

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLMOUCI

PEDAGOGICKÁ FAKULTA

Katedra výtvarné výchovy

Diplomová práce

Bc. Petra Kosejková

Museum know – projekt aktivizace muzejních návštěvníků

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem předloženou diplomovou práci vypracovala samostatně a výhradně s použitím literatury uvedené v seznamu literatury.

V Olomouci dne

Petra Kosejková

Poděkování

Za neocenitelnou pomoc a obrovskou psychickou podporu děkuji svému partnerovi Ondřeji Veverkovi a své rodině. Za poskytnuté odborné rady a konzultace děkuji vedoucí práce Docentce Petře Šobáňové. Karině Pavlíkové děkuji za pomoc při tvorbě loga. Dále děkuji všem dobrovolníkům, kteří testovali pracovní listy a pracovníkům a vedení Oblastního muzea v Chomutově za umožnění realizovat práci v jejich expozici.

Petra Kosejková

Anotace

Diplomová práce zaměřená na aktivizaci muzejního návštěvníka v expozici Všemu světu na útěchu, Oblastního muzea v Chomutově. Aktivizace návštěvníka probíhá prostřednictvím komplexního projektu, jež se skládá z pracovních listů pro různé věkové kategorie. Součástí projektu je také karta do encyklopedie a webová platforma, která nabízí doprovodné informace a návody na tvoření na doma, jež jsou uživateli volně dostupné ke stažení. Veškeré součásti projektu zahrnují obsahové i grafické zpracování, včetně vlastních ilustrací autorky.

Klíčová slova

muzejní edukace, aktivizace návštěvníka muzea, pracovní listy v muzeu, muzeum Chomutov, zprostředkování středověkého umění, vzdělávací webová platforma

Abstract

Diploma thesis is about activation of museum' visitors, especially in medieval art exposition in Museum Chomutov. Activation of visitors is realized by worksheets for children and for adults. Part of the diploma project is encyclopedic card and web page with downloads activity tasks. All of parts are fully made with original graphic design and illustrations.

Key words

museum education, activation of museum' visitors, worksheets in museum, museum Chomutov, mediation of medieval art, educative web platform

Obsah

Úvod.....	6
1 Teoretická část.....	7
1.1 Vhled do současných trendů muzejní edukace.....	7
1.2 Webová platforma jako součást muzejní edukace	10
1.3 Specifika návštěvníka muzea	13
1.4 Konceptová analýza pilotního muzea.....	17
1.5 Gotické umění jako předmět muzejní edukace	20
2 Praktická část	24
2.1 Popis projektu.....	24
2.2 Pracovní listy.....	25
2.3 Karta encyklopedie.....	35
2.4 Obsah webu.....	36
3 Závěr	40
3.1 Evaluace	40
3.2 Zhodnocení celého projektu	44
3.3 Závěr	45
Seznam obrazové dokumentace	47
Seznam použitých zkratk.....	48
Literatura	49
Přílohy	51
Příloha č.1 Metodické listy pro rodiče	51
Příloha č.2 Návod na webu	57
Příloha č.3 Návod na webu	60
Příloha č.4 Návod na webu	63
Příloha č.5 Návod na webu	64
Seznam příloh na DVD	66

Úvod

Diplomová práce zkoumá oblast muzejní pedagogiky, zaměřenou především na neorganizované návštěvníky muzea. Hlavním cílem práce je nastítnit konkrétní možnost aktivizace návštěvníků. Prostřednictvím webu *www.museumknow.cz* se účastníci zapojí do edukačního projektu. Ten probíhá během návštěvy vybrané muzejní expozice umění s připravenými pracovními listy a odměnou v podobě naučné karty do encyklopedie.

Webová platforma, jakožto součást projektu, dále rozšiřuje jeho působnost. Cílem webu je popularizace projektu za pomoci rozšíření možností zábavy a edukace na téma uměleckých expozic a exponátů (doplňující informace, zajímavá fakta, aktuality). Dále to jsou propagace zapojených muzeí a jejich programu, sdílení pokroku jednotlivých účastníků a materiály ke stažení. Vzniká tak konfrontace virtuálního prostředí a reálného prostředí muzejní expozice.

Smyslem práce je nastítnit konkrétní možnosti, jak motivovat návštěvníky k aktivní prohlídce muzejní expozice za pomoci pracovních listů. Muzeum je zvoleno na základě chybějících lektorských programů a edukačních materiálů, jež jsou klíčové k pochopení uměleckých děl. To slouží k rozvoji návštěvníků muzea a především k zajištění jejich opakované návštěvy. Výchozí snahou je poukázat na muzeum jakožto na prostor, kde lze zábavně a účelně trávit volný čas. V rámci projektu muzeum slouží jako primární cíl cesty návštěvníka (např. do jiného města). Projekt má expanzivní tendence do budoucna - zahrnout do svého programu co nejvíce muzejních expozic v rámci České republiky. V rámci diplomové práce proběhne pilotní ověření pracovních listů.

1 Teoretická část

1.1 Vhled do současných trendů muzejní edukace

Muzea a galerie si stále častěji uvědomují nároky společnosti a naplňují potřebu muzea jakožto prostoru pro setkávání, vzdělávání a zábavu. Je již překonanou myšlenkou, že by vzdělání v muzeu naplnila pouze samotná koncepce expozice a vystavené exponáty. Většina muzeí si dnes uvědomuje potenciál muzejní pedagogiky jako nedílné (a nezbytné) součásti muzea, naplňujícího potřeby svých návštěvníků.

Nejaktivněji se muzejní edukace rozvíjí v oblasti zprostředkování umění. „*Pojmem zprostředkování umění označujeme nejen vlastní práci odborných lektorů v galeriích a muzeích přímo před exponáty, ale také publikační činnost, zpřístupňování umění ve sdělovacích prostředcích i ve školách, dále výstavy, veletrhy a další aktivity.*“¹ Všechny tyto aspekty jsou platné i v širším kontextu zprostředkování muzejních expozic, nejen těch uměleckých. Je však pravdou, že umělecké artefakty jsou mnohdy pro návštěvníka nejméně srozumitelné a jejich zprostředkování je o to důležitější.

V průběhu vývoje a hledání kvalitních funkčních přístupů ke zprostředkování vystavených exponátů v muzeích a galeriích se ustálilo několik typů osvědčených programů a aktivit. Nejrozšířenějšími prostředky edukace jsou galerijní animace a pracovní listy. Galerijní animace kombinují teoretický výklad s praktickými tvůrčími technikami. Edukační pracovník provádí návštěvníky expozicí, uvádí vystavené předměty do širších kontextů a směřuje návštěvníky k aktivní prohlídce.

Pracovními listy rozumíme tištěný materiál navázaný na expozici či výstavu. Mohou sloužit jako opora v průběhu animace nebo jako samostatně fungující edukační materiál, k jehož použití není potřeba asistence lektora. Zatímco animace je většinou realizována se školními skupinami (resp. s organizovanými skupinami obecně), pracovní listy jsou svou flexibilitou ideální možností pro všechny typy návštěvníků. „*Pracovní listy jsou považovány za jeden z materiálů charakterizujících moderní muzeum a jeho vstřícnost ke vzdělávacím potřebám návštěvníků. Tato didaktická pomůcka se postupem času stává téměř samozřejmou službou muzea, materiálem prokazujícím jak vstřícnost k návštěvníkům, tak i odbornost muzejních pracovníků, kteří se věnují práci s veřejností.*“²

¹ *Galerijní animace a zprostředkování umění: poslání, možnosti a podoby seznamování veřejnosti se soudobým výtvarným uměním prostřednictvím aktivizujících programů na výstavách.* Brno: Akademické nakladatelství CERM, 1998, s. 15-16. ISBN 80-7204-084-7.

² *Tvorba pracovních listů: metodický materiál.* Brno: Moravské zemské muzeum, 2013, s. 4. ISBN 978-80-7028-403-2.

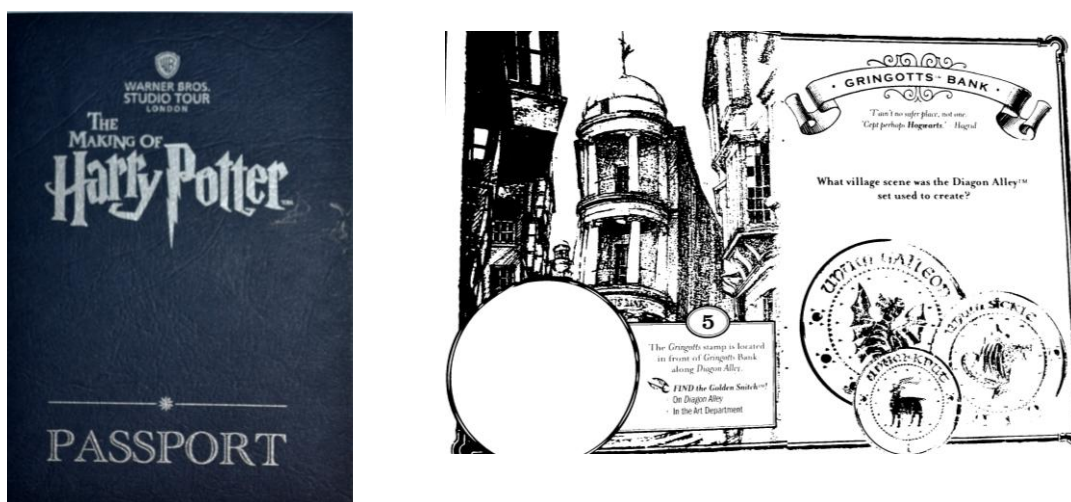
Pracovní listy zohledňují obdobný cíl jako animace, tedy aktivizovat diváka a motivovat ho k hlubšímu poznání konkrétního tématu na základě pozorování, případně interakce s exponáty. „Pracovní listy obsahují záznam a utřídění základních a nejdůležitějších poznatků, jejich zafixování pomocí úkolů a aktivit, případně inspiraci k samostatnému bádání či práci s postoji a názory uživatelů.“³ Lze s nimi pracovat podle svého tempa a individuálního zájmu. Většinou si je návštěvník může ponechat, a doma si tak připomenout či dokončit některé úlohy. Obvykle se v muzeích vyskytují kombinované listy, které slučují texty, interpretující odborné informace, a doplňující úlohy, při kterých percipient rozvíjí svůj osobní zájem o téma a osvojuje si nové poznatky.

Pracovní listy by měly napomáhat orientaci návštěvníka v expozici a promyšleně navazovat na výstavu. Při koncipování listů je třeba mít na paměti, že jsou jen pomůckou při práci s vystavenými předměty, které by měl návštěvník zkoumat prostřednictvím jednotlivých úloh. Pokud návštěvník projde celou expozicí s očima jen v pracovních listech, nelze hovořit o naplnění cílů a funkčnosti pracovních listů. Je třeba nabízet návštěvníkovi nové pohledy a kontexty získávaných informací. Podle Jůvy (2004) lze rozlišovat pracovní listy dle jejich obsahu a rozsahu. Čistě informační „nepracovní“ listy se vyskytují v podobě samostatných informačních listů, které obsahují jen základní informace o expozici nebo jako informační sešity v podobě brožury nabízející rozšířené informace. Aktivizující pracovní listy potom mohou být samostatné listy nebo v podobě sešitu. Ty obsahují úkoly, aktivity a podněty k vlastním poznámkám. Mezi rozšířené úkoly a aktivity patří například hledání konkrétních předmětů, zkoumání detailů na obrazech, skládání části do celků, nalézání a vypisování vlastních asociací či vymýšlení názvů a příběhů vystavených děl. Rizikem mohou být příliš banální doplňovací úkoly, které vedou k bezmyšlenkovitému vypracování v krátkém čase, čímž návštěvníka nemotivují k podnětné práci s výstavou. Nevýhodou samoobslužných pracovních listů jsou omezené možnosti zpětné vazby pro návštěvníka expozice. Obzvláště v případě, nechceme-li uvádět výsledky úloh nebo v případě, kdy jsou úlohy orientovány na vlastní myšlenkové závěry diváka v expozici a výsledky tak nelze zobecnit. V takovém případě může být vhodným řešením muzejní nástěnka nebo třeba webové rozhraní, které nabídne uživateli možnost sdílet své závěry a diskutovat s ostatními návštěvníky muzea.

V zahraničí lze sledovat trend, který klade důraz na inovativnost pracovních listů. Takové pracovní sešity jsou většinou nákladnější a mnohdy bývají zpoplatněny. Nejsířší

³ *Tvorba pracovních listů: metodický materiál*. Brno: Moravské zemské muzeum, 2013, s. 6. ISBN 978-80-7028-403-2.

nabídka se soustředí na oblast vzdělávání nejmladších dětí, tedy předškolní a mladší školní věk. Velmi rozšířená je práce se samolepkami a šablonami, pracovní listy s otvory a průstříhy, různé struktury, barevné folie, fungující na principu 3D brýlí, které zvýrazní konkrétní část obrazu. Časté jsou také hudební prvky nebo pohyblivé části. V některých muzeích se vyskytují tzv. muzejní pasy, do kterých děti sbírají razítka na základě absolvování konkrétní etapy výstavy.

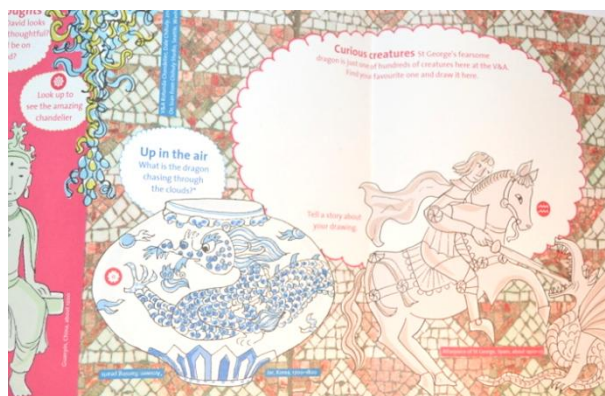


Obr. 1. a 2. Ukázka muzejního pasu – The Making of Harry Potter, Warner Bros studio, London

Další vysledovatelný trend se týká oblasti grafického zpracování pracovních listů, především listů pro děti. Oblíbenými motivy jsou ilustrace napodobující dětskou kresbu. Na obrázcích 3. až 5. lze vidět příklady grafického zpracování aktuálních pracovních listů z Tate gallery a Victorian and Albert museum v Londýně.



Obr. 3., 4. Tate kids Modern Art Activity Book



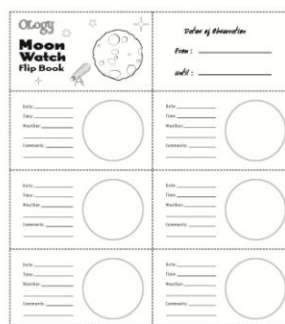
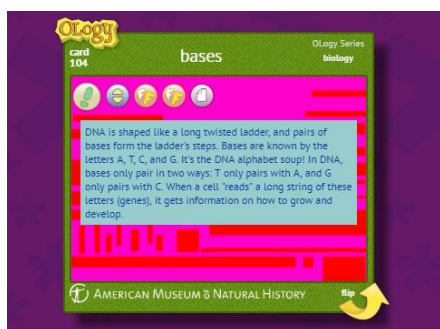
Obr. 5. Family Art fun guide, VA London

Současně je kladen důraz na propojení klasických pracovních listů a nových médií. Rozvoj technologických možností výrazně přispívá k aktualizaci stávajících možností edukačních aktivit muzea, příp. muzejního pedagoga. Mobilní telefon dnes vlastní i malé děti a většinou jej umí velmi dobře ovládat. Může být samozřejmě diskutabilní, do jaké míry je vhodné děti „digitalizovat.“ Nicméně, v případě využití těchto technologií jakožto prostředku k dosažení cílů a obecných žádoucích kompetencí, např. rozvoje kreativity, podněcování zvědavosti apod. mohou být nenahraditelnou pomůckou, jelikož možnosti práce s mobilním telefonem jsou takřka neomezené. Od funkcí fotoaparátu a klasické úpravy fotek, až po vytvoření koláže či dokonce animace v několika jednoduchých krocích. Pracovat se dá také s různým barevným nasvícením předmětů, lupou, zrcadlem, překladačem zašifrovaných textů, čtečkou QR kódů, převaděčem zvuků na barvy a mnoho dalších aplikací, jejichž nabídka se neustále rozšiřuje.

1.2 Webová platforma jako součást muzejní edukace

Aktuálním trendem rozšiřujícím oblast působení muzejní edukace se stávají muzejní webové stránky orientované na návštěvníka. Podle Horáčka (2012) jsou internetové stránky muzeí a galerií prostorem, který nabízí stále nové možnosti aktivního kontaktu s divákem. Obsah webu je směřován na interaktivní komunikaci s potenciálním i pravidelným návštěvníkem. V duchu *edutainmentu* se muzea snaží nabídnout poznávání svých sbírek zábavným způsobem právě skrze webový obsah. Informační texty a obrázky jsou nahrazovány mini hrami, aplikacemi, nabídkou materiálů ke stažení. V mnoha případech muzea zavěšují na své stránky různé návody s praktickými postupy, které může návštěvník zkusit doma. Větší muzea mají zvlášť oddělené informační stránky muzea a interaktivní vzdělávací stránky pro děti.

