

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI
PEDAGOGICKÁ FAKULTA
Katedra výtvarné výchovy

Diplomová práce

Petra Spáčilová

Animační programy pro žáky mladšího školního věku
na památkovém objektu

Olomouc 2013

vedoucí práce: Mgr. Petr Exler, Ph.D.

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

Olomouc, 3. 4. 2013

.....

podpis

Děkuji Mgr. Petru Exlerovi, Ph.D. za odborné vedení diplomové práce, za poskytování cenných rad a připomínek při tvorbě animačních programů a pracovních listů. Dále děkuji kastelánce hradu Bouzova, PhDr. Zuzaně Šulcové, za vstřícnost při realizaci animačních programů.

Obsah

Obsah	4
Úvod	6
1 Kulturní dědictví	7
1.1 Památkové objekty.....	7
1.1.1 Kulturní památka.....	7
1.1.2 Národní kulturní památka.....	8
1.2 Možnosti předávání kulturního dědictví.....	8
1.3 Typologie programů muzejních institucí pro veřejnost.....	10
1.3.1 Teoretické programy.....	10
1.3.2 Praktické programy.....	10
1.3.3 Smíšené programy.....	10
2 Animace	11
2.1 Cíle animací.....	12
2.2 Metodická struktura animací.....	12
2.3 Faktory ovlivňující podobu animačního programu (tzv. kritéria animací).....	14
2.4 Typologické dělení animací.....	15
2.4.1 Dělení dle typu výstavy.....	15
2.4.2 Dělení dle četnosti opakování.....	16
2.4.3 Dělení dle zaměření praktické činnosti.....	16
2.4.4 Dělení dle věkové a sociální skupiny návštěvníků.....	17
2.5 Specifika práce s dětským publikem.....	17
3 Hrad Bouzov	20
3.1 Historie hradu.....	20
3.2 Národní památkový ústav (NPÚ).....	21
3.3 Nabídka prohlídkových okruhů hradu.....	21
4 Rámcový vzdělávací program	24
4.1 Rámcové vzdělávací programy v interakci s muzeem.....	25
4.2 Rozvoj klíčových kompetencí u muzejně-pedagogických programů.....	25
5 Specifika mladšího školního věku	27
5.1 Vývoj poznávacích procesů.....	27

6 Pracovní listy jako součást animačního programu	29
6.1 Funkce pracovního listu.....	29
6.2 Dělení pracovních listů.....	30
6.2.1 Základní dělení listů.....	30
6.2.2 Dělení pracovních listů z hlediska způsobu využití.....	30
6.2.3 Klasifikace pracovních listů dle formy a obsahu.....	31
6.3 Struktura pracovního listu.....	31
7 Animační program I. – Princezna Zapomněnka tě zve na hrad	35
7.1 Plánování animačního programu.....	35
7.1.1 Východiska.....	35
7.1.2 Obsah programu.....	36
7.2 Struktura programu.....	37
7.3 Realizace programu.....	41
7.4 Zhodnocení programu.....	54
8 Animační program II. – Seznamte se, hrad Bouzov	55
8.1 Struktura programu.....	55
8.2 Tvorba programu a pracovního listu.....	58
8.3 Obsah pracovního listu.....	62
8.4 Pilotní běh programu.....	68
8.5 Evaluace a zhodnocení programu.....	75
9 Animační program III. – samoobslužný list k trase Hrad se představuje	79
9.1 Východiska.....	79
9.2 Koncepce listu.....	79
9.3 Obsah listu.....	80
9.4 Podoba listu.....	88
9.5 Zhodnocení listu.....	90
Závěr	91
Anotace	92
Použitá literatura	94
Seznam obrázků	98
Seznam příloh	100

Úvod

V roce 2008 jsem nastoupila na hrad Bouzov na pozici průvodce a pracuji zde dodnes. Náplní mojí práce bylo samostatné vedení prohlídek v prostorách hradu doprovázené odborným výkladem.

Ačkoliv památku navštěvují všechny věkové skupiny, standardní výklad je zaměřen především na dospělého posluchače a v nabídce prohlídkových okruhů nenajdeme téměř žádný, který by pamatoval na posluchače dětské.

Během několika let svého působení na hradě jsem vyzorovala, že běžné prohlídky jsou dětem opravdu málo přístupné, obsáhlé a didakticky nevhodné. Výklad, uspokojující dospělé posluchače, je zcela neadekvátní pro dětské návštěvníky. Z výše uvedených důvodů se v této diplomové práci zabývám tvorbou vzdělávacích animačních programů v netradičním prostředí, kterým středověký hrad jistě může být.

V teoretické části práce popisuji význam kulturního dědictví a možnosti jeho předávání, koncepci a druhy animačních programů, dále zmiňuji rámcově vzdělávací program, období mladšího školního věku, tvorbu a užití pracovních listů v animacích a v neposlední řadě se soustředím na samotný hrad Bouzov jakožto zástupce památkového objektu.

V praktické části práce je popsána tvorba a následně i praktická realizace několika animačních programů, zaměřených na žáky mladšího školního věku, vycházejících z několikaletých zkušeností z práce s dětským posluchačem, znalostí hradu Bouzova a demonstrující jejich přínos a smysl.

1 Kulturní dědictví

„Kulturní dědictví je souhrn hodnot, norem a kulturních vzorců, charakteristických pro danou společnost, které jsou všeobecně přijímány, reprodukují se v kulturních výtvorech, stabilizují se ve zvycích a obyčejích a jako trvale kolektivní vlastnictví jsou předávány potomkům.“ (VORŠILKOVÁ, 2008, s. 100)

Jinak řečeno je kulturní dědictví proměnlivý soubor věcí, které jsou významné nejen sami o sobě, ale stávají se hodnotnými i v historickém nebo společenském kontextu (ZÁDRAPA, 2011). Zahnuje historické památky, archeologické vykopávky a nálezy, architektonické celky i krajiny ve městech nebo vesnicích a materiální i nemateriální památky historie a kultury společnosti (VORŠILKOVÁ, 2007).

Do souboru věcí, které spoluutvářejí kulturní dědictví lze tedy zařadit i památkové objekty.

1.1 Památkové objekty

„Památku můžeme definovat jako lidské dílo, ať již přímo jako výtvor lidských rukou, nebo jako realizaci nějakého lidského záměru v kulturní krajině, který je historického původu a zůstal zachován ve své původní podobě, buď celku nebo fragmentu. Hodnota památek je dvojího druhu: historická (jako historický pramen, literární i hmotný) a umělecká, řemeslná, či technická (jako lidský výtvor).“ (VORŠILKOVÁ, 2008, s. 100)

1.1.1 Kulturní památka

Jedná se o věc nebo soubor věcí, které mají vlastnosti definované zákonem o státní památkové péči. Vzniká prohlášením Ministerstva kultury ve správním řízení, které je započato na základě obdrženého podnětu nebo z vlastní iniciativy ministerstva. Všechny kulturní památky jsou zaevidovány v Ústředním seznamu kulturních památek ČR (VARVAŘOVSKÝ, 2012).

„Kulturní památka může být nemovitá (např. stavba, socha, areál) či movitá (obraz, šperk, mobiliář aj.) věc, popřípadě soubor věcí, které jsou významnými doklady historického vývoje, životního způsobu a prostředí společnosti od nejstarších dob do současnosti, jako projevy tvůrčích schopností a práce člověka z nejrůznějších oborů

lidské činnosti, pro jejich hodnoty revoluční, historické, umělecké, vědecké a technické, popř. které mají přímý vztah k významným osobnostem a historickým událostem.“
(ZÁDRAPA, 2011, s. 4)

1.1.2 Národní kulturní památka

Má status kulturní památky a zároveň je součástí nejvýznamnějšího kulturního bohatství státu. Národními kulturními památkami jsou především státní hrady, zámky a kláštery (VARVAŘOVSKÝ, 2012).

V kontextu kulturního dědictví se jako památkové objekty obvykle označují věci nemovité, mající nezanedbatelnou hodnotu kulturní, historickou, uměleckou, řemeslnou či technickou. Lze za ně tedy považovat vybrané kulturní památky i národní kulturní památky.

1.2 Možnosti předávání kulturního dědictví

Za instituci vytvořenou primárně za účelem uchování a předávání kulturního dědictví veřejnosti můžeme považovat muzeum.

Dle definice Mezinárodní rady muzeí ICOM (International Council of Museums) je muzeum „*stálou nevýdělečnou institucí ve službách společnosti a jejího rozvoje. Muzejní instituce je otevřená veřejnosti, získává, uchovává, zkoumá, zprostředkuje a vystavuje hmotné doklady o člověku a jeho prostředí za účelem studia, vzdělání, výchovy a potěšení.*“ (ICOM, 2001)

ICOM chápe muzeum velice široce a řadí sem tyto veškeré instituce a zařízení:

- 1. přírodní, archeologické a etnografické památky a lokality, historické památky a místa muzejní povahy, které shromažďují, uchovávají a zprostředkují materiální doklady o člověku a jeho prostředí,*
- 2. instituce, které uchovávají a vystavují živé exempláře rostlin a zvířat, jako jsou botanické a zoologické zahrady, akvária a vivária,*
- 3. střediska vědy a techniky a planetária,*
- 4. neziskové galerie umění, restaurátorské ústavy a výstavní síně, které jsou stálou součástí knihoven a archivů,*
- 5. přírodní rezervace,*

6. *mezinárodní, národní, regionální či lokální muzejní organizace, ministerstva, jejich sekce nebo veřejné agentury řídící muzea v duchu definice uvedené v tomto článku,*
7. *neziskové instituce nebo organizace zabývající se restaurováním, vědecko-výzkumnou činností, výchovně-vzdělávací činností, vzděláváním pracovníků, dokumentací a jinou činností vztahující se k muzeím a muzeologii,*
8. *kulturní střediska a jiné organizační jednotky, které se věnují péči o hmotné a nehmotné zdroje kulturního dědictví, jejich uchováním a správou (živé dědictví a digitální tvůrčí činnost),*
9. *takové další instituce, o nichž výkonná rada ICOM po poradě s poradním sborem rozhodne, že mají některé či rysy muzea prostřednictvím muzeologického výzkumu, výchovy a vzdělávání.*

(JAGOŠOVÁ, JŮVA, MRÁZOVÁ, 2010, s. 70-71)

Základním produktem zmíněných institucí je obvykle nabídka výstav, přednášek, expozic, prohlídek, workshopů a dalších programů. Z pohledu návštěvníka těchto institucí je to pak zážitek, který mohou návštěvou dané instituce získat.

„Slovem zážitek tedy označujeme osobní přístup k určité životní situaci, kterou jsme díky zážitku uchopili a můžeme se k ní ve vzpomínkách navracet. Zážitkem je to, co ze situace můžeme uchopit, pamatovat si a dále s tím v myšlenkách, v představách nebo fakticky zacházet. Jinými slovy: ačkoliv zažíváme zde a nyní, zážitkem je pro nás v konečném důsledku to, co si ze situace odnášíme jako vzpomínky, více nebo méně přístupné pro opakovaný návrat.“ (SLAVÍK, 2001, s. 64)

Prožitek je pak složka (část) zážitku vyjadřující, co prožívá osoba při setkání se se situací navozující zážitek, přičemž konzumace prožitků je jedním z výrazných rysů současného životního stylu a jádrem procesu spotřeby v oblasti kultury a volna (VORŠILKOVÁ, 2007).

1.3 Typologie programů muzejních institucí pro veřejnost

Programy, kterými instituce zprostředkovávají kontakt s kulturním dědictvím, lze rozdělit do tří základních skupin (ŠOBÁŇ, 2007).

1.3.1 Teoretické programy

Důraz se klade na výklad a práci s teoretickými poznatky. Do teoretických programů řadíme prohlídky, přednášky, besedy. Prohlídky s průvodcem mají nejdelší tradici, nejsou náročné na speciální pomůcky nebo prostory. Besedy se odlišují tím, že aktivita lektora je v dialogu s aktivitou návštěvníků. Speciálním typem je beseda s umělcem. Lektor pak vystupuje jako koordinátor, vede diskuzi a reaguje na podněty návštěvníků a umělce (HORÁČEK, 1998).

1.3.2 Praktické programy

Tyto programy samozřejmě vycházejí taktéž z teoretických poznatků, ale stěžejní částí jsou především praktické činnosti samotných účastníků, kteří díky menším tvůrčím etudám, či rozsáhlejšími výtvarným programům poznávají něco podstatného o vystavených dílech a o umění obecně. Větší časový prostor zpravidla umožňuje zařazení náročnějších činností. Řadíme sem praktické kurzy, tvůrčí dílny, ateliéry (HORÁČEK, 1998).

1.3.3 Smíšené programy

Zde je teoretická část v určité rovnováze s praktickými činnostmi. Právě do této kategorie patří animace, které rozvíjí kreativitu účastníků a formou praktických etud jim zprostředkovává teoretické poznatky (ŠOBÁŇ, 2007). Animace jsou většinou náročnější na prostor, pomůcky a zajisté i na metodické dovednosti lektora, který kloubí své teoretické znalosti s praktickými dovednostmi a zkušenostmi.

Je vhodné uvést, že stranou tohoto dělení lze nalézt nejrůznější další mimořádné akce, např. den otevřených dveří, speciální akce k různým výročím, setkání s umělci, návštěvy ateliérů. Některá německá muzea nabízejí i akce typu dětské narozeniny v muzeu (HORÁČEK, 1998, s. 65-66). Dětské narozeniny v galerii pořádají v České republice některá lektorská oddělení Národní galerie v Praze a tento typ programu je nabízen i v pražském Centru současného umění DOX (ŠOBÁŇOVÁ, 2012).

2 Animace

Výraz animace je užíván v zahraniční americké, anglické, francouzské muzejní a galerijní pedagogice. „*Původní sloveso ‚animare‘ je převzaté z románských jazyků (fr., it.) a jeho původní význam je odvozený z latin. ‚anima‘ (duše). Animovat znamená ‚oduševňovat‘, tzn. ‚dávat duši‘, ‚dávat život‘.*“ (FIDRMUCOVÁ, 2011, s. 20) V České republice pro tento termín nebyl nalezen vhodný ekvivalent.

Ústřední myšlenkou u animace resp. animačních programů je, aby se z pasivních posluchačů stali během prohlídky také aktivní tvůrci (HORÁČEK, 1998). Jedná se o atraktivní a účinný způsob předávání kulturního dědictví a uměleckého bohatství. Využívá zejména účinku zážitku, vzniklého při zprostředkování umění v galeriích a muzeích. Zážitek společně s prožitkem, který animace přinášejí, jsou především u dětí významným faktorem, hrajícím důležitou roli při poznávání a získávání vědomostí (VORŠILKOVÁ, 2008, s. 99).

Původně byla animace rozvíjena především v prostředí galerií a muzeí (VORŠILKOVÁ, 2007). Její principy lze však rozšířit právě i na kulturně-historické dědictví (VORŠILKOVÁ, 2008, s. 99).

Galerijní animace jsou jedním z mnoha aktivizujících programů, které probíhají přímo v prostoru výstav. Kromě předávání teoretických znalostí se zaměřují více na praktickou činnost návštěvníků. Rovnováha mezi praktickými a teoretickými aktivitami se odvíjí od konkrétní výstavy, věkové skupiny návštěvníků, záměrů animátora. Diváci nejsou pouhými pozorovateli umění, ale pomocí vlastní činnosti přemýšlejí o záměru, technice a významu výtvarných děl. „*Animace je proces kontaktu s výtvarným dílem, který účastníky vede prostřednictvím zážitku k možnostem bohatšího poznání a k získávání nových zkušeností.*“ (HORÁČEK, 1998, s. 72)

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

2.1 Cíle animací

Cíle, kterých za pomoci animace chceme dosáhnout (dle Radka Horáčka):

1. Snaha o probuzení zájmu o umění.
2. Dosáhnout citového zážitku prostřednictvím vnímání umění.
3. Osvojování si informací o vývojových etapách dějin umění.
4. Rozvoj i procvičování schopnosti „číst“ hodnoty a významy uměleckého sdělení.
5. Prostřednictvím interpretace výtvarného díla hledat ve srovnání s umělcovým postojem svůj vlastní názor.
6. Pomocí tvůrčích a interpretačních procesů vycházejících ze sledovaného výtvarného díla jsou účastníci vedeni k vlastnímu sebepoznávání.

(HORÁČEK, 1998, s. 74)

2.2 Metodická struktura animací

„Animace je založena na mluveném slovu, teoretických poznatcích, pozorování výtvarného díla a na účinném prvku praktické činnosti, jež může propojovat různé oblasti poznání – výtvarné umění, literaturu, historii, geografii a společenské vědy za využití různých vyjadřovacích postupů a metod (např. výtvarné práce s materiálem, dramatické, hudební a pohybové etudy, tvůrčí psaní, hry, soutěže).“ (BRABCOVÁ, 2003, s. 155) Zkušenost lektorů a muzejních pedagogů předkládá tento metodický model postupu animace (dle Radka Horáčka):

1. Krátká praktická etuda

Pomůže částečně odstranit nervozitu jedinců z neznámého prostředí a podpoří jejich smyslové vnímání.

2. Krátký teoretický výklad

Během kterého lektor podá základní informace k výstavě, k dané výstavní instituci, k autorovi. Nejčastěji užívaným postupem je rozhovor s účastníky pomocí návodných otázek.

3. Prohlídka exponátů

Hlavním úkolem této části animace je u posluchačů dosáhnout soustředěného vnímání a prohlížení vystavených děl. Prohlídka může být individuální, společná (hromadná), komentovaná, případně doplněna o menší pohybové etudy.

4. Praktická činnost

Slouží k upevnění poznatků, prohloubení zážitků z prohlídky. Lze využít práce hromadné, ve skupinách, ve dvojicích nebo samostatné činnosti jednotlivců. V závěru této fáze nesmí chybět diskuzní hodnocení, které směřuje k okomentování vlastní aktivity účastníků a vztahu činnosti k výstavě, k animaci.

5. Závěrečný výklad nebo diskuze účastníků

Bývá obvykle uzavřena krátkým shrnutím animátora. Během diskuze si členové skupiny kladou navzájem otázky a odpovídají si na ně. Diskuze se účastní každý člen skupiny a díky ní je u účastníků rozvíjena schopnost vystupování, vyjadřování vlastních myšlenek, obhajování vlastního názoru, naslouchání druhému, korigování vlastního názoru (NELEŠOVSKÁ, 2005, s. 161).

Animace by si měla zachovat svoji formální strukturu, aby se nestala pouze nakupením a sledem několika činností. Základní struktura animace se skládá z úvodní motivační části, hlavní pracovní části a závěru. Osoba lektora je pro průběh animace velmi důležitá. Záleží na animátorově metodické citlivosti, na schopnosti reagovat na tvůrčí podněty účastníků, na schopnosti přizpůsobit program a jeho tempo zájmu a pozornosti posluchačů.

(HORÁČEK, 1998, s. 76)

2.3 Faktory ovlivňující podobu animačního programu (tzv. kritéria animací)

1. Typ výstavy, tematický záměr, cíl animace

Animační program lze vytvářet pro celou expozici, pro určitá vybraná díla nebo pouze pro jediný artefakt. u architektonické památky se zabýváme buď celým objektem nebo pouze jeho určitou částí. Je třeba vyřešit poměr teoretické a praktické části programu a určit, čím konkrétně se chceme zabývat.

Zda nám jde o kompoziční, technologické či slohové aspekty díla nebo zda se soustředíme spíše na historické a obsahové souvislosti, osobnost autora (stavitele) atp.

2. Věk, profesní a sociální struktura skupiny návštěvníků

Věk očekávaných návštěvníků je výrazným vodítkem pro přípravu programu. u menších dětí bychom neměli opomenout jejich spontaneitu a hravost. u dospělých a studentůmůžeme zařadit na rozdíl od dětských recipientů podrobnější odborný výklad. Animace jsou vhodné a velice přínosné taktéž pro osoby se zdravotním postižením. V případě tělesného postižení bychom neměli zapomínat na bezbariérovost daného muzejního zařízení.

3. Prostorové a technické podmínky

Na prostorových a technických podmínkách závisí rozsah praktických činností a volba použitých materiálů. Zásadní roli hraje, kde bude animace probíhat. Praktická část animace může probíhat přímo mezi exponáty nebo ve speciální upravené učebně. Místnost by měla být dostatečně osvětlená, prostorná, dobře odvětrávaná příp. mít omyvatelnou podlahu, umyvadlo.

4. Celkový čas trvání animace

Zejména u menších dětí by měla převládat praktická část animace nad teoretickou. u delších animací je třeba proložit výklad nějakou výtvarnou nebo dramatickou etudou či pohybovou aktivitou.

5. Individuální dispozice animátora

Animátor se stává organizátorem a režisérem celého programu, a proto je jednou z nejdůležitějších kompozic při sestavování programu (ŠOBÁŇ, 2008, s. 29-31).

2.4 Typologické dělení animací

2.4.1 Dělení dle typu výstavy

Animace ve stálých expozicích

Výhodou těchto animací je možnost dlouhodobého opakování animací a zároveň z toho vyplývající možnost delší přípravy a lepšího vypilování programů. Výběr exponátů a činností by měl být volen tak, aby byl ve výsledku divák schopen charakterizovat a vnímat celek. Můžeme se ale také více zaměřit na výtvarnou techniku, na dobové společenské souvislosti, osobnost umělce.

Animace na dočasných krátkodobých výstavách

Jsou často připravovány bez obsažnější dokumentace. Zaměření může být stejné jako u výstav ve stálých expozicích.

Animace na výstavách koncipovaných pro mládež

Již uspořádáním exponátů a samotnou instalací jsou tyto výstavy přizpůsobeny dětem. Bývají také obohaceny o interaktivní prvky. Například o samoobslužné pracovní listy, které vedou jednotlivými sály výstavy a návštěvník zvládá prohlídku bez doprovodu animátora. Výstavy tohoto typu mají již aktivizující prvky v sobě a dodávání dalších by mohlo být nadbytečné (HORÁČEK, 1998).

Animace v dětském ateliéru nebo muzeu

Celkové zaměření ateliéru směřuje přednostně ke komunikaci s návštěvníky. Vytváření dalších aktivizujících programů se přizpůsobuje původním záměrům výstavy.

R. Horáček uvádí příklad: „*Výstava Elementary, Mr. Gragg! připravená dětským ateliérem Centre G. Pompidou a Dětským muzeem Lehbruckova Muzea v Duisburgu byla celá koncipována jako aktivní praktická dílna s doplňujícími informacemi o autorovi i technologii sochařství. Byla tedy sama o sobě animací.*“ (HORÁČEK,

1998, s. 77) V ČR bylo pro dětské návštěvníky vybudováno např. Dětské muzeum v Brně působící pod Moravským zemským muzeem, které pořádá výstavní a interaktivní výukové programy pro MŠ, ZŠ a SŠ.

2.4.2 Dělení dle četnosti opakování

Animace pro jednorázovou návštěvu

Tento typ animačních programů je v praxi asi nejvíce užívaný.

Animace pro opakovanou návštěvu

Jednotlivé programy na sebe volně navazují, znalosti jsou prohlubovány, témata jsou dále rozvíjena. Lze se soustředit na další aspekty výstavy.

Zvláštní typ programu se užívá pro putovní výstavy, které předkládají většinou reprodukce a často bývají koncipovány jako dialog.

2.4.3 Dělení dle zaměření praktické činnosti

Animace materiálové

V tomto typu animace účastníci v praktické části programu pracují s určitým materiálem. Účastníci vytváří dílčí výtvarné práce (kresba, malba).

Animace zvukové a hudební

Kontakt s výtvarným dílem je navazován pomocí zvuku. Aktivizujeme sluchové vnímání a tím umožníme přístup k výtvarnému dílu z jiné stránky.

Animace pohybové

Při práci s výtvarným dílem se využívá pohybových dovedností a schopností účastníků k vyjádření dynamiky a pocitů skrytých v obrazech nebo vystavovaných exponátech.

Animace slovesné

Využívají slovní interpretaci, dramatizaci, krátké literární etudy.

Další dělení bychom mohli vytvořit dle typu instituce, kde animace probíhá. Například muzea umění nabízí více možností na rozvoj a uplatňování kreativity, naopak muzea historická, přírodovědná, technická se budou více soustředit na racionální a vzdělávací stránku programu (HORÁČEK, 1998, s. 78).

2.4.4 Dělení dle věkové a sociální skupiny návštěvníků

Animace pro dětského návštěvníka

Zde je důležité vycházet ze specifík práce s dětským publikem. Doporučuje se pestré střídání činností, zapojení více smyslů dítěte. Praktická práce by měla převažovat nad výkladem.

Animace pro dospělého návštěvníka

Lze využít hutnějšího teoretického výkladu, možné je použití odborných termínů.

Animace pro speciálního návštěvníka

Ani na tělesně a mentálně postižené bychom při přípravě animačních programů neměli zapomínat. Vhodná je konzultace se speciálním pedagogem, který nám na základě svých zkušeností předběžně může říct, zda námi připravený program je vhodný pro danou skupinu (ŠOBÁŇ, 2008).

2.5 Specifika práce s dětským publikem

Vytvoření hravého animačního programu může přinést jedinečný prožitek dětskému publiku. Nermalou roli hraje i zajímavost místa, kde animace probíhá a důležitá je taktéž logická posloupnost jednotlivých kroků a maximální využití zásady názornosti. Každý námi vytvořený animační program bychom také měli prožívat a propagovat jako mimořádnou událost (ŠOBÁŇ, 2008).

