

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI

PEDAGOGICKÁ FAKULTA

Katedra výtvarné výchovy

Diplomová práce

Bc. Alice Kubešová, DiS.

Hrajeme si v muzeu

—

Interaktivní herní prvky v muzejní expozici

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci na téma *Hrajeme si v muzeu – Interaktivní prvky v muzejní expozici* vypracovala samostatně pod odborným dohledem vedoucí diplomové práce a uvedla jsem všechny použité zdroje a literatury.

V Olomouci dne

Podpis

Poděkování

Ráda bych na tomto místě poděkovala doc. Mgr. Petře Šobáňové, Ph.D., za odborné vedení a cenné rady k diplomové práci, za vstřícný přístup a za čas věnovaný konzultacím. Děkuji Krajské galerii výtvarného umění ve Zlíně za poskytnutí prostoru pro prezentaci praktické práce a za finanční příspěvek na její realizaci. Dále bych ráda poděkovala MgA. Martinu Čadovi za čas věnovaný při návrzích a realizaci a za odborné rady v praktické části diplomové práce. Za odborné rady dále děkuji MgA. Mgr. Kláře Kollárové. Také bych chtěla poděkovat firmám, které se spolupodílely na tvorbě interaktivních prvků, hlavně panu Michalu Matochovi. A v neposlední řadě bych ráda poděkovala rodině a všem přátelům za podporu při zpracování diplomové práce.

Obsah

1 Úvod	7
2. Oborový kontext tématu	8
2.1 Pedagogika.....	8
2.2 Muzejní pedagogika	8
2.3 Výtvarná pedagogika	9
3. Problém zprostředkování umění.....	10
3.1 Problematika zprostředkování umění v literatuře.....	10
3.2 Zprostředkování umění.....	10
3.3 Zprostředkování umění dětem	11
4. Muzejní expozice.....	13
4.1 Muzeum	13
4.2 Typy expozic	13
4.2.1 Muzejní expozice.....	14
4.2.2 Galerijní expozice.....	14
4.2.3 Interaktivní expozice	16
4.3 Expozice jako základní prezentační forma.....	18
5. Interaktivní didaktický exponát	22
5.1 Typy muzejních exponátů	22
5.2 Didaktické exponáty	24
5.2.1. Klasifikace didaktických prostředků	24
5.2.2 Další typy didaktických prostředků.....	25
5.3 Interaktivní exponáty	26
5.4 Zásady tvorby interaktivních didaktických exponátů.....	27
5.4.1 Interaktivita.....	27
5.4.2 Hra	28
5.4.3 Learning by doing.....	29
5.4.4 Zásada "Hands-on"	30
6. Současné příklady využití interaktivních exponátů v muzejní expozici	32

6.1 Art Gallery of Ontario Toronto	32
6.2 Muzeum umění Olomouc	33
6.3 Sladovna galerie hrou	35
6.4 Galerie umění pro děti GUD	36
6.5 Galerie středočeského kraje GASK.....	37
6.6 Expozice času ve Šternberku.....	38
6.7 Muzeum nové generace Žďár nad Sázavou.....	39
6.8 Národní zemědělské muzeum.....	40
6.9 Muzeum regionu Valašsko - zámek Kinských	41
6.10 Shrnutí	42
7. Návrhy a realizace interaktivních herních prvků pro expozici Řády vidění	43
7.1 Expozice Řády vidění.....	43
7.2 Interaktivní herní exponáty.....	43
7.2.1 Postav vlastní sochu.....	44
7.2.2 Naslouchej expozici.....	45
7.2.3 Míchej barvy.....	45
7.2.4 Vytvoř otisk	46
7.2.5 Skládej podle paměti	47
7.3 Postup tvorby interaktivních herních prvků pro expozici Řády vidění	47
7.3.1 Etapa navrhování	47
7.3.2 Etapa realizace	48
7.3.3 Etapa hodnocení	50
8. Závěr	52
ANOTACE	53
Seznam zkratk.....	54
Seznam obrázků.....	55
Seznam příloh	57
Seznam použité literatury	58
Seznam internetových zdrojů	61

Obrazová příloha	64
Příloha č. 1 Návrhy interaktivních herních prvků	77
Příloha č. 2 Tabulky k prvku Naslouchej expozici.....	82
Příloha č. 3 Pokyny k použití interaktivních herních prvků	84
Příloha č. 4 Dotazník pro evaluaci (vyplňují návštěvníci)	87

1 Úvod

Hlavním cílem této diplomové práce je vytvoření pěti samoobslužných interaktivních herních prvků pro stálou expozici Řády vidění, kterou je možno shlédnout v Krajské galerii výtvarného umění ve Zlíně. K tomuto cíli se váže záměr vybudovat u dětí kladný vztah k umění, zvýšit návštěvnost těchto typů expozic, a to s pomocí interaktivních exponátů, díky nimž dětem nebudou muzea připadat nudná.

Všechny instalované prvky je potřeba odzkoušet i dospělými návštěvníky muzea a zjistit, zda jsou snadno pochopitelné a obohacující nejen pro děti, ale také pro ně. Vše bude hodnoceno na základě předložených dotazníků návštěvníkům.

Diplomová práce na téma *Hrajeme si v muzeu – Interaktivní herní prvky v muzejní expozici* vychází z oblasti muzejní pedagogiky a zaměřuje se na interaktivitu v muzejních expozicích. Podle mého názoru je propojení interaktivních herních prvků s expozicemi galerijního typu nebo s expozicemi v muzeích umění v dnešní době velice přínosné. Interaktivní exponáty přispívají k interpretaci vystavených děl a tím i k zájmu veřejnosti o umění. Vytvořené prvky se budou vztahovat k expozici Řády vidění v Krajské galerii výtvarného umění ve Zlíně a budou tak základem praktické části diplomové práce. Galerie je od roku 2013 přestěhována z Domu umění a zlínského zámku do prostornější Budovy 14 zlínského továrního areálu.

V teoretické části práce budou zmíněna témata související s problematikou zprostředkování umění a jeho prezentací. První kapitola je zaměřena na zakotvení v oboru pedagogiky, muzejní pedagogiky a pedagogiky výtvarné. V následující kapitole zmiňuji problematiku zprostředkování umění, hlavní autory, kteří se tématem zabývali a způsoby, jimiž lze umění zprostředkovat dětem. Další kapitola je věnována výstavní expozici a jejím typům. Na to navazuje kapitola o interaktivních didaktických exponátech, ve které jsou zmíněny i zásady tvorby těchto exponátů. Následující kapitola je věnována příkladům využití interaktivních exponátů v muzejní expozici v současné době nejen v České republice.

Na tuto kapitolu navazuje kapitola s názvem *Návrhy a realizace interaktivních herních prvků pro expozici Řády vidění*, jejímž cílem je představit interaktivní herní prvky navržené a vytvořené v rámci této diplomové práce.

"Umění hrát si je dar, kdo jej v dospělosti ztratí, o hodně přichází..."¹

2. Oborový kontext tématu

2.1 Pedagogika

Pedagogika je popsána v Pedagogickém slovníku J. Průchy jako, *"věda a výzkum zabývající se vzděláváním a výchovou v nejrůznějších sférách života společnosti"*². Neváže se tedy pouze na vzdělávání ve školských institucích a na populaci dětí a mládeže. Pedagogika si v průběhu svého vývoje vytvořila vztahy k jednotlivým disciplínám, jako např. k psychologii, sociologii a dalším. Rozdělila se na řadu disciplín a subdisciplín, které tvoří její vnitřní strukturu. Jedná se tedy souhrnně o pedagogické vědní disciplíny (obecná pedagogika, dějiny pedagogiky, didaktika aj.).³ V pedagogice se setkáváme se snahou usměrnit rozvoj budoucí generace, působit na její vědomí a chování ve shodě s potřebami a ideály dané společnosti.

Vznikají i nové speciální vědecké disciplíny, jakou je například muzejní pedagogika, jež v sobě integruje zejména dva obory: pedagogiku a muzeologii.

2.2 Muzejní pedagogika

V pedagogickém slovníku J. Průchy je muzejní pedagogika uváděna pod názvem muzeopedagogika. *"Nově se rozvíjející pedagogická disciplína, zkoumající všechny aspekty využívání muzeí a v nich uchovávaných sbírek pro vzdělávací a výchovnou činnost."*⁴ Tato disciplína věnuje pozornost celému spektru muzejního publika. Dále sleduje zprostředkování zvláštních prohlídek a galerijních animací, které probíhají přímo v muzeích a jsou realizovány nejen pro školy, ale i širokou veřejnost.⁵ Jedná se o vědeckou disciplínu, která se zabývá muzejní edukací. Autoři zabývající se muzejní pedagogikou zformulovali mnoho definic, ale v zásadě se jedná o teorii a praxi edukace v muzeu.⁶

V současné české odborné literatuře se setkáváme s názvem muzejní pedagogika. V. Jůva ve své knize Dětské muzeum uvádí: *"Muzejní pedagogiku chápeme jako typickou moderní interdisciplinární vědu, která vychází především z podnětů pedagogiky*

¹ POLÁKOVÁ Zdena. *O hračkách, hrách a hraní*, 2006, s. 1.

² PRŮCHA Jan, WALTEROVÁ Eliška a MAREŠ Jiří. *Pedagogický slovník*, 2009, s. 197.

³ KANTOROVÁ Jana a GRECMANOVÁ Helena. *Vybrané kapitoly z obecné pedagogiky I*, 2008, s. 21–36.

⁴ PRŮCHA Jan, WALTEROVÁ Eliška a MAREŠ Jiří. *Pedagogický slovník*, 2009, s. 160.

⁵ Tamtéž, s. 160.

⁶ ŠOBÁŇOVÁ Petra. *Muzejní edukace*, 2012, s. 42–45.

a muzeologie".⁷ Pojetí podle R. Horáčka zní takto: "Výrazem muzejní pedagogika souhrnně označujeme aktivity, které cíleně využívají instituce muzea k přímým výchovně vzdělávacím činnostem."⁸ Muzejní pedagogika úzce souvisí s řadou pedagogických disciplín, jakými jsou např. didaktika, pedagogika zážitku, pedagogika volného času, sociální pedagogika, speciální pedagogika nebo andragogika. S muzejní pedagogikou neodmyslitelně souvisí i pedagogika výtvarná.⁹

2.3 Výtvarná pedagogika

Výtvarnou pedagogiku zmiňují proto, neboť se ve výtvarné výchově tradičně využívá muzeí a galerií. Muzejní pedagogika a výtvarná výchova tak mají k sobě velice blízko.

L. Kitzbergerová zmiňuje, že součástí výtvarné výchovy jsou výtvarné procesy, při kterých mají žáci možnost sbírat výtvarné zkušenosti, učit se výtvarné kritičnosti, získávat výtvarné poznatky a dovednosti, učit se porozumět estetickým, historickým a společenským vztahům. Výtvarná činnost by měla děti a mládež obohatit o poznání svých vlastních možností.¹⁰

"Specifika výtvarné výchovy, dle kurikulárních dokumentů pro základní vzdělávání, jsou:

- *rozvíjení smyslové citlivosti (žáka);*
- *uplatňování subjektivity (v procesu tvorby, recepcie i reflexe);*
- *ověřování komunikačních účinků (vizuálně obrazného vyjádření)."¹¹*

Tyto tři činnosti žáků jsou definovány odděleně, a to i přesto, že v každé fázi výchovně-vzdělávacího procesu probíhají současně a v praxi je není možné oddělit.¹² Výtvarnou pedagogiku tedy chápeme jako souhrnnou vědní disciplínu zahrnující výtvarnou a estetickou výchovu s pedagogickým působením učitele, který u žáků systematicky rozvíjí umělecké schopnosti a dovednosti.¹³

⁷ JÚVA Vladimír. *Dětské muzeum: edukační fenomén pro 21. století*, 2004, s. 108.

⁸ HORÁČEK Radek. *Galerijní animace a zprostředkování umění*, 1998, s. 56.

⁹ JÚVA, Vladimír. *Dětské muzeum: edukační fenomén pro 21. století*, 2004, s. 107-108.

¹⁰ KITZBERGEROVÁ, Leonora. *Didaktika výtvarné výchovy*, 2014, s. 40.

¹¹ Tamtéž, s. 40.

¹² Tamtéž, s. 40.

¹³ Tamtéž, s. 40.

3. Problém zprostředkování umění

Co je to vlastně umění? Pojem umění je tak široký, mnohotvárný a proměnlivý, že jej podle mnoha odborníků nelze jednoznačně definovat. Ottův naučný slovník v nejširším slova smyslu definuje umění jako úmyslné tvoření nebo konání, jehož výsledek nad jiné výtvary a výkony vyniká jistou hodnotou již při pouhém nazírání a vnímání.¹⁴ *"Pojmem zprostředkování umění označujeme nejen vlastní práci odborných lektorů v galeriích a muzeích přímo před exponáty, ale také publikační činnost, zpřístupňování umění ve sdělovacích prostředcích, ve školách, dále výstavy, veletrhy a další aktivity."*¹⁵

3.1 Problematika zprostředkování umění v literatuře

Jedním ze zakladatelů muzejní edukace a významným autorem v oblasti zprostředkování umění byl Alfréd Lichtwark (1852–1914), který realizoval besedy s návštěvníky na výstavách v muzeu a poté tuto aktivitu teoreticky popsal. Pozoruhodnou knihou s názvem Příběh umění k tomuto tématu přispěl také Ernst Gombrich (1909–2001). V Rakousku se tématem zprostředkování umění zabývala Heiderose Hildebrand, která pracovala v Oddělení vzdělávání v Muzeu moderního umění Nadace Ludwig a sepsala mnoho metodických studií. V Německu se této problematice věnuje Oskar Bätschmann, který je uznávaným teoretikem nejen v oblasti dějin muzejní a galerijní pedagogiky. V roce 1981 vyšla německy psaná příručka muzejní pedagogiky, kterou zpracovali autoři Klaus Weschenfelder a Wolfgang Zacharias. Nejvýznamnějším teoretikem u nás v oblasti problematiky zprostředkování umění byl Igor Zhoř (1925–1997). Zhořova bohatá publicistická činnost zahrnuje řadu popularizačních a pedagogických prací. Známými autory u nás, kteří se zabývají tématem muzejní pedagogiky, jsou Vladimír Jůva, Gabriela Šimková, R. Horáček a další.¹⁶ Tato kapitola obsahuje pouze stručný výčet autorů, kteří jsou s tímto tématem spojováni. Téma zprostředkování umění nejen v literatuře by obsáhlo celou samostatnou práci.

3.2 Zprostředkování umění

R. Horáček ve své knize popisuje vývoj působení umění v průběhu let na veřejnost. S uměním se lidé mohou setkat mimo veřejná muzea, galerie, umělecké instituce (aukční síně) dnes také třeba v bankách, obchodních centrech a ve veřejném prostoru obecně. Výtvarné umění si v sobě nese svůj vlastní specifický typ komunikace. Rozvoj společnosti jak v oblasti

¹⁴ Ottův slovník naučný: *ilustrovaná encyklopaedie obecných vědomostí*, 1888.

¹⁵ HORÁČEK Radek. *Galerijní animace a zprostředkování umění*, 1998, s. 15–16.

¹⁶ Tamtéž, s. 26–28.

ekonomiky, tak v oblasti technologií má značný podíl i na vývoji umění. Autor se rovněž zmiňuje o formách umění dnešní doby, ať už se jedná o klasické formy umění (malba, kresba, grafika) nebo o dnes populární multimediální umění (počítačová grafika, videoart apod.), které si dnes získává rostoucí zájem ze strany společnosti. U mnoha lidí vyvolává množství různorodých stylů a podob současného umění zmatek a nepochopení. I přesto, že je dnes poměrně snadné shlédnout originální umělecká díla, je potřeba věnovat tomuto tématu adekvátní pozornost.¹⁷

Postupně se hlavním cílem muzejních a galerijních institucí stává představení výstavních projektů aktivní formou. Bez aktivních přístupů by nebyla výstavní instituce moderní. Zprostředkování umění je proces kontaktu diváka s dílem prostřednictvím vlastního tvůrčího zážitku, při čemž dochází k určitému typu komunikace s vystavenými exponáty. Komunikace může být interpretována lektorem či animátorem anebo technologickým zástupným prvkem (informačním kioskem, interaktivním prvkem apod.).¹⁸

Formy edukačních programů, jimiž můžeme návštěvníkům nejen v muzeích a galeriích zprostředkovávat umění, jsou animace, workshopy, besedy, komentované prohlídky a jiné doprovodné edukační programy. Dělíme je na teoretické, praktické a smíšené.¹⁹

3.3 Zprostředkování umění dětem

Velmi těžké je předložit umění dětskému nebo žákovskému publiku, tak aby pro ně bylo pochopitelné. Výtvarná, muzejní i galerijní pedagogika se snaží najít společné řešení, jakým stylem přistupovat k výtvarnému dílu. Dnešní doba dětem otevírá spoustu možností a svobody prožívat svět interaktivním přístupem poznání a nebýt jen pasivním příjemcem informací.²⁰ Tyto programy dávají návštěvníkům možnost samostatné aktivní tvorby, pomocí níž lze snadněji porozumět většině vystavených exponátů. Tento princip interaktivního přístupu se osvědčil i v jiných typech muzeí než jen v muzeích umění, například v historických, přírodovědných a jiných muzeích.

Ukázkou je The Field Museum v Chicagu, které vystavuje repliku jednoho příbytku z osady Pawnee z přelomu 18. a 19. století, která se nacházela na území dnešní Nebrasky. Tady se děti pomocí interaktivních prvků zakomponovaných do expozice přenesou do doby počátku 19. století v Nebrasce a zkusí si například vaření na ohni, ležení na lůžkách

¹⁷ Tamtéž, s. 17–22.

¹⁸ HORÁČEK, Radek a Jan ZÁLEŠÁK (eds.). *Aktuální otázky zprostředkování umění*, 2007, s. 15.

¹⁹ HORÁČEK Radek. *Galerijní animace a zprostředkování umění*, 1998, s. 63

²⁰ ŠOBÁŇOVÁ Petra. *Muzejní pedagogika dnes*, 2008, s. 149.

z buvolích kůží nebo mohou prozkoumat repliky keramiky, zbraní a také si pohrát s replikami hraček osady Pawnee (obr. č. 1).

R Horáček ve své knize uvádí: *"Ačkoliv se na první pohled může zdát, že pokusy o praktickou tvorbu navazující nějak na vystavená díla v muzeu umění přinášejí riziko, že z "vysokého" umění se stane v očích návštěvníků něco příliš obyčejného, letité zkušenosti potvrzují, že jde o velmi účinnou metodu. Zejména pro děti je podstatně vhodnější, mohou-li na výstavě vedle poslechu výkladu i samy něco vytvářet."*²¹ Co se mi líbí na využití těchto principů, je, že se návštěvníci stanou umělcem a mohou si tímto vyzkoušet například principy tvorby, které využívá sám autor. Dílo je tak možné snadněji pochopit a uvědomit si, co vše se v něm může ukrývat.

²¹ Tamtéž, s. 20.

4. Muzejní expozice

4.1 Muzeum

Muzeum je zařízením, které se zabývá sbíráním, uchováváním a vystavováním hmotných dokladů lidské kultury a přírody. Dále je také jedním z nositelů vědění a poznání, a to spolu s knihovnami, univerzitami, vědeckými společnostmi a odbornými periodiky.²²

Podle definice Mezinárodní rady muzeí ICOM (International Council of Museums)²³ je muzeum *"stálá nevýdělečná instituce ve službách společnosti a jejího rozvoje, otevřená veřejnosti, která získává, uchovává, zprostředkovává a vystavuje hmotné i nehmotné doklady o člověku a jeho prostředí za účelem studia, výchovy, vzdělávání a potěšení."*²⁴

4.2 Typy expozic

Podle Akademického slovníku cizích slov je expozice *"Předměty vystavené na výstavě, v muzeu."*²⁵ L. Kesner rozlišuje typy expozic podle hlavního hlediska expozice:

- Expozice, která je postavena na jednom individuálním objektu nebo jeho sériích (klasická výstava umění).
- Expozice, jejíž hlavním smyslem je předání informací návštěvníkovi, zde si každý objekt nese svůj příběh. U této expozice na sebe objekty navazují v určitém dějovém sledu, který má svoji logickou strukturu.
- Expozice interaktivní je dalším typem expozice, se kterým se můžeme setkat a ve které se návštěvník stane její součástí (dnes známá dětská muzea a science centra).
- Expozice, která je dokladem historické skutečnosti, imaginární prostředí (skanzeny, památkové interiéry).²⁶

U všech těchto expozic se nabízejí různorodé možnosti jak pracovat s vystavenými exponáty. Vrátime-li se k prvnímu typu expozice, který navazuje na prezentaci uměleckých děl, doprovodné materiály této expozice by měly být pouze doplňkovou součástí vystaveného díla. Expozice tohoto typu dosud příliš nepodporují umístění interaktivních prvků pro přiblížení vystavených děl návštěvníkovi. U expozice, která je vytvořena tak, aby vyprávěla konkrétní příběh, je využití doprovodných materiálů častější, nejčastěji pouze v podobě textových

²² ŠOBÁŇOVÁ Petra. *Muzejní edukace*, 2012, s. 11–12.

²³ <http://icom.museum/>

²⁴ PŘÍLOHA: Definice muzea a odborného muzejního pracovníka. *Asociace muzeí a galerií ČR* [online]. Praha, 2003 [cit. 2016-05-25]. Dostupné z: http://www.cz-museums.cz/web/deni_v_oboru/eticky-kodex-muzei/priloha-definice-muzea-a-odborneho-muzejniho-pracovnika

²⁵ PETRÁČKOVÁ, Věra a Jiří KRAUS. *Akademický slovník cizích slov: [A-Ž]*, 1998, s. 214.

²⁶ KESNER Ladislav. *Marketing a management muzeí a památek*, 2005, s. 177–178.

panelů, doprovázející výstavu. V poslední době se i u těchto typů expozičních můžeme setkat s již zmiňovanými interaktivními prvky.²⁷ Podpora expozičních interaktivními prvky vychází z organizace a struktury samotné výstavy a záměrů vedení muzea. Podle mého názoru je v dnešní době důležité, aby muzea a jejich výstavy kombinovaly odlišné způsoby prezentace, tak aby vzbudily zájem nejen dětských, ale i dospělých návštěvníků.

Dále L. Kesner zmiňuje častý problém zpracování expozičních v českých muzeích, neboť se většina z nich stává pro návštěvníka obsahově a strukturálně nepochopitelná. Mnoho českých expozičních, zabývajících se výtvarným uměním, si zakládá na tom, že nejdůležitější pointu díla naleznou divák na exponátu samotném a nepotřebuje již doplňkové vysvětlení díla. Fungující expoziční si zakládají na jednoduchém konceptu. Jedná-li se o tematickou expoziční nebo výstavu, je potřeba představit expoziční z více úhlů pohledu, jak lze vnímat daný problém, a tím vybídnout návštěvníka k vlastnímu postoji a hodnocení.²⁸

Expoziční s výtvarným uměním uvažují tak, že není potřeba díla doplňovat více informacemi, protože každý divák si v nich může nacházet "to své". U stálých výtvarných expozičních bych osobně uvítala určitou formu přiblížení vystavených exponátů. Může se například jednat pouze o textové panely, které budou doplňkovým prvkem a rozšíří tak podvědomí o vystavených dílech, třeba jen vybraných autorů. Anebo pracovní listy, které mohou nejen přiblížit informace o vystavených dílech, ale zároveň být "zábavou". V lepším případě doplnit expoziční tzv. "hands-on" exponáty.

