

Univerzita Palackého v Olomouci
Fakulta tělesné kultury

NÁVRH VÝTVARNÉHO ANIMAČNÍHO PROGRAMU
S EDUKAČNÍM POTENCIÁLEM

Bakalářská práce

Autor: Petra Kempná, Rekreologie – management životního stylu

Vedoucí práce: Ing. Halina Kotíková, Ph.D.

Olomouc 2017

Jméno a příjmení autora: Petra Kempná
Název diplomové práce: Návrh výtvarného animačního programu s edukačním potenciálem
Pracoviště: Katedra rekreologie
Vedoucí diplomové práce: Ing. Halina Kotíková, Ph.D.
Rok obhajoby diplomové práce: 2017

Abstrakt:

Tato bakalářská práce se zabývá návrhem výtvarného animačního programu s edukačním potenciálem. Návrh výtvarných aktivit je zaměřen na skupinu a jednotlivce, a to k využívání na různých typech akcí. Práce je založena na analýze teoretických poznatků z odborné literatury a informací získaných od konkrétních českých i zahraničních institucí, či z internetových zdrojů. Přípravy a realizace animačních programů jsou inspirovány přístupem zážitkové pedagogiky a artefiletiky, který klade důraz na osobnostní rozvoj. Výsledkem práce je návrh výtvarného animačního programu s konceptem jeho plnohodnotného uplatnění a efektivním trávením volného času.

Klíčová slova: výtvarné umění, výtvarný program, výtvarné techniky, zážitková pedagogika, artefiletika, zpětná vazba

Author's first name and surname: Petra Kempná
The title of the bachelor thesis: Design of an animation program with an educational potential
Department: Rekreology
Supervisor of the bachelor thesis: Ing. Halina Kotíková, Ph.D.
The year of presentation: 2017

Abstract:

This bachelor thesis deals with the design of an animation program with an educational potential. The design of creative activities is focused on group and individuals to be applied on different types of events. The thesis is based on the analysis of the theoretical knowledge from professional literature and information obtained from specific Czech and foreign institutions or from internet sources. The preparation and implementation of animation programs are inspired by the experience pedagogy and artefiletics which put emphasis on personality development. The result of the work is a design of a visual animation program with the concept of its full use and effective way to spend leisure time.

Keywords: art, art program, art techniques, experiential education, artefiletics, feedback

I agree the thesis paper to be lent within the library service.

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci zpracovala samostatně pod vedením Ing. Haliny Kotíkové, Ph.D., uvedla všechny použité literární a odborné zdroje a dodržovala zásady vědecké etiky.

V Olomouci dne 20. 6. 2017

.....

Děkuji Ing. Halině Kotíkové, Ph.D. a doc. Mgr. Petře Šobánkové, Ph.D. za pomoc a cenné rady, které mi poskytly při zpracování bakalářské práce.

Obsah

1. Úvod.....	9
2. Přehled poznatků.....	10
2.1. Zážiteková pedagogika	10
2.1.1. Dramaturgie	10
2.1.2. Zpětná vazba	11
2.1.3. Prožitek, zážitek, zkušenost	11
2.2. Arteterapie k výtvarným programům.....	12
2.3. Artefiletika k výtvarným programům	12
2.4. Výtvarné umění.....	13
2.5. Výtvarné programy	14
2.5.1. Výtvarné techniky.....	15
2.5.2. Kreativní činnost ve skupině.....	16
Skupinová dynamika.....	17
2.6. Muzejní a galerijní pedagogika.....	17
2.7. Animační program	18
3. Umění jako prostředek edukačního procesu.....	19
3.1. Výběr výtvarných programů neformálního vzdělávání v České republice.....	20
3.1.1. Střediska volného času.....	20
3.1.2. Příklady středisek volného času.....	21
CentrumDeti.cz	21
Duha.....	21
3.2. Česká sekce INSEA	22
3.3. Asociace výtvarných pedagogů.....	22
3.4. Organizace ve světě.....	23
Frist Center for the Visual Art	23
Art Bio Collaborative.....	23

National Art Education Association	24
4. Cíle.....	25
5. Metodika	26
6. Praktická část	29
6.1. Návrh výtvarného animačního programu pro skupinu dětí 6-17 let	29
6.1.1. Určení podmínek a jejich možností	29
Charakteristika skupiny	29
Cíl programu	30
Prostředí	30
Dramaturgie programu.....	30
6.1.2. Scénář výtvarného programu a realizace	31
Seznamovací aktivita	31
Svět podle představ	32
Reflexe	35
6.2. Návrh výtvarného animačního programu pro jednotlivce	36
6.2.1. Určení podmínek a jejich možností	36
Charakteristika účastníků.....	36
Cíl programu	36
Prostory	36
Dramaturgie programu.....	37
6.2.2. Scénář výtvarného programu a realizace	37
Seznamovací aktivita	37
Strom splněných přání	38
Reflexe - Je důležitější snít, nebo sny naplnit?	39
6.3. Realizace programu.....	39
7. Závěry	41
8. Souhrn.....	42

9.	Summary.....	43
10.	Referenční seznam.....	44
11.	Seznam obrázků.....	48
12.	Přílohy.....	49

1. Úvod

Výtvarnému umění není na táborech, různých vzdělávacích akcích a animačních programech věnováno tolik prostoru jako například outdoorovým a sportovním činnostem. Téma práce jsem zvolila také proto, že jsem výtvarné umění studovala. Dětem i dospělým připravuji výtvarné aktivity a budu se této oblasti nadále věnovat.

Ze své praxe mohu potvrdit, že potenciál výtvarných programů není zcela využit. Příčinou bývá odbytá příprava, neinformovanost, nebo využívání výtvarných technik jako prostředek k vyplnění času. Já věřím, že právě tento typ tvořivých aktivit a činností při správném užití pozvedá volnočasové i vzdělávací projekty zase o příčku výše. Přála bych si, aby angažovanost veřejnosti v této problematice vzrostla a posílila tak postavení výtvarných prvků na nejrůznějších typech akcí. Z tohoto důvodu je potřeba inspirovat se z již zaběhlých fungujících projektů, posouvat je dále a inspirovat jimi nové počiny. Zážitková pedagogika přináší nová pojetí vzdělávání. Umožňuje osobitý přístup člověka k danému problému místo klasických vzdělávacích prostředků zaměřených na objektivní a tradiční postupy. Jedním z prostředků mohou být právě tvořivé aktivity. Touto cestou je možné se vydat, pokud chceme klást důraz na smysl každé výtvarné činnosti, která by měla přinést účastníkovi/klientovi osobitý růst.

Z toho důvodu je praktická část práce vypracovaná také na základě získaných informací o zážitkové pedagogice a snaží se vnést do animačního programu, jenž je pro klienty volnočasovou aktivitou, cíle a jeho efektivitu.

2. Přehled poznatků

2.1. Zážiteková pedagogika

„Nejedná se o zcela nový, spíše znovuobjevený výchovný směr“ (Bendl et al., 2015, 151). Zážiteková pedagogika je vzdělávací přístup, který dosahuje předem určených cílů prostřednictvím prožitých situací. Tedy teoretická disciplína, která se dá aplikovat v kurzovní činnosti.

Český koncept vychází z ojedinělých kořenů české výchovy v přírodě a navazuje na její nejlepší tradice. Je tedy logickým vyústěním pedagogických snah a koncepcí, které daly základ zážitkové pedagogice českého ritu (...) Česká zážitková pedagogika zdůrazňuje především slova prožitek, zážitek, zkušenost; ty jsou vyvolány v procesu dramaturgie, tedy v cíleně plánovaných a uváděných situacích, kde se nejčastěji jako prostředek používají různé podoby fenoménu hry. Celý proces je pak po celou dobu svého průběhu evaluován a zpracováván se snahou dosáhnout co největšího rozvojového potenciálu. Tímto přístupem je česká zážitková pedagogika jedinečná a originální. Navíc byla rozvinuta v jednorázových projektech se značnou intenzitou programu a intervencí do struktury osobnosti. Cílem tohoto pojetí byl vždy rozvoj jedince, rozvoj osobností v nejrůznějších dimenzích a aspektech. Více než na vědomosti a dovednosti se orientoval tento přístup směrem k rozvoji osobnosti (Hanuš & Chytilová, 2009, 12).

Bendl (2015) se zmiňuje o výchově zážitkem. Lidé se tak učí ne slovy, ale zajímavou činností s dobrodružnými znaky. Účastníci zdolávají překážky, o kterých nepředpokládali, že jsou zvládnutelné. Objevují nové schopnosti, a právě to je velkým přínosem výchovy zážitkem. Také uvádí skupinový charakter jako výrazný znak zážitkových aktivit, ty probíhají v malých heterogenních skupinách s osobami různého věku, pohlaví, fyzických a psychických schopností. Výchovný záměr pak spočívá ve vzájemném pochopení, využití rozmanitých schopností, pomoci a zejména spolupráci, rozvíjení schopnosti empatie.

2.1.1. Dramaturgie

Dramaturgie programu je rozhodující částí ke splnění určených cílů a zanechání daných dojmů na účastnících. „Vždy platí, že není důležité, jaké činnosti do programu akce zařadíme, ale jaké cíle jejich volbou sledujeme. Každý program zařazený do scénáře je stavební jednotkou podílející se na konečném efektu, na vzhledu a soudržnosti celé budovy“ (Hanuš & Chytilová, 2009, 158).

2.1.2. Zpětná vazba

Rozhodující části v programech sestavovaných jako prostředek zážitkového učení je zpětná vazba, která by měla navazovat na aktivity a sloužit hlavně jako poohlédnutí za celým kurzem. Tato složka je však využívána prakticky neustále a všude okolo nás.

Reitmayerová a Broumová (2007, 9) píše o zpětné vazbě jako o „informaci upozorňující na to, zda chování nějakého systému je nebo není na žádoucí cestě“. Dále se zmiňují, že zpětná vazba není nic vzácného, sofistikovaného, či uměle vytvořeného, jelikož zpětná vazba je okolo nás všude a odedávna. Zároveň ji můžeme sledovat na živých i neživých systémech. „Zvířata si neustále vyměňují informace o svém chování a odpovídají na ně přizpůsobováním se nebo vymíráním, rostliny přijímají zpětnou vazbu ze svého okolí a reagují na ni. Totéž hravě zvládnout i nejmenší jednotky života, viry a bakterie“ (Reitmayerová & Broumová, 2007, 10).

Zpětnou vazbu rozdělujeme na přirozenou verzi, které se nám dostává v průběhu celého života. Objevuje se v mezilidských vztazích i za situace, kdy ji nevyžadujeme.

Dále je rozdělena na cílenou zpětnou vazbu. „CZV je něco, co neprobíhá zcela přirozeně, mimoděk. Jedná se o zpětnou vazbu chtěnou, která je zaměřena na nějakou charakteristiku“ (Reitmayerová & Broumová, 2007, 10).

V souvislosti s touto prací jde o reflexi, skrz kterou účastníci i vedoucí programu vyhodnocují aktivity, jejich dění a výsledky. Následné odpovědi a poohlédnutí za akcí slouží k vyhodnocení cílů a vedou k dalšímu jednání. Reflexe může být nejnáročnější činností z celého programu. Pokud je však dobře provedena, dokáže i z neúspěšné aktivity získat potřebné informace.

