

Univerzita Hradec Králové

Pedagogická fakulta

Katedra výtvarné kultury a textilní tvorby

Didaktická hra pro rozvoj vizuální a prostorové představivosti

Autor: Bc. Eva Procházková

Studijní program: N7507 Specializace v pedagogice

Studijní obor: Učitelství výtvarné výchovy pro základní umělecké školy a střední školy

Vedoucí práce: Mgr. et. Mgr. Klára Zářecká, Ph. D.

Oponent: doc. Vlastimil Vodák, ak.mal.



Zadání diplomové práce

Autor:	Bc. Eva Procházková
Studium:	P16P0792
Studijní program:	N7507 Specializace v pedagogice
Studijní obor:	Učitelství výtvarné výchovy pro ZUŠ a SŠ
Název diplomové práce:	Didaktická hra pro rozvoj vizuální a prostorové představivosti
Název diplomové práce AJ:	Didactic game for development of visual and spatial imagination

Cíl, metody, literatura, předpoklady:

Cílem diplomové práce je vytvoření didaktické hry rozvíjející kreativitu a klíčové kompetence studentů v rámci výuky výtvarné výchovy. V teoretické části diplomové práce bude pojednáno o historickém vývoji a teorii didaktických her společně s uvedením realizace autorské didaktické hry s výtvarným zaměřením, jejíž funkčnost bude ověřena v hodinách výtvarné výchovy na ZUŠ. Charakterizováno bude správné využití hry a vhodnost její aplikace ve výuce. Součástí práce bude fotodokumentace.

HOUSER, Pavel. Hry se slovy a jazykem. Praha: Portál, 2002, 147 s. ISBN 80-7178-699-3.
Čermáková, J. H., Rubiňáková, D. TY+JÁ=KAMARÁDI. Praha: ISV, 1997. ISBN: 80-785866-76-5
PRŮCHA, Jan, Jiří MAREŠ a Eliška WALTEROVÁ. Pedagogický slovník. 2. rozš. a přeprac. vyd. Praha: Portál, 1998, 328 s. ISBN 80-7178-252-1. PORTMANN, Rosemarie. Hry pro tvořivé myšlení. Praha: Portál, 2004, 118 s. ISBN 80-7178-876-7. LOKŠOVÁ, Irena a Jozef LOKŠA. Pozornost, motivace, relaxace a tvořivost dětí ve škole: [teoretická východiska a praktické postupy, hry a cvičení]. Praha: Portál, 1999, 199 s. Pedagogická praxe. ISBN 80-7178-205-X.

Garantující pracoviště: Katedra výtvarné kultury a textilní tvorby,
Pedagogická fakulta

Vedoucí práce: Mgr. et Mgr. Klára Zářecká, Ph.D.

Oponent: doc. Vlastimil Vodák, ak. mal.

Datum zadání závěrečné práce: 22.2.2017

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala pod vedením vedoucí diplomové práce samostatně a uvedla jsem všechny použité prameny a literaturu. Dále prohlašuji, že diplomová práce je uložena v souladu s rektorským výnosem č. 13/2017 (Řád pro nakládání s bakalářskými, diplomovými, rigorózními, dizertačními a habilitačními pracemi na UHK).

Datum:.....

Podpis studenta:.....

Anotace:

PROCHÁZKOVÁ, Eva. *Didaktická hra pro rozvoj vizuální a prostorové představivosti*. Hradec Králové: Pedagogická fakulta Univerzity Hradec Králové, 2020. 92 s. Diplomová práce.

Cílem diplomové práce je vytvoření autorské didaktické pomůcky rozvíjející formou hry dětskou tvořivost na základě práce s vybraným uměleckým dílem. Diplomová práce je rozdělena na dvě části, teoretickou a praktickou. Teoretická část práce pojednává o historickém vývoji a teorii didaktických her a hraček. Na historii hry navazuje text o tvořivosti, jejíž rozvoj je nezbytný pro zdravý dětský vývoj. V souvislosti s tvořivostí pojednává text o metodách a možných bariérách při jejím rozvoji. V závěru teoretické části představuji abstraktní tvorbu vybraných umělců, kteří se váží k praktické části. V praktické části se zabývám tvorbou a realizací abstraktních bloků. Charakterizováno je správné využití didaktické pomůcky a vhodnost jejího využití. V závěru práce je prezentována evaluace funkčnosti autorské didaktické pomůcky realizovaná individuálním přístupem v praxi s dětmi předškolního věku a žáky ZUŠ. Součástí práce je fotodokumentace.

Klíčová slova: didaktická hra, dětský vývoj, tvořivost, výtvarné umění, metodická pomůcka

Annotation:

PROCHÁZKOVÁ, Eva. *Didactic game for development of visual and spatial imagination*. Hradec Králové: Faculty of Education, University of Hradec Králové, 2020. 92 pp. Diploma Degree Thesis.

The aim of my Thesis is creating of the artist's teaching aid which develops children's creativity through game based on work with several chosen works of art.

This diploma thesis is divided into two parts, theoretical part and practical part. The theoretical part is about historical development and theory of didactic games and toys. The history of game is followed by text about creativity whose development is necessary for healthy development of the child. In connection with creativity the text discusses about methods and possible barriers in its development.

In the end of the theoretical part I deal with selected abstract artists which are connected to the practical part. In the practical part I deal with creation and realization of abstract sheets. The correct use of the didactic tool and suitability of its use is characterized in this part. In the end I verify functionality of the didactic tool through individual approach with children in preschool age and students of Elementary Art School. Photodocumentation is part of the thesis.

Key words: didactic game, toy, child development, creativity, art, methodical tool

Obsah	
Úvod	8
Teoretická část	10
1 Pohled na historii her	10
2 Proč hra?	11
2.1 Pravidla	12
2.2 Význam a teorie hry-hračky při dětském vývoji	12
2.3 Hra jako potřeba rozvoje	12
3 Druhy her a jejich možnosti využití	13
4 Rozdělení her z hlediska vývoje	14
4.1 Hry kojenců	14
4.3 Hry batolat	15
4.4 Hry předškolního věku	17
4.5 Hry dětí mladšího školního věku	21
4.6 Hry v adolescenci	23
4.7 Hry dospělých	24
5 Tvořivost	25
5.1 Definice tvořivosti	26
6 Hra jako prostředek rozvoje tvořivosti	27
7 Metody a postupy rozvoje tvořivosti	28
7.1 heuristická metoda	28
7.2 Brainstorming	28
7.3 Situační metoda	30
7.4 Inscenační metoda	30
8 Možné bariéry tvořivosti	31
9 Abstraktní umění	32
10 Životopisy umělců	33

Praktická část.....	38
11 Abstraktní bloky pro rozvoj tvořivosti a vědomosti.....	38
11.1 Jak jsem postupovala při tvorbě?	39
11.2 Realizace didaktické pomůcky	39
11.3 Šablony obálek	40
11.4 Jak s blokem pracovat?.....	41
11.5 Rozklad děl na abstraktní tvary	46
12 Finální didaktická pomůcka	49
13 Možné návaznosti na tvorbu	53
13.1 Ernesto Neto	55
13.2 Za hranice obrazu	56
14 Ověření v praxi	57
14.1 Stephen Ormandy - Frog	57
14.2 Stephen Ormandy – Dancing crab.....	62
14.3 Zdeněk Sýkora – Barevná makrostruktura	67
14.4 Vasilij Kandinskij – Farbstudie Quadrate	71
14.5 Zdeněk Sýkora – Kolaps struktury	77
Sebereflexní hodnocení	84
Závěr.....	85
Seznam použité literatury	86
Seznam citované literatury	87
Seznam internetových zdrojů	88
Seznam citovaných internetových zdrojů.....	89
Seznam obrázků.....	90

Úvod

Hra je neodmyslitelnou součástí vývoje lidstva, díky které se děti a celá naše společnost zdokonaluje. Je pro nás inspirací a motivací. Hra nás socializuje a rozvíjí naše dovednosti, které jsou důležité pro náš lidský vývoj. Prostřednictvím hry navozujeme kontakt s okolním sociálním prostředím. Hra nerozvíjí jen děti a mládež, významnou roli hraje i v dospělosti a ve stáří. Setkáváme se s ní každý den a stává se pro nás neodmyslitelnou součástí našeho života. Důležité je hru umět propojit s tvořivostí, která pomáhá rozvíjet naše osobnosti. Při hře si utváříme role, učíme se respektovat pravidla a zvnitřňovat sociální normy. Co je to vlastně hra? A jak moc je důležitá v určitém vývojovém období dětí?

Teoretická část diplomové práce je tvořena devíti kapitolami. První kapitola nahlíží na přehled historického vývoje her od starověku po devatenácté století. Vstup do druhé kapitoly nám odkrývá význam her, jejich rozvoj a pravidla, která jsou její nedílnou součástí. Třetí kapitola se věnuje typologií her, dále také zmiňuje, v jakém prostředí a za jakých podmínek je hra možné využít. Následující čtvrtá kapitola rozděluje hry z určitého hlediska dětského vývoje, počínaje hrou kojenců, navazují další fáze dětského vývoje a kapitolu uzavírají hry dospělých. Pátá kapitola věnuje pozornost tvořivosti, která je nepostradatelným magnetem hry a kapitola šestá se zabývá jejím rozvojem. Další částí je sedmá kapitola poukazující na eventuální metody, které se k rozvoji tvořivosti využívají. Osmá kapitola uvádí možné bariéry, které je potřeba odbourávat, neboť potlačují tvořivou činnost. Následující devátá kapitola věnuje pozornost abstraktnímu umění. Poslední desátá kapitola teoretické části práce představuje stručný životopis umělců, ke kterým se váže praktická část *abstraktní bloky pro rozvoj tvořivosti a vědomosti*. Praktická část je otevírána jedenáctou kapitolou s postupem realizace didaktické pomůcky, návodem, jak s pomůckou pracovat a obrazovou fotodokumentací detailu jednotlivých částí. Následující kapitola dvanáct obsahuje fotodokumentaci finální didaktické pomůcky. Kapitola třináct poukazuje na možné návaznosti, které mohou doplnit a rozšířit finální výrobek. Poslední kapitola čtrnáct popisuje průběh evaluace didaktické pomůcky v praxi se dvěma žáky ZUŠ a třemi dětmi předškolního věku.

*„Hra je jedním ze svorníků, které spojují
jednotlivá vývojová období lidského života v jeden celek.“*

Zdeněk Matějček

(Suchánková 2014, s. 9)

Teoretická část

1 Pohled na historii her

Hry a hračky nás doprovázejí od samého počátku naší existence. Skutečnost, že hračky nesou určitou důležitost a jsou předmětem rozvoje výchovy generací, se odráží v našem životě a v kulturním prostředí. Během staletí měnily svou podobu, avšak otázkou je, jakým směrem se posouvá vývoj a jejich kvalita? Hračky měly své důležité místo už ve starověku. Egypt se stal jejich prvním archeologickým nalezištěm. Objeveny byly hliněné a dřevěné hračky a figurky, které nesly podobu zvířat či panenek. V řecké kultuře se dochovaly hračky se symbolikou vojáčků, vozíků, figurky koníků, avšak i děvčata si vyráběla panenky z textilu, hlíny, slonoviny a objevovalo se i zlato a stříbro. (Mišurcová 1980, s. 9) Hry se postupem času staly nedílnou součástí nejen dětského života, ale života celé společnosti. V době antického starověku byly hry propojovány s bohy a náboženskou tematikou. (Mišurcová 1980, s. 9) Patřily mezi ně mimo jiné olympijské hry (atletika), hry v cirku (závody vozatajů – velmi oblíbené), scénické hry (komedie, tragédie, satira, atd.). Ty se odehrávaly nejdříve na dřevěných podíích, později ve zděných divadlech. V neposlední řadě se hry konaly i v amfiteátrech (hlavně souboje gladiátorů a exotické zvíře). (Robert 2001, str. 190–193) Důležitou roli hry nacházíme v antické společnosti a literárních dílech významných řeckých filozofů Platóna a Aristotela. Jejich myšlenky vyzdvihly hru o její funkci a využití ve výchově dětí a mládeže. I středověcí myslitelé zařazovali hrací prvky do vyučování v nejvyšších společenských třídách. V době, kdy se podle antického vzoru kladl větší důraz na význam tělesné kultury, vznikaly nejen hry pohybové. Různé sporty doplňovaly hry intelektuální, kdy byly žákům při vyučování pokládány hádanky. Důležitou roli v rozvoji obrazové představivosti ve výuce hrálo i grafické zobrazení, které se vyznačovalo hrou s obrázky. První didaktická hra s kartami byla vytištěna v roce 1510 v Krakově. Později se hra rozšířila do Paříže a postupem času byla vítána i mezi širokou vrstvou mládeže a dospělých. Stala se významným prvkem a nepostradatelnou součástí výchovy. Významně přispěl k rozvoji hry i J. A. Komenský (1592 - 1670). Škálu herních možností, její vlastnosti a charakteristiku hry uvádí ve svých spisech Svět v obrazech. Komenský považoval hru za nedílnou součást dětského života, podle něj nalézají děti ve hře prostor pro vlastní rozhodnutí, fantazii, tvořivost, svobodu hry, vážnost, spontánnost, radost a štěstí. Podle Komenského sloužila hra k obohacení znalostí, rozvoji smyslů a myšlení. *„Rozvíjení dětské hry vyžaduje styk s přírodninami s předměty denní potřeby i s hračkami - figurami osob i zvířata a miniaturními pracovními*

nástrojů. “ U větších dětí je hra podstatnější v podobě pohybu - míčové hry, kuželky. A důležité jsou i hry intelektuální, které rozvíjí smysl pro humor a ve třídě vytváří příjemné a zábavné učení. Mohou být ve formě hádanek, žertů nebo pohádek. Osmnácté století s sebou přineslo hry, které se zaměřovaly na gramatiku, zeměpis, dějepis, náboženství a vojenství. Děti si hrály s vojáčky a vymýšlely různé hry s vojenskou tematikou. V tomto století se zrodilo i nové pojetí dětství, v němž se rodila myšlenka o odlišnostech dítěte od dospělého. Do té doby se dítě ve věku 6 - 7 let začleňovalo do společnosti dospělých, oblékaly si stejné šaty, hrály stejné hry a zapojovaly se do společenských akcí. Hry a hračky se odlišovaly svou funkcí a úmyslně se využívaly při výchově a při výuce napomáhaly k lepšímu soustředění a rozvoji dětských možností. (Mišurcová 1980, s. 9, 10, 12) V devatenáctém století se pozornost na hru a hračku intenzivně zvyšuje. Význam hračky stoupá a dostává se do popředí. Zvyšuje aktivitu, podporuje pozornost a kompenzuje onu hranici styku s přírodou. Jedna z pomůcek, která dokáže ovládat duševní vývoj dítěte, je hra. Potlačuje psychické napětí, velkou roli hraje při odloučení. (Suchánková 2014, s. 63)

2 Proč hra?

Hra má v lidské společnosti a kultuře svou podstatnou roli. Je významná pro psychický vývoj, tradice v rituálech, náboženské slavnosti, sportovní soutěže typu olympijské hry, umělecké formy typu koncerty, divadlo, balet aj. Setkat se s ní můžeme nejen u člověka, ale i u některých vyšších živočichů.

„Hra je činnost spontánní, je přirozeným aktivním jednáním vycházejícím z naší vnitřní motivace. V činnosti, tedy ve hře si stanovujeme vlastní cíle, volíme si pro hru podmínky, realizujeme ji nenuceně, dobrovolně.“ (Suchánková 2014, s. 10)

Prostřednictvím hry dochází k utváření osobnosti a vnitřní motivace. Činnost neboli hra nám dovoluje seberealizaci, umožňuje svobodu rozhodnutí, vytváří duševní řád a účelnost. (Suchánková 2014, s. 9, 10) Při opětovném působení člověka na okolí, dochází k propojování nových předmětů. Hra a její proces je klíčovou činností, proto se neklade velký důraz na samotný výsledek. Rozvíjí osobní představitost a prohlubuje zážitky ze života a prostředí, ve kterém jedinec žil a žije. (Mišurcová 1980, s. 31)

2.1 Pravidla

Každý z nás si hru volí svobodně a sám rozhoduje o jejím průběhu. Pomáhá nám při vybití přebytečné energie, je pro nás odpočinkem po práci a nedílnou součástí rozvoje tvořivosti. Hra nás učí dodržovat pravidla a řád. Nejsou to jen pravidla, která jsou dána zvenčí, ale hlavně pravidla, která si sami stanovíme. Většina her, kde se účastní více hráčů, se bez pravidel neobejde. „*Organizované hry s jednoduchými pravidly, jako jsou na kovboje a Indiány, míčové hry, ježdění na kolečkových bruslích a obtěžování jiných lidí, jsou později nahrazovány složitějšími hrami, sporty a soupeřením mezi partami.*“ (Millar 1978, s. 226)

Z pedagogického hlediska se hry dělí na hry tvořivé a hry s pravidly. U tvořivých her si sami volíme námět a průběh hry, oproti tomu hry s pravidly navazují z hlediska tělesného a duševního vývoje na hry tvořivé. Jejich hlavním prvkem je vztah a komunikace s ostatními hráči. Probíhá v určitém prostoru, času a obsahuje jak napětí, tak uvolnění. „*Hrát si znamená provádět činnost podle pravidel, která jsme si zvolili a jejichž dodržování vyžaduje obvykle vědomé úsilí.*“ (Suchánková 2014, s. 11)

Ne u všech her se totiž dají dodržovat pravidla. „*Kdo připomíná chlapečkovi, že není opravdivý detektiv, opravdivý pirát, opravdivý kůň nebo ponorka či ten kdo připomíná holčičce, že děťátko, které chová, není opravdové.*“ (Caillois 1998, str. 30) nemá možnost prohlásit, že tato hra se řídí pravidly, stává se imaginární hrou. Prostřednictvím hry se otevírá možnost posilovat vytrvalost, objevovat sílu a důvtip, rozvíjet fantazii a vyjadřovat tvůrčí schopnosti. Přináší sebeuplatnění, projevuje se radostí a uspokojením, které jsou nejdůležitějším znakem hry. Odrazem činností jsou emoce, které mohou být kladné, doprovázené smíchem. Smích není vždy znakem hry, mohou se projevovat i jiné emoce, které využívají např. v psychoterapii či v psychologii.

„*Jednou z nejvýznamnějších charakteristik hry, která zahrnuje vědomou kontrolu vlastního chování je aktivní, pozorný a nestresující stav mysli.*“ (Suchánková 2014, s. 13)

2.2 Význam a teorie hry-hračky při dětském vývoji

2.3 Hra jako potřeba rozvoje

Od samého počátku se u dětí rozvíjí důležitá část pohybových dovedností – motorika. „*Celková pohybová schopnost organismu. Zahrnuje činnosti označované jako grafomotorika a -> senzomotorika.*“ (Průcha 1998, s. 136)

3 Druhy her a jejich možnosti využití

Hry se mohou realizovat v různém prostředí a za odlišných organizačních podmínek. Pro děti jsou velice přínosné a jako didaktická metoda jsou rozvojem vzdělávacího a výchovného cíle. Hra může být motivovaná, volná i řízená a přínosná pro dětské vědomosti, schopnosti a dovednosti. Rozdělení her bývá většinou závislé na věku dítěte, prostředí, ve kterém se hra odehrává, času, počtu hráčů, kteří se hry účastní a v neposlední řadě pohlaví, které má vliv na výběr hry i hračky. Důležitá je kvalitní znalost typologie her. Ta se využívá v praxi jako prostředek k určení, které hry a hračky lze využít v určitém věku dítěte. Hra může probíhat v domácím prostředí či prostředí mateřské školky a je základní složkou každodenní činnosti dítěte. Díky znalosti typologie her si uvědomujeme, jaké prvky ve hře děti rozvíjejí. Důležité je, zda se zapojují do skupinových her, jak si hrají se svými vrstevníky, jaké prostředí je pro ně ideální a s čím si rády hrají. Tyto skutečnosti nám pomáhají přiměřeně reagovat při rozvíjení spontánních her dětí a plánování dalších, nových herních činností. Je vhodné nabízet rozmanité kombinace a možnosti her a jejich využití. Realizaci hry je možné provést ve vnitřním prostředí, jindy ve venkovním prostředí, individuálně či skupinově. (Suchánková 2014, s. 51, 52)

Základní dělení her, se kterými se setkáváme v mateřské školce, je rozdělení z hlediska míry vedení her. Rozdělujeme na:

Vedené hry: Mají více podob.

- Hry, do kterých dospělí - učitel úmyslně zasahuje tím, že určuje pravidla. Může se jednat i o hry spontánní. (Zvířátka běhají jen na louce (koberec), do města (mimo koberec) už běhat nemohou.)
- Hry, jejichž realizace vychází z výběru dospělého - učitele, ale musí být ovlivněná zážitky a zkušenostmi dětí. „Tyto činnosti směřují k naplnění vytyčených vzdělávacích cílů a dosažení očekávaných výstupů u dětí.

Vedené hry bývají častěji v praxi označovány jako hry řízené či didaktické, edukační.“
(Suchánková 2014, s. 52)

Navozené hry: Ty se vyznačují hrou - činností, kterou dítěti nabídneme a poskytneme mu motivaci.

