

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI
FAKULTA PEDAGOGICKÁ
KATEDRA VÝTVARNÉ VÝCHOVY

AUTORSKÁ DIDAKTICKÁ KNIHA
BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Klára Rybová

Výtvarná výchova a kultura se zaměřením na vzdělávání

Vedoucí práce: PhDr. Věra Uhl Skřivanová, Ph.D.

Plzeň, 2023

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracovala samostatně
s použitím uvedené literatury a zdrojů informací.

V Plzni dne

.....

vlastnoruční podpis

Poděkování

Ráda bych v tomto prostoru vyjádřila své poděkování paní doktorce Věře Uhl Skřivanové, která mi poskytla cenné vedení a podporu během celého procesu tvorby této bakalářské práce. Její odborné znalosti, zkušenosti a ochota sdílet své poznatky byly neocenitelné. Bez jejího vedení a vstřícnosti by tato práce nedosáhla své aktuální podoby.

Abstrakt

Tato bakalářská práce se zaměřuje na tvorbu autorské didaktické knížky, která slouží jako prostředek pro efektivní představení umění dětem raného a středního školního věku formou knižních didaktických her. Cílem práce je poskytnout ucelený návod a materiál, který umožní pedagogům a rodičům efektivně zprostředkovávat umění dětem, přičemž se hlavní důraz klade na umění moderny.

Teoretická část práce se zabývá významem hry jako prostředku pro efektivní vzdělávání a rozvoj dětí. Dále se zaměřuje na možnosti zprostředkování umění dětem, na práci s učebnicemi a jejich tvorbu. Popisuje vybrané edukační programy a zprostředkování učiva formou pracovních sešitů a listů. Představuje také vybraná knižní nakladatelství, která sloužila jako inspirace pro tvorbu autorské didaktické knihy.

Praktická část práce představuje samotnou autorskou didaktickou knihu, která obsahuje vybrané umělecké hry zaměřené na konkrétní umělecká díla. Tato díla jsou pečlivě analyzována z hlediska jejich obsahů a konceptů. Práce dále popisuje konceptualizaci vzdělávacích uměleckých obsahů a jejich transformaci do didaktické podoby, která je atraktivní a přístupná pro děti. Praktická část nakonec zahrnuje průběh samotného procesu tvorby autorské knihy.

Abstract

This bachelor's thesis focuses on the creation of an original didactic book that serves as a tool for effectively introducing art to children of early and middle school age through book-based educational games. The aim of this thesis is to provide a comprehensive guide and material that enables educators and parents to effectively convey art to children, with a particular emphasis on modern art.

The theoretical part of the thesis examines the significance of play as a means of effective education and child development. It also explores the possibilities of mediating art to children, including the use of textbooks and their creation. It describes selected educational programs and the presentation of educational content through workbooks and worksheets. Additionally, selected book publishers that served as inspiration for the creation of the author's didactic book are introduced.

The practical part of the thesis presents the actual author's didactic book, which includes selected art games focused on specific art pieces. These artworks are carefully analyzed in terms of their content and concepts. The thesis further describes the conceptualization of educational art content and its transformation into a didactic form that is engaging and accessible to children. The practical part also encompasses the progress of the actual process involved in creating the author's book.

Obsah

1. ÚVOD.....	7
2. TEORETICKÁ ČÁST	8
2.1 Co je hra	8
2.2 Role hry v pedagogice	9
2.3 Tvorba didaktické knihy	12
2.4 Didaktická transformace.....	13
2.5 Práce s učebnicí a s knihou.....	14
2.6 Pracovní sešity a listy	14
2.7 Možnosti zprostředkování umění	15
2.8 Edukační programy.....	16
2.9 Tištěná literatura pro děti.....	18
3. PRAKTICKÁ ČÁST	21
3.1 Popis autorské didaktické knihy	21
3.2 Didaktické hry zprostředkovávající umění dětem	22
3.3 Analýza vybraných uměleckých děl.....	26
3.4 Konceptualizace vzdělávacích uměleckých obsahů a jejich didaktická transformace	31
3.5 Postup tvorby didaktické knihy	32
4. ZÁVĚR.....	34
5. POUŽITÁ LITERATURA	36
6. SEZNAM PŘÍLOH	39

1. ÚVOD

Jako téma své bakalářské práce jsem si zvolila autorskou didaktickou knížku. Tato autorská knížka by měla sloužit jako prostředek, který dětem raného a středního školního věku efektivně představí umění formou knižních didaktických her.