Americké muzeum národní historie⁴ využívá barevný a hravý design stránek pro dětské návštěvníky. Na svých dětských stránkách nabízí denní virtuální kartičku (obr. 6) se zajímavostí, poznávací kvízy a mini hry. Obsah se soustředí na poznávání vědy v souvislosti se stálými i aktuálními expozicemi muzea. Součástí poznávacích aktivit jsou pohybové animace nebo návody na doma. Například k výuce fází měsíce si lze vytisknout arch pro zaznamenání jednotlivých fází (obr. 7). Dítě každý den nakreslí měsíc tak, jak ho vidí z okna. Po měsíci arch rozstříhá na kartičky a sestaví sešit. Při listování potom vzniká efekt animace. Dítě si osvojí fáze měsíce na základě vlastního pozorování a zkoumání, učí se systematicky pracovat každý den, průběžně si může na webu číst podrobnosti o daném tématu na základě vlastní motivace a nakonec se naučí vytvořit základní pohyblivou animaci. Velké množství mini her nabízí procvičování paměti, získávání nových poznatků a rozvíjení názorů a postojů na mnohá světová témata.



Obr.6 Denní kartička American National history museum **Obr.7** Arch fáze měsíce

Kvalitní webový obsah pro dětské návštěvníky produkuje britské muzeum *Tate*⁵. Webová platforma pro děti nabízí zábavné hry, videa, galerii, nápady na tvoření, e-pohlednice a informace o programech v muzeu. Interaktivní hry vycházejí ze světa umění a nenápadně rozvíjejí dětské kompetence, povědomí a zájem o umění. Vše, co dítě vytvoří, potom může zveřejnit v galerii. Například si zde může vytvořit vlastní abstraktní dílo na rotujícím plátně. Tím se učí, jakou stopu zanechá konkrétním nástrojem, jak rychlost rotace ovlivní podobu stopy, jak esteticky působí symetrické dílo a kruh jako takový. V další jednoduché hře se hráč pohybuje městem a přetváří kolemjdoucí lidi a budovy do kubistické podoby, přitom se dozví, že kubismus byl revoluční, začal ho v Paříži Pablo

⁴ Odkaz: <http://www.amnh.org/explore/ology>

⁵ Odkaz: <https://kids.tate.org.uk/>

Picasso a mnoho dalších informací, na základě toho, jak postupuje do dalších levelů. Dále může návštěvník webu procházet virtuální zahradou a hledat v ní sochy.



Obr. 8 Tate for kids

Muzeum *Smithsonian*⁶ nabízí ke stažení množství pracovních listů. Většinou se jedná o oboustrannou A4 složenou ze vzdělávacích textů a drobných úkolů nebo o návody na tvůrčí práci a výrobu předmětů. Jejich stránky jsou spíše konzervativní, dětského návštěvníka lákají na encyklopedii, přes kterou se lze proklikat až k materiálům a návodům. Téma vycházejí z americké historie, vědy a sbírek muzea.

Muzeum Getty nabízí na webu materiály pro rodiče, konkrétně jim radí, jak se připravit na návštěvu muzea, aby si ji s dětmi maximálně užili. Informují o hrách, které mohou rodiče s dětmi v muzeu hrát nebo o detektivních kartičkách, které si mohou zapůjčit k prohlídce. Také na webu zveřejňují program speciálních rodinných akcí. Podobný přístup volí i některá muzea u nás.

Interaktivní vzdělávací obsah umístěný na webu muzea, není v České republice zatím rozšířený tak jako v zahraničí. Postupně vzniká několik interaktivních vzdělávacích webů, ale ne pod muzejním vzděláváním, ale např. pod MŠMT (web o evropské unii pro školáky) nebo jako prezentace komerční značky. Interaktivní webové muzeum provozuje například Škoda auto. Jedná se o web pro předškolní děti. Je zde spousta her, informací z historie továrny Škoda, množství dobových fotografií. Web je primárně zaměřen na vzdělávání v oblasti bezpečnosti na silnici. K dispozici jsou i pracovní listy ke stažení. Dětské muzeum v Brně nabízí ke stažení multimediální průvodce, jejichž součástí jsou i hry v podobě jednoduchých puzzle. Národní muzeum nabízí převážně informace o doprovodných programech a pracovní listy ke stažení.

⁶ Odkaz: http://smithsonianeducation.org/families/point_click/activitiesheets.html

Podle výzkumu *Center for the Future of Museum*⁷ je třeba vytvořit funkční propojení jednotlivých institucí, které mohou nabídnout širší rozsah zkušeností. Je potřeba klást důraz na účinek digitálního učení a nových technologií. Revoluce v digitální výuce je mnohem více než pouhé e-učebnice na tabletech. Přináší příležitost zlepšit spolupráci mezi školami, rodinami a místními organizacemi (muzea), které mohou sloužit jako aktivní podpora studia, kde dojde ke sdílení a používání edukačních zdrojů. V USA již většina muzeí dlouhodobě aplikuje zásady hands-on edukace a snaží se o neustálé zlepšování kvality edukačních aktivit.

1.3 Specifika návštěvníka muzea

Diplomová práce s projektem *museum know* primárně směřuje k neorganizovanému návštěvníkovi muzea. To znamená, že cílí především na rodiny s dětmi a na dospělé návštěvníky, kteří nejsou součástí organizovaných skupin. Smyslem projektu je nabídnout rodině možnost společného prožitku v prostředí muzea a komplexního rozvoje jejich dětí za pomoci poznávání muzejních exponátů. Rodiny s dětmi řadíme do kategorie turistických návštěvníků. Podle výzkumu *Múzeum a spoločnosť* ovlivňuje vztah návštěvníka k muzeu (a ochotu je navštěvovat pravidelně) skutečnost, čím vícekrát a v různých zemích v muzeu byl. „Rozhodujícím faktorem disponujícím dotyčného k návštěvě je získávání dlouhodobého návyku a potreby.“⁸ Ten je ovlivňován již od první návštěvy, protože nejsou výjimkou případy lidí, jejichž prvotní návštěva muzea byla negativním nudným zážitkem a následně u nich tento názor přetrvává jako dogma. Takoví lidé se potom dalším návštěvám muzea vědomě vyhýbají.

Návštěvník musí být sám vnitřně naladěný na myšlenku, že se jde do muzea nejen bavit, ale i se něco dozvědět, získat podněty pro zamyšlení či téma ke konverzaci. „Hluboký prožitek v muzeu se málokdy dostaví sám od sebe, ale vyžaduje aktivní spoluúčast návštěvníka, energii, či určitou námahu, minimálně ve smyslu otevření se objektu vnímání, vynaložení soustředěné pozornosti vůči exponátu.“⁹ Tento stav lze navodit různými prostředky, odpovídajícími specifikacím návštěvníků a jejich potřeb či očekávání. V rámci přehlednosti jsou potřeby a zájmy návštěvníků děleny podle věku na předškolní, mladší školní věk, starší školní věk a dospělí, případně senioři. Dále je třeba zohledňovat specifické potřeby

⁷ *Building the Future of Education: Museums and the Learning Ecosystem*. Washington DC: American Alliance of Museums, 2014. ISBN 978-1-933253-97-8.

⁸ Podušelová, Gabriela, *Sociologický výskum Múzeum a spoločnosť*. Výsledky a odporúčenia, in: *Múzeum a zmena* 2003.

⁹ *Marketing a management muzeí a památek*. Praha: Grada, 2005, s. 120. Expert (Grada). ISBN 80-247-1104-4.

návštěvníků jako např. různé typy zdravotních znevýhodnění, sociální a kulturní odlišnosti, u dětí např. poruchy pozornosti aj. Vzhledem k povaze projektu se zaměříme pouze na specifika dle věku a to výlučně v takovém rozmezí, jaké je nezbytné zmínit v kontextu k praktické části.

Obsah informací a koncepce úloh jsou stylizovány podle věku na základě poznatků vývojové psychologie a v případě školního věku také na základě příslušných RVP. Každé zvolené věkové období má svá specifika, která je třeba respektovat a zahrnout do koncepce zprostředkování konkrétní umělecké expozice. Nejmladší vhodný věk v rámci konkrétně zprostředkované expozice (kapitola 1.4) je mladší školní věk, tedy 1. až 3. třída základní školy.

Dle poznatků z vývojové psychologie dochází u dětí ve věku kolem šestého roku k postupnému rozvoji motorické i senzorické koordinace. Dítě se učí psát a číst. Čtení je pro něj obtížné kvůli začínající přeměně zrakového vnímání na blízkou vzdálenost a motivaci ke čtení tak má jen chvíli. Proto by textu mělo být v pracovních listech úměrné množství, aby neodrazovalo dítě, nenamáhalo jej a nedocházelo ke ztrátě motivace při práci s pracovními listy. Také v tomto věku začíná dítě rozlišovat detaily na obrázku, jejich tvary a počet. Učí se rozlišovat směr. Vzniká vizuální integrace, tedy schopnost vnímat věc jako celek a neulpívat na detailech. Souvisí s funkcí pozornosti. *„Školsky zralé děti mají jinou strategii vnímání, dovedou si obrázek systematicky prohlížet. Takové děti začínají vnímat celek jako soubor detailů, mezi nimiž jsou nějaké vztahy. To znamená, že jsou schopné vizuální analýzy.“*¹⁰

V mladším školním věku nastává fáze konkrétních logických operací. Myšlenkové procesy probíhají na základě skutečnosti, popřípadě na základě symbolů a představ, které mají jednoznačný obsah. Dítě vychází z vlastní zkušenosti, začíná uvažovat logicky a většinou respektuje objektivní skutečnosti. Měl by být kladen důraz na možnosti vlastního poznávání dítěte, kdy si samo může ověřit získané informace. Pojem času se odvíjí od rozvoje logických operací, ale porozumění času se zpřesňuje až kolem 8. roku. V tomto věku ještě dítě neuvažuje v abstraktních souvislostech. Výuka se soustředí na rozvoj pochopení souvislostí a vztahů, na schopnost používat pravidla a volit způsob řešení problémů. Strategie učení v prvních letech školní docházky odpovídají metodě pokusu a omylu, kdy si dítě zapamatuje správné řešení, na které ale přišlo náhodou. Pokud dítě řeší podobný problém, jaký už jednou zažilo, usuzuje správné řešení na základě předchozí zkušenosti.

¹⁰ *Vývojová psychologie: dětství a dospívání*. Vyd. 2., dopl. a přeprac. Praha: Karolinum, 2012, s. 138. ISBN 978-80-246-2153-1.

V dalším případě se dítě snaží napodobit řešení, které se osvědčilo někomu jinému. V takovém případě se jedná o učení nápodobou. Je vhodné zvolit úlohy k posilování divergentního myšlení, které připouští více správných možností k řešení problému a rozvíjí tvořivost. Obsah a forma výuky ve škole ve většině případů divergentní myšlení nepodporují. Dítě se učí hledat jedinou správnou odpověď. Při zprostředkování umění v muzeu se naopak naskýtá ideální příležitost k tomu, aby každý žák našel individuální řešení nebo vytvořil originální výtvarnou práci na základě inspirace artefaktem z muzea.

Vyřešení pracovních listů také může pozitivně podporovat dětské sebehodnocení a pocit úspěšnosti, což je v tomto věku velmi důležité, protože dítě si vytváří vlastní seobraz založený na úspěšnosti, který ovlivňuje jeho další motivaci. Je třeba, aby rodič spolupracoval v expozici s dítětem, ale také, aby mu nechal prostor k nalezení řešení, neměl by řešení dítěti podsouvat.

V trávení volného času školních dětí často převládá pasivně receptivní přístup v podobě sledování televize a posedávání u sociálních sítí nebo hraní počítačových her, založených na mechanických postupech s minimální potřebou myšlenkových pochodů nebo možností k využití vlastní představivosti. Mezi aktivní přijímání informací patří například čtení nebo alespoň hraní takových her, které rozvíjí dětské kompetence a tvořivost. Náplň volného času dítěte vychází z koncepce rodiny, ve které vyrůstá a odráží trávení volného času ostatních členů. Děti, které navštěvují například animační programy v muzeu nebo galerii v rámci školního vyučování, si brzy osvojí potřebné kompetence a způsob myšlení a jsou v expozici aktivní a vysoce motivovaní. Naproti tomu skupina dětí, které nikdy předtím v muzeu nebyly ani s rodiči, se zpočátku cítí v prostředí expozice nepříjemně a pro lektora je těžší si je získat a navodit atmosféru aktivního dialogu a nastartování tvořivých procesů a zvědavosti.

Z muzejního prostředí lze vhodným přístupem vytvořit místo uspokojující potřeby návštěvníků a to již od raného věku. Dítě může v muzeu rozvíjet kompetence, které by si jinak v takové míře neosvojilo. Cílem rodičů by mělo být rozvíjet u dítěte potřebu aktivního trávení volného času, vyhledávání společných rozmanitých zážitků spojených s nenásilným poznáváním světa a podporou přirozené dětské zvědavosti.

Věková kategorie 2. stupně základní školy je charakteristická tím, že nastává období dospívání. Nástup puberty je spojen se změnou v uvažování. Stádium formálních logických operací již zahrnuje i hypotetické možnosti, které už nevycházejí pouze z reality dítěte. Dochází k osvojování abstraktního myšlení. Dospívající je schopen uvažovat nad tím, jaká by daná situace mohla být a dochází ke zvýšené kritičnosti. Myšlení se stává systema-

tičtější. Pubescent je schopen stanovovat hypotézy a vybírat řešení z několika variant. Taková řešení jsou mnohdy značně subjektivní a jednostranná. Typickým projevem je také denní snění, které vychází z rozvoje abstraktního uvažování, a které rozvíjí fantazii a tvořivost. Dochází také ke změně vnímání časové dimenze. Na rozdíl od dětí, které jsou orientované na přítomnost, se dospívající soustředí na budoucnost. Na minulost lze nahlížet v rámci vzdělávání například jako na rozbor událostí a rozhodnutí. Proč tomu bylo právě tak, jaké jsou jiné varianty apod. Dospívající si buduje novou identitu a odpoutává se od rodiny směrem k vrstevníkům. Zajímá se o nové technologie a umí je velmi dobře ovládat. Práce s nimi je pro pubescenta zajímavější a přirozenější než úlohy zaměřené pouze na klasická média. Ve výtvarném projevu dochází v tomto věku ke krizi. Dospívající nechce kreslit, protože má pocit, že není schopen věrně zachytit realitu, a že tedy kreslit neumí. Je vhodné volit takové činnosti, které pomohou pubescentovi pocity překonat, nabídnout mu více možností, jak úkol zpracovat, aniž by měl u toho nepříjemný pocit nedostačující dovednosti.

Dospělí lidé chodí do muzea na základě vlastního rozhodnutí. Jejich motivací může být touha po vzdělání, zájem o konkrétní téma nebo formování společenské image. Návštěva muzea také může naplňovat potřebu turistiky, většinou ale spíše jako doplňkové činnosti v dané lokalitě. Pro dospělého návštěvníka jsou v rámci doprovodného programu poměrně často nabízeny komentované prohlídky s kurátorem či odborníkem. Ale stává se, že jsou tyto prohlídky komentovány odborným výkladem, což uspokojí jen malé procento návštěvníků. Jsou-li k dispozici pracovní listy pro dospělé, fungují převážně v podobě informačních brožur, většinou taktéž plných odbornějšího výkladu. Science-centra a muzea v zahraničí nicméně dokazují, že i dospělí člověk si v muzeu rád „pohraje“ a věci osahá. Dalším nemalým důkazem je obrovský boom, který zažívají omalovánky pro dospělé.

Pracovní listy mohou dospělému návštěvníkovi nabídnout zajímavé informace, reprodukce předmětů, možnost zapisování vlastních postřehů, návody, jak daný předmět vyfotit netradičním způsobem a prostor pro pozdější vlepění fotografie. Také složitější šifry a hádanky jistě nikoho neurazí. Dospělý člověk si utváří názory na základě dostupných informací. Je schopen vysoké úrovně abstraktního myšlení, komparace a má přehled v kontextových souvislostech. Chce se dozvědět něco nového, mít zajímavý zážitek.

V současnosti jsou muzea otevřenější vůči návštěvníkům, snaží se naplňovat jejich potřeby a nabídnout jim alternativní možnosti trávení volného času. Na základě toho si návštěvníci vytvářejí pozitivní návyk a navštěvují muzea cíleně. Rozvoj muzejní edukace napomáhá vychovávat celé školní skupiny k návštěvám muzea jakožto přirozené součásti

trávení jejich volného času. Trendem dnešní doby je orientace na zážitek. Ten může být v muzeu zprostředkován vhodně koncipovanými pracovními listy, jež návštěvníkovi nabízí příběh a možnost objevování. V současné době není neobvyklé absolvovat letní příměstský tábor přímo v muzeu nebo zde oslavit narozeniny.