Spontánní hry: Jsou přirozeným projevem dětí a vyznačují se jejich zájmem, potřebami a vnitřní motivací. V této hře je každé dítě pánem svého prostoru, času a výběru adekvátní hry. Samo si volí svůj námět, určuje si svá pravidla pro svou hru a s kým a jak si bude hrát. Tyto hry by neměly být nijak narušovány, dítě v nich prožívá vnitřní uspokojení a naplňuje své potřeby.

4 Rozdělení her z hlediska vývoje

Hry tvoří význačný prostor v dětském vývojovém období. Každá fáze života nese specifické charaktery. Rozdílnosti v určitých hrách se nemusejí z pravidla vázat na věkové období, odlišnosti mohou být i u dětí stejného věku. „*Dětská hra se vyvíjí v závislosti na tom, jak dítě vyspívá a jak je vychováváno.*“ (Mišurcová 1980, s. 47)

4.1 Hry kojenců

První známky hry se objevují již od samého narození dítěte a projevují se spontánně. Kojenecký věk přetrvává od jednoho měsíce až do jednoho roku života. Důležitou roli v prvních letech života, hraje sociální hra. Dítě se v období 2-3 měsíců socializuje a dochází k důležitému rozvoji citových rodinných vztahů. Důležitým prvkem je úsměv, který projevuje radost z přítomnosti druhého. Oční kontakt - pohled z očí do očí, který je důležitou, kladnou zpětnou vazbou, u které dochází k upoutání pozornosti. Povídání, úsměvy, jsou také významnými socializačními hrami. Úsměv se dítě postupem času „...*naučí vědomě ovládat a používat v sociálním kontaktu cíleně.*“ (Vágnerová 2012, s.105) V tomto období dochází i k rozvoji **hravých činností**. „*Rozvoj je úzce spjat s vývojem pohybovým a smyslovým. Od třetího měsíce postupně se dítě učí vidět a rozeznávat předměty, jejich tvar a barvy.*“ (Mišurcová 1980, s. 48)

Od čtvrtého měsíce má velký vliv na vývoj dotykový vjem - hmat. Ohmatávání okolních předmětů, tělíčka, obličeje, vlasů - je pro kojence důležité a objevováním zajímavých věcí se obohacuje jeho činnost. Pro toto období je typická i samostatná hra. Tato hra se projevuje např. hrou s chrástítkem, která přináší potěšení. Dítě objevuje jeho možnosti, hračku uchopuje a počítáme s tím, že ji vkládá do úst-což je jeho bezprostřední cesta

poznávání. „*První takto orientované poznávání má orální charakter.*“ (Vágnerová 2012, s. 81)

„*Vedle hraček, které slouží k uchopování, mývají i děti hračky na dívání: bývají to hračky, s nimiž si děti budou hrát později, a nyní slouží jako ozdoba dětského koutku.*“ (Mišurcová 1980, s. 48)

Každé dítě od narození vyžaduje při hře dohled od dospělého a možnou pomoc. Osmý měsíc je významný pro rozvoj motoriky, ve které zaujímají důležitou roli pohybové hry. Dítě intenzivně pohybuje rukama, nohama a přetáčí celé tělo. Tímto způsobem naplňuje svou potřebu pohybu. Důležitý aspekt pro toto období je klíšťový úchop, kdy dítě uchopuje předměty mezi palec a ukazovák. Mezi oblíbené činnosti patří házení předmětů na zem neboli sekvenční hra. Je důležité, abychom si v těchto chvílích uchovali trpělivost a otevřeli dítěti prostor v poznání nových věcí.

Vhodné hry a hračky: Chrastítka, kroužky, textilní ploché panenky, aj.

Houpání, Jak se jezdí, Hopsa hejsa, tleskání (tleskání rukama v rytmu říkanky), vařila myšička kašičku, aj.

4.3 Hry batolat

Další fáze dětského vývoje nastává v období mezi 1. až 3. rokem věku dítěte. Přináší důležitý vývoj schopností, obohacení hry a její činnosti. Již od útlého věku dítě vyžaduje naši všestrannou, stálou pozornost a aktivitu. Je potřeba dítěti poskytnout široký přísun podnětů, které jsou pro něj přínosné a odpovídají svou náročností jeho věku. Dítě si vyhledává činnosti, které pro něho nejsou ohrožující a nebezpečné. Naopak potřebuje činnosti, které mu dodávají jistotu a určitou míru srozumitelnosti. Určitá stereotypnost a nadměrné přesycení intenzity (např. když je dítě unavené) činností vede k neuspokojování samostatnosti. „*V batolecím věku dochází k vývojové proměně v přístupu k poznávání, děti jsou samostatnější a aktivnější, ať už jde o experimentaci se skutečnými objekty nebo s jejich reprezentacemi na symbolické úrovni.*“ (Vágnerová 2012, s. 124) V této fázi dochází k tzv. období experimentu. Dítě objevuje své možnosti náhodných neřízených pohybů, které postupně přechází k pohybům řízeným. Jedná se úchop předmětů, házení s nimi a jiné manipulace. Díky řízeným pohybům dítě získává kontrolu nad vlastním chováním. „*Schopnost ovládat naše tělo je jednou z forem*

autoregulace...“ (Vágnerová 2012, s. 121), což vede k novým zkušenostem s velkým zájmem, který směřuje nejen k vytrvalému opakování činnosti, ale i k procvičování a prohlubování. S přibývajícím věkem dítě vyhledává náročnější úkony, které by naplňovaly jeho potřebu aktivity. Kolem roku a půl se stává experimentování složitější. Dítě vyhledává nové možnosti činností (např.): Nabírá vodu z místa a vylévá ho na jiné místo, nabírá písek z auta a vysypává ho na jiné auto. Význačnou roli v tomto vývojovém období hraje fantazie a tvořivost, která se převážně uplatňuje spíše ve hře než v experimentování. Hra vyžaduje z velké části představivost, která vede k určitému cíli. Obecně se u malých dětí může hra a experiment propojovat. Z tvořivé hry může dojít k experimentu a naopak. *Postupně se u dítěte objevují úkony, které - i když jsou pro dítě vnitřně totožné s hrou - jsou svou podstatou již prací: dítě jí, obléká se, uklízí hračky apod.*“ (Mišurcová 1980, s. 56)

Zastoupení hrubé motoriky u batolat má pohybová neboli motorická hra. „*Dítě se ve hře učí chodit, skákat, běhat, procvičuje skok sounož, poskoky po jedné noze, přeskakuje překážku, učí se stát se zavřenýma očima, přejít po čáře, chodit po schodech, po zvýšené ploše, houpat se na houpačce, prolézat prolézačky, chodit pozpátku.*“ (Suchánková 2014, str. 37) tento typ her využívá hračky jako je: míč, kruhy a kuželky. Jsou nepostradatelným pomocníkem v prostorové nejistotě a napomáhají trénovat koordinaci pohybů a svalů.

S vývojem motoriky je spojen rozvoj manipulace s předměty, které nám otevírají možnosti objevování. Je proto důležitý rozvoj manipulační hry, „...*kteřá vychází z koordinace zraku a pohybového aparátu.*“ (Suchánková 2014, s. 44) Kolem jednoho až dvou a půl let je typické pro dětskou hru otevírání dveří, zavírání dveří, zámky, krabice...“ *vkládací kostky, mističky, panenky matrjošky.*“ (Mišurcová 1980, s. 56). Při těchto činnostech dochází ke zpevnování ruky, paže a zdokonalování koordinace obou rukou. Nepostradatelné činnosti v tomto věku jsou spojeny s jemnou motorikou. Dítě navléká korálky na provázek, uchopuje kleštičkami kuličky, provléká provázkem dírky, pomocí pipety nabírá barvy, přelévá vodu ze džbánu do džbánu, „... *obrací stránky, staví z kostek, modeluje z plastelíny, vytrhává, lepí, přelévá tekutiny z nádoby do nádoby, zapne a rozepne zip, knoflíky, zaváže tkaničky, stříhá nůžkami aj. ...*“ (Suchánková 2014, s. 37) Z dětí se stávají jakýsi „objevovatelé“. Bádají po všech věcech, ke kterým jim umožníme volný přístup. Mnohdy to jsou i nebezpečné předměty jako elektrospotřebiče, zásuvky, zápalky a jiné nástrahy, u kterých je potřeba si uvědomit a zabránit možnému riziku nebezpečí hry.

Učení nápodobou je jednou z dalších komunikačních sociálních her. Slovní hry, které jsou spojené s pohybem, se děti učí napodobovat od svých rodičů. Může se jednat o nejrůznější slovní hříčky, „...*říkadla a říkanky (paci, paci: vařila myšička kašičku: berany duc)*.“ (Suchánková 2014, str. 45) Nejzábavnější jsou experimenty s hlasy, které jsou doprovázeny zvuky. „*Oblíbené jsou slovní napodobovací hry („Jak dělá kočička?“)*. *Se slovními hrami pak bývá často spojené předčítání knih. Důležitý je zpěv.*“ (Suchánková 2014, s. 45) S dítětem mohou zpívat např. příslušníci rodiny, ale je nutné, aby zpěv nebyl falešný a prožitek z něj nebyl nulový. Mohlo by dojít k osvojení těchto chyb a bylo by těžké je do budoucna odstranit. Děti se snaží co nejpřesněji napodobovat řeč dospělých, kterou potřebují pro rozvoj všech jejích složek. To je jeden z důvodů, proč by se dospělí měli vyvarovat šišlání. Rodiče by měli přizpůsobit svůj verbální projev možnostem malého dítěte. Měli by používat krátké věty, známá slova a vyžadování odpovědi, aby se ujistili, zda dítě správně rozumělo. Důležitým zdrojem poznatků je specifická odezva, kterou poskytují dospělí. Opakují sdělení, obohacují informace, korigují chyby a snaží se objasňovat nejasnosti). (Vágnerová 2012, s. 138)

Vhodné hry: artikulační, řečové, sluchové a rytmické hry, hry se slovy, slovní hádanky, rytmické a vokální hry, námětové hry aj. (Suchánková 2014, s. 40)

Vhodné hračky: Panenky, kostky, skládací kostky (matrjošky), šroubovací, navlékací hračky.

Vhodné hry: Říkadla:

Nechod' tam, prší tam, je tam bláto, upadneš, nevstaneš, budeš volat táto!

Jede, jede myška, okolo rybníčka, veze s sebou proutí, ocáskem si krotí.

Pohybové hry: Na honěnou, na zvířátka, říkadla se zpěvem, aj.

4.4 Hry předškolního věku

V předškolním věku se stává hra hlavní důležitou činností, která má svou specifickou formu učení a přípravu pro školu a práci v budoucnu. V porovnání s minulým vývojovým obdobím se hry předškolního věku řadí mezi složitější a organizovanější. Předškolní věk trvá od tří do šesti let a děti začínají, mimo samostatnou hru, vyhledávat hru skupinovou. (Mišurcová 1980 s. 73)

Důležitou roli v předškolním věku má hra symbolická ... což znamená, že činnost, která náleží jednomu předmětu, je přenesena na předmět náhradní, zastupující. Tyto předměty pak představují určité konkrétní symboly. (Suchánková 2014, s. 47) Symbolická hra je důležitá pro upevnění vlastní zkušenosti, na základě které, si děti opakují vše podstatné a důležité, co prožily. Má velký vliv na citovou a intelektuální potřebu dítěte, díky které, získává jednodušší porozumění s fyzikálním a sociálním prostředím. To vede k bližšímu pochopení a vyrovnání se s realitou. V symbolické hře vzniká určitá neohroženost realitou a dítě se chová a hraje si podle svých představ a přání. Dítě v předškolním věku nectí zákony logiky, a proto je myšlení nepřesné. Uvažování se proto projevuje určitým výběrem informací a jejich specifickým zpracováním. (magičnost, egocentrismus, animismus, představy, fantazie.) (Suchánková 2014, s. 47)

- 1) **Magičnost** – „tj. Tendence pomáhat si při interpretaci dění v reálném světě fantazií a tak jeho poznání zkreslovat. Předškolní děti mezi skutečností a fantazií produkcí ještě příliš nerozlišují.“ (Vágnerová 2012, s. 178)
- 2) **Egocentrismus** – „Projevuje se ulpíváním na vlastním názoru a opomíjením jiných, které mohou být odlišné. Egocentrický způsob uvažování zahrnuje přesvědčení, že tento názor je jediný možný, jde o předpoklad apriorní správnosti a platnosti. Předškolní dítě nechápe, proč by mělo posuzovat situaci z více hledisek.“ (Vágnerová 2012 s. 178)

„Pohled na svět, ve kterém u jedince převládá soustředění na sebe sama a malé ohledy na ostatní.“ (Průcha a spol. 1998, s. 66)

- 3) **Animismus** – „tj., Přičítání vlastností živých, resp. Lidských bytostí i neživým objektům. Dítě světu lépe rozumí, když jej může takto interpretovat. Např. Sluníčko jde po obloze, řeka běží přes kameny, utíká do moře atd. Děti předškolního věku umějí odlišit živé a neživé, ale stále ještě jsou schopné tyto rozdíly přehlížet a očekávat od neživých věcí projevy živých bytostí.“ (Vágnerová 2012, s. 178, 179)
- 4) **Představa** – „Psychický děj, který vede ke vzniku pamětních představ. Ty jsou mentálními reprezentacemi dřívějšího jevu, jejich oslabenou kopií. Představy mají tendenci se spolu asociovat (propojovat) a při vybavování pak často naskočí nejen ta aktuální představa, ale i další, které jsou s tou původní propojeny.“ (<https://www.studium-psychologie.cz/obecna-psychologie/10-predstavivost-a-fantazie.html>)
- 5) **Fantazie** – „Pojem fantazie pochází z řeckého "fantasma", což znamená obraz, vidění či přelud - odtud obrazotvornost. Fantazie je děj, jehož výsledkem jsou fantazijní představy.

Ty nejsou nikdy pouhou reprodukcí vjemů, naopak obsahují vždy něco nového, pozměněného.“(<https://www.studium-psychologie.cz/obecna-psychologie/10-predstavivost-a-fantazie.html>)

Do vyšší úrovně hry zařazujeme hry námětové, u kterých se dítě do tří let věku zaměřuje pouze na jeden symbol. (Ve hře na maminku se spokojí jen s jednou panenkou.) Oproti tomu v předškolním věku dítě vnímá řadu detailů a hra se obohacuje o více prvků. (Ve hře na maminku už nestačí jen panenka, ale přibývají i jiné potřebné výbavičky jako jsou např. mýdlo a hřeben). Hra je obohacena obsahově (Je potřeba vše, co je k určité hře nutné.) a dochází k zapojení dalších dětí. Nejčastějšími náměty ke hře jsou z běžného okolního života. Mateřská škola- hra na paní učitelku, rodina - hra na mámu a tátu, návštěva u doktora - hra na doktora, hra na obchod, na kuchaře, aj. *..Ve hře na domácnost má své místo nádobíčko, pračka, žehlička. Ve hře na obchod polička nebo stánek, váhy se závažím a pokladna. Ve hře na lékaře a zdravotní sestru zdravotnický kufríček.* ..(Mišurcová 1980, s. 73) a další jiné hry, kterým je důležité opatřit pocit opravdovosti typickými detaily. (Barvy, oblečení, taška, aj.) Oblíbené jsou i náměty z pohádek a jejich příběhy. Děti si vymýšlejí vlastní imaginární příběhy, ve kterých vyzdvihují svou fantazii. Základní hračkou pro námětové hry je panenka. Považuje se za typickou hračku dívek. Chlapci naopak dávají přednost zvířecí figurce např. pejsek, medvídek, slon, opice, aj. Pomáhá nejen při dětské hře, ale slouží i jako jejich kamarád a důvěrník. Odbourává možná trápení a sdílí s nimi jejich radosti. Pro děti znamenají živé tvory, které si velmi rychle oblíbí a ztotožní se s nimi. Je potřeba děti naučit jemnému zacházení a udržování pořádku a čistoty. (Mišurcová 1980 s. 74) Námětové hry jsou velice důležité k prožívání emočních sociálních rolí. Dítě v nich poznává jak pozitivní, tak negativní situace v životě, které mu nejsou povoleny. Prožívání situací dítěti pomáhá procvičit chování a případné řešení situací. Mohou to být vojáci, lupiči, hasiči, aj. Učí dítě nejen vnímat, ale i rozpoznávat své osobní individuální vlastnosti a charakter. Rozvoj intelektuálních činností podporují a rozvíjejí slovní hry. V předškolním věku se stávají velice oblíbené. Patří sem hádanky, jazykolamy, pohádky, vtipné příběhy, básničky, říkadla. Jsou potřebné pro rozvoj duševních funkcí. Učí chápat a rozlišovat smysl pro humor a podporovat myšlení.

Nové podněty přináší i hudební hry, hudební hry se zpěvem a hudebními nástroji (klavír, bubínek, triangel, kalimba, rumba koule aj.). Děti nástroje nejen rády poslouchají, ale i tvoří. Měly by mít příjemný zvuk a být dobře naladěny. (Suchánková 2014 s. 48)

Hra konstruktivní se stává více složitější a upevňuje přesněji své motorické dovednosti v předškolním období. Jedná se o stavby hradů z písku, stavebnice z kostek, skládání puzzlí, aj. Pokud dětem dáme potřebné materiály, dovedou vytvořit pozoruhodné stavby. Manuální zručnost se zdokonaluje i ve výtvarných činnostech (malování, modelování, kresba), vyšší kontrolu získávají nad střiháním a lepením. Manipulují se štětcem, tenkými pastelkami, z plastelíny tvarují předměty a experimentují s materiály a barvami. Tyto hry jsou důležité pro rozvoj prostorové orientace a rozvoj myšlení. Děti se u těchto činností učí soustředěnosti a trpělivosti. Významnou částí je i postup a strategie, celého procesu hry. Celý proces se v průběhu hry mění, přibývají různé detaily, probíhají změny a úpravy a na závěr si dokážou své výtvořiny i kriticky ohodnotit. S přibývajícím věkem dítě roste a s ním i potřeba většího prostoru pro hru.

Vzhledem k většímu zájmu o hru, při které si dítě nehraje samo, ale kolektivně s kamarády, stává se oblíbenou hrou, hra pohybová. (Suchánková 2014, s. 48, Mišurcová 1980 s. 74) V těchto hrách se nejvíce rozvíjí pohybová část. Chůze, běh, skoky mohou být jednoduché, ale i složitější v kombinaci s náradím a s jinými sportovními pomůckami. Probíhat mohou samostatně či skupinově, proto v tomto věku začínají řešit mezi sebou různé konflikty a toto období nemusí být tak snadné. Děti mají velký zájem brát hračky druhým dětem. Pro některé děti bývá velice těžké naučit se o hračky dělit s druhými. Postupem času, kdy pomáháme dětem odbourávat jejich egocentrismus, se problémy vytrácejí. V předškolním věku je důležité se zaměřit na všestranný výběr her. Hry, které rozvíjí část smyslovou, pohybovou, intelektuální, manuální a společenskou. Kvalita her a hraček by měla převládat nad kvantitou. Jako hračka dětem poslouží i přírodniny, které si mohou sami nasbírat a popřípadě vytvořit z nich hračku. (kaštiny, mech, šípek, kůra, luštěniny) Některé textilní materiály, tkaniny, odštířky, mohou posloužit jako prostředky pro hru nebo jako nalezený poklad. Děti potřebují svůj prostor, proto bychom neměli rušivě zasahovat do jejich hry. Hru je dobré sledovat, a když je zapotřebí, tak ji citlivě uklidnit. (Mišurcová 1980, s. 75)

Vhodné hry a hračky:

- Stavebnice konstruktivní (ze dřeva - jenga, umělohmotných tvarů) námětové (např. domy, města, farmy),
- Hračky s tematikou dopravních prostředků (vláčkodráha, nákladní auta, jeřáby)
- Pracovní nástroje (kleště, šroubovák, kladívko, svěrač) zahrada (lopata, hrábě, kolečko, rýč, konvička na zalévání)
- Výtvarné potřeby (temperové barvy, modelovací hlína, špachtle, tužky, pastelky, křídly na tabuli, aj.)
- Stolní hry (vkládačky, domino, obrázkové skládačky, mozaiky)
- Hry k pohybu venku (míč, švihadlo, kolo, kuželky, obruč, sáně, brusle, kolečkové brusle)
- Hry se zpěvem (kolo kolo mlýnské)
- Hry s hudbou (hra s instrumentálním doprovodem)
- Na honěnou
- Hádanky

4.5 Hry dětí mladšího školního věku

V tomto období dochází k proměně dětské osobnosti. Změny nastávají v rovině tělesné, duševní a sociální. Dítě nachází smysl ve hře, která je naplánovaná a pečlivě promyšlená. Fantazijní představy nahrazují cíleně promyšlené kombinace hry, které dítě vytváří pouze pro sebe samo. K aktivní činnosti volí své oblíbené hry, u kterých dokáže setrvat i několik týdnů či měsíců. (Mišurcová 1980, s. 94)

Hra je stále symbolická, ale s rostoucím věkem se mění na hru konstruktivní. Vymyšlené představy jdou do pozadí a začínají se prezentovat skutečné hry, které se přizpůsobují realitě. Od osmého roku se objevuje hra s pravidly, které se dítě učí od druhých. Důležitost pravidel narůstá s vývojem dítěte ve společnosti. Hry obsahují hodně prvků z herní symboliky, ale vedou k opravdovým konstrukcím, tvorbě a řešení problémů. (Suchánková 2014 s. 50)

Vzrůstá zájem o tvůrčí hru s pomůckami. V tomto věku je volba pomůcek samostatná a pečlivě promyšlená. Vývoj jemné motoriky ovlivňuje výběr a charakter zvolené pomůcky. Pro toto období je patrný rozdíl ve výběru her a hraček i mezi děvčaty a chlapci.

