cennou sbírku mincí, fondy muzea se z rozhodnutí nejrůznějších orgánů přesouvaly z místa na místo, něco se neodborným zacházením zničilo, něco ztratilo. Muzeum, které v té době fungovalo pouze „na papíře“, se stalo pro vedení města přítěží a bylo proto v roce 1958 zrušeno. Sbírkami byly rozděleny mezi jiná muzea na Moravě, ale i v Čechách (Náprstkovo muzeum a Národní technické muzeum v Praze, Městské muzeum v Bruntále, Vlastivědné muzeum Olomouc) (tamtéž).

Nová éra muzea začíná rokem 1991, kdy bylo muzeum znovu vybudováno, tentokrát v prostorách měšťanského domu Springerů na rýmařovském náměstí Míru. Na jeho obnově se podíleli občané města i okolních obcí, většinou dobrovolníci, sponzoři, dále také kolegové z ostatních muzeí, díky kterým se podařilo navrátit do muzea alespoň malou část původních sbírek. Ke slavnostnímu znovuotevření došlo v listopadu 1992 vernisáží výstavy Bohuslava Růžičky v Galerii Octopus, která je součástí muzea. (Octopus, 2012)

Sbírkami zpočátku nabyly příliš různorodé, tvořily je především nálezy z archeologických výzkumů probíhajících v Rýmařově v letech 1969–1991 a kolekce nerostů z geologických průzkumů. Postupně byly sbírky doplňovány díky darům občanů města.

Díky tomu mohou v letech 1992–2001 vznikat jednotlivé expozice: historie Rýmařova, regionální geologie, historie místního textilnictví a historie dolování v regionu. Muzeum navíc disponuje dvěma galeriemi, ve kterých po celý rok probíhají krátkodobé výstavy,

zaměřené především na současné výtvarné umění, případně na soubory předmětů z depozitářů muzea, které se nevešly do stálé expozice.

## **4.2 Stálé expozice**

Stálé expozice muzea jsou rozděleny do čtyř částí: historie Rýmařova, geologie jižního Jesenicka, textilnictví na Rýmařovsku a dolování na Rýmařovsku. Jak bylo zmíněno výše, vznikaly v rozmezí let 1991–2001 a to především díky finančním darům sponzorů a také díky dobrovolné práci rýmařovských občanů. Bohužel, v dnešní době působí expozice už poněkud zastarale a potřebovala by přepracovat podle současných trendů muzejnictví, nebo alespoň oživit změnou rozmístění exponátů, vytvořením nových popisů a přizpůsobením pro práci s dětmi, které tvoří největší část návštěvníků muzea.

Bohužel, jak už to u nás v kulturních institucích bývá, na změnu chybí finanční prostředky. V roce 2009 byly do expozice umístěny alespoň nové trojjazyčné informační panely, které návštěvníkům zajímavě předkládají stručnou formou ucelený „příběh“ muzejních exponátů. Ten se totiž v případě, že návštěvníci procházejí muzeum sami – bez průvodce, který by jim jednotlivé předměty spojil do příběhu historie města - ztrácí. Jednotlivé exponáty potom pro návštěvníky tvoří jakési samostatné izolované ostrůvky, o kterých se sice něco dozvědí z popisů, ale nespojí si je do uceleného příběhu, jakým historie bezpochyby je.

Nedostatek jakési vstřícnosti expozice muzea k nepoučenému návštěvníkovi bude třeba v nejbližších letech řešit. Nebude to však možné bez finanční pomoci Města Rýmařova, jehož příspěvkovou organizací Městské muzeum Rýmařov je, nebo bez pomoci některého grantu, například z prostředků Evropské unie.

### **4.2.1 Historie Rýmařova**

Největší prostor, asi polovina výstavní plochy, je věnován expozici historie Rýmařova, jejíž jádro tvoří sbírky archeologických nálezů z průzkumu probíhajícího v Rýmařově v letech 1969–1991. Časově je zastoupen především středověk a novověk, avšak expozice je doplněna i o exponáty starší, které však svou proveniencí nepatří přímo do Rýmařova. Exponáty jsou

řazeny většinou chronologicky, pouze tam, kde si to vyžádaly logické vazby exponátů ke konkrétnímu místu, je chronologické řazení mírně porušeno.

Prohlídka samotné expozice (po několika úvodních slovech k historii muzea ve foyer) začíná u nevelké vitríny s pravěkými exponáty. Tyto, jak už bylo výše zmíněno, nepocházejí přímo z Rýmařova, ale ze vzdálenějších oblastí Jeseníků, především z Krnovska. Originální nálezy pazourkových nástrojů a hlíz, pár úlomků keramiky a zajímavého exponátu vrтанého sekeromlatu, jsou doplněny několika replikami rituálních hliněných figurek, přeslenu a sekerek.

Také starověk je v expozici zastoupen pouze několika exponáty. Mezi ty nejzajímavější patří železné kopí a nejstarší předmět prokazatelně nalezený přímo v Rýmařově – římská mince z 1. století n. l.

Následuje část expozice věnovaná předměstské osadě. Nálezy pocházejí ze dvou fází osídlení území města ještě před jeho vznikem. Zaznamenáno je osídlení slovanskými obyvateli, které zaniká násilně asi před polovinou 13. století. Po několikaletém období, kdy nemáme doloženo žádné osídlení, přichází území osídlit německé obyvatelstvo, tentokrát však už na lokačních principech. Období v expozici ilustruje několik vitrín s archeologickými nálezy, z nichž nejzajímavějšími jsou slovanský srp, některé keramické předměty, jako je například kahan, a také mince – brakteáty.

Vstupem do dalšího sálu se už dostáváme do období po založení města. Kdy přesně k založení došlo, není bohužel známo, jelikož se nedochovaly zakládací listiny. Patrně to však bylo koncem 70. let 13. století. Období je zastoupeno exponáty různých druhů keramických nádob, ale třeba i v této době již o nepoužívaným typem hracích kostek vyrobených z prasečích kostí (KAREL, 2012). Následují vitríny s doklady rozvoje města ve 13.–poč. 15. století, kdy došlo k vypálení Hrádku (1405). Paradoxně díky této nešťastné události, při které s Hrádkem vyhořela i polovina města, se nám zachovaly některé předměty, jež díky jejich lokaci v dobře rozlišitelné požárové vrstvě můžeme velmi přesně datovat, tedy do roku 1405. Jde například o sadu loštických hrnců a pohárů, zachoval se však i vzorek obilí. K zajímavým nálezům ze středověkého Rýmařova můžeme přidat i dvojici šachových figurek vyrobených z kosti, dětskou panenku z jemné světlé pálené hlíny, unikátní sadu hliněných destiček na tavení zlata nebo hliněný zvoneček sloužící k plašení zvěře při měšťanském lovu.

Následuje malý sál věnovaný období renesance a baroka. Období renesance je na Rýmařovsku spojeno se jménem tehdejších majitelů panství, rodiny Hoffmannů z Grünbüchlu. Díky rozumnému a citlivému přístupu panstva došlo k úpravě hospodaření s lesy, rozvoji hornictví a díky tomuto i ke kulturnímu rozkvětu. Období renesance

je v expozicích muzea zastoupeno souborem zlomků zdobených kamnových kachlů a také souborem malované keramiky, která je kvalitní napodobeninou italské fajánse, tzv. mezomajolika. Do období baroka pak spadá zajímavá listina o počestném původu jednoho místního občana, která v tehdejší době sloužila podobně, jako dnes občanský průkaz.

V poslední části historické expozice zaujmou návštěvníky především nedávno zrestaurované obrazy z druhé půle 18. století, jejichž autorem je pravděpodobně Jan František Hoffmann. Děti pak potěší vitrína s dřevěnými figurkami z 19. století, jejichž výrobou si místní chudí obyvatelé během zimního období, kdy se na polnostech nedalo pracovat, přilepšovali ke skrovnému živobytí. Kolem předmětů každodenní potřeby, jako jsou kolíčky na velké prádlo, máselníčky a třeba také trdlo na tření česneku, se dostáváme ke konci historické expozice. Na ni pak navazuje nepříliš obsáhlá expozice geologická.

#### **4.2.2 Geologická expozice**

Tato expozice je rozsahem nejmenší z expozic Městského muzea Rýmařov. Předvádí především pestrost nerostů, hornin a minerálů jižního Jesenicka. Za zmínku jistě stojí, že tyto jsou vystaveny ve speciálních trojúhelných vitrinách, které se jako jediné zachovaly z původního fundusu před zrušením muzea. Geologická expozice volně pokračuje externí volně přístupnou expozicí v lokalitě Hrádek.

#### **4.2.3 Expozice textilnictví**

K nejzajímavějším a jistě také nejbarevnějším exponátům v muzeu patří exponáty z expozice textilnictví. Textilní průmysl má na Rýmařovsku dlouhou historii, která sahá do 18. století. Ta je ve výstavních sálech dokumentována především sbírkou brokátových tkanin, které pocházejí z firmy Flemmich a synové, předchůdce podniku Brokát a slavné Hedvy Rýmařov. Nejzajímavější brokátové tkaniny pocházejí z přelomu 19. a 20. století, ale jsou zde vystaveny i takové lahůdky, jako jsou repliky historických tapet pro Pražský hrad nebo replika textilního přebalu Vyšehradského kodexu. Kromě samotných tkanin je zde vystaveno i několik ornátů, které se v Rýmařově také tradičně vyráběly.

Expozici doplňují i textilní stroje a nástroje, například zajímavé pletací stroje z 19. století, lamačka lnu, kolovrat a v neposlední řadě také funkční tkalcovský stav.

#### **4.2.4 Expozice dolování**

Poslední expozicí je nevelká, do dvou maličkých místností umístěná, expozice dolování. Jsou zde k vidění exponáty týkající se dolování, které má na Rýmařovsku tradici už od 13.

století. Autentické archeologické nálezy a nástroje pocházející ze 14.–20. století jsou doplněny o funkční repliky nástrojů k rýžování zlata. Postup rýžování ilustruje soubor reprodukcí z Agricolových Dvanácti knih o hornictví a hutnictví (1933).

### **4.3 Krátkodobé výstavy**

Městské muzeum Rýmařov disponuje od svého znovuzaložení v roce 1992 také dvěma galeriemi určenými pro krátkodobé výstavy. Nevelká galerie Pranýř umístěná v přízemí muzea skýtá prostor především pro výstavy fotografií a drobnějších maleb a kreseb, rozsahem větší Galerie Octopus v prvním patře muzea je pak určena pro ostatní výstavy, většinou zaměřené na současné výtvarné umění, případně historii.

Od roku 2009 proběhla k výstavám v Galerii Octopus řada animačních programů pro žáky a studenty místních škol.

### **4.4 Edukační dimenze v Městském muzeu Rýmařov**

#### **4.4.1 Východiska**

Podobně jako ostatní muzea, má i Městské muzeum Rýmařov určitý edukační potenciál plynoucí z jedinečnosti jeho sbírek, z vazby sbírkových předmětů na konkrétní prostředí, v tomto případě na město Rýmařov a jeho okolí.

Jelikož je Rýmařov malým městem, městské muzeum má ve srovnání s muzejními institucemi velkých měst určitá specifika. Mezi nejdůležitější výhody patří možnost bližšího kontaktu s komunitou návštěvníků, v našem případě s komunitou učitelů a žáků navštěvující muzeum. Můžeme říci, že muzeum zná svého návštěvníka natolik, že je schopno připravit pro něj edukační program téměř na míru.

Tahle výhoda má však i svou druhou stránku, kterou je limitované množství návštěvnických skupin a tím i nutnost připravovat pro ně větší množství programů, aby se udržela návštěvnost. Stálá expozice muzea je však omezená a nelze do ní aplikovat nekonečné množství programů.

Na druhou stranu disponuje muzeum dvěma galeriemi určenými pro krátkodobé výstavy, kde se pořádá přibližně 14 výstav ročně. Většinou jde o výstavy současných výtvarných umělců, ať už celorepublikově významných (např. O. Šembera, D. Cajthaml), nebo regionálních (M. Kodovská, Š. Lupečková). Několik výstav ročně bývá zaměřeno jinak, než

jen na výtvarné umění: na kulturní dění v regionu (výstava k výročí amatérského divadelního spolku Mahen), na soutěžní projekty jiných místních institucí (O cenu Karla Schinzela – soutěž barevné fotografie), dále zde probíhají výstavy historické (Středověké zbraně), etnografické (Hospodářství našich babiček) či přírodovědné (Podmořský svět).

#### **4.4.2 Animační programy pro školy v Městském muzeu Rýmařov**

Pestrá škála výstavních projektů v galerijních prostorách Městského muzea Rýmařov přímo vybízí k tvorbě animačních programů.

Prvním velkým projektem s edukačními ambicemi byla výstava Po stopách dinosaurů, která proběhla v květnu 2009 ve spolupráci s partnerským městem Ozimek. Jelikož nebyla financována pouze z omezených zdrojů muzea, ale prostřednictvím dotačního programu z prostředků Evropského fondu pro regionální rozvoj, bylo možno už při její přípravě myslet ve větší míře na návštěvníka, především toho dětského, pro kterého byl připraven bohatý doprovodný program. Výstava se vzhledem ke svému charakteru, atraktivnímu tématu a také díky dobré propagaci setkala s až nečekaně velkým zájmem návštěvníků. Mezi nimi tvořily největší podíl místní školy a školky, ale i školy z širšího okolí.

Na velký úspěch tohoto projektu se bohužel podařilo navázat jen částečně, jelikož na další takto velké projekt už muzeum nemělo finanční prostředky.

Nicméně pracovníci muzea se poučili, že pro zvýšení návštěvnosti je nutné návštěvníkům nabídnout nejen atraktivní téma výstavy, ale je třeba přidat také dobrou propagaci, zlepšit komunikaci s potenciálním návštěvníkem (oslovovat přímo školy nebo ještě lépe konkrétní učitele) a nabídnout k výstavě kromě klasické průvodcovské služby ještě „něco navíc“ v podobě animačního programu šitého na míru konkrétní věkové skupině návštěvníků a pokud je to možné, přizpůsobit se také jejich časovým možnostem.

Následovala celá řada spíše drobnějších animačních programů k jednotlivým výstavám. Tyto programy byly určeny přímo pro školy, některé prvky programu, které zůstávaly připravené v galerii, mohly využít i děti, které do muzea přišly v doprovodu rodičů.

Díky dobré komunikaci s učiteli došlo k vytvoření víceméně stálé návštěvnické skupiny, pro kterou jsou programy připravovány přímo na míru. Výstavy zaměřené na výtvarné umění jsou navštěvovány pravidelně především skupinami žáků a studentů z vyšších ročníků základní školy a gymnázia, ale i žáky místní speciální školy. Třídy z prvního stupně základní školy se většinou těchto výstav neúčastní, zato ve větší míře navštěvují výstavy zaměřené etnograficky nebo přírodovědně.

#### **4.4.3 Základní didaktické principy v programech pro děti v Městském muzeu Rýmařov**

Jak bylo uvedeno výše, základní didaktické principy, tj. princip názornosti, aktivity, emocionálnosti a přiměřenosti, je nutné respektovat nejen v edukačních procesech ve školních třídách, ale jsou také jedním ze základních předpokladů úspěšnosti edukačního procesu v muzeu. Musíme na ně pamatovat už při tvorbě animačního programu, případně jiné formy práce s dětským návštěvníkem, respektive školní třídou, aby bylo dosaženo požadovaných vzdělávacích cílů. Zaměřme se tedy na tyto principy v rámci programů pro žáky 1. stupně ZŠ v edukačních programech ve stálé expozici Městského muzea Rýmařov.

Expozice městského muzea Rýmařov dětem nabízí, podobně jako expozice jiných muzeí, možnost setkání s reálnými objekty. V našem případě jde většinou o předměty denní potřeby obyvatel rýmařovska a širokého okolí od pravěku po 20. století. Setkávání s těmito originálními předměty skýtá aplikaci principu názornosti. Ten však nelze zjednodušit na pouhé setkání dětského návštěvníka s exponátem umístěným ve vitríně bez řádného vysvětlení jeho použití, funkce a dalších vlastností. Vizuální kontakt s předmětem totiž přináší prvotní, nikoli však zcela zásadní poznání. Pokud se dítě setká se zcela neznámým předmětem, těžko bude samo o sobě pouze na základě vizuálního vjemu schopno předmět zařadit, spojit jej s určitou funkcí či časovým obdobím. K vnímání zrakem je tedy potřeba přidat i perцепci auditivní. Lektor nebo učitel tak ústně předá žákům další spektrum informací o exponátu.

Aby byla názornost co nejúplnější, je třeba zapojit i ostatní smysly. Přestože většina exponátů je v Městském muzeu Rýmařov umístěna ve vitrínách, některé předměty lze pro zprostředkování haptického poznání z vitrín vyjmout. Samozřejmě není možné dávat dětem do rukou křehké a cenné artefakty, které by mohly být neopatrným zacházením zničeny, nicméně jsou předměty, se kterými se dětský návštěvník normálně neseťkal a nejsou natolik „zranitelné“, aby si je nemohl osahat. V našem případě jsou to například pazourkové hlízy vystavené v rámci malé části expozice věnované pravěku. Děti tak kromě vnímání předmětu očima získávají hmatem další informace o předmětu (váha pazourkové hlízy, struktura jejího povrchu). Podobným způsobem můžeme postupovat v expozici textilnictví, kde se dětský návštěvníci mohou ohmatáním seznámit s různými fázemi zpracování lnu – k haptickému prozkoumání je vhodné například lněné semínko, česanec, lněná příze a tkanina.

U lněného semínka by bylo možné zapojit i zkoumání dalším smyslem – chutí, nicméně toto zatím není v programech Městského muzea Rýmařov zařazeno. Také čich vzhledem k charakteru exponátů zde v muzeu zapojován není.

