

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLMOUCI

PEDAGOGICKÁ FAKULTA

Katedra výtvarné výchovy

Diplomová práce

Bc. Jana Vágnerová

ZPROSTŘEDKOVÁNÍ KULTURNÍHO DĚDICTVÍ ŽÁKŮM STARŠÍHO ŠKOLNÍHO VĚKU

Didaktické materiály a animační program, zaměřený na soubor kašen na Dolním a Horním  
náměstí v Olomouci

OLMOUC 2015

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

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala samostatně s využitím uvedených pramenů a literatury.

Olomouc, 10. 4. 2015

.....

Podpis

Děkuji Mgr. Petře Šobáňové, Ph.D. a Mgr. Veronice Jurečkové za odborné vedení diplomové práce, poskytování cenných rad, za vstřícný přístup a čas věnovaný konzultacím. Dále děkuji Mgr. Blance Halounové a Studiu Experiment z.s. a žákům výtvarného kurzu za pomoc při pilotním ověření animačního programu a didaktických pomůcek. Také bych ráda poděkovala Václavu Zimmermannovi za fotodokumentaci při ověřování programu.

## Obsah

### TEORETICKÁ ČÁST

Úvod.....	6
I. TEORETICKÁ ČÁST .....	7
1. Zprostředkování kulturního dědictví .....	7
1.1. Vymezení pojmů z oblasti kulturního dědictví .....	7
1.2. Zprostředkování a interpretace kulturního dědictví .....	10
1.3. Interpretace místního dědictví .....	11
1.4. Zprostředkování uměleckých děl .....	14
1.5. Mediace umění .....	15
1.6. Historie zprostředkování umění .....	15
2. Muzejní pedagogika a muzejní edukace .....	17
2.1. Muzejní edukace .....	18
2.1.1. Terminologické vymezení muzejní edukace .....	18
2.1.2. Cíle muzejní edukace.....	18
2.1.3. Metody muzejní edukace.....	19
2.1.4. Výchozí pedagogické koncepce muzejní edukace .....	20
2.1.4. Organizační formy muzejní edukace.....	23
3. Animace .....	25
3.1. Terminologické vymezení animací .....	25
3.2. Cíle animace .....	26
3.3. Struktura animace .....	26
3.4. Formy animací.....	27
3.4. Didaktické pomůcky při animacích.....	28
3.4.1. Pracovní listy .....	28
3.5. Průběh plánování animačního programu .....	30
4. Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání a potencionální průřezové téma Výchova ke vztahu ke kulturně historickému dědictví.....	33
4.1. RVP ZV.....	33
4.2. Výchova ke vztahu ke kulturně historickému dědictví .....	36
5. Specifika staršího školního věku .....	37
5.1. Prepuberta.....	37

5.2. Puberta.....	38
6. Soubor olomouckých kašen .....	39
6.1. Historické souvislosti vzniku olomouckých kašen .....	40
6.2. Olomoucké kašny.....	41
7. Již vzniklé edukační programy a projekty, které se zabývají kulturními památkami v Olomouci .....	49
7.1. Edukační program „S kočičkou Olou po Olomouci“ .....	50
7.2. Putování Olomoucí.....	51
7.3. Projekt Barokní skvosty Olomouckého regionu, aneb „Oživé baroko“ .....	51
II. PRAKTICKÁ ČÁST .....	53
8. Animační program „ Příběhy olomouckých kašen“ .....	53
10. Pracovní sešit pro žáky staršího školního věku a metodický průvodce pro učitele.....	55
11. Pilotní ověření v praxi.....	62
12. Závěr .....	64
Anotace a klíčová slova .....	65
Prameny a literatura .....	67
Literatura: .....	67
Internetové zdroje:.....	70
Seznam obrázků .....	72
Seznam příloh .....	73
Obrazová příloha.....	1
Příloha č. 1 Příběhy kašen Dolního a Horního náměstí v Olomouci – pracovní sešit.....	2
Příloha č. 2. Příběhy kašen Dolního a Horního náměstí v Olomouci metodická průvodce .....	7
Příloha č. 3 Tisk na Fólie .....	16
Příloha č. 4 Fotografie z pilotního ověření se žáky studia Experiment .....	17

## Úvod

Diplomová práce se zaměřuje na téma zprostředkování historického kulturního dědictví žákům staršího školního věku. Konkrétně pak na zprostředkování souboru sochařských děl, kašen, nacházejících se na Dolním a Horním náměstí v Olomouci, pomocí animačního programu a didaktických pomůcek – pracovního sešitu a metodického průvodce pro učitele. Učitel vede animační program sám podle metodického průvodce.

První – teoretická část práce je věnována třem tématům, na jejichž průsečíku je v teoretické rovině praktická část diplomové práce ukotvena. Jedná se o témata: zprostředkování kulturního dědictví, muzejní pedagogika a edukace a animace kulturního dědictví. V části věnované kulturnímu dědictví se nejprve věnujeme vymezení pojmů - místní dědictví, kulturní dědictví, kulturní památka a národní kulturní památka atd. Dále se zabýváme tématem zprostředkování kulturního dědictví. V rámci tohoto tématu se blíže zaměřujeme na pojem „interpretace místního dědictví“ a na hlavní zásady interpretace, tak jak je definuje Freeman Tilden. Zmiňujeme i autory studií k tématům „zprostředkování uměleckého díla“ a „mediace umění“, kteří nahlízejí na problematiku z mírně odlišných pohledů a akcentují různé aspekty procesu zprostředkování kulturního dědictví. Všechny tyto zmíněné pojmy tedy mohou, ale nemusí být považovány za synonyma, a proto jsou jim věnovány v této práci samostatné podkapitoly. Další kapitoly jsou věnovány muzejní pedagogice, muzejní edukaci a animaci jakožto jedné z forem muzejní edukace. Jelikož se praktická část orientuje na žáky staršího školního věku, krátce se zmiňujeme i o základních specifických tohoto věku z vývojového hlediska. Dále je v teoretické části zmíněna i potřebná návaznost animačního programu na rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání. Informace k jednotlivým kašnám, které jsou žákům během animačního programu zprostředkovávány, jsou shrnuty v předposlední kapitole. Poslední kapitola teoretické práce je pak věnována již vzniklým programům a projektům, které se ve svém obsahu zabývaly tématem historie Olomouce, zprostředkováním kulturních památek či barokním uměním. Cílem praktické části práce bylo vytvořit animační program s doprovodnou didaktickou pomůckou – pracovním sešitem a metodickým průvodcem pro učitele, které mají za cíl zprostředkovat žákům 2. stupně ZŠ soubor kašen v historickém jádru města Olomouce. Pracovní sešity budou sloužit nejen žákům a učitelům 2. stupně ZŠ při exkurzích do historického jádra Olomouce, ale také učitelům ZUŠ, lektorům v rámci neformálního vzdělávání, ale i studentům SŠ a VŠ, kteří budou mít zájem se o souboru kašen dozvědět více jinou, zábavnější formou.

# I. TEORETICKÁ ČÁST

## 1. Zprostředkování kulturního dědictví

### 1.1. Vymezení pojmů z oblasti kulturního dědictví

Předtím, než přistoupíme k ústřednímu tématu této diplomové práce, považujeme za nutné nejprve ve stručnosti představit několik pojmů, které s hlavním tématem úzce souvisí, a které budou v následujícím textu mnohokrát skloňovány. Jelikož se tato diplomová práce konkrétně zaměřuje na soubor olomouckých kašen, které jsou místním dědictvím a kulturní památkou, ležící v oblasti Městské památkové rezervace Olomouc a část těchto kašen je označena za národní kulturní památku, věnují se následující odstavce terminologickému vymezení pojmů – místní dědictví, kulturní dědictví, kulturní památka, národní kulturní památka a městská památková rezervace.

#### Místní dědictví

Jedná se o velice široký pojem, kterým rozumíme naše přírodní a kulturní dědictví, místní památky a zajímavosti. Ať už se jedná o přírodní útvary, kulturně či historicky zajímavá místa, řemesla, místní lidové tradice, pověsti, písně, architekturu, vždy hovoříme o bohatství, které je třeba nejen ocenit, ale také chránit tak, aby se zachovalo i pro následující generace (Ptáček, 2004).

Místní dědictví je součástí kulturního dědictví. Tento pojem je dále vysvětlen dle Úmluvy o ochraně světového kulturního a přírodního dědictví.

#### Kulturní dědictví

V prvním článku Úmluvy o ochraně světového kulturního a přírodního dědictví jsou za kulturní dědictví považovány:

*„památníky:*

*architektonická díla, díla monumentálního sochařství a malířství, prvky či struktury archeologické povahy, nápisy, jeskynní obydlí a kombinace prvků, jež mají výjimečnou světovou hodnotu z hlediska dějin, umění či vědy;*

*skupiny budov:*

*skupiny oddělených či spojených budov, které mají z důvodu své architektury, stejnorodosti či umístění v krajině výjimečnou světovou hodnotu z hlediska dějin, umění či vědy;*

*lokality:*

*výtvořů člověka či kombinovaná díla přírody a člověka a oblasti zahrnující místa archeologických nálezů mající výjimečnou světovou hodnotu z dějinného, estetického, etnologického či antropologického hlediska.“ (NPÚ: Úmluva o ochraně světového kulturního a přírodního dědictví, článek 1, 2003-15)*

### **Kulturní památka**

Termín kulturní památka definuje zákon č. 20/1987 Sb., o státní památkové péči.

*„Za kulturní památky podle tohoto zákona prohlašuje ministerstvo kultury České republiky (dále jen „ministerstvo kultury“) nemovitě a movitě věci, popřípadě jejich soubory,*

- a) které jsou významnými doklady historického vývoje, životního způsobu a prostředí společnosti od nejstarších dob do současnosti, jako projevy tvůrčích schopností a práce člověka z nejrůznějších oborů lidské činnosti, pro jejich hodnoty revoluční, historické, umělecké, vědecké a technické,*
- b) které mají přímý vztah k významným osobnostem a historickým událostem“.*  
(Varhaník, Malý, 2011, str. 3)

Za kulturní památku tedy můžeme považovat hrad, zámek, kašnu, pomník, roubenku, rodný domek některé významné postavy historie apod. Kulturní památkou mohou být i obrazy, sochy a další umělecká díla. Mohou to být památky staré i nové, pokud jsou tedy podle definice význačným dokladem minulosti (Herout, 1986).

Památky dále dělíme na movitě a nemovitě s movitými památkami (hnutelnými) se nejčastěji můžeme setkat v muzeích a galeriích. K movitým kulturním památkám patří díla výtvarná, ale i hudební a technická. Z výtvarných uměleckých děl jsou to díla malířská a sochařská, dále pak díla umělecko-řemeslná. K movitým kulturním památkám patří i architektonické články ze zaniklých staveb a archeologické nálezy (NPÚ: Movitě památky, 2003-15). Se jmenovanými díly se setkáváme i při prohlídce hradů a zámků, kde si prohlédneme dobový inventář, obrazy, nábytek apod., stejně tak při prohlídce kostelů, chrámů, kaplí (Herout, 1986). Za nemovitě kulturní památky jsou považovány státní hrady,



zámky, památkové objekty, církevní a náboženské stavby – kostely, kláštery. Architektura ve městech – domy, paláce, městská opevnění, pevnosti i lidová architektura. Dále pak další specifické stavby, jako jsou technické či vojenské stavby – památníky, vojenské válečné hřbitovy, kasárny apod. K nemovitým kulturním památkám se řadí i tzv. drobné stavby, ale také exteriérové sochy, sousoší, kašny a jiná sochařská díla (NPÚ: Nemovité památky, 2013-15). V této diplomové práci se budeme zabývat těmito drobnými stavbami, konkrétně kašnami.

### **Národní kulturní památka**

Národní kulturní památky vymezuje opět zákon o státní památkové péči, § 4 č. 20/1987 Sb. Jedná se o vybrané kulturní památky, které jsou nejvýznamnější součástí kulturního bohatství národa. Národní kulturní památkou je prohlašuje vláda České republiky (Varhaník, Malý, 2011). Cílem kategorizace je zdůraznění významu těchto nejvýznamnějších památek, ale také zajistit těmto památkám péči státu při jejich ochraně a obnově (Váňa, Fričová, 2001).

### **Městská památková rezervace**

Zákon o státní památkové péči č. 20/1987 Sb. § 5, *str. 6.* vymezuje památkovou rezervaci následovně: „*Území, jehož charakter a prostředí určuje soubor nemovitých kulturních památek, popřípadě archeologických nálezů*“. Tato území vyžadují důslednou ochranu. Přičemž jsou chráněny jak jednotlivé kulturní památky, tak i ostatní objekty a plochy například historický půdorys, urbanistická struktura, panorama s hlavními dominantami atd. (NPÚ: Památkově chráněná území, 2003-15).

Za městskou památkovou rezervaci bylo označeno historické jádro města Olomouce v roce 1987 (NPÚ: MonumNet, 2003-15). V této rezervaci se nachází řada nemovitých kulturních památek i archeologických nálezů, i námi pojednávaný soubor kašen. Z hlediska historického je výjimečný půdorys historického jádra a celková urbanistická struktura, která byla poznamenána zejména přestavbou města po třicetileté válce. Soubor barokních kašen a sloupů v Olomouci je považován za národní kulturní památku od roku 1995 (NPÚ: MonumNet, 2003-15). Soubor se skládá z šesti barokních kašen a dvou sloupů na Horním a Dolním náměstí. Kromě barokních kašen najdeme v této památkové rezervaci i dvě kašny novodobé - kašnu Hygia a Ariónovu kašnu, vybudovanou v roce 2002. Soubor můžeme označit za místní dědictví, nacházející se na historicky

zajímavém místě. Jedná se o unikátní doplněk architektury, který je potřeba ocenit a také jej náležitě chránit. Se souborem se denně setkávají nejen místní obyvatelé, ale i turisté, kteří přijeli potěšit město svojí návštěvou.

## **1.2. Zprostředkování a interpretace kulturního dědictví**

Následující kapitoly jsou věnovány tématu edukačního uchopení zprostředkování kulturního dědictví. Její první podkapitola se pak zabývá interpretací místního dědictví. Přičemž pojmy zprostředkování a interpretace a následně zmiňovaná mediace jsou chápány jako synonyma.

Jak již bylo zmíněno, do kulturního dědictví řadíme tzv. památníky, skupiny budov a lokality. (NPÚ: Úmluva o ochraně světového kulturního a přírodního dědictví, článek 1, 2003-15) Přičemž s tzv. „památníky“, konkrétně díly sochařskými, malířskými a archeologickými se veřejnost může nejčastěji setkat v muzeích a galeriích jakožto institucích, která tato díla sdružují. S architektonickými a některými sochařskými díly se setkáváme denně ve veřejném prostoru. Lidé žijící, studující a pracující ve městech jako je například Olomouc, denně chodí po ulicích, kde míjejí často unikátní umělecká díla – např. domy a paláce na náměstích, zdobené portály, unikátní domovní znamení, kostely s nákladnou sochařskou výzdobou, kašny, sochy a sousoší, morové sloupy, pomníky apod. Všechna tato díla patří k místnímu kulturnímu dědictví, zkrášlují dané místo, ale jsou i odkazem na dobu, ve které vznikly. Jsou to památky, které mají svoji výjimečnou hodnotu. Ať už se jedná o místní obyvatele, studenty či turisty, stává se, že si lidé přítomnost a význam těchto památek často ani neuvědomují. Možná je to proto, že je nikdy nikdo nenaučil, jak se na kulturní památky dívat. Nikdo je neupozornil na to, že by památky mohly nést i jiný význam, než jen estetický, nebo že je mohou vnímat všemi smysly, nejen zrakem. V lepším případě se stává, že člověk má zájem památku blíže pozorovat, ale i přesto neporozumí jejímu významu, a proto se od ní odvrací. Lidé často vnímají památky jako němé, neživé odkazy historie. Například začernalá sousoší zdobící mosty, kašny, sloupy a další místa, jsou v dnešní době vnímána jako neaktuální, nicneříkající a nudná. Byla by však škoda zůstat u tohoto odmítavého názoru. Existují způsoby, jak památky lidem vykládat, tlumočit, či nějakým způsobem zpřístupňovat. O těchto možných způsobech pojednáváme v dalších kapitolách. Následující kapitola je věnována tématu interpretace neboli výkladu místního dědictví, tak jak jej definuje Freeman Tilden, který je spojován s prvními interpretačními počiny ve správě amerických

národních parků, kde se snažil upozornit i na potřebu ochrany tohoto cenného přírodního dědictví (Nadace Partnerství, 2004).

Pro tuto práci je důležité zejména jeho terminologické vymezení interpretace, ale také jejích hlavních zásad, ze kterých můžeme vycházet při zprostředkování kulturního dědictví, zprostředkování konkrétního uměleckého díla i při mediaci umění, stejně tak v muzejní edukaci, a vycházíme z nich i v praktické části této práce.

### **1.3. Interpretace místního dědictví .**

Freeman Tilden, je považován za významnou osobnost v oboru interpretace místního dědictví v USA, zejména díky publikaci s názvem „Interpreting our heritage“ (Tilden, 1997). Pod pojmem heritage neboli dědictví rozumí Tilden jak dědictví přírodní, tak i uměle vytvořené, které je dílem člověka. Tilden v publikaci vymezuje termín „interpretation“, tak, jak jej používají národní, státní, a městské parky, muzea, a další podobné kulturní instituce v USA. Pod pojmem „interpretation“ se rozumí *„vzdělávací aktivita, jejímž cílem je odhalovat významy a vztahy pomocí originálních předmětů, zejména vlastní zkušeností a skrze ilustrativní prostředky, spíše než pouhé předávání faktických informací“* (Tilden, 1997, str. 8, předklad autorky)<sup>1</sup>

Interpretace by měla odhalovat širší pravdu, která se skrývá za jakýmkoliv prohlášením či faktem. V návštěvníkovi by měla vzbuzovat zvědavost a měla by být zaměřena nejen na lidskou mysl, ale i na jeho duši. Cílem je tedy obohatit návštěvníka nejen o vědomosti – fakta, ale rozvíjet i jeho mysl a ducha (Tilden, 1997). Samotný anglický pojem „intrepretation“, překládáme do českého jazyka jako „interpretace“, „výklad“ či jako „tlumočení“. Výkladem si v českém prostředí představíme zejména klasický frontální způsob výuky, kdy učitel, průvodce nebo lektor vykládá fakta, data a čísla posluchači, který je pouze pasivním příjemcem. Tilden rozumí tímto výkladem však spíše formu komunikace, kterou přenášíme vztahy, myšlenky a významy. Fakta prezentujeme pouze tehdy, pokud je to nutné k objasnění a pochopení daného tématu. Interpretováním neboli „tlumočením“ nerozumíme činnost, kterou například překládáme z anglického jazyka do českého. Podle F. Tildena tím rozumíme tlumočení z přírodopisného, vědeckého, historického či uměleckého jazyka do jazyka běžného, který je pochopitelný. Jde o to, aby jazyku porozuměli i v daném odvětví nezasvěcení lidé, a proto je vhodné použít takových forem, které budou zajímavé a zábavné (Ham, 1992).

---

<sup>1</sup> U nás reflektováno u Nadace partnerství, 2004; Dvořáková, Opršalová, 2014

Výraz „interpreting our heritage“ Tilden chápe jako: „ *práci přírodovědců, historiků, archeologů a dalších specialistů, kteří pomáhají návštěvníkům, kteří si to přejí, odhalovat krásu, kouzlo, inspiraci a duchovní význam určitého místa, jež leží za tím, co mohou návštěvníci vnímat vlastními smysly*“. (Tilden, 1977, s. 3-4, překlad autorky).

Tilden ve své práci vymezuje šest zásad dobré interpretace. Tyto zásady jsou obecně platné jak při interpretaci přírodního dědictví, tak i dědictví kulturního, kterým se tato práce konkrétně zabývá.

*„1. Jakákoliv interpretace, která nesouvisí s tím, co se osobně dotýká návštěvníka či jeho vlastní zkušenosti, je pro něj sterilní.*

*2. Interpretace není pouhé předávání informací. Interpretace by měla být výsledkem objevování a odhalování. I přesto každá interpretace obsahuje určité informace.*

*3. Interpretace je dovedností, které v sobě spojuje mnoho dovedností dalších. Ať už jsou prezentované objekty ze sféry vědy, historie nebo architektury. Jakékoliv dovednosti se dá do jisté míry naučit.*

*4. Hlavním cílem interpretace není pouhá instrukce či návod, ale tzv. provokace.*

*5. Interpretace by se měla snažit o celistvý pohled, spíše než pouze na částečný. Stejně tak by se měla celostně dotýkat i člověka a všech jeho smyslů.*

*6. Interpretace pro děti (do 12 let) by neměla být pouhým zjednodušením interpretace pro dospělé, ale měla by se řídit zásadně odlišnými pravidly. V nejlepším případě je vhodné připravit pro děti samostatný program.“* (Tilden, 1997, str. 9., překlad autorky)

V českém prostředí se tématem interpretace místního dědictví věnuje Nadace Partnerství. O interpretaci místního dědictví hovoří jako o cestě, „ *jak pomoci ostatním lidem ocenit něco, o čem jste přesvědčeni, že si zaslouží jejich pozornost.*“ (Nadace Partnerství, 2004, s. 10) Jedním z cílů je podělit se o vlastní nadšení pro určitý

předmět, objekt, místo s ostatními lidmi. Interpretace se může týkat například určité budovy – zámku, hradu, může se týkat určité přírodní oblasti, zajímavého objektu, určitého předmětu, historické události, tradice apod. (Nadace Partnerství, 2004). Rybník, les, kostel, či samotná památka UNESCO, na nás určitým způsobem promlouvají a jejich přítomnost nám nabízí silný zážitek. K tomu, abychom z místa či objektu měli co nejintenzivnější zážitek, je třeba, aby nám někdo pomohl zjistit o místě či daném historickém objektu více a umožnil nám objevit, co se za daným místem či památkou apod. skrývá. (Ptáček, in Dvořáková, Opršalová, 2014).

Výše jsme představili, jak F. Tilden vymezuje pojem „interpretation“. Konkrétně si pod pojmem interpretace místního dědictví představujeme například vytvoření naučné stezky s informačními panely, sestavení zajímavé expozice v muzeu, vytvoření textového průvodce po historickém jádru města, návrh edukačního programu pro děti, či návrh exkurze, kterou povede školený průvodce (Nadace Partnersví, 2004). Může to být i pracovní sešit, který dopomůže k hlubšímu poznání daného místa nebo objektu.

Cíle všech výše zmíněných možností interpretace místního dědictví budou velice podobné a Tilden je již uvádí ve svých šesti zásadách dobré interpretace. Prvním z cílů je, že interpretace by neměla předávat pouze informace které, jak se říká, jdou „jedním uchem tam a druhým ven“, ale měla by spíše provokovat, podněcovat k novým pohledům na věc. Toto se může stát, pouze pokud se nás dané téma bude osobně dotýkat. Druhým z cílů je, aby návštěvníci daného místa sami porozuměli, čím je dané místo či objekt jedinečný, tedy aby si odnášeli určitý pocit, odhalovali kouzlo a krásu místa, tedy jakési „genius loci“ daného místa. Cílem může být i ovlivnění chování lidí – tak aby se k danému místu chovali šetrně, neničili ho a aby pochopili smysl této ochrany. Cílem je samozřejmě i zábava, kterou návštěvníci vyhledávají. Pokud se budou bavit a budou spokojeni, znovu dané místo vyhledají (Nadace Partnersví, 2004).

Jak již bylo zmíněno, takto interpretovat neboli zprostředkovávat můžeme nejrozličnější zajímavá místa, objekty, tradice, přírodní památky, parky apod. Obecně byl vymezen význam pojmu interpretace, zásady dobré interpretace a cíle interpretace podle F. Tildena. Tyto zásady jsou natolik aktuální, že je můžeme aplikovat i na dalších činnostech a programech, zaměřených na vzdělání a výchovu, o kterých se zmiňujeme v následujících kapitolách, a ze kterých vycházím v praktické části této diplomové práce.

Jelikož se tato práce se zaměřuje konkrétně na zprostředkování kašen na Horním a Dolním náměstí, které jsou nejen místním kulturním dědictvím a Národní kulturní památkou, ale také významnými uměleckými díly z doby baroka i z doby současné, hovoříme dále o zprostředkování uměleckých děl, za která i zmíněné kašny na olomouckých náměstích považujeme. Konkrétně se v následující kapitole zaměříme na téma zprostředkování uměleckých děl jako jedné z forem zintenzivnění zážitku z uměleckého díla.

#### **1.4. Zprostředkování uměleckých děl**

Všechna sochařská díla, která zdobí obě olomoucká náměstí, k nám promlouvají, komunikují s námi pokaždé, když kolem nich procházíme. Komunikují s námi však jazykem doby, ve které vznikly. Děti, ale i dospělí, proto nemusí tomuto jazyku ihned rozumět. Zejména jedná-li se o díla, která vznikla před stovkami let, a která jsou často vnímána jako díla neživá, neaktuální, nic neříkající, a proto i nelákavá. Mezi vnímatelem a uměleckým dílem vzniká propast, kterou je třeba překlenout, aby se dílo stalo přístupnější. Tuto propast nám může pomoci překlenout například slovo člověka, který dokáže o daném tématu hovořit se zájmem a porozuměním, člověk, který se touží o své nadšení pro věc podělit. Pomůže nám otevřít oči, uši, zapojit všechny smysly a vystaví nás novému intenzivnějšímu zážitku z daného díla. Dílo, které se nám předtím zdálo natolik cizí a nesrozumitelné, se nám tzv. otevře. (Daniel, 2008). Tímto prostředníkem může být lektor, jenž díla slovně komentuje, animátor, který při interpretaci aktivně zapojuje publikum, nebo kurátor výstavy, který různými způsoby prezentuje dané téma. (Daniel, 2008). Prostředníkem mezi uměleckým dílem a žákem ZŠ může být i pedagog, například učitel výtvarné výchovy.

Při vnímání uměleckého díla nás ovlivňuje například to, s jakými uměleckými díly jsme se již setkali, jak jsme jim porozuměli. Dále pak to, jakým způsobem nám informace byly zprostředkovány. Tyto zkušenosti, tvořící jakýsi základ neboli prekoncept, nás pak ovlivňují v dalším vnímání a nazírání na umělecká díla, ale i na okolní svět. Díky metodám zprostředkování umění tak jedinec nabývá nejen kognitivní znalosti v oblasti historického vývoje umění, ale rozvíjí se i jeho osobnost (Fremlová in Horáček, Křepelka, 2010).

*„Zprostředkovávání umění je vždy formou komunikace, kdy lektor či animátor napomáhá zintenzivnění kontaktu návštěvníků s vystavenými exponáty“.* (Horáček, Galerijní animace a zprostředkování umění, 1998, s. 63)

Komunikace probíhá více směry. Mezi lektorem a divákem, mezi konkrétním dílem a divákem, i mezi diváky samotnými.

Dílo samo o sobě zprostředkovává určitou zkušenost, vzniklo v určité konkrétní době, prostoru a podmínkách. Je však samo zprostředkováno zkušenostmi lektora či učitele. Divák se setkává s tímto uměleckým dílem a nechává jej na sebe působit. Skrze vlastní kreativní činnost a zážitek se zapojením emocí si osvojuje poznatky nejen o díle a jeho historických souvislostech, ale i o vlastní osobě.