Animace je velmi specifický druh vzdělávací činnosti. Při zprostředkování památek kulturního dědictví lze vycházet z didaktických metod výtvarné a dramatické výchovy, z českého jazyka a literatury i hudební výchovy. Stěžejní jsou v neposlední řadě pro tvorbu programů i obecné didaktické metody a zásady. Vhodnost výběru daných metod závisí na charakteru dané zprostředkovávané památky.

Didaktické metody vhodné při práci s dětským publikem:

- vyprávění
- rozhovor
- experimentování
- dramatické metody
- výtvarné metody
- projektové metody

1. Vyprávění

Děti se setkávají již od raného věku zejména s vyprávěním pohádek. Díky nim získávají představu o čase (co bylo dávno). V tomto kontextu je vyprávění využíváno především pro motivaci žáků. Je to jedna ze stěžejních didaktických metod využívaná při animacích s dětským publikem. Na žáky působí emocionálně, podporuje vnímání, představivost, paměť a myšlení.

Jeho základem se může stát např. historická událost, postava nebo samotný předmět animace. Účinnost vyprávění můžeme podpořit vhodnou ukázkou nebo obrazovou dokumentací. Dalšími dobře využitelnými literárními žánry jsou legenda, pověst, mýtus (ŠOBÁŇ, 2008).

2. Rozhovor

Rozhovor je nejčastěji užívaná metoda při práci s žáky primární školy. Jedná se o verbální komunikaci v podobě otázek a odpovědí dvou a více osob. Metoda rozhovoru je velice účinná, protože efektivně aktivizuje činnost žáků během prohlídky. Z hlediska didaktické funkce lze rozlišit několik typů rozhovoru:

- *Rozhovor motivační*
Má vzbudit u žáků zájem o danou problematiku.
- *Rozhovor vyvozovací (sokratovský)*
Vhodně zvolenými otázkami jsou žáci vedeni k přemýšlení a vyvozování nových poznatků, k hledání souvislostí a objevování nových skutečností a faktů.

- *Rozhovor heuristický či problémový*
Tento typ rozhovoru je zaměřen především na badatelskou aktivitu žáka. Uplatňuje se zde pozorování, srovnávání, formulování závěrů.
- *Rozhovor opakovací*
Slouží k upevnění a prohloubení poznatků.
- *Rozhovor diagnostický*
Zjišťuje úroveň a osvojení vědomostí.

(NELEŠOVSKÁ, 2005, s. 157)

3. Experimentování

Menší experiment, který může proběhnout přímo v muzeu nebo v architektonické památce se pro posluchače stává příjemným a často překvapivým zpestřením prohlídky. Experiment vede žáky k samostatnému zkoušení a objevování.

4. Dramatické metody

Zde můžeme zařadit prvky akční tvorby a dramatické výchovy. Hojně využívané jsou tzv. „živé obrazy“, hlasové či pohybové reakce na vystavovaná díla, dramatické etudy i krátká divadelní představení.

5. Výtvarné metody

Výtvarné metody jsou nejčastěji využívány v praktické části programu. Jejich výběr závisí na charakteru zprostředkované kulturní památky nebo díla. Výtvarné aktivity nejčastěji probíhají ve speciálních učebnách nebo ateliérech.

6. Projektové metody

Projekt je dlouhodobá, plánovaná, organizovaná činnost vedoucí ke konkrétním výsledkům a je realizací nějakého úmyslu. Podmínkou pro využití projektové metody je opakovaná návštěva stejného publika a užší spolupráce s jejich pedagogem.

(ŠOBÁŇ, 2008, s. 23-28)

3 Hrad Bouzov

Hrad Bouzov zajisté patří mezi památkové objekty. V roce 1999 byl prohlášen za národní kulturní památku, a proto jej můžeme zařadit mezi místa vhodná pro uskutečňování animací kulturně-historického dědictví.

Hrad Bouzov se řadí mezi nejnavštěvovanější památky Olomouckého kraje (např. v roce 2012 navštívilo hrad 93 758 návštěvníků). Provozní doba a návštěvnická sezóna hradu je zahájena v dubnu a ukončena posledním dnem v říjnu.

3.1 Historie hradu

Historie hradu sahá až do 14. století. Hrad Bouzov byl postaven na přelomu 13. a 14. století. Jako první písemně doložený majitel hradu je uváděn Búz z Búzova, který je spojován s rokem 1317. Dalšími majiteli hradu se stali páni z Vildenberka a ti v roce 1382 hrad prodali moravskému markraběti Joštovi. V 15. století vlastnili hrad Bouzov páni z Kunštátu a Poděbrad. Významným majitelem byl také Hanuš Haugvic z Biskupic, který v areálu hradu na východní straně nechal postavit hradní palác, díky kterému vytvořil uzavřený hradní komplex. V 16. století přešel hrad do vlastnictví rodu Podstatských z Prusínovic. V době jejich držení hrad vyhořel. V roce 1617 hrad odkoupil Fridrich z Oppersdorfu (MARKOVÁ, MAREK, 2006).

V 17. století, dne 21. září 1696, prodal hrad Bouzov a bouzovské panství František Josef Filip z Hodic Řádu německých rytířů. Řád německých rytířů vlastnil hrad až do 1. 10. 1939. Po 2. světové válce přešel hrad do rukou československého státu. V roce 1999 byl hrad Bouzov prohlášen za národní kulturní památku. Od roku 2004 je hrad Bouzov spravován Národním památkovým ústavem.

Svoji dnešní podobu získal hrad v letech 1895-1910 díky rozsáhlé přestavbě, o kterou se zasloužil a také ji zafinancoval Evžen Ferdinand Pius Bernard Felix Maria Habsburský, který byl v letech 1894-1923 velmistrem řádu německých rytířů. Celou rekonstrukci hradu svěřil mnichovskému architektovi Georgu Hauberrisserovi. Vznikla tak dokonalá napodobenina mohutného středověkého sídla, v jehož prvcích a objektech se prolíná několik uměleckých slohů, především gotika a renesance (VAŇKOVÁ, 2005).

Na počátku 19. století vznikla řada národních muzeí a galerií (nárůst národnostního hnutí, myšlenkový odkaz osvícenectví). Vystavování bylo chápáno jako prestiž a díky tomu se mnohé panovnické sbírky změnilly na muzea otevřená veřejnosti. Veřejná muzea vznikala také z potřeby reprezentovat národ, region a propojení učení s kulturou (JAGOŠOVÁ, JŮVA, MRÁZOVÁ, 2010).

Podobně také u hradu Bouzova se již během přestavby počítalo s tím, že na něm budou probíhat prohlídky pro veřejnost. První oficiální prohlídka hradu po přestavbě proběhla v roce 1912 a v podobné formě je možné tuto prohlídku absolvovat i dnes (MARKOVÁ, MAREK, 2006).

3.2 Národní památkový ústav (NPÚ)

Je státní odborná příspěvková organizace památkové péče, která je zřizována Ministerstvem kultury. Po celé České republice, resp. v jednotlivých regionech působí odborná pracoviště tohoto památkového ústavu. NPÚ zajišťuje odbornou péči o kulturní a národní kulturní památky, o nemovitosti v památkově chráněných územích, dále poskytuje bezplatné konzultace vlastníkům, jejichž kulturní památky a nemovitosti se nacházejí v památkově chráněných územích. NPÚ je také správcem většiny národních kulturních památek a kulturních památek, jejichž vlastníkem je stát (VARVAŘOVSKÝ, 2012, s. 18).

NPÚ koordinuje odbornou činnost v oboru státní památkové péče, zpracovává metodiku státní památkové péče, je dokumentačním a informačním pracovištěm pro úsek státní památkové péče, zabezpečuje průzkumy, také výzkumy a dokumentaci kulturních památek, památkových rezervací a památkových zón, připravuje odborné podklady pro ministerstvo kultury, zpracovává potřebné odborné podklady pro orgány státní památkové péče (ZÁDRAPA, 2011, s. 4).

3.3 Nabídka prohlídkových okruhů hradu

Produktem památkového objektu je zejména nabídka prohlídek, výstav, přednášek, workshopů, doprovodných akcí (VORŠILKOVÁ, 2007, s. 24). Hrad Bouzov nabízí několik prohlídkových okruhů:

Hrad Bouzov

Okruh trvá přibližně 60 minut. Návštěvník uvidí reprezentační pokoje velmistra, starou kancelář, rytířský sál, loveckou síň, zbrojnici, hradní kapli, studnu. Prohlídka je s výkladem průvodce.

Hrad se představuje

Okruh trvá 40-50 minut. Je to kratší verze trasy Hrad Bouzov. Je doporučována zejména pro rodiny s menšími dětmi.

Jak se staví „středověký“ hrad

Okruh trvá 80 minut. Prohlídka je zaměřena na technické a provozní zázemí hradu. Prostory, které návštěvník uvidí jsou hradní centrální a studená kuchyně, kotelna, obranný systém hradu, půda nad Alžbětíným křídlem, kruhová místnost, místnost pro hudebníky a Alžbětino křídlo.

Hrad z ptáčí perspektivy

Okruh trvá 30 minut. Pod tímto názvem se skrývá výstup na věž Hlásku. Věž má celkem 8 pater a výstup je zakončen vyhlídkou z ochozu.

Dětská trasa s ohnivcem

Okruh trvá 45 minut. Hradem provádí děti a jejich rodiče ohnivec, který vypráví o historii hradu. Prohlídka je přizpůsobena dětem předškolního věku. Tato trasa je v nabídce od roku 2012.

(PROHLÍDKOVÉ OKRUHY, 2013)

Zejména během hlavní návštěvnické sezóny pak hrad nabízí i mnoho speciálních kostýmovaných prohlídek např. večerní prohlídky při svíčkách, strašidelné prohlídky, zpívané prohlídky, prohlídky spojené s vyprávěním ze života světců atp. (stránky hradu)

Dále hrad nabízí také doprovodné výstavy, které se nachází v areálu hradu, koncerty a odborné přednášky většinou vedené pracovníky Národního památkového ústavu. Např. v roce 2012 proběhly tyto přednášky:

- Dosavadní výsledky archeologického bádání na Bouzovsku, archeolog Karel Faltýnek, zaměstnanec ÚOP v Olomouci
- Krajinářské úpravy hradu Bouzov, Ing. Radek Pavlačka, firma Zahrada Olomouc s.r.o.
- Odívání v pozdním středověku a raném novověku, Mgr. Lenka Vaňková, zaměstnankyně ÚOP v Olomouci.

4 Rámcový vzdělávací program

V souladu s novými principy kurikulární politiky, zformulovanými v Národním programu rozvoje vzdělávání v ČR (tzv. Bílé knize) a zakotvenými v zákoně č. 561/2004 Sb., o předškolním, základním, středním, vyšším odborném a jiném vzdělávání (školský zákon), se do vzdělávací soustavy zavádí nový systém kurikulárních dokumentů pro vzdělávání žáků od 3 do 19 let. Kurikulární dokumenty jsou vytvářeny na dvou úrovních – státní a školní.

„Státní úroveň v systému kurikulárních dokumentů představují Národní program vzdělávání a rámcové vzdělávací programy (dále jen RVP). Národní program vzdělávání vymezuje počáteční vzdělávání jako celek. RVP vymezují závazné rámce vzdělávání pro jeho jednotlivé etapy – předškolní, základní a střední vzdělávání. Školní úroveň představují školní vzdělávací programy (dále jen ŠVP), podle nichž se uskutečňuje vzdělávání na jednotlivých školách.“ (JEŘÁBEK, TUPÝ, 2007, s. 9)

Aby animační program byl pro školy a jejich žáky přínosem, tedy aby rádi navštěvovali muzea a galerie, je třeba, aby zpracování programu odpovídalo taktéž kurikulárním dokumentům, vzdělávacímu programu základních škol, tedy od roku 2007 Rámcově vzdělávacímu programu pro základní školy.

„Východiskem pro konstrukci vzdělávacího obsahu programů a projektů muzeí a galerií mohou být vedle rámcových vzdělávacích programů rovněž školní vzdělávací programy. Přestože muzea a galerie v programech ‚na míru‘ lépe zohlední aktuální vzdělávací potřeby žáků konkrétní školy, je třeba, aby dlouhodobá koncepce edukačních programů vycházela ze znalosti rámcových vzdělávacích programů (zejména vzdělávacích obsahů oborů, postavení průřezových témat a pochopení významu klíčových kompetencí). Mají-li muzea a galerie přispět ke vzdělávání žáků, je třeba, aby spolupráci a komunikaci se školami vnímaly jako dlouhodobý proces, nikoliv pouze jako ‚jednorázové setkání‘.“ (PASTOROVÁ, 2010, s. 21)

Programy jsou postaveny především na rozvoji tzv. klíčových kompetencí. *„Klíčové kompetence představují souhrn vědomostí, dovedností, schopností, postojů a hodnot důležitých pro osobní rozvoj a uplatnění každého člena společnosti. Jejich výběr a pojetí vychází z hodnot obecně přijímaných ve společnosti a z obecně sdílených představ o tom, které kompetence jedince přispívají k jeho vzdělávání, spokojenému*

a úspěšnému životu a k posilování funkcí občanské společnosti.“ (JEŘÁBEK, TUPÝ, 2007, s. 14)

Tyto kompetence prostupují všemi oborovými oblastmi vzdělávání jako součást obecného základu, kladou důraz na rozvoj samostatného myšlení, kritičnosti, výběru a třídění informací. Podporují schopnost aplikovat a využívat informace pro řešení problémů. Rámcové vzdělávací programy společně se školními vzdělávacími programy vymezují, čemu by se měli žáci naučit, jaké znalosti, dovednosti a postoje by měli během školní docházky získat. Školní vzdělávací program se stává praktickým upřesněním a konkretizací RVP.

(JAGOŠOVÁ, MRÁZOVÁ, 2010, s. 37)

4.1 Rámcové vzdělávací programy v interakci s muzeem

RVP jsou pro muzejní instituce koncepčním vodítkem, umožňují jim udělat si obecnou představu o tom, co se žáci učí a na co může muzeum navazovat, aby se stala jeho návštěva pro školu opravdu užitečnou a snadno zakomponovatelnou do výuky.

RVP se tak stává dobrým vodítkem pro hledání spojnice mezi tím, co školní instituce pro svoji práci potřebují a mezi tím, co muzea nabízejí nebo by mohla nabízet. Muzejní pedagog, který dobře zná kurikulární dokumenty je schopen vytvořit pro školy vhodné a optimálně zaměřené programové nabídky (JAGOŠOVÁ, MRÁZOVÁ, 2010, s. 37).

4.2 Rozvoj klíčových kompetencí u muzejně-pedagogických programů

- kompetence k učení: je rozvíjena vždy, využití a povzbuzení tvořivosti žáků a studentů, podpora přirozené zvědavosti
- kompetence k řešení problémů: žáci samostatně nebo ve skupině řeší úkoly
- kompetence komunikativní: využití různých interaktivních prvků, metod a technik a požadavkem na aktivní participaci účastníků
- kompetence občanská: je rozvíjena samotnou podstatou muzejního prostředí, které učí vztahu ke kulturnímu, historickému i přírodnímu dědictví

- kompetence pracovní: zkoušení různých metodologických postupů, ať už výrobních (řemesla) či uměleckých (výtvarné dílny) atp.
- kompetence sociální a personální: pomáhá rozvíjet i jakákoliv v programech běžně užívaná práce ve dvojicích či ve skupinách

(JAGOŠOVÁ, MRÁZOVÁ, 2010, s. 39)

5 Specifika mladšího školního věku

Se začátkem školní docházky dítěte nastává vývojová etapa mladšího školního věku. Zpravidla je toto období vymezováno časovým úsekem od 6 - 7 let do 11 let. Matějček toto období ještě dále dělí na mladší školní věk v užším pojetí (6 - 8 let) a střední školní věk (9-12 let). Toto dělení je vhodné zejména kvůli tomu, že existují významné rozdíly ve všech aspektech vývoje mezi dětmi v 1. ročnících a vyšších ročnících 1. stupně ZŠ. Na začátku tohoto období je školák závislý na autoritě. Nápadná je u dětí snahivost, aktivita a ochota spolupracovat. Erikson označuje toto období jako období snahivosti, iniciativity. Dítě má smysl pro píli, pracovitost (PETROVÁ, 2008, s. 95).

Pokud dítě vyrůstá ve zdravém sociálním prostředí, lze toto období považovat za nejstabilnější v dětském životě. Dítě v tomto období touží po reálných činnostech, a proto jsou také velmi oblíbené „pokusy“ a manipulace s věcmi. Díky psychickému zaměření žáků v tomto období nevyhovuje pouze pasivní přijímání informací.

Výraznou charakteristikou motorického vývoje je postupné zklidňování. Pohyby dítěte jsou přesnější, účelnější i úspornější. Dochází ke zdokonalování jemné motoriky, zpřesňuje se vizuomotorická koordinace (VÁGNEROVÁ, 1991, s. 21).

5.1 Vývoj poznávacích procesů

Děti jsou v tomto období velice zvědavé, chtějí se všeho zúčastnit, pochopit souvislosti. *„Vnímání se stává cílevědomým aktem, přestává mít ráz náhodnosti, stává se pochodem zaměřeným na poznávání podstaty vlastností předmětů a jevů, svět se školákovi rozšiřuje v prostoru i čase, objevuje nové vztahy a souvislosti. Rostoucí schopnost analyzovat a diferencovat umožňuje stále kvalitnější poznávání.“* (PETROVÁ, 2008, s. 94)

Smyslové vnímání je složitý psychický akt, kterého se účastní všechny složky osobnosti člověka, tedy jeho postoje, soustředěnost a vytrvalost, dřívější zkušenosti, očekávání, zájem, již rozvinuté schopnosti. Výrazné pokroky sledujeme především v oblasti zrakového a sluchového vnímání. Dítě je pozornější, vytrvalejší, pečlivé (LANGMEIER, KREJČÍŘOVÁ, 1998, s. 118).

Představivost dosahuje u mladšího školáka vrcholu. Dítě velice dobře zvládá rozlišit realitu od fantazie. Do světa představ se vrací dítě rádo pomocí her nebo četby. Díky školní práci je trénována úmyslná a záměrná představivost. Vyučující se snaží záměrně vyvolávat potřebné představy. Schopnost operovat s představami je důležitá pro pozdější schopnost operovat s pojmy. Na začátku školní docházky převládá mechanická paměť. Ke spojování nových poznatků s předcházejícími potřebuje dítě pomoc dospělého.

Pozornost rozhoduje o kvalitě dalších poznávacích procesů. Ze začátku je krátkodobá, spontánně zaměřená. Převažuje vzruch nad útlumem, který způsobuje přerušování pozornosti. Dítě hůře odolává rušivým vlivům.

Vhodné je střídat formy práce. Jako motivace k dobrému výkonu slouží pochvala, úsměv, povzbuzení. Čím vyšší ročník, tím víc by měly být úkoly náročnější, dlouhodobější a obráceně.

Myšlení a logické usuzování se opírá o konkrétní věci a jevy, které si lze názorně představit. Zobecnění probíhá na základě nápadných znaků předmětů (PETROVÁ, 2008, s. 95).

U mladšího školáka se také zlepšuje schopnost seberegulace. Typický je také ústup lability a impulzivity. Stále přetrvává velká citová ovlivnitelnost. Hlavní náplň u dítěte mladšího školního věku tvoří učení a práce, plnění zadávaných úkolů. Velice přínosná je pro zdravý vývoj osobnosti hra. Radost dětem uděláme hrou soutěživou, pohybovou, konstruktivní, společenskou (PETROVÁ, 2008, s. 97).

6 Pracovní listy jako součást animačního programu

Pracovní list je zpravidla tištěný materiál, který je k dispozici návštěvníkům pro usnadnění porozumění, doplnění či oživení výstavy nebo expozice. Jedná se o určité vodítko, jak pracovat s výstavou. Obsahují záznam a utřídění základních informací, nejdůležitějších poznatků a jejich zafixování pomocí úkolů a aktivit. Mohou taktéž sloužit jako pobídka k samostatnému bádání nebo práci s postoji a názory uživatelů.

Samotná výsledná podoba pracovního listu je závislá na konkrétní výstavě či expozici, na cílové skupině i na schopnostech a didaktické dovednosti muzejního pedagoga (JAGOŠOVÁ, JŮVA, MRÁZOVÁ, 2010, s. 249).

6.1 Funkce pracovního listu

Z didaktického hlediska lze u pracovních listů sledovat několik funkcí:

1. Funkce poznávací a systematizační

Pracovní listy většinou obsahují základní poznatky z problematiky sledované výstavou a určitý návod na způsob jejich poznání a utřídění.

2. Funkce upevňovací a kontrolní

List často obsahuje sadu úkolů, úloh či aktivit, které napomáhají fixaci získaných poznatků a taktéž umožňují kontrolu správnosti zapamatovaných informací.

3. Funkce motivační a sebevzdělávací

Obsahem i zpracováním by měl list motivovat k vlastnímu pátrání a dalšímu zájmu o dané téma.

4. Funkce koordinační

Pracovní listy by měly navazovat nejen na vystavené sbírkové předměty, ale i na původní výstavní záměr a měly by také vybízet k dalším logickým krokům při sledování expozice

5. Rozvíjející a výchovná funkce

Zvolené způsoby práce jsou didakticky vhodně zvolené, mohou napomoci uživateli v rozvoji jeho osobních preferencí v oblasti zpracovávaného tématu. Pracovní listy mohou taktéž podpořit významně výchovnou složku muzejních výstav a expozic.

6. Funkce orientační

Tuto funkci splňuje list díky krátkým uživatelským komentářům, pokynům a nabízí tak recipientům nejúčinnější způsob svého využití.

(JAGOŠOVÁ, JÚVA, MRÁZOVÁ, 2010, s. 249)

6.2 Dělení pracovních listů

6.2.1 Základní dělení listů

Je to nejjednodušší způsob dělení pracovních listů. Vychází z praktické roviny používání listů.

Pracovní listy pro práci s lektorem

Jsou rozsahem oproti samoobslužným listům kratší, někdy je to pouze dvoulist. Předpokládá se, že lektor si celý program povede a list je pouze doplňkovým, oživujícím materiálem.

Samoobslužné pracovní listy

Samoobslužné listy mohou mít rozsah jedné stránky, sady listů a nebo mohou listy postupně vytvořit menší brožuru. Listy musí být zpracovány tak, aby uživatel (návštěvník) všechny podstatné informace a zadání úkolů získal přečtením textu v pracovním listu. Tento typ listů je doplněn o klíč k řešení jednotlivých úkolů. Součástí listu může být i slovníček pojmů (ŠOBÁN, 2007, s. 36-38).

6.2.2 Dělení pracovních listů z hlediska způsobu využití

Před vlastní návštěvou muzea

Tento typ listů má zejména motivační funkci pro žáky.

Pro aktivity v muzeu

Uplatnění listů během prohlídky nebo při aktivizujícím programu v expozici.

K práci po skončení návštěvy muzea

Dobrý zdroj informací pro další rozvíjení zájmu v domácím prostředí nebo pro následnou práci ve škole, případně v samotném muzeu po skončení prohlídky nebo aktivizujícího programu (JŮVA, 2004, s. 137).

6.2.3 Klasifikace pracovních listů dle formy a obsahu

1. Informační pracovní listy

Jsou charakteristické kvalitními informacemi, často jsou doplněny nákladným (zdrojově, obrazově i materiálně) a velice dobrým zpracováním. Mohou sloužit taktéž jako prezentační materiál edukačních aktivit muzea.

2. Aktivizující pracovní listy

Textově, materiálně i informačně jsou méně náročné než listy informační. Návštěvník pracuje s různými úkoly a vyplňuje prázdná pole, která jsou určena pro jeho vlastní záznamy. Typově jsou blízké školním cvičebnicím.

3. Kombinace informačních a pracovních listů

V ideální podobě jde o pracovní list, který má vyváženou složku informační a aktivizující. List obsahuje nejdůležitější odborné informace a počítá se zde i s místem pro vlastní odraz žákovy percepce, jeho názorových a myšlenkových pochodů.

(JAGOŠOVÁ, JŮVA, MRÁZOVÁ, 2010 s. 252)

6.3 Struktura pracovního listu

Struktura listu by se měla odvíjet především od tématu expozice či výstavy. Důležité je zvážit možnosti muzejního prostředí, ve kterém bude program probíhat. Dále by měly být zváženy časové podmínky, dostupnost materiálních prostředků a personální možnosti. V neposlední řadě je třeba vědět, pro koho program plánujeme. Zvážit věk, znalosti a míru zájmu návštěvníků o danou problematiku, jejich fyzické,

mentální schopnosti a očekávání.