2.1.3. Prožitek, zážitek, zkušenost

„Pro zážitkovou pedagogiku je prožitek vždy pouhým prostředkem, nikoliv cílem; tím pro ni zůstává starořecký výchovný ideál, všestranný rozvoj osobnosti směřující k harmonii“ (Jirásek, 2004).

Existují různé pohledy a definice, záleží především na jejich pojetí. Jsou brány jako psychologický jev, i jako pedagogicko-psychologický aspekt. V anglickém jazyce existuje jen jeden výraz „experience“, za to v holandštině rozlišují tyto pojmy na čtyři různé termíny.

V našem chápání považujeme prožitek za součást zážitku. Prožitek, podle našeho mínění, je konkrétnější svým obsahem, je jasněji ohraničený. Můžeme říci, že jeden zážitek se může skládat z několika různých prožitků (kurz může být nádherným

zážitkem, jednotlivé momenty však hlubokým osobním prožitkem) (Kirchner, 2009, 25). O zkušenosti Kirchner dále (2009, 25) uvádí: „, je to výsledný otisk, který má v každém jedinci jinou dimenzi, a především je to výsledek procesů uvědomování a jednání ze situací, které měly značnou emoční působivost, velkou emoční hodnotu.“

„K poznání, k hlubokému osobnímu zážitku a prožitku je potřeba prostor. Prostor k vlastnímu vyjádření, pochopení, k interpretaci a respektu tohoto postoje i postoje druhých“ (Pechová, 2012).

2.2. Arteterapie k výtvarným programům

Hlavním obsahem této práce jsou výtvarné programy, které nepovažujeme za arteterapeutický přístup, avšak se určitě arteterapií a artefiletikou inspirují a učí se z nich. Proto jsou alespoň základní informace k tématu pro tuto práci důležité.

„Arteterapie využívá výtvarné umění jako prostředek k osobnímu vyjádření v rámci komunikace, spíše než aby se snažila o esteticky uspokojivé výsledné produkty, posuzované vnějšími měřítky. Výtvarný výrazový prostředek je dostupný každému, ne pouze těm výtvarně nadaným“ (Liebmann, 2010, 14).

Výraz art therapy ve svých pracích jako první použila Margaret Naumburgová ve třicátých letech 20. století v USA. Její východisko bylo psychoanalytické. Tento termín se v Evropě začal používat až roku 1940 a první profesionální školení arteterapeutů vznikala v pozdních osmdesátých letech 20. století. V USA bylo poprvé nabízeno univerzitní studium arteterapie v šedesátých letech 20. století na Hanneman University ve Filadelfii (Šiřková-Fabrice, 2008).

2.3. Artefiletika k výtvarným programům

„Artefiletiku je možno chápat jako studijní experimentální i výchovné pole pro expresivní aktivity“ (Jedlička, 2014, 210).

Spojení exprese s reflexí odlišuje artefiletiku od výtvarné výchovy a přibližuje ji k arteterapii. Artefiletika si však neklade za cíl léčit či objasňovat problémy klientů a tato skutečnost ji zas odlišuje od arteterapie a přibližuje k výtvarné výchově. Artefiletika tak stojí na pomezí psychoterapie, resp. arteterapie a pedagogiky, resp. výtvarné výchovy (Müller et al., 2014, 84).

„Z organizačního hlediska může artefiletika probíhat formou individuální, ve dvojicích či formou skupinovou. V psychopedické praxi je nejčastěji využívána práce ve skupině s využitím reflektivního dialogu“ (Bendová & Zikl, 2011, 111).

2.4. Výtvarné umění

Podle Diany & Nicka Meglinových (2001, 35) „výtvarné umění je nejranější formou vizuální komunikace a od dob prvních jeskynních kreseb se na tom až tolik nezměnilo. Jeskynní umělci se však nezaměřovali na dosažený výsledek“.

Allan de Botton a John Armstrong (2014) se ve své knize zabývají uměním jako nástrojem. Výtvarné umění je bráno jako terapeutický prostředek, který slouží jeho konzumentům, a to především jako návod, rada, útěcha a v neposlední řadě jim pomáhá stát se lepšími lidmi. Výtvarné umění tak kompenzuje lidské psychické slabiny sedmi svými funkcemi. První z nich je zapamatování. Umění nám pomáhá dosáhnout čehosi, co v našem životě hraje zásadní roli: uchovat si to, co milujeme, i když už je to pryč. Druhá funkce vyjadřuje nalezení naděje. Líbivost děl, která se mohou zdát být naivní a krásná, tedy spíše kritické k autorovi, nemusí být pouze symptomem snahy zavírat oči nad složitostí světa. Tato díla nám mohou dávat nadějně vyhlídky do našich životů. Bolestí dneška není, že by lidé ve vztahu ke světu podléhali neopodstatněnému optimismu; naopak, protože jsou nám problémy světa dennodenně předestírány, potřebujeme prostředek, který nám pomůže uchovat si schopnost doufat v něco lepšího. Prožitek utrpení jako třetí funkce výtvarného umění upozorňuje na díla, která v nás vyvolávají negativní emoce. Může se nám zdát jako protiklad nalezení naděje, avšak tato funkce jen poukazuje na rysy dnešní společnosti a jejího postoje, svěřte se někomu, a dostane se vám dobrých rad a nabádání, abyste nevěsili hlavu. Zřejmě je podstatné, najít mezi těmito dvěma pohledy kompromis. Další částí je kompenzace. Umění, které nás vrací do rovnováhy a kompenzuje nám tak nedokonalosti našeho života. Umělecké dílo nám pomáhá najít ztracené kamínky z mozaiky naší povahy. V pořadí pátého poslání umění je sebepoznání. Myšleno jako nalezení sebe sama, našich smíšených pocitů, ve kterých se nemůžeme vyznat. Tedy jen do doby, kdy poznáme umělecké dílo představující to, co jsme již cítili a ztotožníme se s ním. Funkce růstu má na mysli růst našich názorů a postojů k umění. Asociace, které se nám honí hlavou, když spatříme ten a onen obraz. Aby snad nebyly předsudky (v knize zmiňovány jako odmítavé reakce), jež ovlivňují naše rozhodování, zda se nám umění líbí, či nikoli. Umění, které se nám zpočátku jeví jako něco cizího nebo dokonce nepřátelského, pro nás může být přínosem, protože nás konfrontuje s idejemi a postoji, s nimiž se v našem vlastním prostředí nesetkáme, ale které potřebujeme, abychom dosáhli plné realizace našeho lidství. V posledním bodě Botton a Armstrong píšou o Docenění. Jednou z našich velkých chyb a častou příčinou toho, proč se necítíme šťastní, je to, že si věci kolem sebe nedokážeme

vždy dostatečně vážít. Nevidíme hodnotu toho, co je na dosah, a toužíme (často zbytečně a vláhově) po domnělých lákadlech kdesi jinde. Nejen tento přístup nás může k umění vést jako k důležité složce života.

Je nutné si uvědomit, že prezentace umění a kultury je pro člověka důležitým článkem socializace a enkulturace, je zdrojem a inspirací, ve kterém se rozšiřuje obzor z úzkého rodinného a školního prostředí, utváří se vědomí sounáležitosti se světem jako celkem. Obsah vzdělávání se stává prostředníkem mezi vlastní (autonomní) identitou a kulturní identitou (Růžičková & Pavlikánová, 2015).

„Naučit se myslet vizuálně je dovednost, kterou je nutno praktikovat denně. Podobně jako v sociologii či antropologii jsou naším předmětem lidé a jejich společensko-kulturní kontext. Musíme být pozorní, naslouchat, dívat se kolem sebe a účastnit se dění“ (Wigan, 2010, 13).

2.5. Výtvarné programy

Výtvarné programy jsou prezentovány a odváděny v různých formách výuky a aktivit. Kateřina Dytrtová (2012) se zmiňuje o výtvarných oborech, které mají ve svých transformacích několik podob.

V této práci se nejedná o výtvarnou výchovu ve formálním vzdělávání, ale o možnosti výtvarných prostředků k využití mimo školní prostředí, a to především pro širokou veřejnost a její osobnostní rozvoj. I přes vzrůstající zájem k efektivnímu trávení volného času ve všech jeho podobách, umělecká stránka bývá upozaděna. Teoretici i praktici v oblasti výtvarné výchovy uvádí důvody, proč a za jakých situací mohou být tyto nástroje přínosné.

Ve výtvarném umění (stejně jako ve výtvarné pedagogice) se koncept autora a originality mění. Vyučování je chápáno jako pedagogické dílo, které je vytvářené v otevřeném komunikačním procesu a stává se společenským výsledkem skupinové tvorby, v níž se rovnocenně uplatňuje každý účastník. Učitel i žák jsou těmi, kdo dílo provádějí (Fulková, Jakubcová, Kitzbergerová & Sehnalíková, 2013, 11).

Kreslení může být hluboce uspokojivou, osobní zkušeností tehdy, když dovolíme, aby právě takovou zkušeností bylo. Často k ní přidáváme tolik vnějších úvah, že čistá, prostá radost sebevyjadřování začne být k naší smůle zmatenou a složitou záležitostí. Díváme se na druhé, abychom od nich dostali schválení, aby nám řekli, jak kvalitní je naše dílo, ještě předtím, než stačíme mít radost z toho, že jsme ho vytvořili. Jinými slovy: kreslíme pro druhé. Kreslení jako cesta k sebevyjádření je

proces, jehož pomocí můžeme bojovat proti těmto tlakům, dosáhnout svých cílů a v maximální míře rozvinout svou tvořivost (Meglinovi, 2001, 9).

Podstatou je proces tvoření, dosažení stanoveného cíle, ne však hodnotné dílo vzbuzující zájem druhých. Umění je využíváno jako prostředek k osobnímu vyjádření a komunikaci.

2.5.1. Výtvarné techniky

Výtvarné techniky rozdělujeme podle typu materiálů a jejich používání. Volbou materiálu a prací s danou technikou určujeme, jaké dílo, či výsledek našeho tvoření vznikne. Není podstatný pouze materiál, kterým zachytíme naše emoce. Tužka, štětec, barvy, uhl, rudka, pastel, akvarel a další. Důležitou část hraje v našem výběru i materiál, na který se vyjádříme. Především v programech připravovaných pro laiky a ne pro talentované, či odborníky, je tato část rozhodující. Je rozdíl, jestli zvolíme k připravované aktivitě velký formát balicího papíru, malou dlažební kostku, nebo necháme účastníky vybrat z široké nabídky. Velikosti i struktura podkladu velice ovlivňuje přístup tvořícího. Pokud lektor uvádí aktivitu, myslí tedy především na to, jakým směrem chce účastníky a činnost vést. Mezi častěji využívané a nejznámější patří kresba a malba.

Kresba je samostatná umělecká disciplína a výrazový prostředek. Wigan (2010) věnoval celou kapitolu o kresbě ve své knize, kde se zmiňuje, že kresba sehrála zásadní roli v dějinách celého lidstva. Své důležité postavení měla už v podobě jeskynních kreseb pocházejících zhruba 12 000 let př. n. l., nebo poté ve starověkém Egyptě formou hieroglyfů a abstraktních prvků.