### **1.5. Mediace umění**

Někdy o činnosti, kterou zprostředkováváme umělecká díla, hovoříme jako o tzv. „Mediaci umění“ v angličtině „mediate“. Mediací umění se rozumí tzv. „překlenutí propasti“, která vzniká mezi laickým vnímatelem a uměleckým dílem tak, aby se dílo stalo přístupnějším. Důležité je, aby byl vnímatel současně přímo konfrontován s originálem či reprodukcí daného uměleckého díla (Daniel, 2008). Zde nacházíme souvislost s Tildenovou definicí interpretace místního dědictví, ve které také se zmiňuje o potřebě originálního předmětu. A dále pak s tzv. objektovým učením, které je vázáno na artefakty hmotné povahy. Reálné předměty na nás působí, dokážou nás okouzlit a vyvolávají v nás otázky, jsou důležité pro náš rozvoj a pomáhají nám zasadit naše vědomosti do běžného života. Jsou odkazem k době svého vzniku a dokáží zaujmout všechny věkové kategorie. Principy objektového učení se uplatňují při vzdělávacích programech nejen ve školách, ale zejména pak v muzeích a galeriích. Jsou to právě pak nejčastěji pracovníci muzeí a galerií, tzv. galerijní či muzejní pedagogové, kteří dané objekty pomáhají vnímateli zprostředkovat, interpretovat. Pomáhají návštěvníkům překlenout již zmíněnou propast, umožňují jim porozumět smyslu výtvarného umění a myšlenkám výtvarných umělců, vše prostřednictvím vlastního zážitku, aktivní činností, diskusí apod. (Horáček, 1998). V následující podkapitole se krátce věnuji historii zprostředkování umění jakožto cestě k dnešní muzejní pedagogice, které se věnuje následující kapitola.

### **1.6. Historie zprostředkování umění**

Na zprostředkování umění v posledních několika desítkách let nahlížíme zejména v souvislosti s prezentací uměleckých děl v galeriích, muzeích a památkových objektech, v rámci vzdělávacích pořadů v televizi, tištěných médiích, literatuře apod. Zprostředkováním umění se však lidé zabývali již od počátku vzniku umění. Mezi prvními,

kdo umění jistým způsobem zprostředkovávali, byli již pravěcí šamani. Dále pak filosofové, kněží, básníci a pěvci. V období antiky a středověku pak sběratelé umění, mecenáši umění, historikové umění, pedagogové i samotní umělci. Počátky specializované kategorie průvodců tzv. „cicerone“, nacházíme v Itálii. Tito průvodci provázeli zejména římské aristokraty přímo po římských památkách a snažili se jim zpřístupnit jejich estetické vlastnosti. Umělecká díla v 15. a 16. století se postupně začala seskupovat do uměleckých sbírek, ovšem tyto sbírky nebyly přístupné veřejnosti. Sbírký kuriozit, vznikající v období renesance a humanismu, si oblíbili příslušníci vzdělané šlechty a učenci. Příkladem takové sbírky v Čechách je sbírka Rudolfa II., ze které však dnes zbylo pouze torzo. Příkladem jakéhosi předstupně galerie bylo v 17. století otevření veřejné knihovny v Zürichu, která byla zřízena v budově kostela, který byl využit ke kulturním účelům, tak jak se tomu děje také v dnešní době. Důležitou roli v prezentaci umění zastávaly v období 16. a 17. století akademie umění, ve kterých se s uměním setkávali zejména studenti, a tak docházelo k rozšíření umění do širšího povědomí. V 18. století byla ve Florencii zpřístupněna veřejnosti sbírka rodiny Medicejských, která je dnes světoznámou sbírkou umístěnou v Galerii Uffizzi. Muzea jakožto místa kde se mohla veřejnost setkávat s uměleckými díly, vznikala v Paříži a Londýně, kde bylo v roce 1759 otevřeno Britské muzeum. Pozadu nezůstala ani města Mnichov, Vídeň, Petrohrad, Madrid. V Čechách byly prvotní snahy o otevření veřejně přístupného muzea spojeny se vznikem Společnosti vlasteneckých přátel umění, a to v roce 1798. Tato společnost také založila Obrazárnu vlasteneckých přátel umění v Čechách, která byla umístěna v dnešním Rudolfinu. (Horáček, 1998).

*„Veřejná muzea vznikla ze sociální potřeby propojit lidské učení a kulturu a reprezentovat národ nebo region.“* (Jagošová a kol., 2010). Vzdělávací funkce muzea začala být posilována zejména v 19. a 20. století. Vincent Kramář ve 20. letech 20. století vyjadřuje potřebu vyličení všeobecného vývoje umění na základě sbírek předešlých století a vyzdvihuje i vzdělávací a popularizační cíle muzea (Horáček, 1998). V Německu se o edukačním významu muzea a potřebě popularizace výzkumu zmiňuje o několik let dříve Alfréd Lichtwark. Lichtwark se svými tehdy revolučními názory vyčítal muzeím, že jako veřejné instituce nekomunikují s veřejností ani se školami. Označoval je za vědecké ústavy, které neusilují o zprostředkování vystavovaných exponátů veřejnosti. Lichtwark pořádal besedy pro mládež, které nazýval jako „cvičení v nazírání na umělecká díla“. Při těchto besedách probíhaly rozhovory o umění přímo před uměleckými díly. Díla



byla slovně rozebírána nejprve z hlediska věcného obsahu, teprve poté se přistupovalo k odhalování uměleckých hodnot, které často nemůžeme popsat slovy tak jako věcný obsah, ale jde o odhalování toho, co při vnímání díla cítíme (Šobáňová, 2012a). Lichtwark byl přesvědčen, že podrobný výklad významů díla (jak těch zjevných, tak i skrytých), může vést k porozumění i k citovému prožitku. Děti podněcoval nejen k tomu, aby dané dílo vnímaly, ale pobízel je k vlastní tvořivosti, založené na pozorovaných dílech. (Horáček, 1998). Besedy se setkaly s úspěchem jak ze strany mládeže, tak i ze strany učitelů i samotného muzea. Dnes by již v muzejní praxi pouze slovní metody nestačily. Přesto se Lichtwarkova práce stala inspirací pro další jeho pokračovatele, zejména v oblasti zprostředkování umění a muzejní pedagogiky (Šobáňová, 2012a).

Zprostředkování umění se dnes skutečně věnují zejména muzea a galerie. Většina těchto institucí rozšiřuje nabídku svých činností o přednášky, besedy, publikační činnost, exkurze, aktivizační programy. Snaží se tak získat pozornost širší veřejnosti. Dlouhodobý vývoj těchto specializovaných činností dal vzniknout novému oboru, který dnes nazýváme „muzejní pedagogika“, přičemž jedním z jejích úkolů je právě zprostředkování umění. (Horáček, 1998).

## **2. Muzejní pedagogika a muzejní edukace**

Považujeme za nutné se v této práci zmínit o muzejní a galerijní pedagogice a jejímu hlavnímu předmětu – muzejní edukaci, přestože se praktická část diplomové práce přímo v muzeu jakožto instituci neodehrává. Praktická část však vychází z obecných cílů, stejně tak z metod a organizačních forem muzejní edukace.

*„Výrazem muzejní pedagogika souhrnně označujeme aktivity, které cíleně využívají instituce muzea k přímým výchovně vzdělávacím činnostem“.* (Horáček, 1998 str. 56). V souvislosti s muzejní pedagogikou se také objevuje výraz galerijní pedagogika. Tyto dvě pedagogiky se liší ve svém předmětu zájmu. Zatímco muzejní pedagogika se zaměřuje jak na umění, historii, dějiny, věnuje se flóře, fauně apod., galerijní pedagogika se zabývá zprostředkováním výhradně výtvarného umění. Společným tématem je však zpřístupňování a zprostředkování muzejních a galerijních hodnot a využívání i stejných metod galerijních a muzejních animací.

O muzejní pedagogice se hovoří jako o vědní disciplíně, která má interdisciplinární charakter, integruje v sobě poznatky nejen pedagogické, ale i muzeologické, dále pak poznatky z psychologie, antropologie, sociologie, filozofie aj. (Šobánková, 2012a). Hlavním předmětem zájmu muzejní pedagogiky je muzejní edukace.

## **2.1. Muzejní edukace**

V následující kapitole se zabýváme terminologickým vymezením, cíli a organizačními formami muzejní edukace jakožto jedním z východisek praktické části této diplomové práce.

### **2.1.1. Terminologické vymezení muzejní edukace**

Jak již bylo zmíněno, v centru zájmu muzejní pedagogiky leží muzejní edukace. Jde o edukaci, která souvisí s exponáty muzea neboli s muzeáliemi, které jsou prostředkem edukačního procesu. Tento proces je tvořen třemi hlavními prvky, mezi nimiž probíhá komunikace. Jedná se o komunikaci mezi muzejním exponátem, návštěvníkem a muzejním pedagogem. Muzejní edukace však nemusí probíhat přímo v muzeu, ale může probíhat například ve škole, kde se pracuje s originálním exponátem, či ve zcela jiném prostředí. O muzejní edukaci můžeme hovořit jako o procesu, který je tvořen systémem vzájemných vztahů mezi všemi komponenty tohoto procesu (Šobánková, 2012b). Mezi tyto komponenty patří: cíle edukace, obsah těchto cílů, vzájemný vztah pedagoga a žáka, metody, organizační formy, didaktické prostředky a podmínky, při nichž proces probíhá (Skalková, 2007).

### **2.1.2. Cíle muzejní edukace**

Cíle edukace jako procesu vyučování souvisí se všemi složkami osobnosti žáka – se složkou biologickou, psychologickou a sociální, které dohromady vytváří celistvou osobnost. Cíle se týkají kognitivní, afektivní a psychomotorické stránky osobnosti (Skalková, 2007).

Cíle muzejní pedagogiky je velice těžké vymezit, jelikož je velké množství muzeí, specializujících se na rozličné obory. V nejobecnější rovině definuje (Šobánková, 2012b, s. 68), cíl muzejní edukaci jakožto: *„výrazné přispění k enkulturaci člověka. V subjektivní rovině má muzeum a muzejní edukace potenciál utvářet a rozšiřovat osobní zájmy konkrétních návštěvníků, přispívá k překonávání jejich životních stereotypů a jednostrannosti a obohacuje jejich emocionální život“*.

Konkrétněji jsou zde vybrány cíle, které se podobají cílům praktické části této diplomové práce. Jsou to například tyto:

Muzea by se měla skrze exponáty podílet na vzdělávání a rozvoji osobností návštěvníků, a to v kontextu celoživotního vzdělávání. Muzeum by mělo rozvíjet schopnost návštěvníka, porozumět vystavovaným exponátům, jakožto nositelům kulturních hodnot, a hodnot, které mohou obohatit návštěvníkovu osobnost. Skrze exponáty si pak návštěvníci uvědomují, že jsou součástí společného kulturního i přírodního prostředí, ve kterém všichni žijeme, a které je potřeba chránit. Stejně tak by muzeum mělo vést k vzájemné toleranci k odlišným kulturním hodnotám, současným i dob minulých, k toleranci odlišných národů a etnik či komunit (Šobáňová, 2012b).

### 2.1.3. Metody muzejní edukace

V muzejní edukaci se využívá různorodých metod, jelikož i zaměření muzeí je velice různorodé. Všechny aktivity však probíhají ve vzájemné interakci pedagoga s návštěvníkem. (Šobáňová, 2012b). Zcela základní skupiny metod výuky uvádí (Maňák, 2003, s. 34 - 35) a rozlišuje je dle několika hledisek

- A. *„Z hlediska pramene poznání a typu poznatků – aspekt didaktický*
- B. *Z hlediska aktivity a samostatnosti žáků – aspekt psychologický*
- C. *Z hlediska myšlenkových operací – aspekt logický*
- D. *Z hlediska fází výchovně vzdělávacího proces – aspekt procesuální*
- E. *Z hlediska výukových forem a prostředků – aspekt organizační.*

Pro potřeby této práce uvádím podrobněji pouze první Maňákovu dělení (A), a to dle dělení z hlediska poznání a typu poznatků, kdy se jedná o následující metody:

1. *Metody slovní.*
2. *Metody názorně demonstrační*
3. *Metody praktické“*

Slovní metody jsou klasickými metodami používanými nejčastěji ve školním prostředí, ale využívají se i v muzeu. Důležitý je zde význam slova mluveného, ale i psaného. Slovní metody mohou vystupovat zcela samostatně, ale vždy je doplňují i metody názorně demonstrační a praktické. Ke slovním metodám jsou pak konkrétně řazeny monologické

metody, například přednáška, výklad, vyprávění, brainstorming a dále pak dialogické metody, ke kterým patří metody rozhovoru, dialogu, brainstorming (burza nápadů), diskuse. Další kategorií je pak práce s učebnicí či knihou – tedy s psaným slovem (Skalková, 2007). V případě muzea by do této kategorie patřila práce s tištěným průvodcem či pracovním listem.

Při metodách názorně demonstračních jsou žákům předváděny určité jevy. Žáci si je prohlíží, pozorují je. V dnešní době se k těmto metodám řadí zejména technické prostředky projekce na počítači, interaktivní tabule, touchpady a mobilní aplikace atd. (Maňák, 2003). Pro muzea jsou tyto metody, kdy si návštěvníci prohlížejí vystavované exponáty, typické.

Praktické metody jsou založeny na přímé práci žáků. Jsou to takové metody, které využívají přímého poznávání. Žák může exponáty brát přímo do rukou a manipulovat s nimi. To však není ve většině muzeí dovoleno, neznámá to však, že muzea s exponáty - reálnými či kopiemi – při muzejních edukačních programech nepracují (Šobánková, 2012b). Možnost manipulace s exponátem dovolí žákovi hlouběji proniknout do daného tématu, jelikož přes motorickou zkušenost, přecházejí skutečnosti k představám a pojmům, které se nadále zvnitřňují a zobecňují (Maňák, 2003). V muzejní edukaci nacházíme tyto praktické metody při animacích, během kterých vykonávají návštěvníci nejrůznější činnosti včetně činností hudebních, výtvarných, dramatických, ale i technických (Šobánková, 2012b).

#### **2.1.4. Výchozí pedagogické koncepce muzejní edukace**

Muzejní edukace má svá specifika, probíhá v neformálním prostředí, v bezprostředním kontaktu s autentickými předměty. Muzejní edukační programy se zaměřují se na aktivitu, tvořivost, prožitek, podporu komunikace, rozvoj smyslového vnímání, na prožitek. Můžeme konstatovat, že muzejní edukace se přiklání k využívání prvků moderních pedagogických koncepcí (Jagošová a kol., 2010). Jedná se zejména o tyto výchozí edukační koncepce: „*konstruktivismus, kritické myšlení, kooperativní výuka, artefietika, činnostní učení, dramatická výchova, globální výchova, zážitková pedagogika a jmenovat bychom mohli mnohé další.*“ (Jagošová a kol., str. 224, 2010)

Praktická část této práce také vychází ze zmíněných koncepcí. Stručně zde představujeme první dvě jmenované, pedagogický konstruktivismus a tzv. kritické myšlení – výukový program také zvaný Reading and Writing for Critical Thinking (RWCT). Konstruktivismus jakožto pedagogickou teorii, považujeme za hlavní východisko ostatních jmenovaných.

O programu RWCT se zmiňujeme především pro aktivizační metody, které se využívají v rámci tohoto programu, a některé z nich jsou použity i v pracovním sešitě pro žáky staršího školního věku, o kterém se dále zmiňujeme v praktické části.

### **Pedagogický konstruktivismus**

Jedná se o kognitivní pedagogickou teorii. Konstruktivisté jsou přesvědčení, že žáci si své poznání konstruují v průběhu řešení problémů a otázek. Toto konstruování probíhá na podkladě již osvojených poznatků. Žák si tedy průběžně konstruuje poznání na základě toho co již zná, a to vše skrze vlastní zkušenost, nikoliv pouze přes výklad učitele. Konstruktivistické teorie vychází z předpokladu, že žák již přichází s určitým „balíčkem“ vědomostí. Všichni žáci něco vědí a znají, ale každý však trochu jiným způsobem. Je proto nutné respektovat tyto individuální zkušenosti a znalosti dětí a zároveň je reflektovat při výuce. Konstruktivismus podporuje v první řadě vlastní tvůrčí činnost žáka, hned v druhé řadě pak dává prostor pro dialog mezi žáky, kteří pak mohou porovnat přístupy k práci mezi sebou. Jelikož každý přichází s vlastním „balíčkem“ znalostí, nazývaným také jako „prekoncept“, vznikají tak originální interpretace daného tématu. Soubor znalostí je pak skrze vlastní činnost a dialog mezi spolužáky prohlubován a rozvíjen. Důležitý je princip blízké zkušenosti dítěte, kdy dítě může právě poznávané aplikovat na to, co už důvěrně zná. Inteligence žáka se modifikuje a obohacuje přebudováváním a pomocí tzv. reflektivního dialogu (Daniel, 2008). Ke konstruktivistickým teoriím se řadí i metoda Reading and writing for critical thinking (RWCT).

### **RWCT a aktivizační metody tohoto programu**

Jedná se o mezinárodní vzdělávací program s dlouholetou tradicí. Za zakladatele je považován americký filosof, psycholog a pedagog John Dewey, který se zabýval podstatou kritického myšlení a definoval jej jako aktivní proces, kdy pouze nepřijímáme informace od někoho jiného, ale sami o nich přemýšlíme, sami si klademe otázky, sami si hledáme relevantní informace a také je vyhodnocujeme (Fisher, 2001).

RWCT můžeme chápat také jako celistvý vzdělávací proces, při kterém by učitelé měli usilovat o to, aby každé téma bylo strukturováno dle určitého modelu. Tento model má tři následující fáze:

1. Evokace (E)
2. Uvědomění si významu (U)
3. Reflexe (R).

Model E – U – R je pomůckou pro plánování a realizaci výuky, při které chceme, aby se žáci nejen naučili určité informace, ale také aby jim porozuměli, a aby je následně dokázali využít. Učení bez fáze evokace a reflexe není efektivní. Model je odvozen z již zmíněné konstruktivistické teorie, v rámci modelu si žáci osvojují nové informace a propojují je se svými zkušenostmi (Hausenblast, Košťálová, 2006). Model vede učitele k tomu, aby ve všech fázích střídali činnosti, při kterých žáci pracují individuálně s činnostmi ve dvojicích, v menších i větších skupinkách (Grecmanová, 2007).

Při RWCT se využívá aktivizačních metod, se kterými mají pedagogové výborné výsledky. Při uvedených metodách mohou žáci pracovat jednotlivě i ve skupině. Přehled metod uvádí například (Grecmanová, str. 55 2007), jedná se o metody: *brainstorming*, *volné psaní*, *kostka*, *pětilístek*, *nedokončené věty*, *myšlenková mapa*, *vennův diagram*, *diskusní pavučina*, *poslední slovo patří mně*, *insert – znaménkování*, *čtení s předvidáním*, *ano – ne*, *zpreházené věty*. Některé z metod je vhodné používat při konkrétní fázi programu RWCT, například metoda *brainstormingu* se využívá při fázi evokace. Některé z metod lze využít ve všech fázích – evokaci, uvědomění významu i při reflexi, jedná se například o metodu *zpreházených vět*.

Jak již bylo zmíněno, některé z metod jsou využity v rámci praktické části této diplomové práce, a to v pracovním sešitě pro žáky staršího školního věku, který slouží jako didaktická pomůcka při animačním programu, zaměřujícím se na zprostředkování kašen Dolního a Horního náměstí v Olomouci. V následující kapitole jsou vyjmenovány možné organizační formy muzejní edukace. Práce se konkrétně zaměřuje na animace, přesto jsou níže vyjmenovány i další organizační formy, díky nimž může být animace jako organizační forma snáze vymezena.

#### 2.1.4. Organizační formy muzejní edukace

Muzea nabízejí určité programy, skrze které se návštěvníkům zprostředkovávají vystavované exponáty. Tyto programy můžeme dělit podle převládajících činností do tří skupin. Programy tedy dělíme na:

- **Teoretické**, při kterých je formou komentovaných prohlídek, besed a diskusních setkání předávána různá míra teoretických poznatků.
- **Praktické**, které probíhají formou praktických kurzů, ateliérů, dílen.
- **Zvláštní** programy, které jsou pořádány výjimečně. Jsou typické svou jedinečností a neopakovatelností.
- **Smíšené**, které v sobě propojují jak teoretickou část, tak i praktickou a jsou označovány jako tzv. animace (Horáček, 1998).

#### **Teoretické programy**

Jak již bylo zmíněno, při teoretických programech je věnována pozornost zejména teoretickým poznatkům. Během komentované prohlídky vede výklad lektor, kurátor výstavy či speciální host. Výhodou těchto programů je, že nejsou náročné na prostor, není k nim potřeba speciálních pomůcek. Jednou z nevýhod je, že vedoucí prohlídky musí být na dobře připraven a vybaven hlubokými znalostmi, které musí umět předat. Veškerou aktivitu vydává pouze on, zatímco diváci mohou zůstat pasivní po celou dobu prohlídky. Výklad by měl být přiměřený věku diváků i všem jeho specifikům. Měl by být pro diváka co nejvíce poutavý a srozumitelný. Teoretický program může probíhat i formou besedy, tedy rozhovorem mezi lektorem nebo přímo autorem díla a účastníky. Účastníci se aktivně zapojují do rozhovoru, učí se jak správně formulovat otázku, a také jak sdělovat vlastní názor. Při besedě můžeme využít i reprodukci či dokumentů, filmů o díle. Přestože bude vždy lepší besedovat přímo nad originálem, jak doporučuje i Lichtwark. Besedy nad uměleckým dílem mohou probíhat i ve škole. Přičemž by učitel, který besedu vede, měl mít vždy jasnou koncepci, kam se bude beseda ubírat. Beseda může fungovat jako aktivizační metoda, kdy žáci začnou nad daným dílem přemýšlet a dále pak téma sami výtvarně rozpracují (Horáček, 1998).

#### **Praktické programy**

By měly by vycházet z teoretických poznatků o díle. A jak z názvu vyplývá, soustředí se na praktické činnosti účastníků v dílnách a ateliérech. Na základě těchto praktických činností, které mohou mít formu krátkých výtvarných etud, ale i rozsáhlejších

výtvarných akcí – plenérů, letních ateliérů, happeningů, účastníci získávají poznatky o daných dílech. Mohou být realizovány také tzv. mezioborové tvůrčí dílny, které využívají nejen výtvarné umění, ale také například hudbu, literaturu atd. Nevýhodou těchto praktických programů je prostorová náročnost a potřeba nejrůznějších pomůcek. Kursy jsou otevírány pro všechny věkové kategorie. Jejich výhodou je, že lektori se s účastníky mohou danému tématu věnovat delší dobu, mohou tedy využít i náročnějších výtvarných technik. Jednotlivé výtvarné úkoly na sebe mohou navazovat. Tyto kursy mohou probíhat mimo muzeum, v dílnách či ateliérech. Setkává se na nich stejný kolektiv lidí, lektor se tak může individuálně věnovat jednotlivcům. Může tak být rozvíjena nejen kreativita a praktické dovednosti jedince, ale i osobnostní schopnosti (Horáček, 1998).

### **Zvláštní programy**

Ke zvláštním programům jsou řazeny například dny otevřených dveří, odborné konference, diskusní setkání, koncerty. Pro rodiče s dětmi nabízí dnes často muzea tzv. „dětské narozeniny v muzeu“, jež se v zahraničí, ale i u nás, těší veliké oblíbenosti. Pro děti je připraven nejrůznější zábavný program v originálním prostředí. Příkladem může být Museum of London, Dockland (Birthday parties at the Museum of London Docklands, 2015). V Čechách se tomuto trendu také daří. Národní galerie ve Schwarzenberském paláci nabízí možnost uspořádání narozeninové oslavy, kdy se děti promění v postavy bohů z vystavovaných děl. Z oslavy si pak odnáší drobné výrobky a nevšední zážitky (Narozeniny v galerii, 2015). Tzv. Sleepover neboli přespání v muzeu nabízí British museum. Pro děti je zde připraven noční program v muzeu (Sleepover, 2015).

### **Smišené programy**

Jedná se o programy, ve kterých jsou propojovány teoretické poznatky s praktickými aktivitami. Tyto programy nazýváme jako animace. To jakým způsobem budou obě složky, teoretická a praktická vyváženy, se odvíjí od konkrétního programu. Důležité zůstává to, aby se účastník podílel na interpretaci a aby mu byl zprostředkován přímý zážitek s uměleckým dílem (Šobán, 2007). Nyní byly vymezeny programy, které se využívají při muzejní edukaci. Jelikož v praktické části pracujeme se smíšeným programem – animací, pojednává následující kapitola nejprve o terminologickém vymezení animací, dále pak o cílech, formách a pomůckách, které je možné při animacích použít.



### 3. Animace

Tato kapitola se věnuje tématu Animace jako jedné z forem muzejní edukace. Zmiňujeme ji zde proto, že cílem praktické části diplomové práce je vytvořit animační program pro žáky staršího školního věku. V první části této kapitoly je tento termín terminologicky vymezen, další část je věnována cílům animace, obvyklé struktuře animace, formám a pomůckám používaným při animaci. Téma animace popisujeme tak, jak se o ní hovoří v odborné literatuře zejména v souvislosti s galerijní pedagogikou (Horáček, 1998), či muzejní edukací (Šobánová, 2012b). Přesto se animační programy nemusí používat pouze v muzeu jako instituci, ale i mimo něj při formálním nebo neformálním vzdělávání, což se snažíme dokázat v praktické části této diplomové práce.

#### 3.1. Terminologické vymezení animací

*„Animace v galeriích jsou „oživující“ činnosti, při nichž návštěvníci pomocí různých materiálů či předmětů vytvářejí dílčí výtvarné etudy, které svým principem, technologií nebo obsahovým zaměřením navazují na sledované dílo.“* (Horáček 1998, s. 71).

Animací rozumíme oživení, ale také oduševnění zkoumaného objektu a jak uvádí Šobánová (2012, s. 80), při animaci se *„dosahuje i oživení edukace samotné a jejích účastníků“*. Animace mají za úkol představit uměleckého díla divákovi tak, aby jej bylo možné dále zkoumat, experimentovat s ním a postupně objevovat jeho významy. Znamená to tedy, že divákovi nejsou předkládána pouze fakta o díle, ale skrze animaci by divák měl sám objevovat, zkoumat a nacházet významy pro něho osobně důležité (Slavík in Daniel, 2008).

Animace mají přinést divákovi nejen zážitek z vnímání díla, ale také poznatky. Jde o vzdělávací aktivitu, která nese základní výchovně vzdělávací cíle, kterými se vyznačuje každá pedagogická činnost. (Šobán, a kol., 2007). Jelikož se v práci zaměřujeme na žáky staršího školního věku, hovoříme o divácích nadále konkrétně jako o žácích (staršího školního věku).

K tomu, aby žáci porozuměli významu díla a všem jeho souvislostem, tedy aby si z animace odnesli i nějaké poznatky, bývá při animacích využívána vlastní tvorba žáka, která na sledované dílo nějakým způsobem reaguje. Tato tvorba může probíhat stejnou formou, jakou je vytvořeno dané dílo, nebo může probíhat za pomoci jiných uměleckých

prostředků. Například hudbou, dramatizací, či jinou výtvarnou technikou. Dále můžeme v animaci využít i jiných postupů, které reagují na původní dílo, ale nejsou vyloženě umělecké, například zakreslení informací do mapy apod. (Slavík in Daniel, 2008)

### **3.2. Cíle animace**

Hlavní cíle animací vymezuje Horáček (1998, s. 74).

**1. Probuzení zájmu o umění.** Tímto cílem Horáček rozumí hledání cest, které ukážou návštěvníkovi, že umění může být zajímavé.

**2. Navození citového zážitku.** Skrze zajímavé exponáty, které se člověka osobně dotýkají, navazují na jeho předchozí zkušenosti, může být navozen intenzivní citový zážitek.