U dívek jsou více charakteristické hry pohybové, rytmické a romantické s pečovatelskými prvky. Chlapci upřednostňují spíše hry s dobrodružnou tematikou a bojovností.

Většina her vychází z her kolektivních, kde se klade důraz na dodržování pravidel, které jsou součástí morálky. Hry s pravidly postupně nahrazují hry a hraní „na něco“, ty jsou typické pro předškolní období. Jde o dramatické hry. Děti vytvářejí kulisy, hrají divadlo, ztvárňují pohádky, které se snaží podle sebe dramatizovat. Ke hře jsou potřeba různé převleky a oblečky, do kterých se během hry děti převlékají, aby pro ně hra byla autentická. (Mišurcová 1980, s. 94)

Typické konstruktivní hry pro děti ve věku mezi šestým až jedenáctým rokem jsou stavebnice. Důležité jsou také pomůcky k vyřezávání, modelování z hlíny, pro děvčata vyšívání, práce se dřevem, zatloukání, řezání. S ohledem na vytyčování pravidel, se stávají oblíbenou hrou hry stolní. Může se jednat o klasické domino, šachy, karty, kostky nebo kvarteto. Velký přínos pro tento věk mají hry kolektivní a pohybové, u kterých se projeví soutěživost a sportovní nadšení a kolektivní dobrodružství. (táboření, hry v přírodě, kolečkové brusle, jízda na kole, aj.) (Suchánková 2014, s. 50)

Toto období vyžaduje ze strany rodičů stálou pozornost a poněkud jiný způsob řízení než u malého dítěte. To obnáší přizpůsobení místa pro hru, vhodnou úpravu terénu pro hru. Můžeme-li, pomůžeme dítěti radou nebo se domluvit s rodiči, jak být nápomocni v kolektivní hře. K utvoření správného klimu a řešení sporů mezi dětmi napomáhá dobrý vztah mezi rodiči. V mladším školním věku dochází velmi často ke sporům a konfliktům, u kterých je potřeba být v klidu a udělat si přehled o celé situaci.

Pro školáky je velmi důležité mít k dispozici hračky a prostor pro hry, nejen v kolektivu. Posláním rodičů je děti plně podporovat, chápat a prostřednictvím her rozvíjet jejich zdravý vývoj. (Mišurcová 1980, s. 95, 96)

Vhodné hry a hračky:

- Stolní hry (dáma, domino, kvarteto)
- Stavebnice konstruktivní (lego, merkur)
- Hračky mechanického druhu (vláček, letadlo)

- Hry k pohybu venku (koloběžka, dětské kolo, kolečkové brusle, švihadlo, šipky, terč, kuželky)
- Hudební nástroje (triangl, kalimba, xylofon, buben)

4.6 Hry v adolescenci

Starším školním věkem je označováno období mezi 11 do 18 let. Tehdy dochází k rozdělení her a práce. Převládají hry kolektivní oproti mladšímu věku, kdy hry pro děvčata a kluky byly odlišné. V prvních dvou letech hry stále trvají z předešlých období. Okolo třináctého věku se kvalita hravých činností proměňuje a teprve v období adolescence přibývají a mění se v typický charakter her dospělých. Lákavé jsou dobrodružné hry, hry v přírodě, večerní a noční bojovky, hledání pokladu a tajemné odhalování tajemství např. zasypaných hradeb.

„Konstruktivní hry jsou ve věku od jedenácti let rozmanitější, bohatší a složitější než u dětí mladších. Děti k nim používají jednak stavebních prvků, s nimiž si hrají podle návodu i podle fantazie, jednak konstruktivních stavebnic a souborů, v nichž se uplatňují jejich technické a vědecké zájmy.“ (Mišurcová 1980, s. 111)

Nejvýraznější hry, které zastupují tento věk, jsou hry sportovní. Projevuje se velká soutěživost, silná snaha vyniknout a být úspěšný. Může docházet i k neúměrnému zatížení a nepřiměřené soutěživosti, jejíž příčinou je kolektiv, ve kterém dítě žije. Podporovat hrdost nejen k vlastnímu úspěchu, výchova úcty a respekt k dovednosti protivníka, vedou k pozitivním cílům. Nezáleží na tom, kdo ve hře zvítězí. Nejdůležitější je jak se dítě ve hře chová a jakým způsobem dodržuje pravidla. Hry s pravidly jsou v období adolescence velice oblíbené..*“ což odpovídá potřebě sociálního vyzrání v kolektivu, v němž se prohlubují interpersonální vztahy“.* (Mišurcová 1980, s. 122)

Vhodné hry:

- Sportovní hry (jízda na kole, ping pong, tenis, hokej, fotbal, záliba v motorismu, terénní závody, aj.)

4.7 Hry dospělých

Dospělost člověka se vyznačuje určitými psychickými stavy. Oproti předchozím obdobím definice rozvoje mají své specifické zásadní změny, u dospělého to není až tak jasné. Jedním z faktorů, který definuje dospělost je právní dospělost neboli zletilost. Touto změnou člověk přijímá velkou zodpovědnost za své rozhodování, chování a činy. Dospělý se osamostatňuje a přebírá relativní svobodu, která je propojena v zodpovědnost ve vztahu k druhým lidem. (Vágnerová 2000, s. 301)

Podle Vágnerová 2000 se dospělost dělí na čtyři stádia.

1. Období mladé dospělosti
2. Období střední dospělosti
3. Období raného stáří
4. Období pravého stáří

Jedna z činností, která se řadí do her dospělých, je modelářství. Široká škála výběru technických sestav modelů, umožňuje tvořit funkčně složité originály až do samé konečné fáze podoby. (hrady, zámky, železnice, lodě, automodelářství, aj.) Ženy ve zralém věku dávají přednost společenským záležitostem jako je např. tanec. „*Malba, kresba, modelování, vyšívání, kutilství..*“ i tyto hravé činnosti přinášejí značné uspokojení a radost z tvorby. Svět dospělých obohacují nejrůznější zájmy v oblasti sportu, kultury či řemesla.

I v této fázi období života hraje hra svou velikou roli. Nese s sebou ovšem jiné hodnoty a formy oproti dětským hrám. Dospělí načerpává duševních a tělesných sil. Život mu obohacují a přináší pocit radosti a uspokojení. Nejtypičtější herní činnosti pro dospělého jsou sportovní hry, hry společenské a intelektuální.

Vhodné hry:

- Společenské – karetní hry, šachy, kulečnick, minigolf
- Sportovní – tenis, ping pong (většinou hry se soutěžními prvky)
- Intelektuální – kvízy, křížovky, hlavolamy, hádanky (Mišurcová 1980, s. 122)

5 Tvořivost

Oblasti, které se zabývají problematikou tvořivosti, poznávají, podporují a rozvíjejí podstatnou část jedince, zejména v moderních demokratických a otevřených společnostech, které považují tvořivost za nejdůležitější předpoklad nezbytný k sebenaplnění dítěte. (Lokšová, Lokša 1999, s. 109)

Reynold Bean ve své knize říká, že na definici tvořivosti nevznikl jednotný názor ze strany vědců. Pokládají si otázku, zda je efektivnější více se zaměřit na proces - myšlenky a pocit s konečným výsledkem nebo na výsledný produkt - cíl celého tvořivého procesu. (Bean 1996)

Kateřina Štěpánková ve svém článku zmiňuje komplikovanost samotné definice tvořivosti. Nutnost rozeznat, zda je tvořivost přínosnější posuzovat z širokého (vědomosti, poznávání) či úzkého – osobního spektra. Jedná-li se o samotnou definici, která vychází ze shodného názoru odborníků, dotýká se nutného charakteru tvořivosti, na který by tvořivým výstup neměl opomenout. Výstup se netýká tvořivosti jako celku, ale zabývat by se měl tvořivým postupem. Za jakých podmínek vzniká tvořivost, co je v danou chvíli tvořivé či jaké by musely být podmínky k celé tvořivé činnosti. (Štěpánková 2016, s. 55)

Názory jsou v mnoha případech odlišné. Samotná tvořivost by měla být obojím. Pokud dítě přemýšlí tvořivě, jedná se o proces, který se pravděpodobně nějakým způsobem projeví. Projevem neboli produktem může být prakticky cokoliv od začínajícího žvatlání až po malbu, která se shoduje s originálním obrazem od Pabla Piccassa.

Nejdůležitějším uvědoměním je zaměřit se na proces, který v danou chvíli probíhá uvnitř samotného dítěte. Větší pozornost bychom měli soustředit ne na výsledky, ale na vnitřní cítění dětí a podporovat jejich představivost. K tomu nám slouží vhodné (nejen) hračky, ale i různorodý materiál a předměty. Měli bychom nabídnout širokou paletu možností, způsobů a forem, s nimiž by se děti mohly projevovat. (Bean 1992, s. 14, 15)

Tvořivost je potřeba podporovat a rozvíjet už od raného dětství. Malé děti jsou výjimečně kreativní a důležité je, je plně podporovat a vyzdvihovat. (Fichnová, Szobinová 2007, s. 5)

5.1 Definice tvořivosti

Fichnová a Szobinová (2007 s. 5) na otázku jaká je správná definice tvořivosti, neexistuje jediná odpověď, i přesto se mnoho odborníků shoduje na tom, že tvořivost je ..., *schopnost vytvářet nové, neobvyklé, originální způsoby řešení.*“

Podle R. Beana (1995, s. 15) je tvořivost proces, kterým každé dítě vyjadřuje svou základní podstatu pomocí nějaké formy či média tak, jenž v něm vyvolává pocit uspokojení.

Zelinová (2011, s. 92) napsala, že: „*tvořivost je vnitřní síla člověka, která ho pohání dělat vše co nejlépe a nově, a to nejen pro sebe, ale i pro své okolí a v konečném důsledku pro celé lidstvo.*“

Tvořivost = Novost = Originalita = Užitečnost

Nacházet novost v tvořivosti vychází z původní činnosti, do které vneseme nové prvky, co obohatí celý proces. Řešení s prvky důvtipu s neobyčejnými a neočekávanými nápady. (Lokša, Lokšová 1999, s. 113)

Musil (1989, s. 65) považuje ve své knize novost a užitečnost za nepostradatelné. Tvořivost vymezuje jako „...*systém osobnostních předpokladů, který v současnosti s prostředím umožňuje realizovat nové, originální, důmyslné a využitelné produkty.*“

6 Hra jako prostředek rozvoje tvořivosti

Hra je nezaměnitelným prostředkem, jak se naučit se řešit nejen různé situace, ale jsou i prostředkem, který podporuje dětskou kreativitu - tvořivost. Umožňuje „*využívat prostor, vyzkoušet neobvyklé možnosti, bavit se s napětím i uvolnění hrou, při níž se střídá konvergentní a divergentní myšlení*“. Hra nám umožňuje učit se novým věcem, díky ní poznáváme, zkoumáme i objevujeme. Provází nás novými životními zkušenostmi a odbourává bariéry selhání a strachu z negativního hodnocení. (Portmanová 2004, s. 10)

Lokša a Lokšová (1999 s. 117) tvrdí, že současní psychologové při poznávání a následných výsledků výzkumu, ukazují, že „*tvořivost podléhá vlivům prostředí.*“ a závisí na interakci mezi vrozenými faktory. Lze ji procvičovat a následně i rozvíjet.

Hry rozvíjejí mimo tvořivost i jiné dovednosti - představivost a schopnosti.

Napomáhají komunikovat s ostatními dětmi a v rámci hry s nimi vyjednávat a projevovat nejen svůj názor, ale učí být i laskavý k druhým. Vrozené vlohy a dovednosti získané během vývoje života s sebou nenesou tvořivý charakter, hry je pomáhají upevňovat. Rozvíjejí organizační schopnosti, kdy dítě v rámci organizačního schématu dokáže určovat význam dané věci. (Bean 1995, s. 43)

7 Metody a postupy rozvoje tvořivosti

7.1 heuristická metoda

Význam „Heuristický“ je odvozen z řeckého slova „heuréka“ – našel jsem, objevil jsem. Metoda vyobrazuje možné typické procesy pro tvořivé řešení daného problému. Jejím cílem je zprostředkovávat osobité činnosti při realizaci tvořivé práce a strukturovat dané normy tvořivého procesu. Heuristika je jakousi metodologií tvořivého řešení určitého problému. (Honzíková 2017, s. 27) Podle G. Polyi (Lokša, Lokšová 1999, s. 144) metoda umožňuje debatovat a nacházet možná řešení. Uskutečňuje se ve skupinách, kde si každý odůvodňuje svůj názor a zároveň dokáže přijmout argument druhých. Rozděluje heuristické tvořivé objevování do pěti fází a člení ji na tři zásady:

Zásady heuristické metody:

- **Aktivita** - samostatné hledání řešení
- **Motivace** - metoda vyvolává a zároveň udržuje vnitřní zájem dítěte o danou činnost
- **Postup fází** - napomáhá učení -> postup „krok za krokem“, porovnává své myšlení a řídí práci při své tvořivé činnosti.

Fáze heuristické metody:

- Vytyčení problémů a porozumění zadání
- Vypracování možných východisek
- Realizace plánu
- Objevení výsledku - řešení
- Zpětná vazba, uvažování nad řešením, možné následky, aj.

7.2 Brainstorming

Zakladatelem brainstormingu je Alex F. Osborn a prvotní realizace metody se uskutečnila roku 1938 v USA. Význam slova je „mozková bouře“. Nesouhlasí s tradičním pojetím učebnic a jejich obsahem. S obavou trapnosti a zesměšnění lidé odmítají vystoupit na veřejnosti. V tomto případě je nutné překonat nejen své hranice, ale bariéry tvořivosti - psychické a sociální. Zabraňují vzniku originálních a neobvyklých nápadů. (Lokša, Lokšová 1999, s. 145)

Hlavní zásady brainstormingu:

- **Odlišení tvorby nápadů od závěru hodnocení**

První fáze: „tvorba nápadů“ Prvotní fáze požaduje co nejvíce myšlenek, nápadů, možných řešení k danému problému. Je dobré vyhnout se ironickému přístupu od dětí a našim cílem z pohledu vyučujícího je, vytvořit co nepříjemnější atmosféru, vytvořit příhodné klima a přijímat mimořádné až abnormální nápady, které zaručí jedinečné řešení

Druhá fáze: „hodnocení“, ve které jde především o posuzování nejen výsledného řešení, ale i do jaké míry je možné ho realizovat, za jakých podmínek, a jaký by byl jeho přínos. Hodnocení odmítá negativní důvody realizace, ale naopak nalézá přijatelné argumenty k realizaci

- Čím více efektivních nápadů se objeví, tím větší je pravděpodobnost naleznout neobvyklý nápad
- **Spolupůsobení** - vzájemná kolektivní spolupráce přináší více nápadů a inspirace, než-li práce individuální

Typy brainstormingu:

- **Individuální** – samostatné vytvoření plánu řešení problému. K tomu se používají metody brainstormingu
- **Písemný** – Každá osoba napíše na papír návrh řešení a následně ho pošle dalšímu účastníkovi brainstormingu
- **Pingpongový** – tento typ se týká dvou osob, kdy jedna vznese svůj návrh, na který reaguje druhá osoba a následně opět první osoba
- **Gordonova metoda** – Cílem je vymyslet jedno nejoriginálnější řešení problému, který se potřeba uchytit ze širokého spektra. Tématika problému se postupně zužuje. (Lokša, Lokšová 1999, s. 148)

7.3 Situační metoda

Princip metody je založen na tom, že všichni přítomní jsou obeznámeni se situací, která s sebou nese i určité úkoly. Ty účastníky lépe motivují k vyřešení dané překážky. Úkoly jsou založeny na otázkách typu: Vyhodnoňte, doplňte, rozhodněte, aj. (Honzíková 2017, s. 32)

7.4 Inscenační metoda

Hlavní myšlenka této metody je založena na dynamice. Účastníci mají každý své role, které zinscenují na určitou situaci. V následné diskusi se jednotlivci pokouší svými přínosnými nápady naleznout výsledné řešení. (Lokšová, Lokša 1999, s. 150)

8 Možné bariéry tvořivosti

Tvořivost je jedna z důležitých věcí, která děti dokáže dělat šťastnými. Je pro ně radost, potěšení a uspokojení. I když se může zdát, že v těchto naplněných chvílích nemůže dítěti čas věnovaný tvořivosti přerušit, existují bariéry, které jsou natolik silné, že dítě cestu tvořivosti náhle opouští.

Tvořivost u dětí potlačuje nejen intenzivní nárůst jiných potřeb, ve kterých nalézají silnější uspokojení. Samostatně nalézají zajímavé činnosti, které mohou být společenského typu, proto síla tvořivé individuální činnosti klesá. (Bean 1992, s. 76)

Podle (Zelinová 2011, s. 100) je možno rozdělit bariéry tvořivosti na tyto:

- „*Percepční*“ - zabraňují vnímat překážku z různých hledisek. Nedovolují využít k vidění věcí všechny naše smysly. (např. duha na obloze je pro mnohé jen výjev, jenž se zjeví po dešti. Pro jiné je duha smyslem pestrých barev, tvarem, září, která zkrášluje oblohu.
- „*Kultury a prostředí*“ - Konvenční představy společenského okolí, ovlivňují naše přesvědčení, že je možné něco změnit a nenechávat věci při starém.
- „*Emocionální*“ - Lidé mají obavu ze zklamání při projevu svých netradičních myšlenek. Stres je bohužel silnější než projev vlastních originálních nápadů.
- „*Intelektové a výrazové*“ - Intelektové bariéry se vyznačují nepostačujícími vědomostmi. Intelekt člověku brání jakékoliv věci změnit. Nesprávná formulace myšlenek vyznačuje nedostatečné a nevhodné mluvní prostředky.