4.2.1 Muzejní expoziční

Jak vypadá muzejní expoziční? Jaké jsou hlavní rysy? Je možné definovat společné požadavky, které musí muzejní expoziční splňovat? Hlavním komunikačním prostředkem muzea jsou stále fyzické předměty a hodnota sbírek. Dříve bylo muzeum vědeckou institucí, místem pro badatele nikoliv pro veřejnost. Muzea se postupně posunula od sbírkové činnosti k tvorbě významných vzdělávacích výstav, ke kterým bývají přiřazeny vzdělávací aktivity. V poslední době se muzejní expoziční neustále ožívují a obohacují.²⁹

4.2.2 Galerijní expoziční

Jaká je dnešní podoba "stálých" galerijních expozičních? Jejich utváření je neustále kritizováno. Vzhled a zpracování stálých expozičních je v dnešní době stále živé téma, neboť je potřeba do stálého "zevšednělého" neustále vnášet nové a inovativní prvky, které navazují na

²⁷ Tamtéž, s. 179–183.

²⁸ Tamtéž, s. 173.

²⁹ MILES, Roger. *The design educational exhibits*, 1988, s. 2.

aktuální společenskou situaci. Nejkomplikovanější je to právě v případech stálých expozic, kde je snaha přidat expozici nový rozměr, avšak s ohledem na zachování původní myšlenky. Například nově přidané objekty nemuzeálního charakteru nemohou svou instalací zastínit původní zachovalé sbírky. Je však vhodné, aby byla expozice čas od času obohacena něčím novým a zajímavým.³⁰

Jak uvádí P. Šobánová, instituce, které spravují sbírky umění, nejčastěji díla pouze formalisticky vystavují, například obraz zavěsí na stěnu nebo objekt vloží do vitríny a označí konkrétním popiskem. U sbírkových předmětů tohoto typu se předpokládá, že jsou samy o sobě dostatečně výstižné. Galerijní expozice je specifická v tom, že se obvykle vůbec nezohledňuje původní kontext, ze kterého byl předmět vyjmut. Zde se vyskytuje problém, jak expozice působí na návštěvníka. Pro diváka není snadné orientovat se a získávat nové znalosti z vystavených děl. Často jsou při návštěvě tohoto typu expozice důležité předchozí znalosti, a proto není pro laického diváka jednoduché se v ní orientovat a nabývat tak nových znalostí.³¹

Dále se autorka zmiňuje, že se v expozicích s převahou uměleckých děl většinou uplatňuje uměleckohistorický, žánrový nebo tematický pohled na téma. U "klasických" expozic doprovází celek pouze jednoduchý doprovodný text, ne-li pouze stručný popis, a málokdy se do expozic umísťují například interaktivní či jiné prvky. Vzhled expozice je pojat jednoduchým způsobem, tak aby v něm vystavené exponáty maximálně vynikly. Vizuální pojetí výstavy bývá obvykle neutrální, jak uvádí P. Šobánová, obrazy nalezneme zavěšeny na stěnách a sochy stojící na zemi nebo soklu. Primární cílovou skupinou návštěvníka je nejčastěji dospělý člověk.³²

Z hlediska uplatnění interaktivity se jedná o expozice, které jsou tomuto způsobu vystavování velice málo nakloněna nebo se interaktivním prvkům zcela brání. Hlavním problémem při umístění těchto prvků je, aby nezastiňovaly a vůbec nenarušovaly působení vystavených exponátů.³³

Návrhem řešení propojení interaktivních prvků s tímto typem expozice se zabývá praktická část mé diplomové práce.

³⁰ Nové (staré) stálé expozice. *Wwww.artalk.cz*. [online]. 2015 [cit. 2016-05-22].

Dostupné z: <http://artalk.cz/2015/08/20/nove-stare-stale-expozice/>

³¹ ŠOBÁNOVÁ Petra. *Muzejní expozice jako edukační médium 2. díl*, 2014, s. 397–398.

³² Tamtéž, s. 398.

³³ Tamtéž, s. 398.

4.2.3 Interaktivní expozice

*"Interaktivní výstavy jsou takové, v rámci nichž může návštěvník provádět akci, vybírat z možností a testovat své schopnosti."*³⁴ Domnívám se, že interaktivita je nejen v zahraničí, ale i u nás často spojena s výstavami věnovanými vědě. S originály uměleckých děl nemůžeme manipulovat, takže jedinou možností je opravdu umístění dalších exponátů. Proč by tedy nemohla být součástí stálých expozic muzeí umění?

Abychom docílili úspěchu interaktivní expozice u diváka, musíme pracovat s emocemi návštěvníků a zároveň je zapojit do děje. Muzea a galerie vytvářejí expozice komplexně od primárního konceptu, přes studii, projekt, obsah až k vlastní realizaci. Důležitým kritériem expozice je vazba na vzdělávání a také zajištění opakovaných návštěv.³⁵

Pokládám si stejnou otázku jako autorka Z. Poláková. Má muzeum vlastně vzdělávat?³⁶ Tato otázka je často pokládána a probírána v řadě muzeí. Proč dělat výstavy pro děti? Je možné odpovědět, že větší část návštěvníků muzea tvoří děti a mládež? I přesto, když si odpovíme, že je důležité dělat výstavy pro děti, podporovat tak jejich rozvoj, otevírat jim obzory a nové možnosti, je pro ně většina muzeí často nečitelným prostorem. Myslím si, že správně vytvořená interaktivní výstava nemusí být určena pouze dětem, ale může nabídnout možnosti komunikace i návštěvníkům různých věkových kategorií, kteří do muzeí přicházejí s dětmi nebo samostatně.

Dalším důležitým bodem pro úspěšné vytvoření interaktivní expozice, jak zmiňuje Z. Poláková, je správně vybrané téma expozice. Proto je potřeba udělat průzkum o stálých i aktuálních expozicích v regionu. Správně zvolené téma často vede k úspěchu. Celkově musí být expozice pro návštěvníka zajímavá a atraktivní. V dnešní době vznikají nové expozice, které využívají interaktivitu, a většina témat se odvíjí od sbírek daného muzea.³⁷

Co je nutné předem analyzovat, když chceme připravit výstavu nebo expozici s interaktivními prvky: Pro koho je určena? Co je jejím záměrem? Jaký je nejlepší způsob, dosažení požadovaného výsledku? Jak ji lze navrhnout, aby měla více použití? Jaké budou odhadované výdaje? Jaké to bude mít důsledky v celkovém plánu výstavy?³⁸

³⁴ WOLF, Jakub. Interaktivita v muzeu. *Muzeum* 47/1/2009 [online]. 2009, 47(1), s. 35 [cit. 2016-04-22]. Dostupné z: <http://www.emuseum.cz/admin/files/Interaktivita.pdf>

³⁵ Interaktivní expozice v muzeích a galeriích. *Avmedia komunikace obrazem* [online]. 2016 [cit. 2016-05-21]. Dostupné z: <http://www.avmedia.cz/kultura/muzea-galerie-a-informacni-centra>

³⁶ POLÁKOVÁ, Zdena. *Inspiration muzejní pedagogiky*, 2010, s. 10.

³⁷ Tamtéž, s. 10–14.

³⁸ WOLF, Jakub. Interaktivita v muzeu. *Muzeum* 47/1/2009 [online]. 2009, 47(1), s. 33 [cit. 2016-04-22]. Dostupné z: <http://www.emuseum.cz/admin/files/Interaktivita.pdf>

Důležité body, co vše by mělo být obsaženo v interaktivní výstavě a co by taková výstava měla nabídnout návštěvníkům, zmiňuje Z. Poláková:

- příjemné a přátelské prostředí,
- zajímavý zážitek pro různé věkové skupiny návštěvníků,
- mnoho překvapujících podnětů k probuzení zvědavosti a fantazie,
- možnost vnímání nejen zrakem, ale i dalšími smysly,
- zprostředkování klíčových souvislostí, které jsou nutné k pochopení daného tématu,
- možnosti volby činností a volnosti v poznávání.

Dále je potřeba analyzovat, co by měla daná výstava nabídnout muzeu:

- úspěšnou prezentaci muzejních sbírek,
- vysokou návštěvnost,
- posílení prestiže směrem k odborné i laické veřejnosti.³⁹

"Při výběru a použití didaktických forem a prostředků by mělo být využito základních principů:

- *názornost (poznání a učení všemi smysly, motivace k pozornosti a zvědavosti),*
- *aktivnost (možnost pohybu v expozici, vlastní tvůrčí činnost),*
- *emocionálnost (možnost prožití pozitivních zážitků, rozvoj fantazie),*
- *přiměřenost (schopnostem, věku)."⁴⁰*

Interaktivní výstava nevznikne, přidá-li se ke staticky pojaté výstavě "něco pro děti", např. stoleček s omalovánkami.⁴¹

V průběhu vývoje návrhu je potřeba se ujistit, že pracujeme s obsahem podporujícím téma výstavy, který zaujme a osloví návštěvníky. Důležité je myslet na vizuální zpracování, tak aby se stala interaktivita patřičnou součástí celku výstavy, oslovila návštěvníky a byla dostupná. Vhodné je během vývoje otestovat prototypy na návštěvnících, ověřit jejich působivost, snadnost použití a zřejmost instrukcí. Prvky by měly být opravitelné a snadno udržovatelné.⁴²

Pro provoz interaktivních prvků a her je podstatná celková odolnost, tvarová i materiálová bezpečnost, včetně náležitého vysvětlení práce s ním v podobě textových pokynů. Při instalaci takových prvků je nutno počítat i s neukázněnými návštěvníky všech věkových kategorií a předcházet tak poškození originálních exponátů, které se mohou

³⁹ POLÁKOVÁ, Zdena. *Inspiration muzejní pedagogiky*, 2010, s. 11.

⁴⁰ Tamtéž, s. 11.

⁴¹ Tamtéž, s. 12.

⁴² WOLF, Jakub. Interaktivita v muzeu. *Muzeum* 47/1/2009 [online]. 2009, 47(1), s. 33 [cit. 2016-04-22]. Dostupné z: <http://www.emuzeum.cz/admin/files/Interaktivita.pdf>

nacházet v jejich blízkosti. Důslednost a předvídavost je zde na místě. Děti by se v expozici neměly cítit jako ve škole, ale měly by chápat a respektovat, že i tady platí určitá pravidla hry.⁴³

Z. Poláková zmiňuje, že při sestavování obsahu je důležité dodržet rovnováhu mezi množstvím poskytovaných informací a interaktivní činností. Dítě by mělo pochopit informace a mít dostatek času na ověření experimentem nebo hrou. Pokud bude obsaženo příliš mnoho teorie nebo zdlouhavé zadání, dítě se brzy unaví a práce s exponátem ztrácí výchovný i vzdělávací efekt.⁴⁴

Dle mého názoru je nezbytnou součástí i evaluace efektivity a interaktivity. Splnila expozice vytyčené cíle? Byla pro diváka pochopitelná a obohacující? Byl obsah prvků jasně pochopitelný a zajímavý, ne matoucí a složitý? Mnoho muzeí podceňuje nebo vůbec nevěnuje pozornost zpětné vazbě návštěvníků, což je pro ně samotné velká škoda. Přicházejí tímto o mnoho nezávislých, objektivních a nestranných pohledů a názorů, které by jim mohly pomoci k rozvoji muzea či galerie.

Jak sděluje J. Wolf, prezentace by měla být atraktivní, intuitivní i zábavná a ne komplikovaná. Výstup by měl přitáhnout návštěvníky, zapojit jejich představivost a propojení s výstavou.

"Při vytváření výstav si klademe vždy tři otázky:

Co chceme, aby lidé věděli?

Co chtějí lidé vědět?

Jak chceme, aby se lidé cítili?"⁴⁵

4.3 Expozice jako základní prezentační forma

Jak již bylo výše uvedeno, tradiční formou prezentace v muzeu je muzejní expozice, vycházející přímo z muzejní instituce, ve které je umístěna. Dlouhodobá muzejní expozice může mít dobu trvání až deset let, pojímá široký tematický záběr a využívá primárně větších výstavních prostor a ploch s trvale rozmístěnými prvky. Krátkodobá výstava trvá maximálně 2 roky a nemusí vycházet přímo ze sbírkové podstaty muzea. Jedná se především o výňatek tématu situovaný do menších výstavních prostor s variabilními prvky.⁴⁶

⁴³ POLÁKOVÁ, Zdena. *Inspiration muzejní pedagogiky*, 2010, s. 12-13.

⁴⁴ Tamtéž, s. 13–14.

⁴⁵ WOLF, Jakub. Interaktivita v muzeu. *Muzeum* 47/1/2009 [online]. 2009, 47(1), s. 33 [cit. 2016-04-22]. Dostupné z: <http://www.emuseum.cz/admin/files/Interaktivita.pdf>

⁴⁶ BENEŠ, Josef. *Kulturně výchovná činnost muzeí. Díl 1*, 1981, s. 67.

Jak uvádí P. Šobáňová, snahou expozic je představit určité téma pomocí konkrétních předmětů, které jsou zároveň dokladem nějaké skutečnosti. Jedním z muzeologických problémů, je rekonstrukce reality, protože není jednoduché ji správně vystihnout. Zde se nabízí otázky, jak docílit realističnosti, zdařilosti a výstižnosti rekonstruované reality, která by měla muzea splňovat, protože nejen samotné sbírky jsou reprezentativním prvkem muzea, ale i výstavní prostory. Dále jsou důležité pomocné prostředky, které doplňují celkový dojem muzea, a to prostředky textového vizuálního a multimediálního charakteru.⁴⁷ Proto je důležité u návrhu vzhledu expozice a jejího celého konceptu uvažovat tak, aby byl divák do tématu vtažen a se zaujetím prošel celou výstavu od začátku až do konce.

Realizaci muzejní prezentace je možné dělit na základě různých kritérií. P. Šobáňová zmiňuje například; za prvé pomocí různých forem v podobě expozic, výstav a dalších jiných možných prezentací, tedy komunikaci mezi návštěvníkem a vystavovanými originály a za druhé edukačním procesem, který napomáhá účinku muzejní prezentace a doplňuje muzejní prezentaci o hlubší možnost poznání a efektivitu zpřístupněných shromážděných prvků návštěvníkům.⁴⁸

V minulosti tomu tak nebylo, muzea sloužila spíše badatelům než veřejnosti. Dnes, ale muzea uznávají potřebu zprostředkování obsahu svých expozic a moc dobře si uvědomují, že proces prezentace nemůže stavět pouze na samotném vystavení sbírkových předmětů. Prezentace by měla zprostředkovávat poznání, ale to nelze docílit pouhým ukazováním muzeálií. Proto se do expozic zavádějí nové a nové prvky, které podporují jejich hodnotu.⁴⁹ *"Muzejní prezentace má nepochybně výchovný smysl, protože rozvoj lidského poznání, kultivace člověka a snaha vyvolat změny ve vědomí jednotlivců i společnosti jako celku stojí v základu veškerého úsilí muzea a jeho pracovníků."*⁵⁰ Podle Stránské a Stránského je již často používaným způsobem přímý kontakt návštěvníka s exponátem. V tomto případě je pak smyslem expozice poskytnout nejen informace, ale působit prvkem na návštěvníka jak emocionálně, tak esteticky. Proto je výhodou, použít v expozicích k vystaveným předmětům doprovodné materiály (prvky) odlišného charakteru.⁵¹ K dalším formám prezentace mimo samotné muzejní expozice a výstavy, můžeme zařadit různé typy edukačních a zábavních programů, jež navazují na expozice a výstavy.⁵²

⁴⁷ ŠOBÁŇOVÁ Petra. *Muzejní expozice jako edukační médium 1. díl*, 2014, s. 21.

⁴⁸ Tamtéž, s. 21.

⁴⁹ Tamtéž, s. 21–22.

⁵⁰ Tamtéž, s. 22.

⁵¹ STRÁNSKÁ, Edita a Z. Z. STRÁNSKÝ. *Základy štúdia muzeológie*, 2000, s. 71–72.

⁵² ŠOBÁŇOVÁ Petra. *Muzejní expozice jako edukační médium 1. díl*, 2014, s. 25.

L. Kesner uvádí, že expozice je prostorem vnímání, její atraktivita pro diváky je dána nejen jejím tématem a kvalitou jednotlivých vystavených exponátů, ale i dalšími prvky určujícími její kvalitu a efektivitu. Důležitou součástí je způsob podání prezentace, který určuje dojem z jednotlivých uměleckých děl a také divákovo vnímání. Dále L. Kesner zmiňuje podobu a kvalitu prožitku z expozice, která je dána výsledkem vztahu mezi těmito níže uvedenými body:

- a) obsahem - vystavenými exponáty a objekty;
- b) způsobem jejich prezentace, prostorové rozmístění a organizace expozice;
- c) ergonomickými faktory (typ a intenzita osvětlení, barevnost stěn, akustika prostoru apod.);
- d) individuálními schopnostmi, dispozicemi a momentálním psycho-fyziologickým stavem diváka a jeho chování v prostoru výstavy.⁵³

V každé expozici by měly být zastoupeny vyjadřovací prostředky, které se stávají její součástí.

J. Beneš je rozlišuje takto: *autentické, substituční, referenční a explikační prvky*:

- a) *Autentické prvky* - originály dokládající historickou pravdivost (umělecká díla).
- b) *Substituční prvky* - nahrazují doklady originálů (kopie, imitace, modely). Pro výuku je skupina těchto prvků velmi užitečná, neboť umožňuje přímý kontakt osoby s vystavenými exponáty.
- c) *Referenční prvky* - ilustrativní materiál různého typu (náčrtky, dokumenty schémata).
- d) *Eexplikační prvky* - podávají výklad a objasňují obsah exponátů, např. textové panely, popisky předmětů aj.⁵⁴

Často se v dnešní době kombinují explikační prvky s referenčními, a to v podobě informačních kiosků, tabletů aj. informačních panelů. Prostor výstavy tak mohou doplňovat exponáty, které v sobě nenesou muzeální hodnotu. Jedná se o ty, které mohou být rozptýlením a poskytují uvolnění a odpočinek od soustředění se na "skutečné" exponáty. Exponáty, které nejsou muzeální, můžeme v expozicích nacházet stále častěji.⁵⁵

*Úkol vystavovatele je úspěšný jedině tehdy, pokud exponát a celá výstava "pracují" - tedy prohlubují vidění, stimulují imaginaci, vyvolávají emocionální odpovědi, přinášejí nové poznatky či potěšení a v obecném smyslu proměňují povahu a kvalitu vědomí."*⁵⁶

⁵³ KESNER Ladislav. *Marketing a management muzeí a památek*, 2005, s. 172.

⁵⁴ BENEŠ, Josef. *Kulturně výchovná činnost muzeí, Díl 1*, 1981, s. 51.

⁵⁵ ŠOBÁŇOVÁ Petra. *Muzejní expozice jako edukační médium 1. díl*, 2014, s. 33 a 35.

⁵⁶ KESNER Ladislav. *Marketing a management muzeí a památek*, 2005, s. 172.

Jak upozorňuje P. Šobánková, exponáty jsou důležitým prvkem muzejní expozice. Muzejní expozice, často i ta galerijní, prezentuje však určité téma. Cílem expozice není pouze to, aby si návštěvník prohlédl vystavené předměty a rozeznal je, ale to, aby porozuměl širším souvislostem těchto prvků a spojil si je s prezentovaným tématem. Hlavním úkolem prvků je podporovat vzdělávání návštěvníků a zajistit názornost expozice v dnešní době nejčastěji na hranici mezi vzděláváním, zábavou a relaxací.⁵⁷

⁵⁷ ŠOBÁŇOVÁ Petra. *Muzejní expozice jako edukační médium 1. díl*, 2014, s. 281–282.

5. Interaktivní didaktický exponát

V předchozích kapitolách představené snahy o inovaci expozic a jejich proměně směrem od pasivní formy prezentace k zážitku a směřování návštěvníka k aktivnímu poznávání, často vyústí v tvorbu didaktických prvků a exponátů. Interaktivní exponáty jsou ideálním způsobem, jak v dnešní době vzdělávat hravou formou.

5.1 Typy muzejních exponátů

Muzejní exponát je sbírkový doklad, který má funkci komunikačního zdroje. Exponát je charakteristickým muzejním vyjadřovacím prostředkem pro prezentaci, který se právě preferencí originálních dokladů liší od obecného výstavnictví. Muzejní exponát má jednu základní přednost a tím je vysoký účinek na lidské vědomí, přesto je ale podmíněn opravdovostí jeho svědectví a prokázáním pravdivosti jeho výpovědi.⁵⁸ Proces muzealizace⁵⁹ vede ke vzniku muzeálií. Muzeálií se rozumí jednotlivé muzealizované prvky skutečnosti, které jsou sbírkovými předměty konkrétních muzeí. Z. Stránský rozlišuje stále platné tři typy muzeálií: *naturfakt*, *mentefakt* a *artefakt*.⁶⁰ Naturfaktem se rozumí prokazatelně existující přírodní výtvar, doklad přírody a přírodních jevů (např. minerály a rostliny). Mentefaktem bývají různé knihy, písemnosti či jiná média, která nesou písemný záznam. Artefakt je hmotný výsledek člověka, doklad lidské činnosti (umělecká díla, užité výrobky atp.).⁶¹

Jen malá část z předmětů, které muzea uchovávají, se stane exponáty. Exponáty se rozumí vyjadřovací prostředky nesoucí autentické svědectví o prezentované skutečnosti, které jsou umístěny v expozici. Originální doklady k vývoji přírody, společnosti, umění, vědy a techniky, jsou autentickým poselstvím o procesech a jevech ve zmiňovaném prostředí, které byly jeho součástí před tím, než se integrovaly do muzea.⁶²

P. Šobánková popisuje jiné členění muzejních exponátů. Expozice bývají zpracovány jako model určité skutečnosti. Zpracování reality, která je omezena, protože často nezískáváme úplně všechny doklady skutečnosti. Tato realita je pak představena pomocí těchto typů exponátů:

1. *exempla neboli exempláře*, záměrně vybrané vzorové příklady určitých skutečností;
2. *relikty*, dochované pozůstatky nějaké skutečnosti;

⁵⁸ BENEŠ Josef. *Muzejní prezentace*, 1981, s. 354.

⁵⁹ HEŘMANOVÁ, Eva. Muzealizace. *Arts Lexikon* [online]. 2012 [cit. 2016-05-25].

Dostupné z: <http://www.artsllexikon.cz//index.php?title=Muzealizace>

⁶⁰ STRÁNSKÝ, Zbyněk. *Úvod do studia muzeologie*, 2000. s. 35.

⁶¹ BENEŠ Josef. *Muzejní prezentace*, 1981, s. 349, 361 a 366.

⁶² ŠOBÁŇOVÁ Petra. *Muzejní expozice jako edukační médium 1. díl*, 2014, s. 25.

3. *unikáty*, zcela jedinečné exempláře (významná věc svého druhu, například ostatky konkrétního něčím výjimečného zvířecího druhu);

4. *předměty raritní*, díky své výjimečnosti napomáhají k ujasnění toho, co je typické.⁶³

Zvláštním typem exponátů jsou umělecká díla, protože je není možné s přesností přiřadit k výše uvedeným specifikacím. Jedná se tedy o specifické muzeálie, jejichž podstatou je jiná symbolika, která se k nim váže. Nemají v sobě svědectví dané původní události, nevystupují v roli původního svědka nebo jako představitel jisté skutečnosti, často odkazují samy k sobě jako k specifickému symbolu smyslově vnímatelné nejen formy, ale i obsahu.⁶⁴

Je možné nalézt i jiné členění exponátů, autorem uvedené klasifikace je Harris H. Shettel, který je rozděluje na tři kategorie:

1. Exponáty, které jsou zajímavé svou podstatou – obsahují důležitou historickou, společenskou i psychologickou informaci – zhlédnutí takového exponátu je emocionálním zážitkem. Někteří lidé mají potřebu zkoumat zázračná fakta.
2. Exponáty s primární estetikou hodnotou - jedná se především o umělecká díla. Nejen předchozí, ale i tyto exponáty mohou v divákovi vyvolávat emocionální zážitek. Někteří lidé mají potřebu rozšiřovat si obzory.
3. Exponáty, které mají vzdělávací roli - exponáty vyprávějí příběh, jsou dokladem něčeho vědeckého. Uspokojují lidskou potřebu ve smyslu, naučit se něco nového a pochopit záležitosti, které nebyly předtím zcela jasné.⁶⁵

Členění muzejních exponátů má mnoho podob.