Největší podíl na naplňování principu názornosti má tedy v expozicích muzea vizuální vnímání spojené s verbálním popisem, případně doplněné ještě o haptický vjem. Spojení vizuální a auditivní percepce přinášejí v expozici muzea například plánky osídlení Rýmařova v jednotlivých etapách vývoje města, doplněné o výklad průvodce (předměstská osada slovanská i německá, sídelní situace ve městě po jeho založení, případně dobové obrazy – pohledy na město Rýmařov), názornost je doplněna i nejrůznějšími nákresey (vzhled obydlí prvních rolníků, obyvatel předměstské osady). Z těchto vizuálně (a také auditivně) vnímatelných artefaktů je však třeba vybrat některé, které se svým charakterem hodí do koncepce vzdělávacího programu (co chceme děti naučit, jaké poznatky jim předat), abychom žáky nezahltili přílišným množstvím různorodých informací.

To souvisí s dalším principem, principem přiměřenosti. Není totiž možno v rámci jedné prohlídky dětem představit všechny předměty v muzeu vystavené. Je proto třeba udělat výběr a v rámci jednotlivých aktivit žáky seznámit s vytypovanými exponáty tak, aby to odpovídalo našemu záměru. Princip přiměřenosti aplikujeme už při výběru tématu edukačního programu. Volíme takové téma, aby bylo dětem blízké a bylo pro ně atraktivní. Princip potom aplikujeme i na množství a srozumitelnost verbálně předávaných informací. Vzhledem k věku dětí musíme počítat s neznalostí některých pojmů a termínů. Termíny, kterým se v rámci přednášky nemůžeme vyhnout, se snažíme dětem vysvětlit „jazykem jejich věku“. S tímto principem samozřejmě pracujeme i při koncipování pracovních listů, kde se snažíme vyhnout termínům, kterým děti nerozumí, případně pracovní listy doplnit o slovníček, kde tyto pojmy vysvětlíme. Na přiměřenost dbáme také v množství textu v pracovních listech, jelikož mnozí žáci prvního stupně, především ti mladší, ještě neumějí číst dostatečně rychle a s dostatečným porozuměním textu. Volíme tedy pouze stručné a jasné formulování jednotlivých úkolů, které v případě potřeby raději doplníme ústním vysvětlením tak, abychom děti nezahltili textem a případně jim tak neznechutí práci na jednotlivých úkolech formulovaných v těchto listech.

Princip emocionálnosti souvisí mimo jiné s atmosférou v muzeu a celkovým odlišným přístupem k dětem v muzeu a ve škole. Na emocionální složku dítěte však působí i celý prostor a řešení expozice, která je tak odlišná od prostoru třídy (nicméně není v silách autorky textu vzhled expozice změnit), možnost pohybu v těchto prostorách, souvislost vystavených artefaktů s jejich domovem, tj. městem Rýmařov, emocionálně může působit i možnost práce ve skupinách, případně společně v celém kolektivu. Při společné práci, kdy děti spolupracují,



aby společnými silami došly k poznání, nastává emocionální působení vědomí jedince, že je nedílnou součástí kolektivu. Emocionálnost tedy prostupuje celým procesem poznávání nových skutečností.

Snažíme se tedy navodit v rámci prohlídky expozice přátelskou tvořivou atmosféru, odbourat v dětech strach z neznámého prostředí a zaměřit se i na vytvoření kladného vztahu k exponátům, případně v širší pojetí k místu bydliště.

Posledním ze základních didaktických principů je princip aktivity. Souvisí se všemi ostatními principy, především s principem emocionálnosti, tzn. při určité muzejním pedagogem předem dobře zvolené aktivitě dochází u žáků k působení na emocionální oblast osobnosti, a principem názornosti, tzn. co si sám osahám, vyzkouším, to si lépe zapamatuji. Princip aktivity nebyl v Městském muzeu Rýmařov do poměrně nedávné doby vůbec aplikován. Prohlídky muzea fungovaly podle tradičních principů: „nedotýkejte se vystavených exponátů“ a komunikace návštěvníka s exponátem probíhala výhradně přes sklo vitríny. Kromě vizuálního vjemu byly poznatky předávány díky transmisi, tj. přenesení hotového poznatku buď ústním projevem průvodce nebo písemným způsobem, čili popiskou u předmětu.

Takovýto způsob předávání informací je však pro děti prvního stupně ZŠ zcela nevhodný, neboť dítě v tomto věku si musí poznatek získat pomocí manipulace s předmětem, případně pomocí dalších aktivních činností, čili prostřednictvím vlastní zkušenosti. Doposud aplikované způsoby prezentace exponátů založené pouze na výkladu lektora, i když zajímavém a poutavém, nemohou u dětského návštěvníka obstát. Děti se tak většinou při prohlídkách během krátké doby nudí a není tak pěstován jejich kladný vztah k muzeu, nýbrž jsou naopak od další návštěvy muzea spíše odrazovány.

Při tvorbě edukačních programů k expozici muzea se tedy autorka musela zaměřit na výběr takových aktivizačních činností, které by byly v konkrétních podmínkách muzea realizovatelné, pro děti dostatečně atraktivní a v neposlední řadě by vedly k osvojení určitého poznatku vycházejícího ze zaměření a cílů edukačního programu. Jednou z forem aktivního získávání poznatku jsou připravené pracovní listy. Úkoly jsou koncipovány tak, aby se žáci jejich plněním aktivně podíleli na získávání nových poznatků, naučili se mj. vyhledávat informace v expozici muzea (zjišťování informací o jednotlivých předmětech), tyto informace tříditi (zařazení předmětu v rámci časové osy) a dále s nimi pracovat. Jednotlivé úkoly se týkají zcela konkrétních exponátů, žáci tedy nepracují s abstraktními pojmy, ale s předměty, na které jsou navíc upozorněni i v rámci teoretické části programu, tzn. během výkladu. Ten však není jen monologem muzejního lektora, ale žáci jsou zapojeni,

aktivizování, prostřednictvím doplňujících otázek a také díky manipulaci s předměty. Mimo manipulativní činnost s předměty a vyplňování úkolů v pracovních listech je edukační program doplněn o další aktivity především výtvarného charakteru. Jako příklad uveďme malování na stěny jeskyně po vzoru pravěkých lidí v programu Pravěk a starověk, kdy žáci malují prstem nebo klackem namočeným do barvy na velké formáty papíru zavěšené v prostorách expozice, jako inspirace jim slouží obrázky pravěkých jeskynních maleb.

## **5 Pracovní listy ke stálé expozici Městského muzea Rýmařov**

### **5.1 Plánování edukačního programu**

#### **5.1.1 Východiska**

Jako první bylo třeba stanovit, pro koho chceme muzejní edukační program vytvořit a čeho by se měl tento program (obecně) týkat. Jelikož Městské muzeum Rýmařov nedisponuje vzdělávací strategií, nebylo možno se při výběru obsahu a cíle vzdělávacího programu o tento důležitý dokument opřít. Musíme tedy při tvorbě programu vyjít přímo z expozice muzea.

Vzhledem k tomu, že děti z 1. stupně ZŠ jsou v Městském muzeu Rýmařov poměrně opomíjenou skupinou, rozhodli jsme se vytvořit edukační program právě pro ně. Jako obsahový rámec jsme si pak vybrali stálou expozici muzea, která sama o sobě není pro návštěvu dětí 1. stupně ZŠ příliš atraktivní, nicméně obsahuje řadu exponátů, které atraktivní jsou, pouze potřebují být dětem prezentovány přijatelnou a zábavnější formou, než tomu bylo dosud (prohlídka s průvodcem).

Jako cílovou skupinu jsme tedy stanovili školní skupiny dětí z 1. stupně ZŠ, ale jelikož jsme jako hlavní metodu práce zvolili pracovní listy, zúžili jsme cílovou skupinu primárně na 2.–5. třídu ZŠ, kde už děti poměrně dobře rozumí čtenému textu.

Nešlo nám o vytvoření jednorázových pracovních listů, ale o vytvoření jakési základní sady těchto listů, která může být podle možností muzea a požadavků školy rozšiřována o další témata, aby tak došlo k navázání bližších kontaktů mezi muzeem a školou a tím nejen ke zvýšení návštěvnosti muzea, ale také k vytvoření užšího vztahu žáků k muzeu, potažmo k historii regionu.

### **5.1.2 Výběr obsahu**

Při vybírání obsahu vycházíme z dobré znalosti expozice a jednotlivých exponátů v ní vystavených. Provedeme didaktickou analýzu expozic a potom transformujeme tento obsah na konkrétní edukační situace.

Na základě znalosti expozice určíme obecný obsah edukačního programu. Vzhledem k atraktivitě exponátů jsme tedy vybrali pravěk a starověk, středověk a také textilnictví na Rýmařovsku. Otevírají se tak možnosti na další programy, zaměřené například na zajímavé téma historie dolování v regionu, které jsme však zatím nevybrali vzhledem k nedostatečným znalostem muzejního pedagoga v tomto oboru, dále období renesance v regionu, program zaměřený na nedávno restaurované obrazy Franze Hoffmanna, kde by bylo možno děti seznámit s procesem vzniku obrazu a procesem jeho restaurování. To je výčet jen několika dalších možných zaměření edukačních programů.

My jsme se tedy rozhodli vytvořit 3 edukační programy s názvy Pravěk a starověk na Rýmařovsku, Středověký Rýmařov a Textilnictví na Rýmařovsku.

Stanovili jsme tedy obecný obsah, který bychom chtěli dětem prostřednictvím edukačního programu předat. Dále je třeba tento obsah konkretizovat. Nejdříve je však nutné si ujasnit, čeho chceme edukačním programem dosáhnout. Položíme si proto několik otázek: Co konkrétního by se měli návštěvníci naučit? Čemu by měli porozumět? K čemu konkrétně jim to bude?

Věnujme se tedy postupně jednotlivým programům.

### **5.1.2.1 Pravěk a starověk na Rýmařovsku**

Pravěk a starověk je pro děti poměrně zajímavé téma, obestřené tajemstvím. Tvorbě edukačního programu s pracovními listy předcházelo vytvoření přednášky určené pro 6. třídy místní základní školy. Tato přednáška byla zpestřena o možnost osahat si některé exponáty. Dětem bylo umožněno vzít si do ruky pazourkovou hlízu, potěžkat si ji, ohmatat ji a hapticky tak vnímat její povrchovou strukturu, mohli si osahat i repliky paleolitických figurek zvířat a také repliky eneolitických přeslenů.

Povídání bylo doplněno o obrázky s názorným vyobrazením způsobu vrtání do kamene (v souvislosti s exponátem – vrtaným kamenným sekeromlatem), tkaní na vertikálním stavu, použití vřetene při předení a také fotografiemi jeskynních maleb.

Při přednášce jsme se snažili děti co nejvíce aktivizovat vhodnými otázkami. Po jejím skončení si děti mohly vyzkoušet jeskynní malby – prstem nebo klacíkem namočeným do barvy malovaly zvířata na velké formáty papíru, který byl rozvěšený na vitrínách.

Na základě zkušeností získaných z tohoto programu jsme tedy vytvořili pracovní listy právě k tomuto tématu. Přednášku jsme zkrátali a uzpůsobili mladším dětem, věnovali jsme se především exponátům, které jsme vybrali do pracovních listů – z období pravěku tedy opravovanému sekeromlatu a hliněnému přeslenu, z období starověku radlici a starověkým mincím.

#### Cíle vzdělávacího programu

Hlavním cílem bylo seznámit děti s obdobím pravěku a starověku na území Rýmařovska, ukázat jim některé atraktivní exponáty muzea, kterých by si sami možná ani nevšimli. Seznámit je mj. s pojmy: pazourek, sekeromlat, přeslen, denár, radlice, pravěk, starověk.

Při vyplňování pracovních listů by si žáci měli uvědomit časové souvislosti jednotlivých předmětů (práce s časovou osou, seřazení exponátů od nejstaršího po nejmladší). Druhotně by si tak děti měly uvědomit práci s exponátem v muzeu – že jsou jednotlivé exponáty v muzeu řazeny chronologicky. Další úkol by potom měl rozvíjet kreativitu dětí. Předchází

mu povídání o starověkých mincích, jejich vzhledu, materiálech. Děti si pak nakreslí podobu své vlastní mince.

Poslední úkol je zaměřený na individuální výběr jednoho předmětu z expozice muzea (z období pravěku nebo starověku). Děti si předmět vyberou, nakreslí a zapíší si o něm základní informace (vyzkouší si práci muzejního dokumentátora). Úkol je zaměřen tak, aby se děti mohly dozvědět něco víc o dalších předmětech, které nebyly v rámci přednášky připomenuty.

Při koncipování tohoto pracovního listu jsme tedy vycházeli z konkrétních muzejních exponátů a z učiva, které jsme chtěli dětem prezentovat. Celková délka programu je 60 minut.

Název edukačního programu	Pravěk a starověk na Rýmařovsku
Anotace programu	Seznámení s muzejními exponáty z období pravěku a starověku, jejich původ, způsob použití, materiály.
Cílová skupina	2.–5. třída ZŠ
Cíle programu	Seznámit žáky s obdobím pravěku a starověku, konkrétními nástroji, předměty, materiály a jejich použitím (sekeromlat, přeslen, pazourek, radlice, denár), seznámit děti s časovými souvislostmi. Starověké mince a jejich vzhled.
Obsah programu	Návaznost na expozici: stálá expozice muzea – pravěk a starověk.
	Vybrané exponáty: pazourková hlíza, sekeromlat, přeslen, radlice, starověké mince.
	Získané vědomosti, dovednosti, hodnoty: Vědomosti: znalost historie pravěku a starověku, pojmy: sekeromlat, pazourek, přeslen, radlice, denár.
Bodový scénář programu:	
Aktivita:	Metody, organizační formy práce, didaktické prostředky, časová náročnost.
Přivítání, úvod	Monologická, 1 min
Přednáška doplněná	Monologická (přednáška), aktivizační

otázkami – o pravěku a starověku	(rozhovor), 10 min (původně 7 min)
Práce s pracovními listy (úkoly 1–3)	Skupinová a individuální práce (stříhání, lepení, práce s časovou osou) – aktivizační metoda, 20 min (původně 15 min)
Přednáška o mincích, platidlech a jejich vzhledu ve starověku	Vypravování, rozhovor, 5 min
Práce s pracovními listy (úkoly 4–5)	Individuální práce, rozhovor 15 min (původně 10 min)
Shrnutí programu, společné doplnění a opravy nejasností v pracovních listech	Beseda, 8 min (původně 6 min)

### 5.1.2.2 Středověký Rýmařov

Cílem programu je seznámit žáky s obdobím, kdy bylo město Rýmařov založeno, s principem, jak se města zakládala a jak dnes archeologové zjišťují informace o tomto období. Dále by se měly děti naučit pracovat s plánem města, orientovat se v něm a správně lokalizovat důležité historické budovy a místa.

Program je doplněn o povídání o vzniku erbu města. Převyprávěná pověst o jeho vzniku byla zařazena do pracovních listů, kde skýtá možnost mimomuzejní práce s těmito listy (výtvarné ztvárnění příběhu, dramatizace, práce s textem v literatuře).

Celková délka programu je 45 minut.

Název edukačního programu	Středověký Rýmařov
Anotace programu	Seznámení s nejstarší historií města – s obdobím jeho založení, s principem zakládání měst obecně, erb města – jeho původ, historie města od založení po r. 1405.
Cílová skupina	2.–5. třída ZŠ

Cíle programu	Seznámit žáky s nejstarší historií města, s principy zakládání měst ve středověku, vzhledem města Rýmařova ve středověku, znakem města Rýmařova a jeho původem (vzhled znaku, pověst o jeho vzniku), historie města do roku 1405.
Obsah programu	Návaznost na expozici: stálá expozice muzea - středověk
	Vybrané exponáty: erb města, natavený loštický pohár, nádoby z období středověku, hrací kostka (13. stol.)
	Získané vědomosti, dovednosti, hodnoty: Vědomosti o nejstarší historii města (od založení po r. 1405), dovednosti – orientace v plánu města, hodnoty – vztah k místu bydliště
Bodový scénář programu:	
Aktivita:	Metody, organizační formy práce, didaktické prostředky, časová náročnost
Přivítání, úvod	Monologická, 1 min
Přednáška doplněná otázkami – o vzniku města, jeho nejstarší historii	Monologická (přednáška), aktivizační (rozhovor), 10 min
Práce s pracovními listy (úkolů 2-7)	Individuální práce (stříhání, lepení, kreslení) – aktivizační metoda, vysvětlování (pojem rynek), 17 min
Povídání o znaku města, pověst o jeho vzniku, splnění úkolu č. 1	Vypravování, rozhovor, kreslení (individuální, aktivizační), 8 min
Shrnutí programu, společné doplnění a opravy nejasností v pracovních listech	Beseda, 7 min

### 5.1.2.3 Textilnictví na Rýmařovsku

Cílem programu je seznámit děti s důležitou součástí historie regionu, s textilnictvím. Pro edukační program bylo vybráno několik muzejních exponátů, nositelů vzdělávacího obsahu. Vybranými exponáty je skupina nástrojů používaných v minulosti ke zpracování lnu. Proces zpracování lnu od semínka po tkaninu se tak stal základním leitmotivem pracovních listů i celého edukačního programu.

Prostřednictvím programu se děti seznámí s historií textilnictví v regionu, s procesem zpracování lnu, díky pracovním listům se seznámí s pojmy: drhlen, stav, osnova, útek, manufaktura, pazderna, vyzkouší si princip plátnové vazby a naučí se poznávat nástroje používané ke zpracování textilu.

Délka programu byla stanovena na 45 minut.