Doprovodné aktivity muzea by měly odrážet nejen aspekty edukační (objasnění a prohloubení informací z expozice), ale i aspekty zábavné (aktivní zkušenost, zážitky, prožitky). Měli bychom stanovit cíle daného didaktického materiálu a zvolit optimální formu a obsah. Je vhodné při tvorbě listu rovnoměrně a promyšleně střídat různé druhy úkolů a aktivit (JAGOŠOVÁ, JŮVA, MRÁZOVÁ, 2010, s. 226). Dobře zpracované pracovní listy:

- upozorňují na důležité objekty a souvislosti
- pomocí vhodně zvolených otázek a aktivit umějí vtáhnout návštěvníky do tématu výstavy
- vytváří prostor pro vyjádření vlastních postojů a názorů k danému tématu
- nabízejí místo pro záznam vlastních pozorování a badatelských závěrů
- reflektivními procesy umožňují fixaci nabytých znalostí, zkušeností

(JAGOŠOVÁ, JŮVA, MRÁZOVÁ, 2010, s. 255)

Tabulka srovnávající optimální podobu pracovního listu u několika autorů – převzato z (JAGOŠOVÁ, JŮVA, MRÁZOVÁ, 2010, s. 256):

M. van Praët (1995, s. 44)	V. Jůva (2004, s. 139)	M. Křístková, N. Křístka (2005, s. 1 -5)
1. Každý list sleduje určitý pedagogický záměr. 2. List vychází z předmětů prezentovaných na výstavě. 3. Úkoly jsou přizpůsobovány úrovni žáka. 4. Celková grafická úprava je přizpůsobena úrovni žáka.	Pracovní listy by měly být: 1. věkově přiměřené – optimální je jejich specifické zpracování pro přesně vymezené a uvedené věkové skupiny 2. srozumitelně zpracovány – měly by vycházet z obsahu školního kurikula daného věku a dále	Pracovní listy by měly být: 1. <i>atraktivní</i> – tak aby odpovídaly graficky i stylově produkci, která ovlivňuje a odpovídá zájmům dané věkové skupiny a zároveň, aby tento styl kultivovaly a tříbily 2. <i>ekonomické</i> – tak, aby

<p>5. Práce s listem není závod a plnění úkolů nenahrazuje pozornou prohlídku výstavy.</p> <p>6. List podporuje logické asociace s tématem výstavy.</p> <p>7. Vyplněný list je odkazovým materiálem pro další práci ve škole nebo doma.</p> <p>8. Četba listu je rychlá a snadná.</p> <p>9. Odpovědi vyžadují minimum psaní.</p> <p>10. List není samoúčelný – pomáhá mladému návštěvníkovi pochopit výstavu.</p> <p>11. Učitelé mají k dispozici vyplněnou verzi pracovního listu se správnými odpověďmi.</p> <p>12. Vyplněný list pro učitele vysvětluje pedagogický záměr pracovního listu.</p> <p>13. Učitelé by měli dostat pracovní listy a vyplněný list dohromady s popisem výstavy před návštěvou muzea.</p> <p>14. Mají-li žáci problémy s vyplněním pracovního listu</p>	<p>respektovat dosavadní dětskou empirii</p> <p>3. obsahově korespondovat s konkrétní výstavou a zpracovávat jednu „komplexní“ oblast</p> <p>4. názorné a „živé“ – obsahují vedle stručných textových bloků bohatý obrazový materiál</p> <p>5. vzbuzovat zájem dětského publika o danou kulturní nebo přírodní oblast</p> <p>6. podporovat procesy dětského učení při návštěvě dětského muzea i po jejím skončení</p> <p>7. snaží se rozvíjet dětskou kreativitu</p>	<p>bylo možné vytisknout potřebné množství výtisků či kopií pro pohodlnou práci návštěvníků ve výstavě či expozici, zároveň aby byly náklady přiměřené muzejním prostředkům a aby v nich nebyly nefunkční nadbytečnosti</p> <p>3. <i>investigativní</i> – tedy dostatečně aktivizující, stimulující k vlastním úsudkům, řešením, prezentaci získaných poznatků</p> <p>4. <i>organizující</i> – listy dostatečně vedou recipienty ke vhodné posloupnosti poznávání tématu, jasně formulovaná zadání a navržené činnosti vhodně strukturují celý proces učení</p> <p>5. <i>učící</i> – odpovídají vzdělávacím předpisům, zachovávají funkční schémata způsobu učení (například postup E-U-R kritického myšlení, konstruktivistické postupy atp.), vedou k reflexi procesů učení</p>
---	--	---

nebo najdou-li se v odpadkovém koši, pak je list pravděpodobně špatný a je třeba na něm dále pracovat.		
--	--	--

Tabulka shrnuje požadavky, které pozitivně podpoří funkčnost pracovních listů. Zároveň tyto požadavky mohou být po vytvoření pracovního listu využity k rychlé evaluaci listu. Dodržováním těchto doporučení můžeme snadněji naplnit didaktickou funkčnost listů (JAGOŠOVÁ, JŮVA, MRÁZOVÁ, 2010, s. 257).

7 Animační program I. – Princezna Zapomněnka tě zve na hrad

7.1 Plánování animačního programu

7.1.1 Východiska

Hrad Bouzov nabízí několik prohlídkových okruhů. Hrad navštěvuje široká veřejnost a všechny věkové kategorie: studenti, rodiny s dětmi, dospělí, senioři; dále větší skupiny návštěvníků, kteří jezdí na hrad ve formě zájezdů a samozřejmě kromě českých návštěvníků láká hrad Bouzov i hodně zahraničních hostů. Zejména Němce, Rakušany, Poláky, Angličany. Hrad nabízí i speciální kostýmované prohlídky a doprovodné akce během celé návštěvnické sezóny.

Skupiny, na které se zapomíná jsou školní zájezdy, které mají o prohlídku hradu největší zájem zejména v květnu a červnu, tedy ke konci školního roku, kdy vyráží třídy se svými vyučujícími na různé exkurze a výlety.

Hrad Bouzov nabízí pro mateřské školy a žáky 1.–3. ročníku základních škol prohlídku hradu nazvanou Putování s Večerníčkem. Během této prohlídky je úkolem dětí poznávat pohádkové postavičky, které se jim představí pomocí krátkých scének. Setkají se např. s Bobem a Bobkem, s motýlem Emanuelem, Patem a Matem, Machem a Šebestovou atd.

Jakkoliv je absolvování této prohlídky pro děti jistě přínosem, její prvotní záměr prohlídky není v tomto případě výchovně-vzdělávací.

Předností prohlídky Putování s Večerníčkem (využívající dítěti velmi blízkou pohádku) je nenásilný způsob, kterým se menší posluchač seznámí s prostředím hradu a získává tak k dané památce kladný vztah. Nevýhody však převažují:

- Prohlídky probíhají pouze v určené termíny, na které je třeba se dopředu objednat.
- Pokud třída navštíví hrad v jiný termín, je nucena, pokud chce na prohlídku hradu, vybrat si z několika běžných tras.

- Opakovaná návštěva této akce se postupně může stát okoukanou rutinní záležitostí.
- Pokud na hrad přijede školní skupina menších dětí, je možné se s daným průvodcem domluvit na přizpůsobení textu menším posluchačům. Ne každý průvodce ale dokáže tzv. „zpatra“ pozměnit text svého výkladu a někdy toto pozměnění textu může spíše konečnému výsledku uškodit, než pomoci.
- Problémem samozřejmě nadále zůstává fakt, že úprava prohlídky pro děti nespočívá pouze ve „zjednodušení textu“, ale je nutné zohlednit celou řadu faktorů, zásad a metod práce s dětmi, kterých je třeba se držet a respektovat je.

Jako cílovou skupinu pro vytvoření animačního programu jsem tedy zvolila žáky mladšího školního věku, tj. žáky docházející na 1. stupeň základní školy.

Mým cílem bylo vytvoření animačního programu, který dokáže, že i s dětmi ve věku v rozmezí 7–9 let (1. a 2. ročník ZŠ) lze velice účinně pracovat v hradním prostředí jiným způsobem, než pomocí běžné prohlídky s odborným výkladem a ukázat tak, že tento přístup je přínosem nejen pro účastníky programu, ale i pro samotný hrad (zvýšení návštěvnosti).

7.1.2 Obsah programu

Primárním cílem programu bylo netradičním způsobem seznámit dětského návštěvníka s národní památkou, hradem Bouzovem, s jeho historií a vybavením jednotlivých místností. Při přípravě programu jsem vycházela z oficiálních průvodcovských textů hradu, dále z publikací zabývajících se hradem Bouzov.

Jelikož měl být program určen zejména žákům 1. ročníků základních škol, rozhodla jsem se pro vytvoření programu bez pracovního listu. Na začátku školní docházky si dítě teprve osvojuje základy čtení a psaní, vyplňování listu by se mohlo stát pro žáky spíše zátěží a výsledný účinek by byl spíše kontraproduktivní. Navíc by pracovní list museli žáci mít neustále u sebe a hlídat si, aby list někde nezapomněli.

Motivací a jednotícím motivem programu se stalo pátrání po korálich princezny Zapomněnky.

Žáci v doprovodu princezny navštíví tyto hradní prostory: knechtovna, sklepení, hradní kuchyně, jídelna služebných, lovecká síň, rytířský sál, kapitulní síň, podsebití, velmistra ložnice, velmistra pracovna, druhé hradní nádvoří.

Společně s princeznou projdou hradem, budou plnit hejkalovy úkoly a princezna jim přitom bude vyprávět, co ví o hradě a co se jí na hradě líbí. Vyprávění bude rovnoměrně prokládáno společným rozhovorem s dětmi a zodpovídáním otázek, které budou děti během programu klást.

7.2 Struktura programu

Název programu: Princezna Zapomněnka tě zve na hrad
Autor programu: Petra Spáčilová
Anotace programu: Děti navštíví interiéry hradu. Krátce se seznámí s hradní historií a díky putování s princeznou Zapomněnkou hradními prostory se seznámí s výbavou hradu. Dostanou se i do míst, která nejsou při interiérové prohlídce běžné.
Cílová skupina: 1. a 2. ročník ZŠ
Cíle programu: - vysvětlit pojmy exponát, muzeum, středověk, rozdíl mezi hradem a zámek... - přiblížit období středověku, jak se dříve žilo na hradech - poukázat na věci a výbavu hradu, která je pro hrad Bouzov netradiční - získat vědomosti o hradě Bouzov
Obsah programu:
Souvislost se školním kurikulem: - vzdělávací oblast Umění a kultura, obor výtvarná výchova - prostředky pro vyjádření pocitů, emocí, nálad, fantazie - vzdělávací oblast Člověk a jeho svět: místo, kde žijeme

Bodový scénář programu:

Místo:	Název a popis aktivity, časová náročnost:	Metody, organizační formy práce, didaktické prostředky:
1. hradní nádvoří	1. přivítání se s žáky (1 min.) 2. úvodní motivace (5 min.) 3. přesun do knechtovny (1 min.)	m. monologická – vysvětlování
knechtovna	1. přečtení 1. dopisu od hejkala (1 min.) 2. seznámení dětí s historií hradu (8 min.) – obecně o hradech, proč se stavěly, jak se stavěly, kde se stavěly, rozdíl mezi zámkem a hradem – historie hradu Bouzov, kdo na hradě žil, kdo je velmistr, – rytíř (<i>zbroj, kterou potřebuje, když jede do války</i>) – puzzle (<i>fotografie portrétu Evžena Habsburského</i>) 3. přesun do kuchyně (1 min.)	m. monologická – vyprávění, vysvětlování m. dialogická – rozhovor motivační a vyvozovací praktická činnost
hradní kuchyně	1. hledání dopisu a jeho následné přečtení (2 min.)	m. monologická – vysvětlování

	<p>2. plnění 1. úkolu od hejkala (4 min.)</p> <ul style="list-style-type: none"> <i>poznávání pomocí čichu, hmatu a chuti suroviny a jídla, ze kterých se ve středověku vařilo (chléb, hrách, kmín, česnek cibule, meduňka...)</i> <i>4 pytlíky (hrách, cibule, chleba, meduňka)</i> <p>3. prohlídka kuchyně (2 min.)</p> <p>4. přesun do rytířského sálu přes jídelnu služebných a loveckou síň (6 min.)</p>	<p>m. dialogická – rozhovor</p> <p>m. praktická</p> <p>práce ve skupinách</p>
rytířský sál	<p>1. hledání a přečtení 3. dopisu (2 min.)</p> <p>2. plnění úkolu (5 min.)</p> <ul style="list-style-type: none"> <i>poslech středověké hudby (které nástroje děti poznaly?)</i> <p>3. přesun do kapitulní síně (1 min.)</p>	<p>m. dialogická – rozhovor</p> <p>m. názorně-demonstrační</p>
kapitulní síň	<p>1. hledání a přečtení 4. dopisu (1 min.)</p> <p>2. prohlídka kapitulní síně (1 min.)</p> <p>3. přesun do velmistrovny</p>	<p>m. slovní/dialogická – rozhovor</p> <p>m. monologická – vyprávění</p>

	pracovny, kde je tajná chodba, podsebití, převét, velmistrova ložnice (6 min.)	
velmistrova pracovna	1. hledání tajné chodby (3 min.) 2. vstup do tajné chodby a přečtení dalšího dopisu (2 min.) 3. přesun do knechtovny – sklepení (2 min.)	m. názorně demonstrační – pozorování
knechtovna	1. přečtení posledního dopisu (1 min.) 2. zadání posledního úkolu – kresba vlastního znaku (3 min.)	m. monologická
knechtovna	přestávka, svačina (15 min.)	
knechtovna	kresba znaku, svého erbu (20 min.)	m. dialogická – rozhovor individuální činnost – kreslení
knechtovna	shrnutí celé prohlídky a závěrečná reflexe (6 min.)	dialogické metody (rozhovor, diskuze) sezení v půlkruhu na lavicích
hradní průjezd	rozloučení se s žáky (2 min.)	m. monologická

7.3 Realizace programu

Programu se zúčastnilo 14 žáků prvního ročníku Základní školy v Bouzově. Trval necelých 90 minut, z toho 30 minut bylo věnováno výtvarné činnosti, kresbě svého erbu či znaku.

1. hradní nádvoří

S dětmi jsem se v kostýmu princezny setkala na 1. hradním nádvoří a řekla jsem jim, co princeznu (mě) trápí.

Dobrý den, ahoj děti. Vítám vás na hradě Bouzově. Já jsem princezna Karolínka, no, někdy mi říkají i princezna Zapomněnka a tady na hradě jsem na návštěvě.

Minulý víkend byl na hradě bál a sešla se zde všechna strašidla ze širokého okolí. A já na tom bále ztratila korále, památeční, po mamince. Ty korále našel starej hejkal a nechce mi je jen tak dát. Dokonce mi napsal i dopis. Pojdte se mnou, přečtu vám ho.

A sice, že jsem na bále ztratila korále. Korále našel hejkal a ten mi řekl, že korále vrátí, až splním 3 úkoly. Domluvili jsme se s dětmi, že když mi pomůžou splnit ty dané 3 úkoly, tak že jim na oplátku ukážu, jak to vypadá na hradě. Přesunuli jsem se s dětmi do knechtovny, kde byl přečten první dopis.



Obr. č. 1 - První setkání princezny Zapomněnky s dětmi.

2. knechtovna (sklepení)

Ve sklepení byl dětem přečten 1. dopis:

Milá princezničko Zapomněnko!

Včera jsem objevil tvé červené korále. Protože zapomínáš věci často, tak ti korále nevrátím jen tak. Pokud chceš korále zpátky, musíš splnit jako v každé správné pohádce 3 úkoly, které jsem pro tebe připravil. A v plnění úkolů buď pečlivá, budu se zpozdáli koukat, jak ti to jde.

První úkol na Tebe čeká v hradní kuchyni.

Děti byly vyzvány, aby pomohly princezně s hledáním a ta jim za odměnu nabídla, že je provede hradem. Před samotným zahájením prohlídky byly děti seznámeny s historií hradu.

Pro seznamování se s historií hradu jsem zvolila formu rozhovoru za pomoci černobílých obrázků. Bavily jsme se s dětmi o historii hradu, kdo byl majitelem hradu dřív, kdo vlastní hrad dnes. Kdo a proč nechal hrad přestavit. Kdo je velmistr? Co je řád německých rytířů? Kdo byl rytíř?

Vyprávění bylo doplněno o praktické činnosti. Šlo o skládání portrétu Evžena Habsburského a „oblékání“ (obrázku) rytíře, který se chystá odjet bojovat, do výstroje.



Obr. č. 2 - Čtení prvního dopisu od hejkala.



Obr. č. 3 - Žáci při sestavování portrétu Evžena Habsburského.



Obr. č. 4 - Žáci při oblékání rytíře do zbroje.

3. hradní kuchyně

Když děti vstoupily do hradní kuchyně, čekal na ně první úkol. Na stole ležely 4 plátěné pytlíky a děti měly za úkol poznat, co se v nich ukrývá. Na stole byla položena také kartička s instrukcí, co dál.

Ted' vyzkouším tvůj hmat, čich a možná i chuť. Poznáš, co se skrývá v záhadných pytlících? Jsou to suroviny (jídlo) oblíbené ve středověku. Po splnění úkolu otevřete další obálku.

Děti se rozdělily na 4 skupiny. Každá skupina dostala jeden pytlík, jehož obsah

se snažila uhodnout. Jako první uhádly děti hrách, poté cibuli a chleba. Nejobtížnější bylo poznat meduňku. Děti se shodly na tom, že je to bylina, ale nevěděly která. V tuto chvíli byla dětmi požádána paní učitelka o pomoc. Vyučující bylinku poznala a děti dovedla ke správné odpovědi.



Obr. č. 5 - Připravené rekvizity k prvnímu úkolu.



Obr. č. 6 - Děti při plnění prvního úkolu, poznávají dle hmatu, čichu obsah pytlíků.

Nyní jsme se všichni společně rozhlédli po kuchyni a díky tomu jsme objevili mnoho zajímavých předmětů (ledničku, překapávač kávy...). Následovalo přečtení 2. dopisu:

Výborně, musím tě pochválit. Vidím, že sis k plnění úkolů pozvala i několik pomocníků. A to je dobře. Říká se, že víc hlav, víc ví, tak uvidíme. Mohla bys teď svým kamarádům, za to že ti s plněním úkolů pomáhají hrad ukázat a zavést je do nějakých zajímavých místností.

Zkus je vzít třeba do jídelny pro sloužící nebo lovecké síně a nezapomeň na rytířský sál! V rytířském sále na vás bude čekat druhý úkol.



Obr. č. 7 - Otevírání druhého hejkalova dopisu.

Přesunem přes jídelnu pro služebné (zde byly děti upozorněny na kachlová kamna, hledaly příkládací dvířka a umyvadlo) a loveckou síň (zastavení u nástěnné malby) se děti dostaly do rytířského sálu, kde následovalo hledání další obálky.



Obr. č. 8 - Jídelna služebných. Děti pátrají po dvířkách, kterými se příkládalo do kachlových kamen.



Obr. 9 - Lovecká síň. Děti hledající zvířata na nástěnné malbě.

Rytířský sál

Přečtení 3. dopisu:

Vítám Vás v rytířském sále. Říká se, že je to na hradě ta nejkrásnější a největší místnost. Pořádají se zde různé slavnosti, bály, oslavy... A k takovým radovánkám neodmyslitelně patří i hudba. Kde myslíte, že stávali hudebníci a hráli na své nástroje? Slyšeli jste vůbec někdy někde nějakou středověkou hudbu?

A už se pomalu dostáváme k Vašemu dalšímu úkolu. Připravil jsem si pro Vás jednu hudební ukázkou... Původně měli přijít sami muzikanti osobně, ale na poslední chvíli odřekli. Prý jsou nemocní, to víte, na podzim řadí různé chřipky a když se pořádně teple neobléknete, jste hned nemocní.

Ale já jsem si s tím poradil, jeden kamarád mi půjčil tento přehrávač, na kterém si můžeme hudbu přehrát. Ukázka je opravdu dlouhá, trvá víc jak 2 minuty. A tak nevím, jestli vůbec zvládnete být tak dlouho tiše a poslouchat. Úkol zní: Poznáte všechny nástroje, na které hudebníci hrály? Nastražte ouška.

Další dopis nechám v kapitulní síni.

Děti se usadily na židle v rytířském sále a poslouchaly skladbu La rotta (Itálie, anonym ze 14. století) v podání hudebního seskupení Quercus. Po doznění posledních tónů jsme dávali dohromady s dětmi hudební nástroje, které slyšely. Děti uhádly všech 5 nástrojů, a to bubínek, housle, kytaru, dudy a flétnu.



Obr. č. 10 - Rytířský sál. Příprava na čtení dalšího dopisu.



Obr. č. 11 - Děti při poslechu středověké hudby.

Poté jsme si pozorně prohlédli rytířský sál, určili jsme, kde mohli hudebníci v sále stát a hrát. Dětem se hudba natolik líbila, že jsme si pustili ještě na rozloučenou jednu středověkou skladbu a děti na ni tancovaly. Následoval přesun do kapitulní síně.

Kapitulní síň

Po vstupu následovalo hledání a přečtení 4. dopisu.

Vidím, že Vám sluch slouží ještě velmi dobře. Jste opravdu šikovní.

Každý správný hrad má nějakou tajnou chodbu a na hradě Bouzově tomu není jinak. Pokud najdete dveře, vstup do této chodby a vydáte se po schodech nahoru, najdete tam možná to, co hledáte. A malá nápověda: pokud dojdete do Velmistrových pracovny, máte skoro vyhráno. Cestou do pracovny počítejte, kolik jste celkem viděli pokojů. Toto číslo si dobře zapamatujte.

Podmínkou splnění úkolu také je, že v každé místnosti, v každé části hradu, kterou budete procházet, než dojdete do pracovny se musíte zastavit, pořádně se na místnost podívat a princeznička Vám ke každé místnosti řekne pár slov. Jinak to nebude počítat jako splněný úkol. A nezapomeňte, všechno vidím. To, že nevidíte vy mě, neznamená, že nevidím já Vás nebo že tu nejsem.

Poté se účastníci vydali s princeznou hledat vstup do tajné chodby. Cestou byly děti upozorněny na tzv. převét (středověká toaleta), při průchodu Alžbětiným křídlem spatřily umyvadlo ze 16. století a ve velmistrově ložnici byly upozorněny na největší postel na hradě.

Velmistřova pracovna a tajná chodba

Po vstupu do pracovny bylo dětem princeznou prozrazeno, že v této místnosti se ukrývá vstup do tajné chodby. Děti začaly vchod hledat.



Obr. č. 12 - Děti při hledání vchodu do tajné místnosti.

Děti zde také viděly obraz Evžena Habsburského, jehož podobiznu skládaly na začátku prohlídky v reálné velikosti.

Děti zkoušely různé možnosti, např. otočení svícnem o 180 stupňů doleva, doprava. Přesunutí svícnu na stole. Otevření dvířek menší dřevěné skříňky. Jedno z dětí objevilo na podlaze menší pozlacený pedál, který byl pod dřevěným ostěním. Po sešlápnutí tohoto pedálu se v dřevěném obložení objevil vstup na pískovcové schodiště. V tu chvíli byla většina dětí ohromena, protože našly tajný vchod. Po schodišti bylo možné vyjít nahoru, ale i dolů, kudy se tedy vydat? Děti se rozhodly vystoupat po schodech nahoru.



Obr. č. 13 - Děti po objevení tajného vchodu vstupující na schodiště.

A to byla správná volba. V tajné místnosti byl uložen další z dopisů, který byl následně otevřen a přečten:

Vidím, že jste velice bystří, a tím, že jste objevili tajnou chodbu, jste splnili můj třetí úkol. Princezniny korále jsou ukryty ve sklepe, v knechtovně.

Poté následoval návrat do sklepení, do knechtovny.



Obr. č. 14 - Děti při čtení dopisu objeveného v tajné místnosti.

Knechtovna

V knechtovně zanechal hejkal poslední dopis.

Milí kamarádi,

za tu chvíli, co jsem vás pozoroval, jsem si vás velice oblíbil. Máte ode mě obrovskou pochvalu. Věřím, že všichni z vás by byli dobrými rytíři, šlechtici nebo šlechtičkami. Všechny úkoly jste plnili čestně a pečlivě.

Proto, kromě princezniných korálků, které jí vracím (jsou v zadní části sklepa), jsem i pro vás připravil odměnu. Odměnu vám dá princezna Zapomněnka, až se s vámi bude loučit.

Mám na vás ještě jednu prosbu. Když jste chodili po hradě, všimli jste si určitě těch krásných znaků a erbů bývalých majitelů hradu v rytířském sále. To víte, každý správný šlechtic musí mít svůj znak. A já si říkal, že bych si taky nějaký vytvořil. Ale jsem bez nápadu.

Pomohli byste mi s tím? Zkuste každý namalovat svůj vlastní erb. Do takového erbu se kreslila zvířata, podle jejich vlastností, třeba lev, král zvířat, ten značil sílu, orel, liška – hlava mazaná nebo do znaku můžete kreslit různé předměty, které máte rádi nebo pro vás hodně znamenají.

Prosím, své erby mi tu nechte na památku, rád bych si je tady vystavil a těšil se z nich.

Váš hejkal



Obr. č. 15 - Princezna zapínající si své ztracené korále, které jí děti pomohly dostat zpět od hejkala.

Po přečtení dopisu si děti udělaly pauzu na svačinu, asi 15 minut a poté začaly pracovat na svých erbech. Tvorbu erbů jsem rozdělila na tři části.



Obr. č. 16 - Děti svačí a sbírají síly na závěrečný úkol.

1. Úvod

Před samotným začátkem tvorby erbu si děti s princeznou nejdříve povídaly. Co je to erb? Co je to znak? Jak se od sebe liší? Proč rytíř potřeboval svůj znak? Co se do erbu malovalo? Kde všude nějaký erb nebo znak viděly nebo mohou vidět?



Obr. č. 17 - Princezna zadává dětem závěrečný úkol.

2. Kresba vlastního znaku

Každý z žáků dostal bílý papír formátu A4 s předtištěným obrysem erbu. K dispozici byly barevné pastelky.