**3. Otevření prostoru pro osvojování informací o vývojových etapách dějin umění.** Návštěvník nachází souvislosti mezi jednotlivými etapami dějin umění a orientuje se ve vzájemném vztahu umění a dějin na časové ose.

**4. Rozvíjení i procvičování schopnosti „číst“ hodnoty a významy uměleckého sdělení.** Návštěvník dokáže rozpoznat hodnoty a významy, které se skrývají v uměleckých díle.

**5. Hledání vlastního názoru.** V souvislosti s vlastní interpretací daného díla si návštěvník tvoří vlastní názory, uvědomuje si sám sebe a vymezuje se tak vůči ostatním.

### **3.3. Struktura animace**

Animace mají obvykle svoji strukturu, která začíná úvodní evokací. To, jak je program zahájen, je velice důležité. Dobré zahájení může ovlivnit zbytek animace, buduje se totiž vztah mezi účastníkem animace a lektorem, nastavují se pravidla, vzniká atmosféra. Hned v první fázi by mělo být nastíněno téma, které bude řešeno. V úvodní části by měla být zvolena taková aktivita, která pomůže účastníky zaktivizovat, zvyknout si na nové prostředí, na ostatní spoluúčastníky i na lektora. Na počátku je vhodné zařadit seznamovací aktivity. V případě praktické části této diplomové práce však předpokládáme, že se žáci mezi sebou znají, pracuje se se skupinou, ve které již vznikly vzájemné vztahy. Kratší aktivizující metody nebo samostatné prohlédnutí exponátů může být příkladem úvodní činnosti, důležité je navázání kontaktu a vytvoření přátelské atmosféry. Jistě není vhodné účastníky do něčeho nutit.

Po úvodní aktivitě pak přichází hlavní činnost, která může probíhat nejrůznějším způsobem. Hlavní aktivita se odvíjí od objektů, které zprostředkováváme, ale i od věku

účastníků, prostoru, časovým možnostem apod. Jako hlavní činnosti může být zařazen výklad, prohlídka výtvarných děl, výtvarné akce, dramatické či hudební aktivity. Při hlavní aktivitě by měly být naplňovány hlavní cíle, osvojení informací, ale i zprostředkování prožitků z uměleckého díla. Výsledkem by měla být účastníková vlastní interpretace díla.

Závěrečná fáze je velice důležitou fází programu, která by se neměla podceňovat. Bývá v ní zrekapitulováno, co se v programu událo, co si účastníci odnášejí za informace, co nového se naučili, co prožívali (Šobáň, a kol. 2007).

### **3.4. Formy animací**

Formy animací můžeme rozdělit dle určitých kritérií, například podle věku návštěvníků, typu výstavy, četnosti opakování animace. Ke každému typu animace je pak nutné přistupovat určitým způsobem a zohledňovat při tom daná specifika (Šobáň a kol. 2007). Podle typu výstavy může jít o animace ve stálých expozicích, či na dočasných krátkodobých výstavách (Horáček, 1998). U stálých expozic, ke kterým bychom mohli přirovnat i soubor olomouckých kašen, jimž se tato práce věnuje, je možné věnovat se daným dílům z různých pohledů například z hlediska směru, výtvarné techniky, období, nebo je možné postihnout expozici jako celek.

Animace mohou být určeny pro dětského či pro dospělého návštěvníka. Jak zmiňuje již Tilden, ve svých šesti základech dobré interpretace (viz kapitola č. 2), je důležité, aby program pro dětského diváka nebyl pouze zjednodušením programu pro dospělého. Dětské animace bývají doplněny o interaktivní prvky. Další kategorií jsou pak programy pro návštěvníky se speciálními vzdělávacími potřebami.

Animace můžeme dále dělit dle četnosti opakování a podle zaměření praktické činnosti. Dle zaměření praktické činnosti můžeme animace dělit na animace materiálové, zvukové a hudební, pohybové, slovesné. O materiálové animaci hovoříme tehdy, pokud návštěvníci během animace výtvarně pracují s určitým materiálem. Může jít například o již klasické techniky jako o malbu, kresbu, modelování apod. Zvukové a hudební animace využívají jiné umělecké formy než výtvarné, snaží se zprostředkovat kontakt prostřednictvím zvuku. Rozšiřují tedy vnímání exponátu pouze zrakem o další smysl. Pohybové animace umožňují vnímání exponátu celým tělem. Tohoto typu animací může být využito například při kontaktu se sochařským dílem. Slovesné animace využívají drobných literárních útvarů, slovních her a dramatizací (Horáček, 1998).

### **3.4. Didaktické pomůcky při animacích**

Součástí každé edukace by mělo být využití rozličných didaktických pomůcek (Šobánková, 2012b). Jelikož je animace jednou z forem muzejní edukace, měly by být i zde didaktické pomůcky využívány. V obecné didaktice se hovoří o tzv. učebních pomůčkách, materiálních předmětech, jejichž používání ve výchovně vzdělávacím procesu vede k osvojení si určitých vědomostí a dovedností.

Mezi základní didaktické pomůcky patří: skutečné předměty, modely, různé typy zobrazení (obrazy, symbolická zobrazení, statická a dynamická projekce), zvukové pomůcky, dotykové pomůcky, literární pomůcky, počítačové programy (Maňák, 2003).

V muzejní pedagogice se hovoří například o muzejním kuffíku, který je „*osobitým doplněním aktivizujících programů v muzeích*“ (Horáček, 1998 s. 79.). V tomto „kuffíku“ jsou uloženy pomůcky, které pedagog může během animace používat jak při teoretické, tak i při praktické části programu. Jedná se například o tužky, pastelky, katalogy, obrazovou dokumentaci, reprodukce, makety atd. Při animacích bývají také s oblibou používány i pracovní listy či sešity. Pracovní listy jsou příkladem textové pomůcky v muzeu, která patří k již tradičnímu způsobu jak se návštěvníkovi pomoci v muzeu zorientovat a dozvědět se více o prohlížených exponátech. Součástí animačního programu prezentovanému v praktické části této diplomové práce je textová didaktická pomůcka – pracovní sešit. V následující podkapitole se věnujeme tématu pracovních listů a sešitů v muzejním prostředí.

#### **3.4.1. Pracovní listy**

Pracovní listy jsou didaktickou pomůckou, kterou obvykle připravuje lektor v muzeu, nebo si je mohou připravit samotní učitelé, kteří do muzea přijíždějí se svojí studijní skupinou. Často se jedná o edukačních pomůcku při animačních programech. Pracovní listy jsou obvykle spojeny s konkrétními exponáty. Jsou prostředkem mezi návštěvníkem a vnímaným objektem. Podoba pracovního listu se odvíjí od konkrétní expozice, zamýšleného způsobu práce s listem, cílové skupiny, které jsou pracovní listy určeny a schopnostem muzejního pedagoga (Mrázová, 2013). Forma této didaktické pomůcky může být také různá. Nemusí mít vždy formu jednotlivého pracovní listu, může se jednat o soubor listů, založených do pevnějších desek, či o pracovní sešit, který může mít nejrůznější podobu a může s ním být pracováno různými způsoby. Pracovní listy mají

několik funkcí. V souvislosti s didaktickým zpracováním, uvádí (Skalková 2007; s. 104–105), základní funkce textových pomůcek:

- „*poznávací a systemizační,*
- *upevňovací a kontrolní,*
- *motivační a sebezvědomovací*
- *koordinační*
- *rozvíjející a výchovnou*
- *orientační.*“

Pracovní listy v muzejní edukaci mají ukázat návštěvníkovi, jak s danými objekty pracovat, mají dopomoci k tomu, aby se mezi nimi návštěvník lépe orientoval. Měly by dopomoci získat nejdůležitější poznatky o objektech. Jejich úkolem je také utřídění těchto poznatků a jejich fixace pomocí úkolů a aktivit. Pracovní listy by měly podpořit rozvoj osobního zájmu o dané téma (Mrázová, 2013).

Šobáň (2007, s. 36), rozlišuje dva základní typy pracovních listů, dle způsobu práce na: pracovní listy pro práci s lektorem a pracovní listy samoobslužné. Samoobslužné listy je třeba doplnit větším komentářem. U pracovních listů určených pro práci s lektorem je věnováno více volného prostoru pro vlastní poznámky, poznámky, výtvarné úkoly apod.

Mrázová (2013, s. 19 – 20), uvádí důležité informace při tvorbě pracovního listu:

- Důležitý je výběr objektů pro práci s pracovním listem. Objekty by měly být zejména přístupné, tak aby si je mohli návštěvníci prohlédnout z dostatečné vzdálenosti.
- Množství textu v pracovním listu by mělo být přiměřené, informace v nich uvedené by měly být věkově přiměřené a měly by odpovídat stanoveným cílům.
- Pracovní listy by měly být přehledné a jednoduché.
- Otázky a úkoly by měly být formulovány srozumitelně a přiměřeně věkové skupině, měly by se týkat hlavního tématu a neodvádět pozornost jinam.
- Neměly by být přehlceny aktivitami.
- Měly by podporovat zájem a fantazii
- V pracovním listě by se měly vyskytovat aktivity, které se orientují na různé dovednosti (matematické, jazykové, dramatické, výtvarné). V pracovním listě

by měly být obsaženy aktivity zaměřené jak na cíle kognitivní, afektivní tak i na psychomotorické.

- I samotná úprava pracovního listu je důležitá. Například velikost a použitý materiál by měl odpovídat tomu, jak a kde bude pracovní list používán.
- Pokud pracovní list využívají děti v rámci školní výuky, je třeba, aby byl v souladu s RVP.

### **3.5. Průběh plánování animačního programu**

Jakékoliv plánování je vždy prvním krokem každé lidské činnosti a stejně tak je tomu při plánování edukačního programu v muzeu či konkrétního animačního programu. Následující kapitola se věnuje průběhu plánování a jednotlivým krokům při plánování jakékoliv výuky z obecného hlediska tak, jak jej uvádějí například didaktici Kalhous a Obst. Přičemž tyto zásady jsou platné jak při plánování edukačního programu či jakékoliv animace, ať už probíhají přímo v muzeu nebo jinde. V případě praktické části této diplomové práce při animaci olomouckých kašen na Horním a Dolním náměstí.

#### **1. Prostudování kurikula**

První kroky by měly vždy vést k nastudování kurikula, kde jsou uvedeny výukové cíle, kterých by měl žák dosáhnout (Kalhous, Obst a kol., 2009). V případě školního prostředí se jedná o školský zákon a s ním související příslušné dokumenty zmiňované v následujících kapitolách. Muzeum takový dokument ovšem většinou nemá. Pokud však ano, může se podle takového dokumentu a v něm stanovených strategiích řídit, naplňovat je a také svoji činnost zpětně hodnotit. Pokud vzdělávací strategii nemá, vychází z výstavního plánu, aktuální výstavy atd. Jelikož muzea navštěvují často školní skupiny, je žádoucí aby muzea připravovala takové programy, které by svým obsahem navazovaly na školní kurikulum. Návštěvy muzeí jsou často zařazovány přímo do školních vzdělávacích programů. Muzejní pedagogové by se tedy měli ve školním kurikulu orientovat, tak aby mohla být se školami navazována obousměrná spolupráce (Šobáňová, 2012b).

V případě přípravy animačního programu o kašnách na Horním a Dolním náměstí bude tímto dokumentem školský zákon č. 561/2004 Sb., o předškolním, základním, středním, vyšším odborném a jiném vzdělávání a konkrétní školní vzdělávací program „Školní vzdělávací program pro základní vzdělávání Základní školy Dr. Hrubého 2, Šternberk, příspěvkové organizace“, dostupný na webových stránkách školy.

## **2. Stanovení cílové skupiny a zjišťování potřeb žáků**

Po studiu dokumentů by mělo podle Kalhouse, Obsta a kol., následovat zjišťování potřeb žáků. Ve školním prostředí porovnáváme osnovy uvedené v kurikulárních dokumentech se znalostmi žáků. Kromě kurikula nám ke zjišťování potřeb žáků může dopomoci i učebnice pro daný ročník. Učitel by však měl vždy brát ohled na skutečné potřeby a zájmy žáků, které nikdy nejsou v žádné učebnici uvedeny (Kalhous, Obst a kol., 2009). Každé věkové období v životě člověka je však charakteristické určitými podobnými znaky. Touto problematikou se zabývá vývojová psychologie a z těchto znaků můžeme vyvozovat, jak by měl pravděpodobně vypadat program, který bude žáka bavit a bude mu blízký.

V muzejní edukaci se v tomto bodě zabýváme, jakému publiku bude program věnován, pro jakou cílovou skupinu bude vytvořen. Muzeum by mělo reagovat na požadavky dané skupiny (Šobánková, 2012b). Jinak bude vypadat program pro děti předškolního věku, jinak pro děti staršího školního věku a jinak pro seniory. K přípravě programu může pedagog vycházet ze znalostí z již zmiňované vývojové psychologie.

Animace, uvedená v praktické části diplomové práce se zaměřuje na žáky staršího školního věku. Charakteristické znaky tohoto věku jsou stanoveny v jedné z následujících kapitol.

## **2. Plán edukační činnosti**

Celková představa o výuce je stanovena v tematickém plánu. Zde se stanovují tematické celky jak z dlouhodobého, tak i krátkodobého hlediska. Přičemž hlavní cíle a tematické cíle by na sebe měly navazovat (Kalhous, Obst a kol., 2009). V případě muzea může být stanoven plán edukačních aktivit pro určité pololetí či celý rok, který by měl respektovat rozličné věkové skupiny (Šobánková, 2012b).

Při vlastní přípravě edukačního programu by měl pedagog disponovat (jak pedagog ve škole, tak i v muzeu) didaktickými znalostmi. Při přípravě jakéhokoli edukačního procesu by si pedagog měl klást tyto otázky:

1. Čeho chci dosáhnout?
2. Jakými prostředky toho dosáhnu?
3. Jaká budou zvláštní didaktická hlediska?
4. Jaké se nabízí výchovné možnosti?
5. Jaká bude probíhat organizace vyučovací jednotky?

6. Jaká bude časová dotace jednotlivých fází vyučovacího procesu?
7. Jak budu zjišťovat naplnění vytyčených cílů?

Odpovědi na tyto otázky je vhodné zodpovědět v přehledné tabulce, kde je scénář edukačního programu udáván v bodech (Šobánková, 2012b).

Postup, který lze využít při tvorbě jakéhokoliv vzdělávacího projektu, uvádí dále například Prášilová (2006, s. 34). Tento postup je využit i v praktické části této diplomové práce. Následující body postupu se podobají otázkám, uvedeným výše.

1. Východisko – zdůvodnění realizace programu
2. Cíl – stanovení cílového stavu, kterého má být dosaženo
3. Účastníci – specifikace cílové skupiny programu
4. Forma a druh vzdělávacího programu
5. Rámcová osnova – rozsah akce, časový rozpis
6. Metody a prostředky
7. Organizace výuky
8. Lektoři
9. Výstupy a možnosti ověření naplnění stanovených cílů
10. Studijní materiály – doporučené materiály

Ještě před začátkem programu je důležité zjistit, jaké informace už dítě zná, aby bylo možné na tyto znalosti již navazovat. Zde se opět vracím k základním principům pedagogické konstruktivistické teorie.

V této kapitole jsme se zabývali tématem animace jakožto oživující činností, která má své vymezené cíle, obvyklou strukturu, formy a zásady platné při plánování animačního programu. Z těchto zásad vycházíme v praktické části této diplomové práce. Následující kapitola se věnuje rámcovému vzdělávacímu programu a potencionálnímu průřezovému tématu „Výchova ke vztahu ke kulturně historickému dědictví“ jakožto kurikulárním dokumentům, jejichž znalost je potřebná při tvorbě animačních programů pro žáky ZŠ.



## **4. Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání a potencionální průřezové téma Výchova ke vztahu ke kulturně historickému dědictví**

V předchozí kapitole jsme se již zmínili o tom, že při plánování animačního programu pro žáky je nutné, aby se muzejní pedagog nebo jakákoliv osoba, která animační program připravuje, orientovali v kurikulárních dokumentech. Při přípravě animačního programu pro žáky ZŠ to pak bude Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání (dále jen RVP ZV). V následujícím textu jsou vymezeny základní informace o tomto dokumentu, blíže se pak zaměřujeme na ty informace, které se týkají praktické části této diplomové práce – Pracovní sešit i metodický průvodce vychází z RVP ZV.

### **4.1. RVP ZV**

Pro učitele se stal v roce 2004 zásadním nový školský zákon č. 561/2004 Sb., o předškolním, základním, středním, vyšším odborném a jiném vzdělávání, kdy byly do vzdělávacího systému zařazeny nové kurikulární dokumenty. Tyto kurikulární dokumenty jsou vytvořeny na dvou úrovních – státní a školní. Na státní úrovni se jedná o Národní program vzdělávání a rámcové vzdělávací programy (RVP). Na tyto dokumenty pak navazují školní vzdělávací programy (ŠVP) jednotlivých škol – školní úroveň. Zákon ustanovuje tzv. průřezová témata a takzvané klíčové kompetence. Rámcové vzdělávací programy vycházejí z potřeby propojení vzdělávacího obsahu s praktickým životem žáků - tedy se životem ve škole a mimo školu. Dále pak z koncepce celoživotního učení, kdy vzdělávání nekončí s absolvováním školy, ale následně pokračuje po celý život. Toto se děje skrze již zmíněné klíčové kompetence. Rámcové vzdělávací programy také stanovují základní úroveň vzdělání, kterého mají žáci dosáhnout. Zároveň však podporují školskou autonomii – tím se míní tvorba školských vzdělávacích programů, které si škola ušije tzv. „na míru“ svým potřebám (RVP ZV, 2007).

#### ***RVP ZV a Vzdělávací oblasti***

*„Vzdělávací obsah základního vzdělávání je v RVP ZV orientačně rozdělen do devíti vzdělávacích oblastí. Jednotlivé vzdělávací oblasti jsou tvořeny jedním vzdělávacím oborem nebo více obsahově blízkými vzdělávacími obory*

- *Jazyk a jazyková komunikace (Český jazyk a literatura, Cizí jazyk)*
- *Matematika a její aplikace (Matematika a její aplikace)*
- *Informační a komunikační technologie (Informační a komunikační technologie)*

- *Člověk a jeho svět (Člověk a jeho svět)*
- *Člověk a společnost (Dějepis, Výchova k občanství),*
- *Člověk a příroda (Fyzika, Chemie, Přírodopis, Zeměpis),*
- *Umění a kultura (Hudební výchova, Výtvarná výchova),*
- *Člověk a zdraví (Výchova ke zdraví, Tělesná výchova),*
- *Člověk a svět práce (člověk a svět práce)“.* (RVP ZV, 2007, str. 18.)

Praktická část této diplomové práce – tedy animační program s pracovním sešitem pro žáky staršího školního věku, by mohl být realizován v rámci několika vzdělávacích oblastí a několika vzdělávacích oborů. Jedná se o vzdělávací oblasti Umění a kultura (Výtvarná výchova), Jazyk a jazyková komunikace (Český jazyk a literatura), Člověk a společnost (Dějepis a Výchova k občanství).

V rámci vzdělávacích oblastí se setkáme s tématy odkazujícími na kulturu a kulturní dědictví, jež jsou ústředním tématem praktické části práce, v oblastech: *Člověk a společnost*, konkrétně pak ve vzdělávacím oboru Dějepis. Například učivo: *„nejstarší starověké civilizace a jejich kulturní odkaz, kultura středověké společnosti - románské a gotické umění a vzdělanost, barokní kultura a osvícenství, kulturní rozrůzněnost doby.“* (RVP ZV, 2007 str. 45 – 47)

Dále se s tímto tématem setkáme ve vzdělávací oblasti Umění a kultura, přesněji ve vzdělávacím oboru Výtvarná výchova. O výstupech výtvarné výchovy se zde hovoří takto: *Žák: „interpretuje umělecká vizuální obrazná vyjádření současnosti i minulosti; vychází při tom ze svých znalostí historických souvislostí i z osobních zkušeností a prožitků, porovnává na konkrétních příkladech různé interpretace vizuálně obrazného vyjádření; vysvětluje své postoje k nim s vědomím osobní, společenské a kulturní podmíněnosti svých hodnotových soudů.“* (RVP ZV, 2007, str. 70) Zmíněné výstupy bychom mohli označit za vzdělávací cíle, kterých bychom chtěli díky pracovnímu sešitu v animačním programu dosáhnout.

V oblasti *Jazyk a jazyková komunikace*, která je přímo stěžejní oblastí v procesu výchovy a vzdělávání, je důraz kladen na takové znalosti a dovednosti, které žákovi: *„umožňují správně vnímat různá jazyková sdělení, rozumět jim, vhodně se vyjadřovat a účinně uplatňovat i prosazovat výsledky svého poznávání.“* (RVP ZV, 2007, str. 20) Jelikož se v animačním programu s využitím pracovního sešitu vyskytují často úkoly zaměřené

na dovednosti spojené s českým jazykem a komunikací obecně, je možné program zařadit i do vzdělávacího oboru Český jazyk a literatura.

Kromě vzdělávacích oblastí zákon vymezuje také tzv. průřezová témata a tzv. klíčové kompetence. Tyto kompetence vycházejí z potřeby propojení vzdělávacího obsahu s praktickým životem žáků - tedy se životem ve škole a mimo školu. Dále pak z koncepce celoživotního učení, kdy vzdělávání nekončí s absolvováním školy, ale následně pokračuje po celý život. Toto se děje skrze již zmíněné klíčové kompetence.

### ***Klíčové kompetence v etapě základního vzdělávání:***

*„Klíčové kompetence představují souhrn vědomostí, dovedností, schopností, postojů důležitých pro osobní rozvoj a uplatnění každého člena společnosti. Jejich výběr a pojetí vychází z hodnot obecně přijímaných ve společnosti a z obecně sdílených představ o tom, které kompetence jedince přispívají k jeho vzdělávání, spokojenému a úspěšnému životu a k posilování funkcí občanské společnosti*

- *kompetence k učení*
- *kompetence k řešení problémů*
- *kompetence komunikativní*
- *kompetence sociální a personální*
- *kompetence občanské*
- *kompetence pracovní.“ (RVP ZV, 2007, str. 14.)*

Při řešení jakéhokoliv úkolu, zadaného při animačním programu, jsou rozvíjeny kompetence k řešení problému. Pokud se pak jedná o činnost, která probíhá při spolupráci žáků, jsou rozvíjeny sociální a personální kompetence. Kompetence občanské, ke kterým patří i budování vztahu ke kulturnímu dědictví, jsou rozvíjeny téměř automaticky (Jagošová a kol. 2010).

### ***Průřezová témata:***

*„Jsou důležitým formativním prvkem základního vzdělávání, vytvářejí příležitosti pro individuální uplatnění žáků i pro jejich vzájemnou spolupráci a pomáhají rozvíjet osobnost žáka především v oblasti postojů a hodnot.*

- *Osobnostní a sociální výchova*
- *Výchova demokratického občana*
- *Výchova k myšlení v evropských a globálních souvislostech*
- *Multikulturní výchova*
- *Environmentální výchova*
- *Mediální výchova.*“ (RVP ZV, 2007, str. 100)

S průřezovými programy školy pracují přímo ve vyučovacích předmětech, dále v podobě nejrůznějších projektů, exkurzí, kurzů (Jagošová a kol, 2010). O zařazení dalšího průřezového tématu hovoří Parkan, 2010. Jedná se o potencionální průřezové téma s názvem *Výchova ke vztahu ke kulturně historickému dědictví*. Blíže se tomuto tématu věnujeme v následující podkapitole.

#### **4.2. Výchova ke vztahu ke kulturně historickému dědictví**

František Parkan a kolektiv vytvořili v rámci projektu spolufinancovaného z Evropských sociálních fondů a státního rozpočtu ČR Metodiku pro implementaci *Výchovy ke vztahu ke kulturně historickému dědictví* do školních vzdělávacích programů základních škol a víceletých gymnázií. Jejich cílem bylo vytvořit a zařadit do vzdělávacího programu nové průřezové téma: *Výchova ke vztahu ke kulturně historickému dědictví*. Metodický průvodce a dále pak odborná publikace s názvem „Prameny paměti“ měly mít za úkol představit praktické využití tohoto tématu.

Přestože se jedná o uvažované průřezové téma, které není v aktuálním znění školského zákona dosud uvedeno, zabývá se aktuálními problémy a snaží se rozvíjet žáka v oblasti postojů a hodnot. Klade si za cíl rozvoj všech klíčových kompetencí stanovených v RVP. Mohlo by tedy plnit funkci průřezového tématu tak, jak je uvedeno ve školském zákoně.

V oblasti vědomostí, dovedností a schopností toto průřezové téma přispívá k celkové kultivaci osobnosti žáka, a také ke kultivaci jeho chování. Dále napomáhá k porozumění kulturních jevů a uměleckých děl a k pochopení toho, že kultura může obohacovat náš život. V rámci tohoto průřezového tématu jsou žáci seznamováni se širokou terminologií v oblasti kultury, jejíž znalost by měla být samozřejmostí pro každého vzdělaného občana. Žáci jsou také vedeni k chápání kulturních odlišností jiných národů a etnických skupin – v dnešní době tolik aktuální téma. Dále je skrze průřezové téma rozvíjeno estetické cítění a tvořivost, schopnost kritického myšlení a také umění diskuse. Žáci jsou

seznamování s potřebou ochrany kulturních památek a s jejím právním rámcem. Průřezové téma rozvíjí žáka i v oblasti postojů a hodnot. Jedná se zejména o všestranný kulturní rozvoj, vztah ke kulturnímu historickému dědictví a životnímu prostředí obecně. Vede k toleranci vůči kulturním odlišnostem. Napomáhá k rozvoji osobnosti jedince, zejména pak v oblasti prezentace vlastního názoru, přijímání kritiky, nácviku asertivního chování. Rozvíjí schopnost zhodnotit význam ochrany kulturně historického dědictví (Parkan, 2010).

V rámci tohoto uvažovaného průřezového tématu by mohl být realizován animační program s edukačními pomůckami, který je výsledkem praktické části této diplomové práce.

## **5. Specifika staršího školního věku**

Jelikož se praktická část diplomové práce zaměřuje na žáky staršího školního věku, považujeme za důležité zde krátce zmínit i specifika této věkové skupiny.

Starší školního věk, respektive období 2. stupně základní školy, je obdobím dospívání dítěte. Trvá přibližně od 11 do 15 let. Z vývojového hlediska v tomto období probíhá prepuberta a puberta. Jedná se o období vývoje, které se často označuje za bouřlivé, dochází zde totiž k přechodu mezi dětstvím a dospělostí. Období je charakteristické jak změnami ve fyzickém, tak i psychickém vývoji. Dochází k tzv. „druhé strukturální přeměně.“ Toto období je charakteristické nerovnoměrným vývojem – jak v porovnání mezi chlapci a dívkami, tak i mezi dětmi stejného pohlaví. Ve třídě dětí stejného věku se pak vyskytují děti s různou fyzickou vyspělostí (Binarová, 2003). Nejprve se zaměříme na vývoj v období prepuberty, následně na období puberty, konkrétně pak na vývoj motorický, kognitivní, citový a sociální.