9 Abstraktní umění

„Abstraktní malíř nečerpá své podněty z libovolného výseku přírody, ale z přírody jako celku.“

Abstraktní umění se řadí mezi nový druh uměleckého projevu, který začal okolo roku 1910. Hlavní rysy abstraktního obrazu jsou založeny na tvarové a barevné kompozici. Vizuální prvky obrazu se už neváží na reálné tvary a figury, nahrazeny jsou harmonií prostoru, plynulého pohybu, široké škály barev a ladných linií. Abstraktní umění vychází z několika reálných struktur, které se váží na reálný svět. František Kupka (1871–1957), jehož díla jsou spojena se secesním dekorativismem. Vasilij Kandinskij (1866–1944) a díla, která vycházejí z expresionismu a následně kubismu, který spojoval spolu se symbolismem a neoimpresionismem Pieta Mondriana (1872–1944) a Roberta Delaunayho (1885–1941). K prvním nefigurativním obrazům se řadí obraz Vasilije Kandinského a několik náčrtů od pozdních romantiků např. Gustave Moreaua (1826–1898). (Novák 1968, s. 169, 170)

„Jak vysvětlíme tento pojem? Abstrahovat z něčeho znamená odtahovat nebo oddělovat. Máme-li deset jablek a oddělíme – li jablka od desítky, získáváme abstraktní číslo, které se už nevztahuje k žádné konkrétní věci. Předpokládejme nyní, že zamýšlíme nakreslit obraz našich desíti jablek: zjistíme, že ani dvě z nich nejsou stejná. Jestliže zanedbáme vzájemné malé rozdíly, abstrahujeme některé vlastnosti viděných objektů. I ten nejrealističtější portrét oněch desíti jablek bude svým způsobem abstrakcí, protože jej nelze provést, aniž bychom něco nevynechali.“ Ať už vědomě či nevědomě je součástí každého obrazu abstrakce. (Janson 1969, s. 234, 235)

10 Životopisy umělců

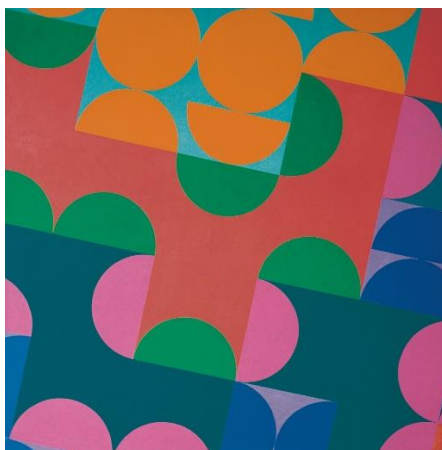
Zdeněk Sýkora

1920-2011

„Barevná Makrostruktura, 1972“

„Kolaps struktury, 1970“

Zdeněk Sýkora se narodil roku 1920 v České republice. Věnoval se studiu výtvarné výchovy a geometrie na Vysoké škole architektury a pozemního stavitelství ČVUT. Roku 1947 působil na Pedagogické fakultě Univerzity Karlovy jako asistent. Později jako docent vyučoval na Filozofické fakultě Univerzity Karlovy výtvarnou výchovu. Od malby krajin postupně přecházel k abstraktní malbě, jejímž základem byly geometrické tvary. Sýkorův malířský proces vyvrcholil s cyklem „Zahrady“, který vytvořil roku 1958. Velkou inspirací pro tento cyklus bylo dílo od Henryho Mattise. Rok 1973 se váže k umělcovým obrazům s názvem makrostruktury, které se vyznačují liniemi. Ty vznikají „zvětšením půlkruhových elementů. Vznikající obrysové linie, vytyčují hranici mezi černými a bílými elementy na těchto obrazech, se staly podnětem ke vzniku liniových obrazů, jejichž tvorbě..“ se Sýkora věnoval do konce svého života. (artlist.cz/zdenek-sykora-1192) Roku 1964 vytvořil první obrazy za použití počítače. (zdeneksykora.cz/?s=zivotopis)



Obrázek 1 foto: umělecké dílo Barevná makrostruktura



Obrázek 2 foto: umělecké dílo Kolaps struktury

Vasilij Kandinskij

1866-1944

„Farbstudie Quadrate, 1913“

„Barva přímo ovlivňuje duši. Barva je klávesnice, oči jsou kladiva, duše je klavír s mnoha strunami.“ (artnet.com/artists/wassily-kandinsky)

Vasilij Kandinskij

Ruský umělec, malíř a grafik Vasilij Kandinskij se narodil v roce 1866. Studoval práva a ekonomii na univerzitě v Moskvě. Jeho životní cesta ho dovedla až do Mnichova, kde později studoval na soukromé umělecké škole a měl možnost navázat nové vztahy s několika umělci. Obrazy často propojoval se zvuky. O tom mluví i díla *Improvizace 28* a *Kompozice VII*. Názvy děl vycházejí z hudební terminologie. Hudba provázela Kandinského už od dětství, původně toužil studovat kresbu i hudbu, nakonec však studoval práva. V době 1. světové války se vydal do Moskvy, kde působil na moskevské univerzitě a na institutu umělecké kultury. V r. 1921 se pro V. Kandinského stal guru umění Walter Gropius na Bauhausu ve Výmaru. V době nacismu byl donucen uprchnout, škola se dostala do rukou nacistů a byla uzavřena. (atrmuseum.cz/umelec.php?art_id=510)



Obrázek 3 foto: umělecké dílo Farbstudie quadrate

Alexander Calder

1898-1976

„Smoke Rings, 1960“

„Celá moje teorie umění je nerovnost, která existuje mezi formou, masami a pohybem.“

(artnet.com/artist/alexander-calder)

Alexander Calder

Narodil se roku 1898 ve městě Lawnton v Pensylvánii. Vysokou školu ukončil roku 1919 jako inženýr a po čase se rozhodl věnovat umění. Odjel do New Yorku, kde studoval kresbu a malbu. Proslul svým vynálezem „mobilu“ a jiných soch z drátů. (artnet.com/artists/alexander-calder/) Velkou inspirací v abstrakci mu byl Piet Mondrian, jehož obrazy se skládaly z barevných trojúhelníků. S uplynutím času se Calder přestěhoval do Paříže a založil si svůj ateliér, kde vznikla souhrnná konstrukce s názvem „Cirque Calder“. Kompozice, byla tvořena z látek, kůže, drátů a různých materiálů, které se rozhodl i nadále ve svých dílech zviditelňovat. Tvořil nejen pohyblivé sochy, ale i statické sochy, které se nazývají „stabilí“.

„Calder vnímal svá díla jako zosobnění organických struktur.“

(artmuseum.cz/umelec.php?art_id=202)



Obrázek 4 foto: umělecké dílo Smoke rings

Stephen Ormandy

1964

„Titanium and Mars, 2015“

„Dancing Crab, 2015“

„Frog, 2016“

Narodil se roku 1964 ve městě Melbourne v Austrálii. Stephen Ormandy se zabývá nezávislou tvorbou a inspiraci pro práci s barvou čerpá v přírodě. Jeho tvorba kombinuje velká plátna a sochy, které se navzájem doplňují tvary a povrchy. V posledním ročníku na studiích společně s Louise Olsen a Liane Rossler založil Dinosaur Designs. Značka se specializovala na výrobu šperků z pryskyřice a kovu. Jeho díla můžeme nalézt ve veřejných sbírkách galerií po celé Austrálii. Jedná se např. o Artbank, Powerhouse museum nebo National Gallery of Victoria Art Gallery of Western Australia. (olsengallery.com/bio.php?artlist_id=289)



Obrázek 5 foto: umělecké dílo Titanium and mars



Obrázek 6 foto: umělecké dílo Dancing crab



Obrázek 7 foto: umělecké dílo Frog

Praktická část

11 Abstraktní bloky pro rozvoj tvořivosti a vědomosti

Praktická část diplomové práce představuje didaktickou pomůcku, která formou hry rozvíjí dětskou fantazii – představivost a kreativitu. Jedná se o subjektivní výběr pěti umělců zahraniční a české národnosti. Každý z nich je svou malířskou tvorbou významný a jejich díla jsou odlišná kompozicí, škálou barev a rozdílností tvarů.

Didaktická pomůcka se skládá ze čtyř stránek a každá obsahuje důležité prvky pro tvorbu s uměleckým dílem. Pomůckou vás provází komiksová karikatura umělce, která vám sděluje důležité informace. Na první straně je vložen duhometr, který slouží ke zkoumání změn v barevnosti. Na straně druhé nalezneme umělecké dílo a barevnou čtvrtku, která slouží k volné tvorbě. Strana třetí obsahuje informační kartu s medailonkem umělce a kapsou č.1, ve které je rozložené dílo umělce v podobě papírových tvarů. Na poslední straně nalezneme kapsu č.2 s gumovými tvary rozloženého díla. Každá kapsa obsahuje jiný materiál, ale stejné tvary, které po složení vytvoří daný obraz. Celá pomůcka je složena z pevné čtvrtky a uzavírá se pružnou gumou. Manipulace s ním není proto složitá a zvládne ji i dítě ve věku 3 let.

KAPSA č. 1 - barevné prvky z papíru

KAPSA č. 2 - barevné pěnové prvky

Pro koho je určen?

Cílovou skupinou, které je didaktická pomůcka určena jsou děti ve věku 3 – 10 let. Pomůcka byla navržena tak, aby ji bylo možné využít k rozvoji kreativity u dětí v prostředí mateřské školy a přípravných ročníků základních uměleckých škol ve výtvarném oboru.

Co najdeš uvnitř bloku?

1 tvořivá sada s uměleckým dílem

- Umělecké dílo (Frog, Dancing crab, Titanium and Mars, Farbstudie quadrate, Smoke rings, Barevná makrostruktura, Kolaps struktury)
- Čtvrtka
- Papírové tvary

- Pěnové tvary
- Duhometr
- Kapsy č.1, č.2 (Obálky s tvary)
- Vědomostní karta

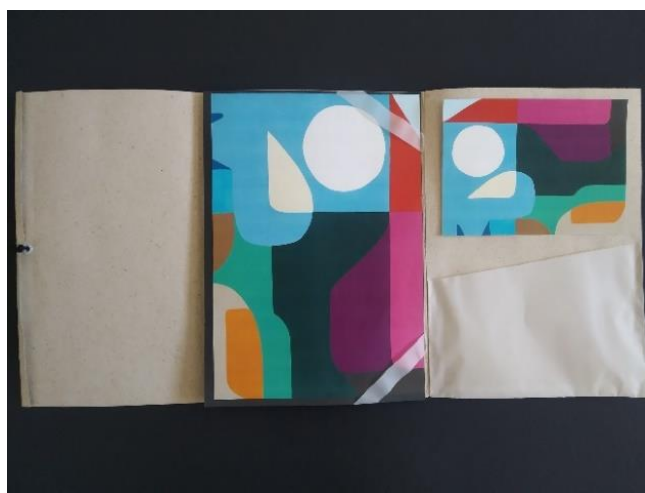
Co je cílem didaktické pomůcky?

- Seznámení s uměleckým dílem
- Variování a vrstvení barev
- Vlastní kompozice
- Uvědomování si stavby tvarů

11.1 Jak jsem postupovala při tvorbě?

11.2 Realizace didaktické pomůcky

Hlavní materiál, se kterým jsem po celou dobu pracovala, byl papír – čtvrtka. Prvotní nápad byl pracovat s recyklovatelným či přírodním materiálem. Pro mou práci jsem v něm nenalezla vhodný materiál. Od samého začátku jsem věděla, že jednotlivé bloky bych ráda v barevném kontrastu, proto jsem zvolila černou barvu pro desky a bílou pro doplňky. Nastávala otázka: „Jak upevnit tvořivou sadu na jednotlivé stránky?“ Vzpomněla jsem si na fotoalbum, kde se fotky zasouvají do růžků, bohužel velikost nebyla vyhovující. Vytvořila jsem tedy průhledný pruh z pauzovacího papíru, ale vznikaly nerovnosti, proto jsem zvolila jinou variantu.



Obrázek 8 foto archiv autorky: fotografie přípravné fáze autorské didaktické pomůcky

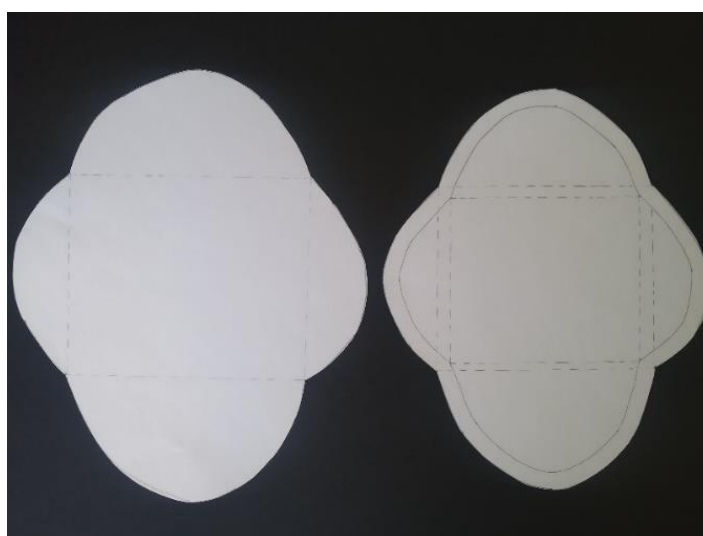


Obrázek 9 foto archiv autorky: fotografie přípravné fáze autorské didaktické pomůcky

Další možností, jak upevnit jednotlivé části, byla černá čtvrtka s vysokou gramáží, ze které je tvořen celý blok. Obyčejný pruh z černé čtvrtky nenarušuje celkovou skladbu bloku, proto jsem zvolila tuto formu tvorby.

11.3 Šablony obálek

Kapsy jsou inspirované obáčkami, které vytváří umělec František Skála (1956). Jeho nápad se mi zamlouval, proto jsem si vytvořila šablony. Velikosti jsem zvolila dvě. Jsou upevněné průhlednou páskou a otevírají se na suchý zip.



Obrázek 10 foto archiv autorky: papírové šablony obálek



Obrázek 11 foto archiv autorky: podoba finální obálky ze čtvrtky

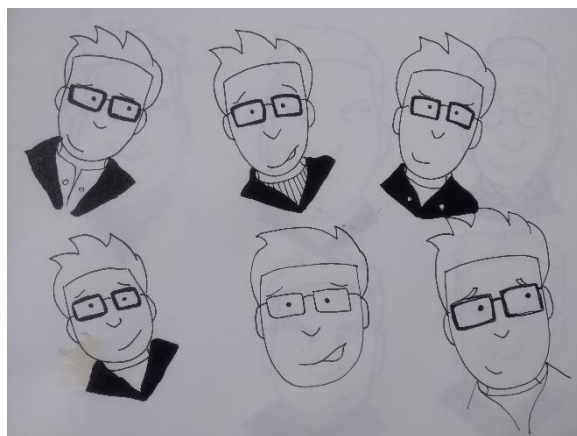
11.4 Jak s blokem pracovat?

Úvodní list pomůcky slouží jako informativní. Pojednává o tom, jak s pomůckou pracovat a jak ji plně využít. Pro dospělého člověka by tyto informace měly být dostatečné a následné instrukce by měly vést ke správnému použití. Tuto část jsem ale potřebovala vyzdvihnout a vymyslet takovým způsobem, který by se zalíbil a zaujal by na první pohled hlavně děti. Inspirovala jsem se komiksem a umělce jsem tedy překreslila do komiksové podoby a lehké karikatury. Pro komunikaci jsem zvolila ich formu umělce, který navazuje bližší pocit reality. Kreslenou formu bylo nutné graficky upravit, k čemuž mi dopomohl photoshop. Pro jednodušší aplikaci jsem je nechala v tiskárně zhotovit jako samolepky.

Původní verze:



Obrázek 12 foto archiv autorky: původní kresebná verze karikatury



Obrázek 13 foto archiv autorky: původní kresebná verze karikatury



Obrázek 14 foto archiv autorky: původní kresebná verze karikatury

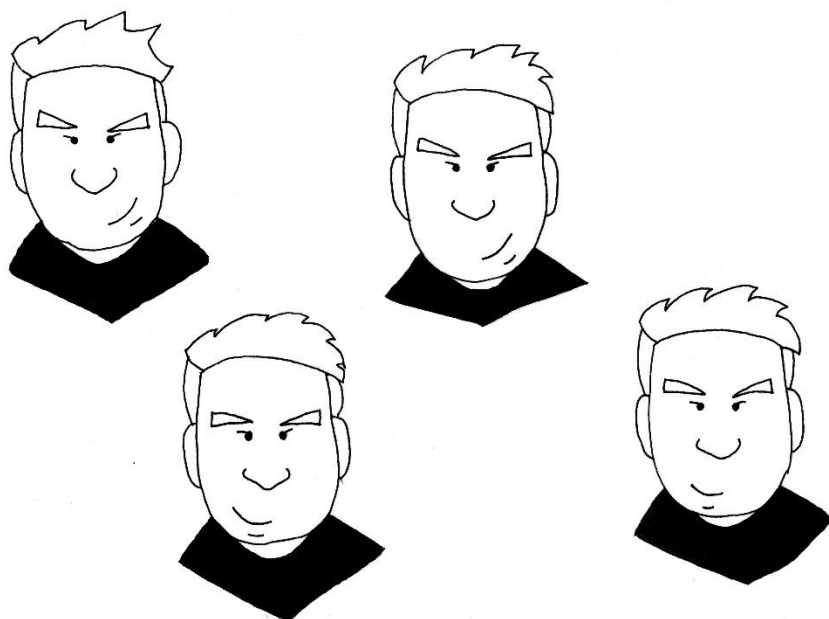


Obrázek 15 foto archiv autorky: původní kresebná verze karikatury

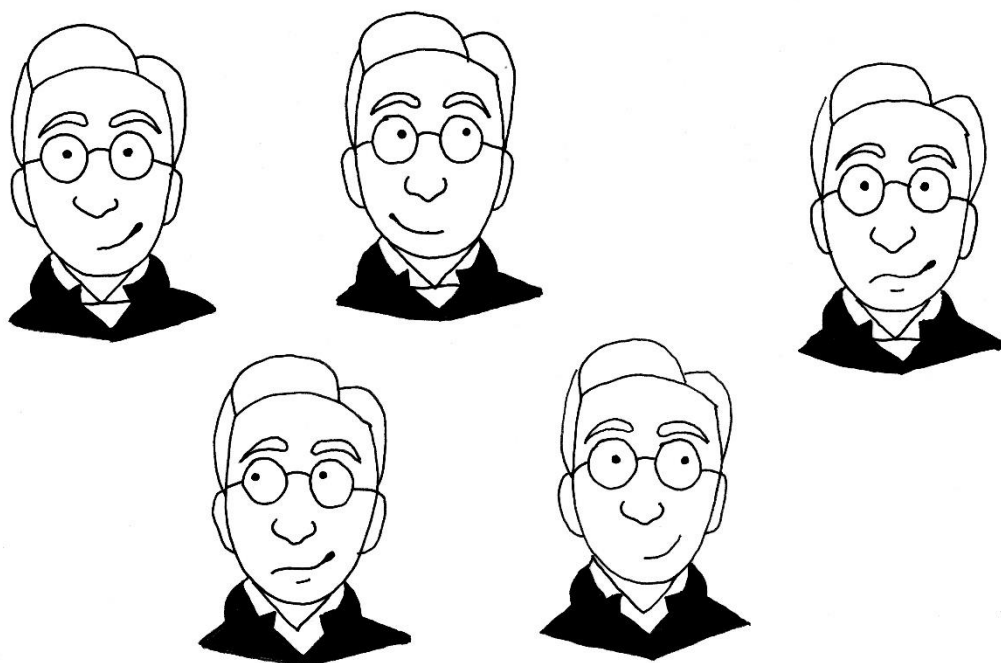


Obrázek 16 foto archiv autorky: původní bílá verze karikatury

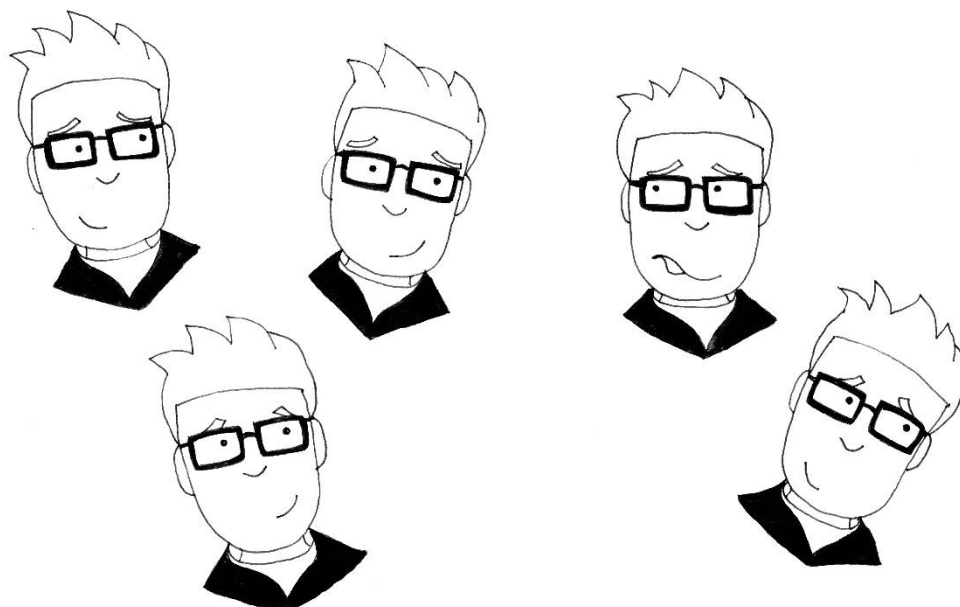
Finální verze:



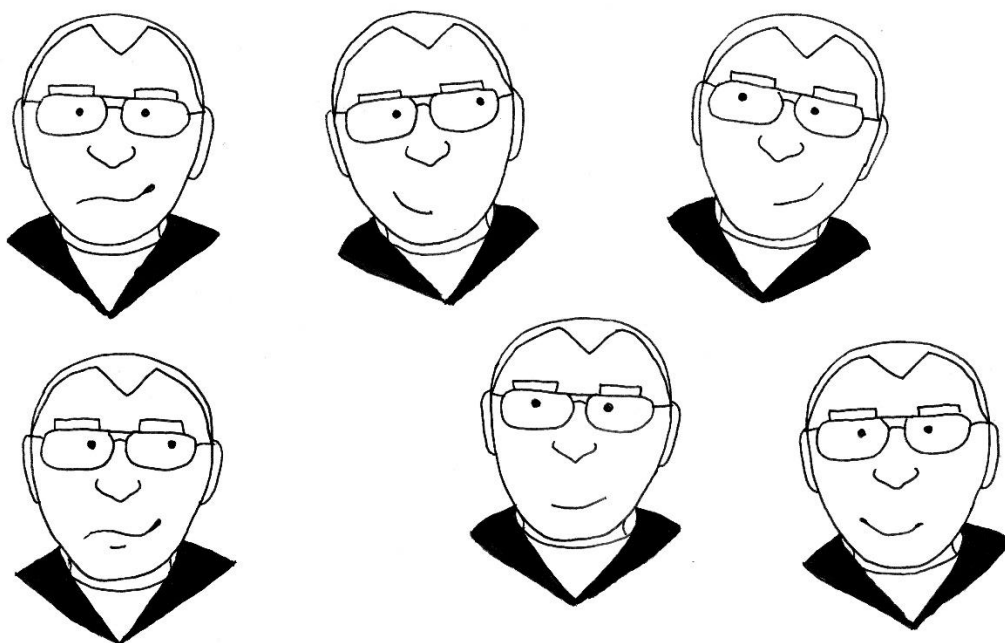
Obrázek 17 foto archiv autorky: finální realizace karikatury Alexandera Caldera



Obrázek 18 foto archiv autorky: finální realizace karikatury Vasilije Kandinského



Obrázek 19 foto archiv autorky: finální realizace karikatury Stephen Ormandyho



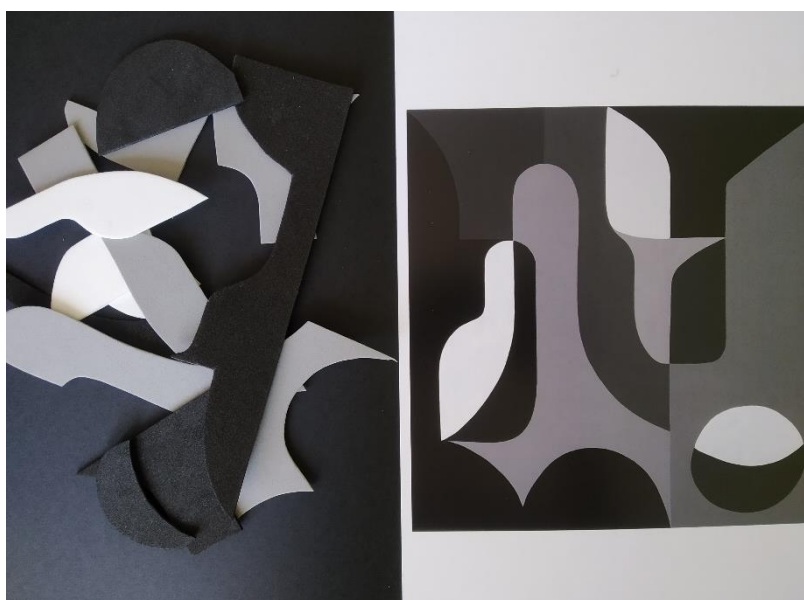
Obrázek 20 foto archiv autorky: finální realizace karikatury Zdeňka Sýkory

11.5 Rozklad děl na abstraktní tvary

Jednotlivé vizuální prvky konkrétních děl jsem v odpovídající barevnosti tvořila za pomoci šablon z barevných čtvrtek a pěnové gumy.