Název edukačního programu	Textilnictví na Rýmařovsku
Anotace programu	Seznámení s historií textilnictví v regionu, prostřednictvím muzejních exponátů seznámit návštěvníky s procesem výroby lněné tkaniny.
Cílová skupina	2.–5. třída ZŠ
Cíle programu	Získat základní poznatky z historie textilnictví na Rýmařovsku, seznámit se s novými pojmy (manufaktura, osnova, útek), pochopit proces vzniku lněné tkaniny
Obsah programu	Návaznost na expozici: stálá expozice muzea - textilnictví
	Vybrané exponáty: lamačka lnu, drhlen, kolovrat, tkalcovský stav
	Získané vědomosti, dovednosti, hodnoty: Vědomosti: proces výroby textilie (od pěstování lnu po konečnou podobu látky), pojmy: kolovrat, lamačka lnu, drhlen, tkalcovský stav, barvíř, osnova, útek, pazdeří Hodnoty: vztah k místu bydliště, úcta k lidské práci
Bodový scénář programu:	
Aktivita:	Metody, organizační formy práce, didaktické



	prostředky, časová náročnost
Přivítání, úvod	Monologická, 1 min
Přednáška doplněná otázkami – o vzniku lněné tkaniny	Monologická (vypravování), aktivizační (rozhovor), 10 min
Práce s pracovními listy (úkol 1–2)	Individuální práce s pracovními listy (řazení fází zpracování lnu, přiřazování k obrázkům konkrétních exponátů) 9 min.
Základní princip tkaní – přednáška, popis úkolu č. 3	Monologická (přednáška), aktivizační (rozhovor), názorně-demonstrační metoda, 7 min
Práce s pracovními listy (úkol č. 3) – princip tkaní	Individuální práce (manipulativní činnost), 13 min
Shrnutí programu, společné doplnění a opravy nejasností v pracovních listech	Beseda, 5 min

## 5.2 Tvorba pracovních listů

### 5.2.1 Základní formální podoba

Po stanovení cíle vzdělávání a jeho obsahu bylo třeba vytvořit konkrétní podobu pracovních listů. V této fázi jsme museli nejdříve rozhodnout, jaký tvar a velikost by listy měly mít.

Jedním ze základních požadavků byla možnost kopírovat listy na běžné kopírce, kterou muzeum disponuje. Vzhledem k nedostatečným finančním prostředkům totiž nebylo možno nechat listy vytisknout v profesionální tiskárně. Byly tedy připraveny dvě verze listů – černobílá, která splňuje požadavek snadné rozmnožitelnosti technickými prostředky muzea, a barevná, připravená na profesionální tisk, až se muzeu podaří na tisk pracovních listů získat finanční prostředky z nějakého dotačního nebo grantového programu.

Vzhledem k tomu, že listů by nakonec měla vzniknout celá sada, uvažovali jsme i o možnosti vytvoření jakési kapsy, do které by se všechny listy daly založit. Od této kapsy jsme však po zvážení upustili, jelikož žáci nebudou patrně chodit na edukační programy

soustavně, a kapsu by nejspíš někde zapomněli. Jednotlivé listy si mohou vložit do sešitu nebo školních pracovních učebnic a mít je tak stále po ruce.

Při koncipování listů jsme byli omezeni největším formátem papíru A3, jelikož větší formáty už by nebylo možné v muzeu kopírovat. Vyšli jsme tedy z tohoto formátu a hledali možnosti, jak jej co nejlépe využít, nejpřehledněji rozdělit a pojednat tak, aby se případně daly pracovní listy zasunout do vytvořené kapsy.

Požadavkem byla i možnost některé části pracovních listů stříhat. Úkoly, kde žáci mají něco vystříhnout a nalepit, jsme vybrali vzhledem ke vhodnosti manipulačních činností pro tuto věkovou skupinu. Uvědomovali jsme si však, že musíme listy vymyslet tak, aby stříhání nenarušilo jejich celistvost.

Vzniklo několik možných variant základního tvaru listů. Nakonec jsme pomocí názorné modelace těchto listů z papíru došli k variantě rozdělení listu A3 na 3 stejně široké díly, které se složí jako harmonika. Spodní část listu je vyhrazena pro úkoly na stříhání a celá se od listu odstříhne. Tím listy vyhoví požadavku na možnost zařadit úkoly se stříháním a zároveň toto nenaruší tvarovou jednotu listu. Vyhnete se tak i potřebě tisknout vystřihovací části na samostatný list, což by bylo velmi nepraktické.

### **5.2.2 Obsah pracovních listů**

Složení formátu na 3 díly vzniklo celkem 6 relativně samostatných oddílů. První musel být věnován úvodní straně listu. Na tuto úvodní stranu jsme se rozhodli umístit stručný tematický text (historické souvislosti), který má dětem sloužit jako základní informace při opětovné práci s listem. Listy by tak neměly sloužit k jednorázovému použití, ale mohou opakovaně poskytnout základní informaci k tématu.

Téma a základní obsah edukačních programů jsme tedy měli určené, dána byla i základní podoba listů. Dále bylo potřeba vybrat konkrétní obsah listů, tedy didakticky transformovat učivo (vzhledem k možnostem expozice muzea) a vymyslet úkoly, které by byly zároveň zábavné, přiměřené věku, různorodé a v neposlední řadě vázané na konkrétní předměty v muzeu, aby listy podněcovaly řešitele k práci přímo v expozici.

Dalším požadavkem na obsahovou stránku pracovních listů bylo vzhledem k věku řešitelů a obecné nechuti návštěvníků muzea číst dlouhé texty koncipování otázek tak, aby byly co nejstručnější, ale zároveň aby byly zcela jasné. Úkoly byly vybírány tak, aby děti nemusely ani příliš psát, jelikož na to nejsou v muzeu podmínky (stoly).

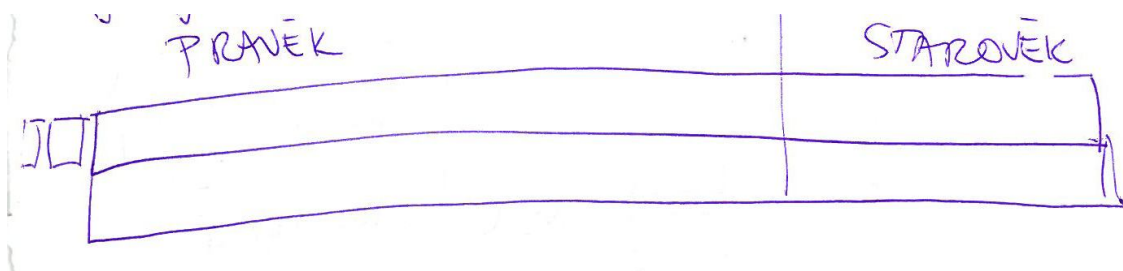
### 5.2.2.1 Pravěk a starověk na Rýmařovsku

Vybrány byly konkrétní předměty, nositelé vzdělávacího obsahu pracovních listů. Tyto předměty jsou: vrtaný opravovaný kamenný sekeromlat z období mladší doby kamenné, který reprezentuje kamenné pravěké nástroje a je zajímavý i technologickým principem svého vzniku (vrtání pomocí lukového vrtáku), hliněný přeslen z období doby bronzové, jenž reprezentuje potřebu neolitického zemědělce nahradit nedostatek kožešin oděvy z textilií, železná radlice, spadající časově do doby bronzové, a stříbrný denár z doby římské, který reprezentuje obecně platidla a jejich podobu (obr. č. 1). Tyto předměty byly vybrány také vzhledem ke své tvarové jedinečnosti (děti si je v muzeu těžko spletou), možnosti na ně navázat výklad a také vzhledem k tomu, že každý spadá do jiného časového období, což skýtalo možnost koncipovat jeden z úkolů v pracovních listech jako práci s časovou osou (obr. č. 2, 3).

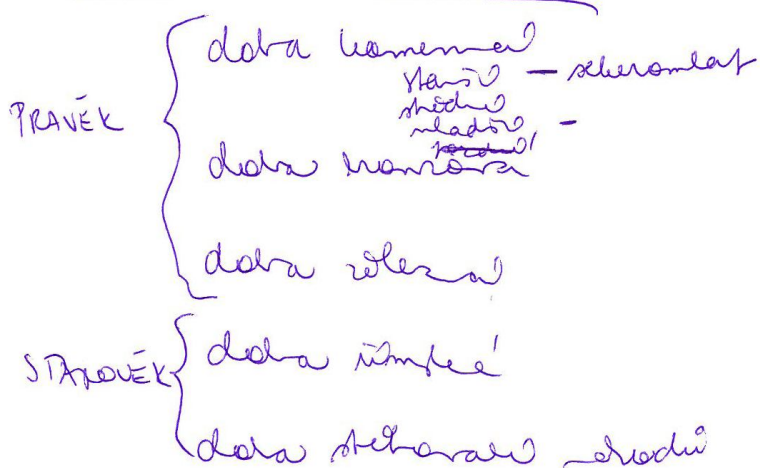
První tři úkoly jsme vztáhli právě k těmto čtyřem exponátům. Jelikož práci s pracovními listy předchází výklad, neměl by pro děti být problém předměty v muzeu najít a pojmenovat, seřadit časově a přiřadit je k období na časové ose. Úkoly na sebe logicky navazují – děti poznají předmět, přiřadí obrázek tohoto předmětu ke správnému popisu, nejpozději v této fázi jsou řešitelé nuceni předměty v expozici skutečně vyhledat, aby je mohli seřadit od nejstaršího po nejmladší. Třetí úkol je sám o sobě poněkud náročnější, ale vychází z předchozího úkolu, proto by s ním dítě nemělo mít větší problém. Při výkladu však musíme děti upozornit na popisky u předmětů ve vitrínách, aby se potom lépe orientovaly a věděly, kde potřebnou informaci o předmětu najdou.



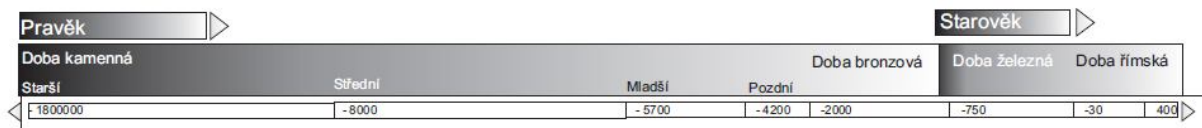
Obr. č. 1 - Exponáty jako nositelé vzdělávacího obsahu – přeslen, kamenný sekeromlat, stříbrný denár a železná radlice.



## PRAVĚK A STAROVĚK



Obr. č. 2 – Fáze tvorby časové osy



Obr. č. 3 – Zvolená podoba časové osy.

Úkol č. 4 vycházel z úkolů vytvořených původně pro animační program ke středověku (příloha, obr. č. 1). Rozvádí téma podoby mincí. Je zde tedy i určitá vazba na úkol č. 1, kde je jedním z předmětů, se kterými dítě pracuje, římský denár. Úkol rozvíjí dětskou kreativitu (vymyslí si, co na minci bude kreslit), zároveň si řešitel uvědomuje, jak vypadá mince a jaké informace jsou na ní obvykle uvedeny.

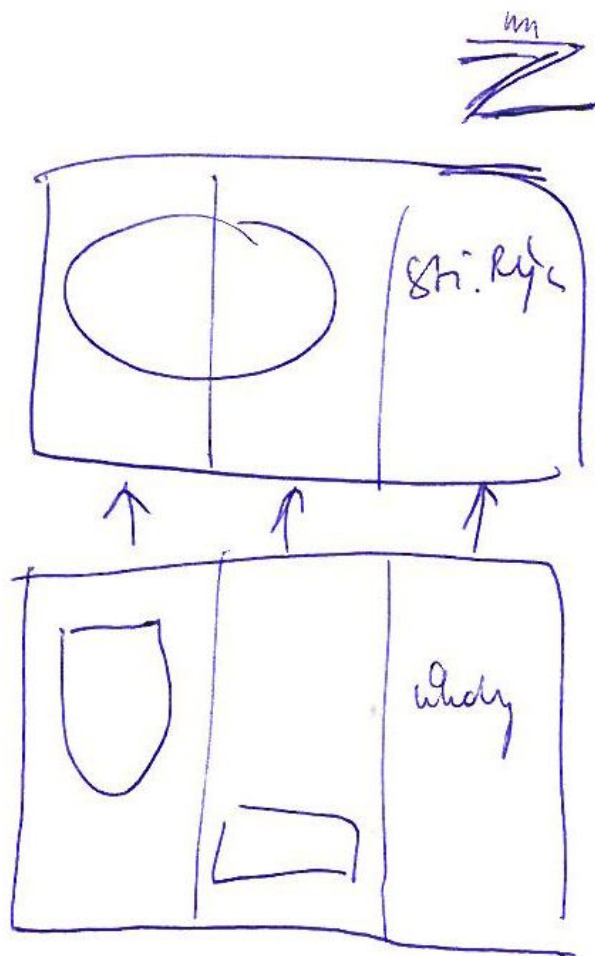
Poslední úkol zavede řešitele do expozice, tedy přímo ke konkrétním předmětům. Jelikož je založen na volném výběru, omezeném pouze časovým určením předmětu (pravěk a starověk), nenásilnou formou děti nabádá k tomu, aby se rozhlédly po expozici a věnovaly

pozornost i jiným předmětům než těm, které byly zmíněny při výkladu. Navíc je ponouká k tomu, aby se o předmětu chtěly dozvědět více, snažily se informaci najít na popiskách, případně se na předmět ptaly. Vytváří se tak určitá citová vazba mezi dítětem a předmětem, potažmo expozicí, jelikož si dítě předmět vybírá samo podle své volby, svých zájmů.

### 5.2.2.2 Středověký Rýmařov

Program jsme zaměřili na nejstarší dějiny města od jeho založení po rok 1405, který je pro město důležitým milníkem (po vojenském zásahu vyhořela fojtská tvrz a s ní polovina města). Pracovní listy k tomuto programu nevznikly jednorázově, ale v několika fázích (obr. č. 4).

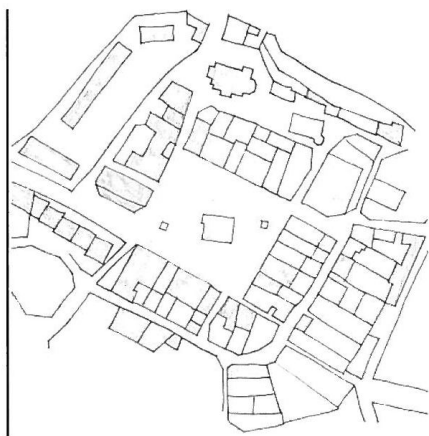
Obr. č. 4 - Jedna z prvních fází rozvržení úkolů v pracovních listech Středověký Rýmařov.



Část aktivit vyšla z již dříve sestavených pracovních listů, kde žáci měli za úkol zaznačit v plánu města polohu historické stavby nebo lokality. Vzhledem k oblibě manipulativních činností u dětí 1. stupně ZŠ jsme úkol pozměnili na manipulaci s obrázky.

Úkolem č. 4 je tedy vystřihnout obrázky vybraných staveb a umístit je správně do plánu středověkého města. Další úkol logicky souvisí- děti mají stavbu určit (radnice, Horní brána,...). Při práci na úkolu si řešitelé uvědomí prostorové vztahy staveb důležitých obecně pro středověké město (rozmístění budov kolem náměstí, radnice na náměstí, kostel v jeho blízkosti). Úkol systematicky navazuje na výklad o založení města. Poslední aktivita seznámí děti s pojmem rynek, který je pro mnohé z nich nový.

5) Zakresli do plánu polohu těchto budov a lokalit (zaznač čísla do plánu): *(Pracuj o plochem měst)*  
1) Hrádek

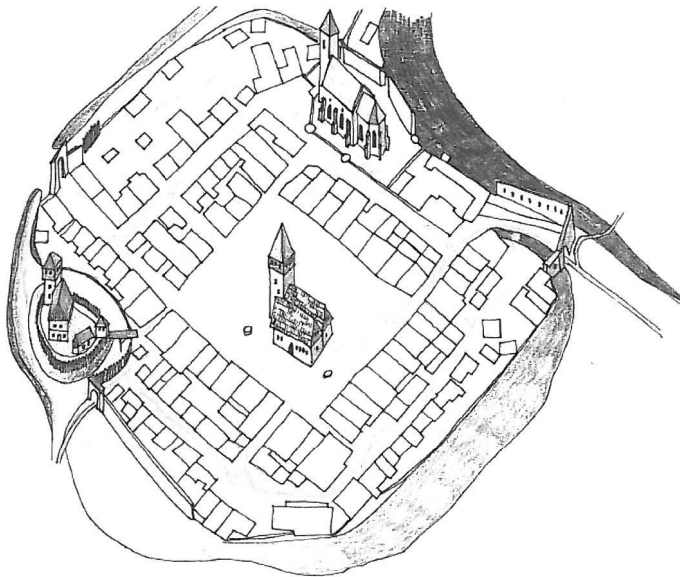


- 2) radnice
- 3) kostel sv. Archanděla Michaela
- 4) Městské muzeum Rýmařov

Obr. č. 5 - Nejstarší podoba úkolu č. 4, použitá v pracovních listech pro 6. ročník ZŠ.