### **5.1. Prepuberta**

Motorický vývoj je v prepubertě ovlivněn akcelerovaným fyzickým vývojem a může se projevit jako přechodná neobratnost. Vlivem působení sexuálního pudu se objevuje labilita citů, časté střídání nálad od výbuchů zlosti, agresivity, hlučnosti, až po apatii a nezájem. Na kognitivní vývoj působí emoční labilita, typická pro toto období. Dochází však k rozvoji myšlení, rozvíjí se zejména myšlení abstraktní. Úkoly jsou řešeny novými způsoby, dítě je schopno srovnávat, řadit informace a vyvozovat z nich logické závěry. Myšlení začíná být samostatné. I v kognitivní oblasti se projevuje diferenciac

mezi pohlavími. Dívčím se daří lépe v oblasti jazykové a ve verbálních projevech, chlapcům zase při řešení prostorových a početních úloh. Jak již bylo zmíněno, v citové oblasti se projevuje citová nevyrovnanost, labilita. Chování dětí však může do jisté míry ovlivnit i chování rodičů a pedagogů. Děti v období prepuberty jsou velice citlivé například vůči kritice a nespravedlivosti, často je narušena jejich sebedůvěra, a to v nejrůznějších situacích. Touží však po tom, aby je okolí akceptovalo, uznávalo a bralo v úvahu jejich názor. V oblasti sociální se již začínají osamostatňovat od svých rodičů a začínají se sdružovat spíše se svými vrstevníky, spolužáky. Vztahy však ještě nejsou stálé a často se mění. Dívky i chlapci se spíše kamarádí v oddělných skupinkách stejného pohlaví (Binarová, 2003).

## **5.2. Puberta**

Období puberty přichází u dívek v období mezi 12, 5 a u chlapců ve věku 13 let. Toto období je známé jako období krizí a konfliktů s dospělými.

Z hlediska oblasti motorické se již v tomto období zpomaluje fyzický růst. Koordinace těla se zlepšuje a ustupuje přechodná neobratnost typická v prepubertě. V oblasti kognitivní se ustupuje od konkrétní reality a rozvíjí se abstraktní způsob myšlení a schopnost uvažovat hypoteticky, dospívající se tak dostávají do stadia formálních logických operací. Dokáží tak přemýšlet o budoucnosti. Jejich uvažování je systematictější, dovedou experimentovat s vlastními úvahami, jejich myšlení je flexibilnější. Tento nový způsob myšlení však ovlivňuje i emocionální oblast, typický je pak posílený egocentrismus. Dospívající jsou nadměrně kritičtí, ve svých rozhodnutích jsou často radikální. Mají pocit, že jejich názory jsou jedinečné, výjimečné a ostatní jim nerozumí. V důsledku hormonálního dozrávání se mění jejich citové prožívání, častou jsou vztahovační a přecitlivělí, zejména jedná – li se o kritiku vzhledem k jejich osobě. (Vágnerová, 2005). Citové oddělování od rodiny se projevuje v hledání vztahů mimo rodinu. Míží již oddělená přátelství ve skupinkách. Dívky i chlapci začínají navazovat vzájemné vztahy mezi sebou. V oblasti citů k sobě samému se objevuje kritický přístup. Dospívající se mezi sebou navzájem porovnávají, pochybují o vlastních kvalitách. Projevit se však může i naprostý opak – přeceňování, pocit jedinečnosti, vedoucí až k narcismu. Přestože touží po jedinečnosti, ve skupinkách vrstevníků se objevuje uniformita ve stylu oblékání, zájmech i názorech. Ve skupinkách a partách, které mohou být rodiči vnímány negativně, se upevňuje sebevědomí, posiluje sebepojetí a celkově dochází k vývoji osobnosti (Binarová, 2003).

Období prepuberty i puberty je bezesporu velice náročným obdobím nejen pro samotné dítě, tak i pro rodiče i pro pedagogy, kteří by si měli být vědomi všech specifík dané věkové skupiny. Respektováním těchto specifík nemusí být průběh tohoto období natolik bouřlivým, jak je často prezentován.

## 6. Soubor olomouckých kašen

V následující kapitole uvádíme základní informace o našem významném kulturním dědictví – o souboru kašen na Dolním a Horním náměstí v Olomouci. Soubor náleží do Městské památkové rezervace Olomouc a je unikátním dílem nejen v rámci celé České republiky, ale i v rámci celé Evropy (Togner, in Daniel a kol., 2002).

Některé z kašen byly v roce 1995 označeny za národní kulturní památku pod názvem „Soubor barokních kašen a sloupů v Olomouci“. K tomuto souboru jsou řazena tato díla:

Sloup nejsvětější trojice na Horním náměstí

Sloup se sochou panny Marie na Dolním náměstí

Kašna Caesarova na Horním náměstí

Kašna Herkulova na Horním náměstí

Kašna Jupiterova na Dolním náměstí

Kašna Merkurova na křižovatce ulic 8. května a 28. října

Kašna Neptunova na Dolním náměstí

Kašna Tritonů na nám. Republiky (NPÚ: MonumNet, 2003-15).

Celkově je v Olomouci více než 25 kašen. V práci se však blíže zaměříme pouze na některé z nich, a to na kašny barokní, označené za národní kulturní památku, ale i na kašny novodobé, které jsou dnes již také kulturní památkou. Všechny kašny, kterým se v následujícím textu nadále věnujeme, se nacházejí v historickém jádru města. Konkrétně se zaměřujeme na základní informace o kašně Neptunově, Jupiterově, Caesarově, Herkulově, kašně Hygie a Ariónově kašně, a to v tomto pořadí, jelikož odpovídá pořadí doporučenému v animačním programu a pracovním sešitě, který dále prezentujeme v praktické části této diplomové práce. V následujícím textu zmiňujeme také o kašně Tritonů a Merkurově kašně, které také patří k souboru barokních kašen a k národní kulturní památce. V praktické části práce, konkrétně v pracovním sešitě pro žáky staršího

školního věku, není těmto dvěma kašnám věnována samostatná část tak, jako ostatním kašnám. To ovšem neznamená, že je žáci s učitelem nemohou navštívit. V pracovním sešitě pro žáky i v metodickém průvodci pro učitele je proto zmiňujeme a považujeme za nutné je zmínit i zde, v teoretické části práce, a to pro úplnost souboru.

### **6.1. Historické souvislosti vzniku olomouckých kašen**

Olomouc se nacházela v 16. a na počátku 17. století, tedy v době renesance, na vrcholu svého vývoje. Byla centrem Moravy a druhým největším městem hned po Praze. Už od této doby se v Olomouci řešila složitá náboženská situace. Bojovalo se o toleranci protestantismu proti katolické církvi, které byli nakloněni i habsburští panovníci. Na rozvoji města se podílela jak církve, tak i jednotlivé řády. Vývoj města byl však přerušen třicetiletou válkou, v roce 1642 se Olomouc vzdává po několikadenním obléhání švédskému vojsku. Švédové ji pak okupují až do roku 1650. Město bylo z větší části pobořeno a vypáleno. Většina obyvatelstva zahynula v troskách nebo odešla. Olomouc značně hospodářsky upadá, a přestože se jedná o hlavní město Moravy, ztrácí vůdčí postavení a veškeré důležité úřady včetně zemských desek, které byly přeneseny do Brna. Do téměř vyliďněného města se po celém desetiletí opět vrací život a pozvolna se obnovuje stavební činnost. Přesto je obyvatelstvo omezováno častými morovými epidemiemi z důvodu špatných hygienických podmínek. Olomouc je však stále náboženským centrem, sídlem biskupství a vysokých škol, měšťanů a v roce 1655 se k těmto tradičním složkám připojuje i vojenský význam města, kdy Ferdinand III., vyhlásil Olomouc za pohraniční pevnostní město (Daniel, 2002).

Období od 60. let 17. století přibližně do 40. let 18. století se nese v Olomouci ve znamení rekonstrukcí. Město zažívá jakousi druhou renesanci. Celé toto období dochází k pracím na vojenském opevnění, ale radikálně se mění také tvář centra města, které získává barokní ráz. Jsou obnovovány fasády původních měšťanských domů a interiéry kostelů. Mění se i prostranství na náměstích, která jsou doplňována sloupy a kašnami. (Hlobil, Michna, Tognier, 1984). Jelikož město utrpělo po třicetileté válce velikou újmu, snažili se obyvatelé navrátit městu jeho původní privilegia. Kašny, které byly kamenicky a sochařsky náročně řešeny, měly hned při příjezdu panovníka upozorňovat, že se vjíždí do vznešeného města s bohatou, dokonce antickou, minulostí. Město bylo připodobňováno k italskému Římu, s obdobou tzv. *via triumphalis*, do kterého se vjíždělo hlavní branou, připomínající triumfální oblouk (Daniel, 2002).



Šestice barokních kašen s antickou tematikou měla být po polovině 18. století doplněna o poslední – Ariónovu kašnu, plán se však neuskutečnil. Velkolepý triumfální soubor kašen byl pak završen až v roce 2002 výstavbou novodobé Ariónovy kašny, která je výrazem nadějně budoucnosti města. Soubor je také unikátní v tom, že až na výjimky se tvůrci stali domácí umělci. (Daniel, a kol., 2002).

## **6.2. Olomoucké kašny**

Olomoucké kašny plnily původně především funkci užitkovou. Později začaly mít i funkci estetickou. První kašna se ve městě objevila již v roce 1492. V roce 1528 byly ve městě pravděpodobně 4 městské kašny, o nichž se dozvídáme v souvislosti s vodárnou, která do nich a do biskupské rezidence dodávala vodu. Jednou z těchto kašen byla i ta, která stávala na místě nynější Caesarovy kašny. Pravděpodobně byla zdobena také jezdeckou sochou G. J. Caesara. Další kašna stávala na Žerotínově náměstí a souvisela s provozem dominikánského kláštera. Kašna renesančního původu, pravděpodobně také se sochou Julia Caesara, stávala v Uhelné ulici. Tato kašna však musela ustoupit novější zástavbě. Voda byla do kašen přiváděna z vodárenských věží. Většina z nich ale zanikla během třicetileté války. Po válce byla jedna z věží obnovena, a to na konci dnešní ulice Vodární. Od této věže byla voda čerpána z řeky Moravy k jednotlivým kašnám. Pozdně gotické a renesanční kašny pak byly v průběhu let nahrazeny kašnami barokními (Jakubec, Perůtka, 2010).

Baroko získalo v Olomouci svůj osobitý styl, proto se také v souvislosti s kašnami a sloupy často hovoří o „olomouckém baroku“. V kašnách se objevuje touha po spojení s přírodou – v tomto případě s vodou, kamenem a flórou. Tato touha je jedním ze základních, pro baroko typických symbolů. Celý soubor kašen vznikl v poměrně krátké době barokních rekonstrukcí, v řádu desítek let. Rozmístění kašen v rámci urbanismu mělo své přísné zásady a bývá srovnáváno s perspektivní scénografií barokního divadla. Z ulic směřujících do náměstí se díváme na církevní památky – Sloup nejsvětější trojice na Horním náměstí a Mariánský sloup na Dolním náměstí. V ústích ulic a na křižovatkách se pak nacházejí kašny. Celý soubor přináší v podobě sochařské výzdoby, jakýchsi kamenných kulís, do města také souvislý děj. Mytologické postavy jsou oslavou světské moci – tedy císařského rodu. Tvoří tak protiváhu k církevní moci, jež je na náměstích prezentována dvěma sloupy.

## **Neptunova kašna**

Jedná se o vůbec první barokní kašnu, která byla vybudována v roce 1683. Najdeme ji na Dolním náměstí. Autorem sochařské výzdoby je gdaňský rodák Michael Mandík, jehož signaturu „MAN/DIK/FE [CIT]“ najdeme na těle jednoho z mořských koní zdobícího podstavec, jež nese sochu římského boha moří a všech vod Neptuna (jeho řeckým ekvivalentem je bůh Poseidón). Kašně se také říkalo Želví kašna, podle čtveřice želv, které zdobily vnitřní část nádrže. Želvy byly však již odstraněny, pravděpodobně roku 1754. Kašně dominuje postava Neptuna, který svým atributem, trojzubcem, krotí čtyři mořské koně. Číslo čtyři je symbolické a odkazuje na čtyři světové strany, čtyři roční období, čtyři živly, čtyři proroky i na čtyři hlavní ctnosti (Mlčák a kol., 2011).

Nahé tělo Neptuna je v mírné rotaci, spodní část těla zakrývají stylizované rostliny, pravděpodobně orobinec (Fiala a kol., 2010).

Autor se v díle inspiroval tvorbou Giam Lorenza Bernininiho, konkrétně pak kašnou Tritónů z náměstí Piazza Berberini v Římě, či sousoším Neptuna s Tritónem pro Villu Montalto (Jakubec, Perůtka, 2010). Kamenickou prací na nádrže byl pověřen Václav Schüller. (Daniel in Kubešová, Vrtalová, 2000).

Půdorys nádrže má tvar kruhu, který je na čtyřech místech prolomen do tvaru rovnoramenného kříže. Kámen pro zhotovení kašny byl dovezen z Maletína na Mohelnicku (Fiala a kol., 2010).

### *Neptun*

Je antickým bohem všech vod a moří. Ve svém mořském paláci měl stáje, ve kterých choval bílé hřebce s měděnými kopyty a zlatými hřívami. S koňmi se pak projížděl ve zlatém voze po mořských vlnách. Toto spřežení doprovázeli vodní živočichové a bájně vodní příšery. Neptun bývá zobrazován se zlatým trojzubcem, který získal darem od Kyklópů. Trojzubcem pak dokázal krotit vodu, ale stejně tak ji dokázal i rozbouřit (Mlčák a kol., 2011).

## **Jupiterova kašna**

Tato kašna se nachází na Dolním náměstí a ze souboru barokních kašen byla vybudována jako poslední. Kašna byla původně osazena sochou sv. Floriána. Tato postava ovšem nezapadala do ikonografického programu souboru kašen s antickou mytologií,

a proto byla nahrazena sochou boha Jupitera. Autorem podstavce, na kterém stojí nynější socha Jupitera, je Václav Render, který pravděpodobně vytvořil i původní sochu sv. Floriána. Samotnou sochu Jupitera s orlem u nohou pak vytvořil Filip Sattler v roce 1735. Postava stojí na podstavci zdobeném lvími hlavami a květinovými motivy. Jupiter je zobrazen s blesky v pravé ruce a nakročuje směrem do náměstí a svým gestem vrhá tyto blesky proti potencionálními nepříteli. Na hlavě má jakožto vládce všech bohů posazenou korunu (Mlčák a kol., 2011).

Púdorys nádrže je velice jednoduchý, jedná se o čtverec, který má zkosené rohy, vnější část je profilována. Autorem nádrže je Václav Render (Daniel in Kubešová, Vrtalová, 2000).

### *Jupiter*

Jupiter, jehož řeckým ekvivalentem je Zeus, je zpodobňován se svazkem blesků, které v hněvu používal jako svou zbraň. Jedná se o vládce všech bohů a nebes, hromů a blesků. Jupiter rozhodoval o počasí, ale i o vítězných válkách. V souvislosti s olomouckou historií má socha Jupitera s blesky pravděpodobně také připomínat vítězství bájného Jaroslava ze Šternberka nad tatarským vojskem (Mlčák a kol., 2011).

### **Caesarova kašna**

Kašna se nachází na Horním náměstí poblíž radnice. Jedná se o největší a nejnáročněji řešenou kašnu, která vznikla mezi lety 1724 a 1725 (Mlčák a kol., 2011).

Kamenické práce jsou dílem Václava Rendera. Autorem sousoší je pak Jan Jiří Schauenberger. Nádrž má pravidelný tvar, je tvořena z šesti konvexních úseků, které střídají ostré rohy. Uprostřed kašny se nachází imitované skalisko, na němž se vyjímá jezdecké socha. Na vzpínajícím se koni je zde zobrazen G. J. Caesar, bájný zakladatel Olomouce. Na hlavě má vavřínový věnec a na sobě vlající plášť. V pravé ruce drží zakládající listinu města Olomouce. V levé ruce, původně svíral kovové otěže, a k pasu měl připevněný kovový meč, jak uvádí Fiala a kol, 2010. Kolem skaliska pod Caesarem leží 2 vodní muži, kteří jsou personifikací řek Moravy a Dunaje. Muži nesou štíty, jeden se znakem Moravy (s orlicí), druhý se znakem Dolních Rakous (pět letících orlů) (Konečný, 1996). Muži si vzájemně podávají ruce, což symbolizuje vzájemnou sounáležitost obou zemí. Vedle mužů u skaliska sedí pes, jež je symbolem věrnosti města panovníkovi, v té době k císaři Karlu VI. (Mlčák a kol., 2011).

Mladý sochař Jan Schauenberger se v tvorbě inspiroval Berniniho mramorovou jezdeckou sochou Konstantina I. Velikého z let 1654-1668, která zdobí Královské schodiště (Scala Regia) ve Vatikánu. Dále pak pravděpodobně i Berniniho kašnou čtyř řek na Piazza Navona v Římě, a to zejména v mužských postavách, které ztělesňují řeky Dunaj, Gangu, Nil a Rio de la Plata (Fiala a kol, 2010).

Iniciátorem stavby kašny byl olomoucký měšťan a právník Jan Josef Valchovský z Walchenheimu, který měl své sídlo právě v místech, kam socha Caesara upírá svůj zrak (Mlčák a kol., 2011).

### *Gaius Julius Caesar*

Již od 15. století se tradovalo, že zakladatelem města je římský císař Gaius Julius Caesar, žijící v letech 100-44 př. n. l., podle kterého získalo město o i svůj název. Pravděpodobné římské sídlo, vybudované na Michalském vršku neslo název Julimontium či Julmons, ze kterého se později vyvinulo „Olomouc“. (Mlčák a kol., 2011). O Caesarovi jako bájném zakladateli města vypovídá i pověst uvedená na následujících webových stránkách.

*Pověst o založení Olomouce. Dostupné na:*

*<<http://www.rimanevolomouci.cz/cz/stranka/povest-o-zalozeni-olomouce.html> cit - 3-11-2014).*

### **Herkulova kašna**

Herkulova kašna se nachází u severního průčelí radnice na Horním náměstí. Původně však stála na místě sloupu Nejsvětější trojice. Autory kašny jsou gdaňský sochař Michael Mandík a Václav Schüller. Mandíkovu signaturu, kamenickou značku, je možné nalézt na těle hydry (Daniel, a kol., 2002). Kamenická značka je složena z písmen „M“ a „F“ („Mandik Fecid“) (Fiala a kol. 2010). Kašna byla dokončena v roce 1688 a ze souboru kašen vznikla jako druhá. Půdorys kašny sestává ze základního čtverce, jehož strany jsou prolomeny půloválem. Uprostřed stojí socha bájněho hrdiny Herakla, který je pro výtvarné umění typicky oděn do kůže neméjského lva, v ruce svírá kyj. V druhé ruce pak drží šachovanou orlici – naturalisticky zpracovaný znak Olomouce, kterou ochraňuje před sedmihlavou lernskou hydrou. Herakles je natočen směrem k radnici (Daniel, a kol., 2002). Jako antický hrdina je zosobněním síly, odvahy, vítězství nad něčím hrůzným. V tomto případě ochraňuje obnovované město, které bylo dlouhou dobu sužováno třicetiletou válkou (Dolejší, 2010). Poražení hydry Herkulem je také odkazem k vítězství

rakouských vojsk nad Turky u Vídně v roce 1683 a je oslavou panovníka, v té době císaře Leopolda I. (Mlčák, 2011).

### *Herkules*

Herkules je symbolem velikého silného a nezdolného muže. Je polobožský hrdina, kterého obdivovali nejen Řekové (Herakles), ale i Etruskové a Římané. Herakles se narodil jako syn Alkmeny a Dia. Hera, manželka Dia na Alkmenu a jejího syna velmi žárlila a znemožnila, aby se stal vládcem Mykén. Herakles byl velice silný již od narození, kdy se dokázal ubránit dvěma hadům, které na něho Hera nastražila. Je však znám především díky 12 úkolům, které po něm požadoval mykénský král Euryshteus, jako pokání za vraždu vlastních dětí. Prvním úkolem bylo přinést kůži nezranitelného nemejského lva, dále musel zabít lernskou hydru, ulovit kerynejskou laň, rychlou jako vítr a erymanthského kance, vyčistit Augeiovy chlévy, zničit stymfalské ptáky, polapit krétského býka a lidožravé kobyly thráckého krále Diomeda, přinést pás královny amazonek Hippolyty a přihnát stáda obra Geryonea. K těmto deseti úkolům pak král požadoval ještě dva úkoly, a to: opatřit jablka Hesperidek a přivést pekelného psa Kerbera, protože Herkulovi pomohl při boji s Hydrou jeho přítel Iolaa a také proto, že od Augeia požadoval mzdu. Po splnění všech těchto těžkých úkolů čekala Herkula další dobrodružství, například krádež posvátné trojnožky, na které sedávala delfská věstkyně. Proti této krádeži zasáhl Apollon a rozhodl se proti Heraklovi bojovat. Souboj ukončil až Zeus a poslal svého syna na 3 roky do otroctví. I po osvobození se Herakles nevyvaroval dobrodružného života. Zeus nakonec Herakla unáší ze země na Olymp, kde jej usmířil s Herou a oženil s Heben (Fink, 1996).

Heraklovy činy byly často výtvarně zpracovávány například na metopách průčelí Diova chrámu v Olympii, na řeckých vázách či nástěnných malbách. Jeho postava byla natolik populární, že je zobrazen i po boku Krista v prvních římských katakombách. V literatuře má hlavní roli zejména v homérských básních. Herakles ve všech dílech není pouze trpící a obětující se hrdina. Je také líčen jako neohrabaný muž, myslící spíše na dobré jídlo, pití a ženy, nebo také jako zuřící agresivní člověk (Fink, 1996).

### *Hydra*

Hydra neboli „Vodní had“ s tělem psa, obluda, jež pro Herakla živila v lernských bažinách Héra. Heraklovi se Hydru podařilo zabít, podporoval ho statečný Iolaus a Pallas Athéna. Hydra je popisována jako devítihlavá, přičemž jedna z hlav je nesmrtelná.

Po useknutí Hydřiny hlavy opět narůstaly, a to v dvojnásobném množství. Když Herakles Hydru zabil, namočil do její jedovaté krve své šípy. (Fink, 1996, s 156-157).

### **Kašna Hygia**

Západní průčelí radnice zdobí nástěnná kašna, jejíž výklenek a architekturu navrhl Camillo Sitte. Výklenek zdobí kamenný portál a dva pilastry, nesoucí římsu se zdobeným nástavcem. Horní vnitřní část výklenku je zdobena stylizovanou lasturou. Dnes je uprostřed výklenku socha ženy, původně však na tomto místě stávala socha dítěte s delfínem, kterou vytvořil sochař Anton Břenek, a která byla odhalena v roce 1898. Kašna byla během první a druhé světové války porušena, a tak bylo sousoší s delfínem nahrazeno postavou Hygie – personifikace „zdraví“. Autorem této sochy je Karel Lenhart. Výklenek i spodní nádrž zůstaly původní (Fiala a kol.).

### *Hygieia*

Je jednou z dcer Asklepiea. Hygieia je personifikací „zdraví“. Od jejího jména je odvozováno slovo hygiena. Hygieia byla velmi uctívána a stavěly se jí i sochy, z nichž jedna se nachází na fontáně di Trevi v Římě (Fink, 1996). Dalším příkladem je její zobrazení na zdi olomoucké radnice.

### **Ariónova kašna**

Město si přálo vybudovat sedmou kašnu, která by zapadala do již vystavěného souboru, ovšem po stavbě trojičního sloupu, který si vyžádal mnoho úsilí, se mu to dlouho nedařilo. Až v roce 1753 byl vypracován návrh sochaře Jana Antonína Richtera. Ústředním tématem se měla stát antická pověst o Ariónovi, řeckém básníkovi a pěvci, jehož zachránil delfín. Tímto příběhem se město snažilo vyrovnat se „*se svým stoletým traumatem, přesunem výsad hlavního zemského města do Brna po zkáze, jež Olomouc postihla za třicetileté války. Kašna měla všechny, a zejména panovníka, hned při vjezdu na hlavní Olomoucké náměstí upozornit, že město s takovou minulostí a s takovými zásluhami není přece možné nadále pokořovat a zbavovat právoplatných výsad – odměnou za vrácení uloupeného bývá výstup na nebesa.*“ (Daniel, 2002, s 15-16)

Kašna měla zaujímat velice důstojné místo – naproti Sloupu Nejsvětější trojice a zároveň měla návštěvníky oslnit při příjezdu do města od Terežské brány. Podoba místa,

na kterém se dnes kašna nachází, se v historii často měnila. Od prvního návrhu kašny J. A. Richtera znázorňujícího Arióna na delfínu se posléze ustoupilo. Město se snažilo na místě vyvrtat artéskou studnu, což se mu nepodařilo a tak byla na místě vybudována Křížová studna, odkazující k vodě jako ke zdroji života. Po revolučních událostech v roce 1848 se obecní rada rozhodla o zbudování pomníku císaři Františku Josefovi I. a o zbudování nástěnné kašny s delfínem, a to mezi sloupem Nejsvětější Trojice a Křížovou studnou. Autory byli Camillo Sitte a sochař Anton Brenek. Po první světové válce byl pomník odstraněn. V roce 1906 byla Křížová kašna přestavěna na veřejné záchodky. Po roce 1948 měl na místě stát pomník V. I. Lenina a J. V. Stalina, k čemuž opět nedošlo. Na krátkou dobu zde pak bylo instalováno sousoší pětiletky. V roce 1956 byly záchodky zrušeny a v následujících letech byla snaha znovu zrekonstruovat Křížovou kašnu. To však již nebylo možné. Až v roce 1995 se v souvislosti s rekonstrukcí ploch na olomouckém náměstí začalo uvažovat opět o Ariónově kašně. Rada pak oslovila olomouckého rodáka, sochaře Ivana Theimera, a italské Studio di Architettura v Luce a Pietrasante. Na kašně najdeme několik ústředních motivů - Arióna s delfínem, želvu a obelisk pro Theimera tolik typická témata. Obelisk je reliéfně zdoben obrazy z historie Olomouce, stejně tak tělo Arióna je jakoby „potetováno“ nápisy, jmény olomouckých osobností. Kašnu doplňuje i sousoší dětí, chlapce a dívky, kteří jsou zdobeni vodními motivy. Vedle kašny se nachází další želva, kterou Ivan Theimer daroval olomouckým dětem. (Daniel, 2002).

### *Arión*

O Ariónovi se v antické mytologii hovoří jako o vynikajícím pěvci a básníkovi, který si na svých cestách vydělal veliké jmění. O toto jmění ho chtěli připravit námořníci, kteří ho přepravovali ze Sicílie zpět do Řecka. Námořníci chtěli Arióna hodit do moře a jeho jmění si nechat. Posledním Ariónovým přáním bylo, aby si mohl ještě naposledy zazpívat. Svým nádherným zpěvem se mu podařilo přilákat delfína, který pak tonoucího Arióna vzal na svá záda a pomohl mu dostat se na břeh. Námořníky pak stihl trest a delfín byl za svůj čin náležitě odměněn, a to samotným Diem (Fink, 1996).

### **Kašna Tritonů**

Jedná se o kašnu, která bývá hodnocena jako umělecky nejzdařilejší. Vznikla jako třetí v pořadí. Původně stála na rozcestí ulic Ztracené, Ostružnické, Pekařské a Nožířské (Nyní Denisovy). Kašna vznikla v roce 1709 a od roku 1890 zdobí náměstí Republiky. Autorem kašny je olomoucký architekt a kameník Václav Render. Render vytvořil

kamennou nádrž, která má tvar obdélníku s konvexně prolomenými segmenty a pravděpodobně je i autorem sousoší (Fiala a kol.). I z vnější strany je nádrž kašny profilována. Sousoší tvoří dvojice mužů, kteří na svých zádech společně nesou mušli. Mezi muži se nachází dvě veliké ryby. V mušli se nachází postava chlapce, který drží na řetězech připoutané dva vodní psy (Daniel in Kubešová, Vrtalová, 2000). Vodu do kašen vystřikují jak oba mužové, tak i ryby a vodní psi.