Úspěšnost muzejního programu vždy závisí na motivaci návštěvníka. Motivace je základním volným hybatelem, jenž určuje volby člověka. Rozlišujeme motivaci vnější a vnitřní. Vnitřní motivaci návštěvníka muzea lze ovlivnit pouze z dlouhodobého hlediska, a to vytvořením návyku a vnitřní potřeby na základě předchozích pozitivních zkušeností. V současnosti není neobvyklá motivace založená na vidině odměny. Tento jev efektivně implikovala do svých strategií i nákupní střediska. Za nákup v jejich prodejně nabízejí různé reklamní předměty nebo kolekce předmětů, které může kupující postupně nasbírat. Tato strategie se ukazuje při volnočasových aktivitách funkční, i když je některými výchovnými systémy zavrhována jako nevhodná, v těchto případech je vnímaná spíše jako bonus navíc k samotnému zážitku. Obzvláště je-li odměna lukrativní, vzdělává a dává možnost zažít například příjemný pocit z dokončení kompletní kolekce. Pokud je potřeba, aby návštěvník muzea zaplatil vstupné a případně i pracovní listy, neuškodí motivovat ho odměnou. V našem případě, v podobě jedné karty do encyklopedie, kterou může návštěvník zkompletovat tak, že bude navštěvovat další muzea, kupovat a vypracovávat tam jejich pracovní listy. Postupně si návštěvník vybuduje již zmiňovaný návyk a odmění se sám již samotnou návštěvou muzejní expozice.

1.4 Konceptová analýza pilotního muzea

Pilotním muzeem pro zapojení do projektu je Oblastní muzeum v Chomutově, které nabízí stálé expozice a přechodné výstavy celkem ve dvou budovách. V budově domu *Jiřího Popela z Lobkovicz* jsou zpřístupněny etnografické a přírodovědné sbírky. Hvězdárenská věž s vyhlídkou, která dříve sloužila jako jezuitská observatoř, nyní vystavuje výtvarné dílo malíře *Ilji Sainera*. Druhou budovou muzea je historická budova radnice. K radnici je připojen kostel sv. Kateřiny, respektive „torzo“ bývalého kostela, který v důsledku historických událostí ztratil původní funkci a sloužil jako sýpka a skladiště. Tomu odpovídá zanedbaný stav interiéru, který dnes také slouží jako výstavní prostor muzea. Samotná radnice nabízí k prohlídce několik sekcí se stálými expozicemi. V hlavní sekci radnice je prezentována sbírka středověkého umění. V budově radnice se dále nachází mnišský dvorek s plastikami a pohyblivé lapidárium.

Sbírky muzea odkazují k regionální historii města. Především expozice gotického umění Chomutovska a Kadaňska s názvem *Všemu světu na útěchu* a samotné výstavní prostory souvisí s počátkem města. Ten je spojený s řádem Panny Marie bratří domu německého, kterému je daroval k užívání tehdejší majitel. Dnešní budova radnice, kde se nacházejí muzejní prostory, sloužila řádu německých rytířů jako komenda a již tehdy k ní patřil pozdně románský až raně gotický tribunový kostel sv. Kateřiny. Řád německých rytířů byl v té době populární mezi českou šlechtou. Ve 14. století se Chomutov stále zvětšoval a rozvíjel pod správou Řádu. Díky obchodní cestě do Saska, která vedla přes Chomutov, bylo město v dobré hospodářské situaci. Ze Saska také přicházely podněty a inspirace v oblasti umění a řemesel. Začátkem 15. století přešlo město z državy Řádu do rukou královského purkrabího. Během husitských válek se město postavilo proti husitům. Došlo tak ke katastrofálnímu masakru obyvatel města a jeho vydrancování. Chomutov opět začal vzkvétat pod vedením *Jakoubka z Vřesovic*, který měl vysoké ambice. Za vlády *Ladislava Pohrobka* potom přešel Chomutov do správy *Lobkoviců*. Následující majitel *Beneš z Veitmile* započal rozsáhlé přestavby města a původní rytířské komendy.¹¹

Umělecká tvorba byla od počátku spjata s růstem počtu kostelů a kaplí (a jejich nutné výzdoby) pod taktovkou Řádu německých rytířů. Německé vlivy se prolínají s inspirací předních českých mistrů. V 15. století se nejvýrazněji projevil vliv Mistra Týnské kalvárie, jež v té době působil v Praze. V Kadani je doložena existence rezbářských dílen již na počátku 15. století. V druhé polovině 15. století se projevuje hlavně vliv šlechtických rodů a bohatých měšťanů.

Expozice s názvem *Všemu světu na útěchu* byla otevřena roku 2013, aby nahradila původní expozici z 80. let. Proměna instalace probíhala pod vedením architekta Pavla Kolíbal a na nové prezentaci exponátů spolupracovala řada odborníků z Národní galerie v Praze. Vzniklá expozice vystavuje téměř všechny exponáty, které má muzeum k dispozici, ale přesto je umírněná, minimalistická a nezahluje diváka přílišným množstvím děl. Soustředí se na prezentaci děl pozdní gotiky z okolí Chomutova a Kadaně ve dvou místnostech pozdně gotické radnice. Čistý bílý architektonický prostor s gotickými prvky koresponduje s tématem expozice a efektivně sekunduje původní sakrální prostředí děl. Návštěvník má dostatek prostoru kolem díla a řazení formálně podobných děl k sobě mu umožňuje snadné porovnávání exponátů například v rámci použité techniky, rozdílů podle data vzniku apod.

¹¹ Parafrazováno z: DÁŇOVÁ, Helena a Renáta GUBÍKOVÁ (eds.). *Všemu světu na útěchu: sochařství a malířství na Chomutovsku a Kadaňsku 1350-1590 : katalog dlouhodobé expozice Oblastního muzea v Chomutově*. V Chomutově: Oblastní muzeum, 2014. ISBN 978-80-87898-07-9.

Nejpřitažlivějším dílem, dominujícím celé expozici, je Želinský oltář (obr. 9), který zobrazuje tradiční výjevy ze života Ježíše Krista. Jedná se o náměty, jenž běžně návštěvník rozezná a nejsou mu tedy tak vzdálené a cizí. Navíc lze na oltáři sledovat regionální detaily, například erby donátora a jeho ženy. Zajímavý je i fakt, že je na středovém výjevu Smrti Panny Marie pravděpodobně spodobněn sám autor, Mistr I. W.



Obr. 9. Želinský oltář, Oblastní muzeum Chomutov

Jednotlivé exponáty jsou doplněny popisky a celou expozicí provází několik informačních panelů, které si kladou za cíl, přiblížit návštěvníkovi dobu vzniku děl. Nicméně obsahově jsou popisky a informační panely pro běžného návštěvníka příliš odborné a jiné, srozumitelnější informace nejsou v expozici k dispozici. Tento problém se vyskytuje v muzeích a galeriích poměrně často. Hranice mezi vhodným poučením laika a uspokojením odborně poučeného návštěvníka lze jen velmi obtížně nadefinovat. Řešením je například odstupňovaný informační panel, který nabízí tři verze stejných informací v různých stupních odbornosti a rozsahu. Pokud jsou informační panely sestaveny pouze odborným jazykem, je potřeba doplnit edukační materiál pro běžného návštěvníka.

Vzhledem k novosti expozice si lze pokládat otázky, proč nebyl zohledněn edukační potenciál samotné sbírky, například formou interaktivních exponátů, didaktických pomůcek apod. Podle Šobáňové je úkolem muzea „*podněcovat vzdělávací potřeby návštěvníků, vycházet jim vstříc a odpovídat na ně vhodnými expozičními přístupy a zařazováním různ-*

*ných didaktických prvků, které učení návštěvníků usnadňují a iniciují.*¹² Muzeum má zřízené oddělení muzejní pedagogiky, které pořádá kreativní víkendové kurzy. Jedná se o řemeslné tvoření, které není tematicky ani formálně vázané na muzejní expozice. Témata tvorby pro rok 2016 jsou patetická (jaro, léto, podzim, zima) a edukačně neuchopená. Celý program vzniká pod záštitou Centra krušnohorského lidového umění a podle slov muzea se jedná o oblíbené akce. Tento celoroční kurz je jediným produktem lektorského oddělení. Co se týče edukačního programu vázaného na expozice, nabízejí kustodky k výstavě středověkého umění na požádání krátkou komentovanou prohlídku se zajímavostmi. Kromě toho neexistuje žádný doprovodný program. Zmíněnou expozici navštěvují spíše senioři nebo příležitostně turističtí návštěvníci města. Děti láká do muzea pouze lidový pohyblivý betlém, u kterého během Vánoc probíhá výstava betlémů.

Webové stránky muzea cílí spíše na odborné publikum. Návštěvník zde může dohledat informace o expozicích a výstavách, o muzeu a jeho historii, případně si prohlédnout virtuální prohlídku muzea. Pravidelně aktualizovány jsou i aktuality muzea, tedy vernisáže a nové výstavy.

Z výše zmíněných důvodů bylo Oblastní muzeum v Chomutově vybráno jako ideální vzorový kandidát ke zpracování řešeného tématu práce. Vedení muzea se staví k celému projektu vstřícně, jsou si vědomi nízké návštěvnosti v expozici a budu rádi, když se to změní.

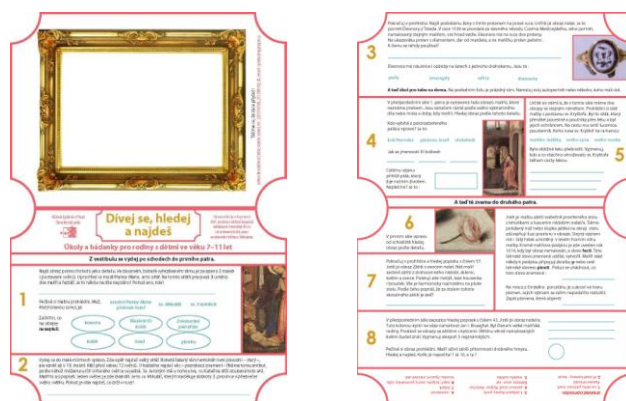
1.5 Gotické umění jako předmět muzejní edukace

Z pohledu současného diváka není středověké umění živým a srozumitelným tématem. Kostely a chrámy dávají návštěvníkovi příležitost obdivovat velkolepost a zdobnost architektury a pocítit specifickou posvátnou atmosféru, která působí nehledě na náboženské vyznání návštěvníka, ale expozice muzea ve většině případů již není schopná vyvolat stejný emocionální prožitek. Odborníci se shodují, že největším problémem při zprostředkování gotického umění (resp. i náboženských neuměleckých sbírek) v expozici muzea je právě ono vytržení předmětů z jejich původního chrámového prostředí, které těmto artefaktům dodávalo kulturně-historický kontext. Naprostá většina laických návštěvníků již dnes nemá potřebné náboženské vzdělání, aby dokázala interpretovat symboliku gotických obrazů, ale zároveň ani nemají potřebné kompetence, aby byli schopní (a také ochotní) hledat v těchto obrazech osobní koncepty platné v současnosti. Téma je těžko aplikovatelné

¹² ŠOBÁŇOVÁ, Petra. *Muzejní expozice jako edukační médium*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2014, s. 68. ISBN 978-80-244-4302-7.

na jejich vlastní zkušenosti. Je otázkou nakolik zacházet do sakrální podstaty gotických děl a nakolik tedy lze zprostředkovat jejich obsah v současnosti.

V první řadě lze ze středověkého umění získat představu o dobovém kontextu. Formální vizuální podoba díla nabízí divákovi několik informací. Lze vypořádat oděvy postav a celkový módní vkus. Děti si na gotických ženách všimají například vysokého čela, jakožto trendu krásy a informace, že si ženy někdy opravdu vyholili i část vlasů, aby jejich čelo bylo vysoké, posouvá interpretaci až k současnému diskurzu vnímání krásy a mnohdy až drastických úprav zevnějšku za účelem dosažení ideálu. Stejně jako středověký mistr maloval vysoká čela, dnes grafik v rámci populární kultury manipuluje s těly modelek ve Photoshopu, aby měli delší nohy, štíhlejší pas apod. Dále lze v obrazech najít různá tehdejší řemesla a zábavy lidí. Ve *Victorian and Albert* muzeu v Londýně instalovali do expozice středověkého umění dotykové obrazovky, kde návštěvník může rozkrývat detaily díla. Například zmíněná řemesla a dobovou zábavu, vzory na látkách atd. Jakmile divák odkryje konkrétní detail, zpřístupní se mu podrobné informace. Na dobový kontext se zaměřují i pracovní listy *Národní galerie* (obr.10).



Obr. 10 Pracovní listy ke starému umění v Anežském klášteře, Národní galerie v Praze

Dotýkáme-li se tématu řemesel, posouváme se ke kontextu vzniku těchto uměleckých děl. Podle Bártlové (2012) nelze uplatňovat pro čtení středověkého umění naše modernistická měřítká, kdy vidíme umělce jako individualitu tvořící pod vlastním záměrem určitou koncepci. Středověký umělec byl řemeslník, a proto ve většině případů nejsou známy jejich jména. Bártlová dále poukazuje na fakt, že roli umělce-tvůrce konceptu zastával donátor, který dílo objednal.

Bártlová poznamenává, že středověké umění je formou vizuální komunikace. Sloužilo k zachycování kolektivní paměti před objevem knihtisku a rozšíření čtenářské dovednosti.

V době, kdy naprostá většina lidí byla negramotná, jim byl obsah Bible zprostředkováván pomocí obrazů. Trefně jsou takové obrazy nazývány učebnicí pro chudé. Sloužili ale také jako mnemotechnická pomůcka pro kněze, aby nezapomněli nějaký detail v průběhu kázání. Navíc prostřednictvím obrazů svatých lidé mohli s daným světcem komunikovat.

Podle Šobáně jsou ve starém umění ukryty archetypální příběhy naší kultury, které lze zprostředkovat skrze tzv. užitečné aktualizace. „*Zdánlivě odtažitě, kulturně náboženskými významy prosycené téma bylo pro záměr edukace přizpůsobeno k civilnějšímu podání.*“¹³ Kateřina Dyrtrtová to nazývá interpretačními skoky. Jedná se o to, najít vhodné tematické kontexty v současnosti tak, abychom historické téma přiblížili příkladem, který je percipientovi blízký. Tedy skrze to, co zná ve své době, najde podobnost a tedy i porozumění v umění starém.

Nejpodstatnější složkou gotického umění, s níž se dá při zprostředkování velmi dobře pracovat, je rozvíjení hodnotového žebříčku návštěvníka. Je kladen důraz na afektivní cíle, protože mnohdy tyto cíle chybí v běžné výuce, jejich aplikace je obtížná a ověření naplnění cílů ještě obtížnější, mnohdy i nemožné. Ale prostředí muzea vybízí k začlenění hodnotových cílů, i přes to, že nelze prokázat jejich naplnění. Mnohé z duchovních hodnot jsou stále uznávány a ve větší či menší míře žádoucí i dnes. Přestože středověké náboženské ikony již *nejsou mainstreamovým vzorem*. Stále platnými tématy jsou například vztah matka a dítě, zrada, vnitřní vs. vnější krása, pomoc chudým a nemocným, konání dobra, zázraky, dodnes se běžně používá třeba přirovnání *nevěřící Tomáš*.

Ikony Svatých, k nimž se lidé modlili, aby byli vyslyšeni a ochraňováni, lze v dnešním světě připodobnit k superhrdinům. Superhrdina ochraňuje město od zla, má k tomu speciální schopnosti (může vykonat zázrak, něco co by obyčejný člověk nedokázal), také je pro něj typický vlastní atribut, jež ho dává rozpoznat. Nikdo nezná jeho pravou podobu, ale lze ho díky atributu snadno identifikovat. Někteří komiksoví autoři pracují přímo s archetypálními prekoncepty (například *Sandman* Neila Gaimana je založen na řeckých bozích). Samotné středověké obrazy také bývají formálně připodobňovány ke komiksu. Zachycují celý příběh a různé časové osy. Pokud téma takto aktualizujeme, dáme dítěti šanci pochopit podstatu zobrazování světců na příkladu jemu blízké a zajímavé reality. Jistě se jedná o zjednodušení a našli by se odborníci, kteří by tento přístup odsoudili jako mystifikaci, ale úkolem zprostředkování umění je pomoci divákovi najít k dílu cestu,

¹³ ŠOBÁŇ, Marek. Užitečné aktualizace starého umění. In: *PER ASPERA AD ASTRA: Konference na téma Galerijní pedagogika a cíle výtvarné výchovy v RVP*. Karlovy Vary: Galerie umění Karlovy Vary, 2015, s. 23. ISBN 978-80-87420-52-2.

umožnit mu vlastní asociace a příběhy. Podle Rolanda Barthese diváci utvářejí význam díla a autor je mrtvý, a jak již bylo zmíněno, ve středověku měl autor jen vedlejší funkci. Dílo fungující jako prostředek vizuální komunikace nebude dnes komunikovat s divákem stejně jako v době svého vzniku, ale naopak je třeba v něm najít aktuální a pro nás cenné zajímavosti, i když budou jiné než původní význam díla. Proto i hledání souvislostí a podobností s populární kulturou (i tehdy se vlastně jednalo o obrazy populární kultury) je žádoucí a dodává starému dílu nové kontexty a svěžest pro současného diváka.