Vyznač v plánu polohu těchto lokalit:

- |                                   |                   |
|-----------------------------------|-------------------|
| 1) Hrádek                         | 5) Horní brána    |
| 2) kostel sv. Archanděla Michaela | 6) Dolní brána    |
| 3) rynek                          | 7) Hrádecká brána |
| 4) radnice                        | 8) Školní brána   |

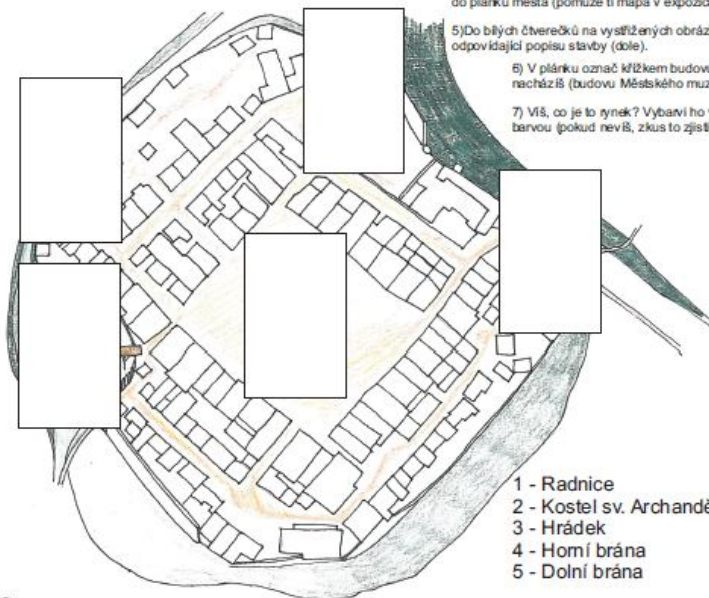


Obr. č. 6 - Další varianta úkolu – přizpůsobená mladší věkové kategorii.

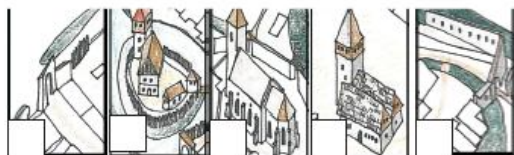
### Sředověký Rýmařov

Úkoly:

- 4) Ze spodní části stránky vystřihněte obrázky staveb ze středověkého Rýmařova a přilep je na správná místa do plánu města (pomůže ti mapa v expozici muzea).
- 5) Do bílých čtverečků na vystřihnutých obrázcích připiš číslo odpovídající popisu stavby (dole).
- 6) V plánu označ křížkem budovu, ve které se právě nacházíš (budovu Městského muzea Rýmařov).
- 7) Víš, co je to rynek? Vybarvi ho v plánu žlutou barvou (pokud nevíš, zkus to zjistit v expozici).



- 1 - Radnice
- 2 - Kostel sv. Archanděla Michaela
- 3 - Hrádek
- 4 - Horní brána
- 5 - Dolní brána



Obr. č. 7 – Verze úkolu použitá v pracovních listech Sředověký Rýmařov.

Úkol č. 3 symbolicky uzavírá etapu středověkého města – váže se ke konkrétnímu předmětu - loštickému poháru, který byl archeology nalezen v požárové vrstvě roku 1405, kdy město lehlo popelem. Aby se úkol trochu přiblížil realitě, mají žáci složit neznámý předmět z vystříhaných částí, což je motivováno jako práce archeologů. Po složení najdou konkrétní předmět v expozici, popíše jej a zaznačí dobu, do které spadá. Nejdříve jsme pro tento úkol vybrali jiný předmět – hliněnou trojnožku (třínohá nádoba určená k tepelné úpravě pokrmu). Tento exponát by mohl být nositelem vzdělávacího obsahu zaměřeného na život ve středověku (příloha, obr. č. 4). Vzhledem k tomu, že by si tento předmět vyžádal další samostatnou kapitolu výkladu, zvolili jsme raději předmět jiný, loštický pohár nalezený v požárové vrstvě z roku 1405, kdy byl podniknut vojenský útok na fojtskou tvrz v lokalitě Hrádek, tvrz byla zapálena a s ní lehla popelem asi polovina města. Pohár se nám tedy jevil jako vhodnější pro svou vazbu na historii města.

K nejstarším dějinám města se váže i pověst o vzniku městského znaku. Proto jsme do pracovních listů zahrnuli i práci s ním (vybarvení), k domácímu nebo školnímu zpracování jsme pak ponechali pověst o jeho vzniku.

### **5.2.2.3 Textilnictví na Rýmařovsku**

Obsahová stránka pracovních listů k edukačnímu programu Textilnictví na Rýmařovsku vyplynula z obsahové analýzy muzejní expozice a jednotlivých předmětů, které jsme vybrali za nositele vzdělávacího obsahu. Vzhledem k relativní ucelenosti části expozice věnované historickým nástrojům určeným ke zpracování lnu a také vzhledem k předchozí zkušenosti autorů práce s koncipováním jiné muzejní expozice zaměřené na textilnictví v regionu (Muzeum lnu v Malé Štáhli), byla volba obsahu programu poměrně jasná: Prostřednictvím souboru exponátů chceme návštěvníkům představit proces výroby lněné tkaniny od samotného počátku (lněné semínko, jeho setí a pěstování lnu), přes jednotlivé fáze zpracování vlákna až po vyrobení tkaniny a její konečné barevné řešení (bělení, barvení, potisk pomocí modrotiskové formy). Obsah pracovních listů jsme tedy velmi úzce spojili s obsahem výkladové části programu a tak i s konkrétními muzejními exponáty.

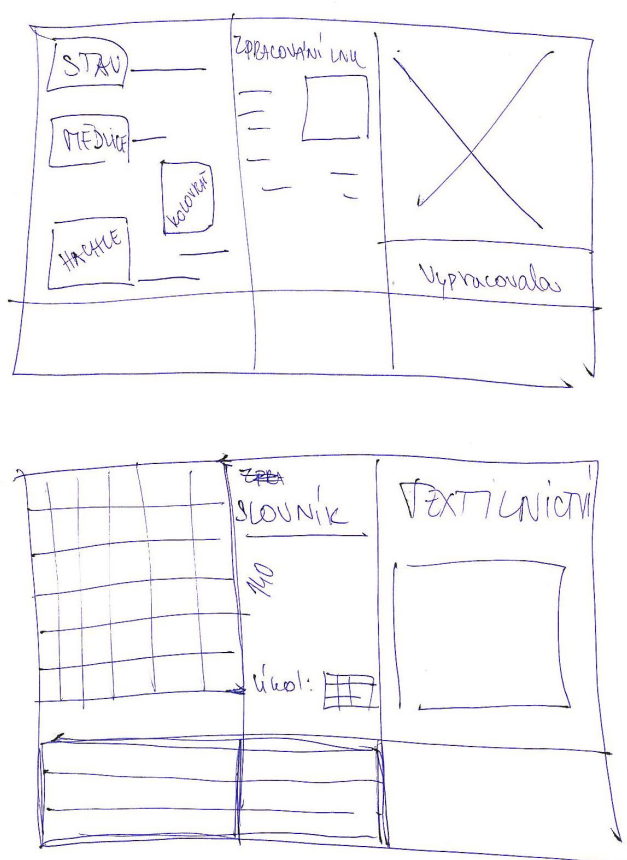
Vzhledem k charakteru exponátů je v této části muzea možno zapojit i jiné smysly, než pouze zrak, čímž se zvýší názornost. Exponáty se v tomto případě dají osahat (vnímat hapticky), ozkoušet (kolovrátek, tkalcovský stav), čímž se pro děti zvýší atraktivita programu a navíc u nich dojde i k lepšímu zapamatování učiva.

Tato část expozice přímo vybízí k vytvoření širšího animačního programu, který ale není tématem naší práce. Nicméně nás to vedlo k přemýšlení nad tím, jakou formou by se dala

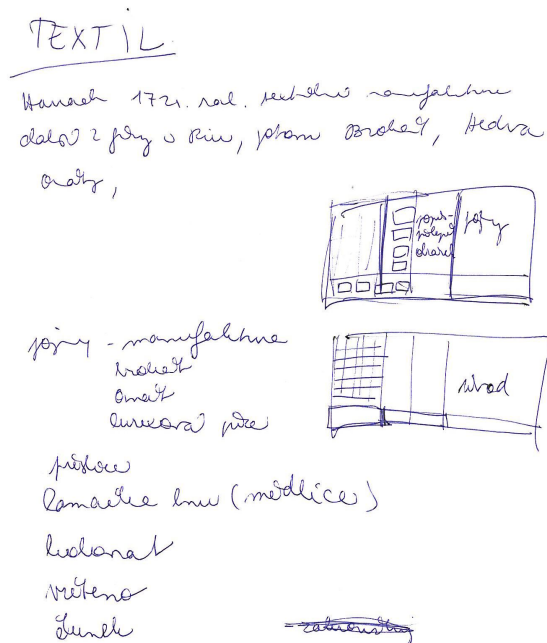


do pracovních listů zapojit nějaká manuální činnost spojená s textilnictvím (obr. č. 8, 9). Došli jsme tak k úkolu zaměřenému na seznámení s principem plátňové vazby. Princip tkaní je přece aplikovatelný i v papírové podobě, proto jsme jej řádně promysleli a do listů zařadili. Původní nápad totiž byl vytvořit papírovou tkaninu mimo pracovní listy a do listů ji vlepit. Nakonec jsme ale přišli na možnost, jak úkol pojmout jako integrovanou součást listů.

Vzhledem k množství pro děti neznámých pojmů z oblasti textilnictví jsme se rozhodli některé z nich vysvětlit a vytvořit tak dětem malý slovníček, který bude součástí pracovních listů.



Obr. č. 8 - Pracovní verze listů Textilnictví na Rýmařovsku (1).



Obr. č. 9 - Pracovní verze listů Textilnictví na Rýmařovsku (2).

### 5.3 Realizace edukačních programů a jejich evaluace

V této kapitole se pokusíme objektivně zhodnotit průběh edukačních programů a především práci s pracovními listy vytvořenými k těmto programům. Listy byly testovány na několika třídách.

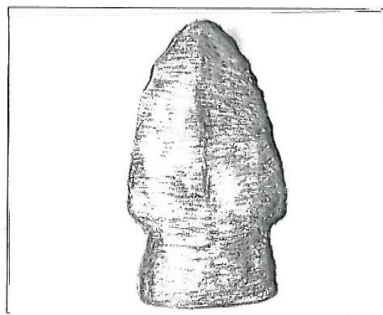
#### 5.3.1 Edukační program Pravěk a starověk na Rýmařovsku

Pracovní listy Pravěk a starověk na Rýmařovsku byly pilotně testovány na žácích 5. třídy základní školy. Celková doba programu byla původně naplánována na 45 minut. Vzhledem k obtížnosti úkolů musela být ale prodloužena na 60 min, aby žáci stihli vyplnit všechny úkoly. Během úvodní přednášky o pravěku a starověku se žáci poměrně dost zapojovali, znali pojem pazourek, pěstní klín a společně jsme určili materiály používané k výrobě nástrojů v období pravěku. Pojmy sekeromlat a přeslen byly pro žáky nové.

Starověké období na Rýmařovsku jsme stručně časově zařadili, přednášku jsme zaměřili na stručnou informaci o působení Keltů na území regionu, na stopy, které zde zanechali a v souvislosti s nimi jsme připomněli zpracování kovů. Dalším národem, který zde zanechal

stopy, byli Germáni. O nich jsme se zmínili v souvislosti s římskými mincemi nalezenými na území města.

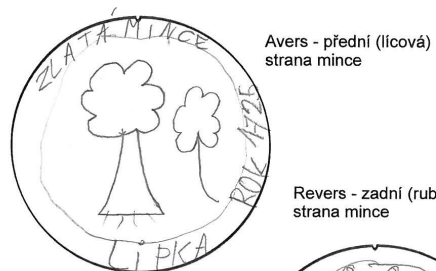
Úkol č. 1, nalepení obrázků k příslušným popisům, splnila většina žáků bez větších problémů, jedinou drobnou nepřesností bylo nalepení radlice opačně (hrotem nahoru) (obr. č. 10).



**Radlice**  
- železná součást pluhu.  
Při orbě obrací zeminu.  
Ostatní součásti pluhu  
jsou dřevěné a slouží  
jako tažný a tlačný  
mechanismus.

Obr. č. 10 – Obrázek železné radlice v úkolu č. 1 nalepil žák 5. třídy ZŠ obráceně, tedy hrotem směrem vzhůru.

Druhý úkol byl pro žáky obtížnější, nicméně většina z nich jej úspěšně zvládla. Žáci měli očíslovat předměty od nejstaršího po nejmladší. Stačilo se zorientovat v popiscích v expozici. V návaznosti na tento úkol zvládli žáci i úlohu č. 3, kde měli zařadit předměty do správného období na číselné ose, nicméně úkol byl nejobtížnější a žáci se zde dopustili největšího množství chyb. Čtvrtý (obr. č. 11) a pátý úkol (obr. č. 12) zvládli žáci podle své fantazie většinou dobře (úkol č. 4 – nakreslit svou vlastní starověkou minci, úkol č. 5 – vybrat si předmět z expozice muzea, nakreslit jej a přidat základní informace).



Avers - přední (lícová) strana mince

Revers - zadní (rubová) strana mince

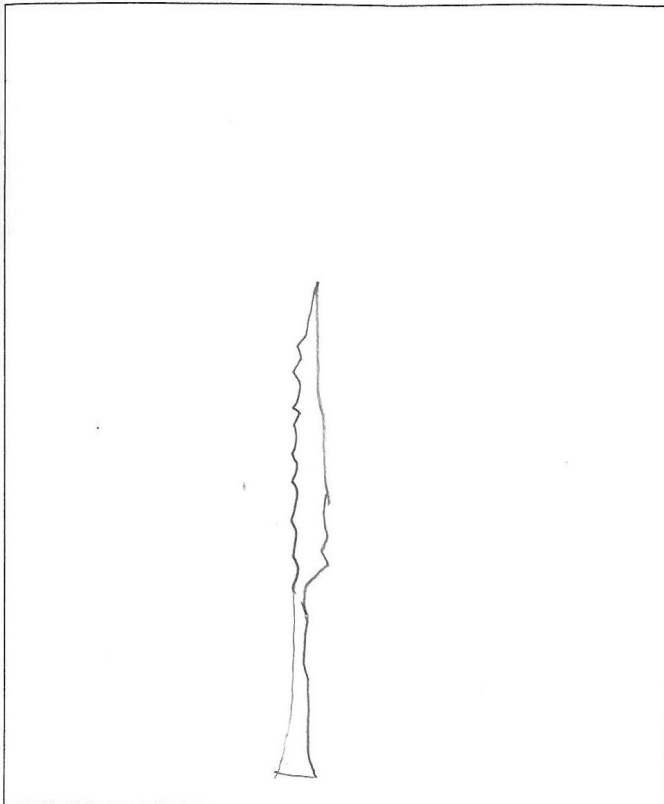


Avers - přední (lícová) strana mince

Revers - zadní (rubová) strana mince



Obr. č. 11 – Takto vyplnili žáci 5. třídy ZŠ úkol č. 4 pracovních listů Pravěk a starověk na Rýmařovsku.



Název: HROT OŠTĚPV

Časové zařazení: DOBA ŘÍMSKÉHO CÍSAŘSTVÍ

Materiál: KOV

Popis předmětu (k čemu sloužil): ZBRANĚ  
HROT NA KOPI

Obr. č. 12 - Nejčastěji zobrazovaným předmětem v úkolu č. 5 pracovních listů Pravěk a starověk na Rýmařovsku byl starověký železný hrot kopí.

### Evaluace programu

Žáci byli při vyplňování edukačních listů poměrně úspěšní, nicméně program trval déle, než bylo původně plánováno. Bylo třeba jej operativně prodloužit na 60 minut, aby žáci vše stihli. Důležitým bodem programu byla i společná oprava jednotlivých úkolů, protože ne vše děti zvládly vyřešit. Také jsme při pilotním testování těchto listů zjistili, že žáci nevěnují řádnou pozornost zadání jednotlivých úkolů, přestože jsme se snažili zadání formulovat co nejstručněji. Je proto třeba úkoly přečíst společně a vysvětlit žákům, co se po nich chce. Při plnění úkolů postupovat po jednotlivých bodech. Slabší žáky je lepší nechat pracovat ve skupinách.

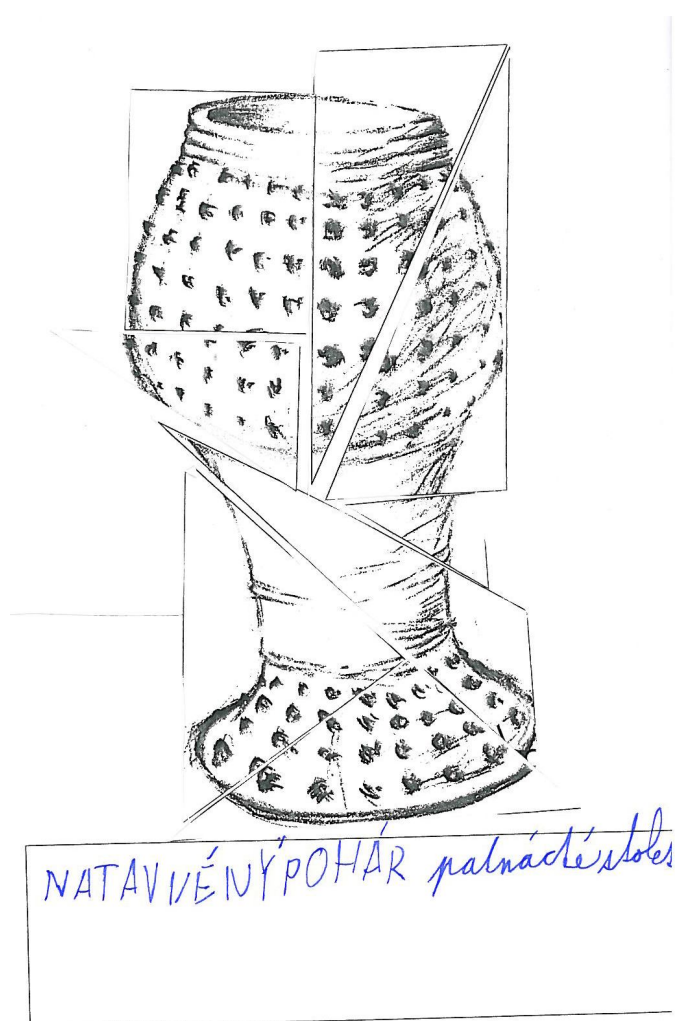
Nakonec jsme se rozhodli tento edukační program prodloužit na celých 90 minut, aby tak korespondoval s členěním vyučovacích jednotek ve škole. Program jsme doplnili o aktivitu, která byla testována v prvních verzích edukačního programu o pravěku – pravěká malba na stěnách jeskyně (kresba a malba prstem a klackem na velký arch vertikálně zavěšeného papíru). Aktivita se při testování dětem velmi líbila a s chutí se do ní zapojily. Vznikl tak i větší prostor pro diskusi v původně dost napjatém časovém plánu.