„Kreslení nám umožňuje interpretovat svět v obrazech a zároveň si představovat a vytvářet světy vlastní. Kreslení je složitá, různorodá činnost, při níž zachycujeme myšlenky a vizuálně znázorňujeme nápady či pocity“ (Wigan, 2010, 29). Podle Cejpkové (2015) stojí kreativní malování už podle názvu na malbě. Díky ní se děti mohou lépe vyjádřit. Přičemž pro rozvoj fantazie a kreativity je důležité mít co největší škálu barev.

Další oblíbenou technikou je koláž. Nejčastěji zvolená je kombinace různých kusů barevných papírů, útržků novin, časopisů a lepidla. Ne vždy je skupina, nebo daný jedinec na tvorbu dostatečně uvolněný a připravený na zachycení svých pocitů skrz neverbální komunikaci, kterou je také výtvarná činnost. Koláž, právě v této situaci, napomáhá dostat se z reálného světa plného konkrétních věcí do abstraktního vnitřního

světa, a to právě nenásilnou formou spojením konkrétních prvků a naší mysli. „Koláž je výtvarná technika, která je dostupná již nejmladším žákům. Ale objevit a vědomě využívat její výrazové prostředky není snadné“ (Roeselová, 1997, 10).

Dnešní oblíbenou technikou při realizaci výtvarných programů je landart. V překladu znamenající „zemní umění“. Svým osobitým stylem, a to tvořením s přírodninami v otevřené přírodě, si získal mnoho nadšenců. Jeho počátky vznikaly v 60. letech minulého století a nahrazoval galerie přírodou (Artmuseum, 2009). Umělci tak ke své práci nepotřebovali štětce nýbrž zahradnické náčiní a další vybavení. Z části tvoří umělec a z části příroda. Právě z toho důvodu je landart výrazným prvkem při realizaci programů.

Výtvarných technik existuje celá řada. Záleží jen na nás, jak je uchopíme v praxi, aby účastníky programu zajímaly a zároveň je rozvíjely.

2.5.2. Kreativní činnost ve skupině

Výtvarné aktivity probíhají především ve skupině, která se skládá z účastníků kurzů, školních skupin, nebo jednotlivců. Na konaném místě se tak mohou setkat poprvé.

Tak zvané organizační skupiny umožňují kombinovat práci jednotlivce se skupinou. Jíra (2004, 27) vzdělávací skupinové formy rozděluje na:

- individuální (samostudium)
- párové (pracuje se ve dvojici lektor – účastník, nebo účastník – účastník)
- skupinové (účastníci pracují ve skupinách)
- hromadné, frontální (lektor pracuje se skupinou účastníků)
- týmové (výuka vede více lektorů)
- distanční (vzdělávání je zprostředkováno médii – televize, rozhlas, internet apod.).

Při každé práci se skupinou a ve skupině je klíčovým bodem její charakteristika. Prvně se zaměřujeme na typ skupiny a její různorodost. Za jakým účelem skupina přichází, co očekává, ze kterých členů se skládá. Ohlížíme se na pohlaví, věk, přístup k danému tématu a činnosti.

K tomuto základnímu rozdělení patří názvy homogenní a heterogenní skupina, tedy skupina se shodným společným charakterem a skupina s odlišným charakterem.

Každý z účastníků i lektorů je osobnost a originál, proto je nutno ke každému přistupovat jak v rámci skupiny, tak jednotlivě. „Životní osudy jednotlivých členů

skupiny mohou být natolik odlišné, že i v homogenní skupině to může jiskřit a nabízet se spousta zvládajících strategií“ (Kolařík, 2011, 64).

Skupinová dynamika

Každá skupina je složena ze členů, kteří se nějak projevují, utvářejí určité hodnoty a postoje ke každému zvlášť, nebo skupině jako celku. Tyto projevy jsou pozitivní i negativní a tvoří sociální klima (dlouhodobý jev) a atmosféru (krátkodobý jev) skupiny. Souhrn všech procesů dějících se uvnitř skupiny můžeme nazývat skupinovou dynamikou, která ovlivňuje chod a postavení členů ve skupině. Je zřejmé, že se tento soubor prvků mění s ohledem na dané situace jak uvnitř skupiny, tak v okolí.

Na její proměnlivost poukazuje také Dörnyei & Murphey v jejich knize zabývající se skupinovou dynamikou v jazykových třídách.

Groups do not stand still: they constantly develop in one way or another until the physical presence of the group ceases to exist. And one of the most important findings of the field of group dynamics is the recognition that this ongoing development follows certain general patterns that seem to cut across different group types and contexts (Dörnyei & Murphey, 2003, 49).

2.6. Muzejní a galerijní pedagogika

Muzejní pedagogika, neboli muzeopedagogika je jednou ze složek neformálního vzdělávání, které je založeno na výtvarném umění. Netýká se pouze výtvarného umění a dějin umění jako jeho prezentace. Zapojuje návštěvníky a zájemce k interakci s dílem, přičemž se navzájem obohacují o nové poznatky. Jednou z možných objasňujících definic napsal Zdeněk Kolář ve Výkladovém slovníku z pedagogiky.

Vědní obor zabývající se využíváním muzeí a v nich uložených sbírek pro výchovně-vzdělávací činnost, např. organizováním a realizací 'dílů' pro děti a mládež, které se konají přímo v muzeu. Rozpracování některých speciálních pedagogických otázek spojených s výchovně-vzdělávacím působením muzeí a jim blízkých kulturních, osvětových institucí (Kolář et al., 2012, 97).

V České republice zatím nemá dlouhou tradici, své místo si však našla. Navazuje na zahraniční metody.

V zahraničí se lze běžně setkat např. s tím, že muzea organizují dále uznávané vzdělávací semináře, sloužící k získání kvalifikace v oboru, jemuž se daná muzea věnují, nebo v oblasti muzejní pedagogiky, muzeologie, konzervace, restaurování apod. Jsou-li výsledky těchto vzdělávacích akcí vedeny profesionály a uznávány pak

dalšími instancemi (např. zaměstnavateli), může jít podle našeho názoru již o vzdělávání formální, zvláště v případech, kdy danou kvalifikaci nelze získat jiným způsobem (ve formálním vzdělávacím systému). To se děje např. u vysoce specializovaných oborů, jimž se muzea velmi často věnují (třeba méně obvyklé techniky konzervace a restaurování). Způsob označení takových vzdělávacích aktivit však není podstatný (závisí na definování dosud neustálených pojmů), podstatnější je skutečnost, že respektovaná muzea v zahraničí i u nás podobnou vzdělávací nabídku běžně vytvářejí (Šobáňová, 2012, 26).

Z teoretické oblasti věnující se besedám a komentovaným prohlídkám se dostává galerijní pedagogika do praktické sféry dílen a ateliérů. Kombinací obou odvětví tak vzniká smíšený program s názvem animace (Horáček, 1998). Muzeopedagogika dává možnost vytvářet komplexní programy uskutečňující se v galeriích a muzeích, které jsou přístupné veřejnosti a především školním skupinám, s přesným názvem galerijní animace.

S výchovným postupem označovaným jako animace souvisí termín participace. Do češtiny ho lze přeložit jako podílení se nebo spolupodílení se na určité činnosti. Podobně jako animace předpokládá z hlediska pedagoga nedirektivní přístup a podporu aktivity a iniciativy všech účastníků výchovného procesu (Bendl, 2015, 151).

„Animace je proces kontaktu s výtvarným dílem, který účastníky vede prostřednictvím zážitku k možnostem bohatšího poznání a k získávání nových zkušeností“ (Horáček, 1998, 72).

2.7. Animační program

Animační programy jsou moderní nabídkou destinací s volnočasovými aktivitami. Pojem animační program většinou zahrnuje programy větších hotelových komplexů, kde jsou k dispozici týmy animátorů, kteří mají za úkol vyplnit volný čas klientů a nalákat je na nejrůznější sportovní a kulturní aktivity. Těchto aktivit se pak spolu s hosty aktivně účastní (Beránek, 2016, 196).

Beránek (2016) uvádí animace, jako oživení hotelových prostor. Nestačí mít pouze místa a technické vybavení. K těmto reálným zázemím je potřeba animátorů, kteří do nich přivedou život.

Ve své další knize se Beránek (2016) zmiňuje, že animační programy jsou vedlejší zábavní činností řady podniků. Programy pak mohou mít různá zaměření, kterými jsou

společenské, kulturní a sportovní. Dále se mohou specializovat na složení klientů. Animátor je tedy fyzická osoba starající se o volný čas klientům, který zodpovídá za plánování i realizaci programu. Podle Beránka (2016) jsou důležitými předpoklady animátora:

- schopnost kontaktu a komunikace;
- kvalifikačním vzděláváním;
- schopností organizovat tak, aby motivoval a nadchl;
- všeobecným vzděláním.

Podle Hájka a Harmacha (2004, 26) je animace: „výchovná metoda používaná většinou mezi dospívajícími, kdy vychovatel - animátor animuje – oživuje, dává náměty, nabídky a impuls – činnosti ve volném čase mládeže, resp. dětí. Důraz je zde kladen na možnost volby, dobrovolnost, hledání vlastní cesty k uspokojení potřeb ve volném čase“.

3. Umění jako prostředek edukačního procesu

Výchova a vzdělávání tvořily v historii základ poznání, a tudíž i pokroku. Zajištění přístupu ke vzdělávání je jedním z možných prostředků řešení problémů ve společnosti a dosažení prosperity. Do procesu celoživotního učení se zapojuje celá řada aktérů. Ač odpovědnost za stanovování priorit a koncepce celoživotního učení je stále na centrální úrovni, rozvoj celoživotního učení stojí nyní především na partnerství státu, zaměstnavatelů a vzdělavatelů, ať již pocházejí z firemního či občanského sektoru. Spolupráce mezi sférou vzdělávání a sociálními partnery je velmi důležitá z hlediska sladění koncepce vzdělávání a potřeb trhu práce (Havlíčková & Řádová, 2012, 6).

Ti, kdo se více učí a dále studují, se lépe uplatňují na trhu práce, více se podílejí na rozvoji společnosti a jsou aktivnějšími občany. Lidé, kteří se rozhodnou neustále rozvíjet, dosáhnout vyššího stupně vzdělání a vzdělávat se v průběhu pracovního života, zvyšují svou zaměstnatelnost a ochranu před nezaměstnaností. Posun ve vzdělání je nejen posunem v kariéře jednotlivce, ale i image organizace, instituce nebo firmy. Vzdělání zaměstnanci i dobrovolníci zvyšuje společenský kredit dané organizace i její postavení na trhu a s tím souvisí i to, že podpora všestranného rozvoje a vzdělávání občanů je přínosem pro rozvoj celé naší společnosti (Havlíčková & Řádová, 2012, 6).

3.1. Výběr výtvarných programů neformálního vzdělávání v České republice

Neformální vzdělávání se uskutečňuje mimo formální vzdělávací systém (formální vzdělávání vede k dosažení určitého stupně vzdělání doloženého certifikátem, např. vysvědčením, diplomem) a nevede k ucelenému školskému vzdělání. Jedná se o organizované výchovně vzdělávací aktivity mimo rámec zavedeného oficiálního školského systému, které zájemcům nabízí záměrný rozvoj životních zkušeností a postojů, založených na uceleném systému hodnot. Tyto aktivity bývají z pravidla dobrovolné. Organizátory jsou sdružení dětí a mládeže a další nestátní neziskové organizace (NNO), školská zařízení pro zájmové vzdělávání především střediska volného času, vzdělávací agentury, kluby, kulturní zařízení a další (Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy, 2017).