P. Šobáňová poukazuje na potřebnost změny klasických typologií exponátů. Podle ní by mohla vypadat následovně: "1) *Exponáty-muzeálie*, 2) *exponáty nemuzeální hodnoty*, 3) *substituty*, 4) *didaktické exponáty*, 5) *zábavní exponáty*."⁶⁶

Novodobé muzejní expozice přistupují někdy raději k vystavování různých dalších nositelů informací, aniž by nutně musely mít povahu muzeálie. S tímto typem exponátů nemuzeálního charakteru se nejčastěji můžeme setkat v tzv. science centrech, které se rozvíjela v druhé polovině 20. století v USA i v Evropě. Stále častěji se využívá i nových médií a vytvářejí se multimediální expozice, u kterých není prioritou hmatatelný exponát.⁶⁷

⁶³ Tamtéž, s. 25–26.

⁶⁴ Tamtéž, s. 26.

⁶⁵ Shettel Exhibits Art Form or Educational. *Museum news* [online]. 1973, 32(9), [cit. 2016-05-19].

Dostupné z: http://www.randikorn.com/library/Shettel_Exhibits_Art_Form_or_Educational_Medium.pdf

⁶⁶ ŠOBÁŇOVÁ Petra. *Muzejní expozice jako edukační médium 1. díl*, 2014, s. 35.

⁶⁷ Tamtéž, s. 41.

5.2 Didaktické exponáty

V českých muzeologických textech není tento druh exponátu uváděn; zmínku o něm lze nalézt pouze v titulu P. Šobánové. Didaktickým exponátem může být *technická pomůcka, vědecká hračka, interaktivní stanoviště nebo kiosek s digitálním obsahem*, pomocí nichž je možné lépe pochopit obsah výstavy. Jedná se o objekty nebo předměty, zprostředkovávající nebo napodobující realitu, napomáhající větší názornosti nebo usnadňující vzdělávání. Některé expozice jsou doplněny tzv. "hands-on" exponáty nebo didaktickými hračkami.⁶⁸

Didaktický exponát není možné srovnávat s muzeálií, přesto může být tento prvek dostatečně výmluvným příkladem prezentované skutečnosti. U takového prvku je důležité vymezit si jeho cíl, aby exponát návštěvníkům zprostředkoval co nejbližší výstavu a v ní obsažené předměty. Někdy takové prvky fungují samostatně a nemusí být pouze doprovodnou součástí expozice. Se zmiňovanými prvky se nejčastěji setkáme ve specializovaných centrech, např. science centrech a dětských muzeích. S vývojem technologických novinek se i některá tradiční muzea snaží zakomponovat didaktické exponáty do svých expozic, což přesouvá vzdělávání stále více do popředí a stává se středem zájmu expozic.⁶⁹

Primárním cílem těchto zakomponovaných prvků je podpořit zájem návštěvníka a vzbudit v něm další inspirativní podněty, které by ho přinutily hlouběji se nově poznávaným tématem zabývat. Ve spojení s muzeálií jsou instalace těchto prvků dokonalým nástrojem pro interaktivní formu vzdělávání. Didaktické prvky usnadňují učební procesy lidí přicházejících do muzea, motivují je a umožňují do objevování nových informací zapojit co nejvíce lidských smyslů. Rozšiřuje se tak působnost muzeí i jejich řady nově, nenásilnou formou obohacených a spokojených návštěvníků.⁷⁰

5.2.1. Klasifikace didaktických prostředků

Na didaktický prostředek je možné nahlížet z více úhlů pohledu. J. Malach dělí materiální didaktické prostředky pro vyučovací proces do pěti skupin:

1. *učební pomůcky – vymezeny "originálními předměty a reálnými skutečnostmi, následně zobrazením a znázorněním předmětů a skutečností, textovými pomůckami, pořady a programy prezentované didaktickou technikou a speciálními pomůckami";*

⁶⁸ Tamtéž, s. 33.

⁶⁹ ŠOBÁNOVÁ PETRA. Muzejní edukace. *Věstník AMG* [online]. 2016, **2016**(1), 44 s. 5-6. [cit. 2016-05-22]. Dostupné z: http://www.cz-museums.cz/UserFiles/file/2016/AMG/Vestnik/1_16_WEB.pdf

⁷⁰ ŠOBÁNOVÁ Petra. Muzejní edukace. *Věstník AMG* [online]. 2016, **2016**(1), 44 s. 5–6. [cit. 2016-05-22]. Dostupné z: http://www.cz-museums.cz/UserFiles/file/2016/AMG/Vestnik/1_16_WEB.pdf

2. *technické výukové prostředky* – zde patří "auditivní, vizuální, audiovizuální technika a technika řídicí a hodnotící" (dataprojektory, interaktivní tabule a další);
3. *organizační a reprografická technika* (počítačové sítě, kopírovací stroje);
4. *výukové prostory a jejich vybavení* (laboratoře, dílny, ateliéry);
5. *vybavení učitele a žáka* (psací potřeby, rýsovací potřeby a další).⁷¹

V. Rambousek definuje materiální didaktické prostředky jako "*didaktické předměty (soubory předmětů) sloužící k didaktickým účelům, to znamená, že působí ve spojení s obsahem nebo metodami a formami ve směru dosažení stanovených cílů vyučovacího procesu přímo, nebo pro toto působení vytvářejí vhodné podmínky*".⁷²

Dělení materiálních didaktických prostředků podle V. Rambouska:

- *učební pomůcky* (učebnice, mapy, modely);
- *metodické pomůcky* (příručky, odborná literatura pro učitele);
- *zařízení* (měřicí přístroje, laboratorní zařízení);
- *didaktická technika* (dataprojektory, počítače);
- *školní potřeby* (sešity, psací potřeby, barvy);
- *výukové prostory a prostředí* (učebny, ateliéry, laboratoře).⁷³

Přesto, že jsou výše uvedené klasifikace určeny především pro školní prostředí, bylo by možné je prosadit i pro edukaci v muzeu.

5.2.2 Další typy didaktických prostředků

Nelze jasně vymezit konkrétně didaktický prostředek, který můžeme v muzejní edukaci použít. Jejich uplatnění je nečastěji při edukačních programech pro mladší návštěvníky. U této skupiny návštěvníků je vhodné používat prostředky ve formě zvukových záznamů, haptických předmětů a technických novinek – tabletů, smarthphonů, které umí zapojit více smyslů najednou.⁷⁴

Předměty, které mohou být variantou didaktických pomůcek, se nazývají substituty. Substituty nahrazují originální exponát, který je náchylný na poškození. Mezi plané substituty podle Waidachera, můžeme zařadit:

- *kopie* - opakování předlohy, použití stejného materiálu i techniky;
- *faksimile* - technicky vyrobené kopie, která je zcela přesně zpracována podle předlohy;

⁷¹ MALACH Josef in. KURELOVÁ, Milena a Eva ŠTEFLÍČKOVÁ. *Pedagogika*, 1993, s. 233–234.

⁷² RAMBOUSEK, Vladimír. *Materiální didaktické prostředky*, 2014, s. 10.

⁷³ Tamtéž, s. 10–11.

⁷⁴ ŠOBÁŇOVÁ Petra. *Muzejní edukace*, 2012, s. 103.

- *reprodukce* - napodobenina může být například ve formě modelu;
- *odlitek* - odpovídá originálu, obvykle vyroben z jiného materiálu, než je vyroben samotný originál;
- *imitace* - napodobenina vzhledu předmětu, bez ohledu na způsob výroby;
- *rekonstrukce* - výroba napodobeniny není-li dochován celý exponát, chybějící části se rekonstruuji na základě dochovaných důkazů;
- *modely* - zmenšeniny 3D předmětů;
- *makety* - napodobeniny v jiném měřítku.⁷⁵

Hojně využívanými didaktickými prostředky jsou textové pomůcky, jedná se o klasický způsob, jímž se představuje expozice návštěvníkovi. Jejich podskupinou jsou pracovní listy spadající spíše pod didaktickou textovou pomůckou než textové panely, které visí v expozicích. Součástí pracovních listů bývají interaktivní prvky, zábavní a studijní úkoly. Velmi moderní je implementace technologických novinek, například interaktivních digitálních průvodců. Speciální pomůckou je tzv. muzejní kufřík. Jedná se o soubor didaktických pomůcek uložených v brašně, kufříku či jiném přenosném obalu, který návštěvník obdrží při vstupu do expozice. Pomocí kufříku mohou návštěvníci exponáty nejen vizuálně sledovat, ale i aktivně poznávat.⁷⁶ Využití ucelených didaktických prostředků, interaktivních a zábavních prvků by se mělo stát součástí muzeí a jejich expozic, protože podporují nejen celkový rozvoj dítěte, ale i dospělých.

5.3 Interaktivní exponáty

Interaktivní exponát je *"označení předmětu prezentovaného na výstavě či v muzeu, který zapojuje více návštěvníkových smyslů, stimuluje a zintenzivňuje vnímání a prožitky z expozice."*⁷⁷ U interaktivního exponátu by se nemělo jednat pouze o stisknutí tlačítka, ale měl by návštěvníka nabádat nejen k fyzické, ale i duševní aktivitě.⁷⁸

Nejvíce těchto interaktivních prvků využívají specializované expozice jako například science centra. V současnosti se můžeme setkat s interaktivními exponáty i v muzeích technického nebo přírodovědného zaměření.⁷⁹

⁷⁵ WAIDACHER Friedrich. *Průručka všeobecné muzeologie*, 1999, s. 114–115.

⁷⁶ ŠOBÁŇOVÁ Petra. *Muzejní edukace*, 2012, s. 105–106.

⁷⁷ RŮŽKOVÁ, Jana. Exponát interaktivní (interactive exhibit). In: *Arts Lexikon* [online]. 2012 [cit. 2016-05-30]. Dostupné z: http://www.artsllexikon.cz/index.php?title=Expon%C3%A1t_interaktivn%C3%AD

⁷⁸ RŮŽKOVÁ, Jana. Exponát interaktivní (interactive exhibit). In: *Arts Lexikon* [online]. 2012 [cit. 2016-05-30]. Dostupné z: http://www.artsllexikon.cz/index.php?title=Expon%C3%A1t_interaktivn%C3%AD

⁷⁹ KESNER Ladislav. *Marketing a management muzeí a památek*, 2005, s. 195.

Mým zjištěním je, že tradiční česká muzea se sbírkovými předměty využití interaktivních exponátů vnímají stále jako problém. Náhled tradičních muzeí na tyto typy exponátů je stále "skrže prsty". Vedení muzea je často konzervativní a má obavy z novinek. Ne vždy se implementace technologických novinek a interaktivních exponátů setkává s kladným hodnocením a to převážně z pohledu starší generace zaměstnanců muzea.

Proč by vlastně nemohly být obdobné prvky zakomponovány i do muzeí umění? Je to proto, že se vedení obává o své sbírky, protože by se chtěl divák dotýkat i samotných uměleckých děl? Nebo je to v mnoha muzeích otázka finančních prostředků? Na tyto otázky je velice těžké odpovědět a názory se liší. Mým názorem je, že dnešní děti potřebují vnímat například umění jinou formou než pouze tou vizuální. Neustále si pokládám otázku, proč by měly být tyto expozice pouze pro dospělé. Interaktivní přístup je přeci možné realizovat i při zachování všech bezpečnostních požadavků ve vztahu k exponátu i zdraví diváků s minimálními finančními náklady, jak jsem si ověřila v praktické části mé diplomové práce. Důležité je, aby využití interaktivní exponáty dokázali oslovit diváka, jak už dětského tak i dospělého, a "vtáhnout" jej do tématu výstavy.

5.4 Zásady tvorby interaktivních didaktických exponátů

V této podkapitole popisují čtyři klíčové pojmy: interaktivita, hra, learning by doing, zásada "hands-on", která se vztahují k interaktivním didaktickým exponátům. Jedná se zároveň o principy, na jejichž uplatnění nelze zapomenout při vytváření návrhů takovýchto prvků.

5.4.1 Interaktivita

Interaktivita je charakterizována *"fyzickou aktivitou, zaměstná i jiné smysly než zrak, vyžaduje angažmá návštěvníky, stimuluje návštěvníky intelektuálně i emocionálně, podporuje hlubší zaujetí pro věc, jíž se informace týkají, někdy jde o počítačový program, nabízí volnost pohybu, umožňuje návštěvníkům ovlivnit informace tak, aby odpovídaly jejich zájmům."*⁸⁰

Interaktivita rozšiřuje a doplňuje expozici a nabízí návštěvníkům možnost výstavu prožít, aktivně se zapojit a ne pouze automaticky procházet od jednoho vystaveného předmětu k druhému. Její výhodou je propojení mezi divákem a exponátem, a to formou specifické komunikace, a ovlivňuje tak názor návštěvníka na kvalitu muzea. Takové interaktivní prvky nabízejí možnost odzkoušet si i jiné smysly než jen pouhý zrak.⁸¹ Myslím si, že v dnešní době

⁸⁰ WOLF, Jakub. Interaktivita v muzeu. *Muzeum* 47/1/2009 [online]. 2009, 47(1), s. 33 [cit. 2016-04-22]. Dostupné z: <http://www.emuseum.cz/admin/files/Interaktivita.pdf>

⁸¹ ŠOBÁŇOVÁ Petra. *Muzejní expozice jako edukační médium 1. díl*, 2014, s. 268–269.

postupně přibývá čím dál více zájem ze strany diváků o interaktivní expozice nebo o celá interaktivní muzea a nemusí to být zrovna science centra, u kterých je interaktivita prioritou.

Jak uvádí P. Šobáňová, se kterou souhlasím, hodně záleží na zpracování obsahu a podoby expozice, od čehož se odvíjí, zda byl návštěvník spokojen a rád se do muzea opět vrátí. Tím se stává opakovaně zmiňovaná interaktivita důležitým prvkem při poznání. Mnohdy je špatně chápáno, že se jedná pouze o hru. Jedná se spíše o podporu již zmíněného poznání. Mohlo by se zdát, že se jedná o prvky určené pouze dětem, avšak není tomu tak, postupně roste zájem o interaktivitu i ze strany dospělých.⁸²

5.4.2 Hra

Existuje velké množství různých definic pojmu hra. Ottův naučný slovník odpovídá, že "hra jest opak práce."⁸³ *"Slovy odborníků patří hra k základním, přirozeným projevům dětského chování a zprostředkovává dítěti různými formami poznávání, učení, odreagování, pozitivní citový prožitek i získávání zkušeností k začlenění se do společnosti."*⁸⁴ Jak uvádí J. Bláha, podstatou a významem fenoménu hry v životě člověka se zabývala řada filozofů dvacátého století a moderní jazyk začal termínem "hra" označovat více a více fenoménů.⁸⁵

Jak zmiňuje Z. Poláková, hru většinou považujeme za záležitost dětí. Přitom určité druhy "lidského konání", poskytující napětí, zábavu nebo i relaxační uvolnění, byly vykonávány od pradávna dětmi i dospělými. Hra je přece jedním z nejpřirozenějších způsobů poznávání a osvojování si okolního světa.

Myslím si, že například právě v muzejní expozici vede hra návštěvníka (žáka) ke smyslovému prožívání výstavy a tím jej nabádá k většímu zaujetí. Když hrou zaujmeme jedince, jsme tím schopni docílit efektivnější komunikace mezi divákem a uměleckým dílem, a tak podpořit lepší vnímání děl.

Důkazy o tom, že hra je nejpřirozenější a způsob poznávání, poskytují i archeologické nálezy a později z období rozvoje lidské vzdělanosti i písemné doklady. Antičtí filozofové přikládali hře důležitý význam, posuzovali ji z hlediska společenského a náboženského. Jak uvádí Z. Poláková, sám Platón označil funkci hry jako prostředek boží milosti. V Platónových i Aristotelových dílech jsou formulovány nejen myšlenky o funkci her, ale i jejich využití při výchově dětí a mládeže. Období renesance prosazuje při výchově a vzdělávání názornost, při níž byly uplatňovány různé hry s obrázky a docházelo

⁸² Tamtéž, s. 268–269

⁸³ *Ottův slovník naučný: illustrovaná encyklopaedie obecných vědomostí*, 1888.

⁸⁴ Tamtéž, s. 11.

⁸⁵ BLÁHA Jan, GOTTLIEB Jaromír a KLIPCOVÁ Barbora. *Za hrou do muzea - a zpět!*, 2007, s. 15.

i k výraznému rozvoji her intelektuálních a pohybových. (První obrázková didaktická hra byla zpracována Thomasem Murnerem a vydána v Krakově v roce 1510). Nadčasový názor představil ve svém díle Svět v obrazech Jan Ámos Komenský. Hru u předškolních dětí považoval za důležitou potřebu stejně jako kvalitní stravu a spánek. Měla sloužit nejen k pobavení, ale i rozvoji smyslů a myšlení a také k obohacení znalostí, známé slovní spojení "Škola hrou". Využívání didaktických pomůcek J. Á. Komenský požadoval i při školním vyučování, snažil se o to, aby učení bylo příjemné a zábavné.⁸⁶

Období 18. století přineslo pokrok, hračky i hry se rozlišovaly podle věku a promyšleně se využívaly při výchově a učení dětí. Úkolem didaktické hry nebylo jen poučovat, ale i poskytovat zábavu. Ve 20. století díky civilizačním změnám v životním stylu lidí, rostla pozornost vůči hračkám. Rostoucí nároky na znalosti a výkonnost člověka vyvolávala tlak na hledání účinných nástrojů na zkvalitnění jeho schopností a vzdělanosti. Hra se tak stala jedním z nástrojů, který účinně ovlivňuje vývoj dítěte. Také je předmětem studia řady věd, jako jsou pedagogika, psychologie, sociologie, fyziologie, kulturní antropologie či folkloristika.⁸⁷

5.4.3 Learning by doing

Jak zmiňuje P. Šobánková, obrat ke vzdělávání postupně mění celkovou orientaci muzea a vytváří tak důraz na vzdělávání v muzeu v různých podobách speciálních programů. Stále častěji je v muzeích možné vidět nejen sbírkové předměty, ale i další doprovodné exponáty, jejichž hlavním úkolem je podporovat vzdělávání a rozvoj návštěvníků a zlepšit tak pochopitelnost expozice. Čímž muzea ukazují, že se pozvolna odklánějí od klasického pojetí nejen staticky pozorovat exponáty, ale i vyzkoušet praktické a zároveň vzdělávací aktivity. Pomalu se tak stávají místy spojenými s aktivitou.⁸⁸

*"Ustanovuje se tak zároveň nový charakter muzejní prohlídky, která z pasivního prohlížení exponátů a čtení popisků mění na akci ve smyslu "learning by doing", tedy učení se vlastní činností, poznávání na základě zkušeností."*⁸⁹ Tento koncept byl realizován nejen dětskými muzei, ale i například science centry. Jeho účinnost, byla ověřena pomocí různých didaktických prvků, které jsou rozmístěny v uvedených expozicích (dětské muzeum a science

⁸⁶ POLÁKOVÁ Zdena. *O hračkách, hrách a hraní*, 2006, s. 4–6.

⁸⁷ Tamtéž, s. 5–6.

⁸⁸ ŠOBÁNKOVÁ Petra. *Muzejní expozice jako edukační médium 1. díl*, 2014, s. 281–282.

⁸⁹ Tamtéž, s. 282.

centrum) a svojí funkcí podporují vzdělávání návštěvníků a snaží se o to, aby divák snadno pochopil představené jevy. Návštěvník tak získá mnoho dojmů a odchází pln zážitků.⁹⁰

Primárním předpokladem učení v muzeu je probouzení zájmu (motivace), dále pak možnost nabytí nových poznatků, a to názorným způsobem nebo vlastní činností. Učení se vlastní činností je založeno na metodě objevování. Pokud mají děti možnost různě manipulovat s pomůckami (prvky), tak poměrně rychle získají hlavně praktické zkušenosti. V případě takového učení je dítě vedeno k odpovědnosti za svá rozhodnutí. Učí se pracovat sám, v některých případech se rozvíjí i práce ve skupině. Dítě tímto způsobem poznává nejen okolní svět, ale i sebe.⁹¹

"Učení se vlastní činností má několik předností:

- *"odkrývací charakter" - otevírá dětem cestu k chápání souvislostí*
- *motivuje děti, rozvíjí jejich zvědavost*
- *umožňuje sebekontrolu a sebehodnocení*
- *dává možnost dětem prožít pocity*
- *působí pozitivně prožít úspěch.*"⁹²

Z toho vyplývá, že učení se vlastní činností "popichuje" děti k aktivitě, a tak vytváří příhodné podmínky pro komunikaci mezi dítětem a například uměleckým dílem. *"Přirozenou cestou vede k probouzení schopností žáků, k rozvoji tvořivosti, samostatného a logického myšlení."*⁹³

5.4.4 Zásada "Hands-on"

Podle Asociace Děti v muzeu HANDS ON!, by měla muzea podporovat zvědavost a představivost u dětí, které je navštěvují.⁹⁴ "Hands-on" je doslova přeloženo jako "ruce na", a je tedy opakem typických cedulek v některých muzeích - "Nedotýkejte se vystavených exponátů". U výstav založených na principu "hands-on" je podmínkou, abyste se vystavených exponátů mohli dotýkat. Takové exponáty podněcují zvědavost, kreativitu a učení prostřednictvím zábavy a interaktivity. Nejvíce se s tímto typem "Hands-on" prezentace

⁹⁰ Tamtéž, s. 282–283.

⁹¹ ROSECKÁ Zdena. Charakteristika činnostního učení. *Nakladatelství Nová škola Brno* [online]. Brno: Nová škola Brno, 2016 [cit. 2016-05-23]. Dostupné z: <http://www.novaskolabrno.cz/c/charakteristika-cinnostniho-uceni-21/>

⁹² ROSECKÁ Zdena. Charakteristika činnostního učení. *Nakladatelství Nová škola Brno* [online]. Brno: Nová škola Brno, 2016 [cit. 2016-05-23]. Dostupné z: <http://www.novaskolabrno.cz/c/charakteristika-cinnostniho-uceni-21/>

⁹³ ROSECKÁ Zdena. Charakteristika činnostního učení. *Nakladatelství Nová škola Brno* [online]. Brno: Nová škola Brno, 2016 [cit. 2016-05-23]. Dostupné z: <http://www.novaskolabrno.cz/c/charakteristika-cinnostniho-uceni-21/>

⁹⁴ Hands On!. *Hands On! International Association of Children in Museums* [online]. Austria [cit. 2016-05-23]. Dostupné z: <http://www.hands-on-international.net/>

setkáme v dětských muzeích. Zde je kladen důraz na odzkoušení si vystavených exponátů v praxi a získání nových informací.⁹⁵

Hlavním ukazatelem těchto "hands-on" institucí je snaha prezentovat se mladým návštěvníkům muzea, galerie aj. jako atraktivní přátelská místa, kde se mohou nejen pobavit, ale i nenásilnou formou vzdělávat.⁹⁶

Současným trendem v přibližování muzejních sbírek nejen dětem a mládeži, ale i dospělým návštěvníkům jsou tzv. „hands-on“ výstavy, na kterých je možné se exponátů dotýkat a manipulovat s nimi. *"Možnost vyzkoušet si funkci předmětů, vnímat jejich povrch, strukturu, cítit vůni, je nepopíratelně jedním z didakticky nejúčinnějších způsobů, jak se "učit z předmětů".*⁹⁷

Neustálým problémem muzejní expozice je, že se podstata "hands-on" neshoduje s režimem ochrany a uchovávání sbírek, které má také svůj důležitý význam. Nemůže-li se návštěvník dotýkat originálu, proč tedy nevyužít možnosti repliky či modelu těchto předmětů a umístit je v jejich těsné blízkosti. Máme-li možnost dotknout se alespoň repliky vystaveného předmětu, můžeme si tak uvědomovat jeho podstatu a jedinečnost. Pro muzejní edukaci by měla být samozřejmostí ne-li povinností "dotykovost" výstav nebo alespoň většiny vystavených exponátů.

⁹⁵ About us. *Hands On Children's Museum* [online]. Washington, 2016 [cit. 2016-05-23].