### 5.3.2 Edukační program Středověký Rýmařov

Pracovní listy Středověký Rýmařov ke stejnojmennému edukačnímu programu byly testovány na třech skupinách žáků 4. a 5. třídy.

Po přivítání proběhla úvodní přednáška o jednotlivých předměstských fázích osídlení a o založení města Rýmařova. Jelikož byly v přednášce zmíněny některé lokality, bylo dobré tyto lokality ukazovat dětem přímo na plánu města. To jsme zjistili až v průběhu prvního programu s dětmi, další skupiny tak už měly výklad o tento vizuální prvek obohacený.

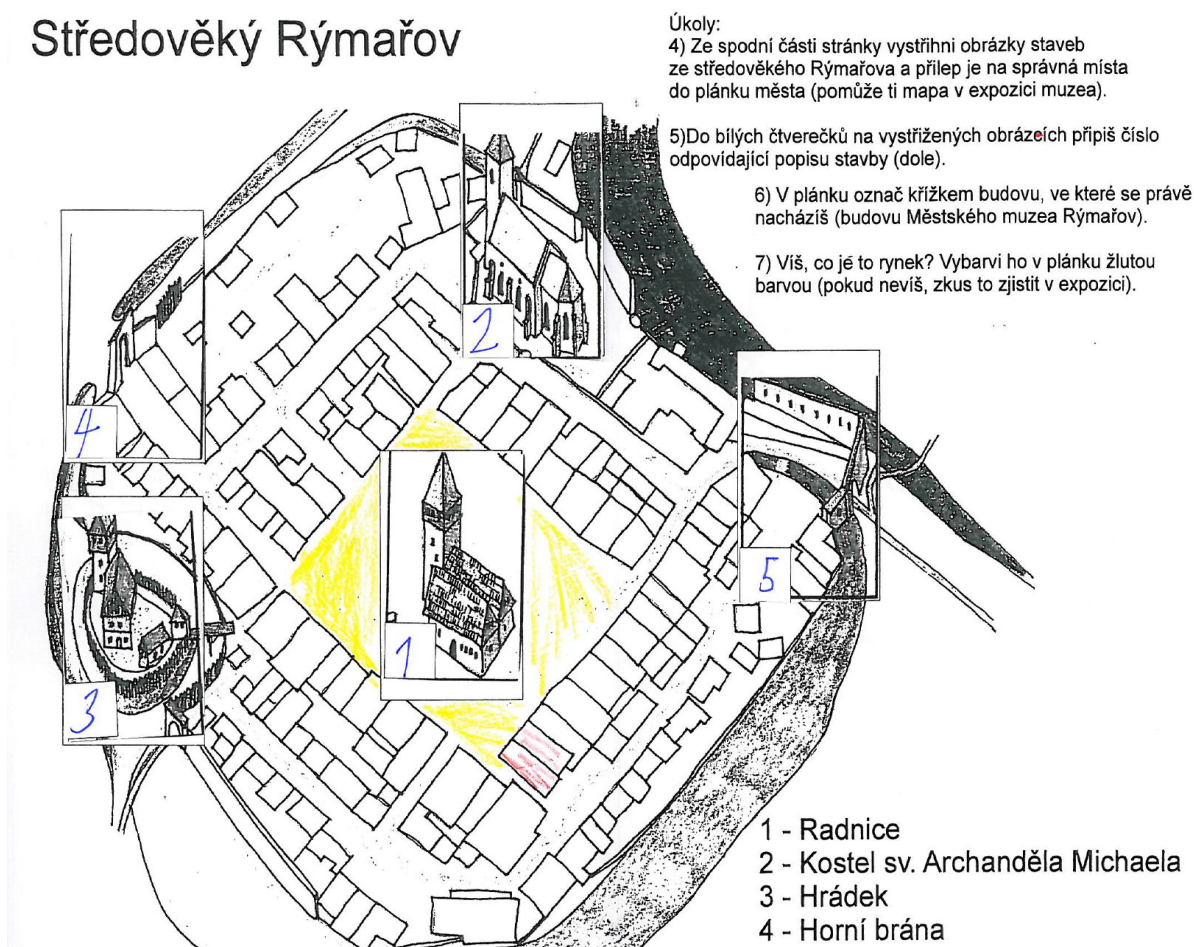
Práce s pracovními listy proběhla bez větších problémů, snad jen se skládáním puzzle v úkolu č. 2 měly děti trošku problém, jelikož bylo pro některé dosti náročné (obr. č. 13)



Obr. č. 13 – Žák 4. třídy ZŠ složil z částí předmět, našel jej v expozici a k obrázku poznamenal v expozici zjištěné informace.

Úkol č. 1 většina dětí splnila bez toho, aniž by museli znak v expozici hledat, z velké části jej znaly. Třetí úkol některé z dětí nedočetly do konce a nesplnily jej tak celý. Opět se ukázalo, že je třeba dětem úkoly nahlas přečíst a jednotlivé části úkolů slovně popsat. Poslední část úkolu jsme tedy doplnili společně v závěrečné části programu. Úkoly č. 4 a 5 proběhly také bez problémů, snad jen z nepozornosti vzniklo pár chyb. Úkol č. 6 byl však pro děti náročný a asi polovina z nich nedokázala v plánu správně zaznačit budovu muzea. Pojem rynek byl pro většinu dětí zcela nový.

## Středověký Rýmařov



Obr. č. 14 – Úkoly č. 4 – 6 vypracované žákem 4. třídy ZŠ.



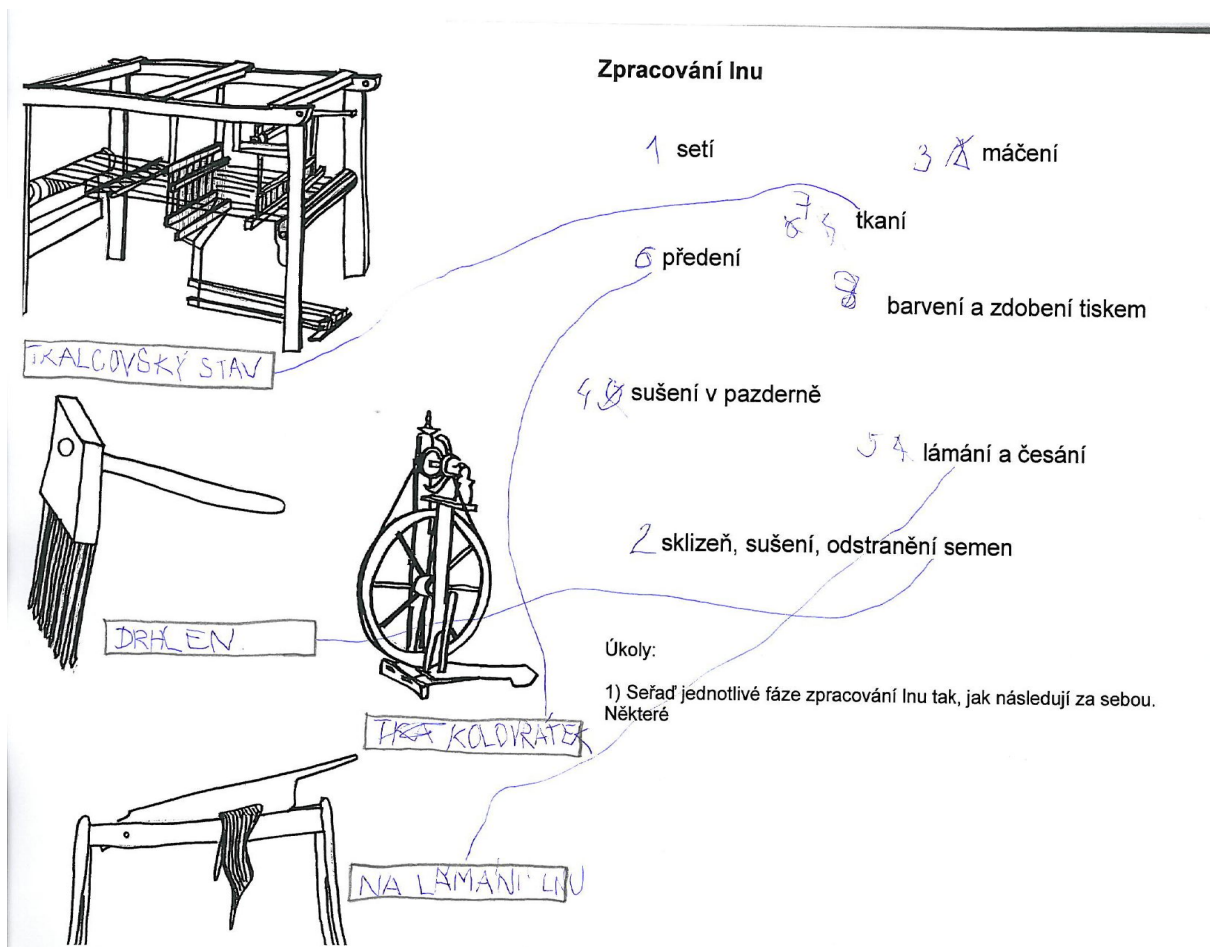
### **Evaluace programu**

Časový rozvrh tohoto programu byl dostatečný, dětem se podařilo splnit všechny úkoly, nicméně některé pro ně byly náročnější. Listy obsahují i pověst o znaku města, se kterou děti dále pracovaly ve škole (pověst kreslily).

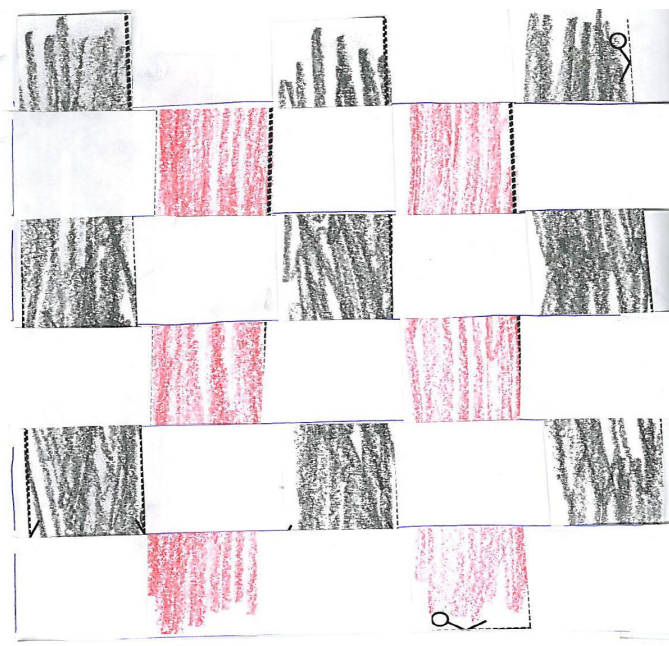
### 5.3.3 Edukační program Textilnictví na Rýmařovsku

Edukační program nazvaný Textilnictví na Rýmařovsku byl vzhledem k možnosti osahat si muzejní exponáty přijat dětskými návštěvníky nejlépe (ve srovnání s ostatními dvěma programy). Také úzká souvislost jednotlivých úkolů s teoretickým výkladem byla jedním z předpokladů jeho úspěšnosti, protože žáci v první fázi programu poslouchali vyprávění o zpracování lnu od semínka po textilií a ve druhé fázi sami tento proces reprodukovali (úkol č. 1) – řadili jednotlivé fáze zpracování chronologicky za sebou. Úkol pro děti nebyl náročný, ale některé s ním přece jen měly problémy. V závěrečné fázi programu jsme společně našli správné řešení.

Ve druhém úkolu měli žáci napsat název vyobrazeného předmětu. Zase jsme zde vybrali konkrétní předměty z expozice, proto nebyl úkol pro žáky obtížný, přestože se zde setkali s novými pojmy (drhlen, lamačka lnu). Docházelo spíše ke zkomolení názvu, než vyloženě k chybnému popsání. Třetí úkol navázal na dva předchozí – žáci měli spojit vyobrazený předmět s fází zpracování lnu. Pro některé z nich byl tento úkol snadný, pro velkou skupinu dětí byl ale příliš obtížný, přestože jednotlivé předměty byly v úvodní části programu prezentovány (obr. č. 15). Poslední a časově nejnáročnější úkol bylo „papírové tkaní“. Zde si děti vyzkoušely princip plátnové vazby (obr. č. 16). Úkol žáci plnili sice samostatně, ale na základě názorné ukázky a podrobných ústních instrukcí. Některým méně šikovným bylo třeba s prací pomoci. Jakmile však pochopili princip, všichni úkol dokázali dotáhnout do konce. Navíc je tento úkol velmi bavil.



Obr. č. 15 – Žák 5. třídy ZŠ vypracoval úkoly č. 1–3.



Obr. č. 16 – Papírové tkání (úkol č. 4) v pracovních listech Textilnictví na Rýmařovsku vypracoval žák 5. třídy ZŠ.

## Evaluace

Pracovní listy a edukační program Textilnictví na Rýmařovsku byl z trojice vytvořených programů pro děti nejatraktivnější. Úkoly se pojily úzce k výkladové části programu, proto nebylo obtížné je splnit. Časová dotace 45 minut byla dostatečná.

## 6 Závěr

Pro stálé expozice Městského muzea Rýmařov se nám podařilo vytvořit edukační programy určené dětem 1. stupně ZŠ (8 – 12 let). Jejich významnou součástí je i didaktická pomůcka – pracovní listy. V rámci své diplomové práce jsem vytvořila sadu tří těchto listů, každý pro jinou část expozice: Pravěk a starověk Rýmařovska, Středověký Rýmařov a Textilnictví na Rýmařovsku.

Pilotní ověřování ukázalo, že tyto pracovní listy jsou funkční součástí edukačních programů, uplatňují se jako prvek aktivizace dětských návštěvníků, jednoduchou a nenásilnou formou představují dětem významné exponáty – nositele vzdělávacího obsahu – a seznamují je s celkovým prostředím expozice. Díky této didaktické pomůcce jsou pro děti poněkud strohé expozice muzea přístupnější a lépe uchopitelné. Prostřednictvím těchto pracovních listů se také podařilo navázat kontakt mezi edukačním pracovníkem muzea a dětským návštěvníkem na kvalitativně vyšší úrovni, než pouze skrze obvyklý průvodcovský výklad, byť dětem uzpůsobený.

Zařazením edukačních programů s pracovními listy vytvořenými pro věkovou skupinu 8–12 let do nabídky Městského muzea Rýmařov se podařilo podstatně zvýšit návštěvnost této cílové skupiny ve stálých expozicích zmíněné instituce. Původně nebyly stálé expozice muzea školními skupinami dětí ve věku 8–12 let příliš vyhledávány. To souviselo s jejich koncepcí, která s dětskými návštěvníky příliš nepočítala a byla pro ně neatraktivní a příliš složitá.

Díky aplikaci edukačních programů doplněných pracovními listy se podařilo bez zásahu do původní podoby expozice tuto expozici dětem zpřístupnit a zatraktivnit.

Na první trojici edukačních programů s pracovními listy, vytvořenými v rámci mé diplomové práce, lze navázat tvorbou dalších programů věnujících se například získávání nerostných surovin v regionu od pravěku po 20. století, rozkvětu města v období renesance či osobnosti pozdně barokního malíře Franze Hoffmanna a trojici jeho obrazů vystavených v muzeu.

## 7 Souhrn

Úvodní kapitola představuje vztah autorky k tématu, její zkušenosti z oblasti muzejní edukace, podněty, které vedly ke vzniku této práce a jsou zde také naznačeny hlavní cíle.

Teoreticky zaměřená kapitola Muzeum nás seznamuje se základními funkcemi této instituce, s její historií a pojetím od antiky po současnost (se zřetelem na její edukační funkci), zabývá se sbírkami muzea, jejich tvorbou, zpracováním a prezentací s důrazem na současné trendy v této oblasti.

Na funkci edukační navazuje další část práce věnovaná muzejní pedagogice. Kapitola nás uvádí do problematiky této vědní disciplíny, do problematiky kategorizace muzejně-pedagogických pracovníků a seznamuje nás se specifiky edukační práce v muzeu zaměřené na dětského návštěvníka.

V souvislosti s cílem práce – vytvořením pracovních listů pro edukační programy Městského muzea Rýmařov – je zařazena kapitola Městské muzeum Rýmařov, kde se věnujeme historii této instituce, členění jejích expozic, animačním programům, které zde proběhly a také aplikaci didaktických prostředků v těchto programech. Kapitola je důležitá pro vytvoření základní představy o instituci a jejích podmínkách. Teprve díky poznání těchto podmínek, které jsou východiskem pro edukační programy, můžeme tyto programy začít vymýšlet.