2 Praktická část

2.1 Popis projektu

V rámci diplomové práce vznikl projekt s názvem *museum know*, který si klade za dlouhodobý cíl motivovat návštěvníky k aktivním návštěvám muzeí a galerií v rámci České republiky. Tento cíl je v rámci diplomové práce naplňován nabídkou zábavně vzdělávacích pracovních listů k jedné vybrané muzejní expozici. Zmíněné listy se snaží být inovativní svým obsahem i formou. Konkrétněji formou badatelského pátrání. Motivace návštěvníků je dále prohlubována možností získat v muzeu kartu do encyklopedie, pomocí níž mohou zintenzivnit přínos nových poznatků a porovnat (ověřit si) informace, které byly zjištěny během jejich bádání. Aby projekt byl současný a respektoval potřeby a životní styl návštěvníků, zahrnuje také webovou platformu, která nabízí různorodý obsah od základních informací až po nabídku materiálů ke stažení. V rámci práce jsou zpracovány i návrhy na interaktivní hry zaměřené na téma zprostředkované expozice, jež by mohly rozšířit webový obsah v případě, že by projekt v budoucnu překročil hranice diplomové práce.

Základním cílem je vyzkoušet funkčnost prezentované idey a inspirovat projektem další muzea, která zatím nenabízejí kvalitní služby zprostředkování expozic, přičemž *kvalitní* znamená vhodnou formou vzhledem ke svým potenciálním i reálným návštěvníkům.

Hledáčkem při výběru vhodného pilotního muzea bylo najít takové, které zatím podobný program pro své návštěvníky nenabízí, přestože jeho expozice jsou nelukrativní a obsahově těžko přístupné běžnému návštěvníkovi. Na základě těchto požadavků bylo vybráno Oblastní muzeum v Chomutově s expozicí *Všemu světu na útěchu*. Dílčím cílem projektu je (v návaznosti na zvolenou expozici) zprostředkování regionální kultury zastoupené sbírkou gotického sochařství a malířství na Chomutovsku. Vzdělávací cíle se soustředí na rozvoj klíčových kompetencí a oblast zprostředkování je pojata nejen čistě v kulturně uměleckém kontextu, ale v tzv. mezioborových dialozích.

Koncepce zprostředkování expozice vychází ze zážitkové pedagogiky, zahrnuje tedy i zábavu, radost, duchovní prožitek a citové obohacení účastníka. Jak píše Horáček: „...přece jen to nejpodstatnější, co si v kontaktu s uměleckými díly uvědomujeme a co prožíváme, je „pouhopouhý“ citový zážitek. Chceme se výtvarným uměním bavit, chceme prožívat okouzlení z obrazu, barev a překvapivých, expresivních či meditativních vizuálních sdělení.“¹⁴ Toho je zde docíleno pracovními listy, které se opírají o principy badatelsky

¹⁴ *Slovem, akcí, obrazem: příspěvek k interdisciplinarity tvůrčího procesu*. Brno: Masarykova univerzita, 2010, s. 177. ISBN 978-80-210-5389-2.

orientovaného vyučování, webovou platformou odkrývající nové podněty a kartou do encyklopedie, díky které si návštěvník může připomenout díla v muzeu a konfrontovat je s jiným uměním prostřednictvím užitečných aktualizací. Bádání po tajemství děl vybízí k rozkrývání konkrétních výtvarných, společenských, sociálních aj. problémů. Prostřednictvím vlastní činnosti, vlastního hmatového zážitku i vlastního tvůrčího přemýšlení a konání může člověk dosáhnout intenzivnějšího prožitku a hlubšího i trvalejšího osvojení poznání.

Tímto způsobem je usilováno o aktivizaci vlastní tvořivosti a zesílení smyslového vnímání výtvarných exponátů.

2.2 Pracovní listy

Pracovní listy kombinují nejdůležitější informace a podněty pro upevňování nových poznatků. Napomáhají návštěvníkům uchopit téma výstavy, zapamatovat si nejdůležitější informace, přitahují pozornost k předmětům a zároveň návštěvníky baví. Jsou koncipovány jako samoobslužné a jsou rozčleněné podle věkových kategorií.

Kladou si za cíl aktivizovat návštěvníka v expozici gotického umění a rozvíjet jeho kompetence a dovednosti. Z těchto důvodů listy vycházejí z koncepce badatelského objevování. Ta nabízí možnost, jak postupně a plynule naučit percipienta trávit čas v muzeu samostatnou aktivností tak, aby z návštěvy získal maximální prožitek. Z původní pasivity se lze pomalými kroky propracovat k vlastnímu bádání, pokládání otázek a hledání odpovědí. Podle Pastorové¹⁵ je klíčové vnímání, interpretace a také ověřování komunikačních účinků díla. Metody pozorování a pokusů, stanovení a ověřování hypotézy začínají na základní úrovni a postupně se mohou modifikovat do obtížnějších variant společně s tím, jak poroste vlastní zkušenost návštěvníka. Jednotlivé úlohy nejprve uvedou do expozice a pomocí příběhu motivují návštěvníka k vlastnímu zkoumání exponátů. Součástí listů jsou odkazy na web, kde lze dohledat doplňující informace. Prostřednictvím webu je navíc návštěvníkovi umožněna zpětná reflexe jeho bádání nebo výtvorů. Na stránkách totiž lze porovnat své závěry s ostatními, vytvořit konstruktivní dialog a konfrontovat tak své poznatky s tím, jaké komunikační účinky má expozice pro ostatní návštěvníky. Dle Vančáta se výtvarná výchova (a muzejní pedagogika také, pohybujeme-li se v oblasti zprostředkování umění) má začít zajímat (v rámci RVP) o rozvíjející se oblast vizuální komunikace, kde není jako u výtvarného umění primárním faktorem estetický pocit, ale komunikační

¹⁵ Parafrázováno z: PASTOROVÁ, Markéta. Vzdělávací obsah výtvarné výchovy a muzejní edukace. In: *PER ASPERA AD ASTRA: Konference na téma Galerijní pedagogika a cíle výtvarné výchovy v RVP*. Karlovy Vary: Galerie umění Karlovy Vary, 2015, s. 44-50. ISBN 978-80-87420-52-2.

funkce a schopnost žáků a studentů nejen jí rozumět, ale aktivně ji také uplatňovat.¹⁶ To pro návštěvníka znamená naučit se „komunikovat s dílem“ a hledat v něm taková východiska, která zohlední jeho subjektivní významy.

Pracovní listy pro mladší děti

Pracovní listy pro mladší děti odpovídají prvnímu stupni ZŠ. Zaměřují se na děti od 6 do 10 let. Úlohy začleněné do těchto listů vycházejí z učiva RVP ZV napříč vzdělávacími oblastmi. Počátek školní docházky klade důraz na komplexní rozvoj vědomostí a dovedností. Žáci si osvojují základy čtení a psaní. Učí se pozorovat a pojmenovat věci, jevy a děje, jejich vzájemné vztahy a souvislosti. Poznávají sebe i své nejbližší okolí a postupně se seznamují s místně i časově vzdálenějšími osobami a složitějšími ději. Utváří si ucelený obraz světa. K tomu patří i ocenění krásy lidských výtvorů, schopnost soustředěně je pozorovat, přemýšlet o nich a chránit je. Pro osvojení zmíněných schopností je nezbytný vlastní prožitek žáka, čemuž napomáhá autentická zkušenost aktivní práce v přítomnosti muzejních artefaktů. Podle tematického okruhu *Lidé a čas* je podstatné vyvolat u žáků zájem o minulost, o kulturní bohatství regionu i celé země. Proto je důležité, aby žáci mohli „*samostatně vyhledávat, získávat a zkoumat informace z dostupných zdrojů, především pak od členů své rodiny i od lidí v nejbližším okolí, aby mohli společně navštěvovat památky, sbírky regionálních i specializovaných muzeí, veřejnou knihovnu atd.*“¹⁷

Na základě zmíněných specifíků tohoto věkového období jsou pracovní listy koncipovány hravou formou, s minimálním textovým obsahem, upřednostněna je forma obrazového sdělení. Nezbytnou spolupráci rodiče a dítěte při plnění úkolů je cíleno na rozvoj a upevnění vztahu v rodině. Záměrně je volena skladba činností pro rozvoj dítěte navazující na obsah výuky, protože nově nabyté poznatky a dovednosti potřebuje dítě upevňovat a to především nenásilnou formou, kterou nabízí pracovní listy v muzeu jakožto alternativu domácího procvičování.

Pracovní listy se snaží vtáhnout dítě do hry, motivovat jej k prohlížení exponátů, hledání souvislostí a detailů, rozvíjení fantazie a vytváření dětského světa. Dítě se při vstupu do muzea stává opravdovým badatelem. K tomu účelu je součástí Deníku průzkumníka také průkazka badatele (obr.11).

¹⁶ Parafrázováno z: VANČÁT, Jaroslav. Proč je výtvarná výchova dnes v defenzivě. In: *PER ASPERA AD ASTRA: Konference na téma Galerijní pedagogika a cíle výtvarné výchovy v RVP*. Karlovy Vary: Galerie umění Karlovy Vary, 2015, s. 51-53. ISBN 978-80-87420-52-2.

¹⁷ *Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání*. [online]. Praha: MŠMT, 2013. 142 s. [cit. 2016-11-07]. Dostupné z WWW: <http://www.nuv.cz/file/433_1_1/>.

PRŮKAZKA MUZEJNÍHO BADATELE

sem nalep
foto

 jméno

 věk

Tato průkazka označuje badatele, který zkoumá tajemství v muzeu. Umožňuje badateli vstup do muzea.

Obr. 11 Muzejní průkazka badatele

Hned v prvopočátku se malý průzkumník prokáže průkazkou a získá k zapůjčení razítko. Na vnitřní straně se nachází slepá mapa České republiky. Ta slouží k tomu, aby si dítě poznačovalo, která muzea už navštívilo a mohlo tak sledovat svůj postup a aktivitu. Na mapě s pomocí rodičů najde přibližné umístění muzea (města, kde se muzeum nachází) a v tom místě otiskne razítko. Může tak v budoucnu cestovat s rodiči po muzeích a doplňovat další razítka a postupně svou vlastní cestovatelskou mapu zaplňovat a zažívat pocity úspěchu, což je důležité pro jeho psychický vývoj, stejně jako aktivně trávený volný čas s rodiči.



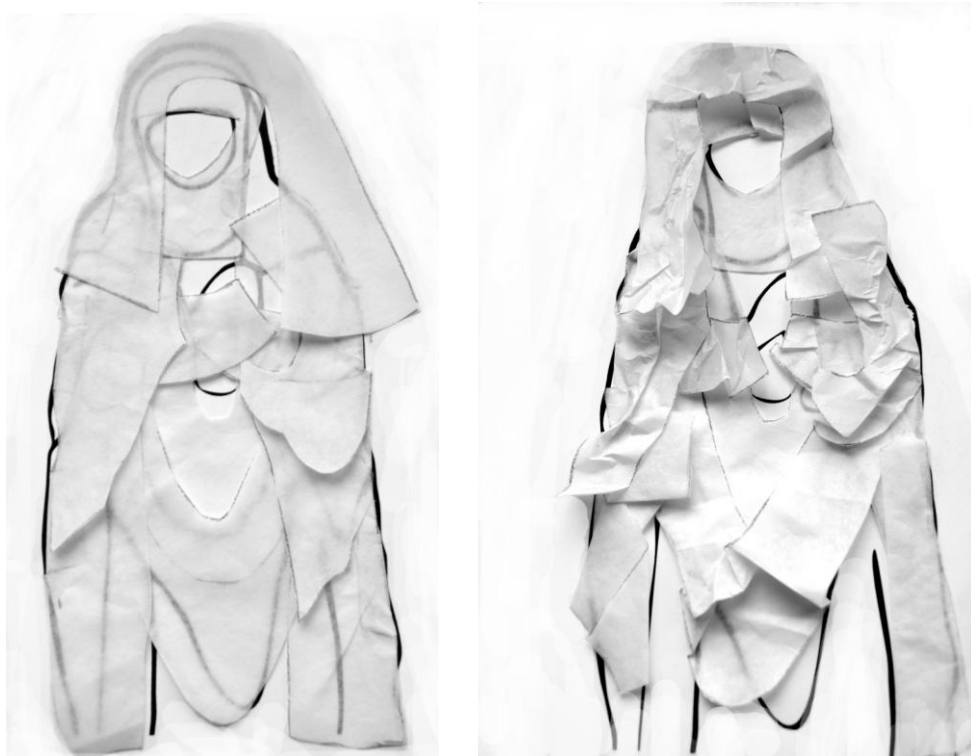
Obr. 12 Cestovatelská mapa s razítkem

Následuje uvedení do expozice a motivace prostřednictvím příběhu. Na základech zážitkové pedagogiky je dítě vtaženo do příběhu, který jej přenesse do doby vzniku vystavených děl. Plněním jednotlivých úkolů dítě zjistí základní poznatky o tom, co nám vystavené artefakty dokážou zprostředkovat o životě ve středověku. Hlavním cílem v rámci příběhu je vypátrat v expozici *Mistra I. W.*, který sám sebe zpodobnil ve výjevu *Smrt Panny Marie* na Želinském oltáři. V úvodu pracovních listů tedy dítě vítá v expozici učedník z umělecké dílny, který zoufale potřebuje najít svého Mistra. Vzhledem k věku jsou jednotlivé stránky koncipovány s minimem textů. Doplňující informace mají rodiče k dispozici v Metodice pro rodiče (viz příloha). Konkrétně zde na začátku jsou v metodice obsaženy všechny podstatné informace o tom, jak fungovala umělecká dílna ve středověku a další témata, o kterých mohou hned v úvodu s dítětem diskutovat, vyprávět mu a porovnávat s tím, co dítě zná z pohádek.



Obr. 13 Úvodní motivace příběhem

Aby mohl v minulosti malý badatel něco vypátrat, musí splynout se svým okolím, být nenápadný. Jeho úkolem je prohlédnout si oděvy vystavených plastik světců a poskládat z papírového hlavolamu svůj převlek. Skládačka učí dítě pracovat s papírem jako s prostorovou hmotou, podobně jako řezbář, který oděv sošek vyřezával, je třeba zapojit logické myšlení a představivost, aby jednotlivé části oděvu byly správně navrstveny podle záhybů. V neposlední řadě dítě při práci s papírem rozvíjí jemnou motoriku. Úkol na protější straně vyžaduje podrobnější zkoumání vystavených plastik Krásných Madon a dalších světců. Protože u oděvu, který mají Madony na sobě, bylo důležité, jak žena pomocí gest oděv naaranžovala. Dítě by si mělo plastiky důkladně prohlédnout a pokusit se načrtnout si jednotlivé pozice těl do svého deníku. Rodiče by na základě metodiky měli dítěti pomoci, ukázat mu tvarování draperie a s dítětem si dané pozice vyzkoušet a ukázat, jak se řasí jejich vlastní oblečení, podle toho, jak si stoupnou. Mohou také stát dítěti modelem, když bude zaznamenávat gesta do deníku. Alternativou kreslení pozic je možnost nafotit se v jednotlivých pozicích a do deníku potom vlepit fotografie. Dítě v úkolu rozvíjí prostorovou orientaci, perspektivu a geometrii, anatomické poznatky a schopnost koncentrace. Pohybem a zapojením rodiče do hry navíc aktivizuje mozek a rozvíjí dialog. V rohu stránky je umístěn QR kód, který odkazuje na webové stránky, kde jsou další informace o odívání ve středověku a nápady na tvoření na doma, které navazují na zmíněné úkoly.



Obr. 14., 15. Oděvní skládačka před skládáním a potom

Následující úkol rozvíjí orientaci v obraze a konfrontuje prekoncepty dítěte se skutečností. Do původního výjevu z obrazu jsou umístěny chybné a nelogické detaily v rámci historických souvislostí. Dítě nejprve samo zkouší hledat části obrazu, které tam nepatří a následně porovnává s originálem. Chybné části jsou tvořeny ze stíratelného povrchu, pod kterým se nalézají indicie, potřebné k nalezení ukrytého Mistra. Indiciemi jsou nenápadné detaily z Želinského oltáře, na kterém se Mistr zpodobnil a jeho typický kolbe účes, podle nějž ho lze identifikovat. Použitým obrazem je reliéf *Narození Krista ve chlévě*. Rodiče mohou dle metodiky zkusit „dělat hloupé“ a nechat se poučit, proč dané věci do obrázku nepatří. Tím podporují rozvoj argumentace a mohou na dětské prekoncepty reagovat a zpřesňovat je.

Poslední úkol je zaměřen na vzdělávací cíl jazykové dovednosti RVP ZV: „seřadí ilustrace podle dějové posloupnosti a vypráví podle nich příběh.“¹⁸ Dítě se dostává k hlavnímu a nejcennějšímu dílu celé expozice – k Želinskému oltáři Mistra I. W. Zde je ukrytý Mistr, ale než bude odhalen, dítě se seznámí s jednotlivými příběhy, které jsou vyobrazené na oltáři. Jeho úkolem je správně poznat příběh podle jeho názvu a přiřadit jej. Správnou odpověď si může zkontrolovat, když rozevře jednotlivé výjevy na oltáři ve svém badatelském deníku. Rodiče mají v metodice rozepsané jednotlivé příběhy a mohou je dítěti vyprávět nebo ho nejprve nechat, aby samo zkusilo příběhy vymyslet. Nakonec je třeba příběhy správně poskládat podle děje od začátku do konce. Tím se odhalí poslední indicie, která říká, že Mistr se nachází vpravo od Marie na prostředním výjevu.



Obr. 16 Otevírací oltář

¹⁸ *Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání*. [online]. Praha: MŠMT, 2013. 142 s. [cit. 2016-11-07]. Dostupné z WWW: <http://www.nuv.cz/file/433_1_1/>.