Dostupné z: <http://www.hocm.org/about-us/>

⁹⁶ BREICHOVÁ Denisa, DOBIÁŠOVÁ T. Muzejní edukace. *Věstník AMG* [online]. 2016, **2016**(1), 44 [cit. 2016-05-22]. Dostupné z: http://www.cz-museums.cz/UserFiles/file/2016/AMG/Vestnik/1_16_WEB.pdf

⁹⁷ MRÁZOVÁ L. a kol., *Základy muzejní pedagogiky*, 2014, s. 29

6. Současné příklady využití interaktivních exponátů v muzejní expozici

Česká muzea a galerie mají v posledních letech potřebu své návštěvníky aktivně oslovovat. Čím dál více musí měnit i přístupy k dětem a to proto, aby děti měly muzea a galerie spojeny s pozitivními zážitky a měly zájem muzea navštěvovat a vracet se do nich. Důležité je, aby nabídku muzeí a galerií přijímaly se zájmem a s radostí. Tento trend se nevztahuje pouze na česká muzea a galerie, ale jedná se o trend celosvětový. A tak klasické instituce hledají nové cesty k vytvoření interaktivního prostředí, jak se stát zdrojem vzdělávání a poznání v oblasti umění a kultury.⁹⁸

Tato kapitola je věnována didaktickým prvkům, se kterými se v současné době můžeme v muzejní nebo galerijní expozici setkat. Vybrány byly takové instituce, které využívají samoobslužných interaktivních prvků v expozicích. Hlavním cílem není vyjmenování všech muzeí, které mají k dispozici samoobslužné interaktivní prvky. Šlo mi spíše o prezentování několika příkladů originálních a inspirativních muzejních expozic, které jsou přínosné pro vzdělávání a poznání v současné době nejen v oblasti umění.

6.1 Art Gallery of Ontario Toronto

Pro srovnání v úvodu výběru muzejních a galerijních interaktivních expozic zmíním jednu zahraniční galerii, kterou se mi podařilo navštívit. Nemyslím si, že by se podle ní měla řídit jiná muzea a galerie, ale jistě za zmínku stojí ukázka, jak to funguje jinde než u nás.

Art Gallery of Ontario (dále jen AGO) byla založena v roce 1900 skupinou soukromých osob a dnes je jedním z nejvýznamnějších muzeí umění v Severní Americe. Galerie má ve sbírce více než 90.000 uměleckých děl. Kanadská kolekce dokumentuje vývoj národa a jeho umělecké dědictví, které obsahuje stěžejní díla kanadských umělců. Dále prezentuje mistrovská díla evropských umělců, jako například Petra Paula Rubense. AGO se pyšní sbírkou děl uznávaného britského sochaře Henry Moora, kterému je věnována jedna rozsáhlá místnost. Nalezneme zde také jiné autory 20. století, Andyho Warhola, Richarda Serry a další. Nejen obrazy a sochařská díla, ale i fotografie a mnoho dalšího jsou v galerii zastoupeny.⁹⁹

⁹⁸ BREICHOVÁ Denisa, DOBIÁŠOVÁ T. Muzejní edukace. *Věstník AMG* [online]. 2016, 2016(1), 44 [cit. 2016-05-22]. Dostupné z: http://www.cz-museums.cz/UserFiles/file/2016/AMG/Vestnik/1_16_WEB.pdf

⁹⁹ The Kids' Gallery. *AGO* [online]. Canada [cit. 2016-05-25]. Dostupné z: <http://www.ago.net/pets-and-me-explore-imagine-create>

V galerii se nachází interaktivní koutek pro děti, který nese název "The Kids' Gallery", Pets and Me. Společně jak děti, tak rodiče se mohou něco naučit a zároveň se zabavit v interaktivním koutku. Jedním prvkem jsou čtyři karty se srstmi zvířat, které si mohou návštěvníci osahat a odpovědět si, jakému zvířeti by mohla srst patřit. Správnou odpověď naleznou nadzvednutím karty. Také si mohou děti procvičit vědomosti, které nabyly v "The Kids' Gallery" v dotykovém kvízu. Jedním ze zábavných prvků je "fotokoutek", ve kterém mají návštěvníci možnost použít rekvizity galerie a zkusit si tak vytvořit "živý obraz". Cílem této části galerie je zábava, poznání a relaxování.

Expozici moderních mistrovských děl 20. století doprovází hra pro celou rodinu s názvem "AGO KIDS: Be the curator!", Buď kurátorem v AGO. V místnosti se nachází štítky u vybraných uměleckých děl, které vás nabádají k zamyšlení nad vystavenými obrazy, stejně tak jak to musí dělat kurátor. Návštěvníci zde mohou nalézt otázky typu: například u rozměrného obrazu od Chuck Close, "Stůj od obrazu na délku paže. Co vidíš? Teď si běž stoupnout na druhý konec místnosti, jak se obraz změnil?" A mnoho dalších otázek vybízejících k zamyšlení se nad obrazy a celkově uměním.

AGO disponuje velkým vzdělávacím centrem pro děti i dospělé. Umožňuje návštěvníkům zažít sílu umění, jak pochopit náš svět a sebe samé. Zařízení bylo otevřeno v říjnu 2011.¹⁰⁰

6.2 Muzeum umění Olomouc

Muzeum umění Olomouc bylo založeno v roce 1951 a dříve patřilo k Vlastivědnému muzeu v Olomouci. V roce 1989 se osamostatnilo a nyní rozvíjí své výstavní činnosti ve třech budovách, a to:

- v Muzeu moderního umění (dále jen MMU),
- v Arcidiecézním muzeu Olomouc (dále jen AMO),
- v Arcidiecézním muzeu Kroměříž (dále jen AMK).

MMU jsou k vidění nejen krátkodobé výstavy, které se zde pořádají, ale také je možno navštívit zde besedy o umění a různé výtvarné ateliéry či workshopy, které se konají pravidelně. Prohlédnout si tady také může návštěvník stálou expozici s názvem "Století relativity". AMO bylo založeno v roce 1998, ve spolupráci s Arcibiskupstvím olomouckým, jako první muzeum v České republice orientované na duchovní kulturu. Jeho součástí je románský palác moravských biskupů u baziliky sv. Václava na olomouckém Přemyslovském

¹⁰⁰ About the Weston Family Learning Centre. AGO [online]. Canada [cit. 2016-05-25]. Dostupné z: <http://www.ago.net/weston-family-learning-centre>

hradě. AMK bylo založeno v roce 2007 jako detašované pracoviště na Arcibiskupském zámku v Kroměříži. Spravuje tamní zámecké sbírky, jež obsahují malířská, kresebná a grafická díla, kolekce mincí a medailí a další cenné sbírkové předměty.¹⁰¹

Zaměřím se především na AMO, kde je stálá expozice rozmístěna do několika sálů v tématech od románského slohu po baroko. Návštěvník si má možnost prohlédnout pozůstatky olomouckého hradu, unikátní obrazárnu i s erbovním sálem nebo navštívit klenotnici. V AMO se konají i krátkodobé výstavy a nabízejí mnoho doprovodných aktivit různých typů: komentované prohlídky, animační programy, workshopy a další. Stálou expozici AMO je možné poznávat pomocí samoobslužných interaktivních prvků, které napomáhají návštěvníkům porozumět vystaveným dílům. Pomůcky jsou primárně určeny pro mladší návštěvníky, ale zalíbení si v nich mohou najít i dospělí. Aby byly rozeznatelné od ostatních exponátů, jsou opatřeny logem s piktogramem dítěte.

Jedním z interaktivních prvků je rozřazování madon, které se v expozici nacházejí. Jedná se o sokl, v něm jsou umístěna kola s úchytkou pro lepší manipulaci. Každé kolo je potištěno fotoreprodukcí, na níž je vyobrazen detail Jezulátka. Detaily byly vybrány ze soch: Šternberská madona, Madona z kostela Panny Marie Sněžné, madona ze sbírky kanovníka Křiváva, Madona z Lutína, Madona z Tovačova, Madona z Hrušek, Sv. Anna Samotřetí a Střečovická madona. Úkol pak spočívá v tom, zaměřit se na detaily jednotlivých soch a přiřadit k nim tváře Jezulátek. Návštěvník je tak nucen sochy více pozorovat a aktivně expozici procházet. Nezůstává tak pasivním pozorovatelem, přečtením názvů madon a přiřazováním, tak návštěvníkovi výstava lépe zůstane v paměti a zároveň si odnese příjemný zážitek. Dalším exponátem, o patro výš, je kočár biskupa Troyera a i u něj najdeme interaktivní prvek. Tentokrát se jedná o fotoreprodukcí kočáru, ve které jsou vyřezána kola ve dvou velikostech. Návštěvník má za úkol správně seskládat kulaté díly, tak aby byl obraz stejný jako originál. Úkol je ztížen tím, že se musí každé kolo správně pootočit, aby správně doplňovalo celek. Další dva interaktivní prvky nalezneme v obrazárně a v erbovním sále. V prvním případě se jedná o 16 velkých obrázkových kostek, které jsou potištěny ze všech stran částmi obrazu. Při správném seskládání tvoří jeden obraz z expozice. Pomůcka rozvíjí nejen logické myšlení a motoriku, ale také nabádá k zvědavosti. Pokud obraz poskládáme, máme potřebu jej v expozici hledat. Erbovní sál je na zdech plně zdoben erby, které doplňuje interaktivní prvek "Vytvoř si svůj erb". Na podložku ve tvaru erbu si můžeme vyskládat různé symboly nebo znaky a navrhnout si tak svůj vlastní erb.

¹⁰¹ Budovy. *Muzeum umění Olomouc* [online]. 2014 [cit. 2016-05-25].

Dostupné z: <http://www.olmuart.cz/budovy/arcidieezni-muzeum-olomouc--40>

6.3 Sladovna galerie hrou

Sladovna galerie hrou byla založena za účelem využití zrekonstruované budovy písecké sladovny pro kulturní život v Písku. První dvě části stále expozice galerie jsou otevřeny od roku 2009. Koncept "Galerie hrou", ve kterém je obsaženo primárně téma hry, byl zrealizován v roce 2013. Hra, která je pro rozvoj každého dítěte klíčová. Expozice je primárně určena dětem a jejich rodičům. Děti se zde mají možnost setkat s uměním a umění s dětmi. Práce umělců se otevírají přímé interakci s diváky, tak aby se mohli všeho dotýkat, trávit čas ve výtvarných instalacích, hrát si v nich nebo dokonce do nich vstoupit. „Galerie hrou“ je místem, kde si společně hrají a tvoří děti a dospělí, kde se od sebe navzájem učí, kde je možné přirozeně a volně přecházet hranici mezi světem dětí a dospělých. Za rok v galerii vytvoří 2 - 3 interaktivní výstavy, které jsou spojené buď se světem ilustrace a dětské knihy, nebo s tématem, které galerie pokládá v dnešním světě za důležité.¹⁰²

Sladovna je rozdělena na více částí, například pro nejmenší návštěvníky do šesti let je určena výtvarně herní expozice s názvem "Pilařiště". Hlavním cílem zde bylo vytvořit zábavný a pohodlný prostor, kde si děti mohou nejen hrát a odpočívat, ale i hledat inspiraci. Celá expozice je protkána "prolézačkami" v podobě tunelů a "schovkami", kde se mohou děti ukrýt a nerušeně si hrát s různými typy skládaček. V herně jsou použity různé typy materiálů a struktur, které mohou děti objevovat. Všechny smysly tu děti poznávají samy sebe a okolní svět, rozvíjejí poznávací i pohybové schopnosti, tvořivost a fantazii.

Další částí je "Tiskařiště", prostory spojené s mnoha metodami tisku, například technikami jako dřevořez, monotyp, sítotisk aj. Nejen děti, ale i dospělí si mohou vyzkoušet tisk například na látku, tak jako to dělali v Číně, Indii nebo Egyptě. Dále si mohou vyrobit plně funkční razítko nebo nahlédnout do historie knihtisku a vyrobit si svoji originální knihu. Mohou si odzkoušet novodobější techniky psaní na různých druzích psacích stojů, které jsou dnes již historií. Velice atraktivní místností je černá a bílá, kde si mohou děti vyzkoušet tisk pomocí reliéfních válečků přímo na zdech místnosti.

Jak již bylo zmíněno, "Galerie hrou" se snaží během roku vytvářet interaktivní výstavy. Mezi poslední výstavy patří Malá planeta a Dobrodruzi. Inspirací pro vytvoření expozice s názvem Malá planeta bylo současné téma, jímž je strach z odlišnosti, ze setkání s "cizími" kulturami, s nimiž se setkáváme velmi často na různých úrovních. Základ výstavy byl převzat z bratislavského Dětského muzea. Cílem výstavy bylo seznámit děti s faktem, že na světě existují různé kultury, ukázat jim, v čem si mohou být podobné nebo se naopak lišit.

¹⁰² Sladovna Galerie hrou. *Galerie hrou Písek* [online]. Písek, 2015 [cit. 2016-05-25]. Dostupné z: <http://www.galeriehrou.cz/cs/galerie-hrou>

Děti si mohly vyzkoušet, jak se vaří v Rusku, Japonsku nebo Mexiku, zaposlouchat se do příběhů, pohádek a písní jiných národů, vyzkoušet si jiné styly odívání nebo zjistit, kolik je na světě jazyků a s jakým náboženstvím se můžeme ve světě setkat.

*"Lidská schopnost tvořit, její rozvoj a kultivace je jeden z hlavních motorů naší práce. Jak ve smyslu, že bez kreativity bychom nebyli schopni přinášet tak rozmanitý program, ale zejména tak, že rozvoj kreativity a imaginace je jedno z nejpodstatnějších témat, která se pokoušíme u našich návštěvníků rozvíjet."*¹⁰³

6.4 Galerie umění pro děti GUD

Galerie umění pro děti GUD byla založena v roce 2012 za účelem podpory vztahu dětí k umění. Galerie sídlí v domě Franze Kafky v Praze nedaleko od Staroměstského náměstí. Hlavním cílem této organizace je správně podchytit vnímání dětí od začátků jejich rozvoje. Prostor je věnován dětem od cca 2 do 13 let a je víceúčelové a multimediálně zaměřen. Probíhají zde výstavy, které zprostředkovávají dětským návštěvníkům oblast umění různými formami. Důležité je, aby byly výstavy nejen zábavné, inspirující, ale i výchovné a vzdělávací. V "klasických" veřejných galeriích často nacházíme příkaz typu "Nedotýkejte se!", v galerii GUD je to přesně naopak. Děti jsou zde těmi nejdůležitějšími návštěvníky, a i svým způsobem partnery umělců nebo spoluvůrci exponátů. Díla, která jsou v galerii vystavena, nemají definitivní hodnotu. Důležité je, aby se děti v galerii aktivně zapojily, celou výstavu prožily, rozvíjely svou fantazii a zapojily všechny smysly.¹⁰⁴

V klasické galerii můžeme dílo vnímat pouze prostřednictvím zraku, u dětí je však přirozené, že se nechtějí pouze "dívat", nechtějí zůstat pouze u vizuálního vnímání, ale touží si věci "osahat" a vnímat je hmatem. Průzkumy dokazují, že člověk se toho naučí více vlastní činností. Hmatem si může zapamatovat až dvojnásobně více informací. V této galerii je jasná ukázka principu "hands-on". Galerie připravuje interaktivní autorské výstavy a instalace současných umělců, které se mění v určitých intervalech.¹⁰⁵

Interaktivní výstava, kterou jsem navštívila, nesla název „Květina z cyklu Umění očima dětí“. Jednalo se o výstavu, představující významné umělce, kteří ztvárnili květiny ve svých obrazech - Pablo Picasso, Paul Klee, Henri Matisse, Claude Monet, Vincent van Gogh a Gustav Klimt. Při vstupu do expozice jste měli na úvod možnost seznámit se s květinami v obrazech z pohledu historie. Na stěně byla stručná časová osa a nejznámější květinová

¹⁰³ Sladovna Galerie hrou. *Galerie hrou Písek* [online]. Písek, 2015 [cit. 2016-05-25].

Dostupné z: <http://www.galeriehrou.cz/cs/galerie-hrou>

¹⁰⁴ O nás. *Galerie GUD* [online]. Praha [cit. 2016-05-23]. Dostupné z: <http://www.galeriegud.cz/o-nas/>

¹⁰⁵ O nás. *Galerie GUD* [online]. Praha [cit. 2016-05-23]. Dostupné z: <http://www.galeriegud.cz/o-nas/>

symbolika té doby. Dále se v téže části nacházely tabulky se stručnou interpretací již zmiňovaných autorů. Poté jste mohli "vstoupit do obrazu". Do obrazu s loukou a rozkvetlými vlčími máky od Gustava Klimta. Celá jedna místnost byla vymalována jako jeho reprodukce. Najednou jste se ocitli v jiné dimenzi, uprostřed obrazu. Dalším zastavením byla mazací tabule s fixem a ukázkami květin různých tvarů, tak jak je malovali například surrealisté, pointilisté, fauvisté a další umělci. Vedle tabule na televizní obrazovce byl promítán příběh květiny, od zasazení semínka až po květ. V další části expozice jste se ocitli ve tmě v místnosti s názvem Noční zahrada. Ačkoliv bylo využito mnoha fluorescenčních barev, působila na mě tato část expozice relaxačně. Poslední místnost s názvem Záplava květin, byla interaktivním hřištěm pro práci s obrazy. Děti zde měly možnost vyzkoušet si poskládat z lega Goghovy Slunečnice nebo obraz Paula Klea seskládat správně podle originálu z magnetek či pomocí zpětného projektoru a různých geometrických tvarů vyskládat svůj vlastní obraz, který byl promítán přímo na stěnu.

Galerie umění pro děti je ojedinělým typem instituce orientovaným na dětského návštěvníka. Dala by se zde najít podobnost s dětskými muzei, ale odlišuje se svým zaměřením na umění. V této galerii nejsou platná pravidla, která by musela být nutně dodržována, je to místo neustále se měnící podle vybraného tématu.¹⁰⁶

6.5 Galerie středočeského kraje GASK

Galerie středočeského kraje (dále jen GASK) se nachází v jezuitské koleji v Kutné Hoře. Jedná se o instituci, která má nejen výstavní program, ale i sbírkotvornou činnost zaměřující se na výtvarné umění 20. a 21. století. Galerie vznikla již v roce 1963, ale pod názvem GASK existuje od roku 2009.¹⁰⁷

V prostorách galerie, která je rozdělena na tři části ve dvou patrech jezuitské koleje, probíhají jak krátkodobé výstavy, tak se zde nachází stálá expozice sbírky galerie. V přízemí jsou vystavována díla mladých umělců a autorů, kteří pracují s tradičními výtvarnými médii - kresbou, malbou, sochou a jině. Koncepty výstav jsou často citlivě a inspirativně řešeny. Lektorské centrum GASK nabízí bohatý program i workshopy ve výtvarném duchu.¹⁰⁸

Proč zmiňuji zrovna GASK, protože mě zaujal jejich "Dětský koutek", který navrhla výtvarnice Eva Kořátková. Multifunkční budova láká nejen dospělé diváky, ale i nejmenší návštěvníky, protože v jednom z křídel severní části budovy je tzv. vizuální herna pro děti s lezeckou stěnou v podobě obrazu Pieta Mondriana a další interaktivní hry spojeny nejen

¹⁰⁶ O nás. *Galerie GUD* [online]. Praha [cit. 2016-05-23]. Dostupné z: <http://www.galeriegud.cz/o-nas/>

¹⁰⁷ O nás. *GASK* [online]. Kutná hora [cit. 2016-05-23]. Dostupné z: <http://www.gask.cz/cs/navsteva/o-nas>

¹⁰⁸ O nás. *GASK* [online]. Kutná hora [cit. 2016-05-23]. Dostupné z: <http://www.gask.cz/cs/navsteva/o-nas>

s tématem umění. Nepřeberné množství barev a tvarů nadchne nejen děti, ale i jejich rodiče. Děti tady mohou popustit uzdu své fantazii a vytvářet svá vlastní umělecká díla. Na zdech jsou tapety s motivy známých obrazů, do kterých mohou děti malovat a dotvářet je. Na podlahách jsou stavebnicové prvky, ze kterých mohou skládat vlastní vzory či stavby. Vizuální herna umožňuje doslova vstoupit do děl světových malířů.¹⁰⁹

6.6 Expozice času ve Šternberku

V minulosti se ve Šternberku nacházelo muzeum hodin, které bylo umístěno v prostorách místního hradu. Vystavené exponáty hodin byly zapůjčeny ze sbírek Vlastivědného muzea v Olomouci (dále jen VMO). Pro novou expozici, která byla otevřena v roce 2011, byl zrekonstruován renesanční dům, který se nachází v centru města. Do nově zrekonstruované expozice byla přemístěna hodinářská sbírka VMO, také sbírkové předměty z Židovského muzea v Praze, z Národního technického muzea (dále jen NTM) a z obuvnického muzea Zlín. Pracovníci NTM odborně a metodicky spolupracovali s tvůrci expozice a byli i u samého zrodu myšlenky nového vybudování muzea hodin v roce 2000. Tato expozice není zaměřena pouze na prezentaci hodin, jejím cílem je poukázat na fenomén času z různých stránek.¹¹⁰

Prohlídková trasa obsahuje 10 místností. Obsah expozice má postupný vývoj od prvopočátku zrodu naší planety Země až k moderním metodám měření času. Jedná se o postupný vývoj času a jeho vnímání. První místo nabízí prozkoumání času v procesu vzniku vesmíru, můžete si na dotykové obrazovce vyzkoušet, zda zvládnete správně zasadit na oběžnou dráhu kolem Slunce všechny naše planety sluneční soustavy. Dále nahlédnete do rozdílnosti kalendářů v různých kulturách. V další místnosti můžete spatřit nejstarší principy měření času a seznámit se tak se známými objeviteli a vědci. Druhé podlaží nabízí ukázkou hodin ze sbírky VMO. Jsou zde prezentovány mechanické, elektrické a elektronické hodiny. Důležitý je i kiosek s informacemi, na kterém si můžete prohlédnout například dobové fotografie olomouckého orloje. Interaktivním exponátem je zde poslechový kiosek se zvuky odbíjecích zvonů kostelů České republiky nebo konstrukce, na které si můžete vyzkoušet rozkmitat srdce hodin. Zajímavou ukázkou je i stylizovaná hodinářská dílna s ukázkami technologie.

Ačkoliv čas je velkým tématem a kromě vědy a techniky ovlivňuje společenské a kulturní hodnoty, najdete tady zmínky i o výtvarném umění a hudbě. Tak jsou zde ukázky

¹⁰⁹ Lektorské centrum. GASK [online]. Kutná hora [cit. 2016-05-23]. Dostupné z: <http://www.gask.cz/cs/navsteva/lektorske-centrum>

¹¹⁰ Expozice času ve Šternberku. Národní technické muzeum [online]. [cit. 2016-05-23]. Dostupné z: <http://www.ntm.cz/expozice/dalsi-expozice/expozice-casu-ve-sternberku>

toho, jak se čas podepsal na módě, medicíně a celkovému vývoji společnosti. Expozici doplňují vybrané citáty od významných osobností, které přibližují téma času.¹¹¹

6.7 Muzeum nové generace Žďár nad Sázavou

Muzeum nové generace se nachází v prostoru bývalého pivovaru, části bývalého kláštera, dnes zámku ve Žďáře nad Sázavou. Muzeum má expozici vytvořenou pomocí nejmodernějších technologií, je to klíč k pochopení celého bývalého kláštera a zámku, ve kterém sídlí. Tato moderní zážitková expozice byla otevřena ve spolupráci s Evropskou unií, Národním muzeem a Národní galerií v srpnu 2015.¹¹²

Nejde pouze o klasické muzeum, ale jedná se o expozici, která je postavena na moderních technologiích, jako jsou videoprojekce ve spojení s hudebním doprovodem a vystavenými exponáty. Hlavním cílem tohoto muzea je zaujmout návštěvníka v tématech, jako je život v cisterciáckém klášteře, baroko a město Žďár. Projekt také poukazuje na to, jak historie spojuje toto místo s celou Evropou v rámci řádu cisterciáků. Jedná se nejen o netradiční zážitek, který je založen na vjemych a pocitech tak, aby prostředí dodalo divákovi chuť objevovat a nabídlo klíč k pochopení celého obsahu, ale i o jedinečný obsah.¹¹³

Jak uvádí na webových stránkách Constantin Kinsky: „*Památky musí žít a sloužit lidem.*“¹¹⁴ Nejen samotný areál zámku ve Žďáru, ale i jeho okolí je odkazem bohaté historie. Ve spojení s barokní perlou, poutním kostelem na Zelené hoře od architekta Jana Blažeje Santiniho-Aichla, tvoří expozice zámku a Muzeum nové generace jeden celek.