Tvorbě těchto edukačních programů a především koncipování didaktické pomůcky – pracovních listů – se věnuje kapitola s názvem Pracovní listy ke stálé expozici Městského muzea Rýmařov. Tato kapitola je těžištěm naší práce. Představuje proces vzniku pracovních listů od plánování edukačních programů, přes výběr a didaktickou transformaci obsahu pracovních listů, upřesnění cílů jednotlivých programů až po tvorbu jejich konkrétní specifické podoby. Část kapitoly je věnována pilotnímu ověřování pracovních listů. V jednotlivých podkapitolách se věnujeme procesu tvorby konkrétní podoby každého z trojice vytvořených listů, jejich ověřování a evaluaci.

V závěru jsou opět shrnuty cíle naší práce a analýza jejich splnění.

## Anotace

<b>Jméno a příjmení autora</b>	Kateřina Císařová
<b>Fakulta, katedra</b>	Pedagogická fakulta, Katedra výtvarné výchovy
<b>Vedoucí práce</b>	Mgr. Petra Šobánková, Ph.D.
<b>Rok obhajoby</b>	2012

<b>Název diplomové práce</b>	Pracovní listy v edukačních programech Městského muzea Rýmařov
<b>Název v angličtině</b>	The Worksheets in educational programmes of the Museum of the City of Rýmařov
<b>Anotace</b>	Diplomová práce se věnuje tvorbě pracovních listů pro žáky 1. stupně ZŠ k edukačním programům ve stálé expozici Městského muzea Rýmařov. V úvodní části představuje historii muzeí s ohledem na jejich edukační funkci, dále pojednává o muzejní edukaci a věnuje se problematice muzejních pedagogů. Hlavní část představuje Městské muzeum Rýmařov a proces vzniku pracovních listů, jejich tvorbu a pilotní testování.
<b>Klíčová slova</b>	Muzeum, muzejní edukace, muzejní pedagog, edukační program, pracovní listy, Městské muzeum Rýmařov, 1. stupeň ZŠ
<b>Anotace v angličtině</b>	The thesis deals with creation of worksheets for first school pupils in educational programmes in exposition of the Museum of the City of Rýmařov. Opening part poses history of museums with regard to their educational function. Next part deals with museum education and museum pedagogues. The main part is about Museum of the City of Rýmařov and shows formation of the worksheets for its exposition.
<b>Klíčová slova v angličtině</b>	Museum, museum education, museum pedagogue, educational programmes, worksheets, Museum of the City of Rýmařov, first school
<b>Počet stran</b>	69
<b>Počet stran příloh</b>	20
<b>Jazyk práce</b>	čeština

## Použitá literatura

*Acta musealia: Sborník příspěvků z konference Muzeum a škola aneb Nebojte se muzea.* Zlín: Muzeum jihovýchodní Moravy ve Zlíně, 2005. 70 s. ISSN 0862-8548.

*Acta musealia: Muzeum a škola (sborník příspěvků z konference Muzeum a škola).* Zlín: Muzeum jihovýchodní Moravy ve Zlíně, 2007. 94 s. ISBN 0862-8548.

*Acta musealia: Muzeum a škola (sborník příspěvků z konference Muzeum a škola).* Zlín: Muzeum jihovýchodní Moravy ve Zlíně, 2009. 114s. ISBN 978-80-87130-08-7.

BRABCOVÁ, Alexandra. Veřejné muzeum. In BRABCOVÁ, Alexandra. (ed.) *Brána muzea otevřená.* Náchod: Nakladatelství JUKO, 2003. s. 24-39. ISBN 80-862-1328-5.

BRABCOVÁ, Alexandra. *Brána muzea otevřená.* Náchod: Nakladatelství JUKO, 2003, 583 s. ISBN 80-862-1328-5.

BARTLOVÁ, Milena. Historie v muzeu: Problémy a perspektivy. In BRABCOVÁ, Alexandra. (ed.) *Brána muzea otevřená.* Náchod: Nakladatelství JUKO, 2003, s. 54-62. ISBN 80-862-1328-5.

BENEŠ, Josef. *Muzeum a výchova.* Praha: Ústav pro informace a řízení v kultuře, 1980. 309 s. ISBN nemá.

DEWEY, John. *Škola a společnost: tři přednášky.* Praha: 1904. ISBN neuvedeno.

*Děti, mládež, ... a muzea?: Sborník příspěvků ze stejnojmenné konference uspořádané v Moravském zemském muzeu ve dnech 12. a 13. ledna 1995.* Brno: Moravské zemské muzeum, 1995, 140 s. ISBN 80-7028-074-3.

*Děti, mládež, ... a muzea? II.: Sborník příspěvků ze stejnojmenné konference uspořádané v Moravském zemském muzeu ve dnech 3.-5. listopadu 1999.* Brno: Moravské zemské muzeum, 1999, 167 s. ISBN 80-702-8205-3.

*Děti, mládež, ... a muzea? III.: Sborník příspěvků ze stejnojmenné konference uspořádané v Moravském zemském muzeu ve dnech 28.-29. ledna 2003.* Brno: Moravské zemské muzeum, 2003, 124 s. ISBN 80-702-8205-3.

FIALOVÁ, Dagmar, Michal STEHLÍK. Role muzeí ve výukovém procesu – výsledky výzkumu práce muzeí s dětmi a mládeží. In *Acta musealia: Sborník příspěvků z konference Muzeum a škola aneb Nebojte se muzea.* Zlín: Muzeum jihovýchodní Moravy ve Zlíně, 2005, s. 10-17. ISSN 0862-8548.

GOTTLIEB, Jaromír. Hra v muzeu? In *Děti, mládež, -a muzea? III.: sborník příspěvků ze stejnojmenné konference uspořádané v Moravském zemském muzeu ve dnech 28.-29. ledna 2003.* Brno: Moravské zemské muzeum, 2003. s. 65-71. ISBN 80-702-8205-3.



GEORGIUS. *Jiřího Agricoly dvanáct knih o hornictví a hutnictví*. Překlad Bohuslav Ježek, Josef Hummel. Praha: Ministerstvo hornictví a hutnictví, 1933. 504 s. ISBN neuvedeno.

GRECMANOVÁ, Helena. Aktivizační metody v muzejní pedagogice. In *Škola muzejní pedagogiky 4*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2007. s. 47-76. ISBN 978-80-244-1869-8.

HORÁČEK, Radek. *Galerijní animace a zprostředkování umění*. Brno: Akademické nakladatelství Cerm, 1998. 142 s. ISBN 80-7204-084-7.

HORÁKOVÁ, Ludmila. Milujeme mladé návštěvníky. In *Děti, mládež, ... a muzea? III.: Sborník příspěvků ze stejnojmenné konference uspořádané v Moravském zemském muzeu ve dnech 28.-29. ledna 2003*. Brno: Moravské zemské muzeum, 2003. s. 72-75. ISBN 80-702-8205-3.

HRBEK, David. Prvky dramatické výchovy v kontextu muzejní pedagogiky. In *Škola muzejní pedagogiky 6*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2007, s. 57-85. ISBN 978-80-244-1871-1.

JAGOŠOVÁ, Lucie. Kdo je muzejní pedagog? In *Acta musealia: Muzeum a škola (sborník příspěvků z konference Muzeum a škola)*. Zlín: Muzeum jihovýchodní Moravy ve Zlíně, 2009, s. 17-23. ISBN 978-80-87130-08-7.

JAGOŠOVÁ, Lucie, Lenka MRÁZOVÁ. Aplikace rámcových vzdělávacích programů do přípravy muzejně-pedagogického programu. In *Muzeum a vzdělávací systém v České republice: V. celorepublikové kolokvium na aktuální téma českého muzejnictví : Brno, 11.-12. listopadu 2008 : sborník příspěvků*. Praha: Asociace muzeí a galerií České republiky, 2010, s. 35-43. ISBN 978-80-86611-39-6.

JEŘÁBEK, Jaroslav, Jan TUPÝ, Jan BALADA. *Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání: s přílohou upravující vzdělávání žáků s lehkým mentálním postižením*. Praha: Výzkumný ústav pedagogický, 2006. 126 s. ISBN 80-87000-02-1.

JELÍNEK, Jan. Výchova a budoucnost muzeí. In *Děti, mládež, ... a muzea?: Sborník příspěvků ze stejnojmenné konference uspořádané v Moravském zemském muzeu ve dnech 12. a 13. ledna 1995*. Brno: Moravské zemské muzeum, 1995. s. 23-27. ISBN 80-7028-074-3.

JŮVA, Vladimír. *Vývoj německé muzeopedagogiky*. Brno: Paido, 1994. 158 s. ISBN 80-901737-2-1.

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

KALHOUS, Zdeněk a kol. *Školní didaktika*. Praha: Portál, 2002. 447 s. ISBN 80-7178-253-0.

KAREL, Jiří. Ludwigovo městské muzeum a osudy jeho sbírek. *Rýmařovský horizont – čtrnáctideník regionu Rýmařovska*. 2012, r. XIV., č. 3, s. 7-8.

KOMENSKÝ, Jan Amos. *Didaktika velká*. Brno: Komenium, 1948. 252 s. ISBN neuvedeno.

MAŇÁK, Josef, Vlastimil ŠVEC. *Výukové metody*. Brno: Paido, 2003. 219 s. ISBN 80-7315-039-5.

*Muzeum a vzdělávací systém v České republice: V. celorepublikové kolokvium na aktuální téma českého muzejnictví : Brno, 11.-12. listopadu 2008 : sborník příspěvků*. Vyd. 1. Praha: Asociace muzeí a galerií České republiky, 2010, 125 s. ISBN 978-808-6611-396.

*Narřízení vlády č. 222/2010 Sb., o katalogu prací ve veřejných službách a správě*. Dostupné online: < <http://www.mpsv.cz/cs/1482>>, [cit. 2012-02-12]).

*Narřízení vlády č. 564/2006 Sb. O platových poměrech zaměstnanců ve veřejných službách a správě*. Dostupné online: < [http://www.mpsv.cz/files/clanky/3273/NV\\_plat.pdf](http://www.mpsv.cz/files/clanky/3273/NV_plat.pdf)>, [cit. 2012-02-12].

*Octopus*. Dostupné online: < <http://www.muzeumrymarov.cz/octopus.html>>, [cit. 2012-02-12].

OBST, Otto. Učitel ve výuce. In KALHOUS, Zdeněk a kol. *Školní didaktika*. Praha: Portál, 2002. s. 92-120. ISBN 80-7178-253-0.

PASTOROVÁ, Markéta, Jaroslav VANČÁT. Prostor pro spolupráci muzea a školy v rámci vzdělávací oblasti „Umění a kultura“ v připravované reformě vzdělávání. In BRABCOVÁ, Alexandra. *Brána muzea otevřená*. Náchod: Nakladatelství JUKO, 2003. s. 549-554 . ISBN 80-862-1328-5.

POLÁKOVÁ, Zdena. *Inspiration muzejní pedagogiky*. Vyd. 1. Brno: Dětské muzeum - Centrum muzejní pedagogiky, 2010. 190 s. ISBN 978-807-0283-615.

*Profesní etický kodex muzeí*. 2001. Dostupné online: < <http://www.cz-icom.cz/doc0008.html>>, [cit. 2012-02-16].

PRŮCHA, Jan, Eliška WALTEROVÁ, Jiří MAREŠ. *Pedagogický slovník*. Praha: Portál, 1995. 292 s. ISBN 80-7178-029-4.

SVOBODOVÁ, Jarmila, Bohumíra ŠMAHELOVÁ. *Kapitoly z obecné pedagogiky*. Brno: MSD, 2007. 140 s. ISBN 978-80-86633-81-7.

ŠOBÁŇ, Marek. Stručná teorie a praxe muzejní pedagogiky. In *Škola muzejní pedagogiky 6*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2007, s. 11-56. ISBN 978-80-244-1871-1.

ŠOBÁŇ, Marek, David HRBEK a Vladimír HAVLÍK. *Škola muzejní pedagogiky 6*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2007. 121 s. ISBN 978-80-244-1871-1.

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

ŠOBÁŇOVÁ, Petra. *Škola muzejní pedagogiky 1 – Poznámky k partnerství výtvarné a muzejní pedagogiky*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2007. 131 s. ISBN 978-80-244-1866-7.

ŠTECH, Stanislav. Vzdělávací programy mají umožnit poznání aneb Brána myslí otevřená. In BRABCOVÁ, Alexandra. (ed.) *Brána muzea otevřená*. Náchod: Nakladatelství JUKO, 2003. s. 66-85. ISBN 80-862-1328-5.

ŠTĚPÁNEK, Pavel. *Obrysy muzeologie: pro historiky umění*. Olomouc: Univerzita Palackého, Filozofická fakulta, 2002. 251 s. ISBN 80-244-0542-3.

VAN PRAËT, Michel. Když muzeum ukazuje své „zákulisi“ ...odborní pracovníci muzea seznamují se svou činností. In *Děti, mládež, ... a muzea?: Sborník příspěvků ze stejnojmenné konference uspořádané v Moravském zemském muzeu ve dnech 12. a 13. ledna 1995*. Brno: Moravské zemské muzeum, 1995. s.89-90. ISBN 80-7028-074-3.

*Zákon č. 122/2000 Sb. o ochraně sbírek muzejní povahy a o změně některých dalších zákonů*. Dostupné online: < <http://www.emuseum.cz/admin/files/File/122.pdf>>, [cit. 2012-02-16].

ŽALMAN, Jiří. Je muzeum vzdělávací institucí? In *Acta musealia: Muzeum a škola (sborník příspěvků z konference Muzeum a škola)*. Zlín: Muzeum jihovýchodní Moravy ve Zlíně, 2009. s. 7-9. ISBN 978-80-87130-08-7.

ŽALMAN, Jiří. Krize výchovy a muzea. In *Děti, mládež, ... a muzea?: Sborník příspěvků ze stejnojmenné konference uspořádané v Moravském zemském muzeu ve dnech 12. a 13. ledna 1995*. Brno: Moravské zemské muzeum, 1995. s. 11-17. ISBN 80-7028-074-3.

## Seznam příloh

Obr. č. 1 – Pracovní listy vytvořené k animačnímu programu do stálé expozice Městského muzea Rýmařov – část věnovaná pravěku a starověku. Program byl určen pro žáky 6. třídy ZŠ. Vznikl v roce 2010.

Obr. č. 2 – Pracovní listy vytvořené k animačnímu programu do stálé expozice Městského muzea Rýmařov – část věnovaná středověku. Program byl určen pro žáky 6. třídy ZŠ. Vznikl v roce 2010.

Obr. č. 3 – Pracovní listy do stálé expozice Městského muzea – část 1. Tyto listy byly určeny žákům 4. třídy ZŠ. Vznikly v roce 2010.

Obr. č. 4 – Pracovní listy do stálé expozice Městského muzea – část 2. Tyto listy byly určeny žákům 4. třídy ZŠ. Vznikly v roce 2010.

Obr. č. 5 – Pracovní listy Pravěk a starověk na Rýmařovsku vzniklé v rámci diplomové práce Pracovní listy v edukačních programech Městského muzea Rýmařov. Černobílá verze listů vytvořená v roce 2011 (1. část).

Obr. č. 6 – Pracovní listy Pravěk a starověk na Rýmařovsku vzniklé v rámci diplomové práce Pracovní listy v edukačních programech Městského muzea Rýmařov. Černobílá verze listů vytvořená v roce 2011 (2. část).

Obr. č. 7 – Pracovní listy Středověký Rýmařov vzniklé v rámci diplomové práce Pracovní listy v edukačních programech Městského muzea Rýmařov. Černobílá verze listů vytvořená v roce 2011 (1. část).

Obr. č. 8 – Pracovní listy Středověký Rýmařov vzniklé v rámci diplomové práce Pracovní listy v edukačních programech Městského muzea Rýmařov. Černobílá verze listů vytvořená v roce 2011 (2. část).

Obr. č. 9 – Pracovní listy Textilnictví na Rýmařovsku vzniklé v rámci diplomové práce Pracovní listy v edukačních programech Městského muzea Rýmařov. Černobílá verze listů vytvořená v roce 2012 (1. část).

Obr. č. 10 – Pracovní listy Středověký Rýmařov vzniklé v rámci diplomové práce Pracovní listy v edukačních programech Městského muzea Rýmařov. Černobílá verze listů vytvořená v roce 2012 (2. část).

Obr. č. 11 – Pracovní listy Pravěk a starověk na Rýmařovsku vzniklé v rámci diplomové práce Pracovní listy v edukačních programech Městského muzea Rýmařov. Barevná verze listů vytvořená v roce 2012 (1. část).

Obr. č. 12 – Pracovní listy Pravěk a starověk na Rýmařovsku vzniklé v rámci diplomové práce Pracovní listy v edukačních programech Městského muzea Rýmařov. Barevná verze listů vytvořená v roce 2012 (2. část).

Obr. č. 13 – Pracovní listy Středověký Rýmařov vzniklé v rámci diplomové práce Pracovní listy v edukačních programech Městského muzea Rýmařov. Barevná verze listů vytvořená v roce 2012 (1. část).

Obr. č. 14 – Pracovní listy Středověký Rýmařov vzniklé v rámci diplomové práce Pracovní listy v edukačních programech Městského muzea Rýmařov. Barevná verze listů vytvořená v roce 2012 (2. část).

Obr. č. 15 – Pracovní listy Textilnictví na Rýmařovsku vzniklé v rámci diplomové práce Pracovní listy v edukačních programech Městského muzea Rýmařov. Barevná verze listů vytvořená v roce 2012 (1. část).

Obr. č. 16 – Pracovní listy Textilnictví na Rýmařovsku vzniklé v rámci diplomové práce Pracovní listy v edukačních programech Městského muzea Rýmařov. Barevná verze listů vytvořená v roce 2012 (2. část).

Obr. č. 17, 18 – Animační program o pravěku v expozici muzea (2011). Žáci malují prsty lovnou zvěř na „stěny jeskyně“.