Obrázek 21 foto archiv autorky: realizace díla Dancing crab (vlevo rozložené dílo z pěnových tvarů, vpravo předloha díla)



Obrázek 22 foto archiv autorky: realizace díla Titanium and mars



Obrázek 23 foto archiv autorky: realizace díla Frog



Obrázek 24 foto archiv autorky: realizace díla Smoke ring



Obrázek 25 foto archiv autorky: realizace díla Barevná makrostruktura



Obrázek 26 foto archiv autorky: realizace díla Kolaps struktury



Obrázek 27 foto archiv autorky: realizace díla Farbstudie quadrate

12 Finální didaktická pomůcka



Obrázek 28 foto archiv autorky: fotografie s finálním výrobkem didaktické pomůcky s názvem *abstraktní blok pro rozvoj tvořivosti a vědomosti* s dílem *Dancing crab* od Stephen Ormandyho



Obrázek 29 foto archiv autorky: fotografie s finálním výrobkem didaktické pomůcky s názvem *abstraktní blok pro rozvoj tvořivosti a vědomosti* s dílem *Dancing crab* od Stephen Ormandyho



Obrázek 30 foto archiv autorky: fotografie s finálním výrobkem didaktické pomůcky s názvem *abstraktní blok pro rozvoj tvořivosti a vědomosti* s dílem *Frog* od Stephen Ormandyho



Obrázek 31 foto archiv autorky: fotografie s finálním výrobkem didaktické pomůcky s názvem *abstraktní blok pro rozvoj tvořivosti a vědomosti* s dílem *Smoke rings* od Alexandera Caldera



Obrázek 32 foto archiv autorky: fotografie s finálním výrobkem didaktické pomůcky s názvem *abstraktní blok pro rozvoj tvořivosti a vědomosti* s dílem *Farbstudie quadrate* od Vasilije Kandinského



Obrázek 33 foto archiv autorky: fotografie s finálním výrobkem didaktické pomůcky s názvem *abstraktní blok pro rozvoj tvořivosti a vědomosti* s dílem Barevná makrostruktura od Zdeňka Sýkory



Obrázek 34 foto archiv autorky: fotografie s finálním výrobkem didaktické pomůcky s názvem *abstraktní blok pro rozvoj tvořivosti a vědomosti* s dílem Kolaps struktury od Zdeňka Sýkory

13 Možné návaznosti na tvorbu

Možné varianty doplnění bloku:

- Barevná folie a černý mazací fix, díky němuž mohou pracovat až za hranice obrazu.
- Zbylé odstřížky z tvarů se mohou využít k tvořivému lepení.



Obrázek 35 foto archiv autorky: odstřížky z tvarů



Obrázek 36 foto archiv autorky: dítě 3 roky tvořivé lepení z odstřížků

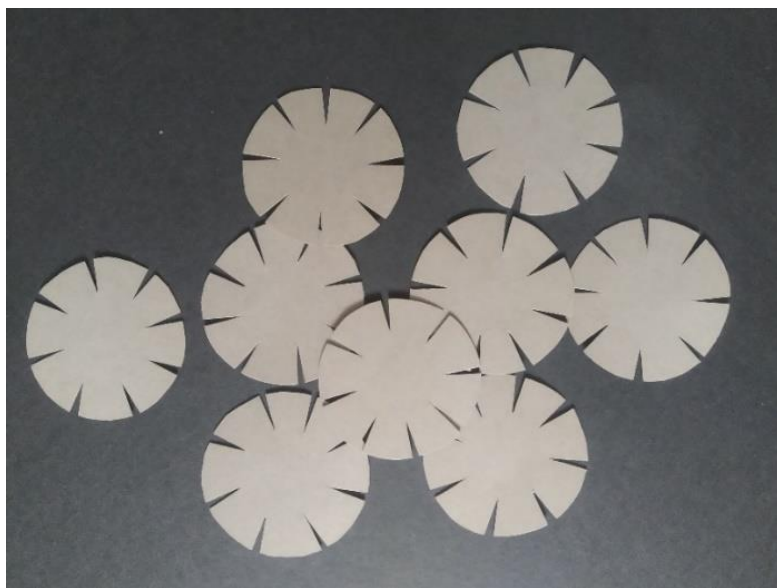


Obrázek 37 foto archiv autorky: dítě 4 roky tvořivé lepení z odštížků

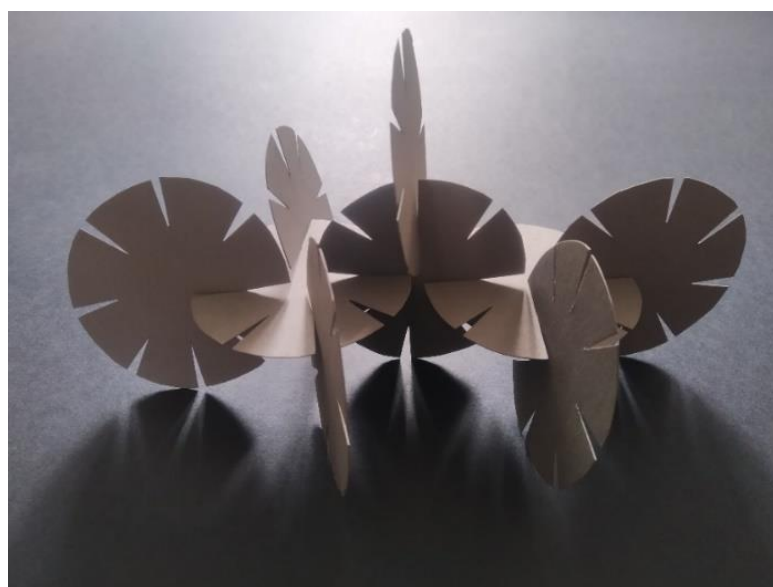
- Abstraktní bloky mohou být rozšířeny o 3D tvoření. Tato forma bloku dětem otevírá širší obzor činnosti. Posouvají se z plošné tvorby do tvorby prostorové.
- Např. umělec Ernesto Neto a jeho 3D objekt Animal Nature.
Materiál: Čtvrťka (větší gramáž) nebo karton



Obrázek 38 foto: Ernesto Neto - Animal nature, 2013



Obrázek 39 foto archiv autorky: tvary k návaznosti na 3D tvorbu



Obrázek 40 foto archiv autorky: realizace 3D tvorby

13.1 Ernesto Neto

„Umělec, který čerpá z biomorfismu a minimalistického sochařství.“

Ernesto Neto se narodil v Rio de Janeiru roku 1964. Jeho domov je v Brazílii, kde se věnuje své umělecké profesi. Studoval na škole Escola de artes v letech 1994 – 1997. V tomto období zároveň docházel do Muzea moderního umění v San Paulu. V době 60. a 70. let 20. století, přijímá nové komponenty do svých děl, v podobě organických forem

a hmot. „*Koření, písek a skořápky - které zapojují všech pět smyslů a vytvářejí nový typ smyslového vnímání, který znovu vyjednává hranice mezi uměleckým dílem a divákem, organickým a člověkem vytvořeným, přírodním, duchovním a sociálním světem.*“ Jeho díla mají své místo v mezinárodních sbírkách významných světových muzeí. Jako příklad uvádím muzeum moderního umění v Tate Gallery v Londýně, dále Centre Pompidou v Paříži, Hara v Tokiu, Los Angeles, New Yorku a v neposlední řadě i rodné zemi Brazílii. (tanyabonakdargallery.com/artists/ernesto-neto/series) Ernesto prostřednictvím svých děl předává divákovi možnost dotýkat se díla, sledovat ho a zprostředkovává mu schopnost myšlenku díla cítit. Smyslná a tělesná duše člověka spojená s jeho pohybem, propojuje v našem světě věci, způsoby, jak dokážeme přemýšlet a jednat. (artnet.com/artists/ernesto-neto)

13.2 Za hranice obrazu

Další možnost návaznosti na rozšíření bloku je část s názvem „za hranice obrazu“. Nabízí dítěti volnou kresbu do samotného obrazu prostřednictvím barevné fólie a fixu. V této části hraje rozvoj představivosti a fantazie nejdůležitější roli. Umožňuje kreslit příběh, geometrické tvary, písmo, vše, co se může dítě objevit za hranicí obrazu. Fix je mazací a kdykoliv bude dítě nespokojené se svou tvorbou, byť je kvalitní z pohledu dospělého, tuto část vymaže prstem nebo hadříkem.

14 Ověření v praxi

14.1 Stephen Ormandy - Frog

Inspirační východiska: Stephen Ormandy a jeho umělecká tvorba

Námět: Za hranicí obrazu

Téma: Abstraktní umění

Motivace:

- Ukázka děl Stephena Ormandyho
- Co ti obrázky připomínají? Najdeš nějaké geometrické tvary? Jaké poznáváš barvy?

Technika: lepení, kresba

Materiál: fólie, fix

Formulace zadání úkolu:

- Pracujte samostatně
 1. Použijte obrázek s uměleckým dílem, který vám slouží jako předloha. Využijte barevných gumových tvarů a složte dílo dohromady.
 2. Vyjměte z bloku čtvrtku. Z kapsy č. 1 použijte papírové tvary a vytvořte si své dílo. Tvořte libovolnou kompozici a skládejte tvary na čtvrtku za použití lepidla.
- Připravte si barevnou fólii a přiložte ji k dílu, fixem dokresluje kompozici

Časová dotace: 30 min.

Cílová skupina: 6 let

CÍLE:

Výtvarný: Uvědomování si podobnosti celé kompozice a konkrétních prvků. Zachycení nejbližší podobnosti barev a projev touhy po experimentu. Kombinování jednotlivých tvarů a objevování nových variací barev a odstínů.

Vzdělávací: Seznámit se s uměleckým dílem Stephena Ormandyho, hledat novou podobu obrazu a vytvářet originální prvky kresbou

Návaznosti na RVP-PV:

- rozvoj a kultivace představivosti a fantazie

- rozvoj tvořivého sebevyjádření při tvorbě
- samostatně experimentuje s různými vizuálně obraznými prostředky, při vlastní tvorbě portrétu uplatňuje také umělecké vyjadřovací prostředky

Kategorie hodnocení:

- Aktivita při tvorbě
- Sdělování vlastních pocitů z tvorby

Anotace didaktické pomůcky

Má diplomová práce se zabývá didaktickou pomůckou, která přiblíží divákovi díla Stephena Ormandyho – Frog, Dancing crab, Titanium and mars. Dále díla Zdeňka Sýkory – Barevná makrostruktura, Kolaps struktury. Dílo Vasilije Kandinského – Farbstudie quadrate a Alexandra Caldera s dílem Smoke rings. Tvořivým způsobem se seznamuje s dílem a nabízí hlubší zájem o výtvarné umění. Didaktická pomůcka pod názvem *Abstraktní blok pro rozvoj tvořivosti a vědomosti* umožňuje pracovat s dílem v několika variantách. Jednotlivé kroky tvůrčího procesu lze popsat takto:

1. Vlastní kompozice díla z barevných papírových tvarů
2. Složení díla dohromady pomocí pěnových tvarů
3. Možnost zkoumání různých škál barevnosti pomocí *duhometru*
4. Seznámení s tvorbou umělce

Prostřednictvím didaktické pomůcky se snažím efektivně využít rozvoj tvořivého myšlení, individuální představivost a vzájemnou komunikaci mezi dítětem a umělcem v podobě ich formy.

Kontext výukové situace

Hlavním tématem se stal umělec Stephen Ormandyho s dílem Frog. Cílová skupina pro tento abstraktní blok je Emma 6 let.

Didaktické uchopení obsahu

Abstraktní blok využívá prvky z uměleckého díla s názvem Frog. Skládá se z nepravidelných tvarů různé barevnosti. Zaměřuji se na celkovou skladbu díla. V úvodu si budeme ukazovat několik uměleckých děl od Stephena Ormandyho. Budeme pozorně sledovat jejich díla. Široká škála barev a velké množství tvarů v oku diváka může vyvolat spoustu otázek a otázek co je to tam vlastně namalováno? Zkus přitom odpovídat na

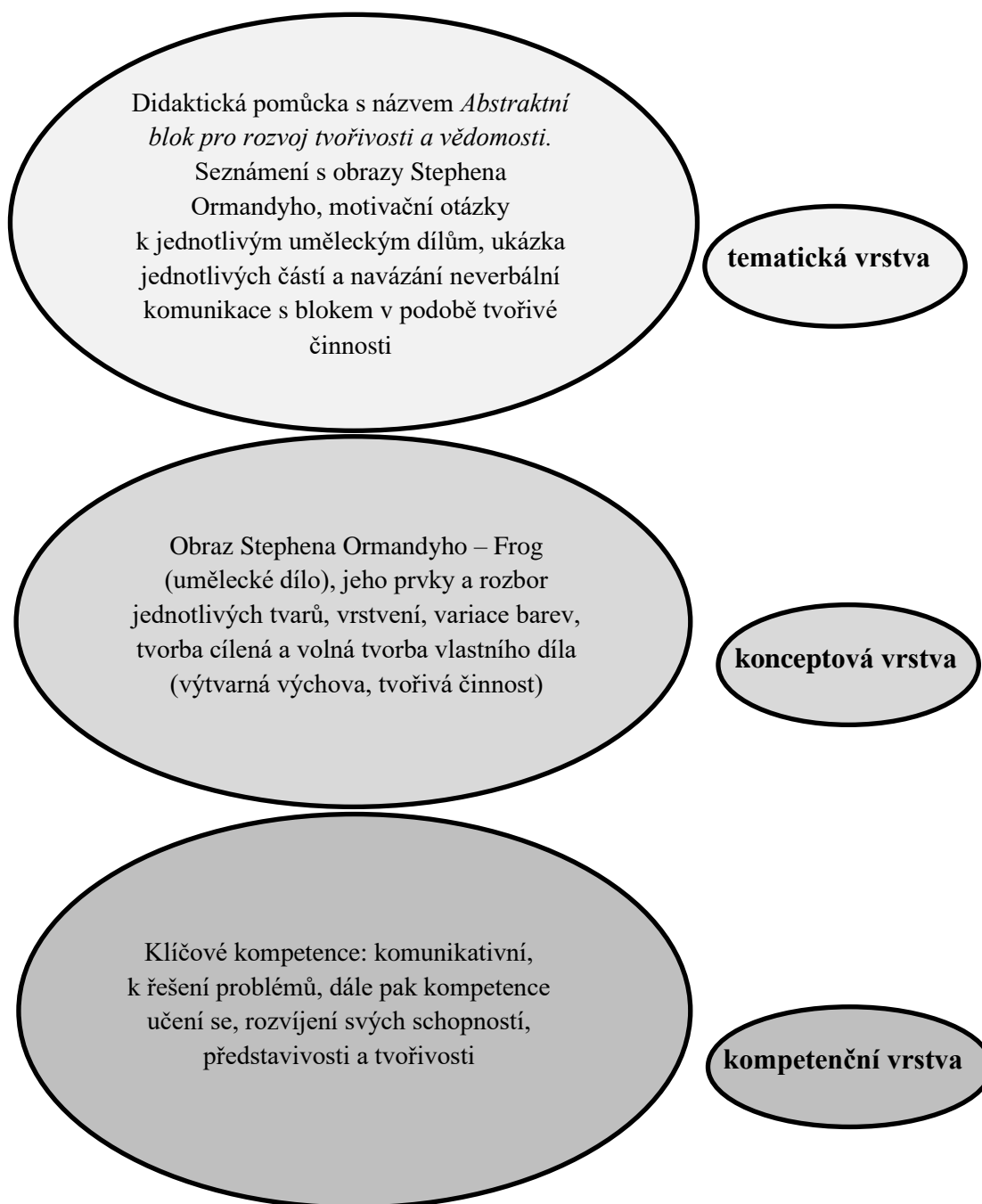
následující otázky. Jaké vidíš geometrické tvary? Připomíná ti obraz nějaké zvíře? Jaké vidíš barvy? Otázky nabádají k uvědomění, že obraz nese určitou podobu a barvy, které je potřeba si uvědomit.

Analýza didaktické pomůcky

Diagram

Obecná struktura obsahu didaktického bloku na základě konceptu v podobě diagramu.

Vyjádření činnosti s *abstraktním blokem* v grafickém zobrazení:



Obrázek 41 foto: konceptový diagram

Proces tvorby

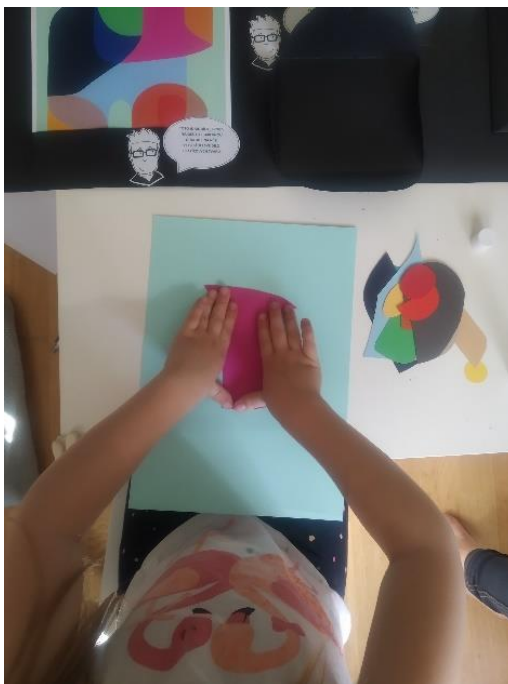
K ověřování bloků v praxi využívám dvě kategorie dětí, a to děti v předškolním vzdělávání a žáky ZUŠ. Přístup k jednotlivým dětem je individuální a přizpůsobuji se jejich věku.

Emma na motivační otázky reagovala velice aktivně a s představivostí nešetřila. Následoval vstup do samotného bloku. Pomohla jsem přečíst informace a jejím úkolem je vybrat si jednu z částí. Vyjme duhometr a pozoruje, jak se jí okolí zabarvuje do odlišných barev. Náhle otevírá obálku s č.2 a pěnové tvary se pokouší složit na originál. „*Nejdříve dílo složím dohromady a potom si složím svoje vlastní.*“ Moment nadšení nastal ve chvíli, kdy objevila čtvrtku, na kterou zhotoví své dílo. Po složení tvary uklidila zpět do kapsy č.2 a vrhla se na kapsu č.1. Lepidlo měla připravené, nezbývalo než vytvořit originální dílo podle své vlastní fantazie.

V závěru jsem Emmě připravila barevnou fólii a mazací fixy, které nejsou součástí bloku. Jedná se o návaznost, díky které může dát obrazu jinou podobu pomocí kresby.

Hodnocení

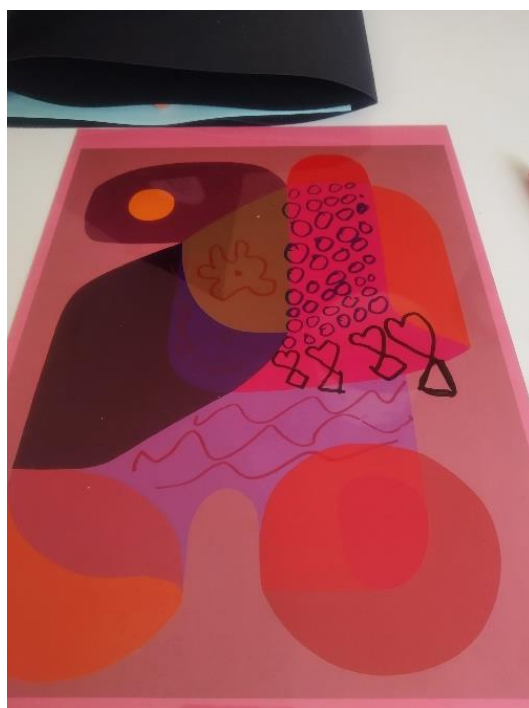
Emma byla se svou výslednou tvorbou spokojená. Při práci se cítila dobře, i přestože soustředěnost nebyla stoprocentní. Nejvíce ji zaujala vlastní tvorba díla na barevnou čtvrtku a ráda by vyzkoušela i jiné možnosti tvorby.