Poslední strana pracovních listů je určena k odhalení Mistra. Dítě si zde postupně může sepisovat indicie a hádat, kde se asi Mistr nachází. Také si sem může psát či kreslit vlastní objevy a poznámky, cokoli, co ho zaujme. Nakonec seškrábe rámeček, odkryje výsek osob ze středověho výjevu a identifikuje Mistra. Úkol splněn.

Ukrytý Mistr I. W.

Už víš, kam se Mistr schoval?

Seškrábej barvu z obrazu a zakroužkuj na obraze správnou osobu!



Gratuluji, za odměnu dostaneš u pokladny kartu do encyklopedie!

Jak si můžeš všimnout, středověcí mistři nemají jména, jsou označováni jako Mistr I.W., Mistr Litoměřického oltáře atd. Je to proto, že umění bylo řemeslo stejně jako třeba kovářství. V Mistrově dílně pracovala spousta učedníků a téma obrazu obvykle určoval bohatý měšťan, který si jej u Mistra objednal.

Nalezené stopy:

Obr. 17 Poslední strana PL, Nalezení Mistra

Grafická podoba pracovních listů pro mladší děti, vychází z aktuálních i dlouhodobých trendů v oblasti dětských knih. Čtvercový formát usnadňuje manipulaci s pracovním listem, stejně jako volba tvrdší gramáže papíru. Kroužkové otvory umožňují přidávat a odebírat listy, projekt se tak může bez obtíží rozšiřovat o další pracovní listy k jiným expozicím. Grafický design je volen podle aktuálních trendů, kombinuje kresby a reprodukce děl. Je co nejjednodušší a nejčistší, aby nedocházelo k přehlcení textem, bylo dosta-

tek prostoru pro vlastní invenci dítěte a zároveň, aby nedocházelo ke ztrátě pozornosti od hlavních úkolů.

Pracovní listy pro starší děti

Pracovní listy pro děti ve věku 10 – 14 let kombinují příběh o hledání Mistra v obraze s větším množstvím informací. Textu je však stále méně než ve verzi pro dospělé. Formát se oproti listům pro menší děti zvětšil na klasickou A4. Zůstává kroužková vazba, aby se dětem s listy dobře manipulovalo a mohli přidávat vlastní materiály nebo další listy podle potřeby. V úvodu na návštěvníka opět čeká cestovatelská mapa a navíc základní informace o historii Chomutova, které souvisejí s tématem expozice. Návštěvník se dozvídá, že v řemeslné dílně vznikl chaos a je potřeba najít Mistra. Jako úvodní evokace je zvolen úkol zaznamenat vše, co daný návštěvník ví/myslí si o tom, jak to v dílně fungovalo. Úkol slouží k nastartování vlastních prekonceptů a motivace k práci. Následuje skládačka oděvu, která je větší a obsahuje celou postavu, je tedy potřeba více přemýšlet nad vrstvením jednotlivých záhybů. Zároveň stránka nabízí prostor pro vlastní skicování a vysvětlení pojmu drapérie.

Protilehlá strana navazuje opět s tématy gest u středověkých soch a nabádá k jejich hlubšímu pozorování. Zároveň uvádí do historického kontextu více informací o dílech a jejich vzniku. Nabízí se srovnání s dalšími uměleckými směry, které pracují více s myšlenkou než s formou díla. Nepředpokládá se, že by to návštěvníci v daném věku věděli, ale naopak se předpokládá, že využijí internet a jiné zdroje k dohledání nových informací.

Následující strana je zdvojená, obsahuje průhlednou folii, na kterou lze kreslit fixem a obkreslovat detaily z děl, tvary soch apod., což je efektivní pomůcka vzhledem k věku, kdy může docházet ke krizi výtvarného projevu. Úkolem návštěvníka je využít folii k obkreslení tvarů soch a zamyslet se nad tím, jak by se změnil jejich význam a výpovědní hodnota, pokud bychom je umístili do netradičního prostředí. Dnes se neustále diskutuje o prolínání historické a hi-tech architektury a zde podobné téma v menším měřítku dítě otvírá vlastním zkoumáním. Může si na podkladovou stránku buďto nakreslit různá prostředí nebo později doma nalepit, či v galerii opět využít mobilní telefon s vlastními fotografiemi a přes ně přikládat folii.

Pracovní listy pokračují obrazem s indiciemi k nalezení Mistra, svrchní vrstva už ovšem nepředkládá na první pohled viditelné nesmysly, ale jen lehké zásahy do barevnosti a detailů obrazu. Je třeba pečlivého porovnání s předlohou v expozici.

Následuje práce s Želinským oltářem. Úkolem je opět srovnat příběhy podle posloupnosti a identifikovat je s obrazovou předlohou. Pokud návštěvník příběhy nezná, měl by se pokusit získat z obrazu co nejvíce informací a příběh sestavit podle sebe, jako správný badatel, který skládá ze střípků informace o dosud neznámé kultuře. Na závěr si může pravé znění příběhů dohledat. Odhalení Mistra provází poslední zajímavosti z gotické doby a dostatek prostoru pro shrnutí vlastních myšlenek a informací či děl, které si návštěvník zapamatoval. Cílem je postrčit návštěvníka k sebereflexi práce v expozici a k urovnání souvislostí a poznatků.



Obr. 18 Pracovní listy pro starší děti

Pracovní listy pro dospělé

Pracovní listy pro dospělé nabízejí hlubší ponoření do tématu a obecně více informací. Také počítají s větší samostatností a nabízejí spoustu prostoru pro vlastní poznámky a nápady. Snaží se uvést návštěvníka do aktivní prohlídky a nabízejí mu témata k přemýšlení nad díly. Učí návštěvníka tomu, aby v expozicích pouze pasivně neprocházel, ale aby hledal taková témata a otázky, které jsou mu osobně blízké. Formát A4 nabízí dostatek prostoru a harmonikové složení listů je odlišuje od verzí pro děti.

I dospělý návštěvník má možnost plnit svou cestovatelskou mapu razítky. V úvodu na něj v pracovních listech čekají informace o expozici a muzeu v historickém kontextu města Chomutova, v návaznosti na regionální charakter expozice. Poté, aby si návštěvník odpočinul od čtení textů, následuje skládačka s oděvem. Na rozdíl od pracovních listů, určených pro děti, je skládačka pro dospělé ztížena odebráním spodní šablony, která na-

značovala jednotlivé vrstvy a napomáhala odhadnout tvar naskládání papíru. Dospělý návštěvník je nucen odhadnout jen podle obrysu správnou sochu a postupovat na základě důkladného pozorování. Pracovní listy nabízejí prostor pro skicování detailů a vysvětlení pojmu drapérie.

Následující strana s názvem *Řeč těla v gotickém umění* seznamuje návštěvníka s principy tvorby gotického umělce a vysvětluje, že se umělec snažil docílit co nejefektivnějšího převyprávění biblických námětů tak, aby obraz vyvolával u jeho diváků emoce a podle toho také volil výrazové prostředky. Pro zajímavost je uveden fakt, že právě podle záhybů na šatech a výrazech v obličeji historikové díla identifikují a datují. Na stránce je dále ponechán prostor pro skicování postav plastik Světců nebo pro vlastní poznámky.

Dalším tématem, které navazuje na funkci gotického umění je využívání mnemotechnických pomůcek, které bylo jako součást mnemotechnického umění ve středověku hojně rozšířeno. Využívání vizuální paměti je dnes spíše v pozadí oproti paměti, která pracuje s textem. Naše obrazová paměť je v současnosti vyčerpávána vesměs nadbytečným množstvím vizuálního smogu a není na škodu připomenout si metody, jak ji lze využít k našemu prospěchu a snadnějšímu zapamatování. Toto téma je dále rozvíjeno na webových stránkách, kde jsou k dispozici i konkrétní cvičení na zapamatování pomocí mnemotechnických pomůcek.

Ukryvání příběhu do obrazu za účelem jeho uchování je dále rozvíjeno na konkrétním díle v expozici. Návštěvník má za úkol specifikovat jednotlivé oltářní náměty, na rozdíl od dětí nedostává žádnou nápovědu a musí hledat podrobnosti pouze v obraze. Předpokládá se alespoň minimální znalost biblických námětů. Stránka je doplněna o zajímavé informace ohledně oltáře.

Na závěr odkazují pracovní listy k dosavadním poznatkům o tom, jak lidé vnímali gotické umění ve své době a staví je do souvislosti s tím, jak stejné umění může být zajímavé pro nás. K usnadnění myšlenkových procesů slouží úkol vytvořit myšlenkovou mapu. Díky ní může návštěvník objevit neobvyklé souvislosti a podnětné myšlenky. Své nápady může sdílet v diskusi na webových stránkách a konfrontovat je s objevy dalších návštěvníků.

Pracovní listy jsou ukončeny volnou stránkou na další poznámky, kresby a cokoli dalšího, co návštěvníka napadne nebo zaujme.

2.3 Karta encyklopedie

Kartu do encyklopedie obdrží návštěvníci na základě vyplněných pracovních listů v expozici. Na rozdíl od pracovních listů je cílem karty poskytnout návštěvníkovi hlubší informace o vybraném vystaveném exponátu a jeho kulturně-historickém a společenském kontextu v komparaci s dalšími díly moderního, postmoderního nebo současného umění. Doba vzniku díla je zde konfrontována s tím, co nám dílo může přinášet dnes a jakým způsobem se současné umění odkazuje k umění starému. Karta encyklopedie staví vedle reprodukce díla z expozice, taková díla umělců, kteří se dotýkají daného tématu z různých úhlů pohledů a otevírají tak čtenáři obzor nových srovnání, hypotéz a otázek, nad kterými může přemýšlet.

Karta k expozici *Všemu světu na útěchu* nabízí srovnání *Ukřižovaného z Březence*, s body artovou akcí **Chrise Burdena** (*Ukřižován*) a se sochou *Ztracený syn* od **Jana Koblasy**. Svou koncepcí nabízí toto srovnání nové otázky a témata z dějin umění (ale i společenská), která si může v případě zájmu čtenář dohledat nebo nad nimi přemýšlet a hledat souvislosti. Druhá strana nabízí schematické srovnání *Madony z Březence*, happeningem *Naked life* současné umělkyně **Milo Moire** a akcí *Travesti show* od **Lenky Klodové**. Tématem vztahu matky a dítěte v umění se čtenář dotkne informací o ženském umění a dostává se tak k rovině mnohdy kontroverzních nebo tabuizovaných společenských témat.

Středověké motivy v dějinách umění

Ukřižovaný z Březence, 1650
Středověký umělec se nesnažil o to, co nevěrněji zachytit skutečnost. Jeho hlavním cílem bylo předat příběh a emoce, aby divák, který si sochu prohlíží, soucítil s osudem vyobrazeného. Dnes už na nás tyto sochy tolik nepůsobí, protože jsme zvyklí na fotografie a filmy, ale dříve divák cítil stejné emoce jako například my, když bychom viděli brutální fotografii z atentátu nebo autonehody.

Ztracený syn, Jan Koblasa, 1958
Sochař Koblasa musel opustit zemi, kvůli režimu a domov mu v cizně chyběl. Socha se tedy dá vnímat jako sám autor, který touží po návratu do vlasti, ale také metaloricky. Ježíš jako syn Boží, jež bude ve správný čas vzat zpět na nebesa.

Příkrován, Chris Burden, 1974
V 70. letech se umělci často vyjadřovali prostřednictvím performance - neboli představení před publikem. Jednou z performance byla i akce Chrise Burdena z fotografie. Nechal se zlatými hřebíky přibít v poloze ukřižovaného, ke kapotě auta Volkswagen brook, které bylo tehdy americkým symbolem. Umělci v té době často používali své tělo a bolest k vyjádření kritiky společnosti.

Proč v 70. letech umělci kritizovali společnost?
Podle některých teorií, není ož tak důležité, jak autor dílo zamýšlel ve své době. Důležitější je, zda v něm něco objeví divák dnes. Zkus vždy nejprve u každého díla odkrýt vlastní význam a hádat, o čem může dílo být. Až potom porovnej své teorie s tím, co se o díle může dozvědět.

Madonna s dítětem v dějinách umění

Madona z Březence, 1340-1350
Tomuto typu sochařského umění pozdní gotiky se říká Kránské Madony. Jedná se vždy o postavu Panny Marie s dítětem v náručí. Byl v té době oblíbeným námětem. Můžete si všimnout, že se jednotlivé Madony od se liší výrazem tváře, zdobností nebo způsobem vylezání záhybů látky do dřeva. Tato Madona je z topolového dřeva. Původně se myslelo, že je to obyčejná lidová tvorba, ale nakonec badatelé prokázali podobu s durnským sochařstvím a dnes patří za významnější dílo daného období u nás.

Naked life, Milo Moire, 2015
Švýcarská umělkyně vzala svého synka do galerie. Byla nahá stejně jako ženy na obrazech a nahatý syn v jejím náručí jako by byl buclatý andílek, který z obrazu přímo vypadá. Umělkyně vysvětluje batolátku o obrazech, které si v galerii prohlíželi. Celou akci zaznamenala na video a umístila na internet. Současnější podobných uměleckých akcí jsou reakce okolních lidí.

Travesti show, Lenka Klodová, 2001
Umělkyně ve své tvorbě čerpá ze zkušenosti vlastního mateřství. V převleku za muže kolí na veřejnosti své dítě. Pracuje tak s rolí ženy jako matky, kterou svým převlekem zpochybňuje.

Proč se umělkyně převlékala za muže?
Co by sis myslitel ty, kdybys potkal v galerii nahou umělkyni s miminkem v ruce?

Ženské umění = tvorba žen umělkyní, které pracují s tématem ženské role, s kulturními a společenskými stereotypy ohledně žen. Typickými prostředky je například využití tradičních ženských řemeslných technik a domácích prací. Řeší ženské tématy jako je móda, intimita, tělesnost a mateřství.

Obr. Karta do encyklopedie - náhled

Pokud by projekt překročil rámec diplomové práce a stal se funkčním (to znamená, že by byl postupně rozšiřován počet zúčastněných expozic), koncepce karet do encyklopedie, kterou návštěvník expozic postupně sestaví, by tak získala na významu. Největší předností je to, že jednotlivé listy může potom čtenář přemísťovat k sobě podle toho, jaké souvislosti mu budou připadat zajímavé a podnětné (interdisciplinární přesahy, interpretační skoky, nenásledování časové linie apod.). Karty „za odměnu“ navíc v dnešní době fungují jako podpora motivace k samotnému prvotnímu navštívení konkrétního místa a radost z dárku ovlivňuje motivaci opakovaně: další návštěva muzea = další dárek. Samotný fenomén sbírání kolekce je u lidí oblíbený od nepaměti a souvisí s pozitivními emocemi při postupném rozšiřování a kompletaci kolekce.

2.4 Obsah webu

Záměrem webové platformy je rozšířit působení expozice a doplnit návštěvníkovy prekoncepty o další informace. Praktické tipy a návody může po návratu z muzea realizovat a zároveň si ověřit získané poznatky a vlastní hypotézy. Nároky na čas a prostor (případně i pomůcky) mnohdy muzeum není schopno naplnit. Naproti tomu webové stránky se maximálně přizpůsobí uživateli. Přesto stránky slouží jen jako doplněk, jejich cílem je přivést návštěvníka do muzea a od virtuálních her ho nenápadně navést k vlastní tvořivosti a touze po objevování.

Webový obsah napomáhá vřadit exponáty do širšího kontextu a nových souvislostí. Edukační obsah webu je rozčleněn na čtyři tematické celky – gotické odívání, trénování paměti podle středověkého umění mnemotechniky, deskové malby a jejich původní význam a mapa k umění. Pod hlavičkou stránky je umístěna časová přímka, která uživateli naznačí, že se pohybuje v období raného až pozdního středověku. Web nabízí jen minimální stručné informace, nesnaží se dětského návštěvníka zahltit fakty, ale spíše jej uvést do problematiky, vzbudit zájem o nabízené téma, které může dále zkoumat vlastním pátráním po informacích a dalšími návštěvami muzeí a galerií.

Gotika vs. Gothic

Tematický celek zaměřený na odívání ve středověku, především v době gotiky. Odkazuje se na práci s pracovním listem v expozici, kdy měl návštěvník za úkol, sledovat oděv světců a prostých lidí či šlechticů na uměleckých dílech v expozici. Dále si měl zaznamenat a načrtnout postoje Krásných Madon. Doplňujícím úkolem byla skládačka o

vrstvení oděvu. Pracovní listy nabídly návštěvníkovi základní informace a QR kód, který odkazuje k tomuto tematickému celku na webu.

Po načtení kódu se uživateli zobrazí úvodní stránka o odívání. Ta nabízí pojmovité srovnání původního gotického odívání a gothic módou, která se k němu odkazuje. Téma je dále rozvíjeno v materiálu ke stažení. Tento celek nabízí celkem dva edukační tvořivé návody v PDF, které si může uživatel webu bezplatně stáhnout a vytisknout. Případně podle nich pracovat přímo z počítače. U návodů se předpokládá spolupráce s rodičem u mladších dětí, starší je bez problému zvládnou bez pomoci.