„Je tedy zaměřeno na získávání vědomostí, dovedností, zkušeností a kompetencí, které mohou jedinci zlepšit jeho společenské i pracovní uplatnění“ (Veteška, 2008, 21).

Volnočasová centra, občanská sdružení, organizované skupiny a společnosti fungují na různých principech spolupráce a výchovy uměním. S přihlédnutím na tato fakta jsem vytvořila výběr zájmových útvarů s rozlišnou činností. Uvedené údaje jsou získané přímo od samotných organizací, nebo jejich oficiálních webových stránek.

3.1.1. Střediska volného času

Střediska volného času tvoří velikou síť zájmového a neformálního vzdělávání u nás v České republice, tedy vzdělávání probíhající mimo formální vzdělávací systém. Ve školním roce 2014/2015 jich existovalo 312. Vzhledem k jejich široké nabídce aktivit a dlouhodobému působení v České republice jsou nedílnou součástí této práce.

Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy (dále jen MŠMT) definuje tyto střediska též jako školská zařízení, jejichž hlavní náplní je motivovat, podporovat a vést děti, žáky, studenty, mládež, ale i dospělé k rozvoji osobnosti, k získávání a rozvoji klíčových a odborných kompetencí, zejména smysluplnému využívání volného času, a to širokou nabídkou činností v bezpečném prostředí, s profesionálním týmem pedagogů“ (MŠMT, 2017). Střediska volného času se věnují všestranným aktivitám, zájmovým útvarům pro stálou skupinu dětí (kroužkům) a akcím. Výtvarné programy jsou zařazené na vzdělávací úrovni, tedy naučit se a zdokonalovat v dané výtvarné technice, a to především prostřednictvím kroužků zaměřených například na

keramiku, výtvarnou výchovu. Volnočasová střediska se při své celoroční práci dále zabývají organizací letních táborů pro děti.

Střediska volného času, které nabízí kroužky s výtvarnou tematikou, jako jsou modelářské, keramické a mnoho dalších, se děti učí konkrétním výtvarným technikám, kladou dále důraz na fantazii, představivost a kladný vztah k samotnému výtvarnému umění. Tyto výchovně vzdělávací cíle jsou společným prvkem volnočasových středisek. Konané tábory pro děti a mládež, nebo tematicky zaměřené pobytové akce pod vedením školeného hlavního vedoucího mohou být propojené s výtvarnými prvky. Kladou za dílčí cíle vzdělávat a rozvíjet osobnost účastníkům skrz odvedené aktivity, které jsou zařazeny mezi dobrodružné. V celé dramaturgii programu má výtvarná část svou důležitost a určenou roli jako kombinace s verbální zpětnou vazbou.

Střediska mají stejnou organizační strukturu, avšak každé pracuje na svých projektech, akcích osobitě a zvlášť. Je třeba brát na zřetel jejich rozmanité formy.

3.1.2. Příklady středisek volného času

CentrumDeti.cz

Organizace CentrumDeti.cz, jak už z názvu napovídá, se věnuje dětem. Samotné hnutí o sobě tvrdí, že se mladým kolektivem a svým akčním přístupem liší od ostatních organizací podobného typu. S již vybudovanou tradicí od roku 1992 pořádá kolektiv 25 lidí tábory nejrůznějšího typu, kde má své místo i výtvarný tábor. Dalšími jsou pak v nabídce taneční, adrenalinové, fotografické, filmové, herecké, robotické, modelingové, nebo pohádkové zaměření.

Výtvarný tábor je vedený jako plenér, tedy tvoření výtvarného díla v přírodě, zachycení skutečnosti přímo na jeho místě dění. Program na táboře není ochuzen ani o sportovní aktivity a hry. Zároveň je pořádán i s jiným uměleckým zaměřením, proto je jeho zakončení pestré (výstava, koncert, filmové promítání).

Duha

Občanské sdružení Duha, přesněji řečeno sdružení dětí a mládeže pro volný čas, přírodu a recesi, nabízí své aktivity již od roku 1989, a to na principech zážitkové pedagogiky po celé České republice. Posláním Duhy je všestranný a harmonický rozvoj osobnosti. Název znamená pestrost barev, ale i názorů a ideálů, které existují vedle sebe, vzájemně se tolerují a respektují. Duha se orientuje na turistiku

a táboření, outdoorové sporty, deskové hry, mezinárodní výměny, ale také na amatérské umění.

O celoroční činnost se stará více než 4 000 členů v různých formách (projekty, programy pro neorganizované děti a mládež, workcampy, dužiny). Dužiny jsou základní články Duhy, jejichž činnost je různorodá a založená na učení se od sebe navzájem, vyměňovat si zkušenosti, sdílet radosti i strasti z dobrovolné práce pro děti a mládež. Některé dužiny se scházejí pravidelně na schůzkách, víkendových výpravách a letních táborech, jiné jsou dužiny mladých lidí, kteří pro sebe navzájem vymýšlejí akce podle svého zájmu a zaměření.

3.2. Česká sekce INSEA

Česká sekce INSEA, z. s., je národní sekcí a navazuje na činnost bývalého Československého komitétu INSEA, jenž byl založen v roce 1967 jako odezva úspěšného celosvětového kongresu INSEA uskutečněného v Praze roku 1966.

International Society for Education through Art, tedy česká sekce mezinárodní společnost pro výchovu uměním je spolek, jehož posláním je rozvíjet výchovu uměním a didaktický diskurs oboru výtvarná výchova a přispívat k mezinárodní spolupráci na tomto poli.

Spolek je veden komunitou výtvarných pedagogů, jež se navzájem informují o dění v oboru, účastní se vzdělávacích akcí a odborných setkání. Členem se může stát každý vážný zájemce, který má zájem se aktivně zapojit do dění v oboru výchovy uměním, vyplněním přihlášky ke členství. Ke dni 19. 12. 2016 měla společnost 54 členů.

Česká sekce společnosti své poslání plní prostřednictvím konaných konferencí, týkajících se problematiky výtvarné výchovy a seminářů. Nyní pracuje na elektronické podobě knihovny oborových publikací, které rozšiřují o odborné publikace, studijní texty a další.

3.3. Asociace výtvarných pedagogů

Asociace výtvarných pedagogů (AVP) je nezisková a nepolitická stavovská organizace, která byla založena roku 1990. Cílem asociace je především výměna zkušeností v oboru, zprostředkování odborných informací, ukázek metodických přístupů a koncepcí výuky. Ze stanov pak víme, že cílem asociace je rozvíjení a podpora profesionální, odborné a pedagogické úrovně vyučujících výtvarné výchovy na všech typech škol. Asociace podporuje výtvarnou výchovu pro potřeby odborné i široké veřejnosti.

Zejména v současné době potřebuje výtvarná výchova a celá vzdělávací oblast umění a kultura posílit svou pozici na školách, aby byla vnímána jako rovnocenný a respektovaný obor a vyučovací předmět, přinášející specifické poznání světa, které nelze zprostředkovávat jinými než uměleckými prostředky.

AVP spolupracuje s českou sekci INSEA.

3.4. Organizace ve světě

Frist Center for the Visual Art

Umělecké a vzdělávací centrum se nachází na Východě Spojených států Amerických, konkrétněji ve státě Tennessee v hlavním městě Nashville.

Frist centrum bylo otevřelo roku 2001 jako netradiční muzeum s velikou škálou umění z regionu i z celého světa. Vizí je inspirovat lidi prostřednictvím umění a dívat se na svět jiným způsobem.

Hlavním posláním centra je nejen vytvářet vysoce kvalitní výstavy a prezentovat umění, ale také oslovit nabídkou vzdělávacích programů a komunity zabývající se informační činností v rámci umění. Tato umělecká budova je zároveň přístupná všem jejím zájemcům ke spoluúčasti.

Frist Center for the Visual Art je místo plné kreativních možností pro širokou veřejnost. Jeho nabídkou jsou vernisáže, vzdělávací programy na výstavách týkajících se výtvarného umění, nespočetná řádka workshopů, kurzů pro střední i vysoké školy.

V neposlední řadě se zabývá právě zážitkovou pedagogikou postavenou na umění, a to jak výtvarném, tak dramatickém, či s prvky hudby. Zkušenostně vzdělávací program poskytuje příležitosti pro studenty středních a vysokých škol a pro fakulty prostřednictvím praktických vzdělávacích zkušeností a profesního mentorství.

Art Bio Collaborative

Švédská umělecká a vědecká nezisková organizace se základnou ve Stockholmu skloubila zdánlivě neslučitelné složky, a to umění, biologii, výzkum. K těmto odvětvím přidala ještě vzdělávání.

Prostřednictvím různých aktivit a programů se snaží rozvíjet a usnadňovat kreativní spolupráci mezi umělci, biology, výzkumníky, tvůrci, naturalisty, návrháři, pedagogy a studenty.

Organizuje zajímavé projekty probíhající v terénu, které slučují všechny tyto odvětví a jejich nadšence v jeden celek, který spolu funguje i na několik dní v přírodě, jako je

například projekt s názvem „ISLAND LIFE: Tropical Field Studies of Art and Nature in Puerto Rico“. Organizace uvádí, že prostřednictvím praktického pozorování, umělecké interpretace, spolupráce a různých biologických a přírodovědných metod se naučíme využívat přirozené prostředí jako STUDIO + LAB k prozkoumání a informovanému umění o tropických rostlinách, zvířatech, přírodních stanovištích a přírodě. Každý z účastníků si tak na tomto projektu vyzkouší spoustu výtvarných technik při pozorování přírody a zvířat (houbové mikro-textury, akvarel, botanickou ilustraci, atd.), dále vizuální ekologii, etologii, entomologii a mnoho dalšího. Nejdůležitější je však poznamenat, že v rámci tohoto učení v přírodě se účastníci rozvíjí prostřednictvím prožitých situací a s předem stanovenými cíly. Dále je nutností kurzu postupovat po místní krajině a přežívat v ní, aktivně se účastnit po celou dobu, jelikož to divočina vyžaduje. Můžeme se tedy domnívat, že se jedná o výtvarné programy využitě na zážitkovém kurzu.

Mimo jiné se organizace věnuje workshopům a nejrůznějším typům akcí.

National Art Education Association

Národní asociace výtvarného vzdělávání (dále jen NAEA) působící v 50 státech Spojených států Amerických a dalších 25 zemí ve světě byla založena již v roce 1947.

Posláním této zahraniční asociace je rozšiřovat výtvarné vzdělání tak, aby naplňovalo lidský potenciál a podporovalo globální porozumění. Zaměřuje se na podporu výtvarníků a jejich úsilí vyniknout. V našem případě je však důležitější další zaměření, a to je prostřednictvím státních a regionálních konferencí, speciálních programů a akcí zkoumat mnohostranné role uměleckých pedagogů, jejich hranice znalostí, porozumění a vedení.

The National Art Education Founation (NAEF), tedy národní nadace pro výtvarnou výchovu je sesterská organizace NAEA a poskytuje podporu nejrůznějším výtvarným vzdělávacím programům pro sdružení a jeho členy. Prozkoumává nové modely výuky výtvarného umění ve veřejných i soukromých školách, podporuje výuky umění prostřednictvím činností souvisejících s výukovým procesem, učebním plánem, učením studentů, hodnocením studenta, řízením nebo disciplínou.