Obrázek 42 foto archiv autorky: Emma 6 let tvorba vlastního díla



Obrázek 43 foto archiv autorky: Emma 6 let realizace tvorby



Obrázek 44 foto archiv autorky: Emma 6 let realizace volné kresby

14.2 Stephen Ormandy – Dancing crab

Inspirační východiska: Stephen Ormandy a jeho díla

Téma: Abstraktní umění Stephen Ormandy – Dancing Crab

Motivace: Co vám dílo připomíná? Co vidíte na obrázku? Kolik najdete geometrických tvarů? Jaké vidíte barvy na obrázku? Vypadají, jako když se hýbou nebo jako když leží? Připomínají vám nějaké zvíře?

Technika: Lepení

Materiál: lepidlo, barevné čtvrtky, papírové tvary, gumové tvary

Formulace zadání úkolu:

1. Použijte obrázek s uměleckým dílem, který vám slouží jako předloha. Využijte barevných gumových tvarů a složte dílo dohromady.
2. Vyjměte z bloku čtvrtku. Z kapsy č. 1 použijte papírové tvary a vytvořte si své dílo. Tvořte libovolnou kompozici a skládejte tvary na čtvrtku za použití lepidla.

Časová dotace: 30 min.

Cílová skupina: 5 let

CÍLE:

Výtvarný: Uvědomování si podobnosti celé kompozice a konkrétních prvků. Zachycení nejbližší podobnosti barev a projev touhy po experimentu. Kombinování jednotlivých tvarů a objevování nových variací barev a odstínů.

Vzdělávací: Seznámení s uměleckým dílem Stephena Ormandyho

Návaznosti na RVP-PV:

- rozvoj a kultivace představivosti a fantazie
- rozvoj tvořivého sebevyjádření při tvorbě
- samostatně experimentuje s různými vizuálně obraznými prostředky, při vlastní tvorbě portrétu uplatňuje také umělecké vyjadřovací prostředky

Kategorie hodnocení:

- Aktivita při tvorbě
- Hledání odlišnosti mezi vlastní tvorbou a dílem
- Variování tvarů při tvorbě volné kompozice

- Hledání odlišností mezi vlastní tvorbou a dílem

Kontext výukové situace

Tématem výstupu se stal umělec Stephen Ormandyho s dílem Dancing crab. Cílová skupina pro tento blok je 5 let.

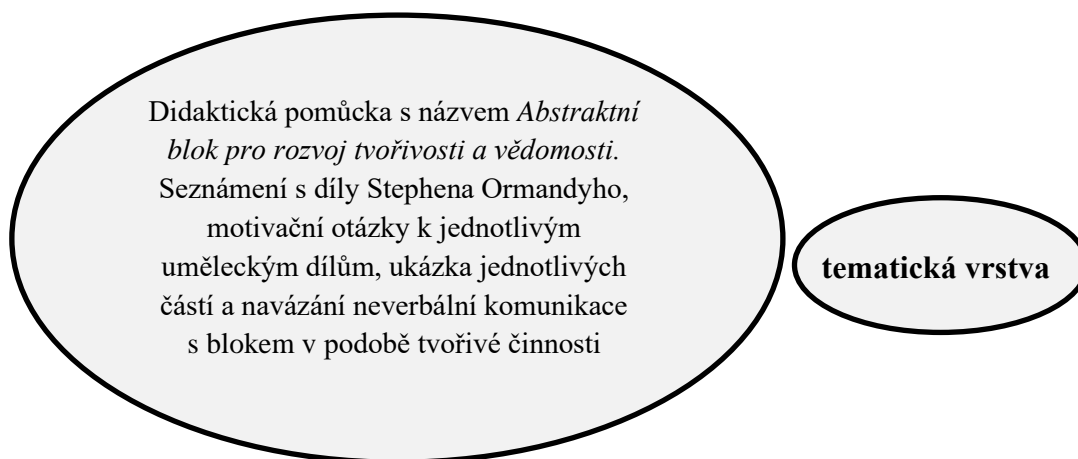
Didaktické uchopení obsahu

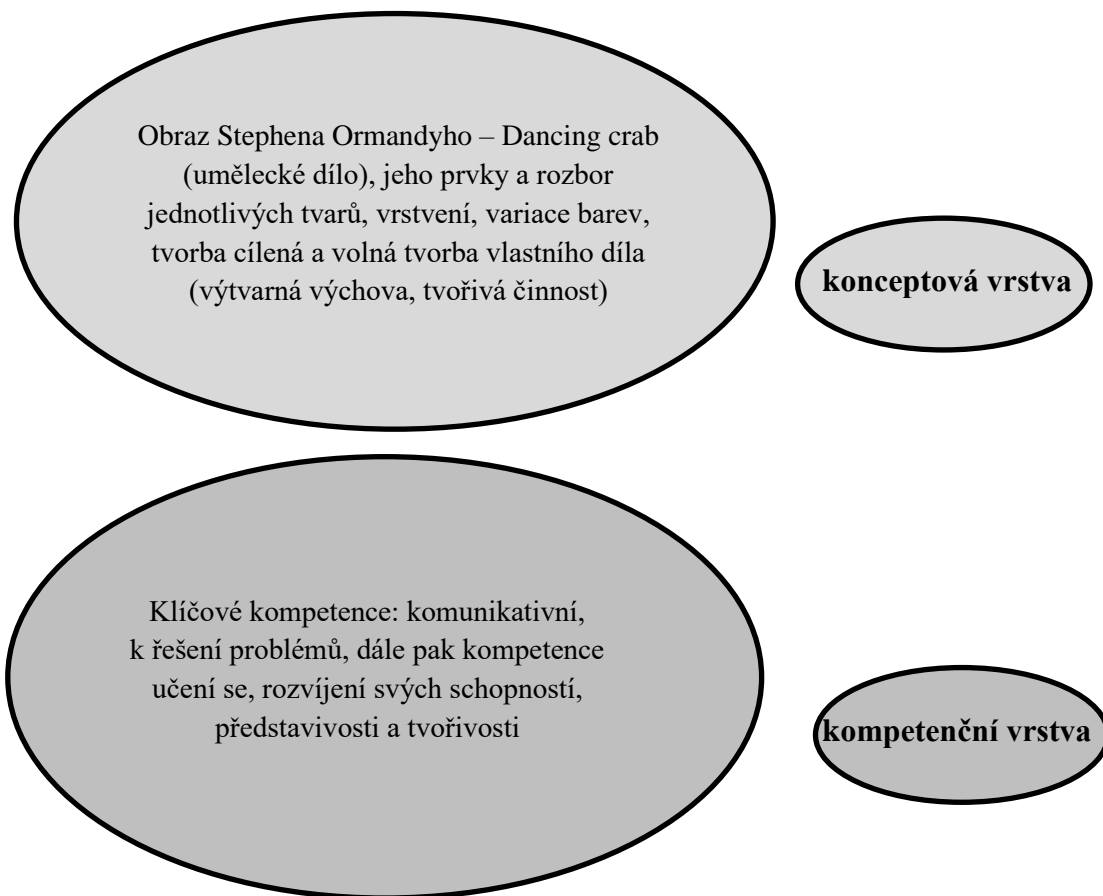
Abstraktní blok využívá prvky z uměleckého díla s názvem Dancing crab. Skládá se z abstraktních tvarů a různé barevnosti. Zaměřuji se na celkovou skladbu díla. V úvodu si budeme ukazovat několik uměleckých děl od Stephen Ormandyho. Budeme pozorně sledovat jeho díla. Zkus přitom odpovídat na následující otázky. „*Jak na tebe obraz působí?*“ „*Připomíná ti obraz nějaké zvíře?*“ „*Jaké vidíš barvy?*“ „*A čím tě nejvíce zaujal?*“ Otázky nabádají k uvědomění, že obraz nese určitou podobu a barvy, které je potřeba si uvědomit.

Analýza didaktické pomůcky

Diagram

Obecná struktura obsahu didaktického bloku na základě konceptu v podobě diagramu. Vyjádření činnosti s *abstraktním blokem* v grafickém zobrazení:





Obrázek 45 foto: konceptový diagram

Proces tvorby

K ověřování didaktické pomůcky v praxi využívám dvě kategorie dětí, a to děti v předškolním vzdělávání a žáky ZUŠ. Přístup k jednotlivým dětem je individuální a přizpůsobuji se jejich věku.

Většina obrazů byla přirovnávána ke zvířatům nebo lidem. Některé obrazy jí přišly komické a dokázala si k němu vymyslet i příběh. Po otevření bloku následoval popis, jak s ním pracovat. Příkládání pěnových tvarů Theu velice zaujalo a po složení se chopila volné tvorby. Některé děti nemají tolik fantazie a dávají přednost tvorbě podle předlohy. Thea možnosti vytvořit si svůj vlastní obraz nevyužila a tvary lepila s předlohou. Po dokončení si svou finální práci prohlédla přes duhometru.

Hodnocení

Thea byla se svou prací spokojena, ačkoliv zmínila, že spěchala a popletla délku nohou. Všimla si i rozdílů, které se objevily mezi originálním a jejím dílem. Pozorně hledala i

drobné rozdíly barev. Při práci byla soustředěná a koncentrovaná. V závěru práce jsem pro zhodnocení položila pár otázek. „*Jak si se svou prací spokojena?*“ „*Spěchala jsem a nohy jsem popletla. Spěchala jsem, protože jsem to chtěla mít hotové.*“ „*Vidíš nějaké rozdíly mezi obrázkem a tvojí tvorbou?*“ „*Vidím jiný zobák.*“



Obrázek 46 foto archiv autorky: Thea 5 let skládání pěnových tvarů



Obrázek 47 foto archiv autorky: Thea 5 let zjišťování barevnosti a uvědomování si rozdílu v barvách



Obrázek 48 foto archiv autorky: Thea 5 let realizace volné tvorby



Obrázek 49 foto archiv autorky: Thea 5 let realizace volné kresby

14.3 Zdeněk Sýkora – Barevná makrostruktura

Inspirační východisko: Zdeněk Sýkora a jeho tvorba

Téma: Abstraktní umění - Zdeněk Sýkora a Barevná makrostruktura

Motivace: Seznámení s obrazy Zdeňka Sýkory. Co vidíte na obrázku? Jaké můžeme vidět barvy? Vidíte nějaký tvar, který ukazují?

Technika: lepení

Materiál: barevné čtvrtky, papírové tvary, gumové tvary

Formulace zadání úkolu:

1. Použijte obrázek s uměleckým dílem, který vám slouží jako předloha. Využijte barevných gumových tvarů a složte dílo dohromady.
2. Vyjměte z bloku čtvrtku. Z kapsy č. 1 použijte papírové tvary a vytvořte si své dílo. Tvořte libovolnou kompozici a skládejte tvary na čtvrtku za použití lepidla.

Časová dotace: 30 min.

Cílová skupina: 10 let

CÍLE:

Výtvarný: Uvědomování si podobnosti celé kompozice a konkrétních prvků. Zachycení nejbližší podobnosti barev a projev touhy po experimentu. Kombinování jednotlivých tvarů a objevování nových variací barev a odstínů.

Vzdělávací: Seznámení s uměleckým dílem Zdeňka Sýkory

Návaznosti na RVP-ZUŠ:

- rozvoj a kultivace představivosti a fantazie
- rozvoj tvořivého sebevyjádření při tvorbě
- samostatně experimentuje s různými vizuálně obraznými prostředky, při vlastní tvorbě portrétu uplatňuje také umělecké vyjadřovací prostředky

Kategorie hodnocení:

- obhajoba vlastní tvorby
- aktivita při tvorbě
- variování tvarů při tvorbě volné kompozice

Kontext výukové situace

Hlavním tématem se stal umělec Zdeněk Sýkora. Cílová skupina pro tento blok je 10 let.

Didaktické uchopení obsahu

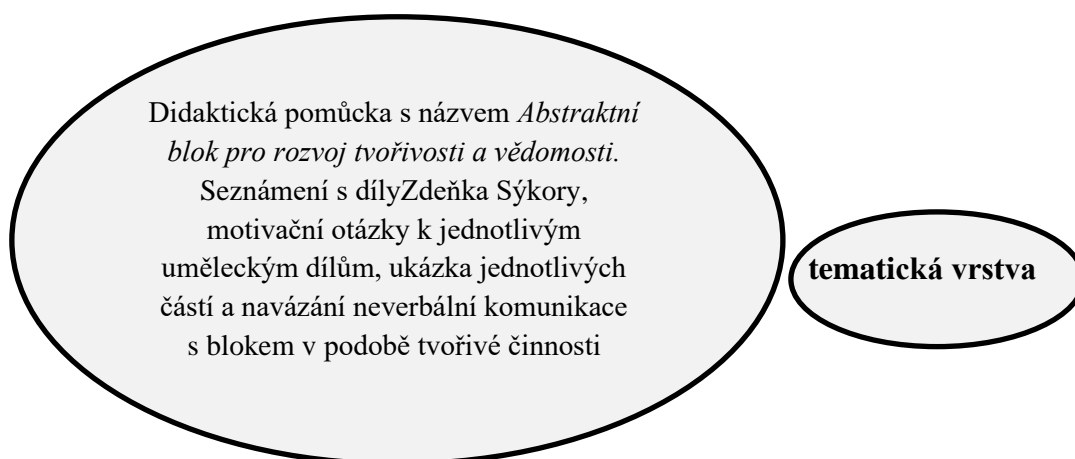
Abstraktní blok využívá prvky z uměleckého díla s názvem Barevná makrostruktura. Skládá se z kruhů a polokruhů a zaměřují se na celkovou kompozici díla. V úvodu si budeme ukazovat několik uměleckých děl od Zdeňka Sýkory. Budeme pozorně sledovat jejich díla a hledat odlišnosti v tvarech. Zkuste přitom odpovídat na následující otázky. „*Jaké vidíte geometrické tvary?*“ „*Jaké vidíte barvy?*“ Otázky nabádají k uvědomění, že obraz nese určitou podobu a barvy, které je potřeba si uvědomit.

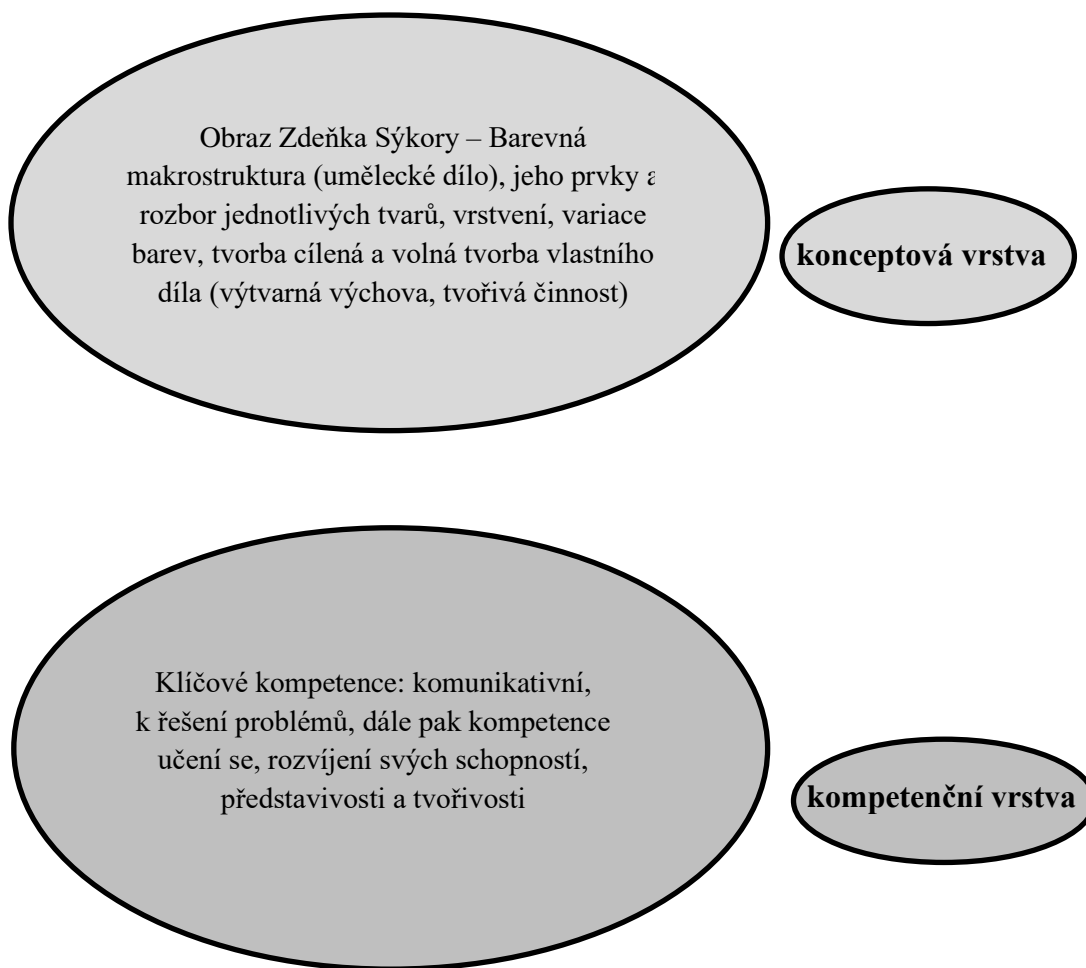
Vrstvení tvarů vzniklo z důvodu malého prostoru na čtvrtce. Během tvorby byla upřene soustředěna.

Analýza didaktické pomůcky

Diagram

Obecná struktura obsahu didaktického bloku na základě konceptu v podobě diagramu. Vyjádření činnosti s *abstraktním blokem* v grafickém zobrazení





Obrázek 50 foto: konceptový diagram

Proces tvorby

K ověřování bloků v praxi využívám dvě kategorie dětí, a to děti v předškolním vzdělávání a žáky ZUŠ. Přístup k jednotlivým dětem je individuální a přizpůsobuji se jejich věku.

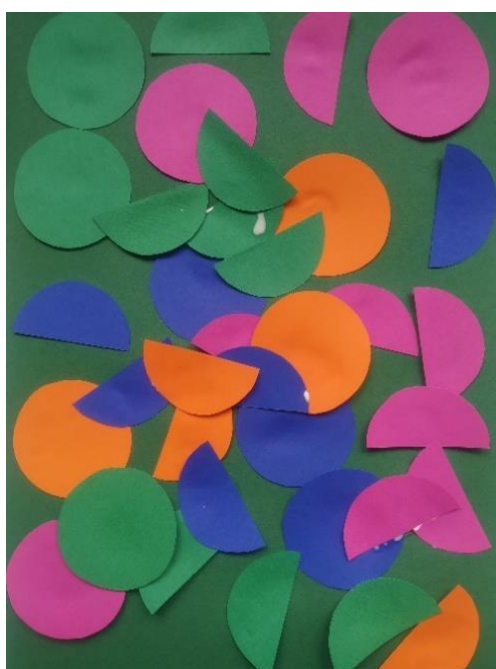
Většina obrazů byla přirovnávána ke zvířatům nebo lidem. Některé obrazy jí přišly komické a dokázala si k němu vymyslet i příběh. Po otevření bloku následoval popis, jak s ním pracovat. Příkládání pěnových tvarů Evelínu zaujalo a snažila se složit všechny tvary, které kapsa obsahovala. Při práci projevovala známky soustředěnosti a pečlivosti. Nejvíce jí zaujala volná tvorba, při které využila každý prvek papírových tvarů.

Hodnocení

Evelína svou výslednou činnost zhodnotila kladně. „*Jak se ti pracovalo?*“ „*Bylo to super dobře se mi pracovalo. Pracovala jsem pilně.*“ Zeptala jsem se, zda je se svou prací spokojená. „*Nejsem spokojená s tím, že to nemám podepsané. Jinak spokojená jsem a mám to hezké.*“



Obrázek 51 foto archiv autorky: Evelína 8 let skládání pěnových tvarů



Obrázek 52 foto archiv autorky: Evelína 8 let realizace volné tvorby



Obrázek 53 foto archiv autorky: Evelína 8 let realizace volné kresby s názvem *Dílo ukryté za keřem*

14.4 Vasilij Kandinskij – Farbstudie Quadrate

Inspirační východisko: Vasilij Kandinskij – Farbstudie quadrate

Námět: Kruhy v kruhu

Téma: Abstraktní umění

Motivace: Seznámení s dílem Vasilije Kandinského. Jaké poznáváte barvy? Co vše může být kulaté? (sluníčko, dopravní značka, měsíc, kanál)

- Motivační hra s tvary: Každý najděte a přineste jednu věc, která má kulatý tvar.
- Motivační hra s barvami: Čáp ztratil čepičku, jakou měla barvičku? (Ukazuji dětem barvy, které se nacházejí na uměleckém díle, hledají barvy po

Technika: lepení

Materiál: barevné čtvrtky, papírové tvary, gumové tvary

Formulace zadání úkolu:

1. Použijte obrázek s uměleckým dílem, který vám slouží jako předloha. Využijte barevných gumových tvarů a složte dílo dohromady.