Při zakoupení vstupenky dostáváte do rukou přehrávač, sluchátka a plánek s informacemi a interaktivními body. Celou prohlídkou vás provází příběh, který je velice příjemně namluven. Začíná se v přízemí v polovině 13. století, kdy mniši cisterciáci založili na tomto místě první klášter. Zde se také můžete seznámit pomocí interaktivního prvku s jedním dnem v životě mnicha. Dále se pokračuje expozicí v tématu středověku, do kterého můžete nahlédnout díky interaktivní knize, která vám přehraje příběh nebo správně poskládat postup výroby knihy a vybrat, co všechno je pro takovou výrobu potřeba. Postup do prvního patra vám poskytne pohled do období baroka. Díky kaleidoskopu se přesunete do období prosperity, rozkvětu umění, vědy a architektury. Proniknete do matematických tajů geniálního

¹¹¹ Expozice času. *Expozice času Šternberk* [online]. 2011 [cit. 2016-05-23].

Dostupné z: http://www.expozicecasu.cz/?page=o_expozici

¹¹² Muzeum nové generace. *Zámek Žďár* [online]. [cit. 2016-05-23].

Dostupné z: <http://www.zamekzdar.cz/muzeum-nove-generace/>

¹¹³ Muzeum nové generace. *Zámek Žďár* [online]. [cit. 2016-05-23].

Dostupné z: <http://www.zamekzdar.cz/muzeum-nove-generace/>

¹¹⁴ Aktuality. *Zámek Žďár* [online]. [cit. 2016-05-23].

Dostupné z: <http://www.zamekzdar.cz/pro-media/aktuality/>

architekta Jana Blažeje Santiniho a jeho kostela sv. Jana Nepomuckého na Zelené hoře a mnoho dalšího. Na závěr si můžete vyzkoušet na interaktivním exponátu "šířit světlo". Než dojdete k východu, cestou ještě navštívíte expozici město Žďár a po schodech dolů máte možnost všechny informace seřadit na časové ose, která vás doprovází až ke vstupu do muzejního obchodu, kde příběh končí. Mottem Muzea nové generace je "Zažijte cestu, zažijte příběh!"¹¹⁵

6.8 Národní zemědělské muzeum

Vznik Národního zemědělského muzea (dále jen NZM) se datuje k roku 1891. Samostatnou institucí se NZM stalo v roce 1918. Nachází se ve funkcionalistické budově v Praze na Letné v těsné blízkosti Národního technického muzea. V současné době se budova NZM neustále rekonstruuje, aby získala svůj původní styl a mohla představovat nové a moderní expozice. S NZM jsou spojeny i jeho další pobočky - Čáslav - Muzeum zemědělské techniky, Kačina - Muzeum českého venkova, Ohrada - Muzeum lesnictví, myslivosti a rybářství, Valtice - Muzeum vinařství, zahradnictví a životního prostředí.

V roce 2014 se NZM podařilo připravit několik zajímavých autorských výstav, včetně těch interaktivních, které vycházejí ze sbírkového fondu muzea. NZM divák seznamuje nejen s tématem piva, rybářství, lesnictví, ale i například s historií obalové techniky, transportu potravin a recyklace obalů. Výstava s názvem "Od věku sloužím člověku", je věnována obalům z pohledu historie i současnosti, a také jejich funkcím a správnému nakládání s nimi. Originální koncepce výstavy podává divákovi zážitek plný zábavy a poučení. Nudné uličky plné vitrín zaplněných sbírkovými předměty zde určitě nenaleznete, jsou totiž nahrazeny interaktivním prostorem. Grafický projekt zpracovala dvojice výtvarníků David Böhm a Jiří Franta.¹¹⁶ Grafika pokrývá většinu stěn a jednotlivých boxů. Návštěvník má možnost nahlédnout do životního cyklu obalů, od výroby až po jejich recyklaci. NZM představuje netradiční interaktivní zážitek. Celek je rozdělen boxy, do kterých má divák možnost vstoupit a které ve své podstatě nahrazují tradiční vitríny a umožňují návštěvníkovi výstavu intenzivněji prožít. Nejedná se o klasické řešení muzejní expozice, zde se jedná o expozici plnou poznání a zážitku. Na výstavě máte možnost dovědět se například, jakým vývojem obaly procházely i v případě cest do kosmu. Výstavu doprovází sedm příhrádek, ve kterých si můžete vzít papír s příběhy, ze kterých si poskládáte celek

¹¹⁵Muzeum nové generace. *Zámek Žďár* [online]. [cit. 2016-05-23].

Dostupné z: <http://www.zamekzdar.cz/muzeum-nove-generace/>

¹¹⁶ Od věku sloužím člověku. In: *Národní zemědělské muzeum* [online]. Praha, 2012 [cit. 2016-05-23].

Dostupné z: <http://nzm.cz/multimedia/uploads/2016/01/TZ-od-veku-slouzim-cloveku.pdf>

výstavy a odnesete si tak kus zážitku a poznání s sebou domů. A nejen to, je možné vyzkoušet si různé hmotnosti nádob nebo tvary plastových PET lahví, která se vám drží v ruce nejlépe. Vtipným prvkem je, jaké to je být zavakuovaným masem v plastové krabičce. Celek je doprovázen vystižnými a obohacujícími texty.

6.9 Muzeum regionu Valašsko - zámek Kinských

Protože pocházím z regionu Valašska, ráda bych zmínila Muzeum regionu Valašsko - Zámek Kinských, který v poslední době zaznamenává nárůst interaktivních herních prvků, které doplňují nejen stále expozice muzea, ale i výstavy, které se zde pořádají.

Muzeum regionu Valašsko slučuje vlastivědná muzea ve Valašském Meziříčí a ve Vsetíně. Spravuje památkově chráněné objekty, např. vsetínský zámek, zámek Kinských ve Valašském Meziříčí a další.

Na zámku Kinských jsou k vidění dvě stálé expozice. První expozicí je osvětlovací sklo a gobelíny, protože tato uměleckoprůmyslová výroba má ve Valašském Meziříčí dlouholetou tradici. Poukazuje tak na šikovnost a zručnost zdejších lidí. Druhá stálá expozice, nese název „Jak se žilo na zámku“, která umožňuje, nahlédnou do historie rodu Kinských, pomocí dobově zařízených zámeckých pokojů. První je pokoj hraběte Kinského, dále pak ložnice manželů Seilernových a třetí je reprezentační místnost zámeckého salónu. V závěru je možné nejen nahlédnout, ale i aktivně se zapojit v zámecké herně pro děti i dospělé s komorní expozicí „Hračky ze zámku a podzámčí“. V průběhu roku v muzeu současně probíhají dvě krátkodobé výstavy, které se zaměřují nejen na historii, ale i výtvarné umění, etnografii, přírodovědu a další. Pro školy i jiné zájemce je možnost využít doprovodných zábavně naučných programů. Muzeum dále spravuje rozsáhlé historické, umělecké, etnografické i přírodovědné sbírky.¹¹⁷

Expozice Sklo a gobelíny je instalována v šesti místnostech prvního podlaží zámku. Co se týče interaktivních prvků, narazíte na ně v této expozici ve třetí až páté místnosti. Můžete si vyzkoušet na jednoduchém stavu tkát "nekonečný" koberec nebo pokračovat na tkalcovském stavu z gobelínové manufaktury ve tkaní gobelínu podle stanoveného vzoru a navázat tak na tradici, která je ve Valašském Meziříčí stále živá. Další stanoviště nabízí zpracování návrhu gobelínu. Na ploše kartonu 1,5 x 1,5 m mají návštěvníci možnost nalepovat podle určených pravidel různé tvary barevných papírů a vytvořit tak společnou práci. K dispozici jsou nůžky, lepidlo a barvy papírků rozdělených podle čísel 1-10. Karton je

¹¹⁷ Zámek Kinských Valašské Meziříčí. *Muzeum regionu Valašsko* [online]. [cit. 2016-05-23]. Dostupné z: <http://www.muzeumvalassko.cz/objekty/zamek-kinskych/#kontakt>

členěn na několik čtverečků, které jsou rozděleny na určité tvary. Tento prvek mi připomíná známou hru "lodě". Každý návštěvník tak může "přiložit ruku k dílu", aby vznikl konečný návrh gobelínu. Ve většině interaktivních prvků muzeum vycházelo z notoricky známých dětských her, které jsou pro většinu dětí již "historií" - lodě, pexeso, kuličky a další. Téma expozice Sklo doplňuje již zmiňovaná hra kuličky (cvrkaná), kterou si zde mohou děti vyzkoušet. Je pro ně přichystaná dráha s důlkem a skleněné kuličky. Dále pomocí dvou rozkládacích dřevěných replik lamp si zde návštěvníci mají možnost vyzkoušet, z jakých částí se vyráběly lampy ve zdejších sklárnách a lampu si tak poskládat. Nebo si na závěr protrénovat svou paměť na dřevěném otáčivém pexesu s tématem "Hračky ze zámku a podzámčí".

V muzeum se konají mimo jiné i interaktivní výstavy s aktivním zapojením diváka. Příkladem je výstava s názvem "Kdo si hraje, nezlobí". Součástí výstavy jsou velkoformátové interaktivní panely a hry na téma Evropa. Návštěvníci tak mají jedinečnou příležitost hravě si osvojit znalosti a vědomosti o Evropě a evropském občanství. Mohou sestavit makety známých evropských budov z dřevěných kostek nebo si vyzkoušet své vědomosti z okruhu významných evropských metropolí.

6.10 Shrnutí

Mnoho muzeí v České republice dnes své výstavní expozice doplňuje edukačními pomůckami, např. didaktickými prvky, které napomáhají při vzdělávacích programech, nebo slouží jako samoobslužné a interaktivní prvky expozice. Ve většině příkladů, které byly v kapitole uvedeny, se jedná o interaktivní exponáty nebo celé interaktivní expozice, které vznikly v nedávné době. Možná je "trendem" vytvářet v muzejních institucích interaktivní expozice, ale je potřebné, aby muzea a galerie aktivně oslovovala své návštěvníky. Především u dětí je důležité, aby nabídku přijímaly s chutí a radostí a měly potřebu se do muzeí a galerií vracet. K tomu, aby didaktické interaktivní pomůcky splnily svůj účel, musí jejich tvůrci při navrhování dodržet několik zásad, které jsou uvedeny v kapitole č. 4.

7. Návrhy a realizace interaktivních herních prvků pro expozici Řády vidění

7.1 Expozice Řády vidění

Krajská galerie výtvarného umění ve Zlíně se na jaře roku 2013 přestěhovala z Domu umění a zlínského zámku do Budovy 14 zlínského továrního areálu.¹¹⁸ Stálá expozice s názvem Řády vidění, spolu s expozicí Prostor Zlín, byla návštěvníkům otevřena 1. května 2013 ve 2. patře 14. budovy Baťova institutu ve Zlíně. Prostor je obsahově rozdělen na dvě základní části - první s názvem Prostor Zlín, který představuje kulturní odkazy města Zlín a druhý - Řády vidění je orientován hlavně na proměny výtvarného umění od počátku 19. století až do současnosti.¹¹⁹ Řády vidění tvoří průřez sbírkou volného umění galerie, s důrazem na vybrané historické nebo výtvarné souvislosti. Prostor je uspořádán tak, aby měl návštěvník na výběr libovolný směr prohlídky. Expozice nabízí variace témat krajina a figura a jejich vzájemné pronikání od konce 19. století až po dnešní dobu na příkladech děl několika desítek autorů jako Alfons Mucha, Jakub Schikaneder, Antonín Slavíček, Joža Uprka, Antonín Procházka, Mikuláš Medek, Václav Boštík, Vladimír Preclík, Karel Nepraš, Vladimír Kokolia, Petr Nikl a další.¹²⁰

7.2 Interaktivní herní exponáty

V této kapitole budou blíže popsány jednotlivé interaktivní exponáty, které byly vyrobeny pro expozici Řády vidění. Prvky jsou primárně určeny pro žáky prvního stupně základní školy, ale myslím si, že nejen oni, ale i dospělí si v nich mohou najít zálibení. Prvky mají návštěvníkům nejen přiblížit umění, nabídnout příjemné prostředí, zajímavý zážitek, i řadu nových podnětů k probuzení zvědavosti a fantazie. Dále také rozvíjet vnímání nejen zrakem a sluchem, ale i hmatem. Důležité je, aby se návštěvník v muzeu cítil dobře a návštěva přispěla k jeho komplexnímu rozvoji. U prvků je uveden jejich didaktický záměr, způsob instalace v expozici i případné návrhy jiného řešení prvků. Všechny pomůcky jsou vyrobeny jako samoobslužné funkční exponáty, které jsou umístěny přímo v expozici Řády vidění. Rozmístění bylo částečně určeno ze strany galerie. Každý prvek má svůj popis (pokyn), proto aby byli návštěvníci seznámeni s možností práce s exponátem; tyto popisky jsou

¹¹⁸ O galerii. *Krajská galerie výtvarného umění ve Zlíně* [online]. Zlín, 2016 [cit. 2016-05-03].

Dostupné z: <http://www.galeriezlín.cz/cz/galerie/>

¹¹⁹ Nová unikátní expozice ve Zlíně. *Sophistic gallery* [online]. 2014 [cit. 2016-05-03].

Dostupné z: <http://sophisticgallery.cz/nova-unikatni-expozice-ve-zline-prostor-zlin-rady-videni/>

¹²⁰ Program. *14/15 Baťův institut* [online]. 2016 [cit. 2016-05-03].

Dostupné z: http://www.14-15.cz/program/detail/prostor-zlin-rady-videni/?pl_art_ssegr=645&pl_art_ssegr1=648

uvedeny v *Příloze č. 3*. Díla byla vybírána intuitivně a také z pohledu umístění v expozici, tak aby prvky byly rozmístěny v celé expozici a ne pouze v rohu a na jednom místě. Dílo, které mě nejvíce zaujalo, byl objekt Alexeje Mlynářčika Waikiki beach, okamžitě se mi spojilo s kinetickým pískem. Dále mi imponovalo již od první návštěvy dílo Antonína Procházky Ulice; nejvíce mne u něj zaujaly všechny detaily (okna, figury, komíny, nápisy, výlohy a další prvky), jež mě navedly k vytvoření vícevrstvé "skládačky". Reprodukce obrazu je majetkem Krajské galerie výtvarného umění Zlín. Dalším prvkem bylo vytvoření kola na míchání barev, pro které mi byl inspirací obraz Otty Otmara Ráno, impresionistický záznam barev až s pointilistickým pojetím - tečky jako kolíky barev. Nejen tento obraz, ale i ostatní v expozici si nesou barevný záznam, proto jsem vytvořila kolo na míchání barev, kde z primárních barev ve správné kombinaci vzniknou ty sekundární. Další dílo, na které se vztahuje interaktivní prvek, je Karel Nepraš Egypt - Giacometti - Nepraš (Velký kráčející). Neustále mi "znělo v hlavě" odpadový materiál, a tak jsem začala pátrat, jak by se ho dalo využít. Posledním prvkem, který vznikl na závěr a napadl mě díky neustálému pročítání si názvů děl obsažených v expozici, je sokl se zvuky neboli "Naslouchej expozici". Zde mi bylo inspirací pět obrazů a jedna socha. Výběr obrazů a jedné sochy v expozici bylo cíleně z toho důvodu, aby byl návštěvník nucen projít celou expozicí.

7.2.1 Postav vlastní sochu

Interaktivní prvek s názvem *Postav vlastní sochu* primárně navazuje na dílo Karla Nepraše Egypt - Giacometti - Nepraš (Velký kráčející). Jedná se o podstavec, který je vyroben z dřevovláknité desky (dále jen MDF deska). K tomu patří šedé instalatérské odpadní plastové trubky ve dvou délkách a klouby několika tvarů, které jsou uloženy v bílém plastovém boxu. Úkolem návštěvníka je vyskládat na podstavec vlastní sochu z plastových trubek a kloubů. Inspiraci mohou hledat nejen v díle Karla Nepraše, ale také například u Lukáše Rittsteina (viz dílo Kuchyň). Obě sochy totiž působí dojmem, jako kdyby se měly každou chvíli převážít nebo rozpadnout. Samozřejmě fantazii se meze nekladou. Je možné vystavět rozmanité tvary sochy, ale důležité je při skládání myslet na to, aby socha byla stabilní a udržela si svůj tvar. Interaktivní prvek je umístěn, tak aby byl dostatečný prostor kolem podstavce a bylo by možné jej obcházet ze tří stran. Zároveň je z místa na dílo dobře vidět, takže návštěvník může při stavbě své sochy porovnávat s originálem. Z mého pohledu bych volila umístění více v prostoru, aby byla možnost obcházet podstavec ze všech stran. Tento didaktický exponát může nabídnout nejen rozvoj motoriky, logického myšlení a představivosti, ale může i poskytnout zajímavý zážitek při práci s plastovými součástkami.

Dále mají návštěvníci možnosti svoji vytvořenou sochu opatřit popiskem, na kterém uvádí, jméno, název, rok a materiál. Více variant u tohoto prvku není navrženo. Možností by bylo doplnit další nebo jiné tvary plastových trubek a kloubů, například se čtyřmi otvory apod.

7.2.2 Naslouchej expozici

Další prvek v sobě nese zvukový záznam. Jedná se o sokl se třemi přihrádkami a na bocích se závěsem pro sluchátka, vyroben je taktéž z MDF desky. Přihrádky jsou určeny pro dva mp3 přehrávače, tužky a dvě desky s papírem, na kterém je předtištěná tabulka pro vyplňování zvuků (*Příloha č. 2*). Ze dvou bočních stran soklu je navrtán závěs pro sluchátka.

Návštěvník si na základě instrukcí na popisce, která je nalepena v blízkosti exponátu, vezme do ruky mp3 přehrávač, sluchátka, tužku a desky s tabulkou. V mp3 přehrávači je nahráno postupně šest zvuků, které se vážou k expozici Řády vidění a nachází se nejen v obrazech, ale i v jedné sově. Celek začíná zvukem ohně, dále je nahrán zvuk sanitky, koně, moře, aut a poslední tikání strojek. Variant je mnoho, kdy si návštěvník může zvuky poslechnout jednotlivě a postupně je vyhledávat v uměleckých dílech nebo si je spustí všechny najednou, a pak započne s hledáním v expozici anebo si zvolí vlastní jemu příjemnou variantu. U tohoto úkolu není možné určit přesné zadání, záleží na pocitu a fantazii posluchače. Nelze kategoricky určit, který zvuk patří ke kterému dílu, názory se mohou lišit dle pocitu a představ návštěvníka. Vyrobila jsem tabulku s mým "řešením" (*Příloha č. 2*), která je k dispozici pro porovnání s odpověďmi účastníků. Podle mého názoru zvuky navazují na tyto obrazy - Joža Uprka Pasáci u ohně, Jan Kadlec Esplanada, Jakub Schikaneder Ulice s drožkou, Antonín Hudeček Studie obrazu, Miloš Šimurda Tranzit a poslední navazuje na plastiku Jaroslava Hovádíka Rovnice o několika neznámých. Rozmístění je voleno tak, aby byl návštěvník nucen procházet se celou expozicí a nezaměřoval se pouze na obrazy, ale vnímal i sochy, které se v expozici také nacházejí, proto je poslední zvuk takovou "hádankou". Cílem tohoto úkolu je vnímání obrazů a soch nejen vizuálně, ale i zapojit sluch a rozvíjet imaginaci. Tohle zadání by mohlo mít více variant, daly by se v obrazech nalézt i jiné zvuky a nahrát do mp3 přehrávače. Sokl s přihrádkami je umístěn v prostoru mezi panely v první části expozice.

7.2.3 Míchej barvy

Každý obraz, který je možno vidět v expozici je namalován různými odstíny barev. Mícháním primárních barev, kterými jsou žlutá, červená a modrá, vznikají barvy sekundární - oranžová, zelená a fialová. Inspirací pro tento prvek byl obraz Otty Otmara Ráno. Když se

díváme na tento obraz z větší vzdálenosti, tak nám barvy splynou v jeden barevný tón. Prvek je vyroben také z MDF desky ze dvou dílů. Spodní díl slouží jako podstavec. Horní díl je kolo o průměru 40 cm, na této ploše jsou navrtány otvory pro umístění dřevěných kolíků. Oba dva díly spojuje ložisko, které umožňuje rotaci horního kola. K tomu patří dřevěné kolíky, které jsou rozděleny na tři barvy a to na žlutou, červenou a modrou. Kolíky se vkládají do otvorů v kole. U tohoto úkolu je důležité přemýšlet nad skladbou kolíků primárních barev, aby při zatočení a odstoupení od rotujícího kola, vznikla barva sekundární. Tento exponát nabízí rozvoj motoriky, logického myšlení a představitivosti, také zopakování učiva výtvarné výchovy. Další variantou využití tohoto prvku je možnost vytvářet obrazce vyskládáním kolíků. Prvek je umístěn v druhé části expozice mezi panely v blízkosti díla Otty Otmara Ráno.

7.2.4 Vytvoř otisk

Interaktivní prvek s názvem *Vytvoř otisk* navazuje na objekt Alexeje Mlynářčika Waikiki beach. Jedná se o dílo s výraznou problematikou otázky zanechání lidské stopy, kterou jako identifikaci, ale i odkaz nacházíme již v pravěkých jeskyních. Stopy, které nesou celou historii lidstva a samozřejmě i výtvarného umění. Tato problematika je stěžejní v mnoha podobách a odkazů v celém průřezu tvorby Alexa Mlynářčika. Při návštěvě pláže Waikiki viděl stopy, opravdové otisky života, které zdokumentoval. Samotné dílo je mimořádně plastické, až s reliéfním charakterem. Tohle dílo mě vedlo k vytvoření interaktivního pískoviště s využitím zvláštního písku - písku kinetického. Kinetický písek je zajímavý svojí strukturou, skládá se z písku v kombinaci se speciálním patentovaným pojídkem, který umožňuje různé možnosti záznamu. Výhodou je, že není prašný a drží si svůj tvar. Proto byl využit pro tento interaktivní prvek. Pískoviště je vyrobeno z MDF desky a do něj je vsypáno 6 kg kinetického písku. Tento exponát vybízí návštěvníky k záznamu, otisku dlaní, prstů a kloubů. Obdobně jako to je u Alexeje Mlynářčika, ale se změnou v tom, že autor zaznamenával chodidla, kdežto v pískovišti může návštěvník zaznamenat svoji ruku. Hra s tímto prvkem rozvíjí jemnou motoriku, tvůrčí představitivost, fantazii i prostorové myšlení. Další možností využití tohoto exponátu by bylo u díla Juraje Bartusze Časové limity. Dílo v sobě nese záznam v sádře. Působí jako reliéf, který by bylo možno také vytvářet z kinetického písku. Interaktivní prvek je umístěn po levé straně díla Waikiki beach.

7.2.5 Skládej podle paměti

Poslední prvek navazuje na dílo Antonína Procházky Ulice. Obraz mě zaujal již při první návštěvě expozice, jakýmsi způsobem ke mně promlouval a já měla potřebu si s ním hrát. Využila jsem tak členitosti domů v obraze a vytvořila magnetickou skládačku, u které je důležité důsledně prozkoumat a následně si zapamatovat co nejvíce částí z obrazu a poté vyzkoušet poskládat dílky tak, aby celek vypadal jako originál. Při seskládání podle originálu a procvičení paměti je možno u exponátu rozehrát scénu dle vlastní fantazie, protože obraz byl upraven a některé díly magnetické folie jsou vyřezány zvlášť jako druhá vrstva obrazu. Plech je úmyslně umístěn v jiné části expozice, než se nachází obraz samotný, a to proto, aby si návštěvník zapamatoval co nejvíce částí z originálu. Další variantou zpracování skládačky je dotvoření postav pomocí počítače a tím pádem celou scénu v obraze změnit podle své vlastní fantazie.