S tvorbou knih jsem již měla zkušenost, nadchla mě ale možnost vytvořit knihu, která podporuje zájem o umění a zvyšuje tak vizuální gramotnost u dětí. K tomuto tématu mě motivovala možnost využití didaktické knížky ve výuce a nabídnout způsoby, jak zprostředkovat umění moderny dětem hravou a aktivní formou.

Bakalářská práce se skládá z praktické a teoretické části. V teoretické části se budu zabývat hrou, jako prostředku pro efektivní vzdělávání a rozvoj dětí. Dále se budu zabývat možnostmi zprostředkování umění dětem. V této části se také zaměřím na tvorbu učebnic a práci s ní. Popíšu vybrané edukační programy a zprostředkování učiva formou pracovních sešitů a listů. Představím také vybraná knižní nakladatelství, která mi sloužila jako inspirace pro tvorbu autorské didaktické knihy.

Praktická část práce představí samotnou autorskou didaktickou knihu. Kniha bude obsahovat didaktické hry, které budou zaměřeny na vybraná umělecká díla. Tyto díla budou pečlivě analyzována z hlediska jejich obsahů a konceptů. Práce se dále zaměří na konceptualizaci vzdělávacích uměleckých obsahů a jejich transformaci do didaktické podoby, která bude atraktivní a přístupná pro děti. Popíšu také, jak probíhal samotný proces celé tvorby této didaktické knihy.

Cílem práce je poskytnout ucelený návod a materiál, který umožní pedagogům a rodičům efektivně zprostředkovávat umění dětem. Věřím, že knížka pomůže rozvíjet umělecké vnímání i kreativitu u dětí a zároveň přiblíží vybraná umělecká díla jako součást kulturního dědictví.

2. TEORETICKÁ ČÁST

2.1 Co je hra

Pokud se nad pojmem hra hlouběji zamyslíme a využijeme přitom metodu brainstormingu, může nás napadnout činnost a zábava. Něco, čím zaplníme čas a využijeme ho k činnosti, která nás vtáhne do svého děje přímou a nenásilnou formou. Hrou tedy můžeme rozumět činnost, která je svým pojetím zábavná, přináší radost a uspokojení.

Hra by nás také měla motivovat k nějaké aktivitě. Hrou se můžeme i učit, a proto je tento pojem často využívaný ve školním prostředí. Učení hrou patří mezi nejefektivnější formy výuky a již J.A. Komenský o tom píše ve svých známých publikacích.

Hra nás provází již od útlého dětství. Můžeme si vybavit situace, kdy jsme si na něco hráli, například předváděli let letadlem, hráli na schovávanou nebo stavěli hrad z písku. Hrou se ale rozumí i sporty, ve kterých máme jasně daná pravidla, která se musí dodržovat. S hrou často souvisí výhra nebo pak prohra, která je nedílnou součástí soutěživě založených her. Pojdme se ale podívat do jednotlivých publikací, které o pojmu hra pojednávají a hlouběji se mu věnují.

„Podle formy můžeme hrou nazvat svobodné jednání, které je míněno jen tak a stojí mimo obyčejný život, ale které přesto může hráče plně zaujmout, k němuž se dále nepřipíná žádný materiální zájem a jímž se nedosahuje žádného užitku, které se uskutečňuje ve zvlášť určeném čase a ve zvlášť určeném prostoru, které probíhá řádně podle určitých pravidel a vyvolává v život společenské skupiny, které se rády obklopují tajemstvím, nebo které se vymaňují z obyčejného světa tím, že se přestrojují za jiné.“ (Holec, 1994, s. 51.)