První návod s názvem *V pohybu šál vlaje v dál*, je zaměřen na prostorovou tvorbu a práci s látkou. Prvek vrstvení a vytváření záhybů látky, kterým se uživatel zabýval již v expozici muzea při práci s pracovním listem, si tak může i prakticky vyzkoušet a ověřit, jak to funguje. Dítě tvaruje textilní materiály na postavě a hledá co největší počet možných variací na základě aranžování a vlastního postoje těla. Zkoumá látku jako materiál objektové tvorby a manipuluje s ní. Pozoruje a zaznamenává, jak postoje těla formují látku a naopak jak aranžmá látky ovlivňuje viditelný tvar postavy. Návod dále obsahuje stručný přehled toho, jak kreslit záhyby na látce a různé druhy materiálů látek. Nabyté zkušenosti dítě využije i ve tvorbě podle druhého návodu, který volně navazuje.

Druhý návod *Staň se módním návrhářem*, si klade za cíl propojit historické téma se současností, která je dítěti blízká a doplnit naznačené souvislosti s gothic subkulturou, jako dalším zdrojem inspirace vlastní tvorby. Úvodní evokace proto nabízí ukázky z tvorby předních světových návrhářů, kteří se inspirovali gotickými prvky. Úkolem je tyto prvky v jednotlivých návrzích najít. Cvičení slouží k uvědomění si, že inspirace neznamená doslovné kopírování všech principů, ale naopak pracuje třeba jen s jedním detailem, který je dále posouván – citován v kombinaci s novým přístupem. To samozřejmě platí o tvorbě obecně, nejen o té módní.

Dále je cílem seznámit dítě s jednotlivými kroky vzniku při navrhování (oděvního) designu tak, že si dítě samo každý krok vyzkouší a podle uvedeného postupu se dopracuje k vlastnímu tvořivému výsledku od rešerže a sběru inspirace až po finální návrh. Jako pomůcka při nejistotě v kresbě postavy je přiložen stručný návod pro kresbu módní figury, který názorně ukazuje rozdíly mezi proporcemi klasické figury a té módní. Ukázka módní figury může v krajním případě posloužit i jako šablona, na kterou dítě oděv dokreslí, což pomůže vydržet u tvorby v případě, kdy může být dítě demotivováno nedokonalostí vlastní kresby.

Výsledky vlastní tvorby může dítě či rodič poslat na uvedený email a jejich práce potom budou vystaveny ve virtuální galerii na webu. Výtvarné či řemeslné pokusy se zveřejněním stanou unikátním vystaveným dílem. Dítě získá pocit důležitosti vlastní práce, která tak „neskončí jen v šuplíku.“ Sdílení výtvorů a zjištěných závěrů z pracovních listů a webových her uživatele propojí do společné komunity projektu. Umožní komparaci názorů a výsledků pozorování a objevování.

Trénování paměti

S mnemotechnickou pomůckou se setkala většina lidí, málokdo ale ví, že se tomu tak říká nebo že její základy pocházejí již ze středověku. Jedná se o užitečnou zajímavost, která podporuje trénink paměti a seznamuje s alternativními postupy pro zapamatování složitých jevů či cizích slovíček, což se uživatelé webu dozvědí na konkrétních příkladech a z odkazů na tvorbu umělce Armstronga, která je na mnemotechnice založená. Historické umění se tedy v tomto bodě protne se současným uměním. Dále mohou uživatelé na webu najít praktické ukázky, jak mohou tyto metody vyzkoušet a osvojit si je v běžném životě.

Živé obrazy

Tematický celek, který shrnuje některé klíčové principy gotického umění. Webová stránka nabízí ilustrovaný pohled do imaginárních prostor kostela. Cílem je doplnění chybějících informací o kontextu doby, které uživatel nenajde v pracovních listech ani v samotné expozici.

Návod ke stažení nabízí sérii mini pokusů, které si kladou za cíl rozšířit vnímání obrazu percipientem ve vztahu k jeho prostředí. Navazuje na úkol v pracovních listech, kde bylo třeba doplnit různá pozadí ke gotickým plastikám. Návod se soustředí na efekt světla a stínu a různého druhu osvětlení, zrcadlení apod. za účelem rozpohybovat obraz, vytvořit obrazu podnětné prostředí, zjistit, kdy je to vhodné a kdy to naopak obrazu uškodí.

Mapa k umění

Součástí nabídky webových stránek je mapa ČR, kde jsou vyznačena významná muzea, která mají expozice, zaměřené na středověké umění. Pokud téma návštěvníka zaujme a bude se chtít dozvědět více, či si prohlédnout další artefakty ze stejného období, jednoduše si zobrazí mapu k umění a najede na nejbližší vyznačený bod, který mu zobrazí, o jaké muzeum se jedná a po kliknutí jej přesměruje na oficiální stránky daného muzea/galerie. Pro přehlednost a kvalitu nabízených doprovodných programů jsou vybrány

pouze tyto muzea/galerie se středověkým uměním – *Anežský klášter Národní galerie v Praze, Arcidiecézní muzeum umění v Olomouci, Severočeská galerie výtvarných umění v Litoměřicích* a samozřejmě v rámci projektu *Oblastní muzeum v Chomutově*. Samozřejmě by mohla být mapa úplně plná, jelikož gotické umění vznikalo regionálně v každém městě jako součást křesťanského života, nicméně stránky si nekladou za cíl je všechny pojmut, nýbrž usnadnit uživateli proces volby tím, že jej seznámí s existencí vybraných muzeí a galerií.

Nerealizované návrhy na interaktivní hry

Vzhledem k náročnosti (časové, finanční i odborné) vzniku interaktivních webových her, zde uvádím pouze návrhy a vizualizaci, jak by mohly být webové stránky ještě rozšířeny v rámci tématu diplomové práce.

Alternativa k aranžování oděvu dle vzoru Krásných Madon. Dítě se prostřednictvím hry seznamuje s pojmem draperie, významem barev. Na začátku hry je k dispozici základní tvar lidského těla – skulptury. Tažením hráč vybere látku a pohybem prstu/myši aranžuje látku na postavu. Látka se řasí podle toho, jak hráč látku aranžuje (jaké pohyby udělá, jakou látku zvolí). Hra napomáhá pochopení toho, jak se látka tvaruje podle těla a jak je třeba oděnou sochu namodelovat, aby vypadala věrohodně. Nevýhodou oproti skutečné hře s látkami je chybějící sensorický prožitek a kontakt s látkou. Výhodou je možnost široké databáze druhů látek se specifickými tvarovacími vlastnostmi, které běžně dítě ke hře doma nedostane do rukou a může tak alespoň porovnávat na vizuálu odlišné chování různých materiálů.

Interaktivní hra *Módní policie*. Oděv ve středověku sloužil jako poznávací znamení pro konkrétní společenské vrstvy, a to šlechtu, měšťanské obyvatelstvo a prostý lid. Bohatí měšťané toužili proniknout mezi šlechtice a tak se snažili oblékat jako oni. S tím šlechta nesouhlasila, a proto ustanovila módní policii, která dbala na dodržování pravidel. Na začátku hry dostane hráč, jakožto příslušník policejní hlídky seznam módních prohřešků s uvedeným počtem zlatáků, které získá za pokutu, pokud hříšníka odhalí. Cílem hry je hledat na chodcích prohřešky a vybírat zlatáky. Pokud se splete, o zlatáky přijde. Hráč se během hry seznámí s podobou gotického oděvu u jednotlivých vrstev tehdejších obyvatel. Při úspěšném odhalení se dozví podrobnosti o konkrétním kusu oděvu. Vyzkouší svůj postřeh, soustředění a schopnost najít chybný detail v celku.

3 Závěr

3.1 Evaluace

V rámci evaluace proběhlo ověření funkčnosti pracovních listů v expozici. Bylo zjišťováno, zda jsou návštěvníci schopni pracovat s listy samostatně. Zda zadání úkolů nejsou matoucí, popřípadě zavádějící. Zda jsou úkoly a rozsah informací přiměřené cílové skupině a hlavně, zda návštěvníky práce s listy baví a zhodnocuje samotnou návštěvu expozice.

Skutečnosti zjištěné během evaluace

Pracovní listy pro nejmladší testoval chlapec ve věku 7, 5 let společně se svou matkou, která měla k dispozici metodický list pro rodiče. Začali u pokladny u vchodu do expozice, kde chlapec otisk do mapy razítko, svůj první navštívený bod na cestovatelské mapě. Poté se už společně zahleděli do pracovního listu. Chlapec už uměl dobře číst a bez problémů nahlas přečetl první pokyny. Matka jej potom dále motivovala a vyprávěla, dle vlastních podnětů, do metodického listu jen zběžně nahlédla. Aktivně s dítětem pracovala. Při sestavování skládačky si prošli a prohlédli vystavené plastiky světců, aby našli správnou předlohu, která by jim pomohla. Nakonec společnými silami našli předlohu a skládačku poskládali. Avšak ukázalo se, že skládačka je příliš složitá, a pro finální podobu pracovních listů bylo potřeba ubrat jednotlivých komponentů.

Ani další úkol nebyl zcela jednoduchý, v tomto věku si ještě pod záhyby oděvu dítě nepředstaví části těla, efektivnější a pro děti zábavnější se ukázala hra, při které dítě zkoušelo stejné pozice jako vystavené sochy a hádalo, na co socha myslí, když stojí zrovna v té které pozici (Dítě: „*lomí rukama, má překřížené ruce: určitě je našťvaná, jako ty, když takhle dáváš ruce.*“ – konfrontace s gestem vyzorovaným u maminky).

Následující úkol, hledání rozdílů a indicií v obraze chlapce nejvíc bavil. Správný obraz v expozici objevil dříve než maminka, což mu udělalo velkou radost a velmi rychle odhalil všechny rozdíly. Líbilo se mu poučovat maminku a společně si povídali o námětu obrazu – Ježíšek narozený ve chlévě. Následně chlapec správně přiřadil, že fragmenty jiného obrazu patří k Želinskému oltáři. Zde nejprve společně hádali příběhy, které oltář znázorňuje a matka dohledávala potřebné informace v metodických pokynech. Chlapec si jako první vybavil, jak mu tatínek říkal, že Ježíše přitloukli ke kříži. Matka mu postupně popisovala názvy jednotlivých výjevů a podle nich chlapec již dokázal poznat, který obraz znázorňuje jaký příběh. Vzpomněl si, že zná i příběh o Třech králich a Narození Ježíška, o kterém si už povídali u předchozího díla. Když si chlapec četl indicie ukryté pod okénky oltáře v pracovním listu, už s nadšením poskakoval, že ví, který z nich je ukrytý Mistr. Měl

velkou radost, že jej dokázal sám najít. Práce s listem zabrala zhruba čtyřicet minut a po celou dobu chlapec věnoval pozornost exponátům a pracovnímu listu. Bylo vidět, že se ponořil do hry a činnost ho baví. Říkal, že ho baví luštění a má moc rád křížovky a různé úkoly.

Na základě zpětné vazby byla upravena skládačka v pracovních listech, úkol se zakreslováním pozic a přeformulováno zadání u úkolu s oltářem. Dále bylo potřeba graficky upravit Metodické listy pro rodiče, aby se jim lépe orientovalo v textu a nemuseli dlouze pročítat, kde najdou informace ke konkrétnímu úkolu.

Průvodce pro starší děti testovala dívka ve věku 13 let. Pracovala samostatně a poctivě pročítala informace v pracovních listech. Zajímá se o módu, proto ji nejvíce bavila část o odívání. Skládačku popsala slovy „hrozná piplačka“ a vydržela u ní dlouhou chvíli, než se jí podařilo seskládat papír k vlastní spokojenosti. I zde bylo komponentů příliš. Dále dívka ocenila průhledný papír, který jí usnadnil kreslení. Protože se jí nechtělo kreslit a neměla k dispozici obrázky různých pozadí, použila mobil s vlastními fotografiemi, kterými podsvítila folii s nakresleným obrázkem Madony. V některých úlohách byly po konzultaci s dívkou přidány příklady, aby návštěvník při vyplňování lépe věděl, jak na to, nebo kde začít. Informace bylo potřeba doplnit k Želinskému oltáři a jednotlivým výjevům. Rovněž tam, kde se předpokládá počáteční úroveň znalosti, byly doplněny možnosti výběru, konkrétně například: „*Které další umělecké směry upřednostňují myšlenku díla nad vyjadřovací formou?*“¹⁹ Zde bylo do finální verze doplněno několik uměleckých směrů, ze kterých návštěvník vybírá správné odpovědi.

Pracovní listy pro dospělé testoval aktivní třicetiletý muž, který rád cestuje, navštěvuje památky a loví kešky. Přiznal, že jeho znalosti jsou v oblasti historie slabé a ještě slabší v oblasti umění. Z pracovních listů zjistil spoustu nových informací, ale přesto mu stále chyběly některé informace, které by ocenil například po vyplnění úlohy, kdy by si tak mohl ověřit své teorie a potvrdit si znalosti. Aktivně do pracovních listů kreslil, i přes počáteční obavy. Dle vlastních slov byl spokojený s kontexty, které mu pracovní listy nabídly a osvětlily, a které by ho pouhým prohlížením děl nenapadly. Na základě zpětné vazby s respondentem je do finálních pracovních listů zapracováno více QR kódů, pod kterými si mohou návštěvníci doplnit informace v oblastech, kde si nejsou zcela jisti.

Celkově respondenti hodnotili práci s pracovními listy jako zábavnou, i přesto, že úkoly označili spíše za náročnější.

¹⁹ Pracovní listy 10-14 let, str.3 *Řeč těla v gotickém umění*

Fotodokumentace průběhu zkoušení pracovních listů v expozici





3.2 Zhodnocení celého projektu

Expozici Všemmu světu na útěchu Oblastního muzea v Chomutově dlouhodobě sužuje nízká návštěvnost. V rámci diplomové práce se podařilo do expozice umístit finální podobu pracovních listů, které si mohou návštěvníci zakoupit. Nad rámec diplomové práce proběhne začátkem roku 2017 tzv. promo víkend, který bude provázen propagací pracovních listů v tisku, na internetu a na sociálních sítích. Celou akci zajišťuje autorka na základě žádosti muzea o další spolupráci a uvedení projektu do praxe. To zahrnuje množství finančních nákladů, kvůli nimž nebylo možné plně uvést kompletní projekt do praxe již v rámci diplomové práce.

Během vzniku této práce bylo potřeba naplnit roli muzejního pedagoga, který konstruuje plnohodnotný obsah, kombinující poznatky a zábavné úkoly. A to od počáteční rešerže a sběru nápadů a informací, jež zahrnují i návštěvy zahraničních muzeí, jako je Tate gallery a Victorian and Albert museum. Přes odborné studium příslušných kapitol z dějin umění, studium konkrétní sbírky a jednotlivých exponátů, místně historických a náboženských kontextů až po každý jednotlivý detail, úkol a text. Bylo proto potřeba také nastudovat a ozkoušet, jaké požadavky, preference, nároky a schopnosti odpovídají různým věkovým kategoriím a stanovit cíle zvlášť pro každou kategorii. Samotný proces vyžadoval několikanásobné návštěvy muzea, pořizování fotodokumentace a pomocných kreseb.

Kromě role muzejního pedagoga bylo třeba zvládnout i roli grafika a ilustrátora, od stanovení jednotného vizuálního stylu projektu až po koncovou předtiskovou úpravu a několikanásobné konzultace v mnoha tiskárnách o tom, co lze a nelze vyrobit a za jaké částky. S tím souvisí i role manažera, který komunikuje s muzeem, s tiskárnami, zadává výrobu listů, stejně tak i programování webových stránek, shání dobrovolníky na pilotní ověřování pracovních listů a v neposlední řadě pořizuje fotodokumentaci. V konečné fázi byla součástí i role jakéhosi ekonoma, který kalkuloval s tím, co je finančně přijatelné a nezbytné, nebo také realizované konzultace s podnikateli a investory o funkčnosti projektu. Dokonce byla podána i žádost o grant, i když neúspěšně, protože se projekt nehodil do tabulky grantu. Všechny tyto zmíněné role a činnosti pomohly k finální podobě projektu tak, aby byly co nejlépe naplněny stanovené cíle práce.

3.3 Závěr

V rámci rozsahu diplomové práce byly vytvořeny troje pracovní listy k expozici středověkého umění. Jednotlivé listy sledují specifika různých věkových kategorií a reagují na odlišné nároky různě starých návštěvníků. Pracovní listy proběhly zkušební evaluací a následnými úpravami. Stejně tak bylo potřeba vyřešit množství kompromisů ohledně funkčnosti a vyrobitelnosti pracovních listů ve větším množství. Ukázalo se, že některé původní koncepce byly nerealizovatelné nebo příliš drahé. Vzhledem k tomu, že běžný návštěvník muzea v České republice není ještě zvyklý investovat větší částky do koupě nákladných pracovních listů, je třeba začít zlehka a dát mu šanci vyzkoušet si pracovní listy za přijatelnou cenu. Proto jsou konečné listy výsledkem propojení interaktivních a zároveň vyrobitelných prvků. Jako nedílná součást pracovních listů vznikla také razítka vyrobená na zakázku. Během tvorby pracovních listů také vznikla potřeba doplnit listy pro nejmladší věkovou kategorii o metodické pokyny pro rodiče, jako alternativa k tomu, nepřepsat dětské listy textem.