7.3 Postup tvorby interaktivních herních prvků pro expozici Řády vidění

7.3.1 Etapa navrhování

Před započítím práce bylo důležité ujasnit si, pro jakou skladbu návštěvníků chci interaktivní herní prvky vytvořit. Pokud chci, aby ji navštěvovaly děti, musím tomu záměru práci uzpůsobit. Výstavní projekty musí samozřejmě splňovat odborná kritéria i přesto, že expozici navštěvují většinou laici. Výsledek by měl uspokojit nejen odborníky, ale měl by být srozumitelný a zajímavý pro běžné návštěvníky. Důležité je myslet na to, že na výstavu budou přicházet již zmiňované děti různých věkových kategorií, pro které musí být prvek nejlépe již na první pohled jasný a srozumitelný. A také z tohoto důvodu by jim měl být zprostředkován obsah stručným popiskem.

Jak již opakovaně zmiňuji ve své práci, nejen celá interaktivní výstava, ale i samotný exponát by měl návštěvníkovi různé věkové kategorie nabídnout zajímavý zážitek a divák by se měl v expozici cítit příjemně. Důležité je, aby takový prvek nabídl mnoho podnětů k probuzení nejen zvědavosti, ale i fantazie. Vhodné je pomocí interaktivního prvku zapojit i více smyslů než jen pouhý zrak. A také zprostředkovat klíčové souvislosti a pochopit tak téma a zadání. Nejdůležitější je možnost volby činností a volnosti v poznání.

V návrhu nesmí být opomenuta ani ergonomie a bezpečnost, podle toho, na kterou věkovou skupinu se vztahuje. Také je důležité myslet na výsledný vzhled interaktivního prvku, přece jen musí korespondovat s vystavenými díly, "být nenápadný", což znamená,

že nesmí upoutávat pozornost více než samotná vystavená díla. A hlavně musí být funkční a nejlépe s využitím co nejméně finančních prostředků.

Vše, co jsem výše uvedla, jsem se snažila zohlednit a návrhy vytvořit tak, aby splňovaly předem stanovená kritéria. Nebylo jednoduché skloubit všechny body dohromady, hlavně ty hlavní, a to funkčnost, design, minimum finančních prostředků a návaznost na vzdělávání a poznání. Všechna kritéria jsem si postupně ověřovala v etapě realizace. Návrhy prvků vznikaly postupně. Expozici jsem si nejen vyfotografovala a neustále si "pročítala" fotografie, ale snažila jsem se v ní trávit i nějaký čas a procházet se v ní, abych dostala nápad, jak všechny ty prvky zpracovat a ke kterým vystaveným uměleckým dílům se budou vztahovat. "Doslova: Jednoduše, ale efektně." Zhotovené návrhy je možné shlédnout v Příloze č. 1.

7.3.2 Etapa realizace

V této etapě jsem si ověřila všechny předchozí již zmíněné body, které bylo důležité splnit. Začneme postupně, jak samotná realizace u všech interaktivních herních prvků probíhala. Nejdůležitější byl návrh, bez něj by to opravdu nešlo a nemohla bych dále pokračovat. Všechny prvky vznikaly postupně, jak v návrzích, tak v realizaci.

První, který byl svým způsobem jasný od svého začátku, byl prvek s názvem *Vytvoř otisk*. U tohoto prvku jsem od samého začátku věděla, že chci využít kinetický písek a vytvořit "pískoviště". Hlavním úkolem bylo objednat písek na zkoušku, a když se zdálo, že je vyhovující, tak bylo nutné vymyslet, do čeho písek umístit. Proto bylo vytvořeno "pískoviště", které má rozměr 60 x 45 cm a výšku 40 cm. Je mírně zkosené ve vnitřní části, aby se zúžila vnitřní plocha a zároveň aby byla lepší manipulace s pískem. Samozřejmě v horní části je 2 cm okraj, aby písek návštěvníky nelákal vysypávat mimo vymezenou plochu. Celý prvek je opatřen zakulacenými rohy, aby byla dodržena bezpečnost. Důležité bylo konstrukci pevně vyztužit, kvůli vsypání minimálně 6-11 kg kinetického písku. Kinetický písek je z 97 % obyčejným pískem a 3 % tvoří pojidla, která jsou chráněná patentem. Díky speciálním pojidlům si písek drží svůj tvar, nezanechává nečistoty a není prašný. Tím pádem je vhodný pro umístění do galerie a pro práci s dětmi.

Druhý interaktivní prvek byl navržen pod názvem *Postav vlastní sochu*. Realizoval se sokl o rozměrech 60 x 60 cm a výšce 10 cm. K tomu byly dokoupeny šedé instalatérské odpadní trubky a klouby o průměru 4 cm v různých velikostech a tvarech. U každé trubky a kloubu bylo nutno seřezat těsnění, aby do sebe jednodušším způsobem zapadávaly. Bez ztenčení těsnění by prvek nefungoval a návštěvníkům by se trubky nepodařily spojit.

Další interaktivní prvek, tedy již třetí, nese název *Naslouchej expozici*. Zde se jedná o sokl se třemi přihrádkami a na bocích se závěsem pro sluchátka o rozměrech 29,4 x 28,4 x 60 cm. Mp3 přehrávače se sluchátky poskytla galerie, z mé strany byly dokoupeny bílé podložky a tužky. Některé zvuky byly nahrány, některé byly staženy z webové stránky¹²¹ a upraveny pomocí počítače, představení zvuku bylo namluveno mnou.

Čtvrtý prvek s názvem *Míchej barvy* je sestaven ze dvou dílů. Spodní díl má velikost 20 x 20 x 10 cm, a je vyztužen kovovým plátem, aby se zabránilo posuvu při rotaci. Díl slouží jako podstavec. Horní díl je vyroben v tloušťce 3,6 cm o průměru 40 cm, a na této ploše je navrtáno 327 otvorů; každý má průměr 1,1 cm a hloubku 2 cm. Oba díly spojuje ložisko, jež umožňuje rotaci horního kola. K tomu patří 510 dřevěných kolíků, které jsou rozděleny po 170 kusech a natřeny žlutou, červenou a modrou akrylovou barvou.

Všechny tyto čtyři prvky byly vyrobeny ve spolupráci se stolařskou dílnou. Materiál, který byl použit, je u všech čtyř prvků stejný, jak již bylo zmíněno, jedná se o dřevovláknitou desku (MDF) o tloušťce 1,8 cm. Kromě horního dílu, byla deska slepena, tak aby tvořila tloušťku 3,6 cm a mohly být navrtány otvory o hloubce 2 cm. Všechny prvky byly opatřeny lesklým, bílým nástřikem.

Poslední prvek s názvem *Skládej podle paměti* byl vytvořen v kombinaci plechu a magnetické fólie. Pro výrobu byl použit pozinkovaný plech tloušťky 1 mm a rozměru 97 x 77 cm, který jsem ze zadní části opatřila nátěrem bílé barvy, aby nekorodoval. Do plechu se navrtalo 8 děr pro šrouby, tak aby se plech mohl připevnit na zeď. Nátěr byl proveden i z přední části, zde však pouze v okrajích o šířce 2 cm. Na zbytek plochy 93 x 73 cm se nalepila jako podklad bílá lesklá samolepící fólie. Dále byla potištěna bílá magnetická fólie reprodukcí obrazu ve velikosti 93 x 73 cm plus zvlášť samostatné prvky. Fólii jsem nechala vytisknout v tiskařské firmě a to způsobem UV tisku a následné laminace. Poté jsem prvky dle své potřeby rozřezala.

Na závěr bylo důležité připojit ke každému prvku pokyn (popisek), aby návštěvníci věděli, jak mají s interaktivními prvky zacházet, a zároveň aby byly samoobslužné. Pokyny byly vytvořeny ve spolupráci s galerií, která poskytla i grafickou úpravu. Všechny prvky byly rozmístěny v těsné blízkosti uměleckých děl, na něž navazují. Rozmístění proběhlo na základě konzultace s ředitelem galerie. Snažila jsem se, aby byly umístěny v prostoru expozice rovnoměrně a neschovávaly se v koutě. Důležité pro mě bylo, aby prvky diváka přiměly projít celou expozicí.

¹²¹ FindSounds - Sound Types. *FindSounds* [online]. 2016 [cit. 2016-05-12]. Dostupné z: <http://www.findsounds.com/types.html>

7.3.3 Etapa hodnocení

Pravidelná zpětná vazba vůbec není na škodu, právě naopak. Názor návštěvníků je pro nás důležitý. Například zápisy z návštěvní knihy mohou být jakýmsi vodítkem, co udělat lépe nebo čeho se naopak vyvarovat. Dají se použít i jiné průzkumy jako metoda dotazníku nebo ankety. V případě negativního ohlasu je potřeba prověřit, jaké jsou objektivní příčiny.

V rámci evaluace na závěr prohlídky expozice mají návštěvníci možnost vyplnit dotazník. Ten byl zpracován tak, aby zjistil, zda byly splněny cíle, které byly na začátku stanoveny a zda byly aktivity s interaktivními prvky účinné. Podklady pro hodnocení (dotazník) byly zpracovány podle zásad, které uvádí M. Chráska ve své publikaci *Metody pedagogického výzkumu*.¹²²

Dotazník se nachází v *Příloze 4*. Na základě 25 vyplněných a odevzdaných dotazníků různé věkové kategorie od 8 do 62 let bylo zjištěno: Na otázku zda byly popisky k exponátům srozumitelné a věděli, jak s nimi pracovat kladně odpovědělo šestnáct dotazovaných a záporně byla označena odpověď devětkrát. Další otázka zněla, jestli je práce s interaktivními prvky bavila, na což reagovalo třiadvacet respondentů kladně a dva záporně. Zda by se návštěvníkům líbily podobné interaktivní exponáty i na jiných výstavách odpovídalo kladně patnáct dotazovaných, záporně reagovali na otázku tři respondenti a odpověď nevím byla zatrhnuta sedmkrát. Dále zněla otázka, jestli si vyzkoušeli něco nového, kladných odpovědí bylo napočítáno dvacet a záporných pět. Jestli byla výstava pro návštěvníka obohacující, kladně odpovědělo dvaadvacet dotazovaných a záporně odpověděli tři. Zda by doporučili toto muzeum svým blízkým, kladně odpovědělo třiadvacet dotazovaných a záporně dva. Prostor pro vlastní názor: další nápady, co se mi líbilo/nelíbilo, čemu jsem nerozuměl/a, co bych udělal/a jinak apod. Bohužel nikdo z návštěvníků nevyjádřil svůj vlastní názor.

Jednotlivé interaktivní exponáty návštěvníci hodnotili pomocí číselné škály na otázku 1-5, kdy 1 znamenala nejlepší hodnocení a 5 hodnocení nejhorší (stejný princip jako známkování ve škole). Interaktivní prvek s názvem *Postav vlastní sochu* zhodnotili jako nejlepší (hodnocení bylo vypočítáno průměrem známek, který činí 1,16), jako druhý nejlepší interaktivní prvek návštěvníci určili *Vytvoř otisk* (průměr 1,4) na třetím místě byl návštěvníky zvolen prvek s názvem *Skládej podle paměti* (průměr 1,88). Na čtvrtém místě se umístil prvek

¹²² CHRÁSKA Miroslav. *Metody pedagogického výzkumu*, 2007, s. 163–182.

Míchej barvy (jehož průměr činil 2,0). Poslední místo bylo určeno prvku *Naslouchej expozici* (průměr 2,08).

Na základě hodnocení lze v závěru konstatovat, že prvky pomáhají návštěvníkům snadněji pochopit vybraná umělecká díla v expozici. Nacházejí se na dobře přístupném místě a jsou přiměřené, jak vybrané věkové skupině, tak v nich nacházejí porozumění i dospělí. Popisky (pokyny) byly formulovány jasně a srozumitelně k věku návštěvníků (žáků) na které jsou interaktivní prvky zacílené. Interaktivní exponáty nejen motivují k rozvoji fantazie, ale nutí k vlastnímu zkoumání a spontánnímu tvoření. Aktivity, které si mohou návštěvníci sami vyzkoušet, jsou rozmanité, to znamená, že se u nich rozvíjí nejen složka kognitivní, ale i psychomotorická a afektivní. Z hlediska technického byly interaktivní prvky zpracovány velmi kvalitně, i přesto že u jednoho prvku došlo k problému s tiskem na magnetickou folii, který byl následně opraven a problém byl tak vyřešen. I navzdory některým negativním faktorům, které se vyskytovaly převážně u starší generace, považují práci za zdařilou a hodnotím ji kladně. Interaktivní exponáty splňují kritéria funkčních prvků v expozici. Navržené prvky jsou rozmístěny mezi uměleckými díly a svým designem doplňují celkový vzhled expozice.

8. Závěr

Diplomová práce *Hrajeme si v muzeu – Interaktivní herní prvky v muzejní expozici* se skládá ze dvou částí, a to z části teoretické a praktické. Cílem praktické práce bylo navrhnout a zrealizovat interaktivní herní prvky, které se vztahují ke stále expozici Řády vidění v Krajské galerii výtvarného umění ve Zlíně. Prvky mají návštěvníkům pomoci zprostředkovat vybraná instalovaná umělecká díla a jsou podstatou praktické části diplomové práce.

Teoretická část se zaměřuje na problematiku zprostředkování umění a na muzejní expozice a jejich exponáty. Zároveň byly zdokumentovány interaktivní prvky v institucích nacházejících se České republice a okrajově i v zahraničí. Tvůrci interaktivních exponátů již běžně zohledňují při navrhování a vytváření těchto prvků kritéria funkčních didaktických prostředků a inspirují se mezinárodními tendencemi.

V rámci praktické části bylo vytvořeno celkem pět interaktivních herních prvků do expozice Krajské galerie výtvarného umění ve Zlíně. Při navrhování každého exponátu musela být zohledněna veškerá kritéria, která byla hned na počátku stanovena. A to za prvé, na kterou věkovou skupinu budou prvky zacíleny, kolik jich bude umístěno v expozici, jak bude vypadat vizuální vzhled každého prvku, aby nedominovaly nad vystavenými uměleckými díly, dále jaké budou rozměry, aby byly úměrné vůči věkové kategorii apod. I přesto, že byly dodrženy všechny předem stanovené zásady, považovala jsem za důležité ověřit funkčnost prvků návštěvníky nejen těmi, na které byly prvky zaměřeny. Interaktivní herní prvky jsou samoobslužné a jsou rozmístěny v expozici, proto jsem využila dotazníků, které měli návštěvníci možnost na závěr prohlídky vyplnit a zhodnotit jak efektivitu, tak funkčnost zakomponovaných prvků. Zmíněné dotazníky mi poskytly potřebná data pro vyhodnocení práce.

Z celkového hodnocení dotazníků vyplývá, že navržené a vyrobené interaktivní herní prvky, které byly cílem diplomové práce, jsou vhodně zakomponovány do muzejní expozice. Vzhledem ke kladnému přijetí ze strany muzea se staly nedílnou součástí stále expozice a budou sloužit široké veřejnosti nadále i po dokončení mé diplomové práce.

"Slyšel jsem a zapomněl, viděl jsem a pamatuji, dělal jsem a pochopil"

Čínské přísloví

ANOTACE

Jméno a příjmení:	Alice Kubešová
Katedra:	Katedra výtvarné výchovy PdF UP Olomouc
Vedoucí práce:	doc. Mgr. Petra Šobáňová, Ph.D.
Rok obhajoby:	2016

Název práce:	Hrajeme si v muzeu – Interaktivní herní prvky v muzejní expozici
Název v angličtině:	Playing in the museum – Interactive Game Elements in the Exhibition.
Anotace práce:	Diplomová práce <i>Hrajeme si v muzeu – Interaktivní herní prvky v muzejní expozici</i> vychází z oblasti muzejní pedagogiky a zabývá se interaktivními prvky v muzejní expozici. Práce se skládá ze dvou částí, z části teoretické a praktické. Teoretická část se zaměřuje na témata související s problematikou zprostředkování umění a didaktických exponátů. V rámci praktické práce vzniklo pět interaktivních herních prvků, které se vztahují na expozici Řády vidění umístěné v Krajské galerii výtvarného umění ve Zlíně, jež mají za úkol pomoci návštěvníkovi v porozumění vybraným uměleckým dílům.
Klíčová slova:	Muzeum, galerie, interaktivita, hra, edukační pomůcka, expozice, edukace, muzejní pedagogika, návštěvník, "hands-on", learning by doing.
Anotace v angličtině:	Diploma Thesis <i>Playing in a Museum – Interactive Game Elements in the Exhibition</i> is based on the field of museum education and deals with interactive elements in the exhibition. The work consists of two parts, theoretical and practical part. The theoretical part is focused on topics relating to art and didactic exhibits. Within the practical work was created five interactive game elements that are related to the exhibition Orders of Vision located at the Regional Gallery of Fine Arts in Zlin, which are designed to help the visitors understand the selected work of art.
Klíčová slova v angličtině:	Museum, gallery, interactivity, game, educational aids, exhibition, education, museum education, visitor, "hands-on", learning by doing.
Příloha k práci:	CD
Rozsah práce:	88
Jazyk práce:	čeština

Seznam zkratk

AGO - Art Gallery of Ontario

AMK - Arcibiskupské muzeum Kroměříž

AMO - Arcidiecézní muzeum Olomouc

GASK - Galerie středočeského kraje

GUD - Galerie umění pro děti

ICOM - International Council of Museums, Mezinárodní rada muzeí

MDF - dřevovláknitá deska

MMU - Muzeum umění Olomouc

NTM - Národní technické muzeum

NZM - Národní zemědělské muzeum

VMO - Vlastivědné muzeum Olomouc

Seznam obrázků

Obr. č. 1 – Replika příbytku z osady Pawnee v muzeu v Chicagu, foto: <https://www.flickr.com/photos/jadeameyphotography/4651440960>

Obr. č. 2 – Edukační pomůcka z expozice "Od věku sloužím člověku" v NZM: zkouška hmotnosti jednotlivých nádob, foto: Alice Kubešová

Obr. č. 3 – Haptická pomůcka v "The Kids' Gallery" v AGO: hmatové obrázky se srstmi zvířat, foto: Alice Kubešová

Obr. č. 4 – Edukační pomůcka v AMO v erbovním sále: "Vytvoř si svůj erb", foto: Alice Kubešová

Obr. č. 5 – Podle do výstavy "Malá planeta", Sladovna galerie hrou, foto: http://www.galeriehrou.cz/cs/mala_planeta

Obr. č. 6 – Interaktivní herní prvek k výstavě „Květina z cyklu Umění očima dětí“ v Galerii umění pro děti GUD, foto: Alice Kubešová

Obr. č. 7 – Pohled do vizuální herny GASK, foto: <http://www.artmap.cz/gask-galerie-stredoceskeho-kraje>

Obr. č. 8 – Pohled na interaktivní prvky v Expozici času Šternberk, foto: Alice Kubešová

Obr. č. 9 – Interaktivní dotekový kiosek v Muzeum nové generace Žďár nad Sázavou: Jaké materiály potřebujeme pro zpracování knihy, foto: Alice Kubešová

Obr. č. 10 – Skládačka vzoru gobelínu v zámku Kinských ve Valašském Meziříčí, foto: Alice Kubešová

Obr. č. 11 – Pohled do expozice "Řády vidění" v Krajské galerii výtvarného umění ve Zlíně, foto: Alice Kubešová

Obr. č. 12 – Pohled do expozice "Řády vidění" v Krajské galerii výtvarného umění ve Zlíně, foto: Alice Kubešová

Obr. č. 13 – Interaktivní herní prvek – Postav vlastní sochu, foto: Alice Kubešová

Obr. č. 14 – Interaktivní herní prvek – Naslouchej expozici, foto: Alice Kubešová

Obr. č. 15 - Interaktivní herní prvek – Míchej barvy, foto: Alice Kubešová

Obr. č. 16 – Interaktivní herní prvek – Vytvoř otisk, foto: Alice Kubešová

Obr. č. 17 – Interaktivní herní prvek – Skládej podle paměti, foto: Alice Kubešová; reprodukované dílo pochází ze sbírky Krajské galerie výtvarného umění ve Zlíně, foto: Dalibor Novotný

Obr. č. 18 – Interaktivní herní prvek – Míchej barvy, Muzejní noc 2016, foto: Dalibor Novotný

Obr. č. 19 – Interaktivní herní prvek – Skládej podle paměti, Muzejní noc 2016, foto: Dalibor Novotný

Obr. č. 20 – Interaktivní herní prvek – Naslouchej expozici, Muzejní noc 2016, foto: Dalibor Novotný

Obr. č. 21 – Interaktivní herní prvek – Vytvoř otisk, Muzejní noc 2016, foto: Dalibor Novotný

Seznam příloh

Příloha č. 1 Návrhy interaktivních herních prvků

Příloha č. 2 Tabulka pro vyplňování - Naslouchej expozici

Příloha č. 3 Pokyny k použití interaktivních herních prvků

Příloha č. 4 Dotazník pro evaluaci (vyplňují návštěvníci)

Seznam použité literatury

BENEŠ, Josef. Kulturně výchovná činnost muzeí. Díl 1, Část textová. Vyd. 1. Praha, 1981, 153 s.

BENEŠ, Josef. *Muzejní prezentace*. Praha, 1981, 383 s.

BLÁHA, Jan, Jaromír GOTTLIEB a Barbora KLIPCOVÁ. *Za hrou do muzea - a zpět!*. V Jičíně: Regionální muzeum a galerie, 2007, 178 s. ISBN 978-80-239-9639-5.

DOLÁK, Jan, Pavel HOLMAN, Lucie JAGOŠOVÁ, Vladimír JŮVA, Lenka MRÁZOVÁ, Michal ŠERÁK a Petra ŠOBÁŇOVÁ. *Základy muzejní pedagogiky: studijní texty*. Brno: Moravské zemské muzeum, Metodické centrum muzejní pedagogiky, 2014, 103 s. ISBN 978-80-7028-441-4.

HORÁČEK, Martin, Hana MYSLIVEČKOVÁ a Petra ŠOBÁŇOVÁ (eds.). *Muzejní pedagogika dnes: sborník příspěvků z mezinárodní konference pořádané katedrou výtvarné výchovy PdF UP v Olomouci 6.5.2008*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2008, 309 s. ISBN 978-80-244-1993-0.

HORÁČEK, Radek. *Galerijní animace a zprostředkování umění: poslání, možnosti a podoby seznamování veřejnosti se soudobým výtvarným uměním prostřednictvím aktivizujících programů na výstavách*. Brno: Cerm, 1998, 142 s. ISBN 80-7204-084-7.

HORÁČEK, Radek a Jan ZÁLEŠÁK (eds.). *Aktuální otázky zprostředkování umění: teorie a praxe galerijní pedagogiky, vizuální kultura a výtvarná výchova*. Brno: Masarykova univerzita, 2007, 190 s. ISBN 978-80-210-4371-8.

CHRÁSKA, Miroslav. *Metody pedagogického výzkumu: základy kvantitativního výzkumu*. Praha: Grada, 2007, 265 s. Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-247-1369-4.

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

KANTOROVÁ, Jana a Helena GRECMANOVÁ. *Vybrané kapitoly z obecné pedagogiky I*. Olomouc: Hanex, 2008, 243 s. Vzdělávání. ISBN 978-80-7409-024-0.

KESNER, Ladislav. *Marketing a management muzeí a památek*. Praha: Grada, 2005, 304 s. Expert (Grada). ISBN 80-247-1104-4.

KITZBERGEROVÁ, Leonora. *Didaktika výtvarné výchovy*. Praha: Univerzita Karlova, Pedagogická fakulta, 2014, 91 s. ISBN 978-80-7290-667-3.