Z programu, který spojuje výše zmíněné kašny antickou mytologií, se tato kašna lehce vymyká. Vznikla pravděpodobně z akutní potřeby vodního zdroje z důvodu strachu před požárem (Mlčák, 2011). Kašna byly inspirována římskou kašnou Fontana del Tritone na Piazza Barberini, jejímž autorem je G. L. Bernini (Daniel in Kubešová, Vrtalová, 2000).

### *Tritón*

Tritón je mořský bůh, je synem vládce moří Poseidóna a Amfitry (Fink, 1996.) Tritón je v antické mytologii zobrazován jako napůl člověk a napůl ryba. Bývá zobrazován s lasturou, která mu sloužila jako trumpeta či roh, jehož zvukem dokázal rozbouřit nebo naopak zkrotit moře (Mlčák a kol., 2011).

Na olomoucké kašně je však Tritón zobrazen jako malý chlapec, který svírá v řetězech dva vodní draky, odlišuje se tak od tradičního mytologického výkladu (Mlčák a kol., 2011).

### **Merkurova kašna**

Merkurova kašna vznikla v roce 1727 a nachází se v ulici 8. května. Tato kašna bývá oceňována zejména pro své urbanistické začlenění do křižovatky ulic. Autorem kamenické části kašny je Václav Render, přičemž zednické práce prováděl Jan Jakub Kniebandel. Vodní nádrž má půdorys kruhu, který je v některých částech konkávně a konvexně zprohýbaný. Uprostřed nádrže se vyjímá socha Merkura, jehož postava, je znázorněna ve šroubovitém pohybu. Autorem sochy je sochař Filip Sattler (Daniel in Kubešová, Vrtalová, 2000). Merkur se dívá do nebe, jeho tělo je z části zahaleno do drapérie, má na sobě typické atributy jako je helma a okřídlené opánky. V rukou drží okřídlenou hůl se dvěma hady, která je nazývána caduceus. U nohou Merkura nejdeme sochu Amorka, který Merkurovi zavazuje jeho okřídlený opánek. Merkur stojí na stylizovaném skalisku, ze kterého vyčnívají tři ryby. Tyto ryby mohou symbolizovat tři řeky, které v antické mytologii protékají podsvětím.



Socha Merkura jakožto boha obchodu a zisku měla za úkol oslavit Olomouc jako důležité centrum obchodu. Inspirací pro sochařskou výzdobu se Filipovi Sattlerovi stala bronzová figura Merkura, vytvořená Giovannim da Bolognou, zvaným také jako Giambologna (Mlčák a kol. 2011).

### *Merkur*

Merkur je římským poslem bohů. Jeho řecký ekvivalent je Hermés. Kromě toho je také antickým bohem obchodu. Je také označován za ochránce cestovatelů, cest a doprovázel prý také mrtvé do podsvětí. (Mlčák a kol., 2011). Pro Merkura jsou typické již zmíněné atributy – okřídlená helma, obuv, sáček na peníze či cestovní klobouk. Merkur a jeho řecký ekvivalent je také znázorňován s hůlkou v ruce. Jde o jeho odznak, se kterým doprovází mrtvé do podsvětí. Podle Merkura je pojmenována i jedna z planeta, a to proto, že se kolem Slunce točí nejrychleji. Stejně tak rychlý je i Merkur jako poslíček bohů. (Fink, 1996).

## **7. Již vzniklé edukační programy a projekty, které se zabývají kulturními památkami v Olomouci**

V následujícím textu uvádíme dva edukační programy, které se zaměřily na město Olomouc, a které se ve svém obsahu zmiňují o historii a kulturních památkách města. Dále zde uvádím příklad projektu, realizovaný Gymnáziem Uničov a Gymnáziem J. Opletala s názvem „Barokní skvosty Olomouckého regionu, aneb „Oživlé baroko“.

V historickém centru města Olomouc najdeme řadu kulturních památek. Nejvíce jich je soustředěno přímo na dvou hlavních náměstích – Dolním a Horním. Náměstí jsou navštěvována skupinami turistů, ale i skupinami žáků a studentů, kteří do Olomouce přijeli v rámci výletů či kratších exkurzí v rámci denní výuky. Nemusí se jednat pouze o školní skupiny, ale i o skupiny v rámci neformálního vzdělávání, například o skautské oddíly, zájmové kroužky apod.

Pokud takováto skupina vedená učitelem, lektorem či oddílovým vedoucím do Olomouce zavítá za účelem poznání kulturních památek, nacházejících se v městské památkové rezervaci, může využít služeb Informačního centra. Informační centrum města nabízí dětem předškolního věku a žákům 1. stupně základní školy edukační program s názvem

„S kočičkou Olou po Olomouci“, který je velice oblíbený a je doplněn i pracovním sešitem, který děti dostávají jako dárek domů. Žákům druhého stupně základní školy je nabízena zejména prohlídka města s průvodcem, kterou je možné si předem objednat či výstup na věž radnice. V informačním centru však neexistují žádné materiály, například pracovní listy či sešity, které by mohli učitelé se svojí třídou, lektoři či oddíloví vedoucí se skupinou dětí sami využít ke kratší prohlídce a k tomu, aby byly vybrané památky žákům jednoduchou, zábavnou a hravou formou zprostředkovány. V následujícím textu představujeme program „S kočičkou Olou po Olomouci“, dále program „Tajemná Olomouc“ a školní projekt „Barokní skvosty Olomouckého regionu, aneb „Oživlé baroko“.

### **7.1. Edukační program „S kočičkou Olou po Olomouci“**

Program je určen pro žáky mateřské školy a pro žáky 1. stupně. Cílem programu je, aby se děti hravou formou seznámily s významnými památkami města a vytvořily si k němu kladný vztah. Probíhá ve formě prohlídky města s průvodcem z informačního centra, (2x týdně od 9-10, 10-11 hod.) na podzim a na jaře. Délka programu 60 min. je přizpůsobena věku cílové skupiny a požadavkům výuky, kdy se žáci musí ze školy, která se nachází v Olomouci či v blízkosti Olomouce, dopravit do centra a zase zpět. Žákům jsou představeny památky v centru města – kašny, orloj, morový sloup a prostory radnice. Žáci dostávají na konci prohlídky pracovní sešit, se kterým mohou dále pracovat doma s rodiči. Pracovní sešit (Obr. č. 1) je možné si koupit i bez absolvování prohlídky. Díky sešitu si žáci připomenou, co se při prohlídce dozvěděli. Najdou v něm také úkoly k dalším památkám v Olomouci, které během prohlídky nenavštívili. To může rodiče i děti motivovat k další návštěvě těchto památek. V jednom z úkolů jsou zmíněny i olomoucké barokní kašny (Obr. č. 2). Jednotlivé úkoly v pracovním sešitě jsou vždy ještě doplněny podrobnějšími informacemi pro rodiče. Na konci sešitu je uvedena informace o vypsání výtvarné soutěže. Žáci mají za úkol namalovat obrázek o tom, co je během prohlídky nejvíce zaujalo. Zasláné práce jsou pak vystaveny a je vyhlášen vítěz soutěže. Soutěž je také jakousi zpětnou vazbou k programu. Pracovní sešit vznikl z iniciativy Mgr. Blanky Halounové - Odbor školství a Mgr. Karin Vykydalové a Bc. Jitky Lučanové - odbor

vnějších vztahů a informací magistrátu města Olomouce, na základě velkého zájmu učitelů, dále pak z osobní snahy vytvořit pro děti zajímavý a zábavný program.<sup>2</sup>

Pracovní sešit vydalo a financovalo statutární město Olomouc v roce 2014. Sešit ilustroval Martin Šilar (Šilar, 2014). Jedná se o velice působivě zpracovanou edukační pomůcku, jež mohou rodiče využít při seznamování dítěte s kulturními památkami města.

## **7.2. Putování Olomoucí**

Jak již bylo zmíněno, v informačním centru zatím neexistuje program, který by se zaměřoval na žáky staršího školního věku. Na tento věk se zaměřoval denní program s názvem Putování Olomoucí, realizovaný centrem ekologických aktivit města Olomouce o.p.s. Sluňákov (dále již pouze Sluňákov). Program byl zaměřen na život ve městě, věnoval se obecným informacím z historie, obsahoval také informace o uměleckých slozích a památkách, jež jednotlivé slohy ve městě reprezentují, konkrétně jsou v programu zmíněny i barokní kašny a Ariónova kašna. Program probíhal přímo v ekologickém centru, nikoliv přímo na náměstí, byl vedený lektory Sluňákovou. Trval přibližně 150 minut. V programu se využívalo pracovních listů (Obr. č. 4), powerpointové prezentace, zvukového záznamu a obrazové dokumentace. Je škoda, že se v rámci nabídky centra již nevyskytuje. Centrum nabízí i programy, které probíhají ve Smetanových a Bezručových sadech, proto by bylo jistě možné, kdyby nabízelo program, který by probíhal přímo v historickém centru města. Nabídka denních edukačních programů Sluňákov by mohla být rozšířena o program, díky kterému by mohly být žákům zajímavou formou zprostředkovány kulturní památky, přičemž by program mohl navázat na ten již vzniklý.

## **7.3. Projekt Barokní skvosty Olomouckého regionu, aneb „Oživé baroko“**

Projekt zaměřený na zprostředkování dědictví, je zdařilým výsledkem spolupráce dvou škol a také muzea. Proběhl v letech 2006 – 2008. Byl financován z Evropského sociálního fondu Ministerstva školství. Na projektu spolupracovalo Gymnázium Uničov a také Gymnázium Jana Opletala v Litovli. Cílem projektu bylo seznámit žáky netradiční formou s kulturou 17. a 18. století a s konkrétními barokními památkami. Jako prostředek

---

<sup>2</sup> Informace byly získány při osobním rozhovoru s Mgr. Blankou Halounovou s vedoucí Oddělení rozpočtových záležitostí, Odboru školství, Magistrátu města Olomouce.

byla zvolena animace, ve smyslu aktivního způsobu seznamování se s uměleckými objekty a nejrůznější výtvarné aktivity. Projekt se zaměřil na barokní plastiky morový sloup, kašny, sousoší Jana Nepomuckého, mariánské sochy a kříže, Boží muka. Žáci mapovali barokní památky ve svých městech. Žáci využívali fotoaparátů, videokamer, počítače. Součástí projektu byly také exkurze zacílené na barokní památky v Čechách a na Moravě. Žáci navštívili Svatý kopeček u Olomouce, hospital Kuks s barokními sochami Ctností a Neřestí Matyáše Bernarda Brauna, město Kroměříž a samozřejmě města Uničov a Litovel. Seznámili se i s barokní malbou prostřednictvím lektorského oddělení Arcidiecézního muzea v Olomouci. Projekt byl zakončen výstavou výtvarných prací v Uničově a v Litovli (Spurná, 2008).

V rámci podobného projektu by mohl být využit i pracovní sešit s metodickým průvodcem pro učitele, jež je výsledkem praktické části této práce. Využitím těchto didaktických pomůcek je učitelům umožněno samostatné vedení animačního programu, který je možné si přizpůsobit.

## II. PRAKTICKÁ ČÁST

Cílem praktické části této diplomové práce je vytvoření animačního programu, didaktické pomůcky - pracovního sešitu pro žáky staršího školního věku, který by se konkrétně zaměřil na kašny na Dolním a Horním náměstí a metodického průvodce pro učitele. Díky metodickému průvodci může učitel či lektor vést animační program sám bez nutnosti přítomnosti externího lektora. V metodickém průvodci najde informace o průběhu programu a o možnostech využití pracovního sešitu. Metodický průvodce by měl učiteli zjednodušit přípravu programu exkurze, výletu či výuky, zaměřené na památky na Dolním a Horním náměstí v Olomouci.

### **8. Animační program „ Příběhy olomouckých kašen“**

Animační program pro žáky staršího věku jsme pojmenovali „ Příběhy olomouckých kašen“ a v následujícím textu podrobně představíme jeho strukturu. Východiskem pro práci na tomto animačním programu bylo zjištění, že v informačním centru města Olomouce zatím neexistují žádné materiály, které by mohly být poskytnuty žákům staršího školního věku a jejich učitelům při návštěvě města – jako například pracovní listy, tištěný průvodce apod.

#### **Cíle animačního programu**

Vzhledem k cílové skupině a charakteru předmětu zájmu byly zvoleny následující obecné a dílčí cíle programu. Hlavním cílem animačního programu je zpřístupnění kašen na zmíněných náměstích, jejich oživení a představení příběhů, které se skrývají za každou z kašen. Při průběhu celého programu žáci využívají pracovního sešitu jakožto didaktické pomůcky. Během animačního programu nemusí být splněny všechny úkoly uvedené pracovním sešitě. Je na učiteli, aby uznal, jaké aktivity budou žáky bavit.

Obecné cíle programu jsou tyto: Žáci budou intenzivně vnímat a prožívat podněty vnějšího prostředí. Budou ochotni zamyslet se nad významem kulturního dědictví v životě člověka a nad vlastním vztahem ke kulturnímu dědictví a k příběhům, které můžeme najít v každém uměleckém díle. Žáci porovnají obrazná vyjádření současnosti i minulosti.

Dílčí cíle programu jsou následující: Žáci budou schopni zaměřit se na detaily konkrétního sochařského díla. Budou ochotni zamyslet se sami na sebou, nad svými kvalitami. Žáci

budou ochotni spolupracovat se spolužáky ve skupině i jednotlivě, budou ochotni podělit se o svoje prožitky s ostatními. Žáci budou tvořivě manipulovat s pracovním sešitem, s fóliemi v něm vloženými a s fotoaparátem. Vyjmenují názvy navštívených kašen a jména antických bohů a hrdinů s jejich atributy, které jednotlivé kašny zobrazují.

### **Cílová skupina**

Cílovou skupinou animačního programu a pracovního sešitu je skupina žáků staršího školního věku a jejich učitelé. Program může být však absolvován i v rámci neformálního vzdělávání, v rámci vzdělávacích kroužků, skautských výprav apod. Mohou jej využít i studenti střední školy, vysoké školy, žáci základní umělecké školy. Pracovní sešit může být využit i samostatným návštěvníkem, bez využití metodického sešitu, jako orientační průvodce. Ovšem k tomu účelu není primárně určen.

### **Časová osnova:**

Časový rozsah celého programu při plnění všech úkolů včetně přesunů je 150 minut. Záleží však na potřebách jednotlivých školních skupin a na jejich časových možnostech. Učitel si může dopředu naplánovat, které z aktivit zvolí, a které vynechá.

### **Metody a prostředky:**

Animační program může proběhnout jako krátká návštěva během vyučování, nebo jako program při exkurzi na Dolní a Horním náměstí v Olomouci. V animačním programu se využívá metod slovních – výkladu, rozhovoru, písemných cvičení a metody práce s textem. Z metod názorně demonstračních jsou to metody pozorování, předvádění činností a předmětů. Z metod praktických je to pak nácvik pohybových dovedností, grafická a výtvarná činnost žáka.

Prostředkem je pak pracovní sešit s vloženými fóliemi.

### **Organizace výuky:**

Animační program je obecně koncipován pro hromadnou výuku. Pracovní sešit a jednotlivé úkoly v něm pak pro individuální skupinovou i hromadnou výuku.

Program probíhá na Dolním a Horním náměstí v Olomouci ve formě procházky kolem vybraných kašen. Může být využit jako program při celodenní exkurzi do Olomouce, nebo jako program kratší exkurze během vyučování.

## **Lektoři**

Lektorem je učitel ZŠ, případně lektor výukového kroužku, učitel ZUŠ. Tedy osoba, která žáky dobře zná a může tak individuálně koncipovat průběh celého programu. Organizovat celý program mu pomůže metodický průvodce.

## **Výstupy a možnosti ověření naplnění stanovených cílů**

V rámci pracovního sešitu i metodického průvodce mají žáci i učitelé možnost ohodnotit průběh animačního programu formou škálových i otevřených otázek. Hodnocení pak odevzdají na příslušné místo, uvedené v metodickém průvodci. Hodnotit animační program mohou učitelé i žáci na sociální síti, pod odkazem, který naleznou v pracovním sešitě i v metodickém průvodci. Zde mohou ukládat fotografie, nápady, doporučení a hodnocení programu. V programu jsou řešena témata, které je možné nejrůznějšími způsoby zpracovávat, a rozšiřovat v nejrůznějších předmětech. Zejména pak ve výtvarné výchově, jelikož žáci získají během programu množství materiálu, především fotografií, se kterými je možné dále výtvarně pracovat.

## **Studijní materiály**

Učitel může využít propagačních materiálů přístupných v informačním centru, dále pak informací uvedených na webových stránkách města Olomouc.

## **10. Pracovní sešit pro žáky staršího školního věku a metodický průvodce pro učitele**

Jednotlivé listy pracovního sešitu pro žáky staršího školního věku a metodického průvodce je možné najít v obrazové příloze. V následujícím textu, vloženém pro přehlednost do tabulky, se věnujeme jednotlivým stranám pracovního sešitu a konkrétním úkolům.

Ke každé stránce pracovního sešitu, je uvedena časová dotace, nutná ke splnění úkolů doporučených ke zprostředkování dané kašny, v druhém sloupci je uvedena informace o tom, na jakém místě by se měl učitel nebo lektor se žáky zrovna nacházet. V dalším sloupci jsou vytyčeny specifické cíle, kterých chceme v rámci jednotlivých úkolů dosáhnout, následně jsou zmíněny způsoby, kterými naplnění cílů zkontrolujeme, učivo, hlavní strategie a poznámky. Tuto strukturu doporučuje při jakékoliv vzdělávací akci Prášilová, 2006.

<b>Časové údaje</b> <b>Strana v pracovním sešitě</b>	<b>Místo</b>	<b>Specifické cíle</b>	<b>Způsob kontroly dosažení cíle</b>	<b>Učivo</b>	<b>Hlavní strategie</b>	<b>Pracovní pomůcky, poznámky</b>
<b>10 min</b> <b>Str. 2</b> <b>Fólie č. 1</b>	Dolní náměstí Prostranství kolem Neptunovy kašny č. 1	Žáci jsou seznámeni s bezpečnostními pravidly při pohybu na náměstí.  Žáci se orientují v organizaci programu a také ve struktuře pracovního sešitu.  Při fotografování žáci manipulují s fólií, kterou umísťují mezi fotoaparát a fotografovaný objekt.	Rozhovor	Zásady práce s fotoaparátem	Motivační výklad, rozhovor	UČITEL: Metodický průvodce pro učitele  ŽÁK: Pracovní sešit  Fotoaparát  Psací potřeby
<b>15 min</b> <b>Str. 3</b>	Dolní náměstí Prostranství kolem Neptunovy kašny č. 1	Žáci se orientují v mapě.	Rozhovor	Orientace v mapě.	Individuální činnost	UČITEL: Metodický průvodce pro učitele  ŽÁK: Pracovní sešit Psací potřeby



<p><b>10 min</b> <b>Str. 4</b></p>	<p>Dolní náměstí Prostranství kolem Neptunovy kašny č. 1</p>	<p>Žáci napíší příklady podstatných jmen a sloves, která používáme v souvislosti s vodou.</p> <p>Žáci budou ochotni zamyslet se nad vlastnostmi vody.</p> <p>Žák dramaticky ztvární pantomimou činnost spojenou s vodou.</p> <p>Žák je ochoten aktivně spolupracovat s ostatními.</p> <p>Žák kreativně vymýšlí a zapisuje Neptunův monolog.</p>	<p>Krátké dramatické představení, rozhovor.</p>	<p>Voda jako živel. Římský bůh vody – Neptun jakožto hlavní téma kašny.</p> <p>Expresivnost jako jeden ze znaků baroka.</p>	<p>Rozhovor, aktivní skupinová činnosti</p>	<p>UČITEL: Metodický průvodce pro učitele</p> <p>ŽÁK: Pracovní sešit Psací potřeby</p>
<p><b>10 min</b> <b>Str. 5</b></p>	<p>Dolní náměstí Prostranství kolem Jupiterovy kašny č. 2</p>	<p>Žák na základně pozorování, vyřadí obrázky, které se netýkají Jupiterovy kašny.</p>	<p>Kontrola vyplněného pracovního sešitu.</p> <p>Rozhovor.</p>	<p>Pojem atribut. Bůh Jupiter a jeho atribut. Antičtí bohové.</p>	<p>Pozorování, rozhovor.</p>	<p>UČITEL: Metodický průvodce pro učitele</p> <p>ŽÁK: Pracovní sešit Psací potřeby</p>

		<p>Žák vysvětlí význam slova atribut.</p> <p>Žák vyjmenuje řecké a římské božstvo.</p>				
<p><b>10 min</b> <b>Str. 6</b> <b>Fólie č. 2</b></p>	<p>Dolní náměstí Prostranství kolem Jupiterovy kašny č. 2</p>	<p>Žák je ochoten zamyslet se nad svými kvalitami.</p> <p>Žák nakreslí svůj atribut.</p> <p>Žák manipuluje s fólií a fotoaparátem.</p> <p>Dramaticky ztvárňuje výraz vládce všech bohů.</p> <p>Žák manipuluje s fólií a fotoaparátem.</p> <p>Žák je ochoten spolupracovat s ostatními.</p>	<p>Pozorování, diskuse.</p>	<p>Expresivnost jako jeden ze znaků baroka.</p> <p>Pojem atribut.</p>	<p>Pozorování, aktivní skupinová činnost</p>	<p>UČITEL: Metodický průvodce pro učitele</p> <p>ŽÁK: Pracovní sešit</p> <p>Fotoaparát Psací potřeby</p>
<p><b>10 min</b> <b>Str. 7</b> <b>Folie č. 2</b></p>	<p>Horní náměstí Caesarova kašna</p>	<p>Žák přiřazuje a dopisuje vlastní názory k obrázkům jednotlivých soch.</p>	<p>Pozorování</p>	<p>Urbanistické začlenění kašen.</p>	<p>Podněcování, individuální činnost.</p>	<p>UČITEL: Metodický průvodce pro učitele</p>

		<p>Žák manipuluje s fólií a fotoaparátem.</p> <p>Žák je ochoten vžít se do role soch.</p>				<p>ŽÁK: Pracovní sešit</p> <p>Fotoaparát Psací potřeby</p>
<p><b>10 min</b> <b>Str. 8</b></p>	<p>Horní náměstí Caesarova kašna</p>	<p>Žák nakreslí geometrické tvary do půdorysu kašny, zobrazeného na přední straně pracovního sešitu.</p> <p>Žák dramaticky ztvárňuje podobu kašny.</p> <p>Žák je ochoten spolupracovat s ostatními.</p> <p>Žák je ochoten zamyslet se nad urbanistickým řešením kašen.</p>	<p>Pozorování</p> <p>Dramatické ztvárnění</p> <p>Kontrola vyplněného pracovního sešitu.</p>	<p>Geometrické tvary. Prostorová představivost půdorysu kašny.</p> <p>G. J. Caesar jako bájný zakladatel Olomouce</p>	<p>Pozorování, aktivní skupinová činnost</p>	<p>UČITEL: Metodický průvodce pro učitele</p> <p>ŽÁK: Pracovní sešit</p> <p>Fotoaparát Psací potřeby</p>
<p><b>10 min</b> <b>Str. 9</b></p>	<p>Horní náměstí Herkulova kašna</p>	<p>Žáci budou ochotni zamyslet se nad tématem hrdinství.</p> <p>Žáci budou ochotni</p>	<p>Diskuse</p>	<p>Herkules, jakožto antický hrdina.</p> <p>Heraklovy atributy.</p>	<p>Individuální činnost, rozhovor</p>	<p>UČITEL: Metodický průvodce pro učitele</p> <p>ŽÁK: Pracovní sešit Psací potřeby</p>

		<p>porovnat svoje zkušenosti s hrdinstvím s ostatními.</p> <p>Žák vyjmenuje Herkulovy atributy</p> <p>Žáci budou ochotni zamyslet se nad tématem autorství a nakreslí svoji autorskou značku.</p>				
<p><b>15 min</b> <b>Str. 10</b></p>	<p>Horní náměstí Herkulova kašna</p>	<p>Žák zhodnotí správnost zadaných otázek o kašnách.</p> <p>Žák porovná informace o kašnách a vybere společné znaky.</p> <p>Žák ocení hodnotu barokních kašen</p>	<p>Kontrola vyplněného pracovního sešitu.</p>	<p>Znaky barokní sochařství</p> <p>Pojem národní kulturní památka.</p>	<p>Skupinová činnost.</p>	<p>UČITEL: Metodický průvodce pro učitele</p> <p>ŽÁK: Pracovní sešit Psací potřeby</p>
<p><b>10 min</b> <b>Str. 11</b> <b>Fólie č. 3</b></p>	<p>Horní náměstí Nároží radnice Kašna Hygia</p>	<p>Žák vyjmenuje atributy bohyně zdraví.</p> <p>Žák bude ochoten zamyslet se nad</p>	<p>Kontrola vyplněného pracovního sešitu.</p> <p>Rozhovor</p>	<p>Atributy bohyně zdraví Hygie.</p> <p>Prostorová představitost</p>	<p>Individuální činnosti.</p>	<p>UČITEL: Metodický průvodce pro učitele</p> <p>ŽÁK: Pracovní sešit Psací potřeby</p>

		<p>symbolem zdraví a síly a jeho symbolem.</p> <p>Žák manipuluje s fólií, hledá místo, ze kterého je původní kašna zachycena.</p>				
<p><b>10 min</b> <b>Str. 12</b></p>	<p>Horní náměstí Ariónova kašna</p>	<p>Žák seřadí zpřeházené věty do kompletního příběhu.</p> <p>Žák porovná barokní kašny s Ariónovou kašnou.</p>	<p>Rozhovor</p>	<p>Pověst o Ariónovi</p>	<p>Individuální činnost a skupinová činnost</p>	<p>UČITEL: Metodický průvodce pro učitele</p> <p>ŽÁK: Pracovní sešit Psací potřeby</p>
<p><b>Str. 14, 15, 16,</b> <b>15 min</b> <b>Fólie č. 4</b></p>	<p>Horní náměstí Ariónova kašna nebo kdekoli jinde na náměstí.</p>	<p>Žák graficky označí kašny, které dále viděl.</p> <p>Žák vysvětlí význam pojmů uvedených ve slovníčku.</p> <p>Žák manipuluje s fotografií a fotoaparátem</p> <p>Žák ohodnotí na škálové stupnici celý program.</p>	<p>Kontrola vyplněného pracovního sešitu</p> <p>Společná fotografie</p>	<p>Postavy objevující se na navštívených kašnách.</p>	<p>Individuální činnost, skupinová činnost</p>	<p>UČITEL: Metodický průvodce pro učitele</p> <p>ŽÁK: Pracovní sešit Fotoaparát Psací potřeby</p>

## 11. Pilotní ověření v praxi

Animační program včetně didaktických pomůcek byl pilotně ověřen s výtvarným kurzem pro žáky studia Experiment, z.s. Kurz navštěvují děti mladšího a staršího školního věku se zájmem o výtvarnou činnost. Probíhá jednou týdně a délka trvání jedné lekce je 1,5 hodiny.

Jako animátor programu a pilotního ověření pracovních listů i metodického průvodce působila autorka diplomové práce, oficiální lektor kurzu byl také přítomen, takže mohl sledovat činnosti žáků a pozorovat, zda jsou aktivity přiměřené a jak na ně žáci reagují. Vzhledem k délce trvání lekce byl program upraven a zkrácen tak, aby vyhovoval specifikům skupiny. Ve skupině bylo deset dětí, ve věku od šesti do dvanácti let. Někteří ze žáků tedy byli mladší než je cílová skupina animačního programu, přesto se ale úkolů účastnili se stejným nasazením a úkoly řešili stejně kreativně jako jejich starší kamarádi. Pilotně byly ověřeny úkoly u Neptunovy, Jupiterovy, a Caesarovy kašny, program byl zakončen u kašny Herkulovy. Přestože byl program z časových důvodů zkrácen, byly k jednotlivým kašnám vybrány různorodé úkoly, zaměřené jak na kognitivní, psychomotorickou i afektivní složku osobnosti.