Jan Činčera (2007) navrhuje, že pro lepší porozumění pojmu "hra" se můžeme pokusit získat odstup od běžného chápání tohoto slova a porovnat jeho český význam s odpovídajícím pojmem v angličtině. V rámci tohoto srovnání je možné najít různé definice pojmu "game". Například je možné ho chápat jako zápas s danými pravidly, jehož cílem je určit vítěze, jako zábavu či volný čas, nebo jako tajný plán na provedení něčeho. Další možnou definicí je frivolní nebo lehkovážné chování. Může to být také lov zvířat pro sport nebo jako zdroj potravy. Z pohledu jiného zdroje se definice pojmu "game" mohou lišit. Například může být chápáno jako něco, co se hraje pro zábavu, jako aktivita, ve které se lidé účastní buď sami nebo společně, čistě pro zábavu. Další definicí může být soutěživá aktivita s pravidly,

například sportovní nebo jiný druh soutěže, kde hráči soupeří s ostatními hráči za dodržování určených pravidel (Činčera, 2007).

Hra je především svobodnou aktivitou, která přestává být hrou, pokud je nařízena nebo nařizována. Hra není povinností nebo úkolem, její potřeba vzniká z potěšení, které přináší. Hru lze kdykoli přerušit nebo ukončit, není fyzicky nebo morálně nutná. Hra není reálným životem, ale spíše odchýlením od něj do dočasného prostoru s vlastním cílem. I malé dítě si uvědomuje, že hra je pouze hrou. Přesto toto vědomí nevylučuje, aby hra nebyla brána vážně a nebyla plně zapojena. Každá dobrá hra má schopnost plně upoutat hráče kdykoli. Protiklad mezi hrou a vážnou skutečností je neustále proměnlivý. Hra se může obrátit ve vážnost a vážnost se může stát hrou. Hra může dosáhnout krásných výšin a překonávat skutečnost. Hra není běžným životem, stojí mimo bezprostřední uspokojení základních potřeb a přerušuje tento proces. Vsouvá se do něj jako dočasná aktivita, která existuje sama o sobě a uspokojuje se svým vykonáváním. Cíle, kterým hra slouží, leží mimo přímé materiální zájmy nebo individuální uspokojování nezbytných životních potřeb (Holec, 1994).

Hra se odlišuje od běžného života časovým a prostorovým ohraničením. Probíhá uvnitř určených časových a prostorových mezí. Začíná a končí. Opakovatelnost je dalším důležitým znakem hry. Hru lze opakovat okamžitě po skončení nebo po jakékoli dlouhé přestávce. Tato opakovatelnost platí nejen pro hru jako celek, ale také pro její vnitřní strukturu. Většina her obsahuje prvky opakování a refrénu. Hra má svůj vlastní prostor, své hřiště, které může být buď fyzicky definováno nebo pouze v myšlenkách, s jasným úmyslem. Ještě výraznější, než časové omezení hry je její prostorové ohraničení. Každá hra se odehrává uvnitř svého vlastního prostoru, který slouží k tomu, aby v něm probíhaly uzavřené děje řízené vlastními specifickými pravidly. Pravidla jsou dalším významným rysem hry. Přinášejí do nedokonalého a chaotického světa herní dokonalost, byť dočasnou a omezenou. Hra vytváří specifický řád a vyžaduje nekompromisní dodržování pravidel. Každé porušení pravidel kazí a narušuje svět hry. Proto je tak důležité, aby pravidla byla předem jasně a jednoznačně formulována a nebyla během hry měněna, upravována nebo doplňována. (Holec, 1994)

2.2 Role hry v pedagogice

Samotný význam hry v pedagogice je mnohostranný a přináší řadu výhod pro rozvoj dětí. Hra plní různé role, které mají pozitivní dopad na vzdělávání a celkový rozvoj dětí.