4. Cíle

Hlavním cílem bakalářské práce je návrh animačního programu založeném na výtvarných prvcích, který má edukační potenciál.

Ke splnění hlavního cíle práce je zapotřebí stanovení dílčích cílů:

- 1) Analyzovat teoretické poznatky a dostupné zdroje v dané problematice.
- 2) Zjistit nabídku organizací a institucí, které se problematikou zabývají.
- 3) Vypracovat návrh výtvarného animačního programu pro skupiny a jednotlivce.

5. Metodika

Podstatnou částí k vytvoření bakalářské práce byly teoretické poznatky, kterými se práce zabývá ve své první části a jejich následné využití v části praktické.

Metoda - analýza literatury a organizací, jejich interpretace

Pro získání daných informací byla využita metoda analýzy literatury, odborných publikací a studijních textů pro pedagogy výtvarné výchovy a volnočasové pracovníky. Při určování cíle programů jsem postupovala dle instruktorské příručky (Zážitková pedagogika Handouty pro pedagogy) Prázdninové školy Lipnice. Metodický materiál pro pedagogy vznikl v rámci projektu Klíčový rok.

Dalším důležitým bodem je nabídka výtvarných programů v České republice i v zahraničí, jež ovlivnila vypracování návrhu v praktické části. Informace jsou zaměřené na nabídku výtvarných programů a jejich účel. Tento přehled tvoří výběr významných organizací, volnočasových center, které se zabývají danou problematikou a přispívají tak ku učení založeném na činnosti a zkušenosti. Informace uvedené v teoretické části jsou získány od samotných organizací, nebo jejich oficiálních webových stránek.

Praktická část práce se opírá o získané poznatky v teoretické části. Záměrem výtvarného animačního programu je efektivní trávení volného času. Tedy snahu rozvíjet osobnost i mimo školní a pracovní dobu, a to prostřednictvím výtvarných prvků. Navržené aktivity tak vychází z přístupů zážitkového učení a artefietiky, dále byl program inspirován z již fungujících výtvarných akcí.

Charakteristika vybraných věkových období

Při vypracování programu a jeho uskutečnění je potřeba zohlednit věkové skupiny dětí, jež se animačních programů účastní. Podle vývojových východisek je sestaven scénář programu. U případné realizace volí lektor ohledy na rozdílnosti věkových skupin.

Návrh programu je určen heterogenním skupinám, které tvoří především děti staršího školního věku. Zúčastnit se mohou však různé věkové kategorie.

Orel, Obereignerů a Mentel (2016, 48) se v kapitole o vývojových východiscích odkazují na charakteristiku jednotlivých skupin:

- Předškolní období začíná ve 3 letech a končí v 6 až 7 letech nástupem do školy. Konec tohoto období je tak určen významným vývojovým a sociálním

mezníkem. Pokračuje zrání, osamostatňování a rozvoj individuality, na významu nabývá zkušenost ve vrstevnické skupině.

- Školní věk se kryje s obdobím školní docházky. Role školáka je významnou životní rolí, není výběrová a můžeme ji považovat za potvrzení normality. Škola se stává místem rozvoje znalostí, dovedností a kompetencí i prostředím socializace. Zásadním způsobem formuje základy budoucí profesní volby. Školní věk zpravidla dělíme na tři období:

- raný školní věk (od nástupu do školy po 8-9 let),
- střední školní věk (od 8-9 let do 11-12 let),
- starší školní věk (od 11-12 let do 15-16 let, což se v našich podmínkách překrývá s druhým stupněm a ukončením základní školy).

- Období dospívání dělíme na: pubescenci (od 11-12 let do cca 15 let) a navazující adolescenci (od cca 15 let do cca 22 let). Určitá individuální časová variabilita je do velké míry podmíněna biologicky (geneticky). Dospívání je velmi významným mezníkem v tělesném i psychosociálním vývoji. V první řadě dozrávají tělesné systémy, především výrazně narůstá produkce pohlavních hormonů. Následně se u obou pohlaví mění postava, objevují a rozvíjí se sekundární pohlavní znaky, u dívek začíná menstruační cyklus, u chlapců startuje produkce spermií, čímž se jedinec stává pohlavně dospělým.

- Dospělost je charakteristická především nejvyšší mírou samostatnosti, relativní svobody rozhodování a chování spojené se zodpovědností za své skutky. Dospělost bývá dále členěna na tři etapy:

- období mladé dospělosti (cca 22-35 let),
- období střední dospělosti (35-45 let),
- období starší dospělosti (45-60 let).

- Stáří je vymezeno věkem 60 let, přičemž věk 60-74 let označujeme jako rané či počínající stáří. Věk 75-89 je vlastní stáří a věk nad 90 let představuje dlouhověkost.

Přístup lektora k aktivitám a účastníkům

Z pohledu pedagogického, by měl lektor charakterizovat sociální a psychologické aspekty účastníků, které se na aktivitách odráží. Vzhledem k přístupnosti programu je však nemožné znát tyto fakta týkající se jednotlivců ještě před jeho uskutečněním

Při tvorbě programu jsem se opírala o své zkušenosti s přípravou, realizací programů pro děti i dospělé a své znalosti výtvarných prvků. Významný je také přístup, který bývá k aktivitě a účastníkům zvolen.

Dobrý vychovatel a pedagog volného času nejen sám vymýšlí zajímavé náměty pro činnosti, ale podněcuje děti k vyslovování vlastních přání, námětů, zájmů, potřeb. Podporuje také podíl dětí na realizaci činností například zajištěním potřebných pomůcek, úpravou prostředí, pomocí při organizaci, zjišťováním potřebných informací. Velmi důležitý je i aktivní podíl všech účastníků na hodnocení průběhu i výsledků činností. Vymezení kladů i nedostatků se může stát dobrými podněty pro plánování dalších aktivit (Bendl, 2015, 151).

„Žák musí obsah uchopit sobě vlastním způsobem, aby jej mohl zvládnout, a musí se o něm dorozumět, aby mu mohl porozumět. Tím jej zasazuje do aktuálního kontextu a připisuje mu vlastní rozvrh vnitřních strukturálních vztahů nebo vnějších souvislostí“ (Slavík, Chrz & Štech, 2013, 16).

Vzhledem k cílům programu, jsem zvolila z výše uvedených stanovisek. Tedy podněcovat účastníky k vyslovení vlastních názorů a aktivnímu přístupu. Prostřednictvím realizace jsem se snažila vyzkoušet navržený program založený na teoretických poznatcích.

6. Praktická část

Praktická část práce se skládá z návrhu animačního výtvarného programu, založeném na získaných poznatcích z teoretické části a inspiruje se z již fungujících akcí. Program je uzpůsoben animacím pro hotelové hosty, tábory, kurzy, vzdělávací akce.

Na animačních programech probíhají především činnosti, kterými účastníci tráví svůj volný čas. Dnešní tendence trávení volného času, kdy si dospělí lidé vybírají individuální aktivity, bývají animační programy koncipovány především pro děti. Nejen z důvodu poptávky, ale také kvůli potenciálu, který v dětských letech roste, má smysl neustále rozvíjet možnosti a zdokonalovat programy, jež jsou poskytovány právě dětem.

Konceptem je, aby tvořivé konání mělo vždy svůj určený cíl, kterým nebude pouze zábava a nauka výtvarným technikám. Zároveň se jedná o snahu vyhnout se využívání výtvarné formy pouze při nepříznivých podmínkách počasí. Cílem je dosáhnout jeho plnohodnotného uplatnění.

6.1. Návrh výtvarného animačního programu pro skupinu dětí 6-17 let

6.1.1. Určení podmínek a jejich možností

Ještě před samotnou přípravou programu, je nezbytné vymežit podmínky, podle kterých se program uskuteční. Jedná se o nezkreslené informace, jež tvůrce i realizátor aktivit využívá k plánování.

Charakteristika skupiny

Prvním záhytným bodem je určit a charakterizovat cílovou skupinu účastníků. Vzhledem ke skutečnosti přihlížím na fakta týkající se podmínek animačních programů, které jsou přístupné pro jakékoli typy lidí. I přesto, že jsou programy nabízeny pro konkrétní věkovou skupinu, zúčastnit se může kterýkoli klient.

Z pravidla se jedná o heterogenní skupinu účastníků, kteří v jeho průběhu mohou samovolně odcházet. Právě tyto poznatky mohou aktivity narušovat. Poněvadž základním předpokladem úspěšnosti aktivit a her je absolvování celého průběhu, tedy i jeho začátku a ukončení. Ovšem pokud plánování programu vychází z výše uvedených informací, předejdeme případným komplikacím.

Věkové rozdíly zároveň přináší do programu kladnou stránku, která je v tomto konkrétním návrhu stěžejní. Jelikož věkové a zkušenostní odlišnosti dávají účastníkům možnost poznávat a být blíže reálným situacím než je v homogenních skupinách.

Kolařík (2011, 64) o homogenních skupinách uvádí, že „hrozí vymizení tenze díky přílišné kohezi dané podobnými životními zkušenostmi či postoji“.

Cíl programu

Připravovaný program s edukačním potenciálem je složen z více aktivit, jejichž prostřednictvím se snažím dosáhnout předem vytyčeného cíle celého programu. Výše je uveden hlavní cíl návrhu, tedy plnohodnotné uplatnění. Nyní se však zabývám cílem výtvarných aktivit, které mají splnit očekávání účastníků a mě jako tvůrce. Vycházím ze složení skupiny.

Rozličnost osobností a jejich zkušeností hraje primární roli. Podstatou je spolupráce různých temperamentů a věkových rozdílů, jejich vzájemné inspirace, zbavení se případných předsudků vůči jiným názorům a v neposlední řadě zamyšlení nad vlastními přístupy.

Prostředí

Dalším důležitým bodem je prostor, ve kterém se aktivity odehrají. V mém případě se snažím naplánovat program, který bude vhodný do přírody za příznivých podmínek počasí a též do vnitřních prostor. Vždy volím za lepší možnost přírodní terén, popřípadě jejich kombinaci. Výběrem přírodního prostředí a navržením aktivit se program přibližuje ke zkušenostnímu učení.

Dramaturgie programu

Již v teoretické části k zážitkové pedagogice zmiňuji důležitost dramaturgické části. Touto nezbytnou součástí se zabývám i ve svém návrhu, který z koncepcí zážitkové pedagogiky a pobytu v přírodě vychází.

„Jestliže dobře sestavíme program školy v přírodě, kurzu či bloku ve škole a správně a ve správný čas do něj zařadíme nějakou ‘obyčejnou, průměrnou’ hru, může i tato hra být neopakovatelným zážitkem pro účastníky“ (Kirchner & Hnízdil, 2004, 24).

Podle Kirchnera a Hnízdila (2004) je dramaturgie kombinací manažerských, pedagogických, psychologických a jiných postupů. U úspěšné dramaturgie by nemělo chybět:

- Namíchat z rozmanitých programových zdrojů a prostředků takový obsah, který bude vyhovovat všem. Měl by na jedné straně respektovat předem stanovené cíle akce, a na druhé straně by měl vyhovovat mentalitě i zájmům účastníků.