Program byl hodnocen zejména na základě pozorování, ale také skrze krátký dotazník, uvedený na konci pracovního sešitu, a to bezprostředně po ukončení programu. Pracovní sešit žáci přijali dobře, vzhledem k jeho formátu ho mohli mít neustále u sebe. Při vyplňování úkolů a dopisování nápadů si sešit pokládali na okraj kašny. To jim umožnilo úkoly pohodlně vyplnit a nebylo potřeba žádné podložky. V sešitu se orientovali zejména pomocí očíslovaných stran, podle pokynů animátora. Mladším žákům chvíli trvalo, než požadovanou stranu našli. Problematičtější pro žáky byla práce s fotoaparátem a fólií, se kterou pracovali spíše jako s kukátkem. Přesto jsme pozorovali, že žáky práce s fólií jakožto poněkud netradičním materiálem ozvláštňujícím pracovní sešit bavila. Dětem se líbilo být fotografovaným objektem, ale měli také zájem o samotné fotografování. Žáci dobře reagovali také na aktivitu, ve které se měli vžít do postav soch na Caesarově kašně. Úkoly pro tuto a pro Jupiterovu kašnu bychom na základě evaluace programu označili za nejpřínosnější. Žáci porozuměli, co je jejich úkolem a aktivně se aktivit účastnili. Žáci po ukončení programu porovnávali své vypracované pracovní listy a projevíli zájem odnést si je domů.

Dotazník vyplnilo šest respondentů, žáci odpovídali na otázky, ke kterým se měli vyjádřit pomocí vybarvení puntíků od jedné do šesti. Šest vybarvených puntíků znamenalo nejlepší hodnocení. Na otázku zda je program bavil, odpověděli dva žáci vybarvením všech šesti puntíků, dva žáci vybarvením pěti puntíků, jeden žák vybarvil tři puntíky a jeden pouze jeden puntík. Na otázku zda se žákům dařilo spolupracovat se spolužáky, odpovídali: vybarvením všech puntíků, jeden ze žáků nevybarvil žádný z puntíků. Někteří v programu pracovali více samostatně, jiní měli

zájem pracovat ve dvojici. Ve společných aktivitách však spolupracovali jako celá skupina a vzájemně si pomáhali. Na otázku, zda se dozvěděli nové informace, ve třech případech odpověděli vybarvením všech šesti puntíků. Jeden vybarvením čtyř puntíků a dva tuto otázku ohodnotili dvěma puntíky. Mezi úkoly, které žáky zaujaly nejvíce, patřily aktivity s fotografováním a s dramatickým ztvárněním kašny. Žáci na programu neshledávali nic, co by se jim na programu nelíbilo, až na jednu z odpovědí, kde se žáci vyjádřili k větrnému počasí, které samozřejmě také může průběh programu ovlivnit, jelikož se jedná o venkovní aktivitu.

Výhodou metodického listu je nabídka úkolů, které je možné zvolit podle specifík skupiny, podle jejich věku, zájmů, nálady apod, což bylo v přípravě i v průběhu programu ověřeno. Animační program a pracovní sešit motivoval žáky k dalšímu zájmu o poznávání těchto kulturních památek. Žáci pracovní sešit vyplňovali s kreativitou a fantazií. Přemýšleli o daných tématech a svoje nápady porovnávali s ostatními. Nezaznamenali jsme, že by pracovní sešit žáky příliš odváděl od sledovaných kašen.

Přestože by bylo dále vhodné ověřit pracovní sešit a metodický průvodce s početnější skupinou i se staršími žáky, považujeme toto pilotní ověření za dostačující k tomu, abychom mohli konstatovat, že program a didaktické materiály splňují požadovaná kritéria a mohou být dále využívány v praxi.

## 12. Závěr

Diplomová práce „Zprostředkování kulturního dědictví žákům staršího školního věku. Didaktické materiály a animační program, zaměřený na soubor kašen na Dolním a Horním náměstí v Olomouci“ se skládá ze dvou částí – z části praktické a teoretické. Teoretická část se zabývá kromě jiného tématem zprostředkování umění a teoretickými východisky, které daly vzniknout praktické části práce. Cílem praktické části bylo navrhnout a vytvořit animační program s pracovním sešitem pro žáky staršího školního věku a metodického průvodce pro učitele. Město totiž zatím nenabízí pro žáky staršího školního věku, kteří se přijedou podívat do centra Olomouce, žádný zajímavý edukační program, ani textové pomůcky, které by byli přiměřené tomuto věku a pomohly by žákům zprostředkovat významné kulturní památky, vyskytující se v této městské památkové rezervaci. Učitel, má v animačním programu sám roli animátora. Při plánování exkurze do Olomouce tak může využít podle vlastních schopností a individuálních specifických třídy tento animační program s pracovním sešitem pro každého žáka. Animační program i didaktické materiály byly pilotně ověřeny s žáky staršího, ale i mladšího školního věku ve výtvarném kurzu studia Experiment. Na základě vyhodnocení krátkého dotazníku, který žáci vyplnili bezprostředně po ukončení programu, a na základě evaluačního rozhovoru s lektorem a pozorování můžeme konstatovat, že pilotní ověření animačního programu proběhlo úspěšně a že program naplňuje deklarované cíle.



## Anotace a klíčová slova

<b>Jméno a příjmení:</b>	Bc. Jana Vágnerová
<b>Katedra nebo ústav:</b>	Katedra výtvarné výchovy PdF UP
<b>Vedoucí práce:</b>	Mgr. Petra Šobánková, Ph.D.
<b>Rok obhajoby:</b>	2015
<b>Název práce:</b>	Zprostředkování kulturního dědictví žákům staršího školního věku. Didaktické materiály a animační program, zaměřený na soubor kašen na Dolním a Horním náměstí v Olomouci
<b>Název v angličtině:</b>	Interpretation of cultural heritage to the pupils of older school age. Education aids and animation program focused on water fountains located in Dolní and Horní public squares in Olomouc
<b>Anotace práce:</b>	Diplomová práce „Zprostředkování kulturního dědictví žákům staršího školního věku. Didaktické materiály a animační program zaměřený na soubor kašen na Dolním a Horním náměstí v Olomouci“ se skládá ze dvou částí, z části praktické a teoretické. V rámci praktické části vznikl animační program a didaktické pomůcky – pracovní sešit pro žáky staršího školního věku a metodický průvodce a jejich učitele. Teoretická část se pak zaměřuje na témata související s problematikou zprostředkování kulturního dědictví.
<b>Klíčová slova:</b>	Zprostředkování umění, muzejní edukace, didaktická pomůcka, žáci staršího školního věku, kašny, Olomouc
<b>Anotace v angličtině:</b>	Diploma work „ Interpretation of cultural heritage to the pupils of older school age. Education aids and animation program focused on water fountains located in Dolní and

	Horní public squares in Olomouc consist of two parts, practical and theoretical. The practical part presents animation program and education aids – workbook for pupils of older school age and methodological guide for their teacher. Theoretical part is focused on the topic, which are related to interpreting cultural heritage.
<b>Klíčová slova v angličtině:</b>	Intepreting cultural heritage, museum education, education aid, pupils of older school age, water fountains, Olomouc
<b>Přílohy vázané v práci:</b>	CD  Pracovní sešit pro žáky staršího školního věku „Příběhy kašen Dolního a Horního náměstí v Olomouci.“  Metodický průvodce pro učitele „ Příběhy kašen Dolního a Horního náměstí v Olomouci“ .
<b>Rozsah práce:</b>	74 stran

## **Prameny a literatura**

### **Literatura:**

- BINAROVÁ, I. in ŠIMÍČKOVÁ ČÍŽKOVÁ J. a kol., *Přehled vývojové psychologie*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2003. s. 93-100. ISBN 80-224-0629-2.
- DANIEL, L. a kol. *Ariónova kašna v Olomouci*. Olomouc : Statutární město Olomouc, 2002. 64 s. ISBN 80-85227-52-5.
- DANIEL, L. *Umění: prostor pro život a hru. Texty: hudba, divadlo, architektura, umění*. Olomouc : Univerzita Palackého v Olomouci, 2008. ISBN 978-80-244-1996-1.
- DOLEJŠÍ, K. *Město jako antický hrdina. Duše památek: Duch barokní Olomouce*. Olomouc : Statutární město Olomouc, 2010, s 26-33.
- DVOŘÁKOVÁ M. OPRŠALOVÁ, I. *Genius loci při tvorbě environmentálních programů*. 1. vyd. Olomouc : Univerzita Palackého v Olomouci Olomouc, 2014. 47 s. ISBN 978-80-244-4071-2.
- FIALA, J. a kol. *Voda pro Olomouc: z historie zásobování města Olomouce vodou*. V Olomouci: Danal, 2010. 107 s. ISBN: 978-80-85973-70-9.
- FINK, G. *Encyklopedie antické mytologie*. Votobia : Olomouc 1996. ISBN 80-85885-99-9.
- FISHER, A. *Critical thinking: An Introduction*. Cambridge: Cambridge University Press, 2006. 249 s. ISBN 0-521-00984-7.
- FOLTÝN, D. A KOL. *Prameny paměti. Sedm kapitol o kulturně historickém dědictví pro potřeby výchovné praxe*. Praha: Univerzita Karlova v Praze, Pedagogická fakulta, Katedra dějin a didaktiky dějepisu, 2008. 303 s. ISBN 978-80-7290-352-8.
- FREMLOVÁ V. in HORÁČEK R., KŘEPELA P. a kol. *Veřejný diskurs výtvarného umění*, Brno : Masarykova univerzita Brno, 2010. ISBN 978-80-210-5390-8.
- GRAČKA, V. *Objevovaná Olomouc*, Olomouc : Votobia, 2001. ISBN 80-7198-488-4.
- GRECMANOVÁ. H. in BABYRÁDOVÁ, H. a kol. *Škola muzejní pedagogiky 4*. 1. vyd. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2007. 120 s. ISBN 978-80-244-1869-8.

HAM, S. *Enviromental interpretation : A practical guide for people with big ideas and small budgets*, Colorado : North American Press Golden, 1992. ISBN 1-55591-902-2.

HAUSENBLAS, O., KOŠŤÁLOVÁ, H. Co je E-U-R? In *Kritické listy*, 2006, č. 22, s. 54–55. ISSN 1214-5823.

HEROUT, J. *Jak poznávat kulturní památky*. Praha : Mladá fronta, 1986. 336 s.

HLOBIL, I. a kol , *Olomouc*. Praha : Odeon, 1984. Vyd. 1. 422 s.

JAGOŠOVÁ a kol. *Muzejní pedagogika: metodologické a didaktické aspekty muzejní edukace*. 1. vyd. Brno: Paido, 2010. 298 s. ISBN 978-80-7315-207-9.

JAKUBEC O. PERŮTKA M. *Olomoucké baroko: Výtvarná kultura let 1620 – 1780*. Olomouc : Muzeum umění Olomouc, 2010. ISBN 978-80-87149-39-3.

KONEČNÝ, P. ed. *Seznam nemovitých kulturních památek Olomouce*. Olomouc : Památkový ústav, 1996. 150 s., obr. příl. ISBN 80-901473-9-9. s. 26.

KRSEK, I. a kol. *Umění baroka na Moravě a ve Slezsku*. Praha : AKADEMIA PRAHA, 1996.(s. 82) ISBN 80-200-0540-4.

KUBEŠOVÁ, I. ed., VRTALOVÁ, J. ed. *Památky známé neznámé: sborník příspěvků ze semináře: Olomouc, 8.-9.9.2000: Evropa - společné dědictví 1999-2000*. Olomouc: Město Olomouc, 2000. 53 s. ISBN 80-238-6113-1.

MAŇÁK, J. *Nárys didaktiky*. 3. vyd. Brno: Masarykova univerzita, 2003. 104 s. ISBN 80 210-3123-9.

MRÁZOVÁ, L. *Tvorba pracovních listů - Metodický materiál*. Brno : Moravské zemské muzeum, 2013. 29 s. ISBN 978-80-7028-403-2.

PTÁČEK L. a kol. *Interpretace místního dědictví: příručka pro plánování a tvorbu prezentací místních zajímavostí*. 1. vyd. Brno : ZO ČSOP Veronica, 2004. 88 s. Metody komunitního rozvoje. ISBN 80-239-2068-5.

SKALKOVÁ, J. *Obecná didaktika*. Praha : Grada, 2007. 328 s. ISBN 978-80-247-1821-7.

SLAVÍK, J. in DANIEL *Animace u nás a v zahraničí – východiska a principy* Umění: prostor pro život a hru. Texty: hudba, divadlo, architektura, umění, Olomouc : Univerzita Palackého v Olomouci, 2008. ISBN 978-80-244-1996-1.

ŠILAR, M. *S kočičkou Olou po Olomouci*. Olomouc: Statutární město Olomouc - odbor vnějších vztahů a informací ve spolupráci s odborem školství, ©2014. 24 s. ISBN 978-80-87602-29-4.

PRÁŠILOVÁ, M. *Tvorba vzdělávacího programu*. Vyd. 1. Praha : Triton, 2006. 191 s. První pomoc pro pedagogy; 3. ISBN 80-7254-712-7.

SPURNÁ, I. Barokní skvosty olomouckého regionu – Oživlé baroko. *Litovelské noviny* (měsíčník) 3/2008.

ŠOBÁŇOVÁ, P. *Edukační potenciál muzea*. Olomouc : Univerzita Palackého v Olomouci. 2012a. ISBN 978-80-244-3034-8.

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

ŠOBÁŇ a kol. *V. Škola muzejní pedagogiky 6*. 1. vyd. Olomouc : Univerzita Palackého v Olomouci, 2007. 121 s. ISBN 978-80-244-1871-1.

TILDEN, F. 3th edn ed. *Interpreting our heritage*. Chapel hill : The University of North Carolina Press, 1997. ISBN 0-8078-4016-5.

VÁGNEROVÁ, M. *Vývojová psychologie I.: dětství a dospívání*. Vyd. 1. Praha : Karolinum, 2005. 467 s. ISBN 80-246-0956-8.

VÁŇA V., FRIČOVÁ Y. *Národní kulturní památky a památky české republiky zapsané na seznam světového dědictví UNESCO*. Praha – Zlín : Nakladatelství Titanic a Tigris, 2001, s. 120. Titanic ISBN 80-85909-69-3. Tigris ISBN 80-86062-05-8.

VARHANÍK, J., MALÝ, S. *Zákon o státní památkové péči*. Komentář. Praha : Wolters Kluwer ČR, 2011, 1196 s.

## Internetové zdroje:

*Birthday parties at the Museum of London Docklands* [online] [cit 02-03-2015] Dostupné na: <<http://www.museumoflondon.org.uk/docklands/visiting-us/visits-families/birthday-parties/>>.

*Dokumenty* [online] [cit 20-03-2015]. Dostupné na: <<http://www.zshrubeho.cz/dokumenty.asp>>.

*Kašny a sloupy* [online], [cit. 20-03-2015]. Dostupné na :<<http://tourism.olomouc.eu/sights/fountains-and-columns/>>.

*NPÚ: Památkově chráněná území - památkové rezervace, památkové zóny, ochranná pásma.* [online], [cit 5-03-2015]. ©2003-15. Dostupné na: <<http://www.npu.cz/pro-odborniky/pamatky-a-pamatkova-pece/pamatkovy-fond/pamatkove-chranena-uzemi/>>.

*NPÚ: Památkově chráněná území - památkové rezervace, památkové zóny, ochranná pásma* [online], [cit 26-02-2015]. ©2003-15. Dostupné na: <<http://www.npu.cz/pro-odborniky/pamatky-a-pamatkova-pece/pamatkovy-fond/pamatkove-chranena-uzemi/>> .

*NPÚ: Úmluva o ochraně světového kulturního a přírodního dědictví* [online], [cit 26-02-2015]. ©2003-15. Dostupné na: <<http://www.npu.cz/pro-odborniky/pamatky-a-pamatkova-pece/zakony-mezinarodni-dokumenty/mezinarodni-dokumenty/unesco/#umluva>>.

*NPÚ: MonumNet : Světové dědictví, NKP, chráněná území* [online] [cit. 02-03-2015]. Dostupné na: <<http://monumnet.npu.cz/chruzemi/hledani.php>>.

*NPÚ: Movité památky* [online], [cit 26-02-2015]. ©2003-15. Dostupné na: <<http://www.npu.cz/pro-odborniky/pamatky-a-pamatkova-pece/pamatkovy-fond/movite-pamatky/>>.

*NPÚ: Nemovité památky* [online], [cit 26-02-2015]. ©2003-15. Dostupné na: <<http://www.npu.cz/pro-odborniky/pamatky-a-pamatkova-pece/pamatkovy-fond/nemovite-pamatky/>>.

*Narozeniny v galerii* [online][cit. 02-03-2015]< <http://www.ngprague.cz/program-detail/narozeniny-v-galerii/>>.

*Oživé baroko* [online] [cit. 09-04-2015]. 2012. Dostupné na:  
<<http://www.gymun.cz/projekty/ozivle-baroko>>.

*Pověst o založení Olomouce* [online][cit. 03-11-2014]. Dostupné na:  
<<http://www.rimanevolomouci.cz/cz/stranka/povest-o-zalozeni-olomouce.html>>.

*Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání* [online]. VÚP Praha [cit. 08-04-2015]. Dostupné na : <[http://www.vuppraha.cz/soubory/RVPZV\\_2007-07.pdf](http://www.vuppraha.cz/soubory/RVPZV_2007-07.pdf)>.

Sleepover [online], [cit. 02-03-2015]. Dostupné na:  
<[http://www.britishmuseum.org/membership/young\\_friends/sleepovers.aspx](http://www.britishmuseum.org/membership/young_friends/sleepovers.aspx)>.

## **Seznam obrázků**

Obr. č. 1. - Obr. č. 1. – Titulní strana pracovního sešitu S kočičkou Olou po Olomouci, autor Martin Šilar. Foto: Jana Vágnerová.

Obr. č. 2. – Obr. č. 2. – Téma barokních kašen v pracovním sešitě S kočičkou Olou po Olomouci, autor Martin Šilar, s. 10-11. foto: Jana Vágnerová

Obr. č. 3. – Obr. č. 3. – Pracovní list, určený pro denní edukační program „Tajemná Olomouc“. Sluňákov – centrum ekologických aktivit města Olomouce.



## **Seznam příloh**

Příloha č. 1 Příběhy kašen Dolního a Horního náměstí v Olomouci – pracovní sešit.

Příloha č. 2 Příběhy kašen Dolního a Horního náměstí v Olomouci – metodický průvodce

Příloha č. 3. Fólie

## Obrazová příloha



Obr. č. 1. – Titulní strana pracovního sešitu S kočičkou Olomou po Olomouci, autor Martin Šilar. Foto: Jana Vágnerová.

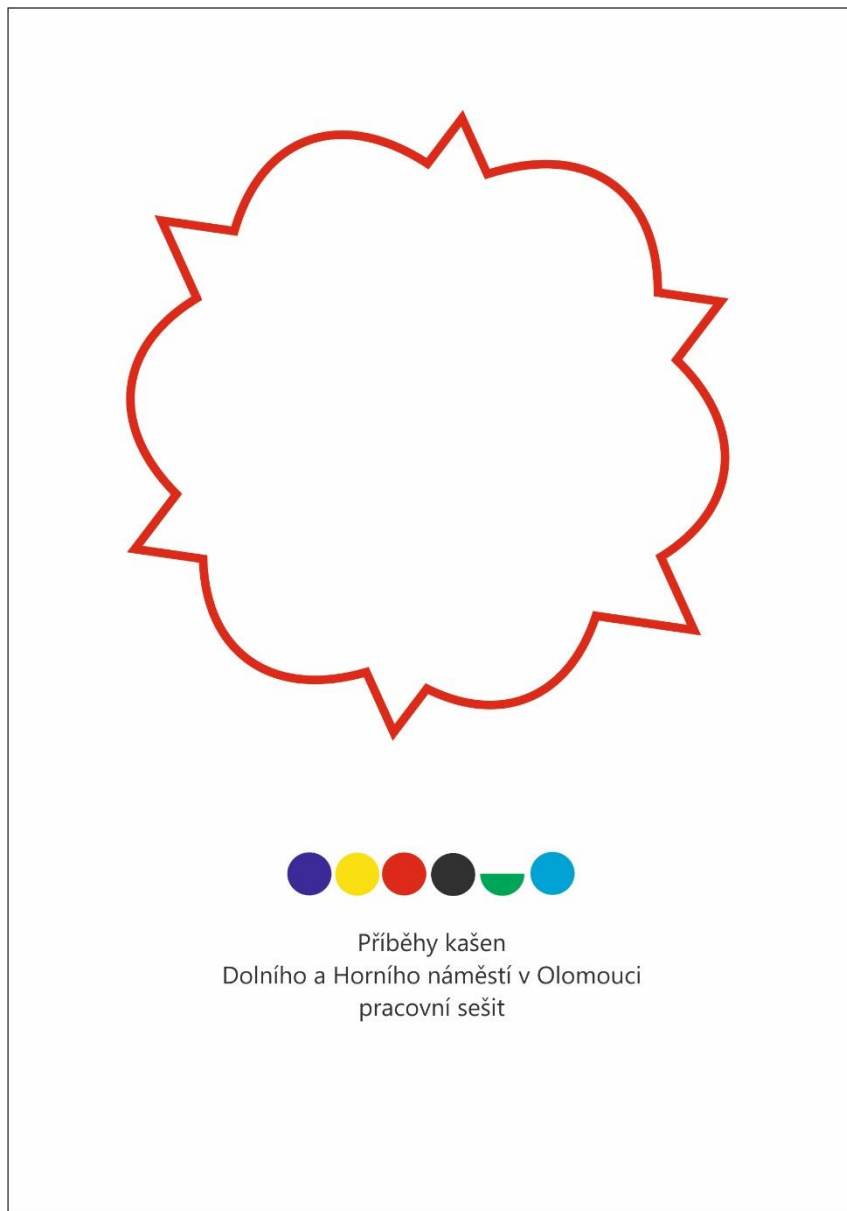


Obr. č. 2. – Téma barokních kašních v pracovním sešitě S kočičkou Olomou po Olomouci ,s.10-11. foto: Jana Vágnerová



Obr. č. 3. – Pracovní list, určený pro denní edukační program „Putování Olomoucí“. Sluňákov – centrum ekologických aktivit města Olomouce.

**Příloha č. 1 Příběhy kašen Dolního a Horního náměstí v Olomouci –  
pracovní sešit.**



Titulní strana pracovního sešitu

## Vítám tě na olomouckém náměstí!

Co tě dnes čeká?

Společně se podíváme na unikátní díla, která nenajdeš jinde v Evropě! Na jaká? Na soubor kašen, které v sobě skrývají napínavé příběhy. My se pokusíme příběhy odhalit a třeba zjistíme, že podobně se dějí i dnes, přestože už nežijeme v 17. a 18. století. Možná se dozvíš něco nového, nejen o kašnách, ale i o sobě a o ostatních, se kterými budeš během programu spolupracovat.

V sešitě jsou pro tebe připraveny zajímavé úkoly. Každý úkol je označen symbolem, podle kterého poznáš, zda budeš pracovat sám nebo ve skupině:

- úkol pro jednotlivce
- úkol pro skupinu

Všechny stránky jsou v pravém rohu označeny větším puntíkem. Jeho barva odpovídá barevnému označení kašen v mapě.

Na konci sešitu najdeš slovníček s pojmy, které možná neznáš. Pokud se během programu seznámíš i s dalšími, pro tebe dosud neznámými pojmy, můžeš si je do slovníčku také připsat.

Při práci se sešitem budeš potřebovat fotoaparát nebo mobil s fotoaparátem, zejména pak při práci s fóliemi. Na konci programu pak budeš mít sadu fotografií, se kterými můžeš dále pracovat ve škole. Bude to památka, kterou si odneseš s sebou domů.

- První fólii můžeš použít během celého programu kdekoliv na náměstí. Jsou na ni nakresleny šaty z doby baroka. Přes fólii se můžeš s kamarádem nebo kamarádkou vyfotit fotoaparátem (bez blesku). Nastav fólii mezi fotoaparát a spolužáky tak, aby k sobě hlava i šaty poměrově seděly. Není to jednoduché! Požádej dalšího kamaráda nebo kamarádku, aby fólii podrželi, a vše vyfot.

2

## Neptunova kašna

Vítej u první kašny! První úkol programu je spojen s tématem vody.

- Voda je jedním ze čtyř přírodních živlů a bude nás provázet všemi kašnami. Co voda dělá? Na první řádek napiš slovesa, která používáme v souvislosti s vodou. Na druhý řádek napiš přídavná jména, která nám označují „jaká“ voda může být.  
slovesa \_\_\_\_\_  
přídavná jména \_\_\_\_\_

Zamysli se a napiš příklad, k čemu vodu potřebujeme a kdy pro nás může být nebezpečná? \_\_\_\_\_

- Uhadneš, jakou vodu předvádíme? Ve skupince si nacvič krátké představení. Pantomimou znázorni danou činnost vody i s její vlastností. Ostatní se pokusí uhodnout, jakou vodu předvádíš. Inspiruj se slovesy a přídavnými jmény, která jsi vymyslel.
- **Neptun** je římský bůh moří a všech vod. V ruce drží trojzubec a krotí čtyři koně, znázorňující sílu vody. Podívej se, v jakém je Neptun postavení, co má kolem sebe a vymysli, co by mohl zrovna říkat. Nápady doplň do bublin a poděl se o ně s ostatními.

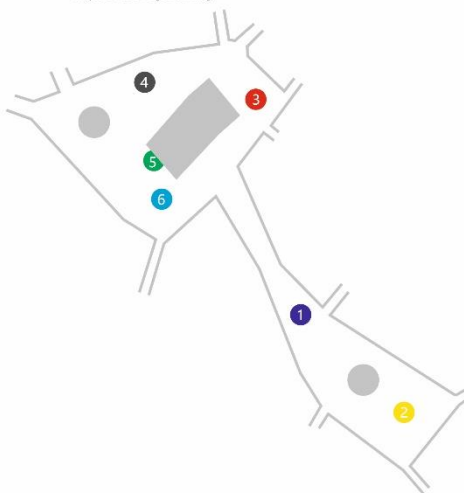


4

## Mapa programu

Toto je mapa Horního a Dolního náměstí se šesti zastaveními u kašen.

- Do mapy můžeš v průběhu programu dále:
  - doplňovat názvy kašen, ulic, náměstí, jednotlivých staveb
  - zakreslovat svůj pohyb
  - dokreslovat zajímavé domy či objekty
  - zapisovat svoje zážitky



3

## Jupiterova kašna

Prohlédni si Jupiterovu kašnu zblízka.

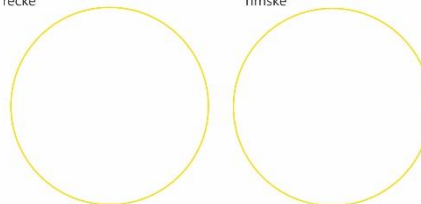
- Vyškrtni ty detaily, které jsi na kašně nenašel.