V období předškolního věku je hra klíčovým prvkem. Předškolní děti se věnují hře s intenzitou, vášní a vášní. Dokáží se plně ponořit do hry a zažívají radost z rozvoje svých dovedností a síly. I když se rádi soutěží, skutečně intenzivní prožitek ze soutěžení se rozvíjí až v pozdějším období. Hrou si dítě pomáhá zvládnout duševní tlak. (Říčan, 2014).

Hra slouží jako prostředek pro aktivizaci, motivaci a iniciaci a přispívá k osobnostnímu a sociálnímu rozvoji dítěte. Hra umožňuje rozvoj praktických dovedností, pozornosti, schopnosti vcítit se do druhých a komunikace. Je také prostředkem ke oživení výukového procesu a obohacuje žáka ve všech směrech. V současné době si stále více pedagogů uvědomuje důležitost hry ve výukovém procesu nejen z pedagogického, ale i psychologického hlediska (Nelešovská, 2004).

Pedagog může udělat svou práci stejně zajímavou a lákavou jako hra, zatímco hra může být naopak stejně vážná jako práce. Ve smyslu tohoto pojetí se škola stává hrou a hra se stává "školou života" (Langmeier, Krejčířová, 2006).

Při začleňování her do vzdělávacího procesu je důležité řídit se určitými zásadami. Je zapotřebí mít povědomí o tom, jaká psychická funkce hra působí a jaký specifický rozvoj podporuje u dětí (Zelinová, 2011). Taktéž je klíčové mít jasnou představu o cílové skupině, pro kterou je hra určena, a správně přiřazovat role, abychom byli schopni sledovat reakce dětí na herní situace.

Kontrola poznávacích procesů dětí je také nezbytná, abychom mohli vyhodnotit, jakým způsobem se děti zapojují do hry a jakým způsobem se učí prostřednictvím herních aktivit. Na základě našich zkušeností a pozorování je pak možné rozhodnout, jakým způsobem bude hra ovlivňovat osobnost dítěte a jakým směrem bude probíhat jejich vývoj (Zelinová, 2011).

Při výběru her je důležité mít na paměti určitou gradaci, která odpovídá schopnostem a potřebám dětí v daném věkovém období. Záměrnost hry, tj. její cíl, zacílení na určitou dovednost či vědomost, a také funkčnost a výchovný záměr, jsou dalšími faktory, které je třeba zohlednit (Zelinová, 2001).

Po skončení každé hry je vhodné poskytnout dětem dostatek prostoru, aby se mohly vyjádřit a sdělit své prožitky a pocity, které při hře zažily. Tímto způsobem se učí pojmenovávat své emoce a uvědomovat si své vlastní prožívání. Pro zajištění pocitu vlastní hodnoty je také důležitá zpětná vazba, kterou děti dostávají po skončení hry (Zelinová, 2001). Pro pedagogy

je zase klíčové poskytnout zpětné hodnocení, které jim umožní zhodnotit, zda hra dosáhla stanoveného cíle a splnila očekávání (Zelinová, 2001).

Ve vyučování lze využívat různých druhů her. Jak uvedla Zelinová (2001), výchovná hra klade důraz na zážitky, city, emoce a zkušenosti, a přináší uvolnění a zábavu. Didaktická hra přináší určité poznání a vědomosti. Tvořivá hra dává dítěti možnost se vyjádřit, prožívat radost a rozvíjet samostatnost, motivaci, myšlení, fantazii a odpovědnost.