Děti při kresbě svého erbu pracovaly velice soustředěně a tiše. Pro inspiraci byla dětem puštěna k práci středověká hudba, která se příjemně nesla a dokreslovala celkovou atmosféru pobytu na hradě. Na samotnou malbu znaku měly děti 20 minut.



Obr. č. 18 - Děti kreslí své erby.

3. Hodnocení vlastních erbů

Po dokončení erbů si děti sedly na dřevěné lavice rozestavěné do půlkruhu

a každý žák ukázal ostatním svůj erb a řekl k němu pár slov. Jak jsou se svojí prací spokojeni. Jaký ústřední motiv do erbu zvolily a proč. Děti si tak mimo jiné mohly také prohlédnout lépe práce svých spolužáků.



Obr. č. 19 - Děti představují své erby ostatním.

Za odměnu dostaly děti od princezny pohlednice s hradem Bouzovem. Pak následovalo závěrečné shrnutí programu. Dětem jsem pokládala otázky typu: Co se vám dnes na hradě nejvíc líbilo? Která místnost vás nejvíc zaujala? Přišly vám úkoly od hejkala jednoduché? Co nového jste se dozvěděly?

Hradní průjezd

Program byl ukončen rozloučením princezny s dětmi na 1. hradní nádvoří. Poté se žáci vydali zpět do školy.



Obr. č. 20 - Děti odcházející z hradního nádvoří.

7.4 Zhodnocení programu

Program byl velmi podařený, mimo jiné také proto, že se vyučující zapojovala vhodně do prohlídky a tím umocňovala u dětí zážitek z programu.

Časová dotace animačního programu byla dodržena. Program trval 90 minut, jak bylo stanoveno na začátku, kdy 60 minut bylo věnováno prohlídce hradu a 30 minut žáci pracovali na svých erbech. Po absolvování programu mohli žáci ve škole zpětně navázat na program následujícím úkolem:

Nakreslete, jak si myslíte, že vypadá hejkal, který na hradě zadával princezně úkoly a daroval vám na památku pohlednice?

Po zpracování ve škole pak mohli žáci obrázky (nebo jejich fotografie) zaslat zpět na hrad.

8 Animační program II. – Seznamte se, hrad Bouzov

Cílem programu je primárně seznámit žáky s historií hradu a jeho vybavením, sekundárně pak vzbudit zájem o českou historii obecně a podpořit tím základy pro rozvoj a vnímání potřeby kulturního dědictví.

Program slouží jako vhodná alternativa k běžné prohlídce pro žáky na 1. stupni základní školy. Tato věková skupina jezdí na hrad zejména v květnu a červnu v rámci školních výletů a exkurzí.

8.1 Struktura programu

Název edukačního programu: Seznamte se, hrad Bouzov
Autor programu: Petra Spáčilová
Anotace programu: Děti navštíví interiéry hradu a seznámí se s jeho historií a vybavením jednotlivých místností. Pozornost bude zaměřena na rozdíly, jak žili lidé ve středověku a jak žijí dnes. Pod vedením lektora děti vyplňují pracovní list, díky kterému získají základní informace o hradě.
Cílová skupina: Žáci 1. stupně ZŠ (3., 4. a 5. ročník ZŠ)
Cíle programu: Seznámit žáky s hradem Bouzov (jednotlivé místnosti, exponáty...). Po absolvování programu budou žáci schopni: <ul style="list-style-type: none">- reprodukovat historii hradu- vysvětlit co je řád německých rytířů- vlastními slovy převyprávět legendu sv. Jiří- popsat odlišnosti hradu Bouzov od jiných hradů- vysvětlit pojmy atribut, exponát, velmistr, erb, znak...- rozlišit pojmy hrad, zámek a zřícenina

Souvislost se školním kurikulem:

- vzdělávací oblast Umění a kultura, obor výtvarná výchova
- vzdělávací oblast Člověk a jeho svět: Lidé a čas, Místo, kde žijeme

Bodový scénář programu v celkové délce 120 minut:

Místo	Název a popis aktivity:	Metody, organizační formy práce, didaktické prostředky, časová náročnost
1. hradní nádvoří	Uvítání	Vyprávění, vysvětlování (2 min.)
Knechtovna	Úvodní seznámení se s dětmi Hra: Děti se usadí ke stolu. Z mističky si každý vezme samolepku a napíše na ni své jméno. Každý postupně řekne své jméno nahlas, představí se a řekne, jak má rád, když ho ostatní oslovují. Poté si samolepku přilepí na viditelné místo na svém oblečení.	Rozhovor, vyprávění (3 min.) Hra (8 min.)
Knechtovna	1. Vyprávění o historii hradu lektorem 2. Práce s pracovním listem (úkol č. 1 – doplňování událostí na časovou osu)	Rozhovor, vyprávění (7 min.) Individuální práce s listem (5 min.)
Hradní kuchyně	Práce s pracovním listem (úkol č. 2 – hledání vybavení středověké kuchyně)	Pozorování, individuální práce s listem (8 min.)
Jídelna sloužících	Práce s pracovním listem (úkol č. 3 – zjišťování zdroje vody na hradě)	Rozhovor, pozorování (3 min.)
Lovecká síň	Práce s pracovním listem (úkol č. 4 – doplňování způsobů vytápění hradu)	Vysvětlování, rozhovor, pozorování (5 min.)

Rytířský sál	Práce s pracovním listem (úkol č. 5 – doplňování smrtelných hříchů) a dramatizace Aktivity: 1. Podle barev na vašich jmenovkách se rozdělte bez mluvení do skupin. Na samolepkách jsou také latinsky napsané názvy jednotlivých smrtelných hříchů. Najděte český překlad vašeho latinského slova. Až budete vědět český název, nikomu to neříkejte. 2. Zdramatizujte pomocí pantomimy daný smrtelný hřích. Máte na nácvik tři minuty.	Individuální práce s listem (2 min.) Dramatizace (9 min.)
Kapitulní sín	Práce s pracovním listem (úkol č. 6 – řešení přesmyčky)	Individuální práce s listem (2 min.)
Podsebití	Práce s pracovním listem (úkol č. 7 – popis typů střílen)	Pozorování, individuální práce s listem (3 min.)
2. hradní nádvoří	Práce s pracovním listem (úkol č. 2 – orientace na plánu hradu)	Vysvětlování, pozorování, individuální práce s listem (5 min.)
Kaple	Práce s pracovním listem (úkol č. 2 – doplňování atributů světice)	Pozorování, individuální práce s listem (2 min.)
Knechtovna	Legenda o sv. Jiří: Vytvořit leporelo, ilustraci k legendě a následně dle obrázků převyprávět celý příběh.	Vyprávění Práce ve skupinách – kreslení (25 min.)
Knechtovna	Závěrečná reflexe	Diskuse (7 min.)

8.2 Tvorba programu a pracovního listu

Sestavit program tak, aby přirozeně zapadl do prostředí a fungování hradu bylo poměrně náročné, protože hrad je velice vytižený, co se návštěvnosti týče. Zejména koncem června, v červenci a v srpnu do hradu vstupují prohlídky každých 10 minut. Hrad nabízí několik prohlídkových tras, které se v určitých místech kříží a je potřeba, aby jednotlivé prohlídky byly plynulé a nedocházelo ke zbytečným kolizím.

Koncepce a obsah programu

Při přípravě programu jsem měla na výběr přibližně z 20 místností, kam jsem mohla dětské posluchače zavést a díky tomu jim ukázat jedinečnost hradu a jeho zajímavosti. Musela jsem dodržet časové omezení doby samotného animačního programu. V případě prvního programu to bylo 90 minut. u druhého programu byl časový limit stanoven na 120 minut.

Rozepsala jsem, která místa by měli návštěvníci podle mě při prohlídce zaručeně vidět. Na seznamu byly tyto místnosti:

- hradní kuchyně (centrální i studená)
- jídelna sloužících
- rytířský sál
- obranný systém hradu (podsebití a malý dvorek)

Poté jsem program doplnila o další hradní prostory, aby vznikl plynulý prohlídkový okruh, během něž bude možné se s návštěvníky pohybovat systematicky a ne pouze nahodile přecházet z jednoho hradního paláce do druhého.

Výhodou byla možnost využít sklepení, které bylo vybaveno několika stoly, lavicemi a elektrickým osvětlením a posloužilo tak jako alternativa „speciální výukové učebny“.

Koncepce a podoba pracovního listu

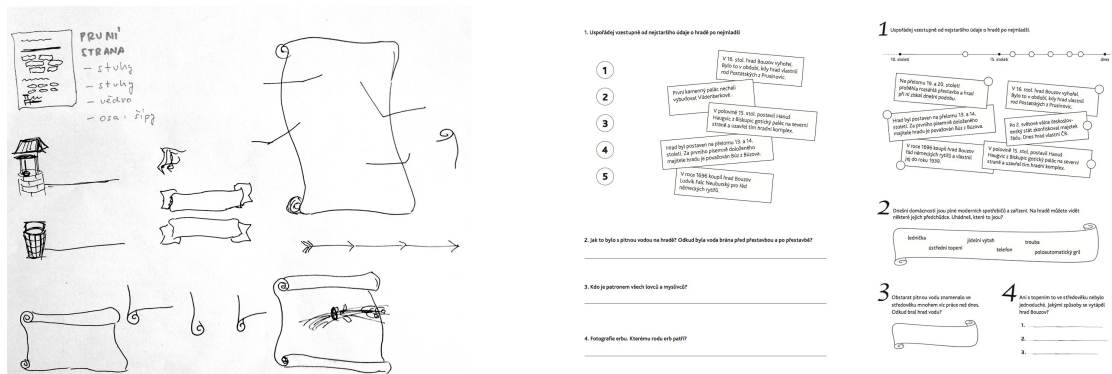
K tomuto programu byl vytvořen černobílý pracovní list, který dostal každý účastník. Koncepce listu byla následující:

- Ke každé místnosti, kterou účastník navštíví, se pojí jeden úkol v pracovním listu. Žáci díky této struktuře snadno pochopí záměr programu a vždy ví, co bude následovat.
- Jednotlivé úkoly jsou určeny k samostatnému vypracování. Každý z úkolů je kontrolován ihned po dokončení, aby žáci dostali ihned zpětnou vazbu na svoji úspěšnost.
- Úkoly jsou vytvořeny tak, že je účastníci mohou splnit až po vstupu do příslušné místnosti. Díky tomu nedochází k předčasnému vyplňování a současně je účastník nucen prozkoumat hradní prostory, aby práci s listem úspěšně dokončil.

Vyjasnění koncepce a obsahu programu i listu nebyl přímočarý proces. Vycházela jsem z řady publikací o hradu Bouzově, využila jsem oficiální průvodcovské texty a vlastní zkušenost s hradem. Inspirovala jsem se také v již existujících animačních programech co se podoby a typu úkolů týče. Ke každé místnosti jsem vybrala několik úkolů a vyzkoušením různých kombinací jsem postupně vyhodnotila, které úkoly budou vzhledem k jejich obsahu a povaze nejvhodnější.

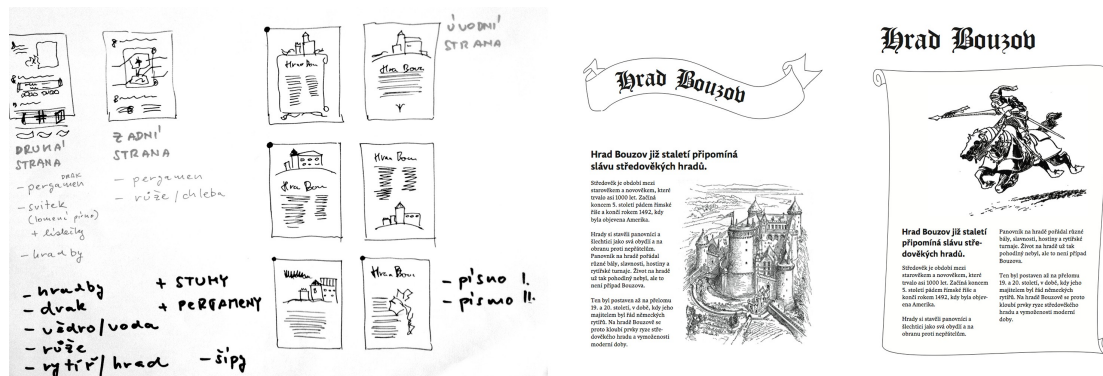
Poté jsem přistoupila k samotné tvorbě vizuální podoby pracovního listu. Zvolila jsem běžně dostupný formát papíru A3, který se přehnul na půl a tím vznikly 4 strany formátu A4. Vznikly tím současně i jakési složky, do kterých si účastníci na závěr mohou založit obrázky, které po programu vytvoří a které se programu týkají.

List byl vytvořen pro oboustranný černobílý tisk. Záměrně jsem se vyhnula použití fotografií či příliš realistických grafických prvků, aby účastníci programu mohli při jeho používání snadněji zapojit fantazii (McCLOUD, 1993, s. 43). Další výhodou se později ukázal i fakt, že zpracování listu i v „pouze“ černobílé podobě vyžaduje poměrně značné množství času a nemálo iterací, má-li být úprava listu skutečně dotažená.



Obr. č. 21 - Varianty částí pracovního listu v průběhu iterací.

Pro vysázení listu jsem použila písmovou rodinu Comenia, která byla vytvořena právě pro sazbu tiskovin a vzdělávacích materiálů, podporuje snadné čtení a rozvíjí úctu k mateřskému jazyku jako takovému. Úpravu listu jsem dále podpořila grafickými prvky, evokujícími středověk (pergameny, stuhy, „starý papír“, atp.). Pro přehlednost a snadnou orientaci je pak každý úkol označen číslem za použití lomeného písma.



Obr. č. 22 - Varianty a skici titulní strany pracovního listu.

Díky použití běžně dostupného formátu papíru i techniky tisku se tak realizace programu (a to i případně opakovaná) nestává nákladnou záležitostí.

1 Historie hradu je pestrá. Vyznač dané události na časové ose.

Na přelomu 19. a 20. století proběhla rozsáhlá přestavba a hrad při ní získal dnešní podobu.

V roce 1696 koupil hrad Bouzov řád německých rytířů a vlastní jej do roku 1939.

V 16. stol. hrad Bouzov vyhořel. Bylo to v období, kdy hrad vlastnil rod Postatských z Prusinovic.

Po 2. světové válce československý stát znokotkoval majetek řádu. Dnes hrad vlastní ČR.

V polovině 15. stol. postavil Hanuš Haugvic z Biskupic gotický palác na severní straně a uzavřel tím hradní komplex.

2 Dnešní domácnosti jsou plné moderních spotřebičů a zařízení. Na hradě můžeš vidět některé jejich předchůdce. Uhádně, které to jsou?

lednička jídelní výtah trouba
ústřední topení telefon kalkulačka

3 Obstarat pitnou vodu znamenalo ve středověku větší námahu než dnes. Odkud bral hrad dříve vodu?

4 Ani s topením to na hradě neměli jednoduché. Jakými způsoby se vytápěl hrad Bouzov?

1. _____
2. _____
3. _____

5 Sv. Jiří je patronem řádu německých rytířů. Bývá vyobrazen při zápasu s drakem. Sedmihlavá saň představuje jednotlivé smrtelné hříchy. Víš, které to jsou? Vypiš je.

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____

6 Uplný název řádu německých rytířů je poměrně složitý. Zvládně jej celý rozluštit!

**ŘÁD BRATŘÍ A SESTER
DOMU PANNY MARIE V
EJZALÉMRUĚ ECKÉOHNĚM**

7 Popiš typy střílen (křížová, výklopná, klíčová).

Obr. č. 23 - Konečná podoba vnitřní dvojstrany pracovního listu před pilotním během programu.

Hrad Bouzov

Hrad Bouzov již staletí připomíná slávu středověkých hradů.

Středověk je období mezi starověkem a novověkem, které trvalo asi 1000 let. Začíná koncem 5. století pádem římské říše a končí rokem 1492, kdy byla objevena Amerika.

Mocní panovníci a šlechtici v tomto období stavěli hrady, které je chránily před nepřáteli.

Na hradech se pořádaly také různé bály, hostiny, rytířské turnaje a další slavnosti.

Za stejným účelem byl kolem roku 1300 postaven i hrad Bouzov. Na přelomu 19. a 20. století, v době, kdy jeho majitelem byl řád německých rytířů, byl hrad přestavěn a získal svou dnešní podobu.

Na hradě Bouzově se tak kloubí prvky ryze středověkého hradu a vymoženosti konce 19. století.

Pracovní listy k animačnímu programu Poznej hrad Bouzov. Pro děti ve věku 9-12 let. Zpracovala Petra Spáčilová.

Obr. č. 24 - Konečná podoba titulní strany listu před pilotním během programu.

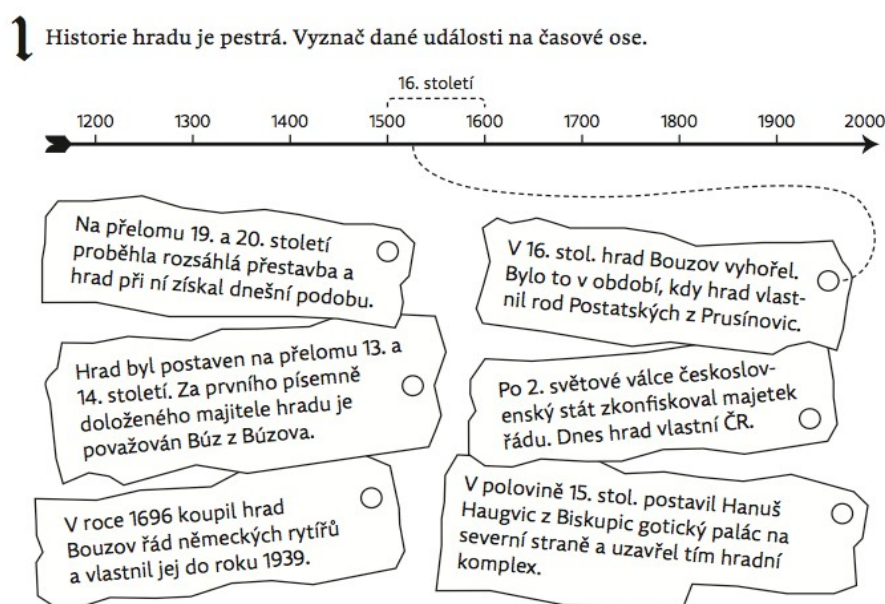
8.3 Obsah pracovního listu

Úvodní strana

Vzhledem k tomu, že pracovní list si žáci odnesou po skončení programu s sebou a mohou si je založit do svého portfolia, byl na první straně pracovního listu zpracován obecný úvod k historii hradu.

Úkol č. 1

Tento úkol navazuje na vyprávění o historii hradu, které účastníci uslyší v úvodu. Jde o práci s časovou osou. Účastníci programu mají zaznamenat do osy nejdůležitější události v historii hradu a seřadit je chronologicky od nejstarší události po nejmladší.



Obr. č. 25 - První úkol.

Úkol č. 2

Tento typ úkolu podporuje aktivní percepci jednotlivých účastníků. K jeho splnění se účastníci musí pohybovat po kuchyni, hledat a ověřit, zda jsou v její výbavě předměty, které jsou uvedeny v pracovním listu. Ke každému předmětu, který v místnosti i v listu byl se při hromadné kontrole dozvědí další doplňující informace, např. z kterého roku trouba je, kdo ji vyrobil, odkud k nám byla přivezena; na jakém principu funguje lednice, jak byl obsluhován jídelní výtah atp.

- 2** Dnešní domácnosti jsou plné moderních spotřebičů a zařízení. Na hradě můžeš vidět některé jejich předchůdce. Uhádneš, které to jsou?



Obr. č. 26 - Druhý úkol.

Úkol č. 3

Třetí úkol má přimět účastníky, aby se zamysleli nad tím, jak to bylo ve středověku s pitnou vodou. Odkud se voda brala dříve a odkud bereme vodu dnes? Jak to bylo s obstaráváním vody na hradě?

V místnosti, kde účastníci plní tento úkol je umyvadlo s kohoutkem, který je připojen na hradní vodovod. Pokud vyhlédnou účastníci z okna ven na nádvoří, uvidí novorenesanční pískovcovou studnu, což jim při plnění úkolu také napoví.

- 3** Obstarat pitnou vodu znamenalo ve středověku větší námahu než dnes. Odkud bral hrad dříve vodu?



Obr. č. 27 - Třetí úkol.

Úkol č. 4

Při plnění tohoto úkolu se účastníci zamýšlí nad možností vytápění hradu Bouzov a hradů jiných. Všechny 3 druhy vytápění lze během programu vidět. Zadání tohoto úkolu ověří pozornost účastníků při prohlídce. V místnosti, kde je úkol třeba splnit, je možné vidět 2 ze 3 typů vytápění.

4 Ani s topením to na hradě neměli jednoduché. Jakými způsoby se vytápěl hrad Bouzov?

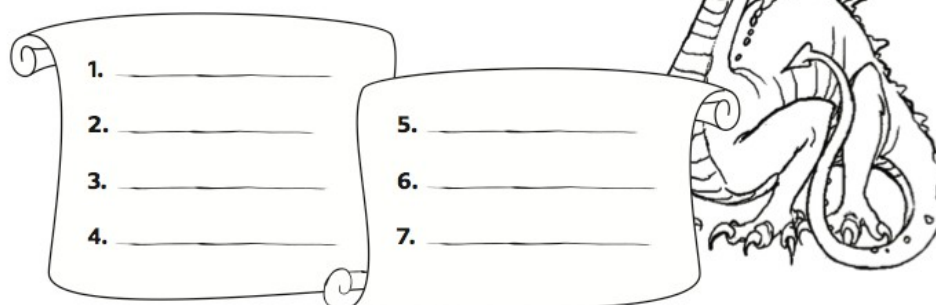
1. _____
2. _____
3. _____

Obr. č. 28 - Čtvrtý úkol.

Úkol č. 5

Tento úkol účastníci plní v rytířském sále. Na nástěnné malbě je zde vyobrazen sv. Jiří, patron Řádu německých rytířů bojující s drakem. Jde o metaforu – sedmihlavá saň představuje 7 smrtelných hříchů. Úkolem účastníků bylo najít v sále lístky s jednotlivými hřichy a zapsat je do listu.

5 Sv. Jiří je patronem řádu německých rytířů. Bývá vyobrazen při zápase s drakem. Sedmihlavá saň představuje jednotlivé smrtelné hřichy. Víš, které to jsou? Vypiš je.



1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

6. _____

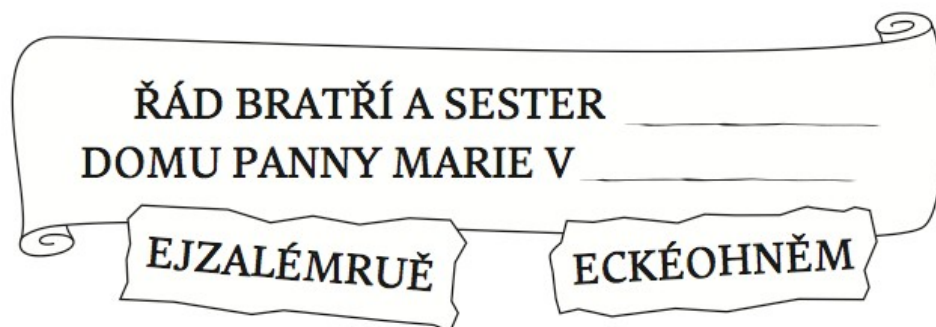
7. _____

Obr. č. 29 - Pátý úkol.

Úkol č. 6

Tento typ úkolu byl zařazen v návaznosti na podrobnější vyprávění o řádu německých rytířů. Cílem bylo mimo jiné vyzkoušet i pozornost dětí při programu.

6 Úplný název řádu německých rytířů je poměrně složitý. Zvládneš jej celý rozluštit?

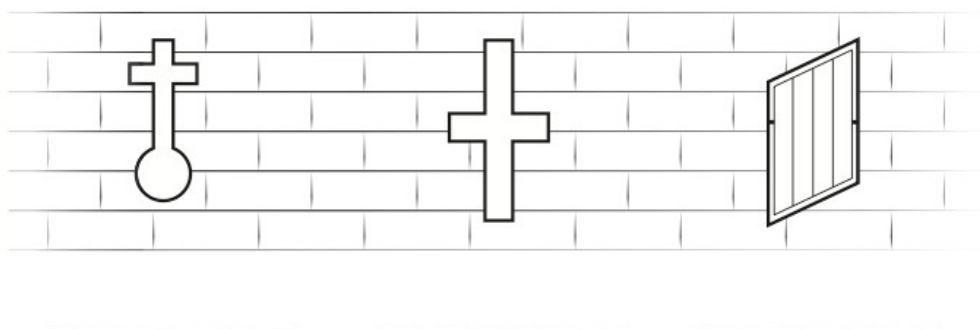


Obr. č. 30 - Šestý úkol.

Úkol č. 7

Další úkol měl sloužit jako motivace k vyprávění o obranném systému hradu. Úkol děti plnily na podsebití, čili v bezprostřední blízkosti předmětu úkolu.