Během pilotního ověřování pracovních listů vzniklo kromě fotodokumentace také krátké propagační video, jež bude umístěno na webových stránkách muzea, na webu projektu a na sociálních sítích.²⁰

Na pracovní listy navazuje oboustranná karta do encyklopedie, která nabízí reprodukce dvou děl, tematicky ukotvené v kontextu moderního a současného umění. Kartu dostane každý návštěvník za odměnu, ale je třeba náklady na její výrobu připočítat k ceně pracovních listů nebo je financovat z grantu. V případě chomutovského muzea bylo společně s vedením muzea rozhodnuto o první ze dvou zmíněných variant.

Součástí cílů diplomové práce byla i interaktivní webová platforma. Kódování interaktivních prvků a her se ukázalo nerealizovatelné v rámci časové a finanční náročnosti. Podobné webové projekty mnohdy trvají i několik let, než jsou plně funkční. V případě této práce vznikla webová platforma www.museumknow.cz, která nabízí návody ke stažení, informace o projektu a mnoho doplňujících informací o tématech řešených v pracovních listech. Navíc lze na webu dohledat množství informací skrze QR kódy v pracovních listech. Interaktivní součásti webu (popsané v práci v kapitole 2.4 jako nerealizované) jsou součástí vize funkčnosti projektu do budoucna a budou zpracovány na základě dostupných finančních možností.

²⁰ Přiloženo na DVD

Všechny materiály ke stažení na webu byly také vytvořeny v rámci této práce a to především tak, aby navazovaly na témata a úkoly v pracovních listech a rozvíjely tvořivost a přirozenou zvědavost dětí i dospělých.

Vznikl tedy komplexní projekt, jehož jednotlivé součásti na sebe odkazují a smysluplně navazují. Velký potenciál nabízí vize tohoto projektu do budoucna, protože je možné na tomto fungujícím principu zapojit i jiná muzea se svými expozicemi, zpracovanými do dalších pracovních listů a doprovodných obsahů (nejen v oblasti umění). A docílit tak plné aktivizace muzejního návštěvníka, který bude systematicky a plánovitě navštěvovat muzea po republice s konkrétním cílem objevovat exponáty za pomoci interaktivních pracovních listů pod záštitou projektu Museum know.

Seznam obrazové dokumentace

- 1 . The Making of Harry Potter, Warner Bros studio, London, 2016, archiv Petra Kosejková
2. The Making of Harry Potter, Warner Bros studio, London, 2016, archiv Petra Kosejková
3. LAMBERT, James a Sharna JACKSON. *Modern art: Activity book*. London: Tate kids, 2016. ISBN 978-1-84976-241-0., archiv Petra Kosejková
4. LAMBERT, James a Sharna JACKSON. *Modern art: Activity book*. London: Tate kids, 2016. ISBN 978-1-84976-241-0., archiv Petra Kosejková
5. Family Art fun guide, VA London, 2016, archiv Petra Kosejková
6. Denní kartička American National history museum, 2016. [cit. 2016-11-07]. Dostupné z: <http://www.amnh.org/explore/ology>
7. Arch fáze měsíce, 2016. [cit. 2016-11-07]. Dostupné z: <http://www.amnh.org/explore/ology>
8. Tate for kids, 2016. [cit. 2016-11-07]. Dostupné z: <https://kids.tate.org.uk/>
9. Želinský oltář, fotografie použita s laskavým svolením Oblastního muzea Chomutov pro účely diplomové práce.
10. Pracovní listy ke starému umění v Anežském klášteře, Národní galerie v Praze. 2016. [cit. 2016-11-07]. Dostupné z: <http://www.ngprague.cz/objekt-detail/klaster-sv-anezky-ceske/>
11. Muzejní průkazka badatele, Museum know, 2016, Petra Kosejková
12. Cestovatelská mapa s razítkem, Museum know, 2016, Petra Kosejková
13. Úvodní motivace příběhem, Museum know, 2016, Petra Kosejková
14. Oděvní skládačka, Museum know, 2016, Petra Kosejková
15. Oděvní skládačka, Museum know, 2016, Petra Kosejková
16. Otevírací oltář, Museum know, 2016, Petra Kosejková
17. Pracovní listy, Museum know, 2016, Petra Kosejková
18. Pracovní listy pro starší děti, Museum know, 2016, Petra Kosejková
19. Karta do encyklopedie, Museum know, 2016, Petra Kosejková
- 20.-24. Fotodokumentace, Museum know, 2016, Petr Zoubek

Seznam použitých zkratk

MŠMT = Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy

PL = pracovní listy

RVP ZV = Rámcový vzdělávací plán pro základní školy

ZŠ = základní škola

Literatura

Building the Future of Education: Museums and the Learning Ecosystem. Washington DC: American Alliance of Museums, 2014. ISBN 978-1-933253-97-8.

Per aspera ad astra: konference na téma Galerijní pedagogika a cíle výtvarné výchovy v RVP : sborník příspěvků: 14. září 2015 Galerie umění Karlovy Vary. Karlovy Vary: Galerie umění, příspěvková organizace Karlovarského kraje, 2015. ISBN 978-80-87420-52-2.

Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání. [online]. Praha: MŠMT, 2013. 142 s. [cit. 2016-11-07]. Dostupné z WWW:<http://www.muv.cz/file/433_1_1/>.

Vývojová psychologie: dětství a dospívání. Vyd. 2., dopl. a přeprac. Praha: Karolinum, 2012, s. 138. ISBN 978-80-246-2153-1.

BARTLOVÁ, Milena. *Skutečná přítomnost: středověký obraz mezi ikonou a virtuální realitou.* Praha: Argo, 2012. ISBN 978-80-257-0542-1.

BARTHES, Roland. *Smrt autora. Aluze: časopis pro literaturu, filosofii a jiné.* Olomouc: Univerzita Palackého, 2006, roč. 10, č. 3. [cit. 2016-11-07].

DÁŇOVÁ, Helena a Renáta GUBÍKOVÁ (eds.). *Všemu světu na útěchu: sochařství a malířství na Chomutovsku a Kadaňsku 1350-1590 : katalog dlouhodobé expozice Oblastního muzea v Chomutově.* V Chomutově: Oblastní muzeum, 2014. ISBN 978-80-87898-07-9.

DYTRTOVÁ, Kateřina. *Interpretace a metody ve vizuálních oborech.* Ústí nad Labem: Univerzita J.E. Purkyně v Ústí nad Labem, 2010. Acta Universitatis Purkynianae. ISBN 978-80-7414-250-5.

DYTRTOVÁ, Kateřina. *Inspirační zdroje v oblasti Umění a kultura.* V Ústí nad Labem: Univerzita J.E. Purkyně, 2007. ISBN 978-80-7044-856-4.

FIŠER, Zbyněk, Vladimír HAVLÍK a Radek HORÁČEK. *Slovem, akcí, obrazem: příspěvek k interdisciplinarity tvůrčího procesu.* Brno: Masarykova univerzita, 2010. ISBN 978-80-210-5389-2.

GOMBRICH, E. H. *Příběh umění.* Praha: Argo, 1997. ISBN 80-204-0685-9.

HORÁČEK, Radek. *Galerijní animace a zprostředkování umění: poslání, možnosti a podoby seznamování veřejnosti se soudobým výtvarným uměním prostřednictvím aktivizujících programů na výstavách*. Brno: Akademické nakladatelství CERM, 1998. ISBN 80-720-4084-7.

JŮVA, Vladimír. *Dětské muzeum: edukační fenomén pro 21. století*. Brno: Paido, 2004. ISBN 80-731-5090-5.

KESNER, Ladislav. *Marketing a management muzeí a památek*. Praha: Grada, 2005. Expert (Grada). ISBN 80-247-1104-4.

LAMBERT, James a Sharna JACKSON. *Modern art: Activity book*. London: Tate kids, 2016. ISBN 978-1-84976-241-0.

MRÁZOVÁ, Lenka. *Tvorba pracovních listů: metodický materiál*. Brno: Moravské zemské muzeum, 2013. ISBN 978-80-7028-403-2.

PODUŠELOVÁ, Gabriela, *Sociologický výzkum Muzeum a společnost. Výsledky a doporučení*, in: *Muzeum a změna*, Praha, 2003.

SPITZER, Manfred. *Digitální demence: jak připravujeme sami sebe a naše děti o rozum*. Brno: Host, 2014. ISBN 978-80-7294-872-7.

ŠOBÁŇOVÁ, Petra. *Muzejní expozice jako edukační médium*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2014. ISBN 978-80-244-4302-7.

Přílohy

Příloha č.1 Metodické listy pro rodiče



METODIKA PRO RODIČE

k Průvodci malého badatele – expozice Oblastního muzea Chomutov

Vážený rodiče,

Dostává se Vám do rukou metodika, díky které můžete ještě více podpořit rozvoj Vašeho dítěte a maximálně využít Váš společný čas strávený v muzeu.

Jak pracovat s Průvodcem:

Průvodce malého badatele je vlastně pracovní list s úkoly, které jsou sestaveny tak, aby komplexně rozvíjeli Vaše dítě během návštěvy muzea. Díky pracovním listům se společně s dítětem seznámíte s klíčovými exponáty a užijete si v muzeu spoustu zábavy při řešení úkolů.

Jak pracovat s Metodikou:

Aby byla práce s Průvodcem pro dítě opravdu efektivní, je potřeba Vaše aktivní spolupráce s dítětem. Všimněte si, co jej zaujme a povídejte si o tom. Nevadí, pokud nemáte potřebné vědomosti o tématu, vše potřebné najdete zde v metodickém pokynu. Hrajte si v expozici a ponořte se s Vaším dítětem do dětského světa.

Expozice Všemu světu na útěchu

Jedná se o středověké křesťanské umění období pozdní Gotiky. Pracovní listy se snaží ukázat dítěti, že z vystaveného umění se může snadno dozvědět, jak lidé v té době žili. Ukážeme si, že obrazy vyprávějí příběhy. Koneckonců spousta klasických pohádek je situována do období středověku, takže začínáme u tématu, které je dětem známé a blízké.

Příprava doma

V deskách je připravena průkazka pro Vašeho malého badatele. Nalepte mu na ní fotografii a dopište jméno. S sebou do muzea vezměte Průvodce malého badatele, psací potřeby, nejlépe tužku, případně i pastelky.

V muzeu

Při příchodu do muzea si řekněte u paní pokladní o razítko. Na vnitřní straně desek je umístěna slepá mapa, do které si dítě otiskne razítko, že dané místo navštívilo.

Jako správný badatel, musí Vaše dítě vypátrat v expozici nějakou zajímavost. Přečtěte mu úvod, pokud ještě samo číst neumí a vydejte se společně do středověku, kterým jste v muzeu obklopeni, abyste našli ztraceného Mistra.

- **Pobavte se s dítětem o tom, jak to fungovalo ve středověké dílně. Mistr byl nejstarší nejzkušenější umělec a k ruce měl učedníky, kteří se od něj učili řemeslu. Do dílny přišel bohatý šlechtic nebo kněz z kostela, který potřeboval nový obraz. Tehdy byly v módě obrazy, na kterých byly namalovány příběhy o Ježíškovi a dalších Svatých. Svatí byli v té době něco jako superhrdinové, lidé věřili, že je budou chránit.**
- **Jaká další řemesla zná Vaše dítě z pohádek? Zkuste jich společně vymyslet co nejvíc.**
- **Jak se jmenuje řemeslník, který šije oblečení?**

SKLÁDAČKA S OBLEČENÍM

Pokud chcete být nenápadní, musíte se ve středověku správně obléknout! K tomu slouží skládačka na další straně. Jednotlivé dílky je třeba namuchlat a naskládat tak, aby co nejvíce připomínali oděv, který si můžete prohlédnout na vystavených soškách v první místnosti expozice.

- **Můžete najít předlohu skládačky, ať víte, jak na to. Ved'te dítě k tomu, aby si dalo záležet a pracovalo trpělivě, jinak se jemný papír roztrhá.**

- **Taky je důležité všimnout si, že oděv měl několik vrstev: spodní dlouhé šaty s rukávy, potom plášť, na hlavě kuklu a přes ni šátek nebo kapuci pláště.**
- **Porovnejte zobrazené oblečení světců a šlechticů na dalších obrazech nebo jak je znáte z pohádek.**

GESTA A EMOCE

U oděvu ještě zůstaneme. Vrchní plášť, který jste si zkusili našít ve skládačce, byl vlastně velkým kusem látky, který se dal tvarovat podle toho, jak si člověk stoupl, kde ho chytil rukou. Dneska si oblékneme každý den jiné oblečení, dřív museli stejný plášť různě aranžovat na těle, aby měli změnu.

- **Úkolem dítěte je hádat, jak která socha stojí. Pomozte mu všimnout si detailů a záhybů na oděvu sochy, které pomohou odhalit, jak je tělo tvarované.**
- **Nebo zkuste pozorovat, jakou asi mají sochy náladu podle toho, jak stojí, lomí rukama apod. Můžete vymýšlet teorie o tom, na co, která socha myslí, zda by raději stála zpátky v nějakém kostele, pusťte představivost na plné obrátky.**
- **Zkoušejte s dítětem jednotlivé pozice napodobit a všimněte si, jak se krabátí vaše oblečení.**
- **V pracovních listech má prostor, aby si jednoduchými čarami nakreslilo tyto pozice, které odhalíte. Nebo můžete udělat několik fotek při zkoušení pozic a ty potom do pracovního listu nalepit.**

Až budete hotovi, můžete se přesunout do vedlejší místnosti expozice. Nechejte dítě, ať najde v místnosti obraz, který má na další straně vytištěný.

ROZDÍLY V OBRAZE

- Nechte dítě obraz prozkoumat – dokáže poznat, co je na něm vyobrazeno za příběh? Určitě pozná ježíška narozeného ve chlévě.
- Ale co obraz v pracovním listě? Není s ním něco v nepořádku? Nechte dítě argumentovat, proč dané předměty na obraz nepatří, zkuste se s ním i chvíli přít, dělat hloupé a nechejte se poučit.
- Věci, které jsou na obrázku špatně, se dají seškrábat, pod nimi se totiž skrývají stopy, které Vás navedou k obrazu, na kterém se ukrývá Mistr.
- Všechny stopy si může dítě zaznamenávat na poslední stránku v průvodci.

Odhalili jste z detailů, že je Mistr schovaný na Želinském oltáři?

- Prohlédněte si s dítětem jednotlivé výjevy. Úkolem dítěte je přijít na to, co který obraz vypráví za příběh.
- Můžete si povídat o tom, že chudí lidé, kteří v té době chodili do kostela, neuměli číst a tak si příběhy vyprávěli právě před takovými obrazy. Byla to taková velká obrazová knížka nebo jako dnešní televize?....
- Klidně nechte dítě vymyslet vlastní příběh, jak to bylo – podle obrazu?
- Pokud nakonec správně sestavíte, jak šli příběhy za sebou, odhalíte poslední nápovědu.
- Samozřejmě je jen na Vás nakolik chcete své dítě zasvětit do křesťanských příběhů, můžete zůstat jen u vymýšlení vlastních příběhů nebo navázat na tradici Vánoc.

- Když otevřete jednotlivá okénka oltáře v průvodci, najdete poslední stopy.

ŽELINSKÝ OLTÁŘ

Jednotlivé příběhy:

- **Zvěstování Panně Marii** = Panně Marii se zjevil anděl, který jí přinesl radostnou zprávu, že porodí chlapce, který bude synem Božím.
- **Navštívení Panny Marie** = těhotná Marie se setkává s těhotnou Alžbětou.
- **Narození Ježíše** = Josef s Marií putovali do Betléma kvůli sčítání lidu, město bylo plné a oni nesehnali nocleh, proto zůstali ve chlévě, kde Marie porodila malého Ježíška a uložila ho do jesliček.
- **Klanění Tří králů** = Tři králové navštívili Ježíška krátce po jeho narození a přinesli mu dary.
- **Oplakávání Ježíše** = Ježíš zemřel, aby vykoupil hříchy lidí a na obraze se s ním lidé loučí.
- **Smrt Panny Marie** = u jejího lože se sešli všichni apoštolové, i když byli různě ve světě.

Už zbývá jen najít a odhalit Mistra – ze stop už jistě víte, že se nachází uprostřed na výjevu Smrti Panny Marie, po pravé straně, s krátkým mikádem s ofinou vykukuje v pozadí a dívá se přímo na nás.

- **Můžete seškrábat prostor v rámečku a zakroužkovat správnou postavu.**
- **Dokončili jste úkol. Bravo.**
- Teď si můžete doprohlédnout zbytek expozice a další výstavy v muzeu.
- Doma se můžete podívat na www.museumknow.cz, kde najdete další nápady na tvoření a další informace o životě ve středověku. Také zde můžete

najít další muzea, která můžete navštívit nebo nám poslat fotografie, obrázky a zážitky z vaší návštěvy muzea.

- **Nezapomeňte si říct u pokladny o kartu do encyklopedie, kterou získáváte za odměnu.**



Tojemství dobré paměti

Středověcí faráři a kazatelé v kostelech si museli zapamatovat spoustu podrobností o životech Svatých. Svá kázání si nakreslili jako lidskou postavu a okolo ní různé předměty a symboly. Něco jako kreslený tahák, aby nepřeskočili nic důležitého.