Obr. č. 19, 20 – Edukační program Pravěk a starověk na Rýmařovsku – žáci 5. třídy při vyplňování pracovních listů (2012).

Obr. č. 21, 22 – Žáci 5. třídy ZŠ při vyplňování pracovních listů Středověký Rýmařov ke stejnojmennému edukačnímu programu Městského muzea Rýmařov (2012).

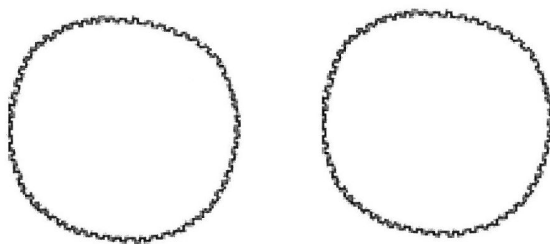
# Historie Rýmařovska

## Pravěk a starověk

Úkol 1: Nakresli a napiš k čemu sloužil:  
a) přeslen

b) sekeromlat

Úkol 2: Nakresli, jak by vypadala mince (obě strany), kdybys byl starověkým panovníkem:



Obr. č. 1 – Pracovní listy vytvořené k animačnímu programu do stálé expozice Městského muzea Rýmařov – část věnovaná pravěku a starověku. Program byl určen pro žáky 6. třídy ZŠ. Vznikl v roce 2010.

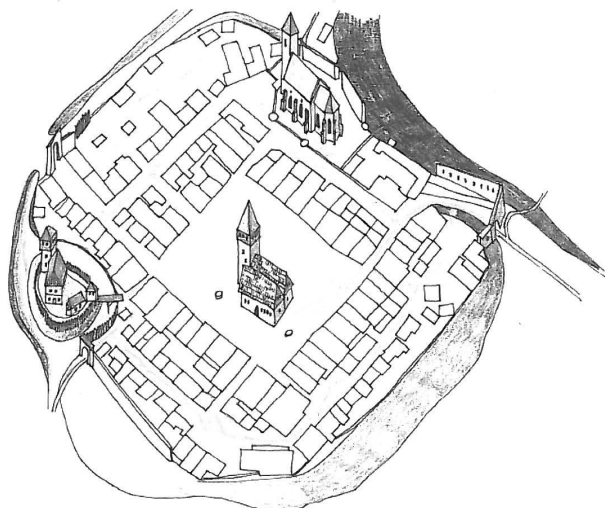
## Středověk

Úkol 3: Nakresli vzor, kterým první Rýmařované zdobili své nádoby.



Úkol 4: Vyznač v plánu polohu těchto lokalit:

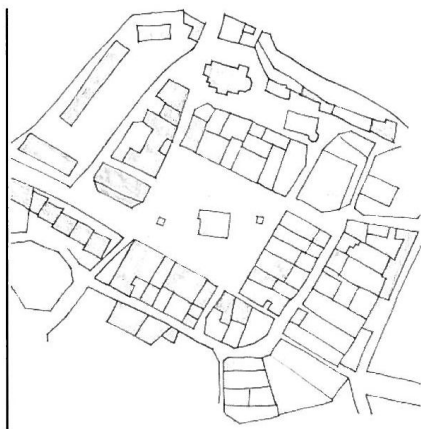
- |                                   |                   |
|-----------------------------------|-------------------|
| 1) Hrádek                         | 5) Horní brána    |
| 2) kostel sv. Archanděla Michaela | 6) Dolní brána    |
| 3) rynek                          | 7) Hrádecká brána |
| 4) radnice                        | 8) Školní brána   |



Obr. č. 2 – Pracovní listy vytvořené k animačnímu programu do stálé expozice Městského muzea Rýmařov – část věnovaná středověku. Program byl určen pro žáky 6. třídy ZŠ. Vznikl v roce 2010.

- 1) Ve kterém století bylo založeno město Rýmařov?  
 a) v 6. století      b) ve 13. století      c) v 19. století
- 2) Největší rozmach zažilo město v době vlády:  
 a) vojvody Kroka      b) knížete Václava      c) Jana Lucemburského
- 3) Co je to: *Umělo vypracované žito pojmy?*  
 a) rynek  
 c) cep
- 4) Popiš znak města Rýmařova (co je na něm znázorněno, jaké má barvy):

- 5) Zakresli do plánku polohu těchto budov a lokalit (zaznač čísla do plánku): *(pracuj o plochu město)*  
 1) Hrádek



- 2) radnice  
 3) kostel sv. Archanděla Michaela  
 4) Městské muzeum Rýmařov

- 6) Který významný malíř se narodil na Rýmařovsku (maloval v kapli Navštívení Panny Marie)?  
 a) Jan Kryštof Handke      b) Petr z Bruntálu      c) Leonardo da Vinci
- 7) Která odvětví průmyslu mají na Rýmařovsku tradici (správných odpovědí může být více)?  
 a) automobilový průmysl      b) textilní průmysl      c) chemický průmysl  
 e) farmaceutický průmysl      f) dřevozpracující průmysl
- 8) Ornát je:  
 a) typické jídlo prvních Rýmařovanů  
 b) středověká zbraň  
 c) svrchní plášť kněze

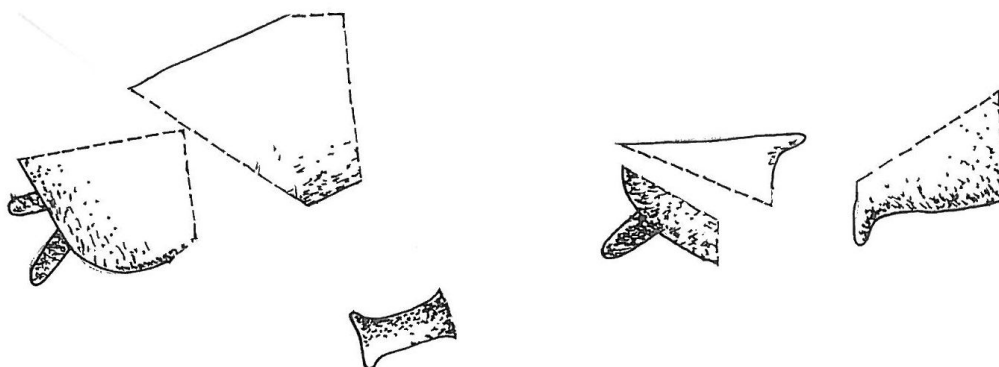
Obr. č. 3 – Pracovní listy do sálé expozice Městského muzea – část 1. Tyto listy byly určeny žákům 4. třídy ZŠ. Vznikly v roce 2010.



Úkol 5: Představ si, že jsi archeologem a podařilo se ti najít střepy středověké nádoby. Zkus tuto nádobu složit do původního tvaru (střepy nejdříve vystříhej, slož a potom přilep složenou nádobu do volného místa na papíře).

Úkol 6: Jak se takový typ nádoby nazýval? Vzpomeneš si? (poradíme ti, že název je odvozen od počtu nožek, které nádoba měla)

Zde ustříhni .....



Obr. č. 4 – Pracovní listy do sálé expozice Městského muzea – část 2. Tyto listy byly určeny žákům 4. třídy ZŠ. Vznikly v roce 2010.

**Pravěk a starověk  
na Rýmařovsku**

Pracovní listy ke stálé expozici  
Městského muzea Rýmařov

pro děti ve věku 8 - 12 let

*Jeseníky díky výskytu velkých stádových zvířat přitahovaly pozornost pravěkých lovců již od starší doby kamenné. Svědčí o tom nálezy zvířecích kostí na Krnovsku. V bronzové době přeskupě zase došlo k nálezu pazourkových hřtů a dokonale opracovaných nástrojů. Některé z nich si můžete prohlédnout v expozici Městského muzea Rýmařov.*

*Tito lovci v oblasti Jeseníků trvale nebydli, protože zde nebyly vhodné klimatické podmínky. Sídliili mnohem jižněji. První zemědělci se zde usadili až po vyraznémoteplení.*

*Z období starší doby bronzové pocházejí nejstarší došky o získávání zlata. To zde později rýžovali i Keltové. Dohládám jsou typické kopečky vyžehného materiálu na březích řeky Moravice nad Malou Stáhlí. Do jejich ustupu přecházejí do oblasti germaništi zemědělci. Četné nálezy římských mincí v Rýmařově dokazují její obchodní a vztěné styky s římany.*

*Název:*

*Časové zařazení:*

*Materiál:*

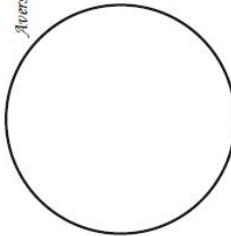
*Popis předmětu (k čemu slouží):*

*Úkol:*

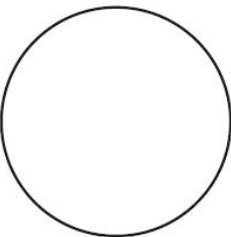
4) Do předřesněných kruhů nakresli, jak by vypadala mince, kdybys byl starověkým panovníkem (pro inspiraci si prohlédni mince v expozici muzea). Co vše byvá na minci znázorněno a napsáno?

5) Do volného prostoru na vedlejší straně nakresli pravěký nebo starověký předmět z expozice muzea, který tě zaujal. Potom k němu dopiš i informace o tom, do jaké doby její řadíme, z jakého je materiálu a k čemu se předmět používal.

*Avers - přední (licová) strana mince*



*Revers - zadní (rubová) strana mince*



Obr. č. 5 – Pracovní listy Pravěk a starověk na Rýmařovsku vzniklé v rámci diplomové práce Pracovní listy v edukačních programech Městského muzea Rýmařov. Černobílá verze listů vytvořená v roce 2011 (1. část).

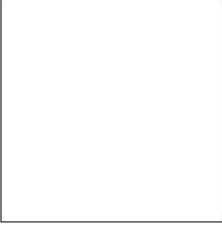
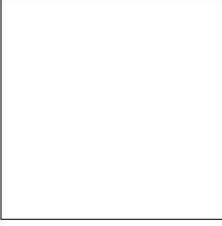
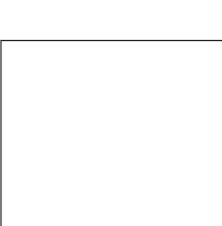
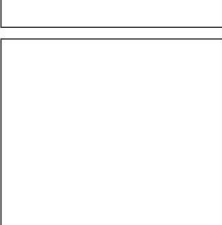
Pravěk		Starověk	
Doba kamenná Starší -18000000		Doba bronzová Doba železná Doba římská	
Střední - 8000		Pozdní -4200	
Mladší -5700		-2000	
		-750	
		-30	
		400	

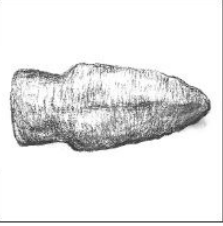


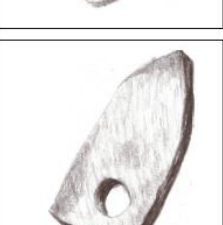
**Úkol:**

- 1) Vystřihni obrázky ze spodní části stránky a přilep je do okýnek ke správným popisům.
- 2) Očisti předměty od nejstaršího po nejmladší (časové zařazení najdeš na popiskách v expozici). Pořadí vepiš do šedého čtverce u názvu předmětu.
- 3) Zařaď předmět do správného období (časové zařazení najdeš na popiskách v expozici). Vybarvi příslušné části časové osy a názvy předmětů stejnými barvami.

	<b>Přeslen</b>	- kamenný nebo kovový nástroj - součást vrátene ke spráclání niti. užítaný v mladá a pozdní době. Má tvar kórouce s otvorem kamenné. Sloužil k opracování uprostřed, do kterého se zasouval dřeva (jako seker), jako hladivo kování nebo dřevěný drák (hlíčka dlouhá asi 15 - 30 cm). Aby se vrátene točila rovně, musí být přeslen dobře vyvážený.
	<b>Sekeromlat</b>	- kamenný nebo kovový nástroj - součást vrátene ke spráclání niti. užítaný v mladá a pozdní době. Má tvar kórouce s otvorem kamenné. Sloužil k opracování uprostřed, do kterého se zasouval dřeva (jako seker), jako hladivo kování nebo dřevěný drák (hlíčka dlouhá asi 15 - 30 cm). Aby se vrátene točila rovně, musí být přeslen dobře vyvážený.
	<b>Radlice</b>	- stříbrná mince, která byla - železná součást plúlu. Při orbě poprvé ražena ve 3. století př.n.l. obrací zeminu. Ostatní součásti na území římské republiky. plúlu jsou dřevěné a slouží jako vázev je odvozen z latinského tažný a tlačný mechanismus. denarius (dena= deset), protože se dělil na deset así.
	<b>Denár</b>	- stříbrná mince, která byla - železná součást plúlu. Při orbě poprvé ražena ve 3. století př.n.l. obrací zeminu. Ostatní součásti na území římské republiky. plúlu jsou dřevěné a slouží jako vázev je odvozen z latinského tažný a tlačný mechanismus. denarius (dena= deset), protože se dělil na deset así.

			
--	---	---	---

Pracovní listy vytvořila Kateřina Císařová.  
2012

Obr. č. 6 – Pracovní listy Pravěk a starověk na Rýmařovsku vzniklé v rámci diplomové práce Pracovní listy v edukačních programech Městského muzea Rýmařov. Černobílá verze listů vytvořená v roce 2011 (2. část).

# Středověký Rýmařov

**Úkol 4:**  
4) Ze spodní části stránky vystříhni obrázky staveb ze středověkého Rýmařova a přilep je na správná místa do plánku města (pomůže ti mapa v expozici muzea).

5) Do bílých čtverců na vystřižených obrázcích připiš číslo odpovídající popis staroby (dole).

6) V pláňku označ křížkem budovu, ve které se právě nachází (budovu Městského muzea Rýmařov).

7) Víš, co je to rynek? Vybarvi ho v pláňku žlutou barvou (pokud nevíš, zeš to zjistit v expozici).

**Pracovní listy ke stálé expozici  
Městského muzea Rýmařov**

*pro děti ve věku 8 - 12 let*

Město Rýmařov založili nové příchodní obyvatelé koncem 70. let 13. století. Vybrali místo pod ochranou Hrádku, jehož položení město respektuje dodnes.

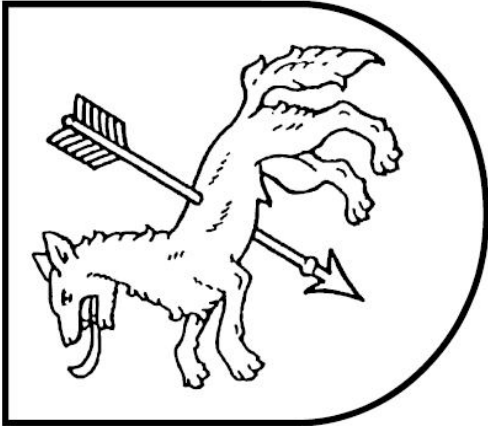
Prostor byl od jihu chráněn neprostupným močalem, na severu příkrym svahem a ze západní strany zamezili přístupu vyhloubením příkopu. Obranu pak doplňují o jednodílnou kamennou zeď.

Na rynek postupem času vybudovali radnici, nejlépe chráněnou položí v severní části vybrali pro kostel se fířbitovem.

1 Radnice  
2 Kostel sv. Archanděla Michaela  
3 Hrádek  
4 Hofní brána  
5 Dorní brána

Obr. č. 7 – Pracovní listy Středověký Rýmařov vzniklé v rámci diplomové práce Pracovní listy v edukačních programech Městského muzea Rýmařov. Černobílá verze listů vytvořená v roce 2011 (1. část).

*Místo pro  
archeologický  
nález.*



*Úkol*

- 1) Vybarvi znak města Rýmařova správnými barvami (barevný znak najdeš v expozici muzea). Pokud chceš, můžeš si na vedlejší straně (pravě) přelítnout i pověst o vzniku tohoto znaku.
- 2) Zkus si práci archeologa. Vystříhni kousky neznámého středověkého předmětu ze spodní části stránky a předmět z nich slož. Potom jej přilep do vyobrazeného místa na vedlejší straně (vlevo).
- 3) Předmět, který jsi jako archeolog složil, najdi v expozici a zjisti jeho název a dobu, kdy asi vznikl. Tyto informace zapiš (strana vlevo).

*Pověst o znaku města Rýmařova*  
 V dávných dobách trápila obyvatele města láožravá včice. Mstila se lidem za utracená šňehata a při svých loveckých výpravách se nebáda vstoupit ani do ulic města. Zoufali a vystrašení obyvatele se jí báli tak, že skoro nevydělali ze svých domovů. Žili za zavřenými okny a zatrasenými dveřmi.


Teprve po dlouhé době takového žití si dodal odvahu jeden mladý chasník. Vzal luk, přes rameno hodil toullec s opěřenými šípů a pomalu vyšel na náměstí. Včice na sebe nenechala dlouho čekat, přitáhla se z boční ulice a skočila po mláděčkovi. Ten však byl připraven.

Začrtnutím tělívky, hvízdá šípů a obrovitě vltí tělo padá k zemi. Ostatní obyvatele nejdříve strnuli hrůzou, ale potom propukli v bouřlivý jásot a na památku této události si dali zastřelěnou včici do znaku města.

Do rámečků si můžeš nakreslit ilustraci k pověsti o znaku města.

Pracovní listy vytvořila Kateřina Císařová.  
2012

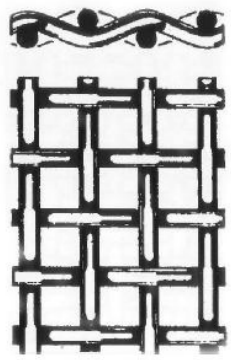
Obr. č. 8 – Pracovní listy Středověký Rýmařov vzniklé v rámci diplomové práce Pracovní listy v edukačních programech Městského muzea Rýmařov. Černobílá verze listů vytvořená v roce 2011 (2. část).