7 Popiš typy střílen (křížová, výklopná, klíčová).

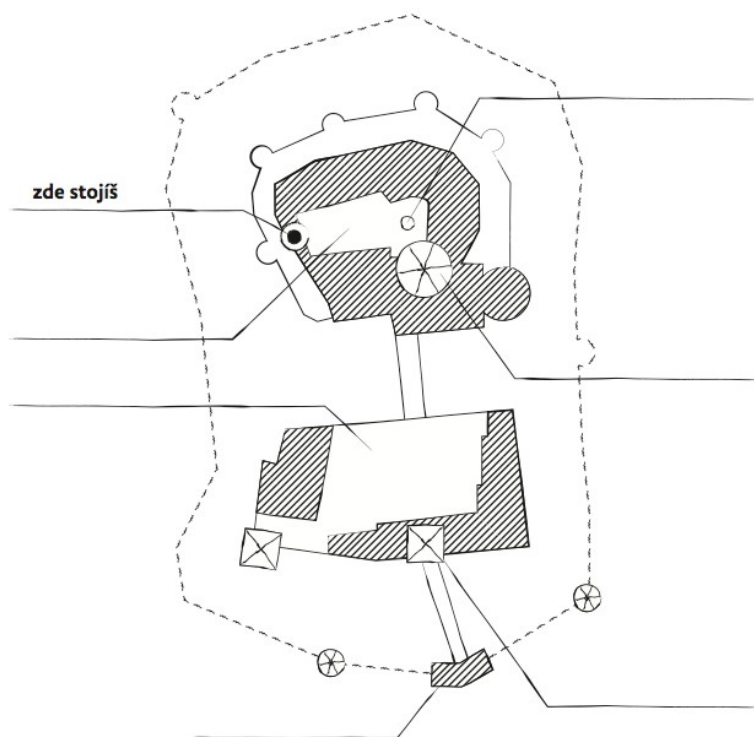


Obr. č. 31 - Sedmý úkol.

Úkol č. 8

Orientace na plánu je další důležitou částí pracovního listu. Cílem bylo ověřit schopnost základní orientace dětí a umožnit jim zapamatovat si nejdůležitější části hradu.

- 8 Zvládneš se zorientovat na plánu hradního areálu? Označ 1. hradní nádvoří, 2. hradní nádvoří, věž Hlásku, studnu, vstupní bránu a hodinovou věž.



Obr. č. 32 - Osmý úkol.

Úkol č. 9

Poslední úkol plní účastníci v kapli a na nádvoří, kde končí prohlídková část programu. Sv. Alžběta je zde vystavena spolu se sochami a malbami dalších světců. Cílem bylo především přiblížit dětem význam tematiky světců.

9 Sv. Alžběta je jednou z patronek řádu německých rytířů. Se kterými atributy bývá zobrazována?

1. _____
2. _____
3. _____



Obr. č. 33 - Devátý úkol.

8.4 Pilotní běh programu

Animačního programu se zúčastnili žáci 4. a 5. ročníku ze Základní školy v Bouzově. Celkem přišlo 16 dětí. Program proběhl v dopoledních hodinách. Program byl časově naplánován na 120 minut. Celý program jsem vedla v roli průvodce, který vypráví dětem o hradě, vyptává se na doplňující informace, upřesňuje a moderuje celý program.

Uvítání

Uvítání dětí proběhlo na 2. hradním nádvoří s motivačním vysvětlením, že na hrad přijeli badatelé a hledají nové posily do svého výzkumného týmu. Děti se tak na začátku prohlídky proměnily ve výzkumný tým, který se vydal na prohlídku hradu s cílem zjistit co nejvíc informací o hradě.



Obr. č. 34 - Uvítání se s žáky na 2. hradním nádvoří.

Knechtovna

V první místnosti se odehrálo představení všech dětí a vyřešení prvního úkolu. Každý účastník dostal pracovní list s otázkami, do kterého postupně zaznamenával své odpovědi.



Obr. č. 35 - Žáci při úvodní seznamovací hře.

Pro uvolnění atmosféry byla zařazena ledolamka, tedy krátké výrazové cvičení, které předchází hlavním vzdělávacím činnostem. Cílem bylo vytvořit příjemné prostředí pro nadcházející činnost a zbavit děti napětí z nového, neznámého prostředí (SLAVÍKOVÁ, 2007).

Cvičení spočívalo v tom, že z dřevěné mističky si každý vzal samolepku a napsal na ni své jméno, které posléze řekl nahlas, představil se a sdělil, jak má rád, když ho ostatní oslovují. Poté si každý samolepku přilepil na viditelné místo na svém oblečení. Následoval úkol týkající se doplnění informací o hradě.

Pro žáky byl poměrně náročný. Události v rámečcích, které měli žáci doplnit k časové ose byly ve stoletích, ovšem na časové ose byly zaznamenány letopočty v rocích. Pro správné vyplnění bylo třeba znát algoritmus pro přiřazování letopočtů ke stoletím a obráceně. S pomocí krátké instruktáže byli schopni žáci úspěšně první úkol vyřešit.

Kuchyně

Hledání a identifikaci předmětů ze středověké kuchyně zvládly všechny děti poměrně dobře. Jen u ledničky několik dětí váhalo, zda je opravdu na hradě.



Obr. č. 36 - Žáci při zkoumání jednotlivých předmětů v hradní kuchyni.

Hradní studna

Na úkol žáci odpovídali v předcházející místnosti, v jídelně pro hosty. Pro ověření správnosti úkolu se přesunuli ke studni. Po zodpovězení daného úkolu byly dětem sděleny další informace k hradní studni formou rozhovoru. Pokládala jsem otázky typu: Jak je studna hluboká? Jak mohli studnu vyhloubit i ve skále? Tento úkol zvládli žáci splnit zcela sami.



Obr. č. 37 - Žáci při ověřování odpovědi třetího úkolu.

Lovecká síň

V místnosti, kde děti úkol plnily jsou zabudovány 2 ze 3 typů vytápění, kterých se na hradě využívalo. Úkol žáci zvládli bez větších problémů. Při kontrole úkolu jsme se s žáky více zastavili u principu teplovzdušného vytápění a vysvětlili si, jak fungovalo.



Obr. č. 38 - Žáci při vyplňování úkolu č. 4 – vytápění hradu.

Rytířský sál

V rytířském sále byla práce s pracovním listem doplněna o pohybově-dramatickou aktivitu. V sále byly rozmístěny kartičky s překladem latinských výrazů.

Žáci se měli rozdělit do skupin (6 skupin po 3) podle barev na svých jmenovkách bez mluvení. Na svých samolepicích jmenovkách měli latinsky napsané názvy jednotlivých smrtelných hříchů. Najděte český překlad vašeho latinského slova. Až budete vědět český název, nikomu to neříkejte.

Další instrukce zněla: „Zdramatizujte ve skupinách pomocí pantomimy daný smrtelný hřích. Máte na nácvik tři minuty.“ Jedna skupina se věnovala dramatizaci a ostatní děti seděly na židlích v rytířském sále (hlediště) a snažily se uhádnout, který ze sedmi smrtelných hříchů hráči předvádějí.



Obr. č. 39 - Žáci znázorňující jeden ze smrtelných hříchů – lenost.

Žáci při nácviu dramatizace spolupracovali velmi dobře. Bylo vidět, že je úkol bavil. Na závěr si žáci zaznamenali všechny hříchy do pracovního listu.

Kapitulní síň

V kapitulní síni bylo dětem přiblíženo fungování Řádu německých rytířů. Následně žáci rozluštili slova ukrytá v přesmyčkách. Úkolu značně přidala na obtížnosti skutečnost, že slova nebyla v 1. pádě. S pomocí průvodce však bylo i zadání tohoto úkolu dětmi vyřešeno.



Obr. č. 40 - Žáci těsně po vstupu do kapitulní síně.

Podsebití

Díky nabídce možností označení jednotlivých typů střílen bylo zadání tohoto úkolu pro žáky snadné. Úkol plnili na místě, na tzv. podsebití, kde všechny tyto střílny viděli ve skutečné velikosti.



Obr. č. 41 - Žáci na podsebití pracující na dalším úkolu.

2. hradní nádvoří

Tento úkol činil mnohým potíže. Zejména orientace na plánu vyžadovala jeho správné natočení.

Úkol byl později upraven. Plánek byl přetočen o 90 stupňů, aby pohled na mapku odpovídal i jejich pohledu s ochozu. Původně měli žáci také pouze doplnit na připravené linky označení daných míst. i toto jsem upravila tak, aby žáci pouze spojovali názvy míst s body na plánu.



Obr. č. 42 - Upozornění na správné natočení plánu.

Kaple

Závěrečný úkol byl vypracováván dětmi v hradní kapli, která je zasvěcena sv. Alžbětě Durynské a k té také směřoval poslední úkol. Tato patronka je pro řád společně se sv. Jiřím velice významnou osobou. Plastika sv. Alžběty ještě s plastikou sv. Kateřiny a sv. Barbory zdobí oltář, který se nachází v přední části kaple. Pojem atribut byl při čtení, zadávání úkolu dětem vysvětlen.



Obr. č. 43 - Žáci při plnění posledního úkolu v pracovním listu.

Knechtovna (závěr programu)

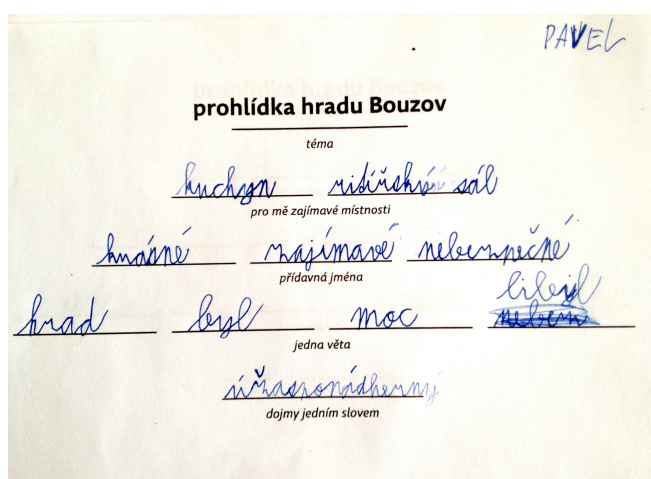
Po vyplnění celého pracovního listu jsme se se žáky přesunuli do knechtovny, kde proběhl závěr programu. za vyplnění pracovního listu dostali žáci „pergamen“, na kterém byla zaznamenána legenda o sv. Jiří.

Na cestu dostali žáci ještě jeden úkol. Měli ve škole vytvořit ilustraci formou komiksu k této legendě. Původně měli žáci na zpracování legendy pracovat přímo v knechtovně, vzhledem ale k časovému zpoždění, které jsme během programu nabrali, odnesli si žáci úkol do školy, kde v hodině výtvarné výchovy na něm pracovali.



Obr. 44 - Žáci ve škole představují dokončený komiks.

Zhodnocení programu pak proběhlo formou pětistku a společným rozhovorem. Děti odpovídaly na otázky, zda by vzaly na takovýto program i své kamarády a kdyby si mohli příště vybrat, zda by raději šly na klasickou prohlídku nebo na takovýto program.



Obr. č. 45 - Pětistek použitý ke zhodnocení programu.

8.5 Evaluace a zhodnocení programu

Animační program až na menší časové zpoždění byl úspěšný, což vyplynulo z hodnocení programu jak dětmi, tak vyučující.

- Velmi dobře fungovala interakce dětí s předměty. Prozkoumávání kuchyně nebo hledání kartiček se hříchy v rytířském sále a děti vtáhlo do programu zvýšilo jejich zájem o činnost.
- Osvědčilo se také, když zadání jednotlivých úkolů nečetl průvodce, nýbrž některé z dětí.
- Po vstupu do každé místnosti a přečtení instrukcí k úkolu je začali žáci spontánně řešit. Poté proběhla hromadná kontrola a vzájemné doplnění dalších informací. Tento postup se ukázal jako výhodný, protože žáci měli jasné stanovená pravidla, kterých se drželi a zároveň díky tomu věděli, jak bude průběh prohlídky vypadat.
- Přibližně v polovině byl program oživen pohybově-dramatickým úkolem, kdy děti měly po skupinkách pomocí pantomimy znázornit jeden smrtelný hřích a ostatní hádaly, který ze sedmi hříchů to je. i toto napomohlo udržení pozornosti a zájmu dětí o další činnost.

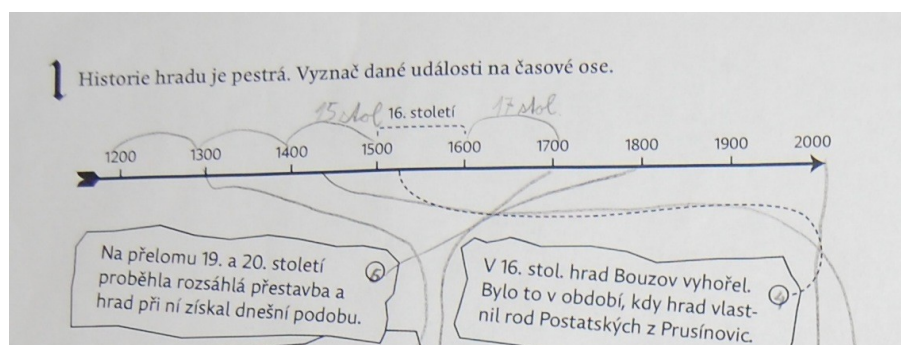
Jako vhodná se ukázala černobílá verze listu, kde si děti sami spontánně začaly některé ilustrace vykreslovat.



Obr. č. 46 - Děti vybarvený obrázek.

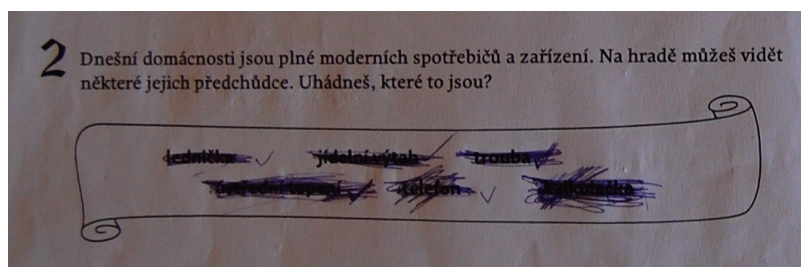
Samotné úkoly v listu byly po ukončení programu upraveny na základě zjištěných drobných nedostatků a nepřesností. Upravila jsem titulní stranu listu přidáním místa pro jméno majitele listu, protože většina dětí si list instinktivně podepsala.

Úkol týkající se přiřazování letopočtů jsem pozměnila tak, aby nemohlo dojít ke zmatení století za letopočty a díky tomu nesprávnému vyplnění úkolu.



Obr. č. - 47 - Děti vyplněný úkol s pomocnými úpravami.

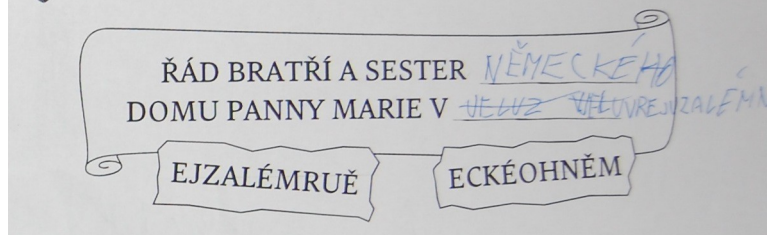
Zadání úkolu v kuchyni jsem také upřesnila, a sice aby děti nalezené předměty zakroužkovaly a list zůstal i po splnění úkolu čitelný.



Obr. č. 48 - Nečitelný úkol po dokončení.

Protože přesmyčka části úplného názvu Řádu německých rytířů činila dětem při plnění obtíže, byla i ta upravena. V přesmyčce zůstalo ukryto jen jedno slovo a to místo vzniku řádu německých rytířů – Jeruzalém.

6 Úplný název řádu německých rytířů je poměrně složitý. Zvládneš jej celý rozluštit?



Obr. č. 49 - Vyřešená přesmyčka.

Provedením úprav tak bylo dosaženo plně funkčního pracovního listu, zbaveného nedostatků, pro ověřený animační program Seznamte se, hrad Bouzov, připravený pro případné opakované realizace.

9 Animační program III. – samoobslužný list k trase Hrad se představuje

Třetí animační program se skládá ze samoobslužného listu, který nevyžaduje vytvoření zvláštní prohlídkové trasy a hrad Bouzov jej může nezávisle používat po celý rok.

9.1 Východiska

Trasa Hrad se představuje je běžný prohlídkový okruh, který hrad nabízí během celé návštěvnické sezóny. Prohlídka trvá 40–50 minut a probíhá pod vedením průvodce, který poskytuje odborný výklad. Během prohlídky návštěvník uvidí tyto hradní prostory: stará kancelář, velmistrova jídelna, sloupová síň, lovecká síň, rytířský sál, kapitulní síň, kaple, zbrojnice, studna.

O tuto trasu mají zájem zejména rodiny s menšími dětmi, které chtějí navštívit interiéry hradu, ale zároveň nechtějí být v hradě na prohlídce „příliš dlouho“. Proto při rozhodování, pro kterou prohlídku samoobslužný list vytvořím, byla jasná volba trasy „Hrad se představuje“.

9.2 Koncepce listu

List byl připraven pro návštěvníky hradu ve věku od 9–12 let. Je určen pro děti, jejichž rodiče si chtějí užít klasickou prohlídku, ale chtějí více do prohlídky vtáhnout i své dítě. Současně je list vhodný pro školní zájezdy. Přijede-li na hrad větší skupina dětí, je možné ji kdykoliv pracovním listem doplnit. List lze dále nabídnout např. i firmám, které na hradě pořádají rauty a chtějí pro své zaměstnance něco speciálního navíc kromě běžné prohlídky.

Pracovní list, který dítě obdrží, je sestaven tak, aby jej i bez pomoci ostatních zvládlo samo celý vyplnit. Průvodcem celého listu je architekt Hauberrieser, který v letech 1895–1910 na požádání velmistra Evžena Habsburského vedl přestavbu hradu Bouzov.

List je koncipován tak, že v každé místnosti dítě plní jeden úkol. Je doplněn fotografiemi jednotlivých místností hradu, aby se dítě v listu lépe orientovalo

a současně po dokončení všech úkolů list dítěti zůstal jako památka na prohlídku. Zároveň je však list vypracován tak, že neodvádí zcela pozornost od výkladu průvodce, ale snaží se tento výklad podpořit a udělat jej atraktivnější pro samotné dítě.

Na konci, po vyplnění závěrečného kvízu se dítě dozví heslo, které když sdělí pověřené osobě (pokladnímu, průvodci, prodavači v suvenýrech...), tak získá obálku s tajnými doplňujícími informacemi o hradě.

Co se týče personálního zajištění, není třeba žádného zaškoleného průvodce navíc. Dítě se samoobslužným listem je zařazeno do běžné prohlídky a je schopno list vyplňovat samo bez dohledu jiné osoby při běžné prohlídce. Samozřejmě pokud bude mít dítě u některého úkolu v pracovním listu pochybnosti, může se na průvodce obrátit a ten mu rád pomůže a poradí.

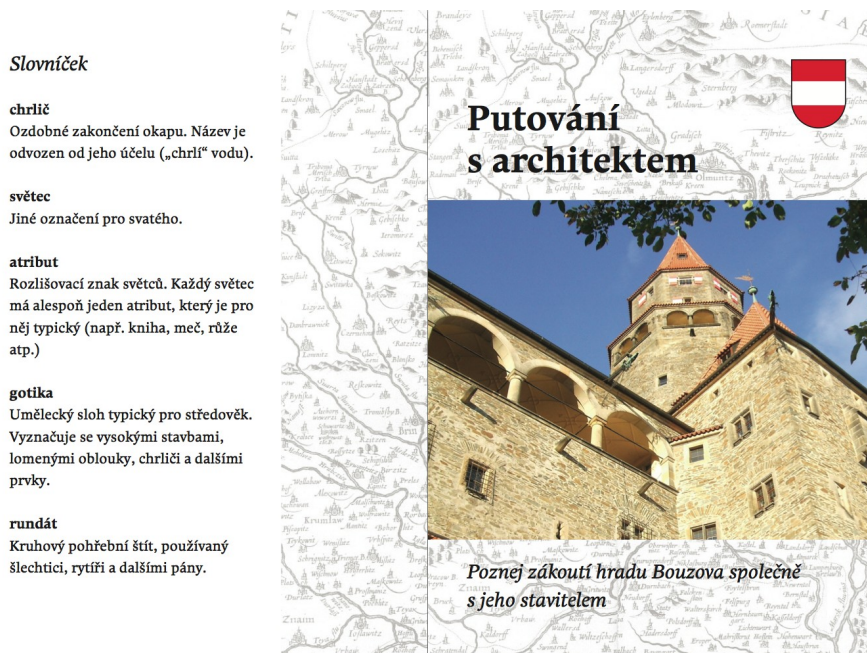
9.3 Obsah listu

V listu se rovnoměrně střídají různé druhy a formy úkolů, jejichž plněním chceme docílit vtáhnutí dítěte do průběhu prohlídky. Při tvorbě listu jsem se snažila o maximální účelnost, texty jsem zkrátila na minimum, aby neodváděly pozornost návštěvníka od samotné prohlídky, ale podpořily jeho aktivní percepci.

Samotné úkoly motivují k vlastnímu bádání, k přemýšlení, podněcují zvědavost, zájem o samotnou prohlídku. Pomáhají snadnějšímu porozumění, vhodněji předávají informace, prohlubují znalosti o hradě (o jeho historii, vybavení místností) a poskytují netradiční zážitek z prohlídky.

První a poslední strana

Tvoří přebal listu. Na první straně je název programu, pro kterou věkovou kategorii a ke které trase je list určen. Poslední strana slouží jako slovníček, kde jsou vysvětleny pojmy, které mohou být dětským návštěvníkům neznámé. Slovníček byl zařazen na poslední stranu kvůli lepší manipulaci při hledání daných výrazů během plnění úkolů.




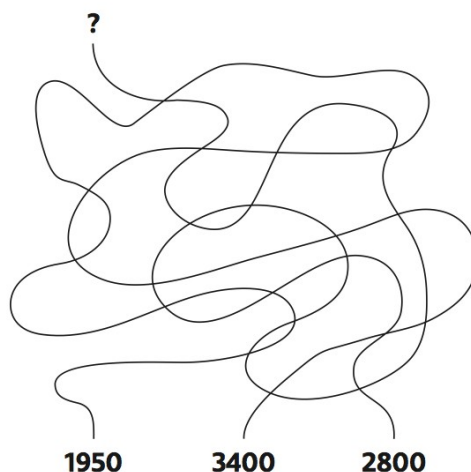
Obr. č. 50 - Konečná podoba přebalu samoobslužného listu.

Druhá strana obsahuje stručný přehled historie hradu, protože má list sloužit zároveň i jako brožura, kterou si návštěvník odnese a může si ji uložit do archivu a zpětně se k informacím o hradě vracet, byla na úvodní stranu zapsána historie hradu v kostce. Třetí strana je představením průvodce listu, architekta Hauberrissera a vysvětluje motivaci k plnění úkolu. Následují jednotlivé místnosti hradu, kterými návštěvník postupně prochází.

Stará kancelář – z historie přestavby

Úkol navazuje na výklad o historii hradu a jeho rozsáhlou přestavbu, která proběhla na přelomu 19. a 20. století. Dítě má v bludišti najít správný počet nákresů, které byly vytvořeny pro přestavbu hradu.

 Přesný počet nákresů, které jsem vytvořil, se dozvíš, když správně projdeš bludištěm:




Obr. č. 51 - Úkol pro starou kancelář.

Velmistřova jídelna – vytápění hradu

Hrad je vybaven celkem 30 kachlovými kamny, což není na první pohled pro středověký hrad typické. Cílem kvízu je zajistit, že si účastníci pozorně prohlédnou kachlová kamna a inspirojí se pro tvorbu vlastního dekoru na kachle.

Sloupová síň – středověká strava

Sloupová síň sloužila jako přípravná jídelna, a proto v této místnosti najde pozorný návštěvník jídelní výtah. Výtah rozhodně na hradech běžně nebýval. Tuto vymoženost přinesla až přestavba z přelomu 19. a 20. století. S jídlem se pojí i další úkol, který se zabývá středověkou stravou.

 Na čem si lidé ve středověku mohli běžně pochutnat?
Rozlušti přesmyčky názvů jídel.

*Co se týče masa, byla u panstva
oblíbená ZVŘINĚA _____ .*

*Při hostinách se k pití podávalo
OVNÍ _____ , VPOI _____
a MDOEINAV _____ .*

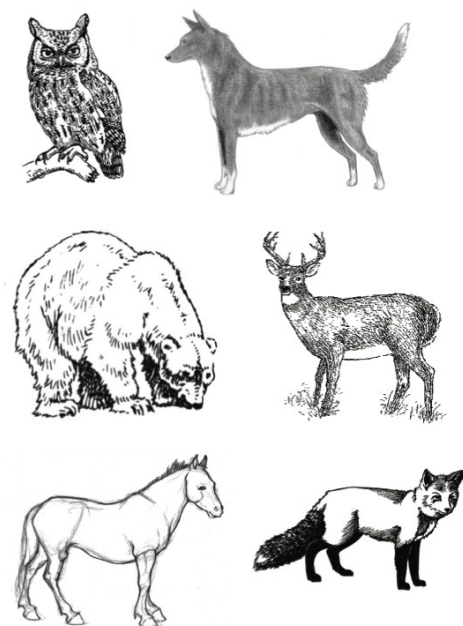
*Chudý lid k vaření kaší používal
HRCHÁ _____ a VEOS _____ .*

Obr. č. 52 - Úkol pro sloupovou síň.