- MALACH Josef in. KURELOVÁ, Milena a Eva ŠTEFLÍČKOVÁ. *Pedagogika*. Ostrava: Ostravská univerzita, 1993, 288 s. ISBN 80-7042-068-5.
- MILES, Roger. *The design educational exhibits*. 2. London: British museum (Natural History), 1988, 198 s. ISBN 0-41523964-8.
- PETRÁČKOVÁ, Věra a Jiří KRAUS. *Akademický slovník cizích slov: [A-Ž]*. Praha: Academia, 1998, 834 s. ISBN 80-200-0607-9.
- POLÁKOVÁ, Zdena. *Inspiration muzejní pedagogiky*. Brno: Dětské muzeum - Centrum muzejní pedagogiky, Moravské zemské muzeum, 2010, 190 s. ISBN 978-80-7028-361-5.
- POLÁKOVÁ, Zdena. *O hračkách, hrách a hraní: katalog věnovaný stejnojmenné výstavě: Moravské zemské muzeum - Dětské muzeum*. Brno: Moravské zemské muzeum, 2006, 16 s. ISBN 80-702-8289-4.
- PRŮCHA, Jan, Eliška WALTEROVÁ a Jiří MAREŠ. *Pedagogický slovník*. 6., aktualiz. a rozš. vyd. Praha: Portál, 2009, 395 s. ISBN 978-80-7367-647-6.
- Ottův slovník naučný: illustrovaná encyklopaedie obecných vědomostí*. V Praze: J. Otto, 1888.
- RAMBOUSEK, Vladimír. *Materiální didaktické prostředky*. V Praze: Univerzita Karlova, Pedagogická fakulta, 2014, 64 s. ISBN 978-80-7290-664-2.
- STRÁNSKÝ, Zbyněk. *Úvod do studia muzeologie*. 2. aktualiz. a podstatně rozš. vyd. Brno: Masarykova univerzita, 2000. 169 s. ISBN 80-210-1272-2.
- STRÁNSKÁ, Edita a Zbyněk Z. STRÁNSKÝ. 2000. *Základy štúdia muzeológie*. Banská Bystrica: Univerzita Mateja Bela Banská Bystrica, 130 s.
- ŠOBÁŇOVÁ, Petra. *Muzejní edukace*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2012, 140 s. ISBN 978-80-244-3003-4.
- ŠOBÁŇOVÁ, Petra. *Muzejní expozice jako edukační médium 1. díl: Přístupy k tvorbě expozic a jejich inovace*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2014 361 s. ISBN 978-80-244-4302-7.
- ŠOBÁŇOVÁ, Petra. *Muzejní expozice jako edukační médium 2. díl: Výzkum současných českých expozic*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2014, 467 s. ISBN 978-80-244-4394-2.

WIDACHER, Friedrich. *Príručka všeobecnej muzeológie*. Překlad Alojz Habovštiak.
Bratislava: Slovenské národné múzeum, 1999, 462 s. ISBN 80-8060-015-5.

Seznam internetových zdrojů

About the Weston Family Learning Centre. *AGO* [online]. Canada [cit. 2016-05-25].
Dostupné z: <http://www.ago.net/weston-family-learning-centre>

About us. *Hands On Children's Museum* [online]. Washington, 2016 [cit. 2016-05-23].
Dostupné z: <http://www.hocm.org/about-us/>

Aktuality. *Zámek Žďár* [online]. [cit. 2016-05-23].
Dostupné z: <http://www.zamekzdar.cz/pro-media/aktuality/>

Budovy. *Muzeum umění Olomouc* [online]. 2014 [cit. 2016-05-25].
Dostupné z: <http://www.olmuart.cz/budovy/arcidiecezni-muzeum-olomouc—40>

BREICHOVÁ Denisa, DOBIÁŠOVÁ T. Muzejní edukace. *Věstník AMG* [online]. 2016, **2016**(1), 44
[cit. 2016-05-22]. Dostupné z: http://www.cz-museums.cz/UserFiles/file/2016/AMG/Vestnik/1_16_WEB.pdf

Expozice času. *Expozice času Šternberk* [online]. 2011 [cit. 2016-05-23].
Dostupné z: http://www.expozicecasu.cz/?page=o_expozici

Expozice času ve Šternberku. *Národní technické muzeum* [online]. [cit. 2016-05-23].
Dostupné z: <http://www.ntm.cz/expozice/dalsi-expozice/expozice-casu-ve-sternberku>

FindSounds - Sound Types. *FindSounds* [online]. 2016 [cit. 2016-05-12].
Dostupné z: <http://www.findsounds.com/types.html>

Hands On!. *Hands On! International Association of Children in Museums* [online]. Austria
[cit. 2016-05-23]. Dostupné z: <http://www.hands-on-international.net/>

HEŘMANOVÁ, Eva. Muzealizace. *Arts Lexikon* [online]. 2012 [cit. 2016-05-25].
Dostupné z: <http://www.artslexikon.cz//index.php?title=Muzealizace>

Informační systém abART. *Informační systém abART - full verze* [online]. Archiv výtvarného umění, o.s.,
2006 [cit. 2016-05-20]. Dostupné z: <http://abart-full.artarchiv.cz/osoby.php?Fvazba=heslo&IDosoby=7062>

Interaktivní expozice v muzeích a galeriích. *Avmedia komunikace obrazem* [online]. 2016
[cit. 2016-05-21]. Dostupné z: <http://www.avmedia.cz/kultura/muzea-galerie-a-informacni-centra>

- Lektorské centrum. *GASK* [online]. Kutná hora [cit. 2016-05-23].
Dostupné z: <http://www.gask.cz/cs/navsteva/lektorske-centrum>
- Muzeum nové generace. *Zámek Žďár* [online]. [cit. 2016-05-23].
Dostupné z: <http://www.zamekzdar.cz/muzeum-nove-generace/>
- Nová unikátní expozice ve Zlíně. *Sophistic gallery* [online]. 2014 [cit. 2016-05-03].
Dostupné z: <http://sophisticagallery.cz/nova-unikatni-expozice-ve-zline-prostor-zlin-rady-videni/>
- Nové (staré) stálé expozice. *Www.artalk.cz* [online]. 2015 [cit. 2016-05-22].
Dostupné z: <http://artalk.cz/2015/08/20/nove-stare-stale-expozice/>
- Od věku sloužím člověku. In: *Národní zemědělské muzeum* [online]. Praha, 2012 [cit. 2016-05-23].
Dostupné z: <http://nzm.cz/multimedia/uploads/2016/01/TZ-od-veku-slouzim-cloveku.pdf>
- O galerii. *Krajská galerie výtvarného umění ve Zlíně* [online]. Zlín, 2016 [cit. 2016-05-03].
Dostupné z: <http://www.galeriezlin.cz/cz/galerie/>
- O nás. *Galerie GUD* [online]. Praha [cit. 2016-05-23].
Dostupné z: <http://www.galeriegud.cz/o-nas/>
- O nás. *GASK* [online]. Kutná hora [cit. 2016-05-23].
Dostupné z: <http://www.gask.cz/cs/navsteva/o-nas>
- Program. *14/15 Baťův institut* [online]. 2016 [cit. 2016-05-03]. Dostupné z: http://www.14-15.cz/program/detail/prostor-zlin-|-rady-videni/?pl_art_ssegr=645&pl_art_ssegr1=648
- PŘÍLOHA: Definice muzea a odborného muzejního pracovníka. *Asociace muzeí a galerií ČR* [online]. Praha, 2003 [cit. 2016-05-25]. Dostupné z: http://www.cz-museums.cz/web/deni_v_oboru/eticky-kodex-muzei/priloha-definice-muzea-a-odborneho-muzejniho-pracovnika
- ROSECKÁ, Zdena. Charakteristika činnostního učení. *Nakladatelství Nová škola Brno* [online]. Brno: Nová škola Brno, 2016 [cit. 2016-05-23].
Dostupné z: <http://www.novaskolabrno.cz/c/charakteristika-cinnostniho-uceni-21/>

RŮŽKOVÁ, Jana. Exponát interaktivní (interactive exhibit). In: *Arts Lexikon* [online]. 2012[cit. 2016-05-30].

Dostupné z: http://www.artslexikon.cz/index.php?title=Expon%C3%A1t_interaktivn%C3%AD

Shettel Exhibits Art Form or Educational. *Museum news* [online]. 1973, **32**(9), s. 32-41 [cit. 2016-05-19]. Dostupné z:

http://www.randikorn.com/library/Shettel_Exhibits_Art_Form_or_Educational_Medium.pdf

Sladovna Galerie hrou. *Galerie hrou Písek* [online]. Písek, 2015 [cit. 2016-05-25].

Dostupné z: <http://www.galeriehrou.cz/cs/galerie-hrou>

ŠOBÁŇOVÁ PETRA. Muzejní edukace. *Věstník AMG* [online]. 2016, **2016**(1), 44 s. 5-6. [cit. 2016-05-22]. Dostupné z: http://www.cz-museums.cz/UserFiles/file/2016/AMG/Vestnik/1_16_WEB.pdf

The Kids' Gallery. *AGO* [online]. Canada [cit. 2016-05-25]. Dostupné z: <http://www.ago.net/pets-and-me-explore-imagine-create>

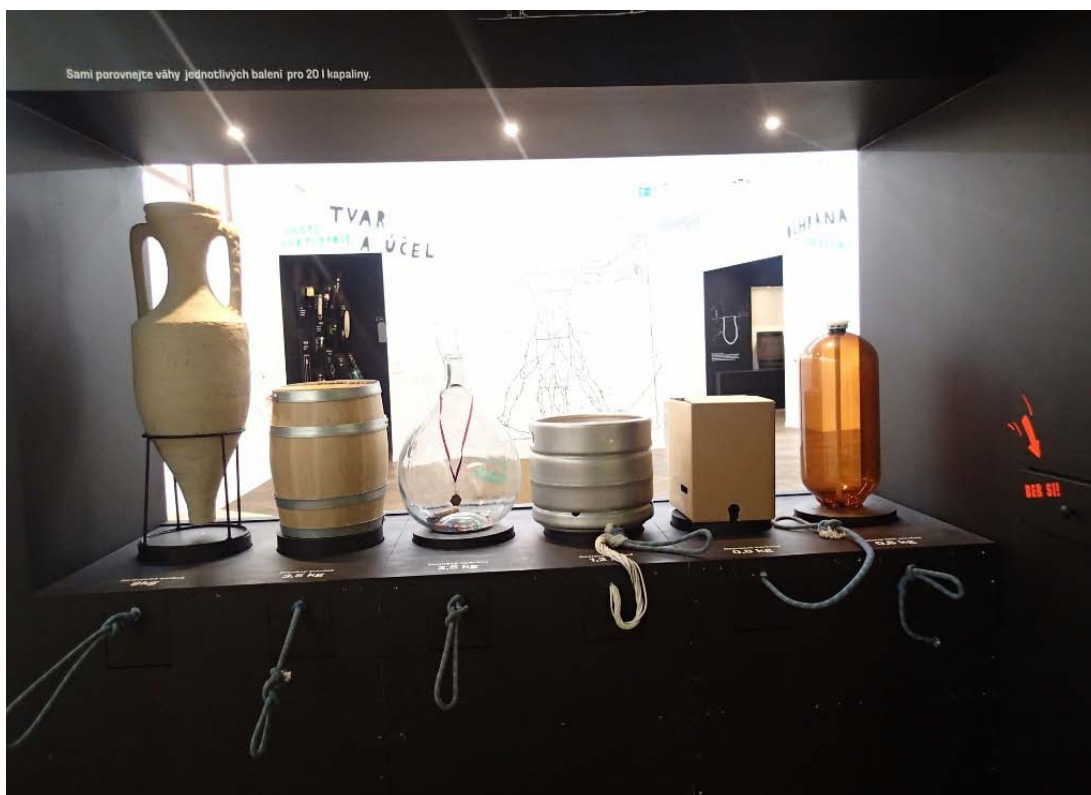
WOLF, Jakub. Interaktivita v muzeu. *Muzeum 47/1/2009* [online]. 2009, **47**(1), s. 32-37 [cit. 2016-04-22]. Dostupné z: <http://www.emuzeum.cz/admin/files/Interaktivita.pdf>

Zámek Kinských Valašské Meziříčí. *Muzeum regionu Valašsko* [online]. [cit. 2016-05-23]. Dostupné z: <http://www.muzeumvalassko.cz/objekty/zamek-kinskych/#kontakt>

Obrazová příloha



Obr. č. 1 – Replika příbytku z osady Pawnee v muzeu v Chicagu,
foto: <https://www.flickr.com/photos/jadeameyphotography/4651440960>



Obr. č. 2 – Edukační pomůcka z expozice "Od věku sloužím člověku" v NZM:
zkouška hmotnosti jednotlivých nádob, foto: Alice Kubešová



Obr. č. 3 – Haptická pomůcka v "The Kids' Gallery" v AGO: hmatové obrázky se srstmi zvířat, foto: Alice Kubešová



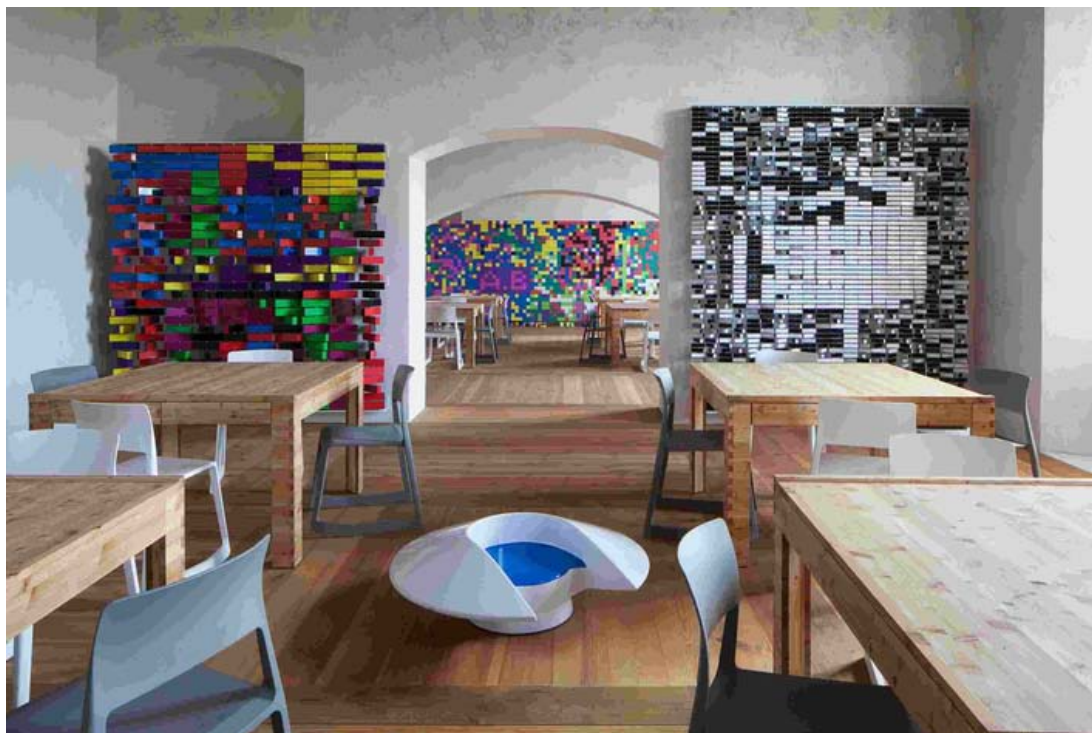
Obr. č. 4 – Edukační pomůcka v AMO v erbovním sále: "Vytvoř si svůj erb",
foto: Alice Kubešová



Obr. č. 5 – Podle do výstavy "Malá planeta", Sladovna galerie hrou,
foto: http://www.galeriehrou.cz/cs/mala_planeta



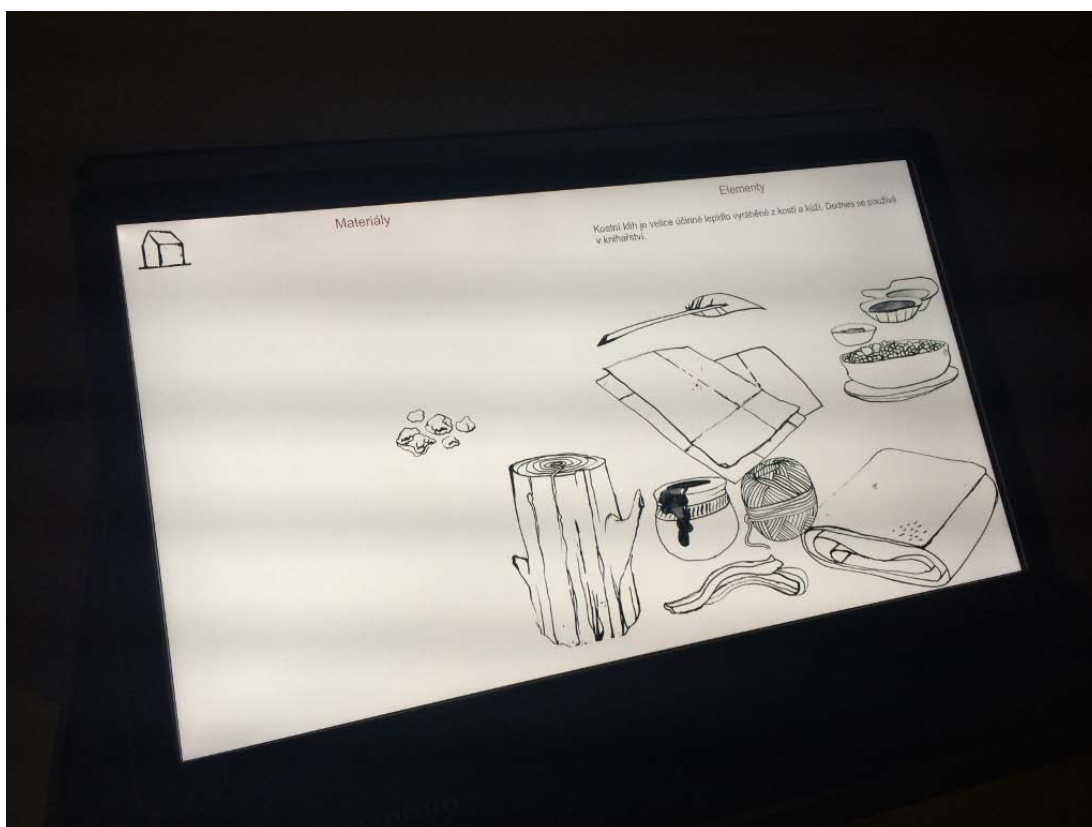
Obr. č. 6 – Interaktivní herní prvek k výstavě „Květina z cyklu Umění očima dětí“ v Galerii umění pro děti GUD, foto: Alice Kubešová



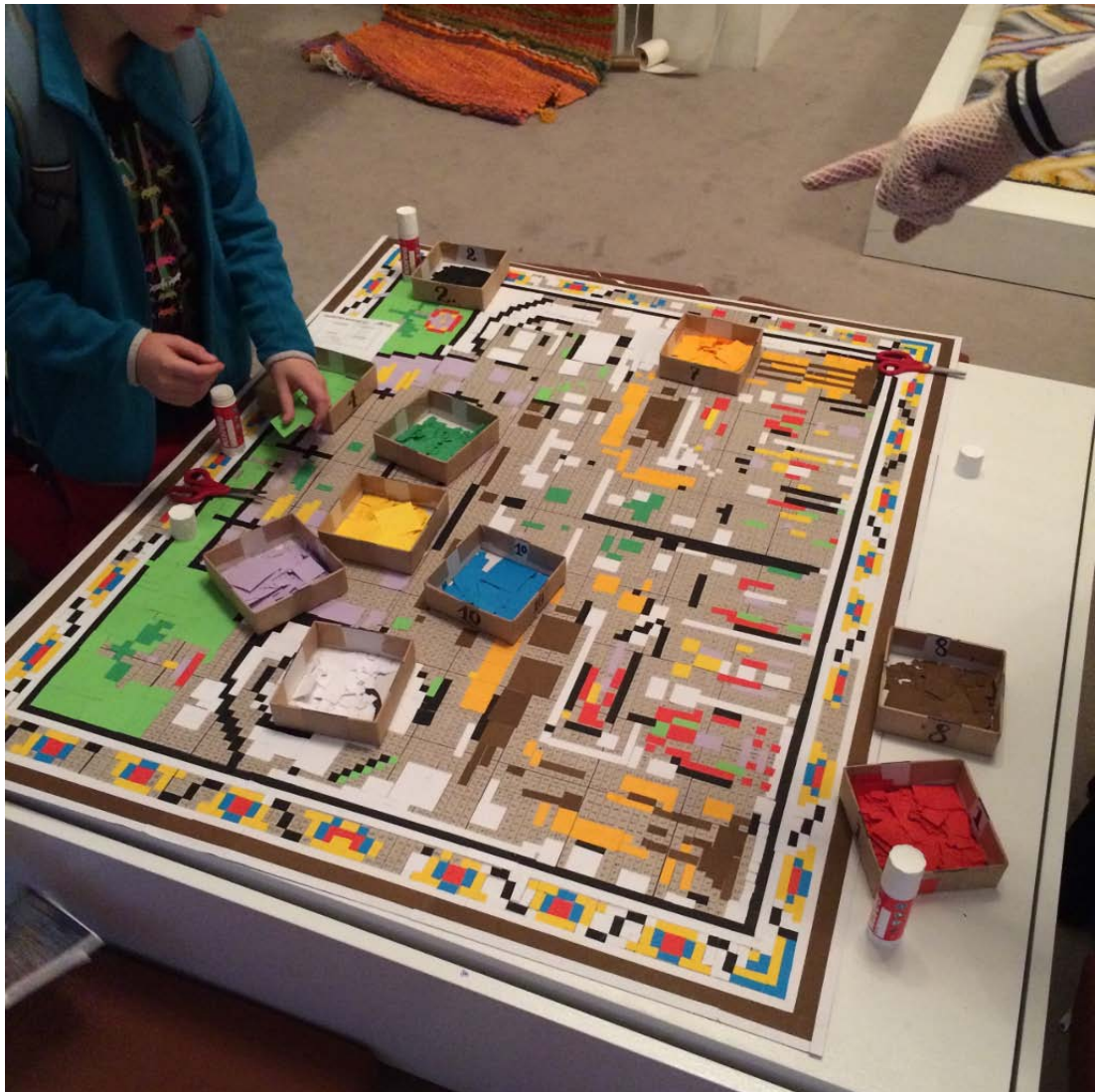
Obr. č. 7 – Pohled do vizuální herny GASK, foto: <http://www.artmap.cz/gask-galerie-stredoceskeho-kraje>



Obr. č. 8 – Pohled na interaktivní prvky v Expozici času Šternberk, foto: Alice Kubešová



Obr. č. 9 – Interaktivní dotekový kiosek v Muzeu nové generace Žďár nad Sázavou: Jaké materiály potřebujeme pro zpracování knihy?, foto: Alice Kubešová



Obr. č. 10 – Skládačka vzoru gobelínu v zámku Kinských ve Valašském Meziříčí,
foto: Alice Kubešová



Obr. č. 11 – Pohled do expozice "Řády vidění" v Krajské galerii výtvarného umění ve Zlíně,
foto: Alice Kubešová