Prý i architektura kostelů byla navržena se záměrem něco si zapamatovat a divadelní kulisy pomáhaly hercům zapamatovat si text a jednotlivá dějství.

Využíváme-li **obrázky** nebo naší **představivosti**, dokážeme si věci zapamatovat velmi rychle. **Paměť pro obrazy** si totiž pamatuje lépe než **paměť pro slova**.

Pojďme si ověřit, zda je to pravda!

Pokus č.1

Cíl: Zapamatuj si nákupní seznam.

Jak na to:

- Nejdříve je třeba si vybrat části vlastního těla jako záchytné body – palec u nohy, koleno, pupík (kolik věcí na seznamu, tolik bude i částí těla).
- Každé části těla přiřadíme jednu věc ze seznamu a vytvoříme si v hlavě vtipnou nebo třeba i děsivou představu, záleží na nás.

Příklad: Musím koupit 10 rohlíků, představuji si, jak se mi všech deset prstů na nohou změnilo v rohlíky a při každém kroku za sebou nechávám drobečky.

Tip: je dobré, když části těla budete přiřazovat postupně, od hlavy dolů nebo od prstů na nohou směrem k hlavě. Na nic potom nezapomenete!

Výsledky pokusu:

Pokus č.2

Cíl: zapamatovat si 5 nových cizích slovíček

Jak na to:

- V tomto pokusu budeme kreslit obrázky, které nám pomohou si nové slovíčko zapamatovat.
- Nejprve si představíme, co slovíčko znamená česky.
Příklad: z angličtiny: Doll = panenka (představím si jakoukoli panenku)
- Teď je nejtěžší část, najít v cizím slově cokoli, co mi připomíná něco českého.
Příklad: Doll – dolovat uhlí.
- Nakonec už stačí jen představit si, nebo nejlépe nakreslit, jak panenka doluje uhlí, je od něho celá umouněná a podobně. Příběh nemusí dávat smysl.

Tip: ze začátku ti to možná bude připadat těžké, ale s trochou cviku na to jistě za chvíli přijdeš a potom to půjde úplně samo a rychleji. Jde to i s těžkými slovíčky.

Taky se nemusíš trápit, když něco neumíš přesně nakreslit, to není vůbec důležité, i kdyby to byla čmáranice, bude to fungovat, stačí si to živě představit v hlavě.

Výsledky pokusu:

Pokus č.3

Cíl: zapamatovat si telefonní číslo

Jak na to:

- Představ si svůj domov, kde žiješ.
- Cestou od venkovních dveří procházíš celým domovem, různými místnostmi.
- Během cesty vytvářej příběh, do kterého vsazuj postupně čísla tak, jak si je potřebuješ zapamatovat. Nemusíš se držet reality, vymýšlej si příběh

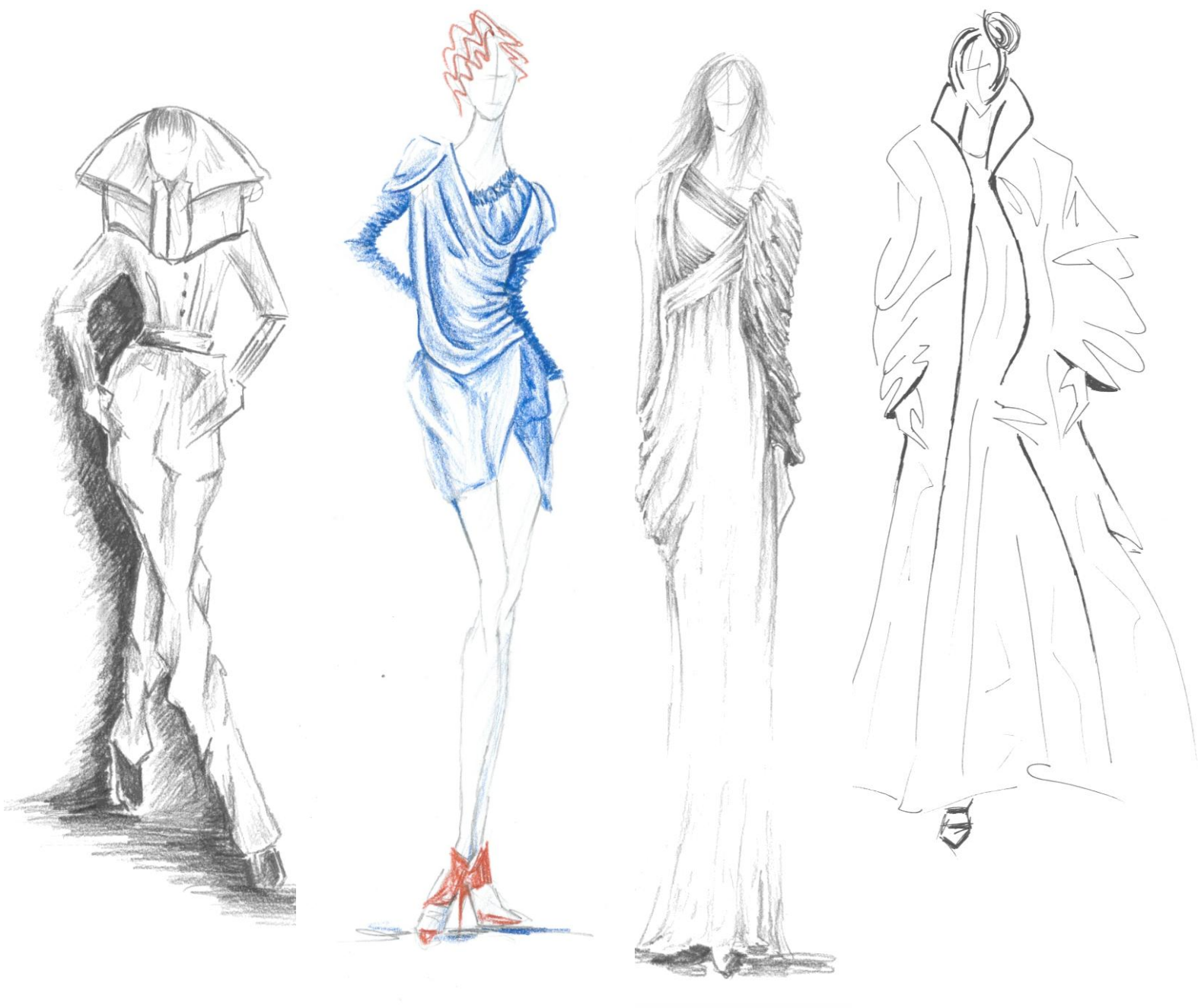
Příklad: 739 = Náš dřevěný plot má **sedm** prken, **tři** jsou ale zlomené. Protože musím být každý den nejpozději v **devět** hodin doma, kdy je branka zamčená, většinou prolezu tou dírou v plotě.

Výsledky pokusu:

Staň se módním návrhářem

Módní návrháři se pravidelně inspiřují historickým oděvem. Někdy jeho barevností, někdy vzorem, někdy tvarem.

Dokážeš uhodnout, jak se gotikou inspirovali návrháři modelů na obrázcích?



Vyzkoušej si práci návrháře i ty! Inspiruj se gotickým oděvem, který si viděl na soškách a obrazech v muzeu a informacemi o gotickém oděvu na webu www.museumknow.cz a navrhni nový módní oděv.

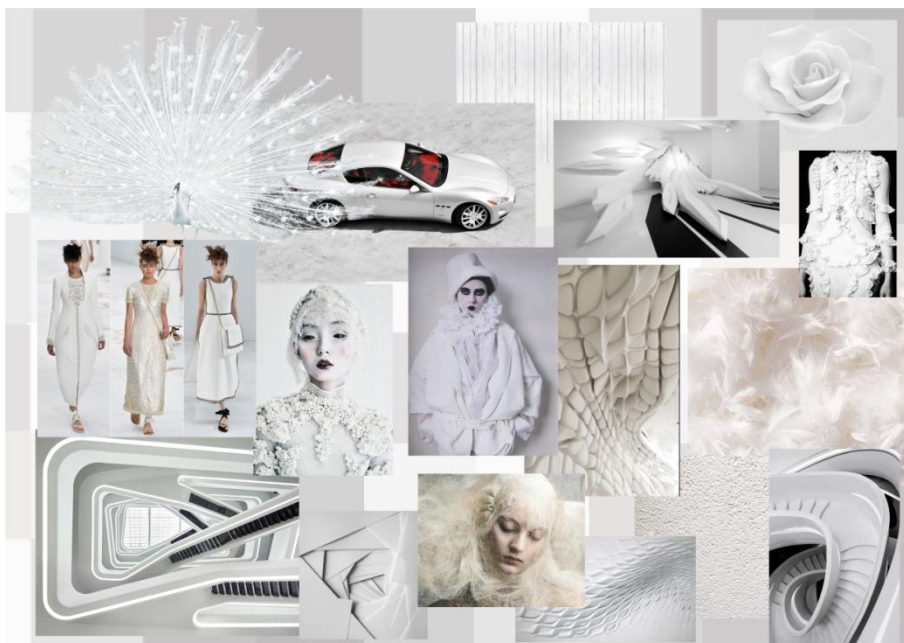
Pomůcky

- Kreslicí pomůcky, papíry
- Vezmi si na pomoc badatelský deník, kde si můžeš připomenout, co vše jsi v muzeu viděl.

Radý a tipy

- Správný návrhář si nejprve vytvoří koláž, kde shromáždí svou inspiraci – říká se tomu rešerže. Je to papír, nebo třeba i celý deník, polepený a pokreslený vším, co s daným tématem souvisí.

Ukázka rešerže na téma bílá barva:



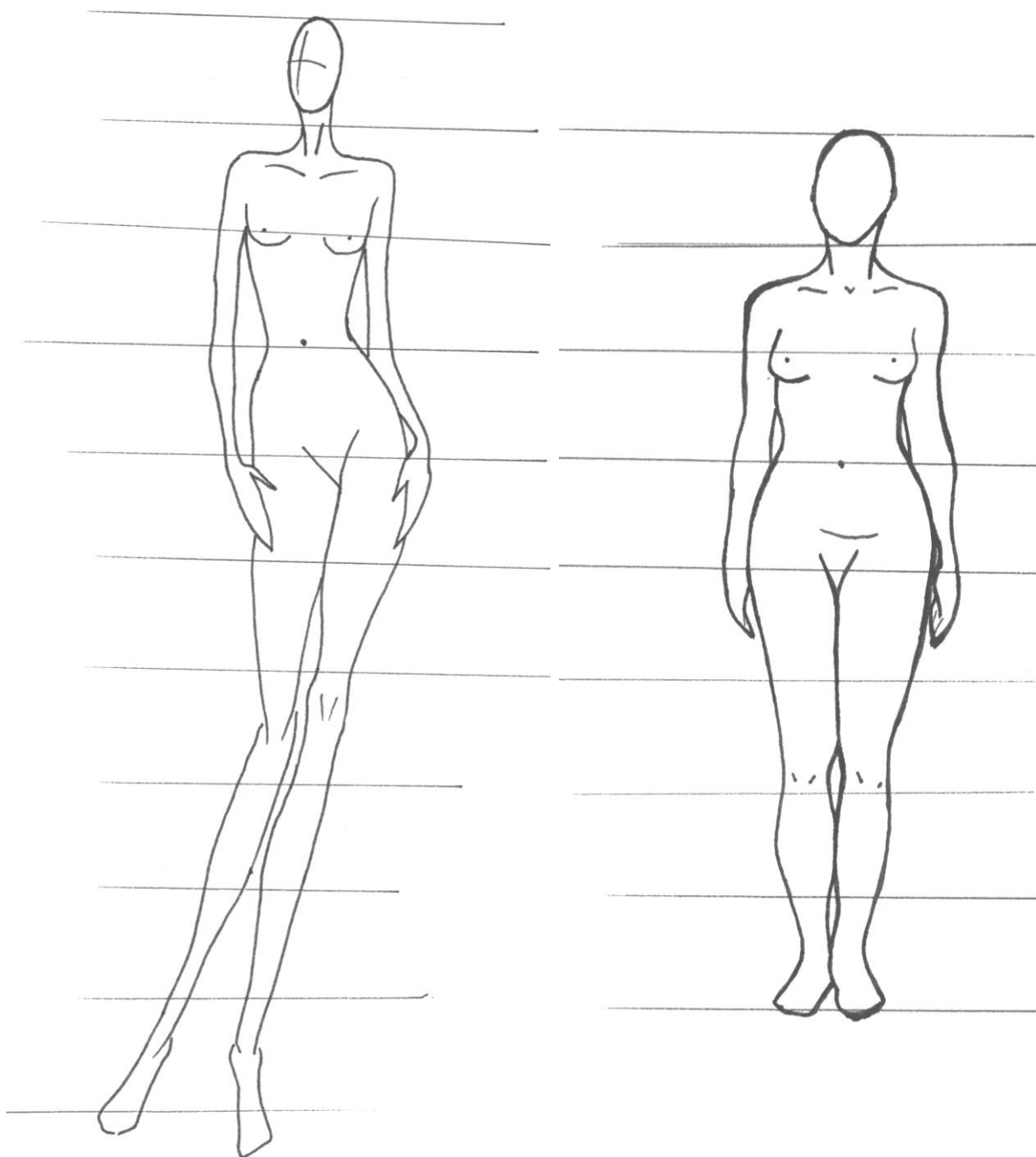
- Poté už si vybírá konkrétní nápady a barvy, které překreslí na své modely.

- Pošli nám své výtvary a objevy na galerie@museumknow.cz a získej šanci vyhrát malou odměnu! Každý měsíc vylosujeme jednoho výherce.

Jak nakreslit módní figuru?

Klasická lidská postava se kreslí podle proporcí = hlava by se měla 8x vejít do těla.

Figura pro módní návrhy je delší, štíhlejší, neproporční, má dlouhé nohy a ruce.





Oživé obrazy

Středověké obrazy měli vtáhnout diváka do příběhu. V kostelech, kde byly umístěny, se svítilo svíčkami, které vytvářejí mihotavé světlo.

Vyzkoušej, jak různé osvětlení mění vzhled obrazu. Dokážeš, aby to vypadalo, že se obraz hýbe?

Pomůcky

- Zrcátko/zrcadlo, lesklé folie, baterka, svíčka, alobal
 - Papír, kreslicí potřeby

Radý a tipy

- Nejdříve si nakresli obrázek, který použiješ jako zkušební.
- Zkoušej ho osvětit baterkou, umístiť pod lampu, do stínu a sleduj, jak se mění barvy, obrysy a nálada obrázku.
- Obrázek můžeš zkusit odrážet lesklými plochami – zrcadlem, alobalem... - obrázek se v odrazu rozostří a může vzniknout nové dílo!
- Budeš-li pracovat se svíčkou, vždycky jen s někým dospělým, nezapomeň, že papír rychle hoří a je třeba dávat velký pozor!
- Zkus jednotlivé pokusy nafotit a porovnávej změny.
- Pošli nám své výtvořy a objevy na galerie@museumknow.cz a získej šanci vyhrát malou odměnu! Každý měsíc vylosujeme jednoho výherce.

Moje objevy:

V pohybu šál vložte v dál

Středověký umělec musel dobře znát pohyby těla, aby dokázal látku správně vyřezat do záhybů. Vyzkoušej si různé variace namotání pláště na těle.

Dámy ve středověku tvarovaly svůj plášť pohyby rukou, správným postojem, takže jeden plášť vypadal v odlišné pozici jako úplně jiný. Vyzkoušej, zda také dokážeš stejný plášť změnit v jiný pouze změnou pozice ruky/nohy/boků atd.?

Zkus vymyslet co nejvíce variant!

Pomůcky

- větší kusy látek – např. šátky, prostěradla, příp. spínací špendlíky
- vezmi si na pomoc badatelský deník, kam jsi zakreslil různé postoje Madon

Radý a tipy

- Všiměj si vlastností každé látky – jaké vytváří záhyby? (tvrdší, splývavé...)
- Zznamenej do tabulky svoje objevy (např., Se kterou látkou se dobře pracuje, se kterou hůře, které barvy ti nejlépe slušely, zůstala látka zmačkaná?)
- Zkoušej různé postoje těla a pohyby, vzpomeň, jaké pózy měli sochy v muzeu a jakým způsobem držely kusy oděvu, aby vytvářel zajímavé záhyby.
- Popros někoho ať ti každou tvou pózu a model vyfotí, abys mohl později porovnávat.
- Do svých objevů můžeš nejen psát a kreslit, ale i lepit kusy látek, navrhovat vlastní vzory, zkoumat a kreslit lidskou postavu – cokoli, co se ti bude hodit do výzkumu!
- Pošli nám své výtvary a objevy na galerie@museumknow.cz a získej šanci vyhrát malou odměnu! Každý měsíc vylosujeme jednoho výherce.

Látka	Záhyby	Vlastnosti	Závěr

Zde je prostor pro tvé nákresy, fotografie a další objevy!

Seznam příloh na DVD

- Pracovní listy pro mladší děti PDF
- Pracovní listy pro starší děti PDF
- Pracovní listy pro dospělé PDF
- Kompletní náhled webu PDF
- Karta do encyklopedie PDF
- Desky k encyklopedii PDF
- 4 Návody ke stažení na webu PDF
- Metodika pro rodiče v PDF
- Promo video k pracovním listům MP4
- Fotodokumentace