# Textilnictví na Rýmařovsku

Pracovní listy ke stálé expozici  
Městského muzea Rýmařov

pro děti ve věku 8 - 12 let





**Slovníček:**  
**Manufaktura** - velká dílna, ve které dochází k velké práci. Každý dělník plní určitou část úkolu a předává polotovary dalšimu. Jedinec je specialistou na svou část práce, nemusí tak umět zpracovat výrobek od začátku do konce.

**Osnova** - soustava rovnoběžných nití při tkání, mezi které se zanáší útek.

**Plátnová vazba** - základní typ vazby tkaniny. Útková nit je vedena pravidelně střídáním nad a pod osnovní nití. Oudší nit je pak vedena stejně, ale posunuta o jeden útek.

**Pazderna** - zvláštní stavení určené k sušení lnu (pazdřeň = dřevěný lín).

První dobřady textilnictví na Rýmařovsku se nám dochovaly ze středověku. Jde o několik předemů, nůžky, jehla a útržek lněné tkaniny.

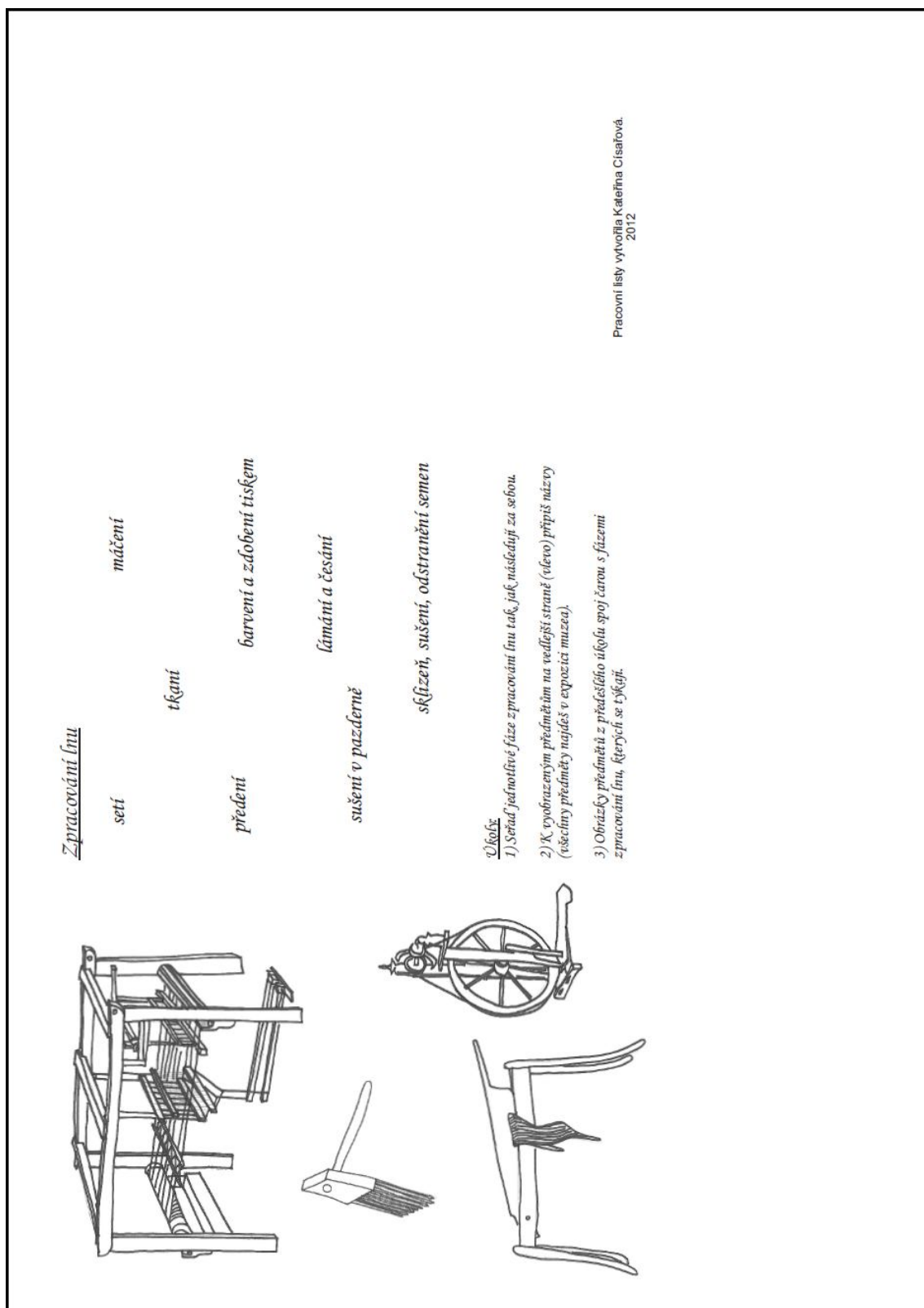
Skutečný rozvoj plátenictví ale začal se vznikem manufaktury v Janovicích, kterou zde založil František Bonaventura Harrač v roce 1745. Manufaktura měla takový vzhled, že sem přicházeli tkáčiz celé země.

Oudší textilní továrnu založil v Rýmařově Ferdinand Flemmich na konci 19. století. V jeho firmě se tkaly hedvábné šátky, brokáty, kvavaty a látky na šaty.

Na konci 19. století byl založen také podnik bratří Schieffel, kde se tkaly drubky tkanin jak jaf, satén a hedvábní. Po II. světové válce byla firma přejmenována na Brokát Rýmařov, později byla připojena ke společnosti Hedva. Výroba hedvábných látek a kvavat v Hedvě pokračuje až do dnešních dnů.

**Úkol:**  
 4) Ze spodní části stránek vystříhej předkreslené proužky. Ty budou tvým útkem. Osnovu si nastříhej podle naznačených linek na této stránce (proužky osnovy neodstříhávaj od zbytků listu). Podle schématu na vedlejší straně nahobě zkus z proužků utkat plátnovou vazbu (jejich provlékáním). Konec proužků přilep k listu.

Obr. č. 9 – Pracovní listy Textilnictví na Rýmařovsku vzniklé v rámci diplomové práce Pracovní listy v edukačních programech Městského muzea Rýmařov. Černobílá verze listů vytvořená v roce 2012 (1. část).



Pracovní listy vytvořila Kateřina Císařová.  
2012

Obr. č. 10 – Pracovní listy Středověký Rýmařov vzniklé v rámci diplomové práce Pracovní listy v edukačních programech Městského muzea Rýmařov. Černobílá verze listů vytvořená v roce 2012 (2. část).



Obr. č. 11 – Pracovní listy Pravěk a starověk na Rýmařovsku vzniklé v rámci diplomové práce Pracovní listy v edukačních programech Městského muzea Rýmařov. Barevná verze listů vytvořená v roce 2012 (1. část).



Pravěk		Starověk	
Doba kamenná Starší	Doba bronzová	Doba železná	Doba římská
-1800000	-8000	-2000	-400
	Střední	Pozdní	
	-5700	-4200	
	Mladší		

**Úkol:**

- 1) Vystříhni obrázky ze spodní části stránky a přilep je do okýneček správným popisům.
- 2) Očíslej předmětky od nejstaršího po nejmladší (časové zařazení najdeš na popiskách v expozici). Vybarvi příslušné části časové osy u názvu předmětu.
- 3) Zařaď předmět do správného období (časové zařazení najdeš na popiskách v expozici). Vybarvi příslušné části časové osy a názvy předmětů stejnými barvami.

	<b>Přeslén</b>	- součást vrátene ke spřádání nití. Má tvar kotouče s otvorem uprostřed, do kterého se zasouívá kopytý nebo dřevěný drák (hůlka dlouhá asi 15 - 30 cm). Aby se vráteno točilo rovinně, musí být přeslén dobře vyvážený.	
	<b>Sekeromlat</b>	- kamenný nebo kovový nástroj užívaný v mladší a pozdní době kamenné. Sloužil k opracování dřeva (jako seker), jako kladivo i jako zbraň.	
	<b>Radlice</b>	- železná součást pluhu, při orbě obrací zeminu. Ostatní součásti pluhu jsou dřevěné a slouží jako tažná a tlačná mechanismus.	
	<b>Denár</b>	- stříbrná mince, která byla poprvé ražena ve 3. století př.n.l. na území římské republiky. Název je odvozen z latinského denarius (dena= deset), protože se dělila na deset asů.	

Pracovní listy vytvořila Kateřina Císarová, 2012

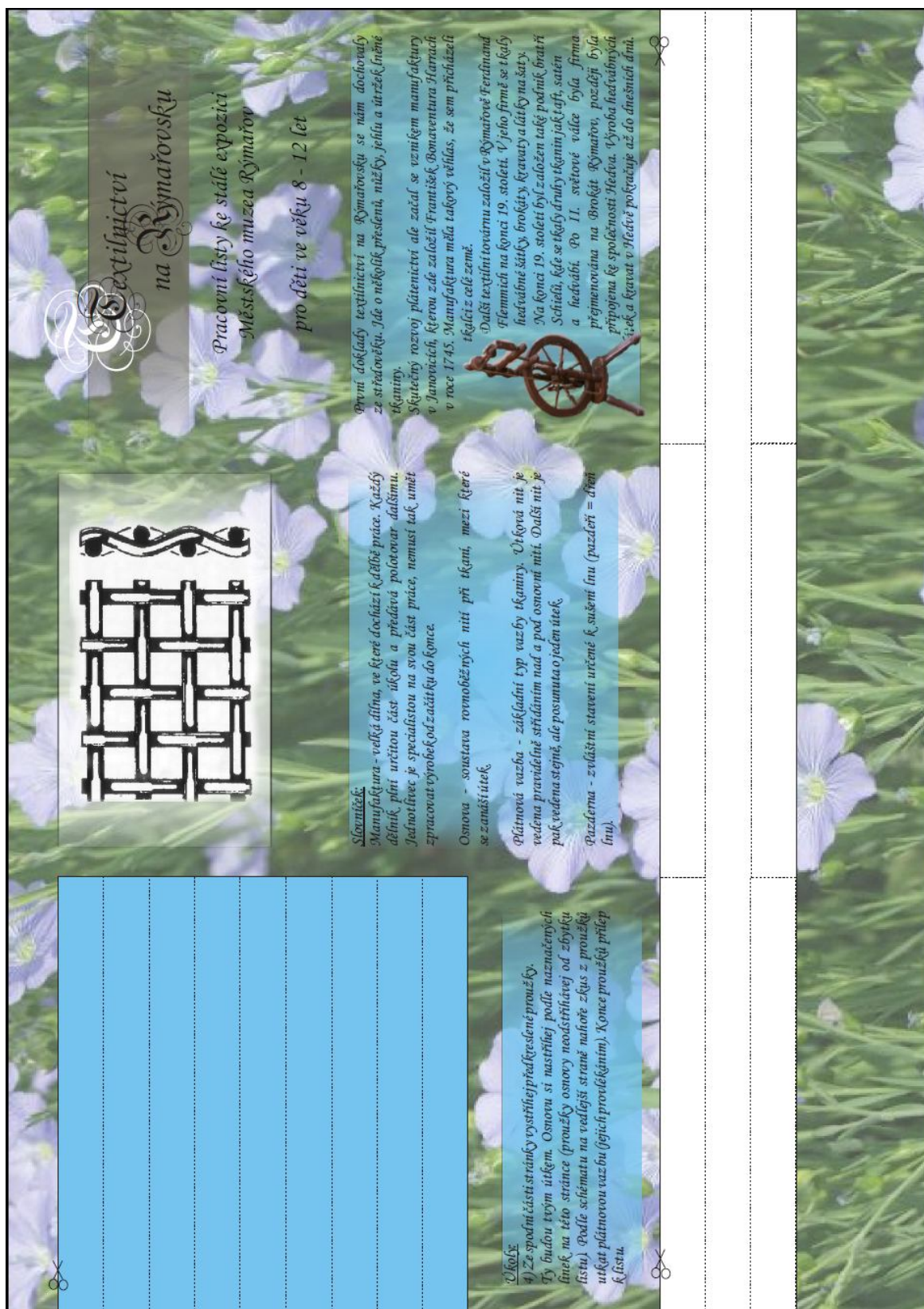
Obr. č. 12 – Pracovní listy Pravěk a starověk na Rýmařovsku vzniklé v rámci diplomové práce Pracovní listy v edukačních programech Městského muzea Rýmařov. Barevná verze listů vytvořená v roce 2012 (2. část).



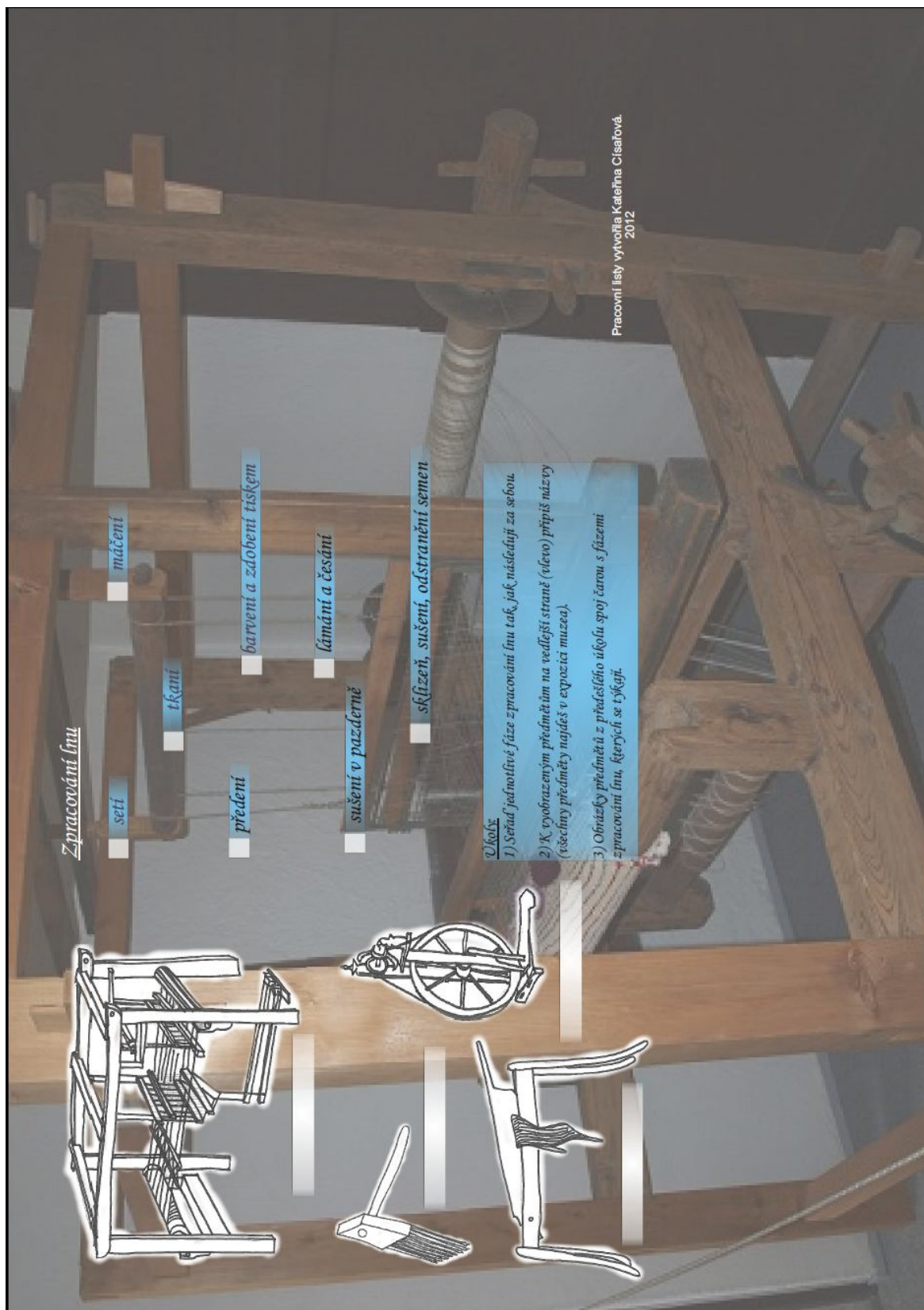
Obr. č. 13 – Pracovní listy Středověký Rýmařov vzniklé v rámci diplomové práce Pracovní listy v edukačních programech Městského muzea Rýmařov. Barevná verze listů vytvořená v roce 2012 (1. část).



Obr. č. 14 – Pracovní listy Středověký Rýmařov vzniklé v rámci diplomové práce Pracovní listy v edukačních programech Městského muzea Rýmařov. Barevná verze listů vytvořená v roce 2012 (2. část).



Obr. č. 15 – Pracovní listy Textilnictví na Rýmařovsku vzniklé v rámci diplomové práce Pracovní listy v edukačních programech Městského muzea Rýmařov. Barevná verze listů vytvořená v roce 2012 (1. část).



Obr. č. 16 – Pracovní listy Textilnictví na Rýmařovsku vzniklé v rámci diplomové práce Pracovní listy v edukačních programech Městského muzea Rýmařov. Barevná verze listů vytvořená v roce 2012 (2. část).



Obr. č. 17, 18 – Animační program o pravěku v expozici muzea (2011). Žáci malují prsty lovnou zvěř na „stěny jeskyně“.



Obr. č. 19, 20 – Edukační program Pravěk a starověk na Rýmařovsku – žáci 5. třídy při vyplňování pracovních listů (2012).



Obr. č. 21, 22 – Žáci 5. třídy ZŠ při vyplňování pracovních listů Středověký Rýmařov ke stejnojmennému edukačnímu programu Městského muzea Rýmařov (2012).