- Vybrat z každého programového zdroje aktivity nejvhodnější a neúčinnější pro danou konkrétní akci a pro přítomný kolektiv mladých lidí.
- Předložit vybrané programy v pravý čas, tj. ve správnou hodinu, ve správný den, také však ve správné souvislosti a návaznosti.

V souvislosti s výše uvedenou teorií navazuje dramaturgie návrhu výtvarného programu, jehož produktem je následující scénář.

6.1.2. Scénář výtvarného programu a realizace

Scénář je složen ze tří částí. První aktivitou je krátká seznamovací aktivita. Jelikož se účastníci na animačních programech setkávají poprvé, popřípadě jsou ve skupině vždy klienti, kteří jsou mezi skupinou noví, seznamovací aktivita je důležitým začátkem programu.

V již zaběhnuté skupině není třeba 'zahřívací' aktivity zařazovat pokaždé. Skupina se sejde, krátce pohovoří o tématu sezení a pak se každý pustí přímo do díla. To umožňují již dohodnutá 'základní pravidla' a způsob práce, které se staly samozřejmou součástí skupiny. Připojí-li se noví členové, tato 'pravidla' je nutné znova vysvětlit. Čas od času bude zaběhnutá skupina potřebovat strávit nějaký čas diskuzí, při které způsob své práce a základní pravidla přehodnotí a možná odsouhlasí jisté změny, budou-li se jevit jako vhodné (Liebmann, 2010, 40).

Dále je ve scénáři hlavní část aktivity, kvůli které účastníci přišli, jež by měla splnit předem vytyčené cíle. Třetí a poslední aktivitou je reflexe, která navazuje a souvisí s hlavní částí programu.

Animační program je navržen pro děti. Typ je vhodný i pro skupiny dospělých. Rozhodující je forma, jakým způsobem aktivity lektor vede. Při programu pro děti je kladen důraz na hravou a tvořivou část, pro dospělé je důraz kladen na komunikaci a práci ve skupině.

Seznamovací aktivita

Čas: 10-15 min

Cíl: Cílem této části je seznámení účastníků navzájem, tedy prolomit ledy. Důvodem je navození uvolněné atmosféry, lepší komunikace a práce ve skupině.

Prostředky: kresba, komunikace

Kombinací rychlé kresby a krátké diskuze se účastníci představí a rozdělí do dvou skupin, které spolu budou následně pracovat v další aktivitě.

Materiál: 20x papírové kartičky, pastelky, fixy, voskovky

Úvodní část

Práce bude probíhat jednotlivě. Každý účastník dostane jednu papírovou kartičku. Jejich úkolem bude si nakreslit svou podobiznu, kterou by neměli vidět ostatní účastníci, a tak si každý najde své místo k nákresu.

Na tuto činnost mají vytyčený čas pět minut. Jak podobizna bude vypadat, je na nich. Lektor nezabíhá do příkladů ani detailů, aby účastníky neovlivnil. Rychlá kresba by měla být dynamická a znázorňující momentální pocity, z toho důvodu by lektor neměl ani slovem zasahovat do jejich práce. Po uplynutí určené doby lektor vyzve účastníky, aby práci dokončili posledním možným tahem a složili kartičku na půl. Na její vnější nepokreslenou stranu pak napíší pouze svůj věk a složenou kartičku odnesou na určené místo, okolo kterého se všichni postaví do kruhu.

Průběh

Ve chvíli, kdy se podobizny pokládají na zem, lektor je rozděljuje na dvě poloviny dle věku. Měly by vzniknout věkově vyvážené skupiny lidí, které spolu budou spolupracovat v hlavní části programu. Dále lektor kartičky rozevře, aby se každý mohl podívat na kreslené podobizny.

Ukončení

Nyní si každý vymyslí větu, která ho vystihuje. Postupně se lektor i účastníci představí vlastním jménem a danou větou. Následně se hádá, či jsou podobizny. Po správném přiřazení se účastníci rozdělí do následných skupin. Tím aktivita končí a pokračuje se hlavní částí programu.

Svět podle představ

Cíl: Cílem je vzájemná spolupráce a otevřenost k názorům ostatních účastníků.

Prostředky: Práce ve skupině, komunikace, zručnost, rozvoj kreativity a fantazie, práce s novými materiály.

Počet účastníků: 6-20 osob

Rozdělení: 2 skupiny

Po představovací aktivitě jsou účastníci rozděleni do dvou skupin. V obou týmech jsou různé věkové kategorie a charaktery lidí. O tyto základní poznatky se opírá smysl celé aktivity. „Charakter reguluje vztah člověka vůči své osobě, ostatním lidem, společenským skupinám, institucím a přírodě. Jeho komplexní jádro sestává z různých druhů hodnot, především etických, morálních, estetických apod.“ (Cakirpaloglu, 2012, 79).

Zázemí venkovní: zahrada/les/louka

Zázemí vnitřní: prostorná místnost

Před začátkem programu je podstatné vytvořit vhodnou atmosféru s přihlédnutím na typ aktivity. Za příznivého počasí je program odveden v přírodě, tím může být jak členitý terén, tak volné prostranství. Doporučený prostor je blízko od ubytovacího zařízení, kde děti odcházejí i v průběhu aktivit. Jestli to však není nutné, můžeme se s dětmi na již připravené místo přemístit po odehrané ledolamce.

Pokud se program uskuteční ve vnitřních prostorách a mám možnost výběru, zvolím nečlenitý a vzdušný prostor dotvořený prvky, jež tvoří klidnou a důvěrnou atmosféru. Jak vevnitř, tak i venku je možné doplnit atmosféru hudbou.

Materiální zajištění

Úkolem lektora je připravit potřebný materiál tak, aby byl rozložený s ohledem na estetiku. Tím se stává pro využívání lákavým a jeho široká nabídka zvyšuje volnou ruku a kreativitu účastníků. Na malý stůl pokrytý velkou látkou, která přesahuje až daleko na zem, přichystám všechny potřebné věci. Při uskutečnění programu v přírodě nachystám pomůcky na stůl a do trávy, popřípadě na deku, která nebude narušovat přírodní prostor. Pomůckami jsou nůžky, lepidla, drátky, přírodniny a výtvarné materiály.

Před úvodem aktivity si skupiny vyberou své vlastní místo ke tvoření. K jejich pohodlí lektor nabízí deky a jiné podložky na sezení. Jakmile jsou oba týmy spokojené s volbou svého prostoru, přechází se na úvodní a motivační část.

Úvodní a motivační část

S ohledem na skupinu účastníků, lektor vybere způsob, kterým aktivitu uvedu. K plánovanému druhu činnosti je vhodná krátká motivační řeč, která objasní úkol obou skupin.

Úkolem je představit si život podle vlastních vizí. Každý z nás může mít vlastní sen, který nás provází určitý časový úsek, nebo celý život. Může se stát, že nám do snů zasahují i okolní vlivy, které chtě či nechtěně náš sen přetváří. Je jen na nás do jaké míry si necháme sny měnit. Představte si, že se sny o životě stanou skutečností, stačí si je jen zhmotnit.

Před sebou má skupina velký formát balicího papíru. Ten znázorňuje svět, ve kterém účastníci žijí. Zatím je naprosto prázdný, protože jejich představy a sny jsou jen myšlenkou v každém z nich. Nyní však mají příležitost své vize přenést do reálného světa. Obě skupiny mají k dispozici pouze jeden balicí papír, na který přenáší sny každý zvlášť. Přitom v tomto světě žijí dohromady. Vzhledem k tomu, že jsou nápady vedle sebe, navzájem do sebe zasahují a musí si navzájem vyjít vstříc. Využívat k tvorbě mohou nejen výtvarné pomůcky (pastelky, barvy, lepidla, ozdobné papíry, korálky, a další), ale také přírodniny a vše, co je okolo. Dále také své podobizny z předešlé aktivity. Hlavní heslo zní: ve fantazii se meze nekladou.

Průběh

Od chvíle, kdy skupiny ví, co je jejich úkolem, má každý jednotlivec volnou ruku. Musí se však navzájem domlouvat na rozvržení míst na papíře. Ve světě plném snů nežijeme sami, proto si musí skupina určit, co na papír zobrazit chtějí a co je pro někoho nepřipustné. Důležitým postupem je komunikace a práce ve skupině.

Po přípravě programu práce lektora nekončí. Jeho aktivní účast, bystrost a schopnost improvizace je důležitou složkou programu. Při realizaci lektor odvádí připravenou činnost, dohlíží na její průběh a situace, které se postupně vyvíjí. I přesto nezasahuje do případných problémů, které může skupina sama vyřešit.

Ukončení

Skupiny si mohou určit, zda mají práci dokončenou. Lektor po celou dobu kontroluje čas. Pokud by činnost trvala déle a její pokračování by mohlo narušit následující program, požádá skupiny, aby dokončily své dílo.

Dalším úkolem účastníků je dohodnout se na mluvčím skupiny, který představí svět a sny, které se ve světě vyskytují. Mohou si svět pojmenovat. Pedagog dle svého uvážení nechá skupiny dohodnout se na pořadí prezentace. Tato část programu vyžaduje svůj čas. Platí pravidlo, že není nic špatně.

Vzhledem ke tvoření dvou heterogenních skupin, práce bývají odlišné. Lektor by podle situace mohl nabídnout, aby se tyto dva světy spojily, jelikož by mohli společně fungovat a pomáhat si. Jestliže všichni tvůrci souhlasí, mohou vymyslet společnou variantu, jakým způsobem tyto dva světy propojí (mostem atp.).

V tu chvíli by byla aktivita u konce. Zůstává však nejdůležitější část – reflexe.

Reflexe

Zpětná vazba je část programu, kdy se stává lektor moderátorem. Slouží k výměně prožitků, rozboru emocí, které byly součástí programu. Zpětná vazba by měla přímo na danou aktivitu navázat.

Aby se všichni cítili dobře a sdělovali své názory, utvoříme vhodné prostředí, kterým je příjemné a uzavřené místo vzbuzující bezpečí. Nejčastěji je voleno sezení v kruhu, to nám umožňuje na sebe neustále dobře vidět.

Moderátor cílené zpětné vazby stanoví pravidla, které se v kruhu musí dodržet. Uvede řízenou reflexi a snaží se každému pomoci při sdělování myšlenek, dbá na to, aby ostatní naslouchali. Zaměřuje se na situace, které by účastníci mohli zlepšit pro budoucí spolupráci. Hlavní je, aby řízená diskuze byla přínosná pro všechny v kruhu. Lektor reflexi ukončí poté, když začíná být neúčinnou.

Na začátek i průběh reflexe má lektor připravené otázky nebo body. Pomáhají lektorovi směřovat diskuzi správnou cestou. Volíme otevřené otázky, aby účastníci byli pobídnuti k diskuzi, nevolili jen krátké odpovědi ano, či ne. Hry a aktivity mohou být pokaždé jiné. Proto jsou otázky pouhou pomůckou a lektor si vypracovává poznámky, jež souvisí s programem v daný okamžik.

Na konci CZV je potřebné uzavřít aktivitu. Lektor má možnost se vyjádřit k celému programu, jeho průběhu a cílům.

Diskuze má končit pozitivně. Účastníci by měli odcházet z programu vyrovnaní s pocitem, že se vše z předešlé situace vysvětlilo a srovnalo.