2. Vyjměte z bloku čtvrtku. Z kapsy č. 1 použijte papírové tvary a vytvořte si své dílo. Tvořte libovolnou kompozici a skládejte tvary na čtvrtku za použití lepidla.

Časová dotace: 30 min.

Cílová skupina: 3 roky

CÍLE:

Výtvarný: Uvědomování si podobnosti celé kompozice a konkrétních prvků. Zachycení nejbližší podobnosti barev a projev touhy po experimentu. Kombinování jednotlivých tvarů a objevování nových variací barev a odstínů.

Vzdělávací: Seznámení s uměleckým dílem Vasilije Kandinského

Návaznosti na RVP-PV:

- rozvoj a kultivace představivosti a fantazie
- rozvoj tvořivého sebevyjádření při tvorbě
- samostatně experimentuje s různými vizuálně obraznými prostředky, při vlastní tvorbě portrétu uplatňuje také umělecké vyjadřovací prostředky

Kritéria hodnocení:

- obhajoba vlastní tvorby
- aktivita při tvorbě
- variování tvarů při tvorbě volné kompozice
- hledání odlišnosti mezi vlastní tvorbou a dílem

Kontext výukové situace

Tématem výstupu se stal umělec Vasilij Kandinskij s dílem *Farbstudie quadrate*. Cílová skupina pro tento blok je 3 roky.

Didaktické uchopení obsahu

Abstraktní blok využívá prvky z uměleckého díla s názvem *Farbstudie quadrate*. Skládá se z kruhových tvarů několika velikostí. Zaměřuji se na vrstvení velikostí od největší po nejmenší. V úvodu představím ukázkou díla. Zkus přitom odpovídat na následující otázky. „*Jaký vidíš tvar?*“ Ukazují jednotlivé barvy na obraze a v rámci motivace má dítě za úkol

přinést nějaký předmět s touto barvou. „*Co všechno je kulaté?*“ Otázky nabádají k uvědomění, že obraz nese kulaté tvary a barvy, které je potřeba si uvědomit. Pro děti tohoto věku je prospěšné opakování činnosti. Díky ní trénují vytrvalost a zároveň ji prohlubují. Volila jsem proto vhodný materiál, který je potřeba obměňovat.

V další fázi se zaměříme na pomůcku a představíme si blok.

Laura pracuje s jedním tvarem – kruhem. Jak již je zmíněno, je zhotovený v několika velikostech a barvách. Široký výběr barev a možnosti vrstvení kruhů jsou velmi poutavé.

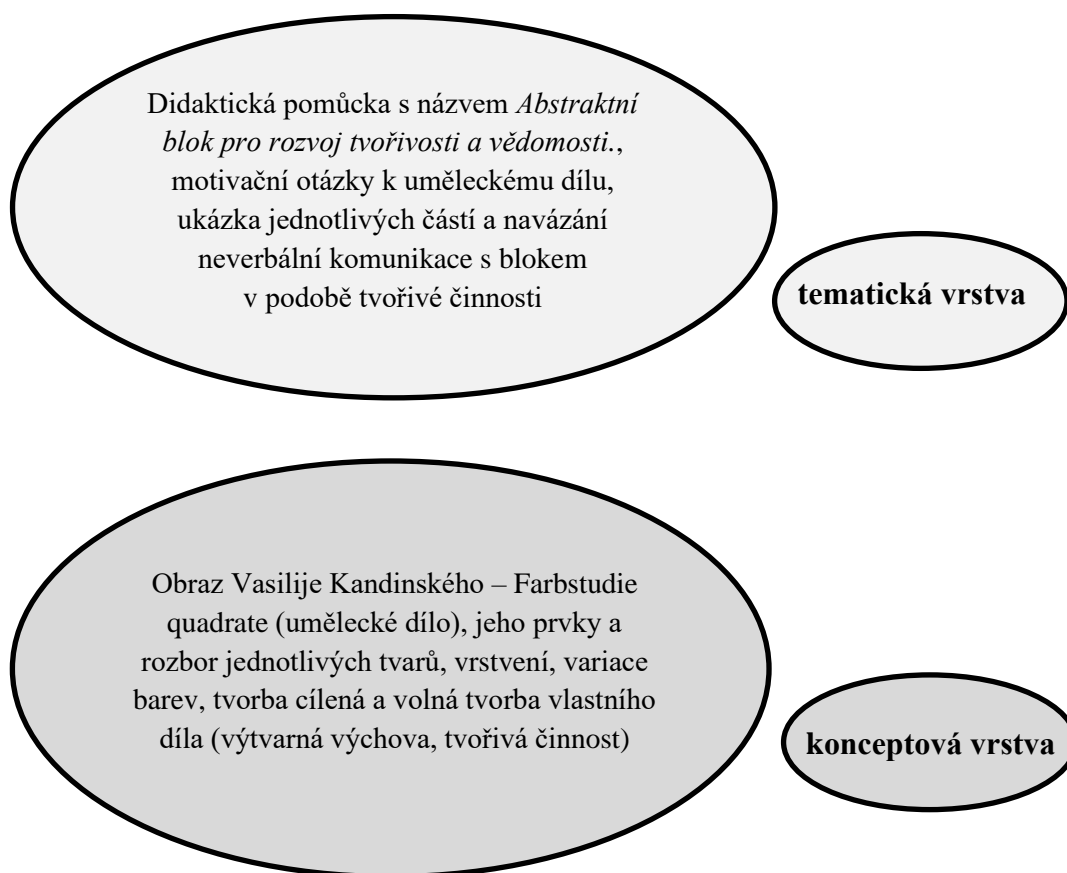
Dítě tyto tvary lepí podle předlohy na čtvrtku. Snaží se zachytit co nejpřesněji umělecké dílo a její typické prvky. Uvědomuje si podobnost barevnosti a tvarů.

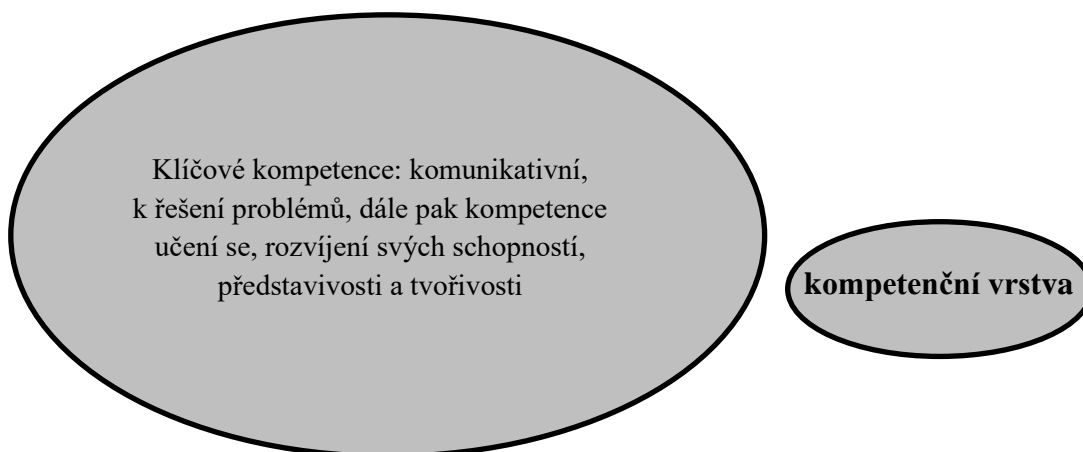
Analýza didaktické pomůcky

Diagram

Obecná struktura obsahu didaktického bloku na základě konceptu v podobě diagramu.

Vyjádření činnosti s *abstraktním blokem* v grafickém zobrazení:





Obrázek 54 foto: konceptový diagram

Proces tvorby

K ověřování bloků v praxi využívám dvě kategorie dětí, a to děti v předškolním vzdělávání a žáky ZUŠ. Přístup k jednotlivým dětem je individuální a přizpůsobuji se jejich věku.

V úvodu se zaměřuji na motivační otázky a hru. „*Co je kolem nás kulaté?*“ „*Ježíšek.*“ „*A na obloze?*“ „*Sluníčko.*“ Následuje otevření bloku a ukázka díla. „*Poznáváš nějaké barvy?*“ „*Modrá, žlutá, zelená.*“ „*Ukážeš mi, jaké kolečko je nejmenší?*“ „*A jaké je největší?*“ Vyzývám Lauru, aby mi donesla předmět, který je kulatý a má žlutou barvu. Po chvíli mi přinese žluté sluníčko, které se používá na magnetickou tabuli, když je venku hezké počasí. Podotýkám, že je to správně. Je to kulaté a má to žlutou barvu. Další předmět, který mi donese, bude kulatý a bude mít modrou barvu. Ukáže na pomůcku, na které jsou vyobrazeny kruhy ve dvou barvách, a to červená a modrá. Ujišťuji správnost barvy i geometrického tvaru. Poté se přesouváme k bloku. Volím variantu názorné ukázky místo čtení zadání. Beru tedy do ruky duhometr a vysvětluji, jak ho má uchopit. Následně vyjmu gumové tvary z kapsy č.2 a pomalu je pokládám na obrázek díla. Laura postup chápe a přebírá tvary do svých rukou. Vybírá barvy, které se jí v daný moment dostanou pod ruku a náhodným způsobem je klade na obrázek díla. Po chvílce přestává a přechází k lepení koleček na čtvrtku. V průběhu provádím reflexi v podobě otázek. „*Co tvoříš?*“ „*Kolečka.*“ „*Která kolečka se ti nejvíce líbí, ty malé nebo velké?*“ „*Ty malé.*“ Využívá každé kolečko a následně ho lepí na čtvrtku. Dokončí práci a prohlíží ji přes

duhometr. V závěru přináším žlutou fólii a fixu. Beze slov využívá možnost kresby a kreslí kroužky.

Hodnocení

Na konci činnosti se ptám, zda se jí její tvorba líbí? „Jo.“



Obrázek 55 foto archiv autorky: Laura 3 roky skládání pěnových tvarů



Obrázek 56 foto archiv autorky: Laura 3 roky realizace volné tvorby



Obrázek 57 foto archiv autorky: realizace volné kresby s názvem *Kroužky*



Obrázek 58 foto archiv autorky: Laura 3 roky zjišťování barevnosti a uvědomování si rozdílu v barvách

14.5 Zdeněk Sýkora – Kolaps struktury

Inspirační východiska: Zdeněk Sýkora a jeho tvorba

Téma: Abstraktní umění Zdeněk Sýkora – Kolaps struktury

Motivace: Seznámení s dílem Zdeňka Sýkory. Co vidíte na obrázku? Jaké můžeme vidět barvy? Vidíte nějaký tvar, který ukazují?

Technika: lepení

Materiál: barevné čtvrtky, papírové tvary, gumové tvary

Formulace zadání úkolu:

1. Použijte obrázek s uměleckým dílem, který vám slouží jako předloha. Využijte barevných gumových tvarů a složte dílo dohromady.
2. Vyjměte z bloku čtvrtku. Z kapsy č. 1 použijte papírové tvary a vytvořte si své dílo. Tvořte libovolnou kompozici a skládejte tvary na čtvrtku za použití lepidla.

Časová dotace: 30 min.

Cílová skupina: 8 let

CÍLE:

Výtvarný: Uvědomování si podobnosti celé kompozice a konkrétních prvků. Zachycení nejbližší podobnosti barev a projev touhy po experimentu. Kombinování jednotlivých tvarů a objevování nových variací barev a odstínů.

Vzdělávací: Seznámení s uměleckým dílem Zdeňka Sýkory

Návaznosti na RVP-ZUŠ:

- rozvoj a kultivace představivosti a fantazie
- rozvoj tvořivého sebevyjádření při tvorbě
- samostatně experimentuje s různými vizuálně obraznými prostředky, při vlastní tvorbě portrétu uplatňuje také umělecké vyjadřovací prostředky

Kategorie hodnocení:

- obhajoba vlastní tvorby
- aktivita při tvorbě
- variování tvarů při tvorbě volné kompozice



Obrázek 59 foto archiv autorky: Vojta 8 let skládání pěnových tvarů



Obrázek 60 foto archiv autorky: realizace vlastního díla



Obrázek 61 foto archiv autorky: Vojta 8 let finální tvorba



Obrázek 62 foto archiv autorky: Vojta 8 let realizace volné kresby s názvem *Závora*

Kontext výukové situace

Obecným tématem výstupu se stal umělec Zdeněk Sýkora s dílem Kolaps struktury. Cílová skupina pro tento blok je 8 let.

Didaktické uchopení obsahu

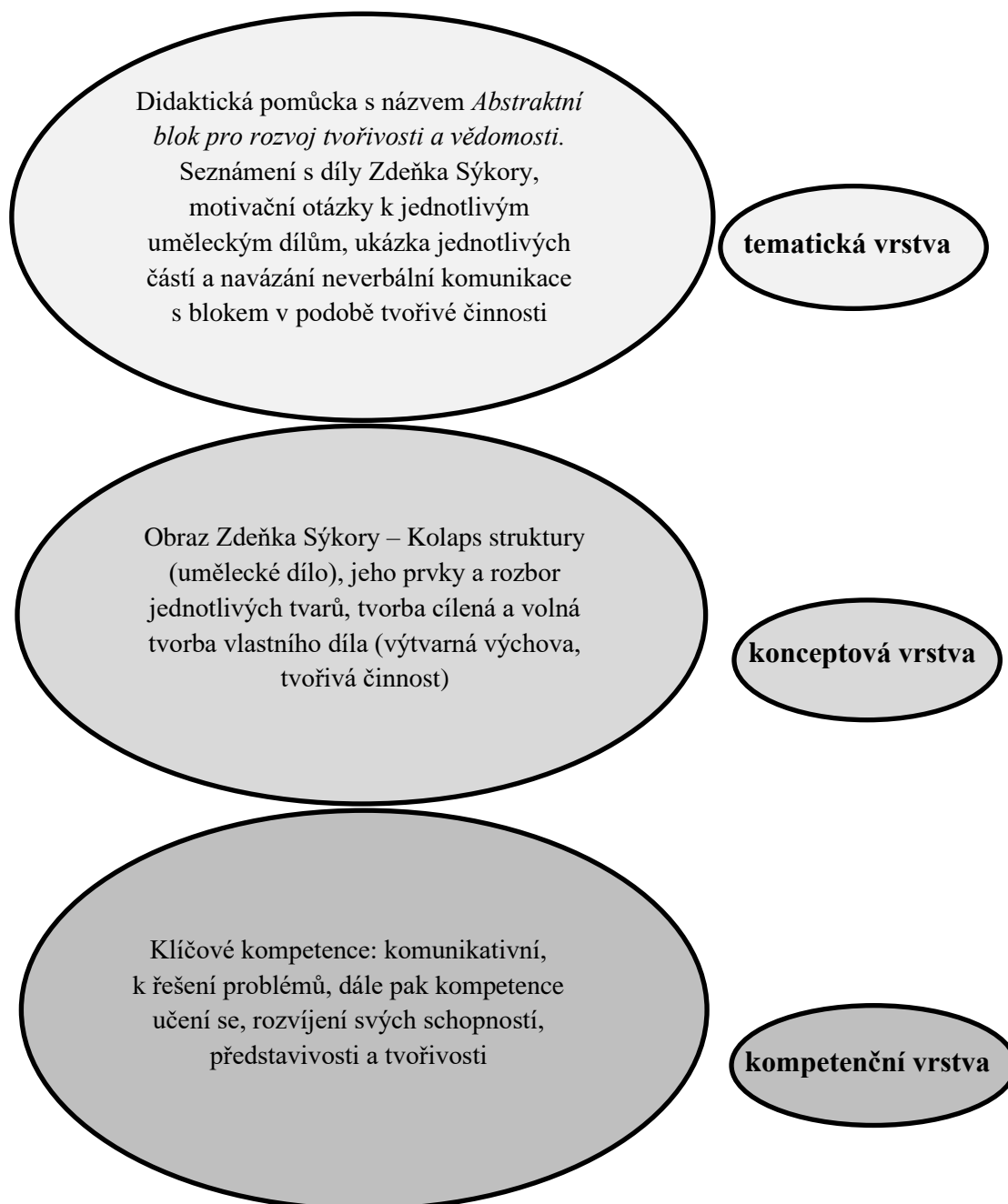
Abstraktní blok využívá prvky z uměleckého díla s názvem Kolaps struktury. Skládá se z několika nepravidelných trojúhelníků odlišných barevností. Zaměřuji se na geometrické tvary. V úvodu si budeme ukazovat několik uměleckých děl od Zdeňka Sýkory. Budeme pozorně sledovat jejich díla. Zkus přitom odpovídat na následující otázky. „*Jaké znáš geometrické tvary?*“ „*Kolik vidíš trojúhelníků?*“ „*Jaké poznáváš barvy?*“ Otázky nabádají k uvědomění, že obraz nese prvky, které je potřeba si uvědomit. Je potřeba odůvodňovat správnost či nesprávnost sdělení. Odpovědi mohou být odlišné a musíme jejich správnost přizpůsobit určitému věku dítěte.

Dílo Kolaps struktury od Zdeňka Sýkory řadím ve své diplomové práci za jedno z nejnáročnějších. Je výjimečné, znázorňuje mnoho trojúhelníků. Pro děti mladšího věku by tvorba s tímto dílem mohla být náročná. V další fázi se zaměříme na samotnou pomůcku. Žák otevře blok a přečte si potřebné informace. Aktivně se zapojuje do tvorby díla. Využívá své možnosti z dosavadních zkušeností a rozvíjí tak svou představivost a kreativitu.

Analýza didaktické pomůcky

Diagram

Obecná struktura obsahu didaktického bloku na základě konceptu v podobě diagramu. Vyjádření činnosti s *abstraktním blokem* v grafickém zobrazení:



Obrázek 63 foto: konceptový diagram

Proces tvorby

K ověřování bloků v praxi využívám dvě kategorie dětí, a to děti v předškolním vzdělávání a žáky ZUŠ. Přístup k jednotlivým dětem je individuální a přizpůsobuji se jejich věku.

Vojta je žákem Základní umělecké školy. Vzhledem k jeho věku dokáže celý blok přečíst, i když s malou pomocí. Ví tedy, jak s ním pracovat. „*Co se ti na tom obraze nejvíce líbí?*“ „*Modrá, zelená, černá.*“ „*A připomíná ti ten obraz věc nebo zvíře?*“ „*Tady jsou nohy, tady ruce a tady břicho.*“ Přejít k výběru kapsy. Výběr je libovolný a přednost dává lepení a tvorbě vlastního díla. Je nutno podotknout, že každé dítě má k věcem odlišný přístup. Tvary skládá pravidelně vedle sebe a má potřebu, aby každý kousek do sebe zapadal. „*Tady to je úzké, tady se mi to nevejde.*“ Po vyčerpání možností, kam by se tvary ještě mohli vejít, svou činnost ukončuje. Přechází ke skládání tvarů. Během této činnosti jsem zaznamenala pokles zájmu a následně práci ukončil. Nabídla jsem mu možnou návaznost za hranicí obrazu. Tvorba tedy pokračovala aktivitou s barevnou fólií a fixem.

Hodnocení

V závěru tvorby jsem položila otázky, které mířily k reflexi. „*Jak jsi s prací spokojený?*“ „*Tady se mi ty tvary nevešly, ale jó líbí se mi to.*“ „*Všimla jsem si, že si se snažil skládat tvary přesně vedle sebe, je to tak?*“ „*Chtěl jsem, aby jich tam bylo co nejvíce, ale tady se mi už nevešly.*“ „*Co by ti pomohlo k tomu, aby se ti tam všechny tvary vešly?*“ „*Větší papír.*“

Alterace

Posouzení kvality

Kvalitu pomůcky jsem posuzovala na jednotlivých částech, se kterými žáci tvořili. Jednalo se o skládání uměleckého díla dohromady podle daných pravidel a tvorbu uměleckého díla podle vlastní představivosti a fantazie. V průběhu ověřování funkčnosti pomůcky jsem zjistila, že abstraktní blok žáka obohatil ve všech směrech nejvíce pak po stránce tvořivé. Nelze se spolehnout na to, že po dokončení tvorby si dítě bude pamatovat jméno umělce a zobrazená díla, ale můžeme si být jisti, že určitý kontakt s umělcem prostřednictvím díla navázalo.

Nejmenší přínos u dětí předškolního věku měla část informativní – vědomostní. Jedná se o informační kartu, která obsahovala umělcům životopis. Důvodem nedostatku byl věk dítěte a to, že v tomto věku ještě neovládá čtení. Tato informativní část směřuje k dětem školního věku.

Emma 6 let - při tvořivé činnosti jsme se setkali s problematikou skládání tvarů. Emmě dělalo potíže složit přesnou podobu díla. Obsahovalo mnoho tvarů, ale na závěr skladbu úspěšně dokončila.

Thea 5 let - v průběhu tvorby jsme řešily problém s barevností tvarů. Zajímavostí pro žáka bylo, že pěnové tvary nebyly barevně totožné s barvami na obrázku. Možností, jak tento nedostatek napravit je vybrat díla, která neobsahují tolik odstínů barev.