Rozdělení her podle Aleny Nelešovské zahrnuje hru na rozvoj zrakové paměti a zrakového vnímání, hru pro rozvoj vnímání a sluchové paměti, hru pro rozvoj myšlení a tvořivosti, hru pro rozvoj časoprostorové orientace, hru pro rozvoj řeči a slovní zásoby, hru zaměřenou na rozvoj jemné motoriky, hru na rozvoj důvěry a vzájemné spolupráce a hru zaměřenou na vzájemné poznávání (Nelešovská, 2004).

Podle Skalkové (2007) soutěživé hry posuzují výsledek s ohledem na umístění žáků v určitém pořadí a učí je smyslu pro fair play, toleranci a vyvinutí maximálního úsilí

a odpovědnosti. Využití psychoher a her dramatické výchovy ve vzdělávání zdůrazňují Šimanovský a Šimanovská (2005), kteří uvádějí, že situace v těchto hrách umožňuje žákům rozhodovat, hledat správná řešení a rozvíjet různé dovednosti.

Vzdělávání směřuje k aktivnímu konání a zahrnuje kognitivní, konativní, sociální a osobnostní aspekty (Kosíková, 2011). Hry, jak uvádí Šimanovský a Šimanovská (2005), přispívají k rozvoji dětí a pomáhají jim získávat nové informace a prožívat radost z objevování nového.

Lze tedy říci, že hra má na děti a jejich vývoj značný vliv. Hra děti motivuje a zvyšuje jejich zájem. Podporuje sociální dovednosti a komunikaci. Rozvíjí kognitivní schopnosti a kreativitu. Posiluje motorické dovednosti a koordinaci pohybů. Ovlivňuje emocionální a sociální růst. Hraním se děti učí vyjadřovat sebe sama a porozumět emocím druhých, v herním prostředí se učí empatii, respektu a toleranci vůči ostatním. Hra také podporuje učení a objevování světa, děti experimentují, zkoumají příčiny a následky. Hrou se učí novým věcem, rozvíjí své dovednosti a znalosti.

Vyučování může zahrnovat různé druhy her. Didaktické hry a hry s pravidly umožňují žákům seznámit se s pravidly a rozvíjet sociální dovednosti. Soutěživé hry učí fair play, toleranci a odpovědnost, ale je třeba dbát, aby nepodporovaly nezdravou rivalitu. Psychohry a hry dramatické výchovy umožňují žákům řešit situace, rozhodovat, hledat řešení a rozvíjet

své schopnosti (Šimanovský a Šimanovská, 2005). Vzdělávání také podporuje osobnostní růst žáků a jejich schopnost zaujímat stanoviska. Využívání her ve vzdělávacím procesu přináší netradiční a efektivní způsob výuky, který je zábavný, motivující a podporuje aktivní zapojení žáků. Hry mohou pomoci dětem rozvíjet dovednosti, komunikaci a sebedůvěru a zároveň je motivovat ke vzdělávání a objevování nových informací (Zelinová, 2011). Hry jsou důležitým nástrojem pro překonávání překážek, sebevyjádření a získávání radosti z učení.

2.3 Tvorba didaktické knihy

Hlavní úkolem je vhodný výběr učiva a jeho didaktická transformace. Obsah vybíráme podle různých klíčových aspektů. Základní idea didaktických pojetí učebnice se liší zejména podle věku cílové skupiny. Správné didaktické promyšlení učebnice pak přispívá k tomu, že učebnice bude opravdu sloužit k podpoře činnosti učitele i žáků ve vlastním procesu vyučování. (Skalková, 2007)