Lovecká síň – malby na stěnách, vyhledávání zvířat

Lovecká síň je určitě pozoruhodná svojí nástěnnou malbou, na které jsou vyobrazeny postavy lovců, sokolnic a zvířat. Úkol je založen na vyhledávání zvířat na nástěnné malbě. Návštěvník si musí pečlivě prohlédnout celou místnost, aby splnil úspěšně daný úkol.

✍ Rozhlédni se kolem sebe a pozoruj nástěnnou malbu. Zakroužkuj zvířata, která uvidíš.



Obr. č. 53 - Úkol pro loveckou síň.

Rytířský sál – hudební nástroje

Je největší a nejhonosnější sál na hradě, určený pro společenské a slavnostní události. Protože ke slavnostem neodmyslitelně patří i hudba, pojí se s ní i tento úkol.

Kapitulní síň – pohřební štít


Zde měli být do řádu přijímáni noví členové. Místnost měla sloužit k nejvýznamnějším událostem v životě řádu. Stěny jsou zde zdobeny tzv. rundáty, pohřebními štíty bývalých velmistřů řádu německých rytířů. Úkolem návštěvníka je prozkoumat právě tyto štíty.

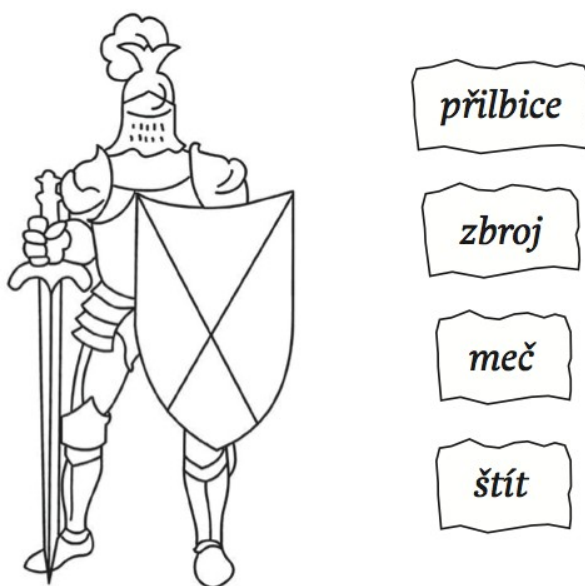
Kaple – svatí

Hradní kapli nechal v areálu hradu vybudovat až velmistr Evžen Habsburský během přestavby. Kaple je zasvěcena sv. Alžbětě Durynské, jejíž plastika je uprostřed oltáře. Sošek svatých je ovšem v kapli mnohem více a proto se zde úkol vztahuje k patronům řádu a jejich atributům.

Zbrojnice – popis rytíře

Zbrojnice je vybavena bodnými, sečnými i střelnými zbraněmi. Nechybí zde ani brnění, které pochází z 15. století. Model rytíře sedícího na koni visí i ze stropu zbrojnice a slouží jako dekorace. Podobný rytíř je také na obrázku v listu a úkolem je popsat jeho výzbroj.


 Ze stropu ve zbrojnici visí 2 modely rytířů na koni. Podobného rytíře máš i zde na obrázku. Popiš jeho zbroj.



Obr. č. 54 - Úkol do zbrojnice.

Studna – osmisměrka

Studna byla ve středověku jediným zdrojem pitné vody na hradě. V roce 1995 proběhl ve studni archeologický výzkum, kdy bylo vyloveno 100 kg nálezů. Některé z nich lze objevit také i v osmisměrce.

 Zahraj si také na archeologa a vylov z osmisměrky tyto předměty. Jsou to věci, které byly ve studni také nalezeny.

E	D	M	I	N	C	E	D	E
M	L	G	K	O	P	Ř	H	N
B	N	Ý	L	I	M	Í	S	Y
T	P	O	R	C	E	L	Á	N
R	S	V	C	B	D	A	F	U
D	Ž	B	Á	N	Y	T	A	Z
O	R	A	G	F	D	I	H	E

<i>džbány</i>	<i>brýle</i>	<i>mísy</i>
<i>porcelán</i>	<i>talíře</i>	<i>mince</i>

Obr. č. 55 - Úkol ke studni.

Průjezd – rozloučení architekta, zadání kvízu

Architekt se s návštěvníkem loučí a zadává poslední, kontrolní úkol. Závěrečný kvíz ověří správnost plnění jednotlivých úkolů a po jeho dokončení získá luštitel heslo, které když sdělí pověřené osobě, dostane slibovanou odměnu.

Závěrečný kvíz

Správné odpovědi zakroužkuj a jejich písmeno vepiš do tajenky.

1. Kolik jsem vytvořil nákresů k přestavbě hradu?
A – 2800 **B** – 1500

2. Kolik kachlových kamen je na hradě celkem?
I – 20 **U** – 30

3. U panstva byla oblíbená:
K – drůbež
T – zvěřina

4. Které zvíře není na zdi v lovecké síni?
O – sova
J – medvěd

5. Předchůdce kytary je:
L – lyra

M – loutna

6. Kolik přileb obsahuje rundát Maxmiliána I.?
O – tři
S – pět

7. Atributy sv. Alžběty jsou:
Z – nůž, prsten
B – žebřík, růže

8. Jak se jmenuje zbraň, kterou drží rytíř na obrázku?
L – palcát
I – meč

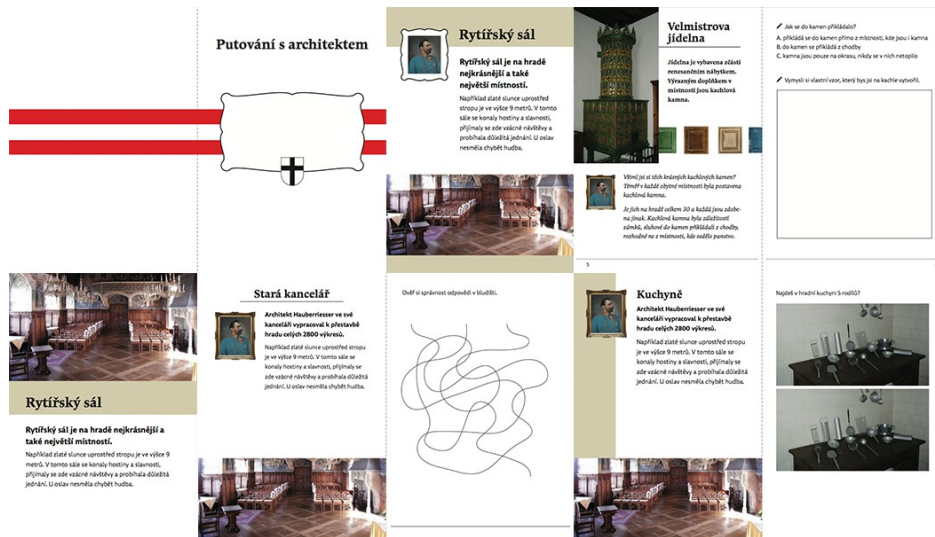
9. Který předmět nebyl vyroben ze studny?
L – batoh
S – porcelán

1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---

Obr. č. 56 - Závěrečný kvíz.

9.4 Podoba listu

Podobně jako pracovní list k programu Seznamte se, hrad Bouzov, vznikal i tento list v několika iteracích. Postupovala jsem od hrubého návrhu a obsahové makety postupně k podrobně zpracovanému obsahu. Vyzkoušela několik variant kompozice a list jsem během tvorby průběžně tiskla, abych vyzkoušela jeho skutečnou podobu.



Obr. č. 57 - Varianty pracovního listu vzniklé při jeho tvorbě.

Zvolila jsem formát A5, který je dostačující pro rozsah obsahu listu a praktický zejména pro použití během prohlídky.

Aby orientace v listu během prohlídky byla snadná, každá dvojstrana (kromě úvodní) představuje jednu místnost. Na levé straně se vždy jedná o popis místnosti s fotografií, pomocí které uživatel listu místnost identifikuje a díky textu si případně připomene nejdůležitější informace o místnosti. Na straně druhé se pak vždy nachází úkol, vztahující se k dané místnosti.

Sloupová síň

Tato místnost byla využívána jako přípravná jídel, je vybudována v novogotickém slohu. Svůj název dostala díky nosnému sloupu, který je uprostřed ní.



Rozhlédni se okolo sebe. Vidíš? Lomený oblouk. Ten je pro gotiku typický. Strop je navíc zdoben žebrovou klenbou, což je další prvek typický pro gotiku.

8

✍ Na čem si lidé ve středověku mohli běžně pochutnat?
Rozlušti přesmyčky názvů jídel.

Co se týče masa, byla u panstva oblíbená ZVRINĚA _____ .

Při hostinách se k pití podávalo OVNÍ _____ , VPOI _____ a MDOEINAV _____ .

Chudý lid k vaření kaší používal HRCHÁ _____ a VEOS _____ .

Víš, že...

Všiml sis těch dřevěných dvířek v zadní části místnosti? Je to jídelní výtah, kterým bylo posíláno jídlo z kuchyně sem, do sloupové síně.



9

Obr. č. 58 - Konečná podoba dvojstrany pro sloupovou síň.

Abych zabránila jednotvárnosti listu a podpořila snadnější vstřebávání informací, proložila jsem list zajímavostmi, vizuálně odlišenými od zbytku textu.

Víš, že...

Všiml sis těch dřevěných dvířek v zadní části místnosti? Je to jídelní výtah, kterým bylo posíláno jídlo z kuchyně (ta je přímo pod námi) sem, do sloupové síně.



Obr. č. 59 - Zajímavost ze sloupové síně.

Vzhledem k povaze a cílové skupině je i tento samoobslužný list vysázen za použití písmové rodiny Comenia. Držela jsem se podobných zásad jako při tvorbě listu k programu Seznamte se, hrad Bouzov, nicméně vzala jsem v potaz důležitý fakt, že list bude sloužit i jako informační brožura a měl by podle toho i vypadat.

Dohromady má samoobslužný list 20 stran a jako kvalitní plnobarevná publikace tak může být směle nabízen návštěvníkům hradu za odpovídající poplatek.

9.5 Zhodnocení listu

Komerční úspěšnost listu ukáže až praxe samotná, nicméně edukační a popularizační přínos (s přihlédnutím ke zkušenostem získaným při realizaci dvou předcházejících programů) je věřím nezanedbatelná.

Po vyzkoušení listu v praxi by dalším krokem mohlo být vypracování samoobslužného listu k delší trase „Hrad Bouzov“ a případně i k jiným trasám, což by mohlo zvýšit atraktivitu hradu Bouzova jak v souvislosti se školními zájezdy, tak vzhledem k rodinám s dětmi, které jsou také jeho častými návštěvníky.

Závěr

Pro národní kulturní památku hrad Bouzov jsem vytvořila tři animační programy určené dětem mladšího školního věku, podpořené pracovními listy. Programy provázejí návštěvníka po nejznámějších místech památky a demonstrují aspekty života na středověkých hradech.

Pilotní běh programů potvrdil předpoklad, že animační programy i pracovní listy jsou plnohodnotnou součástí vzdělávacích metod, pomáhajících při aktivizaci dětských návštěvníků a představení klíčových exponátů nejen v muzeích a galeriích, ale mohou stejně dobře fungovat i v netradičním prostředí památkového objektu. Animační programy umožnily (snadněji a lépe než standardní průvodcovský výklad) přiblížit atraktivní prostředí středověkého hradu dětskému návštěvníkovi, podpořit jeho vztah k památkovému objektu a také zvýšit pravděpodobnost jeho zájmu o tuto část kulturního dědictví v budoucnu.

Zmíněné programy – zvláště pak samoobslužný list – tedy nejen podporují zatraktivnění hradu Bouzova z pohledu dětských návštěvníků, ale stejně tak umožní zvýšení návštěvnosti této památky, jelikož na děti nyní nečeká jen prohlídka hradních prostor (často jen jako součást běžného školního výletu), ale plnohodnotný vzdělávací program, zařaditelný do standardní výuky.

Na animační programy i samoobslužný list nyní lze navázat vytvořením dalších programů resp. samoobslužných listů, které by vhodně podpořily další prohlídkové okruhy (např. okruh Jak se staví středověký hrad) a ještě více zpřístupnily kulturní dědictví hradu Bouzova dětem.

S ohledem na znovupoužitelnost vytvořených programů a pracovních listů a zkušenosti získané jak při práci s dětmi, tak při časově náročné tvorbě pracovních listů, věřím, že byla moje práce úspěšná a připravila dobrý základ pro zájemce o animační programy a pedagogiku na památkových objektech obecně i obohacující zážitek pro budoucí návštěvníky hradu Bouzova.

Anotace

Jméno a příjmení autora	Petra Spáčilová
Fakulta, katedra	Pedagogická fakulta, Katedra výtvarné výchovy
Vedoucí práce	Mgr. Petr Exler, Ph.D.
Rok obhajoby	2013

Název diplomové práce	Animační programy pro žáky mladšího školního věku na památkovém objektu
Název v angličtině	Animation Programs for Younger School Age Pupils at Heritage Sites
Anotace	Diplomová práce se věnuje animačním programům vytvořeným pro žáky mladšího školního věku v prostředí památkového objektu. Teoretická část popisuje a vysvětluje význam kulturního dědictví, charakter a přínos animací, období mladšího školního věku a historii i současnost hradu Bouzova. Praktická část popisuje přípravu celkem tří animačních programů vytvořených pro prostředí hradu Bouzova včetně pilotního testování dvou z nich.
Anotace v angličtině	The thesis is dedicated to animation programs for younger school age pupils in the environment of heritage sites. The theoretical part explains the meaning of cultural heritage, the nature and benefits of animations, describes the topic of younger school age pupils and the history of Bouzov castle. The practical part describes the process of creation of three animation programs designed for the Bouzov castle including test flight of the first two.
Klíčová slova	památkový objekt, animace, animační program, mladší školní věk, pracovní listy, hrad

Klíčová slova v angličtině	heritage site, animation, animation program, younger school age, worksheets, castle
Počet stran	100
Počet stran příloh	25
Jazyk práce	český jazyk

Použitá literatura

- BRABCOVÁ, Alexandra. (ed.) *Brána muzea otevřená*. Náchod: Nakladatelství JUKO, 2003, s. 583. ISBN 80-86213-28-5.
- FIDRMUCOVÁ, Nad'a. Eventy jako nástroj kulturní animace a jejich propojení s kreativní ekonomikou. In *Metody animačních procesů*. Praha: Oeconomica, 2011, s. 20-24. ISBN 978-80-245-1827-5.
- HORÁČEK, Radek. *Galerijní animace a zprostředkování umění*. Brno: Akademické nakladatelství Cerm, 1998, s.142. ISBN 80-7204-084-7.
- JAGOŠOVÁ, Lucie, Vladimír JŮVA, Lenka MRÁZOVÁ. *Muzejní pedagogika: Metodologické a didaktické aspekty muzejní edukace*. Brno: Paido, 2010, s. 298. ISBN: 978-80-7315-207-9.
- JAGOŠOVÁ, Lucie, Lenka MRÁZOVÁ, Aplikace rámcových vzdělávacích programů do přípravy muzejně-pedagogického programu In *Muzeum a vzdělávací systém v České republice: V. celorepublikové kolokvium na aktuální téma českého muzejnictví : Brno, 11.-12. listopadu 2008 : sborník příspěvků*. Praha: Asociace muzeí a galerií České republiky, 2010. s. 35-43. ISBN 978-80-86611-39-6.
- JŮVA, Vladimír. *Dětské muzeum: edukační fenomén pro 21. století*. Brno: Paido, 2004, s. 264. ISBN 80-7315-090-5.
- LANGMEIER, Josef, Dana KREJČÍŘOVÁ. *Vývojová psychologie*. Praha: Grada Publishing, 1998, s. 368. ISBN: 80-7169-195-X.
- MARKOVÁ, Zuzana, Jiří MAREK. *Bouzov*. Olomouc: Gloriet s.r.o., 2006. ISBN 80-86570-05-3.

- NELEŠOVSKÁ, Alena, Hana SPÁČILOVÁ. *Didaktika primární školy*. Olomouc: Univerzita Palackého, 2005, s. 254. ISBN 80-244-1236-5.
- PASTOROVÁ, Markéta, Rámcové vzdělávací programy a školní vzdělávací programy jako východisko pro rozvoj edukačních programů muzeí a galerií In *Muzeum a vzdělávací systém v České republice: V. celorepublikové kolokvium na aktuální téma českého muzejnictví : Brno, 11.-12. listopadu 2008 : sborník příspěvků*. Praha: Asociace muzeí a galerií České republiky, 2010. s. 21. ISBN 978-80-86611-39-6.
- PETROVÁ, Alena. Období mladšího školního věku. In *Přehled vývojové psychologie*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2008. s. 93-100. ISBN 978-80-244-2141-4.
- SLAVÍKOVÁ, Vladimíra, Jan SLAVÍK, Sylva ELIÁŠOVÁ. *Dívej se, tvoř a povídej!* Praha: Portál, 2007, s. 194. ISBN 978-80-7367-322-2.
- SLAVÍK, Jan, Petr WAWROSZ. *Umění zážitku, zážitek umění (teorie a praxe artefiletiky)*, I. Díl. Praha: Univerzita Karlova v Praze, 2001, s. 281. ISBN 80-7290-066-8.
- ŠOBÁŇ, Marek. Stručná teorie a praxe muzejní pedagogiky. In *Škola muzejní pedagogiky 6*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2007, s. 11-56. ISBN 978-80-244-1871-1.
- ŠOBÁŇ, Marek. Úvod do animační činnosti a její specifika. In *Umění: prostor pro život a hru. Animátor umění*. Olomouc: Univerzita Palackého Olomouc, 2008. ISBN 978-80-244-1995-4.
- ŠOBÁŇOVÁ, Petra. *Muzejní edukace*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2012, s. 140. ISBN 978-80-244-3003-4.

- VÁGNEROVÁ, Marie, Lidmila VALENTOVÁ. *Psychický vývoj dítěte a jeho variabilita*. Praha: Univerzita Karlova, vydavatelství Karolinum, 1991, s. 115. ISBN 80-7066-384-7.
- VAŇKOVÁ, Lenka. *Bouzov*. Plzeň: Fraus, 2005. ISBN 80-7238-381-7.
- VARVAŘOVSKÝ, Pavel. *Památková péče*. Praha: Kancelář veřejného ochránce práv, 2012, s. 152. ISBN 978-80-7357-940-1.
- VORŠILKOVÁ, Zuzana. Zážitek jako jedinečná forma poznávání kulturně-historického dědictví. In *Aktuální otázky zprostředkování umění*. Brno: Masarykova univerzita, 2007, s. 24-25. ISBN 978-80-210-4371-8.
- VORŠILKOVÁ, Zuzana. Animace kulturně-historického dědictví. In *Muzejní pedagogika dnes*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2008, s. 99-103. ISBN 978-80-244-1993-0.
- ZÁDRAPA, Daniel. *Praktický průvodce nejen pro vlastníky kulturních památek a objektů v památkově chráněných územích*. Prostějov: město Prostějov, 2011, s. 60. ISBN 978-80-254-9668-8.

Internetové zdroje

- JEŘÁBEK, Jaroslav; TUPÝ, Jan. *Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání: (se změnami provedenými k 1. 7. 2007)* [online]. Praha: VÚP, 2007. [cit. 2012-10-10]. Dostupný z WWW: <http://www.vuppraha.cz/wp-content/uploads/2009/12/RVPZV_2007-07.pdf>.
- *ICOM: Mezinárodní rada muzeí ICOM* [online]. 2001. [cit. 2013-02-19]. Dostupný z WWW: <<http://www.cz-icom.cz/doc0008.html>>. ISBN 80-902267-5-2.

- *Prohlídkové okruhy*. Dostupné online: < <http://www.hrad-bouzov.cz/prohlidkove-okruhy> >, [cit. 2013-01-12]
- *Svatý Jiří Drakobijce*. Dostupné online: < <http://www.nemeckyrad.cz/index.php/patroni-a-svetci/45-svaty-jiri-drakobijce> >, [cit. 2012-09-11]
- Kresba sovy. Dostupné online: < <http://pixabay.com/cs/zv%C3%AD%C5%99ata-tribal-skica-silueta-40028/> >, [cit. 2012-09-09]
- Kresba psa. Dostupné online: < <http://www.dogwallpapers.net/tahltan-bear-dog/drawn-tahltan-bear-dog-pic%20.html> >, [cit. 2012-09-09]
- Kresba medvěda. Dostupné online: < <http://www.supercoloring.com/pages/bear-15/> >, [cit. 2012-09-09]
- Kresba jelena. Dostupné online: < http://www.wildlifebynature.com/hunting_adventures >, [cit. 2012-09-09]
- Kresba koně. Dostupné online: < <http://latelierdeflo.livejournal.com/43370.html> >, [cit. 2012-09-09]
- Kresba lišky. Dostupné online: < <http://www.redclaysoul.com/?p=289> >, [cit. 2012-09-09]
- Kresba rytíře. Dostupné online: < http://janoch.borec.cz/omal_2/omalovanky2.html >, [cit. 2012-09-09]
- Fotografie šalmaje a dud. Dostupné online: < <http://www.elthin.cz/platkove.php> >, [cit. 2012-09-09]
- Fotografie loutny. Dostupné online: < <http://www.elthin.cz/drnkaci.php> >, [cit. 2012-09-09]

Seznam obrázků

- Obr. č. 1 První setkání princezny Zapomněnky s dětmi.
- Obr. č. 2 Čtení prvního dopisu od hejkala.
- Obr. č. 3 Žáci při sestavování portrétu Evžena Habsburského.
- Obr. č. 4 Žáci při oblékání rytíře do zbroje.
- Obr. č. 5 Připravené rekvizity k prvnímu úkolu.
- Obr. č. 6 Děti při plnění prvního úkolu, poznávají dle hmatu, čichu obsah pytlíků.
- Obr. č. 7 Otevírání druhého hejkalova dopisu.
- Obr. č. 8 Jídelna služebných. Děti pátrající po dvířkách, kterými se přikládalo do kachlových kamen.
- Obr. č. 9 Lovecká síň. Děti hledající zvířata na nástěnné malbě.
- Obr. č. 10 Rytířský sál. Příprava na čtení dalšího dopisu
- Obr. č. 11 Děti při poslechu středověké hudby.
- Obr. č. 12 Děti při hledání vchodu do tajné místnosti.
- Obr. č. 13 Děti po objevení tajného vchodu vstupující na schodiště.
- Obr. č. 14 Děti při čtení dopisu objeveného v tajné místnosti.
- Obr. č. 15 Princezna zapínající si své ztracené korále, které jí děti pomohly dostat zpět od hejkala.
- Obr. č. 16 Děti svačí a sbírají síly na závěrečný úkol.
- Obr. č. 17 Princezna zadává dětem závěrečný úkol.
- Obr. č. 18 Děti kreslí své erby.
- Obr. č. 19 Děti představují své erby ostatním.
- Obr. č. 20 Děti odcházející z hradního nádvoří.
- Obr. č. 21 Varianty částí pracovního listu v průběhu iterací.
- Obr. č. 22 Varianty a skici titulní strany pracovního listu.
- Obr. č. 23 Konečná podoba vnitřní dvojstrany listu před pilotním během programu.
- Obr. č. 24 Konečná podoba titulní strany listu před pilotním během programu.
- Obr. č. 25 První úkol.
- Obr. č. 26 Druhý úkol.
- Obr. č. 27 Třetí úkol.
- Obr. č. 28 Čtvrtý úkol.

- Obr. č. 29 Pátý úkol.
- Obr. č. 30 Šestý úkol.
- Obr. č. 31 Sedmý úkol.
- Obr. č. 32 Osmý úkol.
- Obr. č. 33 Devátý úkol.
- Obr. č. 34 Uvítání se s žáky na 2. hradním nádvoří.
- Obr. č. 35 Žáci při úvodní seznamovací hře.
- Obr. č. 36 Žáci při zkoumání jednotlivých předmětů v hradní kuchyni.
- Obr. č. 37 Žáci při ověřování odpovědi třetího úkolu.
- Obr. č. 38 Žáci při vyplňování úkolu č. 4 – vytápění hradu.
- Obr. č. 39 Žáci znázorňující jeden ze smrtelných hříchů – lenost.
- Obr. č. 40 Žáci těsně po vstupu do kapitulní síně.
- Obr. č. 41 Žáci na podsebití pracující na dalším úkolu.
- Obr. č. 42 Upozornění na správné natočení plánku.
- Obr. č. 43 Žáci při plnění posledního úkolu v pracovním listu.
- Obr. č. 44 Žáci ve škole představují dokončený komiks.
- Obr. č. 45 Pětilístek použitý ke zhodnocení programu.
- Obr. č. 46 Děti vybarvený obrázek.
- Obr. č. 47 Děti vyplněný úkol s pomocnými úpravami.
- Obr. č. 48 Nečitelný úkol po dokončení.
- Obr. č. 49 Vyřešená přesmyčka.
- Obr. č. 50 Konečná podoba přebalu samoobslužného listu.
- Obr. č. 51 Úkol pro starou kancelář.
- Obr. č. 52 Úkol pro sloupovou síň.
- Obr. č. 53 Úkol pro loveckou síň.
- Obr. č. 54 Úkol do zbrojnice.
- Obr. č. 55 Úkol ke studni.
- Obr. č. 56 Závěrečný kvíz.
- Obr. č. 57 Varianty pracovního listu vzniklé při jeho tvorbě.
- Obr. č. 58 Konečná podoba dvojstrany pro sloupovou síň.
- Obr. č. 59 Zajímavost ze sloupové síně.