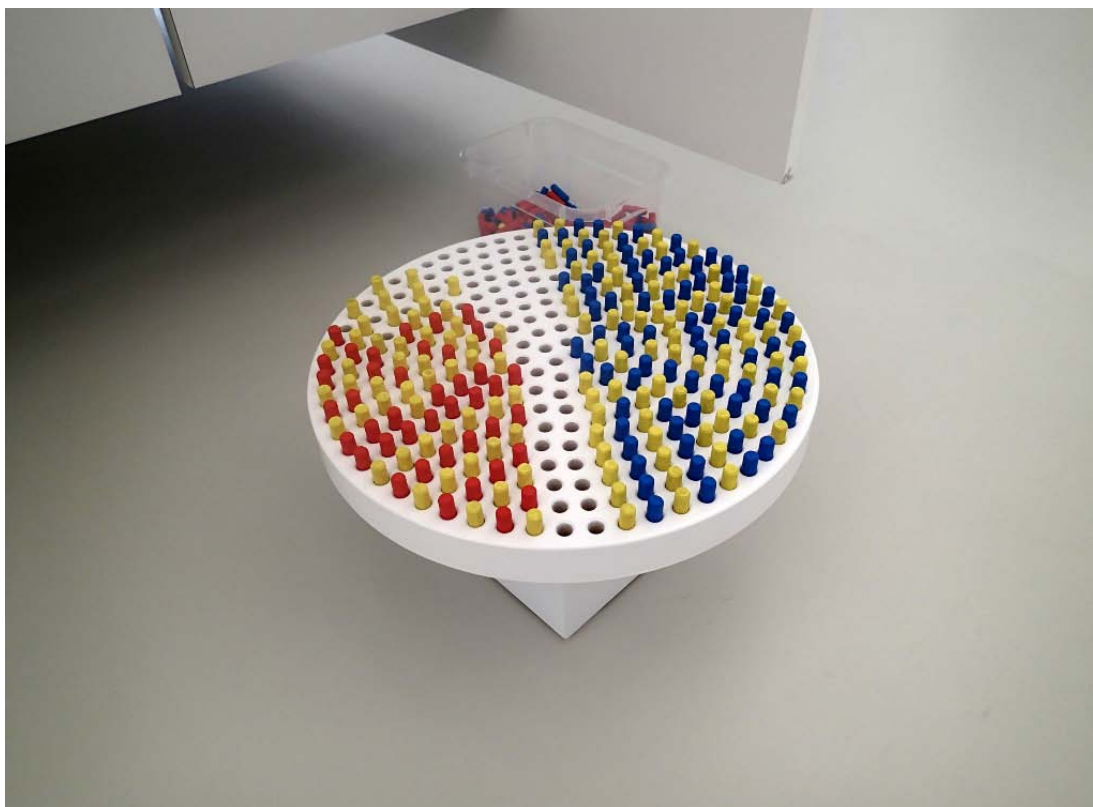
Obr. č. 12 – Pohled do expozice "Řády vidění" v Krajské galerii výtvarného umění ve Zlíně,
foto: Alice Kubešová



Obr. č. 13 – Interaktivní herní prvek – Postav vlastní sochu, foto: Alice Kubešová



Obr. č. 14 – Interaktivní herní prvek – Naslouchej expozici, foto: Alice Kubešová



Obr. č. 15 - Interaktivní herní prvek – Míchej barvy, foto: Alice Kubešová



Obr. č. 16 – Interaktivní herní prvek – Vytvoř otisk, foto: Alice Kubešová



Obr. č. 17 – Interaktivní herní prvek – Skládej podle paměti, foto: Alice Kubešová;
reprodukováno dílo pochází ze sbírky Krajské galerie výtvarného umění ve Zlíně,
foto: Dalibor Novotný



Obr. č. 18 – Interaktivní herní prvek – Míchej barvy, Muzejní noc 2016,
foto: Dalibor Novotný



Obr. č. 19 – Interaktivní herní prvek – Skládej podle paměti, Muzejní noc 2016,
foto: Dalibor Novotný



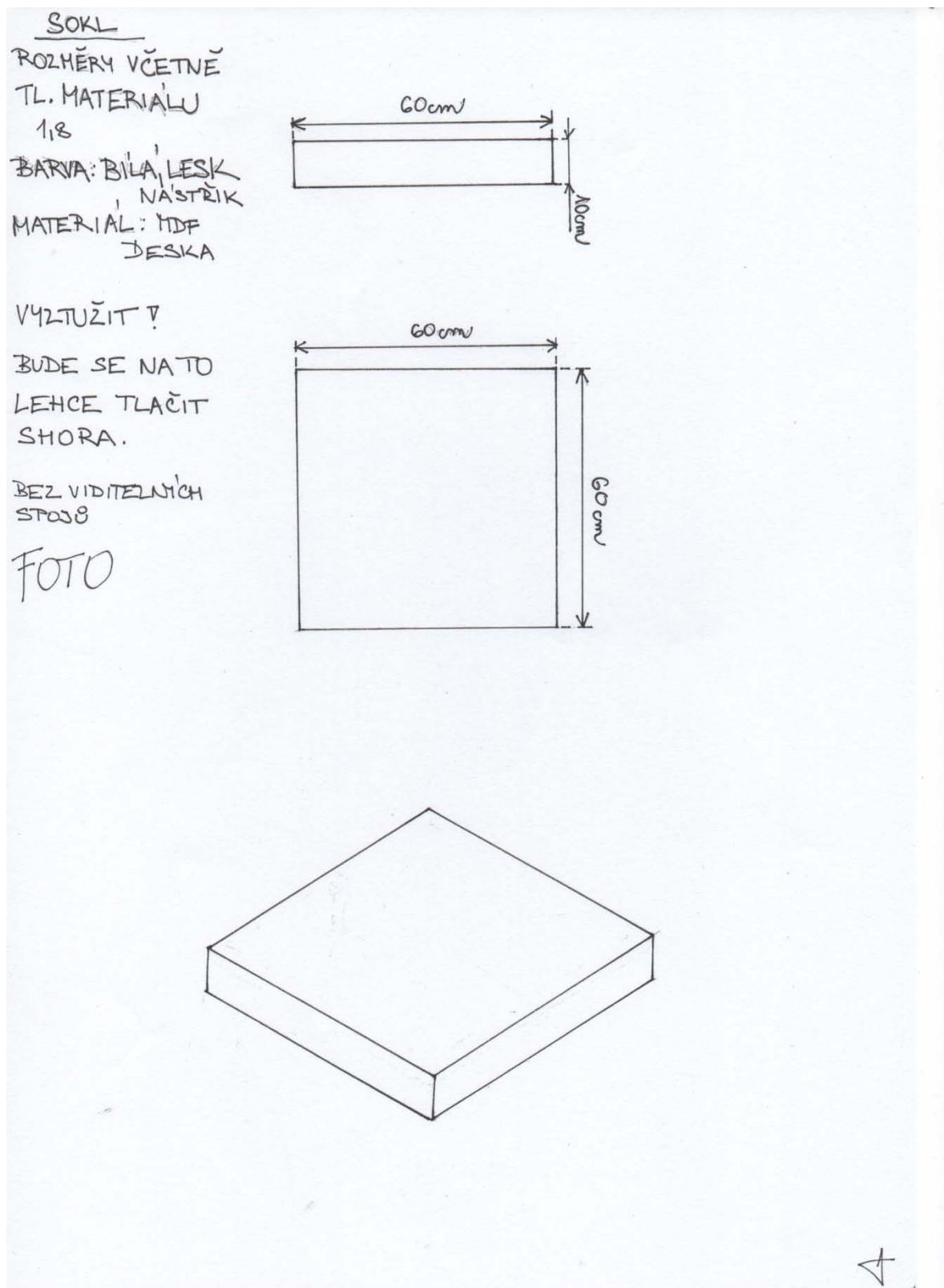
Obr. č. 20 – Interaktivní herní prvek – Naslouchej expozici, Muzejní noc 2016,
foto: Dalibor Novotný



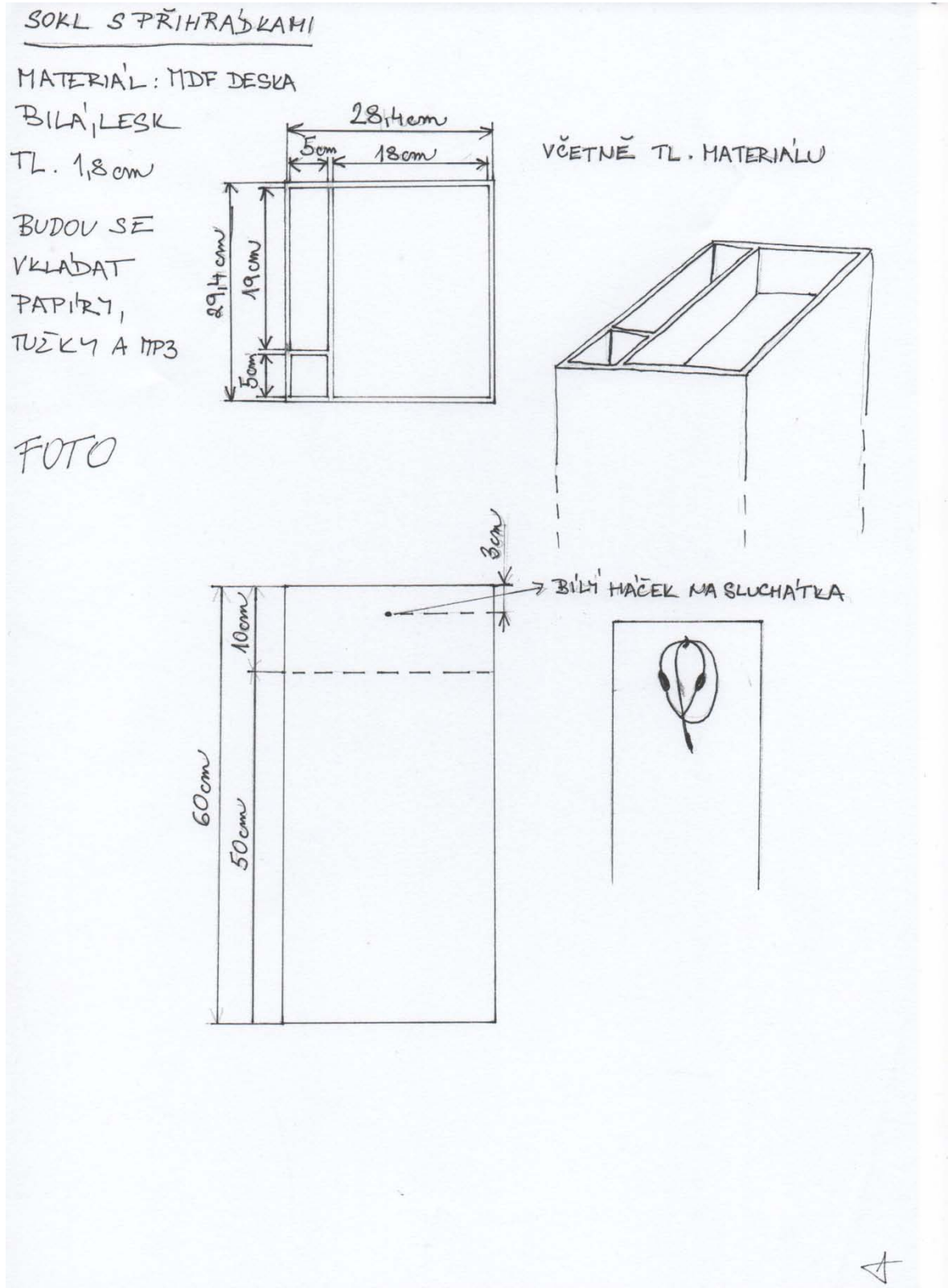
Obr. č. 21 – Interaktivní herní prvek – Vytvoř otisk, Muzejní noc 2016,
foto: Dalibor Novotný

Příloha č. 1 Návrhy interaktivních herních prvků

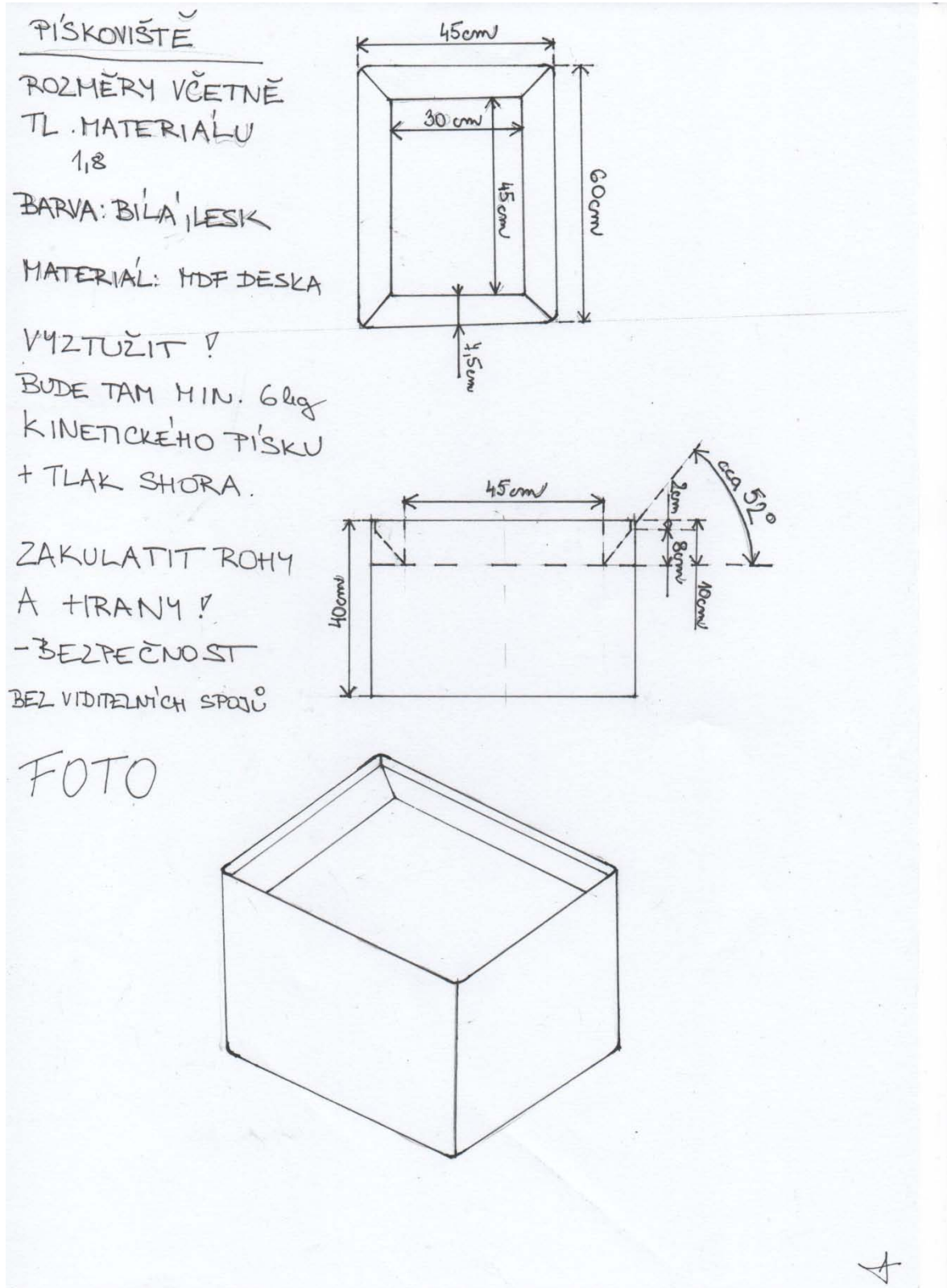
1. Postav vlastní sochu



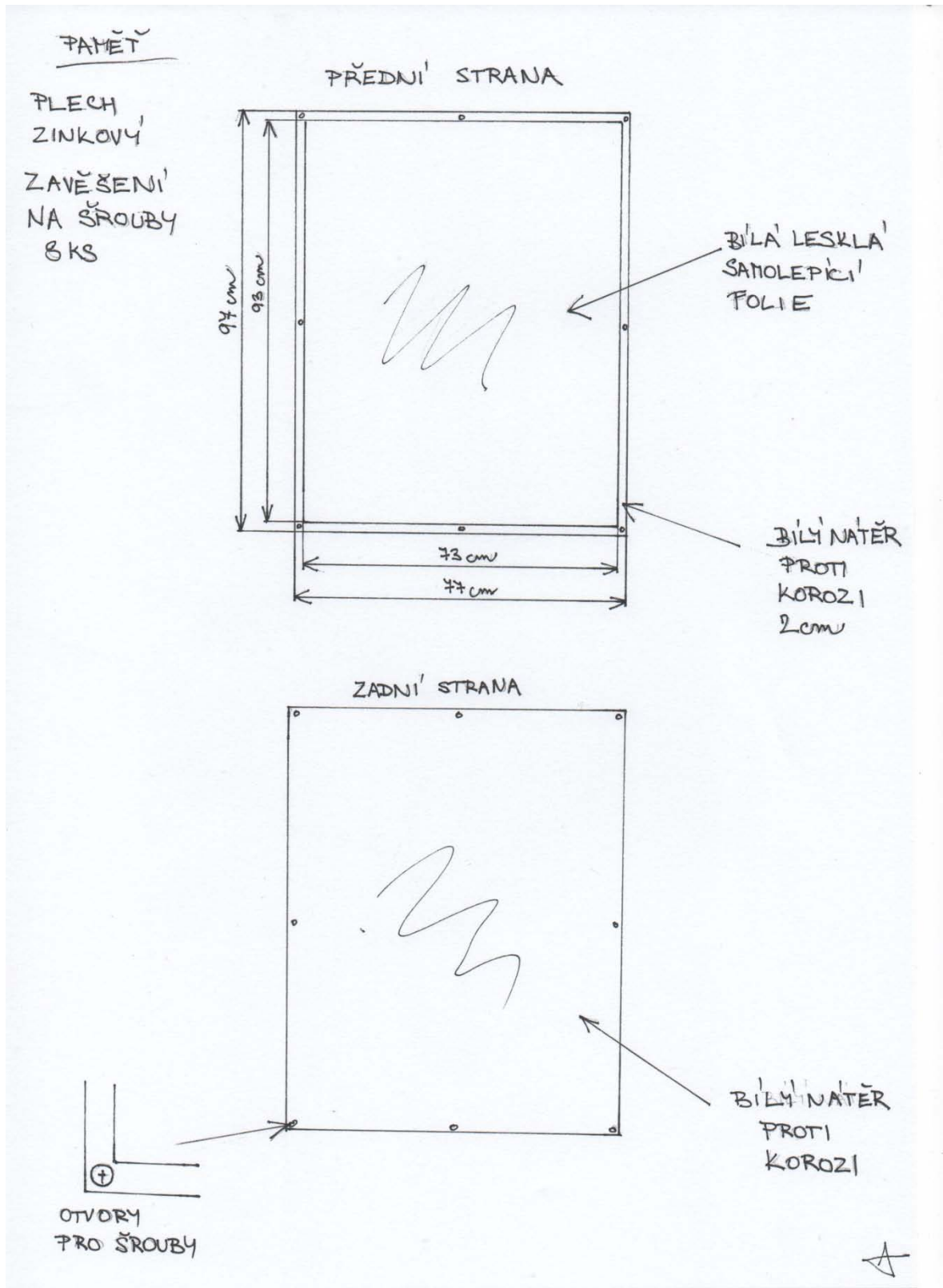
2. Naslouchej expozici



4. Vytvoř otisk



5. Skládej podle paměti



Příloha č. 2 Tabulky k prvku Naslouchej expozici

Tabulka zvuky - prázdná

Naslouchej expozici Řády vidění

	ZVUK	AUTOR	DÍLO
1		_____	_____
2		_____	_____
3		_____	_____
4		_____	_____
5		_____	_____
6		_____	_____

Tabulka zvuky - moje řešení

Naslouchej expozici Řády vidění

	ZVUK	AUTOR	DÍLO
1	OHEŇ	<u>Joža</u> Uprka	<u>Pasáci</u> u ohně
2	SANITKA	<u>Jan</u> Kadlec	<u>Esplanada</u>
3	KŮŇ	<u>Jakub</u> Schikaneder	<u>Ulice</u> s drožkou
4	MOŘE	<u>Antonín</u> Hudeček	<u>Studie</u> k obrazu
5	AUTA	<u>Miloš</u> Šimurda	<u>Tranzit</u>
6	STROJEK	<u>Jaroslav</u> Hovadík	<u>Rovnice o několika</u> neznámých

Příloha č. 3 Pokyny k použití interaktivních herních prvků

Vytvoř otisk



Prohlédni si otisky lidských chodidel v písku v díle Alexe Mlynářčika Waikiki beach. Kdo se mohl pískem procházet? Dokážeš vysledovat cestu těchto lidí? V malém pískovišti si vyzkoušej různé otisky vlastními rukama. Otiskuj do písku dlaně, prsty, klouby a používej při otiskování různou sílu. Zanech v pískovišti vlastní otisk rukou jako záznam toho, že jsi tady byl.

Autor: Alice Kubešová

Naslouchej expozici



Budeš potřebovat mp3 přehrávač, sluchátka, podložku, papír s tabulkou a tužku. Poslechni si postupně šest zvuků, které jsou nahrány v mp3 přehrávači. Ke kterým uměleckým dílům by se daly jednotlivé zvuky přiřadit? Najdi je v expozici Řády vidění a zapiš si je do tabulky. Svě řešení nakonec porovnej s naším. Najdeš ho u průvodkyň. Shodují se? Až budeš mít hotovo, vrať všechny zapůjčené předměty zpět do přihrádek.

Autor: Alice Kubešová

Míchej barvy



Na obraze Otty Otmara si všímej barevných skvrn, které při pohledu z větší vzdálenosti splynou v jeden barevný tón. Barvy se míchají ze základních odstínů: modré, červené a žluté. Dokážeš z těchto barevných kolíků vytvořit oranžovou, zelenou, fialovou nebo jinou barvu? Kolíky vyskládej do otvorů a kolo roztoč. Jaká barva ti vznikla? Vytvoř z kolíků barevný obrazec.

Autor: Alice Kubešová

Postav vlastní sochu



U vstupu si prohlédni dílo Karla Nepraše Egypt - Giacometti - Nepraš (Velký kráčejí). Jak vidíš, umělec pracoval s instalačními trubkami, které spojoval. Máš chuť to také zkusit? Pokud ano, seskládej na tento bílý podstavec vlastní sochu z šedých plastových trubek a kloubů. Zaměř se na to, aby socha sama stála a nepadala! Vymysli pro sochu název a své dílo opatři popiskou. Nepoužité díly uklid' do krabice.

Autor: Alice Kubešová

Skládej podle paměti



Najdi dílo Antonína Procházky Ulice a pečlivě si ho prohlédni. Zapamatuj si co nejlépe, jak obraz vypadá. Dokážeš seskládat jednotlivé dílky tak, aby oba obrazy vypadaly stejně? Některé dílky můžeš skládat i přes sebe. Až budeš mít obraz poskládaný, zkus ho podle své fantazie změnit. Jak na tebe působí nyní?

Autor: Alice Kubešová

Příloha č. 4 Dotazník pro evaluaci (vyplňují návštěvníci)

Milí návštěvníci, prosíme vás o vyplnění dotazníku, které vám zabere pouze pár vteřin a nám pomůže zlepšit vzdělávání v muzeích.

Vaši odpověď vyplňte nebo označte křížkem (X).

Věk: _____

Hodnocení interaktivních exponátů (známky jako ve škole)

1. Postav vlastní sochu

1 2 3 4 5



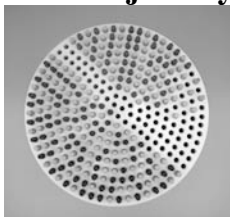
2. Naslouchej expozici

1 2 3 4 5



3. Míchej barvy

1 2 3 4 5



4. Vytvoř otisk

1 2 3 4 5



5. Skládej podle paměti

1 2 3 4 5



Popisky k exponátům byly srozumitelné a věděl/a jsem jak s nimi pracovat:

ANO NE

Práce s interaktivními exponáty mě bavila:

ANO NE

Líbily by se mi podobné interaktivní exponáty i na jiných výstavách:

ANO NE NEVÍM

Vyzkoušel/a jsem si něco nového:

ANO NE

Návštěva výstavy pro mě byla obohacující:

ANO NE NEVÍM

Doporučil/a bych toto muzeum svým blízkým:

ANO NE

Vlastní názor: další nápady, co se mi líbilo/nelíbilo, čemu jsem nerozuměl/a, co bych udělal/a jinak apod.:

Děkujeme za vstřícnost.