- Jupiter, římský vládce všech bohů, je zde zobrazen s \_\_\_\_\_ v rukou. Ostatně všichni **antičtí bohové** bývali zobrazováni s určitými symboly, tzv. **atributy**, podle kterých je mohli ostatní jednoduše poznat. Jaké znáš další antické bohy?

řecké

římské

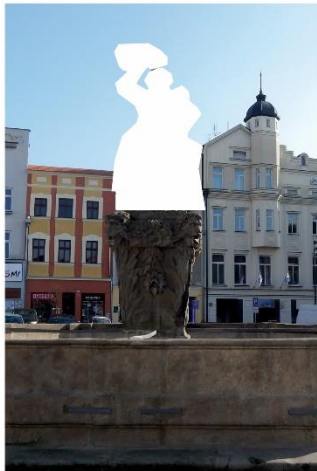


O odpovědi se poděl s ostatními.

5

### Jupiterova kašna

- Jaký by byl tvůj atribut, tedy věc, která tě vyjadřuje a podle které by tě ostatní mohli poznat? Zamysli se nad svými kvalitami a dokresli sám sebe na místo Jupitera, jak v ruce držíš pro tebe typický atribut. O nápady se poděl s ostatními, třeba se o spolužácích dozvíš něco nového.




- Jak by ses tvářil ty jako vůdce všech bohů? Ukrutně, cílevědomě, namyšleně nebo jinak? Vyfoť dva spolužáky přes fólii tak, aby se jejich obličeje objevily v kulatých okénkách. Porovnej jejich výrazy.

6

### Caesarova kašna

Zaměř se nyní na nádrž kašny. Její zvětšený půdorys najdeš na přední straně tohoto pracovního sešitu.

- Objev v půdorysu geometrické tvary a pokus se je do něj zakreslit. Kolik tvarů najdeš?
- Oživená fontána. Na prostoru mezi kašnou a kavárnou Mahler zkus se spolužáky vytvořit druhou Caesarovu kašnu. Někteří vytvoří půdorys, jiní budou představovat jednotlivé sochy. Záleží na počtu osob. Nezapomeňte živou kašnu zdokumentovat fotoaparátem!
- Kašny měly svou krásou i příběhy oslnit každého návštěvníka města. Stavitelé měli dobře promyšlené, kam kašny na náměstí umístit. Máš nějaký nápad, proč stavitelé umístili Caesarovu kašnu právě na toto místo? Kdybys byl stavitel, kam bys ji umístil? Porad se s ostatními a odpověď zapiš do rámečku.

Dříve si lidé chodili do kašny pro vodu, a tak se zde scházeli. I dnes se zde lidé setkávají – mají zde domluvené například rande. Kašna tedy kromě jiného může sloužit i jako orientační bod. 

8

### Caesarova kašna

Gaius Julius Caesar, římský císař, je podle pověsti zakladatelem Olomouce. Na kašně je zobrazen na koni, se zakládající listinou v ruce.

- Obejdi kašnu a prohlédni si všechny postavy. Na chvíli se do nich vžij a představ si, že oči postav jsou nyní tvoje oči. Můžeš použít fólii jako kukátko. Napiš do kolonek, kam se postavy dívají a vymysli, proč se dívají zrovna tam. Vše je jen na tvé fantazii.



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_




\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_


At' se díváme na kašnu z jakékoliv strany, vždy vidíme některou z postav. Autorem kašny je Jan Jiří Schaubberger. Když na kašně pracoval, bylo mu teprve 25 let. Kašna se stala jeho mistrovským dílem. 

7

### Herkulova kašna

Herkules je antický hrdina. Na kašně je znázorněn se svými typickými atributy – lví kůží na zádech a s kyjem v ruce. Herkules bojuje proti vodní příšerě, Hydře, která má sedm hlav. Podle bájí za svůj život vykonal mnoho hrdinských činů a musel splnit dvanáct těžkých úkolů. Soubor s Hydrou, zobrazený zde na kašně, je jedním z nich.

- Kdo je za hrdinu považován dnes? Znáš nějakého? Zachoval ses někdy sám jako hrdina nebo jsi byl svědkem nějakého hrdinského činu? Do rámečku napiš své nápady a o odpovědi se poděl s ostatními.

Autorem kašny je Michael Mandík. Najdeš na sousosí jeho značku?  Jaká by byla tvoje výtvarná značka? Svůj návrh nakresli do menšího rámečku.

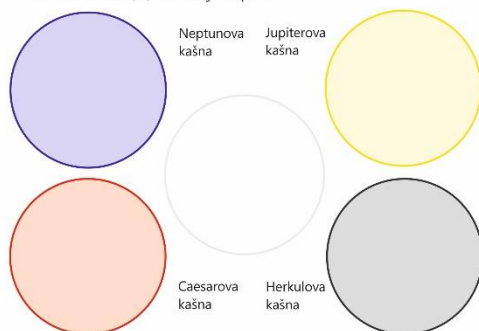
9

### Shrnující úkol k barokním kašnám

- Označ křížkem ty odpovědi, které neplatí.

Jupiter je vládce všech bohů.  
Gaius Julius Caesar byl králem Olomouce.  
Všechny kašny spojují antická témata.  
Atribut je jméno boha slunce.  
Neptun stojí na čtveřici želvích krunýřů.  
Kašny měly za úkol ohromit každého, kdo do města přijížděl.  
Herkules je na kašně zobrazen, jak bojuje s orlicí.

- Nyní pracuj ve dvojici. Do barevných kruhů, znázorňujících jednotlivé kašny, napiš informace, které sis o kašnách zapamatoval/a. Např.: kdo je na kašně zobrazen, kde kašny stojí, z jakého jsou materiálu, jakého detailu sis všiml/a, co tě zaujalo apod.



- Porovnej informace o kašnách a do prázdného kruhu pak můžeš napsat, jestli shledáváš něco, co mají kašny společného.

10

### Ariónova kašna

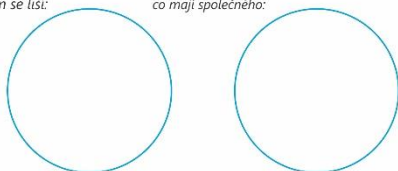
Kašna, u které se právě nacházíme, představuje další hrdinský příběh z doby antiky. Aby ses o něm dozvěděl více, je třeba jej nejprve poskládat dohromady, protože se věty v Ariónově příběhu trochu zpřeházely.

- Zkusíš se složit tak, aby příběh dával smysl? Věty očíslej podle pořadí.
- *Námořníci pak byli potrestáni a Bůh Zeus delfína náležitě odměnil. Proměnil ho v souhvězdí a delfín tak září mezi hvězdami.*
- *Námořníci chtěli Arióna shodit do moře, Arión je však nejprve přemluvil, aby si mohl naposledy zazpívat.*
- *Arión byl podle antické mytologie vynikající básník, pěvec a hráč na lyru. Svým uměním si v cizích krajích vydělal obrovské jmění.*
- *Ariónův nádherný zpěv přilákal delfína. Arión pak nasedl na jeho hřbet, delfín ho dovezl na souš a tak ho zachránil.*
- *Když se z cest vracel lodí domů do Korintu, přepadli jej námořníci, toužící po jeho zlatě.*

Kašna, na kterou se nyní díváš, byla zhotovena v roce 2002. Porovnej nyní Ariónovu kašnu s dalšími, které jsi viděl během programu. Dokážeš napsat, čím se kašny liší? Mají něco společného? Nápady napiš do bublin. Pracuj ve dvojici.

v čem se liší:

co mají společného:



12

### Kašna Hygie

Tato kašna není z doby baroka, tak jako předchozí (Neptunova, Jupiterova, Caesarova a Herkulova). Vznikla v roce 1898, i když dnes již vypadá jinak než dříve. Původně zde místo sochy Hygie stálo sousoší chlapce s delfínem. To bylo však během 2. světové války poničeno. O tom, jak kašna vypadala, se můžeš přesvědčit přiložením fólie.

- Porovnej, jak kašna vypadala v roce 1898. Stoupni si před kašnu a před oči si dej fólii. Doporučuji jedno oko přivřít. Kdo najde správný úhel pohledu?

Přestože kašna vznikla později, tematicky zapadá mezi ostatní. Hygie nebo také Hygieia je totiž řeckou bohyní zdraví, čistoty a také Měsíce. Připomíná ti její jméno nějaké cizí slovo spojené s čistotou? V ruce Hygieia drží misku s hadem – je to její atribut, podle kterého ji vždy poznáš.

- Najdeš na soše Hygie hada? Dokresli jej k misce.



- Had je symbolem síly a zdraví. Napadne tě ještě nějaké jiné zvíře, které by také mohlo být symbolem síly a zdraví? Odpověď zdůvodni a poděl se o ni s ostatními.

---

---

11

### Ariónova kašna

Arión byl vynikající básník.

- Zkus nyní, stejně jako Arión, složit básničku. Můžeš pracovat ve dvojici nebo sám. Je to jednoduché, nemusíš se bát. S formou ti poradí následující návod. Jako hlavní téma zvol některou z postav z příběhu o Ariónovi.

Do prvního řádku napiš jedno podstatné jméno, vyjadřující hlavní téma. Do druhého řádku napiš dvě přídavná jména, popisující důležité vlastnosti. Do třetího řádku napiš tři slovesa, vyjadřující hlavní děj. Do čtvrtého řádku napiš větu o čtyřech slovech. V pátém řádku použij opět jedno podstatné jméno, které shrne téma básně.

*Příklad pětisluku : Voda  
studená oživující  
teče bublá víře  
živí nás i naši zemi  
živel*

---

---

---

---

---

---

---

13

## Rozloučení

Olomouc je město kašen. V blízkosti náměstí se jich nachází ještě několik. Možná se na ně půjdeš podívat ještě dnes a možná tě nalákají k další návštěvě města.

- Do následujícího přehledu si můžeš poznamenat, zda jsi kašny už viděl/a.

Merkurova kašna (1727)

Pramen živé vody sv. Jana Sarkandra (2007)

Kašna Tritónů (1709)

Keramická kašna v pasáži Edelmannaova paláce (1996)

Delfinova kašna (1725)

Hrající fontána (2000)

Světelná fontána (2005)

- Než se s Olomoucí rozloučíš, vyfoť se se spolužáky přes poslední fólii. Bude to pro tebe vzpomínka na dnešní výlet! Vzniklé fotky můžeš vložit na facebookovou stránku: <https://www.facebook.com/pribehycasendolnihohornihonamesti> Zde můžeš porovnat vlastní fotografie s fotografiemi ostatních, kteří se programu také zúčastnili.

- Chci tě ještě poprosit o vyplnění krátkého dotazníku na zadní straně pracovního sešitu. Děkuji!

Doufám, že se ti na Dolním a Horním náměstí v Olomouci líbilo, a že ses dozvěděl/a něco nového.

## Slovníček pojmů

<b>antika</b>	název období starověkého Řecka a Říma (8. stol. př. n. l. – 7. stol.)
<b>atribut</b>	typický určovací znak, symbol
<b>Arión</b>	antický pěvec, básník, hráč na lyru
<b>baroko</b>	umělecko-kulturní směr, který vznikl v Itálii. Dále se do Evropy rozšířil v průběhu 17. a 18. století
<b>Neptun</b>	římský bůh moří a všech vod (v Řecku – Poseidón)
<b>Jupiter</b>	římský vládce všech bohů
<b>Herkules</b>	řecký hrdina, syn Dia
<b>Hygia</b>	řecká a římská bohyně zdraví
<b>G. J. Caesar</b>	římský císař (100–44 př. n. l.)

### Hodnocení programu

Plný počet vybarvených puntíků znamená nejlepší hodnocení.

Jak moc tě úkoly bavily?

Jak moc se ti dařilo spolupracovat se spolužáky?

Dozvěděl jsi se nové informace?

Co tě v programu zaujalo nejvíce?

Je něco, co se ti v programu nelíbilo?

Proužek prosím odstříhni dle linky a odevzdej v Infocentru. Hodnotit můžeš i na facebooku. Děkuji.

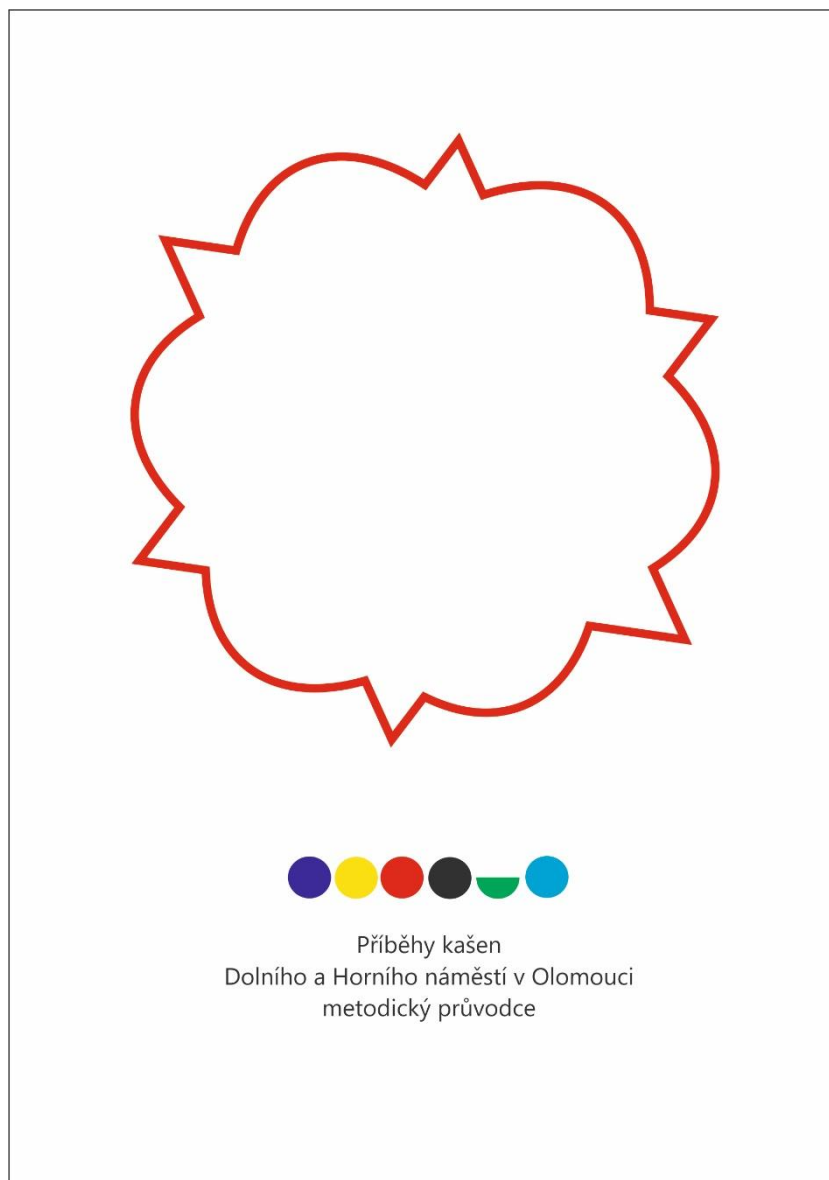
Sešit je určen žákům staršího školního věku a jejich učitelům nebo lektorům k animačnímu programu „Příběhy kašen Dolního a Horního náměstí v Olomouci“.

K sešitu dále náleží Metodický průvodce pro učitele nebo lektora.

Potřebné pomůcky: tužka, fotoaparát nebo telefon s fotoaparátem

Autor: Bc. Jana Vágnerová  
Univerzita Palackého v Olomouci  
Olomouc

## **Příloha č. 2. Příběhy kašen Dolního a Horního náměstí v Olomouci metodická průvodce**



Titulní strana metodického průvodce



## Hlavní informace o programu

Vitám Vás u animačního programu Příběhy kašen Dolního a Horního náměstí v Olomouci.

### Cílová skupina

Žáci staršího školního věku (5. až 9. třída ZŠ), učitelé se zájmem o historii a umění, kteří podporují učení zážitkem a učení v bezprostředním kontaktu s obsahem výuky.

### Cíle programu

Žáci budou během programu seznámeni se šestími kašen na Horním a Dolním náměstí - se čtyřmi kašami barokními, jednou kašnou z 19. století a kašnou z 21. století. Cílem je, aby se žáci naučili daná díla pozorovat, aby se dokázali zaměřit na detaily a také aby pochopili, že přestože se jedná o díla stará třeba i několik set let, mohou v nich nacházet příběhy, které se dotýkají osobně každého z nás. Žáci budou během programu vzájemně spolupracovat, ale budou pracovat také individuálně. Budou se zamýšlet nad sebou i nad okolním světem.

### Vazba na RVP

Animační program může být zařazen do výuky ve vzdělávacích oblastech Umění a kultura, Jazyk a jazyková komunikace. Díky programu jsou naplňovány kompetence k učení, k řešení problému, komunikativní, personální a sociální, občanské. Téma může být řešeno v rámci průřezových témat do: osobnostní a sociální výchovy, mediální výchovy a environmentální výchovy.

### Výchozí edukační koncepce

muzejní animace  
pedagogický konstruktivismus  
kritické myšlení  
objektové učení

2

## Vysvětlivky k metodickému průvodci

V sešitě se vyskytují barevné značky, které symbolizují:

- úkol pro jednotlivce
- úkol pro skupinu



Každý list je v pravém rohu označen větším puntíkem. Jeho barva odpovídá barevnému označení kašen v mapě. Snáze se tak budete orientovat, kde se zrovna máte nacházet.

V metodické příručce je vždy na **pravé** straně zobrazena jedna strana z žákova pracovního listu. Informace *doplňené modrou barvou a kurzívou* jsou příkladem doplněného pracovního listu. Většina odpovědí však závisí na žákově kreativité, ve většině případů neexistují správné odpovědi. Jde o vyjádření žakovy myšlenky, jeho názoru.

Na **levé** straně průvodce jsou vždy uvedeny základní informace o jednotlivých kašnách. *Kurzívou* jsou uvedeny poznámky k organizaci programu. V levém dolním rohu je uvedeno číslo stránky, která odpovídá stránce v pracovním sešitě žáka, dále pak odhadovaný čas na stanovišti.

*První stanoviště se nachází u Neptunovy kašny. Žáci jsou seznámeni s programem a upozorněni na zásady bezpečného pohybu po náměstí. Uvítání uvedené v sešitě je možné přečíst s žáky společně.*

*Žáci si mohou vyzkoušet práci s první fólií hned na počátku programu nebo v jeho průběhu. Pokusí se vžít do role šlechticů z období baroka. Fólii je třeba nastavit před fotoaparát tak, aby k sobě hlavy žáků i šaty poměrově seděly. Při činnosti je zapotřebí dobré spolupráce. Jeden žák fotí, druhý drží fólii. Další dva pak stojí v dostatečné vzdálenosti před fotografem.*

**Číslo strany v pracovním sešitě: str. 2**  
**Odhadovaný čas na stanovišti: 10 min**

4

## Organizace programu

Program je možné využít jako hlavní náplň exkurze do města Olomouce, ale i během kratší návštěvy, kdy si učitel může program přizpůsobit podle individuálních potřeb a časových možností skupiny.

Program je koncipován jako několik zastavení, která jsou barevně označena na mapě. Ke každému zastavení jsou v pracovním sešitě doporučeny aktivity, které mají žákům zábavným způsobem kašny a jejich příběhy zprostředkovat. Po splnění úkolů se žáci přesunují na další stanoviště, označené v mapě.

Program doporučujeme absolvovat v celé šíři, je ale možné si jej upravovat dle možností. Po absolvování návštěvy prvních čtyř kašen je jedna strana v pracovním sešitě s názvem „Shrnující úkol k barokním kašnám“, věnována souhrnným informacím a hledáním společných znaků těchto kašen. Poté následuje návštěva kašny Hygie, umístěné na radniční zdi. Program je zakončen návštěvou velice oblíbené Ariónovy kašny.

## Časová dotace

150 minut

## Co potřebuje žák

pracovní sešit  
tužku/propisku  
fotoaparát nebo mobilní telefon s fotoaparátem  
(minimálně do trojice jeden)

## Co potřebuje učitel

metodického průvodce  
fotoaparát nebo mobilní telefon s fotoaparátem  
tužku/propisku

3

## Vítám tě na olomouckém náměstí!



Co tě dnes čeká?

Společně se podíváme na unikátní díla, která nenajdeš jinde v Evropě! Na jaká? Na soubor kašen, které v sobě skrývají napínavé příběhy. My se pokusíme příběhy odhalit a třeba zjistíme, že podobně se dějí i dnes, přestože už nežijeme v 17. a 18. století. Možná se dozvíš něco nového, nejen o kašnách, ale i o sobě a o ostatních, se kterými budeš během programu spolupracovat.

V sešitě jsou pro tebe připraveny zajímavé úkoly. Každý úkol je označen symbolem, podle kterého poznáš, zda budeš pracovat sám nebo ve skupině:

- úkol pro jednotlivce
- úkol pro skupinu



Všechny stránky jsou v levém rohu označeny větším puntíkem. Jeho barva odpovídá barevnému označení kašen v mapě.

Na konci sešitu najdeš slovníček s pojmy, které možná neznáš. Pokud se během programu seznámíš i s dalšími, pro tebe dosud neznámými pojmy, můžeš si je do slovníčku také připsat.

Při práci se sešitem budeš potřebovat fotoaparát nebo mobil s fotoaparátem, zejména pak při práci s fóliemi. Na konci programu pak budeš mít sadu fotografií, se kterými můžeš dále pracovat ve škole. Bude to památka, kterou si odneseš s sebou domů.

První fólii můžeš použít během celého programu kdekoli na náměstí. Jsou na ní nakresleny šaty z doby baroka. Přes fólii se můžeš s kamarádem nebo kamarádkou vyfotit fotoaparátem (bez blesku). Nastav fólii mezi fotoaparát a spolužáky tak, aby k sobě hlava i šaty poměrově seděly. Není to jednoduché! Požádej dalšího kamaráda nebo kamarádku, aby fólii podrželi, a vše vyfoť.

5

## Mapa programu

Obecné informace o kašnách

Olomoucí se ne nadarmo přezdívá „město kašen“, je jich tu více než 25. V 17. a 18. století v Olomouci vznikl ojedinělý soubor kašen barokních, které zdobí výjevy z antické mytologie a bájně historie města. Kašny měly reprezentovat město a oslnit každého návštěvníka, přestože původně měly také funkci užitkovou. Kašny jsou na náměstích umístěny tak, aby je bylo vidět již z příjezdových ulic. Kašny jsou výjimečné také tím, že se na nich podíleli mnozí místní umělci. Při jejich stavbě se používal maletinský pískovec, který pochází z blízkého okolí Olomouce. Odedávna se u nich lidé scházeli a dnes jsme se tu sešli i my.

Soubor na Dolním a Horním náměstí byl v 19. století doplněn o další kašnu, umístěnou na stěně radnice. V roce 2002 pak o novodobou Arionovou kašnu, která si brzy získala oblibu u obyvatel i návštěvníků, zejména těch nejmenších.

Žáci si během programu mohou do mapy zaznamenávat svůj pohyb, doplňovat do mapy názvy kašen, ulic, svoje zážitky nebo zajímavé objekty. Žáci nemají v mapě uvedený směr prohlídky ani názvy kašen, aby mohli učitel sám volit konkrétní cestu.

Číslo strany v pracovním sešitě: **str. 3**

6

## Neptunova kašna

Autoři: Michael Mandík – sochař  
Václav Render – kameník  
Rok vzniku: 1683

Neptunova kašna je nejstarší ze souboru barokních kašen. Zobrazuje římského boha moří a všech vod – Neptuna, jehož římským ekvivalentem je Poseidón. Oba tyto bohové bývají znázorňováni s trojzubcem v rukou. Neptun na kašně svým dynamickým gestem uklidňuje čtyři mořské koně a chrání tak město Olomouc nejen před vodními živly. Původně se kašně říkávalo „Želví“, jelikož v nádrži byla umístěna čtveřice želv. Neptunovu hlavu zdobí věnec z listů a až do pasu mu sahají vodní rostliny. U kašny byla uplatněna symbolika čísla čtyři. Neptun krotí čtveřici mořských koní, kteří jsou odkazem ke čtyřem ročním obdobím, čtyřem živlům, čtyřem světovým stranám a čtyřem hlavním ctnostem (moudrost, statečnost, uměňnost, spravedlnost).

*První aktivita na tomto listu se váže k tématu vody, která nás bude provázet v průběhu celou dobu programu. Následná práce se slovními druhy a dramatické ztvárnění vodního živlu by měly posloužit k aktivizaci žáka.*

*Druhá část listu je už věnována Neptunovi, zejména se soustředí na jeho expresivní výraz v obličej. Žáci doplní, co by Neptun mohl říkat. Po vyplnění a představení návrhů se žáci přesunou ke kašně č. 2.*

Číslo strany v pracovním sešitě: **str. 4**  
Odhadovaný čas na stanovišti: **20 min**

8

## Mapa programu

Toto je mapa Horního a Dolního náměstí se šesti zastaveními u kašen.

- Do mapy můžeš v průběhu programu dále:
  - doplňovat názvy kašen, ulic, náměstí, jednotlivých staveb
  - zakreslovat svůj pohyb
  - dokreslovat zajímavé domy či objekty
  - zapisovat svoje zážitky



7

## Neptunova kašna

Vítej u první kašny! První úkol programu je spojen s tématem vody.

- Voda je jedním ze čtyř přírodních živlů a bude nás provázet všemi kašny. Co voda dělá? Na první řádek napiš slovesa, která používáme v souvislosti s vodou. Na druhý řádek napiš přídavná jména, která nám označují „jaká“ voda může být.  
slovesa teče, bublá, vaří se, točí se, pijeme, vaříme, pereme...

přídavná jména studená, slaná, sladká, rybníční, vařící, zmrzlá...

Zamysli se a napiš příklad, k čemu vodu potřebujeme a kdy pro nás může být nebezpečná? k pití, mytí, v průmyslu, v zemědělství...

- povodně, tsunami, sesuvy půdy, zvedání hladin moří...
- Uhadneš, jakou vodu předvádíme? Ve skupince si nacvič krátké představení. Pantomimou znázorni danou činnost vody i s její vlastností. Ostatní se pokusí uhadnout, jakou vodu předvádíš. Inspiruj se slovesy a přídavnými jmény, která jsi vymyslel.

- Neptun** je římský bůh moří a všech vod. V ruce drží trojzubec a krotí čtyři koně, znázorňující sílu vody. Podívej se, v jakém je Neptun postavení, co má kolem sebe a vymysli, co by mohl zrovna říkat. Nápady doplň do bublin a poděl se o ně s ostatními.



9

## Jupiterova kašna

Autoři: Filip Sattler – sochař  
Václav Render – kameník  
Rok vzniku: 1735

Kašnu zdobí socha Jupitera, jehož řeckým ekvivalentem je Zeus. Jupiter je vládce bohů, nebes, hromů a blesků a také vítězných bitev. V ruce svírá svazek blesků. Na hlavě má korunu jako výraz vládcy. U nohou mu sedí moravská orlice. Voda stříká ze čtyř lvích hlav, které zdobí podstavec společně s květinovými motivy. Původně na místě Jupitera stála socha sv. Floriána, která byla přesunuta jinam, aby byl soubor barokních kašen s antikizujícím programem jednotný. Socha Jupitera má pravděpodobně připomínat vítězství bájného Jaroslava ze Šternberka nad tatarským vojskem v roce 1241. Kašna vznikla v souboru barokních kašen jako poslední.