Seznam příloh

- Příloha 1 Hejkalovy dopisy k animačnímu programu I.
- Příloha 2 Pohlednice od hejkala
- Příloha 3 Fotografie kreseb erbů
-
- Příloha 4 Pracovní list k animačnímu programu II.
- Příloha 5 Legenda o sv. Jiří
-
- Příloha 6 Samoobslužný pracovní list k animačnímu programu III.
- Příloha 7 Odměna za vyplnění listu
-
- Příloha 8 CD-ROM s textem práce a elektronickou verzí příloh
- Příloha 9 Vytisknuté pracovní listy k programům II. a III.

Příloha 1 – Hejkalovy dopisy k animačnímu programu I.

1. dopis

Milá princezničko Zapomněnko!

Včera jsem objevil tvé červené korále.

Protože zapomínáš věci často, tak ti korále nevrátím jen tak.

Pokud chceš korále zpátky, musíš splnit jako v každé správné pohádce 3 úkoly, které jsem pro tebe připravil.

A v plnění úkolů buď pečlivá, budu se z povzdálí koukat, jak ti to jde.

První úkol na Tebe čeká v hradní kuchyni.

2.dopis

No výborně, musím tě pochválit.

Vidím, že sis k plnění úkolů pozvala i několik pomocníků. A to je dobře. Říká se, že víc hlav, víc ví, tak uvidíme.

Mohla bys teď svým kamarádům, za to že ti s plněním úkolů pomáhají hrad ukázat a zavést je do nějakých zajímavých místností.

Zkus je vzít třeba do jídelny pro sloužící nebo lovecké síně a nezapomeň na rytířský sál!

V rytířském sále na vás bude čekat druhý úkol.

3. dopis

Vítám Vás v rytířském sále. Říká se, že je to na hradě ta nejkrásnější a největší místnost.

Pořádají se zde různé slavnosti, bály, oslavy...

A k takovým radovánkám neodmyslitelně patří i hudba. Kde myslíte, že stávali hudebníci a hráli na své nástroje?

Slyšeli jste vůbec někdy někde nějakou středověkou hudbu?

(A už se pomalu dostáváme k Vašemu dalšímu úkolu.)

Připravil jsem si pro Vás jednu hudební ukázkou. Původně měli přijít sami muzikanti osobně, ale na poslední chvíli odřekli. Prý jsou nemocní, to víte, na podzim řadí různé chřipky a když se pořádně teple neobléknete, jste hned nemocní.

Ale já jsem si s tím poradil, jeden kamarád mi půjčil tento přehrávač, na kterém si můžeme hudbu přehrát. Ukáзка je opravdu dlouhá, trvá víc jak 2 minuty. A tak nevím, jestli vůbec zvládnete být tak dlouho tiše a poslouchat.

Úkol zní: Poznáte všechny nástroje, na které hudebníci hrály?
Nastražte ouška.

Další dopis nechám v kapitulní síni.

4. dopis

Vidím, že Vám sluch slouží ještě velmi dobře. Jste opravdu šikovní.

Každý správný hrad má nějakou tajnou chodbu a na hradě Bouzově tomu není jinak. Pokud najdete dveře, vstup do této chodby a vydáte se po schodech nahoru, najdete tam možná to, co hledáte. A malá nápověda: Pokud dojdete do Velmistrovny pracovny, máte skoro vyhráno.

Cestou do pracovny počítejte, kolik jste celkem viděli pokojů. Toto číslo si dobře zapamatujte.

Podmínkou splnění úkolu také je, že v každé místnosti, v každé části hradu, kterou budete procházet, než dojdete do pracovny se musíte zastavit, pořádně se na místnost podívat a princeznička Vám ke každé místnosti řekne pár slov. Jinak to nebudu počítat jako splněný úkol.

A nezapomeňte, všechno vidím. To, že nevidíte vy mě, neznamená, že nevidím já Vás nebo že tu nejsem.

5. dopis

Vidím, že jste velice bystří, a tím, že jste objevili tajnou chodbu, jste splnili můj třetí úkol.

Princezniny korále jsou ukryty ve sklepě, v knechtovně.

6. dopis

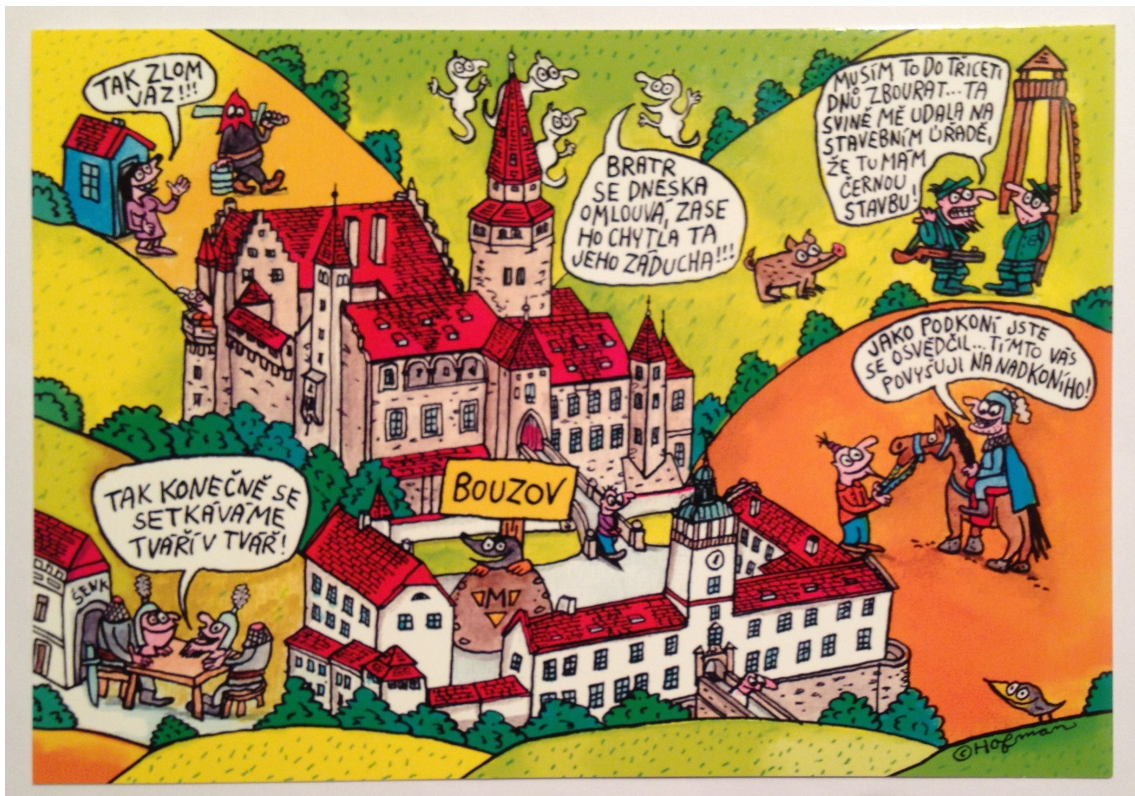
Milí kamarádi, za tu chvíli, co jsem vás pozoroval, jsem si vás velice oblíbil. Máte ode mě obrovskou pochvalu. Věřím, že všichni z vás by byli dobrými rytíři, šlechtici nebo šlechtičkami. Všechny úkoly jste plnili čestně a pečlivě.

Proto, kromě princezniných korálků (které ji rád vracím) jsem i pro vás připravil odměnu. Vedle korálků je pro každého z vás nachystána pohlednice, abyste na hrad Bouzov a na mě nezapomněli.

Mám ještě jeden nápad. Každý správný šlechtic musí mít svůj znak (erb). Zkuste vytvořit vlastní znak. Do takového znaku se kreslila zvířata, podle jejich vlastností, třeba lev, král zvířat, ten značil sílu, orel, liška - hlava mazaná, ale také ve znaku najdete různé předměty, kteří měli majitelé znaků rádi nebo pro ně hodně znamenaly.

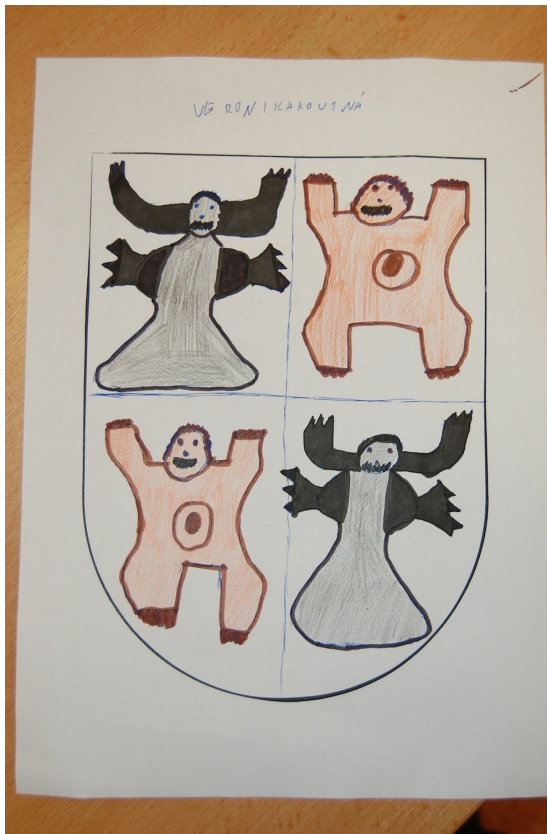
Prosím, své erby mi tu nechte na památku, rád bych si je tady vystavil a těšil se z nich.

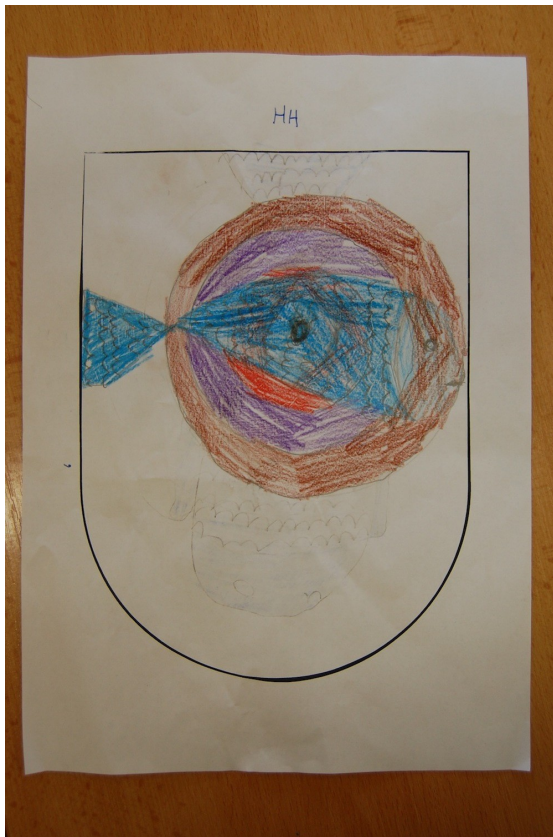
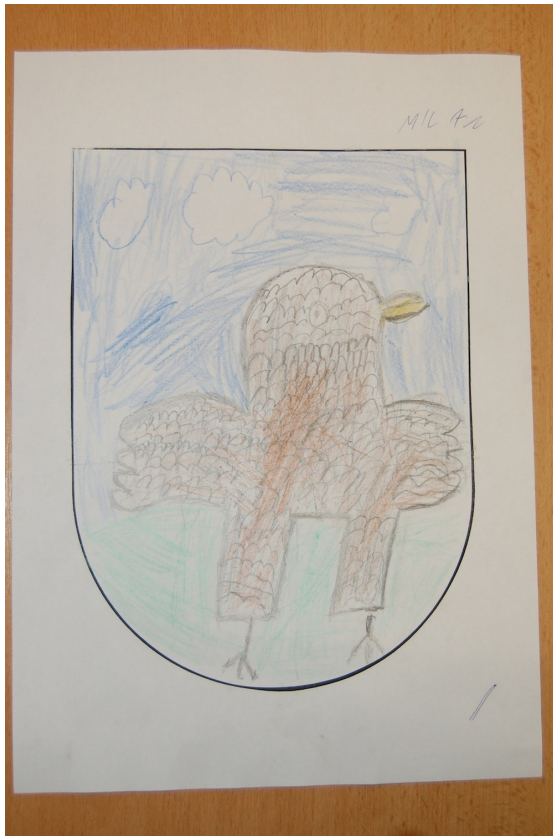
Příloha 2 – Pohlednice od hejkala



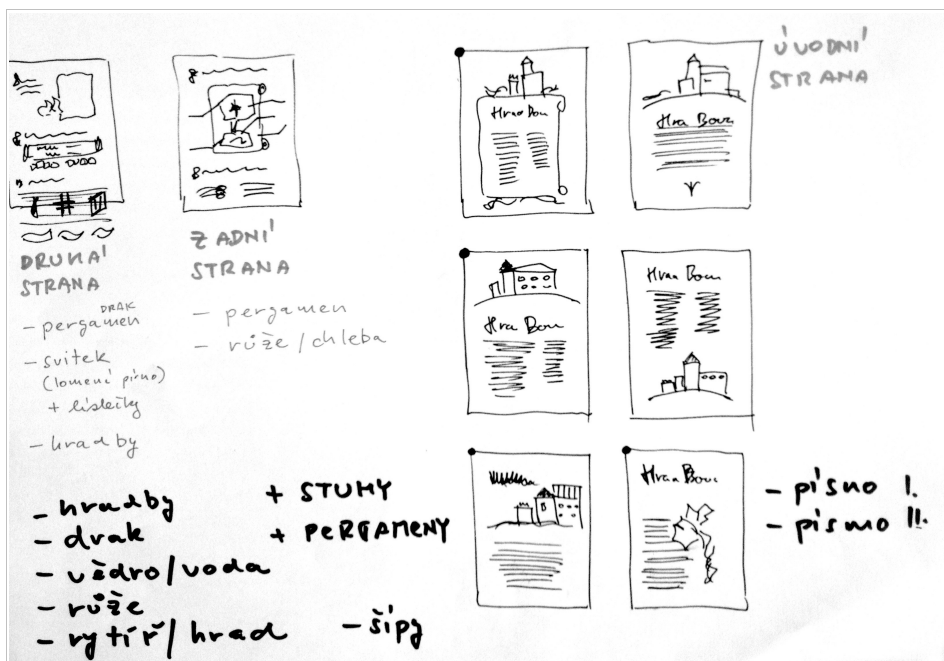
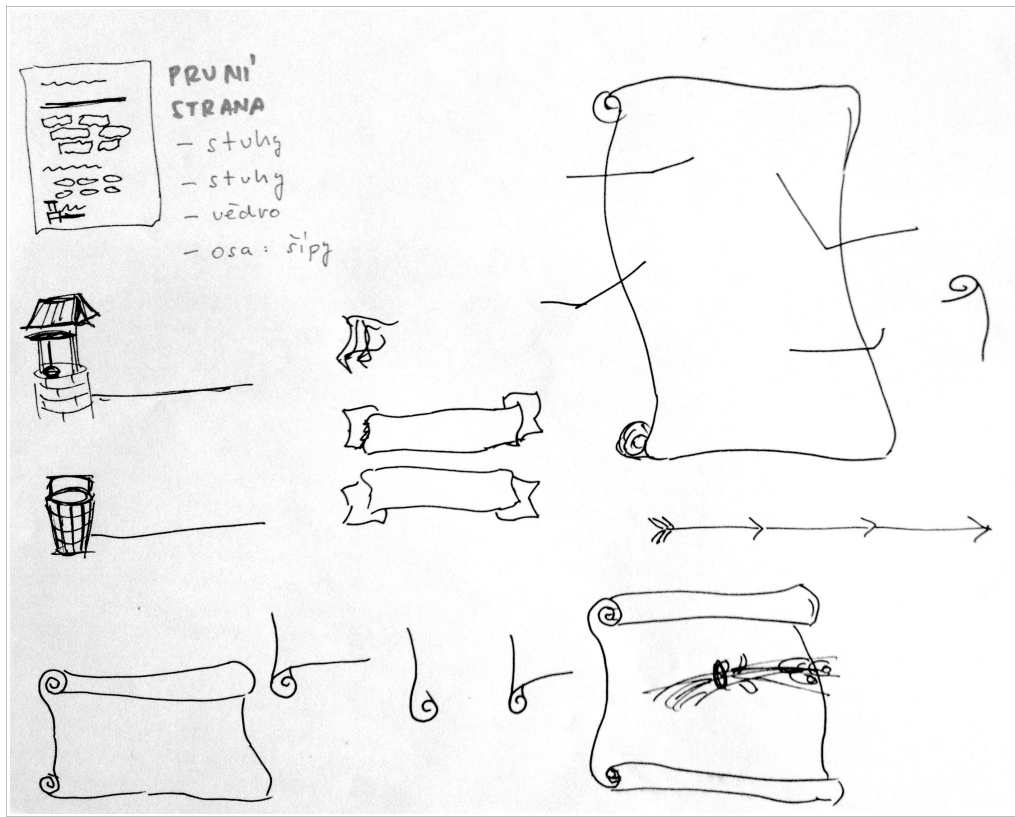
Příloha 3 – Fotografie kreseb erbů







Příloha 4 – Pracovní list k animačnímu programu II.



Obr. Skici předcházející tvorbě pracovního listu.

Hrad Bouzov

1. Uspořádej vzestupně od nejstaršího údaje o hradě po nejmladší

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

V 16. stol. hrad Bouzov vyhořel. Bylo to v období, kdy hrad vlastnil rod Postatských z Prusinovic.

První kamenný palác nechali vybudovat Vildemberkové.

V polovině 15. stol. postavil Hanuš Haugvic z Biskupic gotický palác na severní straně a uzavřel tím hradní komplex.

Hrad byl postaven na přelomu 13. a 14. století. Za prvního písemně doloženého majitele hradu je považován Bůz z Búzova.

V roce 1696 koupil hrad Bouzov Ludvík Falc Neuburský pro řád německých rytířů.

2. Jak to bylo s pitnou vodou na hradě? Odkud byla voda brána před přestavbou a po přestavbě?

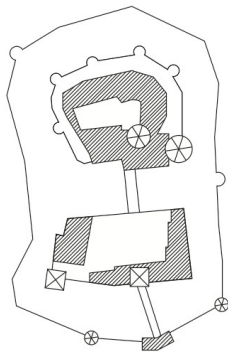
3. Kdo je patronem všech lovců a myslivců?

4. Fotografie erbu. Kterému rodu erb patří?

8. Popiš areál hradu, který máš na plánu.

Zznač, kde se nyní nacházíš.

Dále označ 1. hradní nádvoří, 2. hradní nádvoří, věž Hlásku, studnu a jednotlivé hradní paláce.



9. Základním znakem řádu je černý kříž na bílém poli. Napiš alespoň 3 místa na hradě (názyv místnosti a přesnou polohu), kde jsi tento znak viděl.



1. _____
2. _____
3. _____

5. Jiří je patronem řádu německých rytířů. Je vyobrazován při svém zápase s drakem. Sedmihlavá saň představuje jednotlivé smrtelné hříchy. Vypište je.

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____

6. V písemytce objevíš přesný název řádu německých rytířů.

**ÁRD BAŘTRÍ A ESESTR ĚCKÉOHNEM DMUO
PNNAY ARMIE V EJZALÉMRUĚ**

7. Najdi pohřební štít jednoho z bývalých velmistřů řádu Maxmiliána III. (zemřel v roce 1863). Kolik příleb má štít tohoto velmistra?

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

Obr. První varianta pracovního listu.

Hrad Bouzov

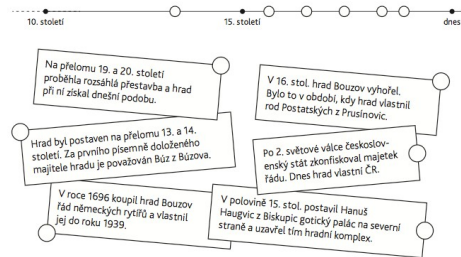
Hrad Bouzov již staletí připomíná slávu středověkých hradů.

Středověk je období mezi starověkem a novověkem, které trvalo asi 1000 let. Začíná koncem 5. století pádem římské říše a končí rokem 1492, kdy byla objevena Amerika.

Hradů si stavěli panovníci a šlechtici jako své obydlí a na obranu proti nepříteli. Panovník na hradě pořádá různé bály, slavnosti, hostiny a rytířské turnaje. Život na hradě už tak pohodlný nebyl, ale to není případ Bouzova.

Ten byl postaven až na přelomu 19. a 20. století, v době, kdy jeho majitelem byl řád německých rytířů. **Na hradě Bouzově se proto kloubí prvky ryze středověkého hradu a vymoženosti moderní doby.**

1 Uspořádej vzestupně od nejstaršího údaje o hradě po nejmladší.



2 Dnešní domácnosti jsou plné moderních spotřebičů a zařízení. Na hradě můžete vidět některé jejich předchůdce. Uhádneš, které to jsou?



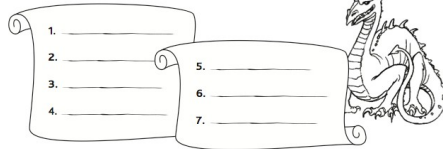
3 Obstarat pitnou vodu znamenalo ve středověku mnohem víc práce než dnes. Odkud bral hrad vodu?



4 Ani s topením to ve středověku nebylo jednoduché. Jakými způsoby se vytápěl hrad Bouzov?

1. _____
2. _____
3. _____

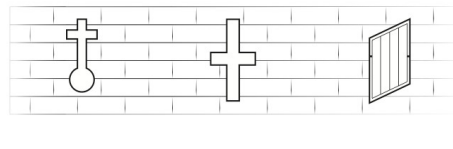
5 Sv. Jiří je patronem řádu německých rytířů. Je vyobrazen při svém zápase s drakem. Sedmihlavá sah představuje jednotlivé smrtelné hlíchy. Vypište je.



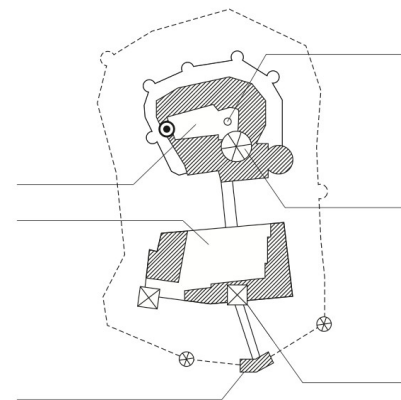
6 Úplný název řádu německých rytířů je poměrně složitý. Zvládneš jej celý rozluštit?



7 Popiš typy střílen (kličová, křížová, šikmá).



8 Zvládneš se zorientovat na plánu hradního areálu? Označ 1. hradní nádvoří, 2. hradní nádvoří, věž Hlásku, studnu, vstupní bránu a hodinovou věž.



9 Sv. Alžběta je jednou z patronek řádu německých rytířů. Se kterými atributy bývá zobrazována?

1. _____
2. _____
3. _____



Obr. Pracovní list v pokročilem stádiu tvorby.

Hrad Bouzov



Hrad Bouzov již staletí připomíná slávu středověkých hradů.

Středověk je období mezi starověkem a novověkem, které trvalo asi 1000 let. Začíná koncem 5. století pádem římské říše a končí rokem 1492, kdy byla objevena Amerika.

Mocní panovníci a šlechtici v tomto období stavěli hrady, které je chránily před nepřáteli.

Na hradech se pořádaly také různé bály, hostiny, rytířské turnaje a další slavnosti.

Za stejným účelem byl kolem roku 1300 postaven i hrad Bouzov. Na přelomu 19. a 20. století, v době, kdy jeho majitelem byl řád německých rytířů, byl hrad přestavěn a získal svou dnešní podobu.

Na hradě Bouzově se tak kloubí prvky ryze středověkého hradu a vymoženosti konce 19. století.



Pracovní listy k animačnímu programu Poznej hrad Bouzov. Pro děti ve věku 9-12 let. Zpracovala Petra Spáčilová.

1 Historie hradu je pestrá. Vyznač dané události na časové ose.



Na přelomu 19. a 20. století proběhla rozsáhlá přestavba a hrad při ní získal dnešní podobu.

Hrad byl postaven na přelomu 13. a 14. století. Za prvního písemně doloženého majitele hradu je považován Bůz z Bůzova.

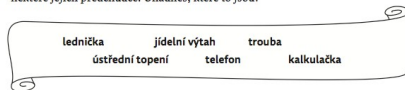
V roce 1696 koupil hrad Bouzov řád německých rytířů a vlastnil jej do roku 1939.

V 16. stol. hrad Bouzov vyhořel. Bylo to v období, kdy hrad vlastnil rod Postatských z Prusinovic.

Po 2. světové válce Československý stát zkonfiskoval majetek řádu. Dnes hrad vlastní ČR.

V polovině 15. stol. postavil Hanuš Haugvic z Biskupic gotický palác na severní straně a uzavřel tím hradní komplex.

2 Dnešní domácnosti jsou plné moderních spotřebičů a zařízení. Na hradě můžeš vidět některé jejich předchůdce. Uhádneš, které to jsou?



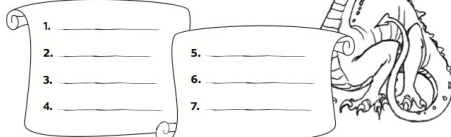
3 Obstarat pitnou vodu znamenalo ve středověku větší námahu než dnes. Odkud bral hrad dřív vodu?