Evelína 10 let - během tvorby pečlivě promýšlela každý postup své činnosti. Po dokončení vyžadovala další činnosti, ve kterých by mohla volně tvořit a rozvíjet svou představivost

Laura 3 roky - v průběhu činnosti jsme se neseťkali s žádnou komplikací. Tvorba probíhala přirozeně a v průběhu se neobjevily žádné překážky.

Vojta 8 let - při práci s abstraktním blokem jsem u Vojty nezaznamenala problém. Zadání zvládl přečíst sám a dokázal si poradit i s dalšími činnostmi. Jediným nedostatkem byl pro něho malý formát čtvrtky, na kterou se mu nevešly všechny papírové prvky.

Návrh alterace

Rozšíření možnosti práce si představuji obohacení o další část, a to kresbu fixou na fólii, která může tvořit další variantu volné tvorby. Nabízí činnost s dalšími výtvarnými prostředky. V motivační části je potřeba žákům zprostředkovat bohatší vizuální inspirační východiska v podobě prezentace a jiných prostředků. Další Přínosnou částí by mohla být kapsa, která by nabízela 3D tvary pro rozvoj prostorového myšlení. V podobě např. Nasazování, zasouvání, variování velikostí, tvorba do výšky, do šířky, miniatura, monumentální tvorba.

Sebereflexní hodnocení

Didaktická pomůcka s názvem abstraktní bloky poskytuje žákům informace o umělci a zároveň mu umožňuje do díla zasahovat. Každý abstraktní blok vyzdvihoval odlišné prvky, proto jejich náročnost nebyla stejná. Motivační část, při které děti pozorovaly různá díla umělců, se jevila jako zajímavá. Velmi poutavá byla část pomůcky duhometr, který umožňoval vidění v jiném spektru barev. Nejvíce ocenili kapsy, které obsahovaly vizuální prvky děl. Poznávaly geometrické tvary, uvědomovaly si barvy, vybíraly vlastní variace a skládaly ojedinělé kompozice. Možnost vlastní kreativity a získání nových informací, byly pro děti přínosné. Jako možné návaznosti mohou vzniknout další kapsy, ve kterých nalezneme rozklad díla – tvary v podobě 3D. Rozšířit didaktickou pomůcku o prostorové dílo se mi z vizuálního pohledu jeví jako obohacující. Inspirací pro mou práci byly zkušenosti získané z mé učitelské profese, kterou vykonávám již několik let, a proto mám srovnání z různých typů škol a školek. Zjistila jsem, že velká část dětí předškolního věku, není svázána pravidly a zkušenostmi, proto se více zaměřují na vlastní tvořivost, experiment, zkoumání barev, tvarů a umí více upustit uzdu své fantazie.

Závěr

Cílem diplomové práce bylo vytvoření autorské didaktické pomůcky rozvíjející formou hry dětskou tvořivost na základě práce s vybraným uměleckým dílem. Tvořivou formou abstraktních bloků vzbudit zájem k výtvarnému umění a skrze něj se obohacovat a rozvíjet v mnoha dalších směrech.

Teoretická část práce představuje typy her, její druhy, možnosti a způsob, jak je plně využít. Dozvídáme se jaké prostředí je ideální a za jakých podmínek je vhodné hru realizovat. Dále zmiňuji hry, které upřesňují vhodnost v daném věku dítěte a vedou k rozvoji tvořivosti, která je nedílnou součástí života. Má-li být jedinec tvořivý, je nucen překonávat možné bariéry ze selhání strachu a negativního hodnocení. Měl by mít rysy tvořivého jedince, určité dispozice pro tvořivost, kterými mohou být vnímavost, pochopení a rozpoznání problému, motivace ke změně, představivost a originalita.

Část praktická nabízí žákům hlubší poznání uměleckých děl abstraktních umělců. Individuálním přístupem jsem ověřovala didaktickou pomůcku s dětmi předškolního a školního věku v podobě tvořivé činnosti, skladby děl, srovnávání tvarů, lepení a volné kresby, jenž v dětech probouzela vlastní představivost, jedinečnou fantazii, díky které vznikla originální díla, a dítě se v daný moment mohlo stát známým umělcem. Děti mladšího věku tvořily převážně s papírovými prvky. S tímto materiálem mají v předškolním věku bohaté zkušenosti, proto byl pro ně velmi blízký. Děti upřednostňují volnost, i to byl důvod, proč využívaly volné tvorby a uvědomovaly si prvky i barvy, ze kterých se obraz skládal. Velmi přínosná byla široká škála barevnosti tvarů, dítě mělo možnost výběru svých oblíbených barev nebo naopak poznání nových odstínů. Žáci ZUŠ nahlíželi na pomůcku jako na celek a dokázali využít každou její část. Seznámení s didaktickou pomůckou bylo jednodušší pro žáky ZUŠ, mají zkušenosti pracovat se zadáním ve škole. Po přečtení informací, jak s didaktickou pomůckou pracovat, zahájili tvorbu samostatně. Myslím si, že práce s didaktickou pomůckou pod názvem abstraktní bloky dodává dětem a žákům možnost rozvíjet se po stránce tvořivé, sblížit se s novými umělci, které doposud neznaly, zažít tvorbu jejich díla, posílit kreativní myšlení a podpořit vlastní originalitu. Touto činností byl naplněn jeden z nejzásadnějších cílů a to – rozvoj představivosti a tvořivosti prostřednictvím výtvarného umění. Podle mého názoru patří tvořivost mezi nejdůležitější schopnosti, které vedou k lepšímu prosazení v životě a je potřeba tyto schopnosti podporovat a plně rozvíjet.

Seznam použité literatury

BEAN, Reynold. *Jak rozvíjet tvořivost dítěte*. Čes. vyd. Praha: Portál, 1995. Rádci pro rodiče a vychovatele. ISBN 80-7178-035-9.

BORECKÝ, Vladimír. *Imaginace, hra a komika*. 2., rozš. a opr. vyd., (v Tritonu 1.). V Praze: Triton, 2005. ISBN 80-7254-503-5.

CAILLOIS, Roger. *Hry a lidé: maska a závrať*. Přeložil Nina VANGELI. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998. ISBN 80-902482-2-5.

FICHNOVÁ, Katarína a Eva SZOBIOVÁ. *Rozvoj tvořivosti a klíčových kompetencí dětí: náměty k RVP pro předškolní vzdělávání*. Praha: Portál, 2007. ISBN 978-80-7367-323-9.

HORNÁČKOVÁ, Vladimíra, ed. *Hra je krásnou přípravou k vážným věcem: sborník příspěvků z vědecké konference s mezinárodní účastí: 27.3.-28.3.2014, Hradec Králové*. Hradec Králové: Gaudeamus, 2014. ISBN 978-80-7435-390-1.

JANSON, H. W. a Dora Jane JANSON. *Cesty malířského umění: přehled vývoje malířství od pravěku do současnosti*. Praha: Odeon, 1969. Světové umění (Odeon).

KÖNIGOVÁ, Marie. *Jak myslet kreativně*. Praha: Grada, 2006. Psychologie pro každého. ISBN 80-247-1626-7.

LOKŠOVÁ, Irena a Jozef LOKŠA. *Pozornost, motivace, relaxace a tvořivost dětí ve škole*. Praha: Portál, 1999. Pedagogická praxe. ISBN 80-7178-205-x.

MILLAR, Susanna. *Psychologie hry*. Praha: Panorama, 1978. Pyramida (Panorama).

MIŠURCOVÁ, Věra, Jiří FIŠER a Viktor FIXL. *Hra a hračka v životě dítěte*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1980. Knihy pro rodiče (SPN).

NOVÁK, Luděk. *Století moderního malířství: 1865-1965*. Praha: Orbis, 1968. Kultura kolem nás.

PODLIPSKÝ, Rudolf, Jaroslav VANČÁT, Věra UHL SKŘIVANOVÁ a Vladimíra ZIKMUNDOVÁ. *Tvořivost ve výtvarné výchově a její účinky na všeobecné vzdělávání*. Plzeň: ZČU v Plzni, 2017. ISBN 978-80-261-0728-6.

PORTMANN, Rosemarie. *Hry pro tvořivé myšlení*. Přeložil Dana LISÁ. Praha: Portál, 2004. ISBN 80-7178-876-7.

PRŮCHA, Jan, Jiří MAREŠ a Eliška WALTEROVÁ. *Pedagogický slovník*. 2. rozš. a přeprac. vyd. Praha: Portál, 1998. ISBN 80-7178-252-1.

ROBERT, Jean-Noël. *Řím: 753 př.n.l. až 476 n.l.* Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 2001. ISBN 80-7106-398-3.

RUHRBERG, Karl, WALTHER, Ingo F., ed. *Umění 20. století.* Praha: Slovart, c2004. ISBN 80-7209-521-8.

SUCHÁNKOVÁ, Eliška. *Hra a její využití v předškolním vzdělávání.* Praha: Portál, 2014. ISBN 978-80-262-0698-9.

VÁGNEROVÁ, Marie. *Vývojová psychologie: dětství a dospívání.* Vyd. 2., dopl. a přeprac. Praha: Karolinum, 2012. ISBN 978-80-246-2153-1.

ŠOBÁŇOVÁ, Petra, Olga BADALÍKOVÁ, Carl-Peter BUSCHKÜHLE, et al. *Současný stav a perspektivy výtvarné výchovy: reflexe kurikulárních dokumentů pro všeobecné vzdělávání.* Přeložil Jana JIROUTOVÁ, přeložil M. PHIL. Olomouc: Česká sekce INSEA ve spolupráci s katedrou výtvarné výchovy Pedagogické fakulty Univerzity Palackého v Olomouci, 2016. ISBN 978-80-904268-1-8.

ZAPLETAL, Miloš. *Velká encyklopedie her.* Praha: Leprez, 1998. ISBN 80-86061-13-2.

ZELINOVÁ, Milota. *Hry pro rozvoj emocí a komunikace: koncepce a model tvořivě humanistické výchovy.* Vyd. 2. Přeložil Jana KRŽŽOVÁ. Praha: Portál, 2011. ISBN 978-80-262-0036-9.

Seznam citované literatury

CAILLOIS, Roger. *Hry a lidé: maska a závrať.* Přeložil Nina VANGELI. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998. ISBN 80-902482-2-5.

FICHNOVÁ, Katarína a Eva SZOBIOVÁ. *Rozvoj tvořivosti a klíčových kompetencí dětí: náměty k RVP pro předškolní vzdělávání.* Praha: Portál, 2007. ISBN 978-80-7367-323-9.

JANSON, H. W. a Dora Jane JANSON. *Cesty malířského umění: přehled vývoje malířství od pravěku do současnosti.* Praha: Odeon, 1969. Světové umění (Odeon).

MILLAR, Susanna. *Psychologie hry.* Praha: Panorama, 1978. Pyramida (Panorama).

MIŠURCOVÁ, Věra, Jiří FIŠER a Viktor FIXL. *Hra a hračka v životě dítěte.* Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1980. Knihy pro rodiče (SPN).

NOVÁK, Luděk. *Století moderního malířství: 1865-1965.* Praha: Orbis, 1968. Kultura kolem nás.

PORTMANN, Rosemarie. *Hry pro tvořivé myšlení*. Přeložil Dana LISÁ. Praha: Portál, 2004. ISBN 80-7178-876-7.

PRŮCHA, Jan, Jiří MAREŠ a Eliška WALTEROVÁ. *Pedagogický slovník*. 2. rozš. a přeprac. vyd. Praha: Portál, 1998. ISBN 80-7178-252-1.

RUHRBERG, Karl, WALTHER, Ingo F., ed. *Umění 20. století*. Praha: Slovart, c2004. ISBN 80-7209-521-8.

SUCHÁNKOVÁ, Eliška. *Hra a její využití v předškolním vzdělávání*. Praha: Portál, 2014. ISBN 978-80-262-0698-9.

VÁGNEROVÁ, Marie. *Vývojová psychologie: dětství a dospívání*. Vyd. 2., dopl. a přeprac. Praha: Karolinum, 2012. ISBN 978-80-246-2153-1.

ZELINOVÁ, Milota. *Hry pro rozvoj emocí a komunikace: koncepce a model tvořivě humanistické výchovy*. Vyd. 2. Přeložil Jana KŘÍŽOVÁ. Praha: Portál, 2011. ISBN 978-80-262-0036-9.

Seznam internetových zdrojů

Alexander Calder. [Http://artmuseum.cz](http://artmuseum.cz) [online]. ČR: Glenn, c1999-2020 [cit. 2020-04-08]. Dostupné z: http://artmuseum.cz/umelec.php?art_id=202

Alexander Calder. [Http://www.artnet.com](http://www.artnet.com) [online]. UK: Artnet Worldwide Corporation, c2020 [cit. 2020-04-08]. Dostupné z: <http://www.artnet.com/artists/alexander-calder/>

OLSEN. [Https://olsengallery.com](https://olsengallery.com) [online]. Australia: Copyright, c1993-2020 [cit. 2020-04-08]. Dostupné z: https://olsengallery.com/bio.php?artlist_id=289

Wassily Kandinsky. [Http://www.artmuseum.cz](http://www.artmuseum.cz) [online]. ČR: Martina Glenn, c1999-2020, 2020 [cit. 2020-06-28]. Dostupné z: http://www.artmuseum.cz/umelec.php?art_id=510

Wassily Kandinsky. [Http://www.artnet.com](http://www.artnet.com) [online]. UK: Artnet Worldwide Corporation, c2020 [cit. 2020-04-08]. Dostupné z: <http://www.artnet.com/artists/wassily-kandinsky>

Zdeněk Sýkora. [Http://www.zdeneksykora.cz](http://www.zdeneksykora.cz) [online]. ČR: Lenka Sýkorová, c2020, 2020 [cit. 2020-06-28]. Dostupné z: <http://www.zdeneksykora.cz/?s=zivotopis>

Zdeněk Sýkora. [Https://www.artlist.cz/](https://www.artlist.cz/) [online]. Praha: Centrum pro současné umění, c2006-2020 [cit. 2020-04-08]. Dostupné z: <http://www.artlist.cz/zdenek-sykora-1192>

Seznam citovaných internetových zdrojů

Alexander Calder. *Http://artmuseum.cz* [online]. ČR: Glenn, c1999-2020 [cit. 2020-04-08]. Dostupné z: *http://artmuseum.cz/umelec.php?art_id=202*

Alexander Calder. *Http://www.artnet.com* [online]. UK: Artnet Worldwide Corporation, c2020 [cit. 2020-04-08]. Dostupné z: *http://www.artnet.com/artists/alexander-calder/*

Wassily Kandinsky. *Http://www.artnet.com* [online]. UK: Artnet Worldwide Corporation, c2020 [cit. 2020-04-08]. Dostupné z: *http://www.artnet.com/artists/wassily-kandinsky*

Zdeněk Sýkora. *Https://www.artlist.cz/* [online]. Praha: Centrum pro současné umění, c2006-2020 [cit. 2020-04-08]. Dostupné z: *http://www.artlist.cz/zdenek-sykora-119*

Seznam obrázků

Obrázek 1 foto: umělecké dílo Barevná makrostruktura.....	33
Obrázek 2 foto: umělecké dílo Kolaps struktury.....	34
Obrázek 3 foto: umělecké dílo Farbstudie quadrate.....	35
Obrázek 4 foto: umělecké dílo Smoke rings	36
Obrázek 5 foto: umělecké dílo Titanium and mars	37
Obrázek 6 foto: umělecké dílo Dancing crab	37
Obrázek 7 foto: umělecké dílo Frog.....	37
Obrázek 8 foto archiv autorky: fotografie přípravné fáze autorské didaktické pomůcky	39
Obrázek 9 foto archiv autorky: fotografie přípravné fáze autorské didaktické pomůcky	40
Obrázek 11 foto archiv autorky: papírové šablony obálek.....	40
Obrázek 12 foto archiv autorky: podoba finální obálky ze čtvrtky	41
Obrázek 13 foto archiv autorky: původní kresebná verze karikatury	42
Obrázek 14 foto archiv autorky: původní kresebná verze karikatury	42
Obrázek 15 foto archiv autorky: původní kresebná verze karikatury	42
Obrázek 16 foto archiv autorky: původní kresebná verze karikatury	43
Obrázek 17 foto archiv autorky: původní bílá verze karikatury.....	43
Obrázek 18 foto archiv autorky: finální realizace karikatury Alexandera Caldera.....	44
Obrázek 19 foto archiv autorky: finální realizace karikatury Vasilije Kandinského	44
Obrázek 20 foto archiv autorky: finální realizace karikatury Stephena Ormandyho	45
Obrázek 21 foto archiv autorky: finální realizace karikatury Zdeňka Sýkory	45
Obrázek 22 foto archiv autorky: realizace díla Dancing crab (vlevo rozložené dílo z pěnových tvarů, vpravo předloha díla).....	46
Obrázek 23 foto archiv autorky: realizace díla Titanium and mars	46
Obrázek 24 foto archiv autorky: realizace díla Frog.....	47
Obrázek 25 foto archiv autorky: realizace díla Smoke ring	47
Obrázek 26 foto archiv autorky: realizace díla Barevná makrostruktura.....	48
Obrázek 27 foto archiv autorky: realizace díla Kolaps struktury.....	48
Obrázek 28 foto archiv autorky: realizace díla Farbstudie quadrate.....	49
Obrázek 29 foto archiv autorky: fotografie s finálním výrobkem didaktické pomůcky s názvem abstraktní blok pro rozvoj tvořivosti a vědomosti s dílem Dancing crab od Stephena Ormandyho	49

Obrázek 30 foto archiv autorky: fotografie s finálním výrobkem didaktické pomůcky s názvem abstraktní blok pro rozvoj tvořivosti a vědomosti s dílem Dancing crab od Stephena Ormandyho	50
Obrázek 31 foto archiv autorky: fotografie s finálním výrobkem didaktické pomůcky s názvem abstraktní blok pro rozvoj tvořivosti a vědomosti s dílem Frog od Stephena Ormandyho	50
Obrázek 32 foto archiv autorky: fotografie s finálním výrobkem didaktické pomůcky s názvem abstraktní blok pro rozvoj tvořivosti a vědomosti s dílem Smoke rings od Alexandera Caldera	51
Obrázek 33 foto archiv autorky: fotografie s finálním výrobkem didaktické pomůcky s názvem abstraktní blok pro rozvoj tvořivosti a vědomosti s dílem Farbstudie quadrate od Vasilije Kandinského.....	51
Obrázek 34 foto archiv autorky: fotografie s finálním výrobkem didaktické pomůcky s názvem abstraktní blok pro rozvoj tvořivosti a vědomosti s dílem Barevná makrostruktura od Zdeňka Sýkory.....	52
Obrázek 35 foto archiv autorky: fotografie s finálním výrobkem didaktické pomůcky s názvem abstraktní blok pro rozvoj tvořivosti a vědomosti s dílem Kolaps struktury od Zdeňka Sýkory.....	52
Obrázek 36 foto archiv autorky: odštířky z tvarů	53
Obrázek 37 foto archiv autorky: dítě 3 roky tvořivé lepení z odštířků.....	53
Obrázek 38 foto archiv autorky: dítě 4 roky tvořivé lepení z odštířků.....	54
Obrázek 39 foto: Ernesto Neto - Animal nature, 2013.....	54
Obrázek 40 foto archiv autorky: tvary k návaznosti na 3D tvorbu	55
Obrázek 41 foto archiv autorky: realizace 3D tvorby	55
Obrázek 42 foto: konceptový diagram	59
Obrázek 43 foto archiv autorky: Emma 6 let tvorba vlastního díla.....	60
Obrázek 44 foto archiv autorky: Emma 6 let realizace tvorby.....	61
Obrázek 45 foto archiv autorky: Emma 6 let realizace volné kresby.....	61
Obrázek 46 foto: konceptový diagram	64
Obrázek 47 foto archiv autorky: Thea 5 let skládání pěnových tvarů.....	65
Obrázek 48 foto archiv autorky: Thea 5 let zjišťování barevnosti a uvědomování si rozdílu v barvách.....	65
Obrázek 49 foto archiv autorky: Thea 5 let realizace volné tvorby	66
Obrázek 50 foto archiv autorky: Thea 5 let realizace volné kresby	66

Obrázek 51 foto: konceptový diagram	69
Obrázek 52 foto archiv autorky: Evelína 8 let skládání pěnových tvarů.....	70
Obrázek 53 foto archiv autorky: Evelína 8 let realizace volné tvorby	70
Obrázek 54 foto archiv autorky: Evelína 8 let realizace volné kresby s názvem Dílo ukryté za keřem.....	71
Obrázek 55 foto: konceptový diagram	74
Obrázek 56 foto archiv autorky: Laura 3 roky skládání pěnových tvarů	75
Obrázek 57 foto archiv autorky: Laura 3 roky realizace volné tvorby.....	75
Obrázek 58 foto archiv autorky: realizace volné kresby s názvem Kroužky	76
Obrázek 59 foto archiv autorky: Laura 3 roky zjišťování barevnosti a uvědomování si rozdílu v barvách	76
Obrázek 60 foto archiv autorky: Vojta 8 let skládání pěnových tvarů	78
Obrázek 61 foto archiv autorky: realizace vlastního díla	78
Obrázek 62 foto archiv autorky: Vojta 8 let finální tvorba	79
Obrázek 63 foto archiv autorky: Vojta 8 let realizace volné kresby s názvem Závora...79	
Obrázek 64 foto: konceptový diagram	81