*Nejprve si žáci kašnu prohlédnou zblízka. V bublinách jsou vyfoceny sochařské detaily olomouckých kašen. Žáci mají za úkol vyřadit ty, které na Jupiterově kašně nenajdou.*

*Další úkol je věnován bohu Jupiterovi a jeho atributu. S tímto termínem se v programu často pracuje, proto je třeba jej zdůraznit a vysvětlit. Posledním úkolem je vepsat do prázdných kroužků, které řecké a římské bohy žáci již znají.*

Číslo strany v pracovním sešitě: **str. 5**  
Odhadovaný čas na stanovišti: **10 min**

10

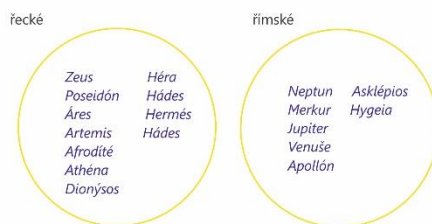
## Jupiterova kašna

Prohlédni si Jupiterovu kašnu zblízka.

- Vyškrtni ty detaily, které jsi na kašně nenašel.



- Jupiter, římský vládce všech bohů, je zde zobrazen s bleskem v ruce. Ostatně všichni **antičtí bohové** bývali zobrazováni s určitými symboly, tzv. **atributy**, podle kterých je mohli ostatní jednoduše poznat. Jaké znáš další antické bohy?



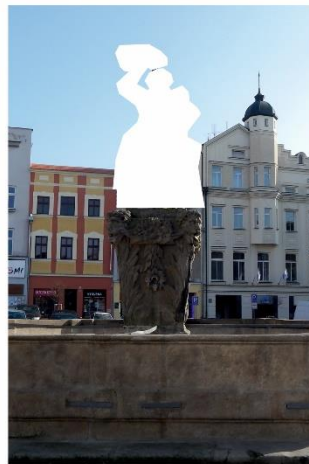
O odpovědi se poděl s ostatními.



11

## Jupiterova kašna

- Jaký by byl tvůj atribut, tedy věc, která tě vyjadřuje a podle které by tě ostatní mohli poznat? Zamysli se nad svými kvalitami a dokresli sám sebe na místo Jupitera, jak v ruce držíš pro tebe typický atribut. O nápady se poděl s ostatními, třeba se o spolužácích dozvíš něco nového.



- Jak by ses tvářil ty jako vládce všech bohů? Ukrutně, cílevědomě, namyšleně nebo jinak? Vyfoť dva spolužáky přes fólii tak, aby se jejich obličej objevily v kulatých okénkách. Porovnej jejich výrazy.

*V následujícím úkolu se žák zaměří na své kvality, zejména na dovednosti, ve kterých vyniká. Do prázdného pole nakreslí sám sebe se svým atributem, tedy věcí, symbolem, který jej charakterizuje (např. fotbalový míč, pastelky, brusle atd.)*

*Ve druhé aktivitě aktivně se žáci fotí přes fólii tak, aby se jejich obličej objevily v kulatých okénkách. Zaměří se přitom na výraz boha Jupitera. Zkusí se tvářit jako vládci bohů. Své výrazy pak na výsledné fotografii porovnávají. Dále se žáci přesunou na Horní náměstí ke kašně č. 3., Caesarově kašně.*

Číslo strany v pracovním sešitě: **str. 6**  
Odhadovaný čas na stanovišti: **10 min**

12

13

### Caesarova kašna

Autoři: Jan Jiří Schauenberger – sochař  
Václav Render – kameník  
Rok vzniku: 1724-1725

Nacházíte se u nejnáročněji řešené kašny. Je na ní zobrazen Gaius Julius Caesar, jež je podle pověsti zakladatelem Olomouce. V ruce proto svírá zakládající listinu města. Pod Caesarem se nacházejí dva vodní muži, kteří se drží za ruce. Představují soutok řeky Moravy a Dunaje. Muži drží štíty se znakem Moravy (s orlicí) a znakem Dolních Rakous (pět letících orlů). Socha psa je výrazem věrnosti města císaři Karlu VI. Kašna je vytvořena tak, aby se divákovi otevřel zajímavý pohled z každé strany. Socha Caesara upíná svůj zrak pravděpodobně do oken paláce zámožného měšťana, který stavbu kašny inicioval. Inspirací se sochaři Janu Jiřímu Schauenbergerovi stala Berniniho socha Konstantina I. Velikého, zdobící Královské schodiště ve Vatikánu.

*Žáci si prohlédnou kašnu kolem dokola a zkusí se vžít do postav. Po vyplnění otázek se jim může prozradit, proč se Caesar dívá právě do okna jednoho z paláců. K Caesarově kašně náleží v pracovním sešitu opět dvě stránky.*

Číslo strany v pracovním sešitě: **str. 7**  
Odhadovaný čas na stanovišti: **10 min**

14

### Caesarova kašna

Gaius Julius Caesar, římský císař, je podle pověsti zakladatelem Olomouce. Na kašně je zobrazen na koni, se zakládající listinou v rukou.

- Obejdí kašnu a prohlédni si všechny postavy. Na chvíli se do nich vžij a představ si, že oči postav jsou nyní tvoje oči. Můžeš použít fólii jako kukátko. Napiš do kolonek, kam se postavy dívají a vymysli, proč se dívají zrovna tam. Vše je jen na tvé fantazii.



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_

At' se díváme na kašnu z jakékoliv strany, vždy vidíme některou z postav. Autorem kašny je Jan Jiří Schauenberger. Když na kašně pracoval, bylo mu teprve 25 let. Kašna se stala jeho mistrovským dílem.



15

### Caesarova kašna

Zaměř se nyní na nádrž kašny. Její zvětšený půdorys najdeš na přední straně tohoto pracovního sešitu.

- Objev v půdorysu geometrické tvary a pokus se je do něj zakreslit. Kolik tvarů najdeš?
- Oživená fontána. Na prostoru mezi kašnou a kavárnou Mahler zkus se spolužáky vytvořit druhou Caesarovu kašnu. Někteří vytvoří půdorys, jiní budou představovat jednotlivé sochy. Záleží na počtu osob. Nezapomeňte živou kašnu zdokumentovat fotoaparátem!
- Kašny měly svou krásou i příběhy oslnit každého návštěvníka města. Stavitelé měli dobře promyšlené, kam kašny na náměstí umístit. Máš nějaký nápad, proč stavitelé umístiti Caesarovu kašnu právě na toto místo? Kdybys byl stavitel, kam bys ji umístitil? Porad se s ostatními a odpověď zapiš do rámečku.

Dříve si lidé chodili do kašny pro vodu, a tak se zde scházeli. I dnes se zde lidé setkávají – mají zde domluvené například rande. Kašna tedy kromě jiného může sloužit i jako orientační bod.



*První dva úkoly se věnují půdorysu kašny. V posledním úkolu se žáci zamýšlejí nad tím, zda mělo umístění kašny v rámci náměstí nějaký význam. Všechny kašny, nejen tato Caesarova, byly stavěny tak, aby se návštěvníkům města hned při vstupu do náměstí naskytl nevidaný pohled. Proto byly kašny často umístovány v křižovatkách ulic, nebo tak, aby je bylo možné spatřit z příjezdových ulic.*

*U Caesarovy kašny se žáci opět mohou vyfotit přes první fólii v barokních šatech.*

**Žáky je třeba upozornit na projíždějící auta!**

Číslo strany v pracovním sešitě: **str. 8**  
Odhadovaný čas na stanovišti: **10 min**

16

17

## Herkulova kašna

Autoři: Michael Mandík a Václav Schüller  
Rok vzniku: 1688

Uprostřed kašny stojí socha bájného řeckého hrdiny Herakla. Herakles zde bojuje se sedmihlavou Hydrou, v ruce drží naturalisticky zpracovaný znak Olomouce, šachovanou orlici a kyj. Herkules jakožto hrdina, symbol síly a vítězství pravděpodobně připomíná porážku Turků u Vídně v roce 1683 a je oslavou panovníka, v té době císaře Leopolda I. Kašna původně stála na místě sloupu Nejsvětější trojice.

*Žáci se v úkolech nejprve zamýšlejí nad tématem hrdiny a hrdinských činů a své nápady doplňují do prázdného pole. Jelikož je na kašně dodnes patrná kamenická značka Michaela Mandíka, autora kašny, mohou se žáci v následujícím úkolu zamyslet nad tématem autorství a uvědomění si hodnoty své práce, o potřebě stát si za tím, co jsme sami vytvořili.*

Číslo strany v pracovním sešitě: **str. 9**  
Odhadovaný čas na stanovišti: **10 min**

18

## Herkulova kašna

Herkules je antický hrdina. Na kašně je znázorněn se svými typickými atributy – lví kůží na zádech a s kyjem v rukou. Herkules bojuje proti vodní příšeře, Hydře, která má sedm hlav. Podle bájí za svůj život vykonal mnoho hrdinských činů a musel splnit dvanáct těžkých úkolů. Soubor s Hydrou, zobrazený zde na kašně, je jedním z nich.

- Kdo je za hrdinu považován dnes? Znáš nějakého? Zachoval ses někdy sám jako hrdina nebo jsi byl svědkem nějakého hrdinského činu? Do rámečku napiš své nápady a o odpovědi se poděl s ostatními.

Autorem kašny je Michael Mandík. Najdeš na sousoší jeho značku?

- Jaká by byla tvoje výtvarná značka? Svůj návrh nakresli do menšího rámečku.

19

## Shrnující úkol k barokním kašnám

### Barokní kašny

Barokní kašny jsou společně s Mariánským sloupem a sloupem Nejsvětější trojice prohlášeny za národní kulturní památku. Vznikly v poměrně krátké době. Byly výsledkem barokní rekonstrukce města po třicetileté válce. Kašny jsou náročně sochařsky řešeny, lze na nich pozorovat typické znaky barokního sochařství (dynamika, expresivnost, mystičnost, dramatičnost, touha ohromit). Umístění kašen v rámci urbanismu připomíná scénu barokního divadla. Město se vybudováním souboru kašen snažilo, aby mu byly navrženy privilegia a význam, jež mělo v 16. století.

*Následující úkol je zaměřen na zopakování hlavních informací, které se žáci dozvěděli při návštěvě prvních čtyř kašen. Úkolem žáků je zapsat do kruhů informace, které si o kašnách zapamatovali. Do prostředního kruhu pak vyberou a napíší ty informace, které mají kašny společné.*

Číslo strany v pracovním sešitě: **str. 10**  
Odhadovaný čas na stanovišti: **15 min**

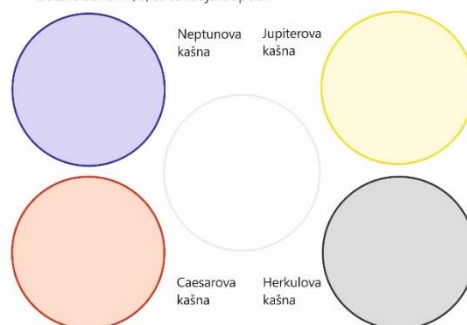
20

## Shrnující úkol k barokním kašnám

- Označ křížkem ty odpovědi, které neplatí.

Jupiter je vládce všech bohů.  
Gaius Julius Caesar byl králem Olomouce.  
Všechny kašny spojují antická témata.  
Atribut je jméno boha slunce.  
Neptun stojí na čtveřici želvích krunyřů.  
Kašny měly za úkol ohromit každého, kdo do města přijížděl.  
Herkules je na kašně zobrazen, jak bojuje s orlicí.

- Nyní pracuj ve dvojici. Do barevných kruhů, znázorňujících jednotlivé kašny, napiš informace, které sis o kašnách zapamatoval/a. Např.: kdo je na kašně zobrazen, kde kašny stojí, z jakého jsou materiálu, jakého detailu sis všiml/a, co tě zaujalo apod.



- Porovnej informace o kašnách a do prázdného kruhu pak můžeš napsat, jestli shledáváš něco, co mají kašny společného.

21

## Kašna Hygie

Autori: Camillo Sitte  
Anton Břenek (původní socha dítěte s delfínem)  
Karel Lenhart (socha Hygie)  
Rok vzniku: 1898

Jedná se o nástěnnou kašnu, jejíž výklenek a architekturu navrhl Camillo Sitte, významný rakouský architekt a urbanista. Původně kašnu zdobilo sousoší dítěte s delfínem, to bylo však poničeno během 2. světové války. Socha byla pak v roce 1945 nahrazena sochou Hygie. Hygie neboli Hygieia je představitelkou zdraví, v mytologii jde o dceru Asklepie, boha léčitelství. Hygieia je často zobrazována s miskou ovínutou hadem.

*Žáci v prvním úkolu při práci s fólií poznají původní podobu kašny, tedy podobu z roku 1898. Žáci se pokusí najít místo, ze kterého je kašna zachycena na fólii tak, aby černé linie kopirovaly tvar reálné kašny.*

**Číslo strany v pracovním sešitě: str. 11**  
**Odhadovaný čas na stanovišti: 10 min**

22

## Ariónova kašna

Autor: Ivan Theimer  
Rok vzniku: 2002

Ariónova kašna měla být původně vystavena společně s ostatními barokními kašnami. V roce 1753 vypracoval návrh kašny Jan Antonín Richter. Ústředním tématem se měla již v té době stát pověst o Ariónovi, ale stavba kašny se nakonec nerealizovala. Na místě nynější kašny stávala také studna ve tvaru kříže, veřejné záchodky nebo sousoší pětiletky. Ivan Theimer spolu s italským studiem v roce 2002 vytvořil kašnu, která se vrací k původně zamýšlené antické pověsti o slavném pěvci Ariónovi, jehož před utonutím zachránil delfín slyšící jeho nádherný, kouzelný zpěv. Obelisk, který nese jedna z želv, je zdoben obrazy z historie Olomouce. Na těle Arióna je možné najít jména slavných olomouckých osobností a Theimerových přátel. Všechny detaily zdobí jednotlivé plastiky jsou velice zajímavé a stojí za to si je podrobně prohlédnout. Stejně jako ostatní barokní kašny je i tato vyrobená z maletinského pískovce.

*Žáci se v prvním úkolu nejprve seznámí s pověstí o Ariónovi. Mají za úkol seřadit věty ve správném pořadí, tak aby příběh dával smysl. Poté co si kašnu prohlédnou, mají za úkol porovnat již navštívené kašny s touto novodobou Ariónovou kašnou.*

**Číslo strany v pracovním sešitě: str. 12**  
**Odhadovaný čas na stanovišti: 10 min**

24

## Kašna Hygie

Tato kašna není z doby baroka, tak jako předchozí (Neptunova, Jupiterova, Caesarova a Herkulova). Vznikla v roce 1898, i když dnes již vypadá jinak než dříve. Původně zde místo sochy Hygie stálo sousoší chlapce s delfínem. To bylo však během 2. světové války poničeno. O tom, jak kašna vypadala, se můžeš přesvědčit přiložením fólie.

Porovnej, jak kašna vypadala v roce 1898. Stoupni si před kašnu a před oči si dej fólii. Doporučuji jedno oko přivřít. Kdo najde správný úhel pohledu?

Přestože kašna vznikla později, tematicky zapadá mezi ostatní. Hygie nebo také Hygieia je totiž řeckou bohyní zdraví, čistoty a také Měsíce. Připomíná ti její jméno nějaké cizí slovo spojené s čistotou? V ruce Hygieia drží misku s hadem – je to její atribut, podle kterého ji vždy poznáš.

Najdeš na soše Hygie hada? Dokresli jej k misce.



Had je symbolem síly a zdraví. Napadne tě ještě nějaké jiné zvíře, které by také mohlo být symbolem síly a zdraví? Odpověď zdůvodni a poděl se o ni s ostatními.

---

---

## Ariónova kašna

Kašna, u které se právě nacházíme, představuje další hrdinský příběh z doby antiky. Aby ses o něm dozvěděl více, je třeba jej nejprve poskládat dohromady, protože se věty v Ariónově příběhu trochu zpřeházely.

Zkusíš je složit tak, aby příběh dával smysl? Věty očísľuj podle pořadí.

- Námořníci pak byli potrestáni a Bůh Zeus delfína náležitě odměnil. Proměnil ho v souhvězdí a delfín tak září mezi hvězdami.
- Námořníci chtěli Arióna shodit do moře, Arión je však nejprve přemluvil, aby si mohl naposledy zazpívat.
- Arión byl podle antické mytologie vynikající básník, pěvec a hráč na lyru. Svým uměním si v cizích krajích vydělal obrovské jmění.
- Ariónův nádherný zpěv přilákal delfína. Arión pak nasedl na jeho hřbet, delfín ho dovezl na souš a tak ho zachránil.
- Když se z cest vracel lodí domů do Korintu, přepadli jej námořníci, toužící po jeho zlatě.

Kašna, na kterou se nyní díváš, byla zhotovena v roce 2002. Porovnej nyní Ariónovu kašnu s dalšími, které jsi viděl během programu. Dokážeš napsat, čím se kašny liší? Mají něco společného? Nápady napiš do bublin. Pracuj ve dvojici.

v čem se liší:                      co mají společného:



23

25

## Ariónova kašna

Arión byl vynikající básník.

- Zkus nyní, stejně jako Arión, složit básničku. Můžeš pracovat ve dvojici nebo sám. Je to jednoduché, nemusíš se bát. S formou ti poradí následující návod. Jako hlavní téma zvol některou z postav z příběhu o Ariónovi.

Do prvního řádku napiš jedno podstatné jméno, vyjadřující hlavní téma. Do druhého řádku napiš dvě přídavná jména, popisující důležité vlastnosti. Do třetího řádku napiš tři slovesa, vyjadřující hlavní děj. Do čtvrtého řádku napiš větu o čtyřech slovech. V pátém řádku použij opět jedno podstatné jméno, které shrne téma básně.

*Příklad pětilísku: Voda  
studená oživující  
teče bublá vše  
živí nás i naši zemi  
živeli*

Žáci si v rámci tohoto úkolu zkusí vytvořit krátkou báseň. Vyzkouší si být básníkem stejným, jakým byl řecký pěvec a básník Arión. Báseň vytvoří pomocí jednoduchého návodu, metodou tzv. Pětilísku. Tento úkol je také možné zařadit později do výuky ve škole.

**Číslo strany v pracovním sešitě: str. 13**  
**Odhadovaný čas na stanovišti: 15 min**

26

Učitel může se žáky navštívit i další kašny, nacházející se v blízkosti náměstí.

### Merkurova kašna

Autor: Filip Sattler  
Rok vzniku: 1727  
Kašnu zdobí socha Merkura, boha obchodu, posla bohů a ochránce všech cestovatelů. Merkur má na nohou okřídlené opánky, které mu zavazuje Amorek. V rukou drží tzv. caduceus - hůl se dvěma hady. Socha měla být oslavou města, jakožto centra obchodu.

### Kašna Tritónů

Autoři: Václav Render, Jan Jakub Kniebandel  
Rok vzniku: 1709  
Původně stála blíže náměstí. Zdobí ji socha mořského boha Tritóna, syna bohai draky, upoutané na řetězech. Bůh stojí v mušli, kterou nesou ryby a silní vodní mužové, ze kterých stříká voda. Kašna je považována za jednu z výtvarně nejzdařilejších.

O dalších kašnách je možné se dozvědět více v Infocentru města, v literatuře nebo na oficiálních webových stránkách města, přístupných na <http://tourism.olomouc.eu/sights/fountains-and-columns/>.

V úplném závěru programu se s žáky nezapomeňte vyfotit přes poslední fólii, na které je zobrazen barokní rám.

Chtěli bychom Vás i žáky poprosit o vyplnění krátkého dotazníku na zadní straně metodického průvodce a pracovního sešitu. Poseidona. Bůh je zobrazen v podobě chlapce, jak v rukou drží dva vodní

**Číslo strany v pracovním sešitě: str. 12**  
**Odhadovaný čas na stanovišti: 15 min**

28

## Rozloučení

Olomouc je město kašen. V blízkosti náměstí se jich nachází ještě několik. Možná se na ně půjde podívat ještě dnes a možná tě nalákají k další návštěvě města.

- Do následujícího přehledu si můžeš poznamenat, zda jsi kašny už viděl/a.

Merkurova kašna (1727)

Pramen živé vody sv. Jana Sarkandra (2007)

Kašna Tritónů (1709)

Keramická kašna v pasáži Edelmannova paláce (1996)

Delfínova kašna (1725)

Hrající fontána (2000)

Světelná fontána (2005)

- Než se s Olomoucí rozloučíš, vyfoť se se spolužáky přes poslední fólii. Bude to pro tebe vzpomínka na dnešní výlet! Vzniklé fotky můžeš vložit na facebookovou stránku: <https://www.facebook.com/pribehymasendolníhohorního náměstí> Zde můžeš porovnat vlastní fotografie s fotografiemi ostatních, kteří se programu také zúčastnili.

- Chci tě ještě poprosit o vyplnění krátkého dotazníku na zadní straně pracovního sešitu. Děkuji!

Doufám, že se ti na Dolním a Horním náměstí v Olomouci líbilo, a že ses dozvěděl/a něco nového.

27

29

## Rozloučení

Děkuji za využití animačního programu. Doufám, že Vám metodická příručka dobře posloužila, že program bavil Vás i žáky, a že do historického centra Olomouce opět zavítáte!

Témata, kterých jsme se v pracovním sešitě dotkli, jsou velice zajímavá. Může s nimi být nadále pracováno ve škole – v českém jazyce, výtvarné výchově apod.

Doufáme, že se tématům a příběhům budou žáci s nadšením i nadále věnovat. Jelikož žáci budou mít po absolvování programu k dispozici sérii fotografií. Je možné fotografie vytisknout nebo je graficky dále upravovat.

Dále může každý žák vytvořit vlastní deník, kam fotografie zakomponuje, doplní je popiskami o svých zážitcích, básničkou a originálními nápady. Výtvarná podoba záleží na fantazii a kreativitě žáka.

## Slovníček pojmů

<b>antika</b>	název období starověkého Řecka a Říma (8. stol. př. n. l. – 7. stol.)
<b>atribut</b>	typický určovací znak, symbol
<b>Arión</b>	antický pěvec, básník, hráč na lyru
<b>baroko</b>	umělecko-kulturní směr, který vznikl v Itálii. Dále se do Evropy rozšířil v průběhu 17. a 18. století
<b>Neptun</b>	římský bůh moří a všech vod (v Řecku – Poseidón)
<b>Jupiter</b>	římský vládce všech bohů
<b>Herkules</b>	řecký hrdina, syn Dia
<b>Hygia</b>	řecká a římská bohyně zdraví
<b>G. J. Caesar</b>	římský císař (100–44 př. n. l.)

Vzniklé fotografie mohou žáci i učitelé vkládat na facebookovou stránku vytvořenou přímo pro tyto účely, na které je také možné sdílet nápady a doporučení jak k programu, tak i k následným aktivitám.

<https://www.facebook.com/pribehykasendolnihohornihonamesti>

30

31

### Hodnocení programu

Plný počet vybarvených puntíků znamená nejlepší hodnocení

Ohodnotte srozumitelnost zadanych úkolů?

● ● ● ● ● ● ● ●

Nakolik jsou úkoly přiměřené věku žáků?

● ● ● ● ● ● ● ●

Co byste na programu ocenili?

Je něco, co je potřeba zlepšit?

Proužek prosím odstříhnete dle linky a odevzdejte v Infocentru. Hodnotit můžete i na facebooku. Děkujeme.

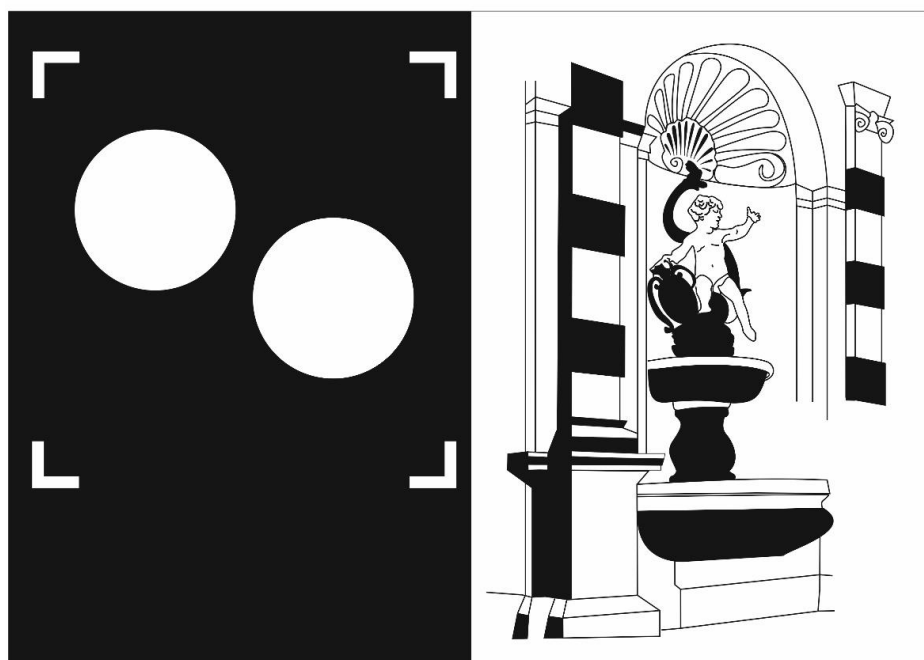
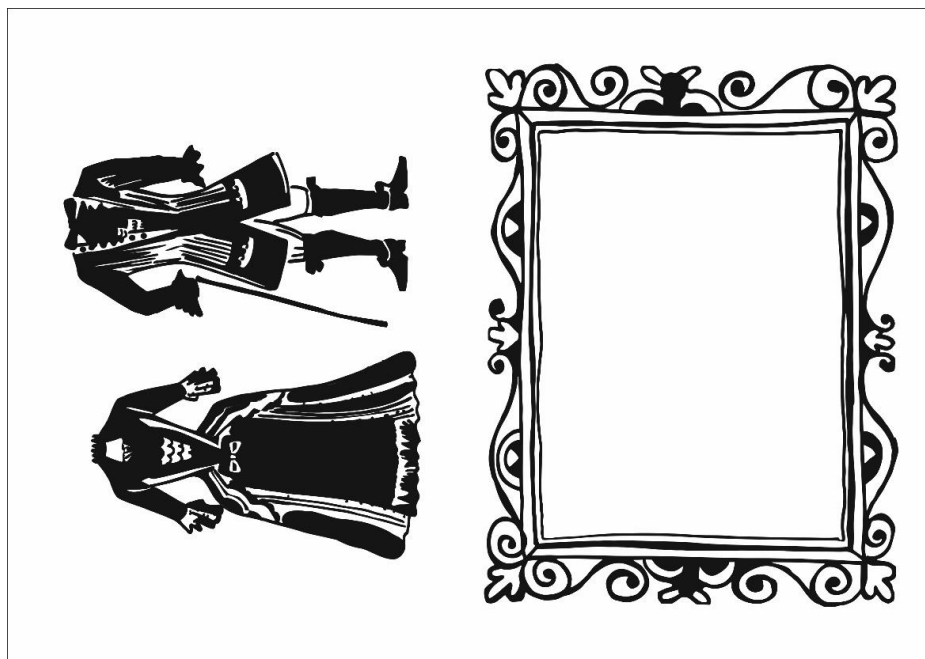
Metodický průvodce je určen učitelům nebo lektorům k animačnímu programu, při kterém žáci využívají pracovního sešitu „Příběhy kašen Dolního a Horního náměstí v Olomouci“.

Potřebné pomůcky: tužka, fotoaparát nebo telefon s fotoaparátem

Autor: Bc. Jana Vágnerová  
Univerzita Palackého v Olomouci  
Olomouc



### Příloha č. 3 Tisk na Fólie



Fólie jsou pevně vloženy do pracovního sešitu i do metodického průvodce

Nahoře fólie č. 1 a 4, dole fólie č. 3 a 5.

## Příloha č. 4 Fotografie z pilotního ověření se žáky studia Experiment