Za každé situace by ukončení sezení mělo přenést lidi zpět do 'ted'-a-'ted', aby mohli dál pokračovat ve svém běžném životě. Vedoucí by měl mít snahu se ujistit, že nikdo

ze sezení neodchází s žádnými problémy nebo obavami, které by jeho každodenní život narušovaly (Liebmann, 2010, 49).

Dám účastníkům možnost se přátelsky rozloučit. Načrtnout za krátký čas obrázek, který by znázorňoval kladnou vzpomínku na společně strávený čas a darovat jej ve skupině, či si ho ponechat.

6.2. Návrh výtvarného animačního programu pro jednotlivce

6.2.1. Určení podmínek a jejich možností

Při vypracování návrhu výtvarného programu pro jednotlivce je nutné zohlednit některé změny stávajících podmínek.

Charakteristika účastníků

Program je určen pro obdobnou cílovou skupinu klientů jako u předešlého animačního programu.

Vzhledem ke konceptu programu, jež je připravovaný pro jednotlivce, věkové rozdíly účastníků nehrají výraznou roli. Na animačním programu se mohou potkat jak děti, tak dospělí. Bližší charakteristika jednotlivých osobností nelze provést. S ohledem na tuto skutečnost je nezbytný individuální přístup lektora.

Cíl programu

Cílem programu je určit přání a životní cíle dané osoby. Dětem mladšího školního věku má program rozvíjet především představivost a podnítit cílevědomost. Cílem pro děti staršího školního věku je podpora jejich přání a vizí do budoucna. Především poukázat na fakt, že s pílí a snahou je možné dosáhnout vysokých cílů.

V dnešní uspěchané době zapomínáme na své tužby, které ovlivňují životní priority. Tyto změny si jednotlivec nemusí uvědomovat, popřípadě s nimi nedokáže pracovat. Program by měl podnítit člověka k přemýšlení nad danou problematikou a snahou ji řešit.

Prostory

Prostorem může být venkovní prostředí, tak místnosti. Jelikož se jedná o výtvarnou aktivitu pracující především s papírem, potřebujeme k tomu tvrdé podložky a příznivé počasí. Z tohoto důvodu je snazší variantou výběr krytých míst (místnost, altán, krytá terasa).

Dramaturgie programu

Dramaturgická část je vypracovaná dle informací z výtvarného animačního programu pro skupiny.

6.2.2. Scénář výtvarného programu a realizace

Prvním bodem je vždy seznámení lektora se skupinou a navození příjemné atmosféry. Ta by měla vzbuzovat důvěru a klid, aby se jednotlivci mohli soustředit na své myšlenky a tvořivou činnost. V souvislosti s těmito poznatky je zařazená seznamovací aktivita.

Na krátkou představovací aktivitu navazuje hlavní část programu, jež má nejdelší trvání, zároveň se snaží plnit vytyčené cíle.

Formou prezentací vytvořených prací a po krátkém shrnutí aktivit probíhá zakončení celého bloku.

Seznamovací aktivita

Čas: 15-20 min

Cíl: Vzájemné seznámení účastníků.

Materiál: bílé a barevné papíry, nůžky, pastelky, voskovky, fixy

Úvodní část

Úkolem účastníků bude se představit prostřednictvím kresby. Nejprve si vytvoří z dostupného materiálu list stromu. Jak bude list vypadat, je pouze na nich. Může mít tvar březového listí malé velikosti, může být velký a dubový. Podstatné je, aby na listu byla kresbička toho, čím se právě v životě zabývají.

Děti předškolního a školního věku je vhodné se zeptat na doplňující otázky. Chodíte do školky/školy? Máte nějaký zájmový kroužek, který vás baví? Účastníci přemýšlí o svém postavení ve škole, v práci, a to pak přenesou na list z papíru. Na tuto úlohu je určený čas deseti minut.

Průběh a ukončení

Při dokončování listů lektor oznámí, aby si každý promyslel dvě věty, které navazují na vytvořené lístky. Měli by tak představit sebe i vytvořený list. Představení probíhá opět v kruhu. Lektor může zvolit sezení v kruhu, pokud je hodně účastníků.

Strom splněných přání

Čas: 45-50 min

Cíl: Cíl hlavní aktivity se shoduje s cílem celého programu.

Materiál: Šablony stromů, papíry, kartony, provázky, bavlnky, korálky, lepidlo, psací potřeby, pastelky, voskovky

Úvodní a motivační část

Máte svá přání, své cíle do budoucna? Tato část musí účastníky vtáhnout a nutit k zamyšlení. Nad cíly, ke kterým chtějí dojít a přání, jež chtějí splnit. Přemýšlet nad možnostmi, jež nám mohou naplnit životní hodnoty, které se zdají být přístupem dnešní doby nedosažitelné.

Dětem aktivitu lektor řádně vysvětlí. V jednoduchosti vypráví o přáních, které lidé mají. Děti mají také svá přání. Lektor se snaží zaměřit na nehmotné věci a navést děti správným směrem.

Průběh

Úkolem je vytvořit strom cílů a přání. Ty mohou být krátkodobého i dlouhodobého charakteru. Čím více jich bude, tím nespílitelnější se nám mohou zdát. Z toho důvodu je lepší zvolit propracované konkrétní věci v malém množství. Nová přání se po splnění těch starých mohou neustále doplňovat.

Určité tužby se na strom zavěsí provázky, nalepí prostřednictvím vyrobených listů, ovoce, či květů. Při programu si účastníci vyrobí svůj vlastní strom, jehož podoba je osobitá. K výrobě stromu je možné si půjčit šablony, jež usnadní tvoření. Toto rozhodnutí je na uvážení jednotlivců. Strom by měl sloužit k vlastní spokojenosti, a tak lektor do práce nijak zásadně nezasahuje.

Strom splněných přání je pouhým prostředkem, jak si vytyčit určité přání a cíle, které nás mohou udělat šťastnými. Tyto vize můžeme sami naplnit. Jakmile se přání splní, sundáme je ze stromu.

Ukončení

Tvořivá činnost je plánovaná na tři čtvrtě hodiny. Za tento čas by aktivita neměla ztratit vzestupnou fázi. Čas je vytyčený pouze na výtvar. Cílem je zaměřit se na svá přání, a proto si každý jedinec odnese svůj strom s sebou.

Reflexe - Je důležitější snít, nebo sny naplnit?

Typ CZV je dobrovolný. Každý tvůrce, jenž si zasadil strom, může popsat ostatním typ stromu, jeho listy přání, popřípadě abstraktní výjevy nacházející se na díle. Tento typ aktivity pomáhá utříbit si myšlenky a poohlédnout se za činností, které se účastník věnoval. Není zapotřebí dlouhého monologu.

Po krátké prezentaci celého lesu přání je vhodné, aby lektor promluvil k danému tématu. Zmínil se o možnostech, které nám svět nabízí, stačí jen jít za svým cílem a splnit si přání. Strom má sloužit jako nástěnka, která nám neustále připomíná hodnoty, které jsme si stanovili a jež chceme splnit.

6.3. Realizace programu

Realizace programu proběhla na Dolní Moravě. V ten stejný den měl Relax a sport resort Dolní Morava připravený doprovodný venkovní program pro turisty a hosty hotelu. Vzhledem k této skutečnosti a také proto, že pod resortem pracuji, jsem vybrala právě toto místo.

Výtvarné aktivity byly odvedeny na louce, která byla dostatečně vzdálena od programu resortu a zároveň přístupna většině návštěvníků, kteří trávili volný čas na již jmenovaném místě.

Výtvarného animačního programu se zúčastnilo 5 dospělých a 7 dětí. Připravené byly aktivity jak pro skupinu, tak pro jednotlivce. Účastníci docházeli postupně, proto jsem zvolila krátké představení, „Strom splněných přání“ a reflexi, jež probíhala jednotlivě.

Ze začátku tvořily pouze děti, po chvíli se přidali dospělí. Celý program trval zhruba 30 minut pro každého účastníka. Dospělí však tvořili déle než děti. Dětem bylo v rozmezí 6-8 let. Z pozorování a reflexe usuzuji, že dětem dělal největší problém vymyslet přání, která by se měla splnit. Nejenom já, ale také jejich rodiče pomáhali nejmladším účastníkům.

Sedmiletá dívka si přála sourozence. Osmiletá dívka, která ihned po příchodu sdělila svůj osobní problém, okamžitě věděla, co si přeje. Její strom splněných přání byl naplněn přáteli, jelikož ji podle jejich slov ve škole nemá nikdo rád. Ostatní přání dětí byly směřované k materiálním věcem.

Dospělé osazenstvo bylo pouze ženského pohlaví. Dospělé účastnice o svých přáních nemluvily nahlas. Při tvoření probíhala diskuze s ostatními, zda je důležitější snít, či si sny plnit.

V závislosti na okolnostech se uskutečnil pouze výtvarný animační program pro jednotlivce, jež byl přizpůsoben dané situaci.

7. Závěry

Výtvarný program jako prostředek osobnostního rozvoje a trávení volného času je upozaděn oproti sportovním aktivitám. Potenciál využití výtvarného umění jako součást vzdělávání a výchovy je odborníkům zřejmý. Problémem je však jejich přístupnost, která přivádí především zájemce, jež se výtvarným činnostem věnují a vyhledávají si tyto příležitosti sami, nebo žákům a studentům ve formálním vzdělávacím systému. Ten se však ubírá jiným směrem než rozvojem osobnosti a učení zážitkem. Veřejnost není do možností výtvarných aktivit zcela vtáhnuta a potenciál není zcela využit. Mám za to, že veřejnosti není poskytováno dostatek informací a předložených možností, jež jsou ve skutečnosti nabízeny.

S ohlédnutím na tato fakta jsem vytvořila návrh výtvarného animačního programu s edukačním potenciálem, který byl hlavním cílem práce. Návrh je určen pro věkově rozdílné kategorie a je veřejnosti přístupný. Dále je zaměřen na splnění cílů daných aktivit, které by účastníky přiměly efektivně trávit volný čas. Domnívám se, že jsem splnila hlavní cíl práce.

Dílčími cíli bylo vypracovat teoretické poznatky a dostupné zdroje v dané problematice. Dalším úkolem bylo zjistit nabídku organizací a institucí, které se tématem zabývají. S teoretickými poznatky jsem pracovala při plnění hlavního cíle práce.

Po vypracování teoretické i praktické části jsem program zrealizovala 3. 6. 2017 na Dolní Moravě. Zvolila jsem přírodní prostor louku, vedle které se pohybovaly skupiny lidí, jež přicházely za turismem. Vzhledem k situaci jsem zvolila výtvarný animační program pro jednotlivce. Aktivit se zúčastnilo 5 dospělých a 7 dětí nezávisle na sobě, z toho důvodu zpětná vazba probíhala jednotlivě.

Práce je zaměřena na specifickou oblast, jíž se zabývá malé procento odborné literatury a dokumentů. Z toho důvodu mohly vzniknout určité nedostatky. Avšak zaměření práce jsem zvolila proto, aby vznikaly nové výtvarné počiny a zvýšily jejich uplatnění v praxi. Stále tak doufám, že angažovanost výtvarných programů vzroste. Jak ve formě animačních programů, kurzů, táborů, tak workshopů pro širokou veřejnost.