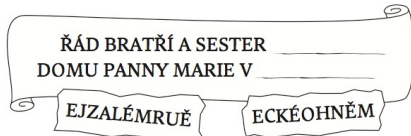
4 Ani s topením to na hradě neměli jednoduché. Jakými způsoby se vytápěl hrad Bouzov?

- _____
- _____
- _____

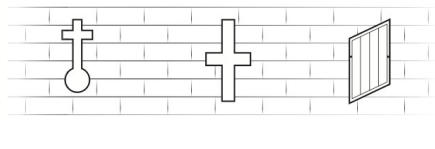
5 Sv. Jiří je patronem řádu německých rytířů. Bývá vyobrazen při zápasu s drakem. Sedmihlavá saň představuje jednotlivé smrtelné hříchy. Viš, které to jsou? Vypiš je.



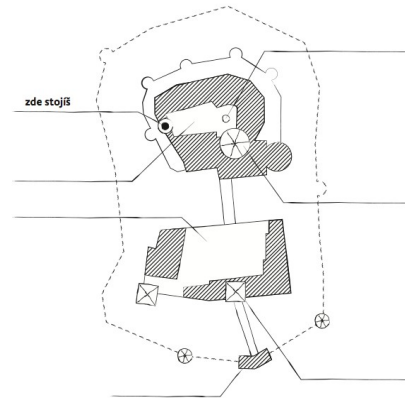
6 Úplný název řádu německých rytířů je poměrně složitý. Zvládneš jej celý rozluštit?



7 Popiš typy střílen (křížová, výklopná, klíčová).



8 Zvládneš se zorientovat na plánu hradního areálu? Označ 1. hradní nádvoří, 2. hradní nádvoří, věž Hlásku, studnu, vstupní bránu a hodinovou věž.



9 Sv. Alžběta je jednou z patronek řádu německých rytířů. Se kterými atributy bývá zobrazována?

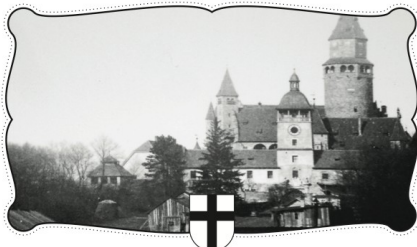
- _____
- _____
- _____



Obr. Pracovní list v konečné podobě použití při pilotním běhu.

Hrad Bouzov

Jméno: _____



Hrad Bouzov již staletí připomíná slávu středověkých hradů.

Středověk je období mezi starověkem a novověkem, které trvalo asi 1000 let. Začíná koncem 5. století pádem římské říše a končí rokem 1492, kdy byla objevena Amerika.

Mocní panovníci a šlechtici v tomto období stavěli hrady, které je chránily před nepřáteli.

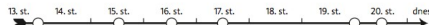
Na hradech se pořádaly také různé bály, hostiny, rytířské turnaje a další slavnosti.

Za stejným účelem byl kolem roku 1300 postaven i hrad Bouzov. Na přelomu 19. a 20. století, v době, kdy jeho majitelem byl řád německých rytířů, byl hrad přestavěn a získal svou dnešní podobu.

Na hradě Bouzově se tak kloubí prvky rýze středověkého hradu a vymoženosti konce 19. století.

Pracovní listy k animačnímu programu *Seznamte se, hrad Bouzov*. Pro děti ve věku 9-12 let. Zpracovala Petra Spáčilová.

1 Historie hradu je pestrá. Vyznač dané události na časové ose.



Na přelomu 19. a 20. století proběhla rozsáhlá přestavba a hrad při ní získal dnešní podobu.

V 16. stol. hrad Bouzov vyhořel. Bylo to v období, kdy hrad vlastnil rod Postatských z Prusinovic.

Hrad byl postaven na přelomu 13. a 14. století. Za prvního písemně doloženého majitele hradu je považován Bůz z Búzova.

Po 2. světové válce československý stát zkonfiskoval majetek řádu. Dnes hrad vlastní ČR.

V roce 1696 koupil hrad Bouzov řád německých rytířů a vlastnil jej do roku 1939.

V polovině 15. stol. postavil Hanuš Hlaugvik z Biskupic gotický palác na severní straně a uzavřel tím hradní komplex.

2 Dnešní domácnosti jsou plné moderních spotřebičů a zařízení. Na hradě můžeš vidět některé jejich předchůdce. Uhádně, které to jsou?

lednička	jídelní výtah	trouba
ústřední topení	telefon	kalkulačka

3 Obstat pitnou vodu znamenalo ve středověku větší námahu než dnes. Odkud bral hrad dříve vodu?



4 Ani s topením to na hradě neměli jednoduché. Jakými způsoby se vytápěl hrad Bouzov?

1. _____
2. _____
3. _____

5 Sv. Jiří je patronem řádu německých rytířů. Bývá vyobrazen při zápase s drakem. Sedmihlavá saň představuje jednotlivé smrtelné hříchy. Víš, které to jsou? Vypiš je.

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

5. _____

6. _____

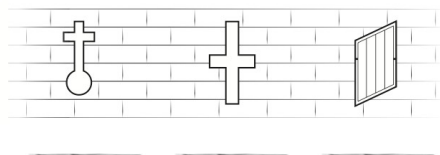
7. _____

6 Úplný název řádu německých rytířů je poměrně složitý. Zvládneš rozluštit poslední slovo v něm?

**ŘÁD BRATŘÍ A SESTER NĚMECKÉHO
DOMU PANNY MARIE V**

EJZALÉMRU

7 Popiš typy střílen (křížová, výklopná, klíčová).



8 Zvládneš se zorientovat na plánu hradního areálu?

X zde stojíš

2. hradní nádvoří

vstupní brána

věž Hláška

studna

hodinová věž

1. hradní nádvoří

9 Sv. Alžběta je jednou z patronek řádu německých rytířů. Se kterými atributy bývá zobrazována?

1. _____
2. _____
3. _____



Obr. Upravený pracovní list na základě zjištění z pilotního běhu.

1 Historie hradu je pestrá. Vyznač dané události na časové ose.

Na přelomu 19. a 20. století proběhla rozsáhlá přestavba a hrad při ní získal dnešní podobu.

V roce 1696 koupil hrad Bouzov řád německých rytířů a vlastnil jej do roku 1939.

V 16. stol. hrad Bouzov vyhořel. Bylo to v období, kdy hrad vlastnil rod Postatských z Prusňovic.

Po 2. světové válce Československý stát zkonfiskoval majetek řádu. Dnes hrad vlastní ČR.

V polovině 15. stol. postavil Hanuš Haugvic z Biskupic gotický palác na severní straně a uzavřel tím hradní komplex.

2 Dnešní domácnosti jsou plné moderních spotřebičů a zařízení. Na hradě můžeš vidět některé jejich předchůdce. Uhádně, které to jsou?

lednička, jídelní výtah, trouba, ústřední topení, telefon, kalkulačka

3 Obstarat pitnou vodu znamenalo ve středověku větší námahu než dnes. Odkud bral hrad dříve vodu?

Na studnu

4 Ani s topením to na hradě neměli jednoduché. Jakými způsoby se vytápěl hrad Bouzov?

1. kámen
2. ustřední topení
3. kámen

5 Sv. Jiří je patronem řádu německých rytířů. Bývá vyobrazen při zápase s drakem. Sedmihlavá saň představuje jednotlivé smrtelné hříchy. Víš, které to jsou? Vypiš je.

1. hřivost
2. pyšba
3. nestřídanost
4. lakomství
5. závist
6. lež
7. smilstvo

6 Úplný název řádu německých rytířů je poměrně složitý. Zvládně jej celý rozluštit?

ŘÁD BRATŘÍ A SESTER německé domy
DOMU PANNY MARIE V jezualonii
EJZALÉMRUĚ ECKÉOHNĚM

7 Popiš typy střílen (křížová, výklopná, klíčová).

klíčová, křížová, výklopná

8 Zvládně se zorientovat na plánu hradního areálu? Označ 1. hradní nádvoří, 2. hradní nádvoří, věž Hlásku, studnu, vstupní bránu a hodinovou věž.

zde stojí, studna, věž Hláška, brána, hodinová věž

9 Sv. Alžběta je jednou z patronek řádu německých rytířů. Se kterými atributy bývá zobrazována?

1. růže
2. štít s růžemi
3. korálky

ALENKA

Hrad Bouzov

Hrad Bouzov již staletí připomíná slávu středověkých hradů.

Středověk je období mezi starověkem a novověkem, které trvalo asi 1000 let. Začíná koncem 5. století pádem římské říše a končí rokem 1492, kdy byla objevena Amerika.

Mocní panovníci a šlechtici v tomto období stavěli hrady, které je chránily před nepřáteli.

Na hraděch se pořádaly také různé bály, hostiny, rytířské turnaje a další slavnosti.

Za stejným účelem byl kolem roku 1300 postaven i hrad Bouzov. Na přelomu 19. a 20. století, v době, kdy jeho majitelem byl řád německých rytířů, byl hrad přestavěn a získal svou dnešní podobu.

Na hradě Bouzově se tak kloubí prvky ryze středověkého hradu a vymoženosti konce 19. století.

Pracovní listy k animačnímu programu Poznej hrad Bouzov. Pro děti ve věku 9-12 let. Zpracovala Petra Spáčilová.

Obr. Ukázka dětmi vyplněného pracovního listu.

Příloha 5 – Legenda o sv. Jiří

Svatý Jiří Drakobijce

Legendární sv. Jiří Drakobijce, je nejčastěji zobrazován právě při svém zápase s drakem, ve skupinách světců se někdy objevuje jen jako rytíř s bílou korouhví, na níž je červený kříž. Další scény z jeho života, zahrnující především nejrůznější typy mučení, jsou méně časté. Sv. Jiří je patronem Anglie, rytířstva a četných evropských měst.

Město Silenu v Libyi sužoval zlý drak, který sídlil v nedalekém jezeře. Denně vylézal na břeh a otravoval okolí svým jedovatým dechem. Nikdo se mu neodvážil čelit. Obyvatelé města mu nejprve dávali každý den dvě ovce, aby se nasýtil a nevydával se za potravou do městských ulic. Jak však čas plynul, stáda ovcí byla vyhubena a přišla řada i na lidi. Oběti byly vybírány losem. Jednou los padl i na královu jedinou dceru.



Oblékli dívku do nejkrásnějších šatů a odvedli ji na břeh jezera. S pláčem čekala, kdy se drak vynoří a pohltí ji.

V tu chvíli jel kolem Jiří, tribun římského vojska. Když viděl plačící dívku, zeptal se jí, co se jí přihodilo. S nářkem mu vyprávěla, že má být obětována strašlivé obludě, která hubí celý kraj. Nabídl se ihned, že ji pomůže, a trval na svém, i když ho varovala, že ho drak může připravit o život. Sotva se obluda objevila, Jiří se pokřižoval, zaútočil na ni a srazil ji kopím k zemi. Vyzval pak dívku, aby drakovi hodila kolem krku svůj pás.

Jakmile to učinila, drak zkontroloval jako beránek a poslušně ji následoval. Lidé ve městě se velmi divili, když viděli, že se panna vrací. A když jim Jiří řekl, že draka přemohl jedině s pomocí Boží, přijali všichni křesťanskou víru a král nechal zbudovat velký kostel na počest Panny Marie a jejich zachránce.

Převzato z <http://nemeckyrad.cz/index.php/patroni-a-svetci/45-svaty-jiri-drakobijce>

Příloha 6 – Samoobslužný pracovní list k animačnímu programu III.



**Putování
s architektem**



*Poznej zákoutí hradu Bouzova společně
s jeho stavitelem*

Obr. Konečná podoba pracovního listu.

Hrad Bouzov byl postaven ve 14. století, ve středověku. V 16. století vyhořel a o století později jej koupil Řád německých rytířů. Na začátku 20. století nechal velmistr řádu, Evžen Habsburský, hrad přestavit.

Hrad byl upraven tak, aby vypadal jako středověký, nicméně byl vybaven na svou dobu velice moderně (splachovací záchody, kuchyně, teplovzdušné vytápění) a během přestavby bylo užíváno technologických postupů 19. století (cihlové zdi, kolejnice ve stropěch).

Byl vybaven pro pohodlné bydlení, avšak byl od počátku koncipován jako muzeum přístupné veřejnosti.



Vítám tě na hradě Bouzově, jmenuji se Georg Hauberiesser a dnes ti budu dělat společnost při prohlídce hradu.

Celý život jsem pracoval jako architekt a připravil jsem náskry, podle kterých zedníci, tesaři, stavaři a další dělníci postavili hrad Bouzov.

Byl jsem požádán, abych tě provedl zákoutími hradu. Aby to pro tebe nebylo tak snadné, připravil jsem si pro tebe úkoly, které budeš během prohlídky plnit. Pokud budeš úspěšný, bude tě čekat na konci obálka s překvapením...

3

Stará kancelář

První místnost, kam jsi vstoupil, je stará kancelář. Je vyzdobena nástěnnými kalendáři z 18. století.

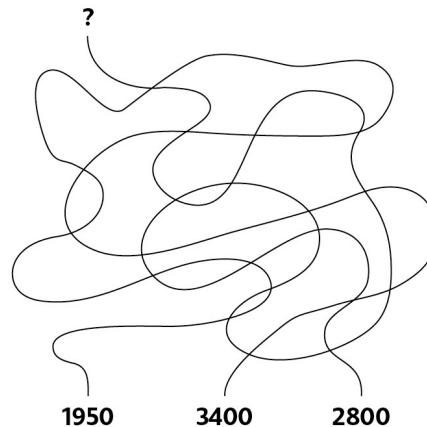


Přestavba hradu proběhla na přelomu 19. a 20. století a trvala 15 let. Téměř celý hrad byl postaven od základů znova.

Zadání přestavby hradu Bouzov jsem obdržel od Evžena Habsburského. Úkol zněl jasně: „Vytvoř středověký hrad, který ukáže moc a sílu řádu.“ A tak jsem se do toho pustil. Vytvořil jsem stovky náskresů.

4

✍ Přesný počet náskresů, které jsem vytvořil, se dozvíš, když správně projdeš bludištěm:



Víš, že...

Na středověkém hradě nesmí chybět: padací mosty, střílny, obranné ochozy, smolné žlaby, děla...

5

Velmistrova jídelna

Jídelna je vybavena zčásti renesančním nábytkem.
V jídelně nesmí chybět stůl, židle a příborník.

Aby nebyla velmistřovi zima, byla zde postavena kachlová kamna. Na hradě se využívalo celkem 3 způsobů topení: krby, teplovzdušné vytápění a topení v kachlových kamnech.

Kachlová kamna byla především záležitostí zámek, sluhové do kamen přikládali z chodby, rozhodně ne z místnosti, kde sedělo panstvo.

Víš, že...

Kachlová kamna pro hrad Bouzov vyrobila firma Franze Rollenpätze ze Šumperka.



6

✍ Najdeš dvířka, kterými se do kamen přikládalo? Správnou odpověď zakroužkuj.

kamna dvířka mají a přikládá se jimi přímo v místnosti

dvířka kamen jsou v chodbě, z místnosti nejsou vidět

kamna dvířka nemají, nelze v nich tedy zatopit

✍ Na hradě je celkem 30 kachlových kamen. Na každé byl použit jiný vzor. Vymysli vlastní, který bys na kachle vytvořil.



7

Sloupová síň

Tato místnost byla využívána jako přípravovna jídel, je vybudována v novogotickém slohu. Svůj název dostala díky nosnému sloupu, který je uprostřed ní.



Rozhlédni se okolo sebe. Vidiš? Lomený oblouk. Ten je pro gotiku typický. Strop je navíc zdoben žebrovou klenbou, což je další prvek typický pro gotiku.

8

✍ Na čem si lidé ve středověku mohli běžně pochutnat? Rozlušti přesmyčky názvů jídel.

Co se týče masa, byla u panstva oblíbená ZVŘINĚA _____ .

Při hostinách se k pití podávalo OVNÍ _____ , VPOI _____ a MDOEINAV _____ .

Chudý lid k vaření kaší používal HRCHÁ _____ a VEOS _____ .

Víš, že...

Všiml sis těch dřevěných dvířek v zadní části místnosti? Je to jídelní výtah, kterým bylo posíláno jídlo z kuchyně sem, do sloupové síně.



9

Lovecká síň

Vystoupal jsi po slavnostním schodišti do lovecké síně. A aby jsi v ní mohl lovit aspoň očima, namalovali tu malíři několik zvířat.



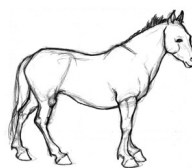
V lovecké síni měla být osobní stráž velmistra. Z této místnosti se dá vystoupat na balkónek pro hudbu a také se z ní vstupuje do největší a nejmávanější místnosti na hradě.

Viš, že...

V hradním příkopu byli chováni medvědi. Jmenovali se Ondřej a Michal. Byli to hodní kluci.

10

🔪 Rozhlédni se kolem sebe a pozoruj nástěnnou malbu. Zakroužkuj zvířata, která uvidíš.



11

Rytířský sál

Je na hradě nejkrásnější a také největší místností. Například zlaté slunce uprostřed stropu je ve výšce 9 metrů. Je tu také největší krb na hradě.



V tomto sále se měly konat hostiny a různé slavnosti, přijímat vzácné návštěvy a probíhat důležitá jednání. U oslav nesměla chybět hudba, proto byl v rytířském sále vybudován také balkónek pro hudebníky.

12

🔪 Viš, na které hudební nástroje se hrálo ve středověku? Spoj obrázky hudebních nástrojů s jejich správnými názvy.



dudy



loutna



šalmaj

13

Kapitulní síň

V kapitulní síni se scházeli rytíři spolu s velmistrem, když se potřebovali poradit o důležitých věcech např. koho přijmou do řádu.



Stěny síně zdobí tzv. rundáty – pohřební štíty, velmistru řádu. Počet přílbic na štítu určuje vznešenost pána. Panovnice Marie Terezie, aby v tom nebyl zmatek, zavedla pro přidělování přílbic systém: čím víc přileb, tím větší pán

14

✍ Kolik přileb, tedy mezi které pány, byl dle tohoto systému zařazen Maxmilián I.? Správnou odpověď zakroužkuj.



1 přílba
proští šlechtici

2 přílby
rytíři

3 přílby
svobodní pánové

4 přílby
hrabata

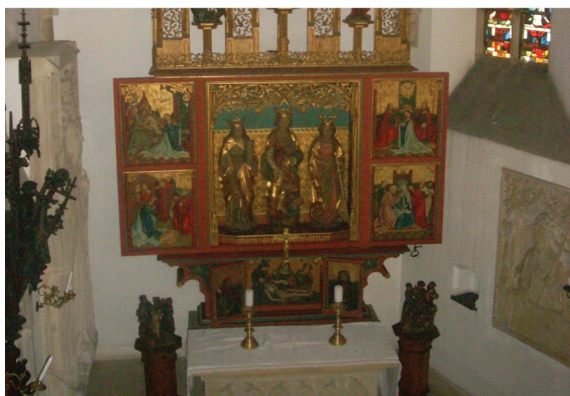
Víš, že...

Va kapitulní síni visí největší a něžtější lustr na hradě. Je vyroben z mosazi, váží přes 300 kilogramů a je na něm 48 svící.

15

Kaple

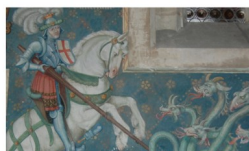
Kapli v hradním areálu nechali postavit teprve až rytíři z řádu německých rytířů. Předtím zde žádná nebyla.



V kapli je velmi vzácný gotický oltář z 15. století. Je vyzdoben několika soškami svatých. Jsou to sv. Alžběta, sv. Jiří, sv. Kateřina a další.

16

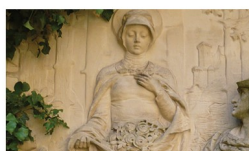
✍ Světci bývají vyobrazováni se svými atributy. Dopiš je ke světčům (kopí, drak, žebřák, chléb, kniha, meč, růže).



sv. Jiří



sv. Kateřina



sv. Alžběta Durynská

17

Zbrojnice

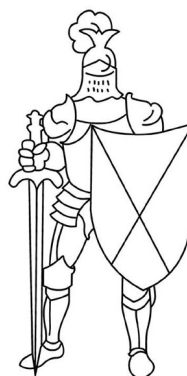
V těchto místech původně stával rytířský sál. Nejstaršími předměty jsou zde štíty ze 13. století. Mají na sobě znak řádu německých rytířů.



Evžen Habsburský nechal do zbrojnice uložit různé cenné předměty, zejména zbraně (palné, sečné, bodné). Je tu i brnění z 15. století.

18

Ze stropu ve zbrojnici visí 2 modely rytířů na koni. Podobného rytíře máš i zde na obrázku. Popiš jeho zbroj.



přilbice

zbroj

meč

štíť

Víš, že...

Heraldika je odvozena od slova herald. Herald byl člověk, který se vyznal v erbech (erbovních zvyklostech) a znacích a prověřoval jejich správnost.

19

Studna

Hradní studna stojí na druhém hradním nádvoří. Ve středověku byla studna jediným zdrojem vody na hradě.



Moje oblíbené místo. Studna byla na hradě opravdu hlavním zdrojem pitné vody. V roce 1995 ve studni probíhal rozsáhlý archeologický výzkum. Ze studny se vylouilo přes 100 kg nálezů.

20

Zahraj si také na archeologa a vylov z osmisměrky tyto předměty. Jsou to věci, které byly ve studni také nalezeny.

E	D	M	I	N	C	E	D	E
M	L	G	K	O	P	Ř	H	N
B	N	Ý	L	I	M	Í	S	Y
T	P	O	R	C	E	L	Á	N
R	S	V	C	B	D	A	F	U
D	Ž	B	Á	N	Y	T	A	Z
O	R	A	G	F	D	I	H	E

džbány brýle mísy

porcelán talíře mince

Víš, že...

Na počátku 20. století však byl zaveden do několika místností hradu vodovod a voda začala téct z kohoutku.

21

Průjezd

Zde je naše společné putování u konce. Tebe však ještě čeká jeden, poslední a nejdůležitější úkol.



Mustím si ověřit, jak pozorný jsi byl při prohlídce. Doplň tajenku a získáš tak tajné heslo, které tě dovede k tvojí odměně za dobrou práci. Heslo řekni v prodejně suvenýrů...

Závěrečný kvíz

Správné odpovědi zakroužkuj a jejich písmeno vepiš do tajenky.

1. Kolik jsem vytvořil nákresů k přestavbě hradu?
A – 2800 **B** – 1500

2. Kolik kachlových kamen je na hradě celkem?
I – 20 **U** – 30

3. U panstva byla oblíbená:
K – drůbež
T – zvěřina

4. Které zvíře není na zdi v lovecké síni?
O – sova
J – medvěd

5. Předchůdce kytary je:
L – lyra
M – loutna

6. Kolik příleb obsahuje rundát Maxmiliána I.?

O – tři
S – pět

7. Atributy sv. Alžběty jsou:
Z – nůž, prsten
B – žebraček, růže

8. Jak se jmenuje zbraň, kterou drží rytíř na obrázku?
L – palcát
I – meč

9. Který předmět nebyl vyloven ze studny?
L – batoh
S – porcelán

1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---

Slovníček

světec

Jiné označení pro svatého.

atribut

Rozlišovací znak světců. Každý světec má alespoň jeden atribut, který je pro něj typický (např. kniha, meč, růže atp.)

gotika

Umělecký sloh typický pro středověk. Vyznačuje se vysokými stavbami, lomenými oblouky, chrličí a dalšími prvky.

rundát

Kruhový pohřební štít, používaný šlechtici, rytíři a dalšími pány.



Příloha 7 – Odměna za vyplnění listu

Výborně, gratuluji!

Vidím, že se Ti podařilo dojít až do konce, což mne velice těší.

Možná se ptáš, proč bylo tajným heslem listu právě slovo „automobil“. Inu, to je jednoduché. Ani Řád německých rytířů neodolal takové novince, jako byl automobil. Na hradě proto vybudovali garáž, tzv. vozovnu, kde byla auta zaparkována a velmistr dokonce zaměstnával i dva řidiče.

Během putování hradem sis možná všiml koule na vršku věže Hlásky. Pokud ne, vrať se na druhé hradní nádvoří, odkud je vidět. Koule je vyrobená z mědi a věž jí byla osazena 19. června roku 1899. Toho dne do ní byly uloženy různé předměty a měla od té doby sloužit jako jakýsi trezor, uchovávací je pro budoucí badatele.

Věřím, že úspěšný badatel jako Ty, si zaslouží znát její obsah. Proto Ti předkládám seznam předmětů, které jsou v kouli uloženy:

- listina velmistra příštím generacím*
- portrét Franze Josefa a Evžena*
- zpráva o stavu Řádu německých rytířů z roku 1899*
- krátká kronika hradu a panství Bouzova (napsaná Maximiliánem Blumenwitzem) nazvaná Dozor a vedení účtů*
- tabulka s cenami potravin*
- seznam mezd hradních zaměstnanců*
- zemský zákoník*
- statistika o úrodě roku 1898 z ministerstva zemědělství*
- kalendáře: moravsko-slezský kalendář a Posel moravský*
- patero novin: Brněnské noviny, Moravská orlice, Cizinecký list, Olomoucký deník, Moravsko-Třeboňský týdeník*
- pět pohlednic*
- deset mincí*

Teď už víš o hradu opravdu všechno. Přeji Ti hodně štěstí na Tvých dalších cestách!

Georg von Hauberrisser