8. Souhrn

Bakalářská práce se zabývá výtvarnými programy a jejich možnostmi uplatnění v České Republice i v zahraničí. Dále pak navrhuji výtvarný animační program s edukačním potenciálem, a to s určenými cíly zaměřenými na jednotlivce a skupinu.

První část práce je složena z teoretických poznatků odborné literatury, které se zabývají hlavními podobami výtvarných programů a jejich využívání. Druhá teoretická část rozebírá umění jako prostředek vzdělávání a výchovy. Týká se konkrétního užití umění pro odborníky i laiky. V třetí kapitole nalezneme výběr institucí a volnočasových center, jež se tématem zabývají. Důvodem je inspirovat se z fungujících akcí k novým projektům.

Na základě získaných teoretických poznatků jsem vytvořila návrh výtvarného animačního programu pro heterogenní skupinu účastníků. Aktivity jsou plánované do přírodního prostředí i do uzavřené místnosti, navazují na přístupy zážitkové pedagogiky a artefietiky. Realizace programu pro jednotlivce proběhla 3. 6. 2017 na Dolní Moravě v přírodním prostředí. Vzhledem k okolnostem jsem uzpůsobila reflexi přímo pro jednotlivce.

Záměrem bylo zvýšit povědomí o využívání výtvarných technik a příležitostech, kterých se může veřejnost účastnit. Výtvarné programy jsou připravované především pro děti. Odborníci se v dané problematice zabývají vzděláním pedagogů a volnočasových pracovníků, kteří se tak snaží prosadit výtvarnou výchovu. Výtvarné činnosti jsou zřídka uplatněné jako plnohodnotný program, který vychovává uměním.

9. Summary

The bachelor thesis is focused on art programs and possibilities of their application in the Czech republic and abroad. I make a suggestion of a visual animation program with educational potential and with specified goals aimed at individuals and groups.

The first part of the thesis is composed of the theoretical knowledge of professional literature which focus on main forms of art programs and their usage. The second theoretical part analyses art as a means of education. It refers to the specific usage of art for both professionals and amateurs. In the third chapter you can find a selection of institutions and leisure centers that deals with this topic. The reason is to draw inspiration from functional events to the new projects.

Based on my gained theoretical knowledge I created an animation program for heterogenous group of participants. Activities are planned in natural environment and also in an enclosed room as well, they follow the approaches of experimental pedagogy and artefiletis. Implementation of the program for individuals took place on 3th June 2017 in Dolní Morava in natural environment. Given the circumstances I have adapted reflection directly with individuals.

The intention was to raise awareness of the use of art techniques and the opportunities that the public can take part in. Art programs are prepared mostly for children. Experts deal with teachers education and with leisure-time workers who are trying to promote art education. Art activities are rarely used as a full-fledged art education program.

10. Referenční seznam

- Bendl, S. a kol. (2015). *Vychovatelství: Učebnice teoretických základů oboru*. Praha: Grada Publishing, a.s.
- Bendová, P., & Zíkl, P. (2011). *Dítě s mentálním postižením ve škole*. Praha: Grada Publishing, a.s.
- Beránek, J. a kol. (2016). *Ekonomika cestovního ruchu*. Praha: Grada Publishing, a.s.
- Beránek, J. a kol. (2016). *Moderní řízení hotelového provozu: 5., zcela přepracované*. Praha: Grada Publishing, a.s.
- Cakirpaloglu, P. (2012). *Úvod do psychologie osobnosti*. Praha: Grada Publishing, a.s.
- Cejpková, D. (2015). *Kreativní malování s dětmi*. Praha: Grada Publishing, a. s.
- De Botton, A., Armstrong, J. (2014). *Umění jako terapie*. Zlín: KNIHA ZLÍN.
- Dörnyei, Z. & Murphey, T. (2003). *Group Dynamics in the Language Classroom*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Hájek, B. & Harmach, J. (2004). *Děti, vedoucí, volný čas*. Praha: Institut dětí a mládeže MŠMT ČR.
- Hanuš, R., & Chytilová, L. (2009). *Zážitkově pedagogické učení*. Praha: Grada Publishing, a.s.
- Havlíčková, D., & Řádová, H. (2012). *Cesty k uznávání: sborník příspěvků z Konference k uznávání neformálního vzdělávání*. Praha: Národní institut dětí a mládeže Ministerstva školství, mládeže a tělovýchovy, zařízení pro další vzdělávání pedagogických pracovníků a školské zařízení pro zájmové vzdělávání.
- Horáček, R. (1998). *Galerijní animace a zprostředkování umění: poslání, možnosti a podoby seznamování veřejnosti se soudobým výtvarným uměním prostřednictvím aktivizujících programů na výstavách*. Brno: CERM.
- Jedlička, R. a kol. (2014). *Teorie výchovy – tradice, současnost, perspektivy*. Praha:
- Jíra, O. (2004). *Základy lektorské práce*. Praha: Institut dětí a mládeže MŠMT ČR.
- Kirchner, J. (2009). *Psychologie prožitku a dobrodružství*. Brno: Bizbooks.

- Kirchner, J., & Hnízdl, J. (2004). *Orientační hry nejen do přírody*. Praha: Grada Publishing, a.s.
- Kolář, Z. a kol. (2012). *Výkladový slovník z pedagogiky: 583 vybraných hesel*. Praha: Grada Publishing, a.s.
- Kolařík, M. (2011). *Interakční psychologický výcvik*. Praha: Grada Publishing, a.s.
- Liebmann, M. (2010). *Skupinová arteterapie*. Praha: Portál.
- Meglin, D., & Meglin, N. (2001). *KRESLENÍ jako cesta k sebevyjádření*. Praha: Portal, s.r.o.
- Müller, O. a kol. (2014). *Terapie ve speciální pedagogice: 2., přepracované vydání*. Praha: Grada Publishing, a. s.
- Orel, M., Obereignerů, R., & Mentel, A. (2016). *Vybrané aspekty sebepojetí dětí a adolescentů*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci.
- Prázdninová škola Lipnice. (2013). *ZÁŽITKOVÁ PEDAGOGIKA. Handouty pro učitele*. Klíčový rok.
- Reitmayerová, E., & Broumová, V. (2007). *Cílená zpětná vazba: metody pro vedoucí skupin a učitele*. Praha: Portál.
- Slavík, J., Chrz, V., & Štech, S. (2013). *Tvorba jako způsob poznávání*. Praha: Karolinum.
- Šobáňová, P. (2012). *Muzejní edukace*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, Pedagogická fakulta.
- Šiřková-Fabrice, J. (2008). *Základy arteterapie*. Praha: Portál.
- Veteška, J. (2008). *Kompetence ve vzdělávání*. Praha: Grada Publishing, a.s.
- Wigan, M. (2010). *Vizuální myšlení*. Brno: Computer Press.

Periodika:

Dytrtová, K. (2012). Tvorba. význam a arteterapie. *Výtvarná výchova*, 52 (2), 15-19.

Jirásek, I. (2004). Gymnasion. *Vymezení pojmu ZÁŽITKOVÁ PEDAGOGIKA*, 6 (1), 6-16.

Pechová, Z. (2012). Projít Prožít Poznat. *Výtvarná výchova*, 52 (1), 7-10.

Internetové zdroje:

Art Bio Collaborative. (2017). *about*. Retrieved 1. 6. 2017 from the World Wide Web: <http://www.artbiocollaborative.com/about>

Art Bio Collaborative. (2017). *DESERT LIFE: Field Studies of Art+Nature in the Southwest*. Retrieved 1. 6. 2017 from the World Wide Web: <http://www.artbiocollaborative.com/desert-life>

Art Museum. (2017). *Land Art*. Retrieved 11. 6. 2017 from the World Wide Web: http://www.artmuseum.cz/smery_list.php?smer_id=150

Asociace výtvarných pedagogů. (2017). *kdo jsme*. Retrieved 24. 3. 2017 from the World Wide Web: <http://www.avepe.cz/>

CentrumDeti.cz. (2017). *O nás*. Retrieved 1. 6. 2017 from the World Wide Web: <http://centrumdeti.cz/page/onas.html>

CentrumDeti.cz. (2017). *Výtvarný tábor*. Retrieved 1. 6. 2017 from the World Wide Web: <http://centrumdeti.cz/vytvarny-tabor/>

Česká sekce INSEA. (2017). *O nás*. Retrieved 24. 3. 2017 from the World Wide Web: <https://www.insea.cz/>

Duha. (2017). *O nás*. Retrieved 6. 5. 2017 from the World Wide Web: <http://www.duha.cz/o-nas>

Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy. (2017). *Neformální vzdělávání*. Retrieved 18. 2. 2017 from the World Wide Web: <http://www.msmt.cz/mladez/neformalni-vzdelavani-1>

National Art Education Association. (2017). *About us*. Retrieved 1. 6. 2017 from the World Wide Web: <https://www.arteducators.org/about>

The Frist Center for the Visual Art. (2017). *About us*. Retrieved 1. 6. 2017 from the World Wide Web: <http://fristcenter.org/about/the-frist-center>

The Frist Center for the Visual Art (2017). *Experiential Learning*. Retrieved 1. 6. 2017 from the World Wide Web: <http://fristcenter.org/learn/experiential-learning>

11. Seznam obrázků

Příloha č. 1. Strom splněných přání 1

Příloha č. 2. Strom splněných přání 2

Příloha č. 3. Strom splněných přání 3

Příloha č. 4. Strom splněných přání 4

Příloha č. 5. Strom splněných přání 5

Příloha č. 6. Strom splněných přání 6

Příloha č. 7. Písemná forma souhlasu pro děti

Příloha č. 8. Písemná forma souhlasu pro dospělé

12. Přílohy

Příloha č. 1



Zdroj: Petra Kempná (3. 6. 2017)

Příloha č. 2



Zdroj: Petra Kempná (3. 6. 2017)

Příloha č. 3



Zdroj: Petra Kempná (3. 6. 2017)

Příloha č. 4



Zdroj: Petra Kempná (3. 6. 2017)

Příloha č. 5



Zdroj: Petra Kempná (3. 6. 2017)

Příloha č. 6



Zdroj: Petra Kempná (3. 6. 2017)

Příloha č. 7

Písemná forma souhlasu s fotografováním

Tiskopis souhlasu rodičů s fotografováním dětí zapojených do projektu.

Sdělení rodičům

Vážení rodiče,

Váš(e) syn/dcera je zapojena(a) do výtvarného projektu v rámci bakalářské práce studentky rekreologie Petry Kempné na Univerzitě Palackého v Olomouci. Tímto Vás žádám o svolení k fotografování Vašeho dítěte a využití fotografií pro účely bakalářské práce.

Děkuji

Souhlasím/Nesouhlasím

*nehodící se, škrtněnete

Podpis rodičů

.....

Příloha č. 8

Písemná forma souhlasu s fotografováním

Tiskopis souhlasu s fotografováním účastníků zapojených do projektu.

Sdělení

Vážení účastníci,

Jste zapojen(a) do výtvarného projektu v rámci bakalářské práce studentky rekreologie Petry Kempné na Univerzitě Palackého v Olomouci. Tímto Vás žádám o svolení k fotografování Vašeho dítěte a využití fotografií pro účely bakalářské práce.

Děkuji

Souhlasím/Nesouhlasím

*nehodící se, škrtněte

Podpis

.....