Velmi významným momentem při tvorbě učebnice jsou i hlediska axiologická, která předpokládají takový výběr učiva, který bude zvýrazňovat etické aspekty a bude podporovat rozvíjení hodnotové orientace žáků. Komplexní pojetí učebnice předpokládá fakt, že bude nejenom nositelem obsahu vzdělávání, ale také prostředkem řízení učení žáků, založeného na jejich vlastní aktivní činnosti. V učebnicích se nově utvářejí vztahy mezi texty a mimo textovými komponentami učebnice, jako jsou ilustrace, schémata, tabulky, grafy aj.) Do učebnic se ve větším množství zařazují některé prvky cvičebnice, úkoly pro samostatnou práci žáků, úkoly směřující k obohacování a prohlubování jejich zkušeností, úkoly předpokládající různé druhy praktických činností, experimentování a laboratorní práce s podrobnou instruktáží cvičebnicového typu apod. Inovační impulzy v didaktické oblasti zároveň vedou k tomu, že autoři vytvářejí prostor pro využití nových organizačních forem vyučování, jako je např. zavádění prvků integrovaného vyučování, projekty apod. Soudobé komplexnější pojetí učebnice zároveň významně posiluje komunikaci mezi učebnicí a žáky i rozvíjející funkci učebnice (Skalková, 2007).

Didaktické zpracování učebnice umožňuje, aby učebnice plnohodnotně plnily své základní funkce v procesu vyučování. Tyto funkce zahrnují poznávací a systemizační funkci, která pomáhá žákům poznávat a uspořádávat si nové informace, upevňovací a kontrolní funkci, která slouží k zajištění opakování a kontroly učiva, motivační a sebevzdělávací funkci, která podněcuje žáky ke samostatnému učení (a tím rozvíjí jejich schopnost učit se sami),

koordinační funkci, která usměrňuje využívání dalších didaktických prostředků ve vztahu k učebnici, také rozvíjející a výchovnou funkci a funkci orientační (pomocí obsahu a rejstříku a pokynů informuje žáky o způsobech jejího využívání). Tyto funkce ovšem mohou být v učebnicích zastoupeny různou měrou (Skalková, 2007).

Z hlediska didaktiky je důležité sledovat složitost a obtížnost učebnic a analyzovat jejich vlastnosti, které mohou usnadňovat nebo naopak brzdít proces učení žáků. I pro současné autory jsou stále relevantní požadavky, které byly vyjádřeny v minulosti ohledně jazykové kvality učebnic. Cituji: *"Učebnice má být jasně psána, přizpůsobena věku a chápavosti žáků, a její styl by měl odpovídat vysoké jazykové úrovni"* (Chlup, 1935, s. 328).

Při tvorbě učebnic je důležité zohlednit názory uživatelů, tj. učitelů, žáků a rodičů (Macák, 1983). Získávání těchto názorů je důležitou součástí procesu optimalizace tvorby učebnic. (Průcha, 1985).

2.4 Didaktická transformace

Didaktická transformace má vliv na všechny formy výuky, včetně praktického vyučování. (Knecht, 2007). Při praktickém vyučování je důležité provést analýzu základních pojmů a vztahů v učivu, analýzu základních činností a analýzu mezipředmětových vazeb (Švec, 1996). Knecht (2007) dále uvádí, že didaktika praktického vyučování spadá mezi oborové didaktiky a jejím úkolem je přizpůsobit obsah učiva praktickým způsobem (Knecht, 2007). To znamená, že učitelé praktického vyučování vytvářejí učební materiály propojené s praktickými činnostmi, jako je tvorba vzorů nebo vyplňování tiskopisů.

Podle Koláře (2012) zahrnuje didaktická transformace převedení učiva do podoby, která odpovídá věkovým i individuálním potřebám žáků. Zohledňuje se obsah učiva, učební styly žáků a vztah žáků k danému obsahu a také vztah k ostatním předmětům. Cílem didaktické transformace není pouze převést poznatky do vyučovacích materiálů, ale také vybrat vhodné vzdělávací obsahy (Knecht, 2007). Výběr obsahu je záležitostí odborníků v daném oboru, ale samotné zpřístupnění a ztvárnění učiva pro žáky je zájmem oborových didaktiků a učitelů (Knecht, 2007).

Podle Skalkové (2007) je důležité, aby didaktická transformace odpovídala současnému pojetí daného oboru. Klíčovým faktorem pro úspěšnou didaktickou transformaci je také správné pochopení obsahu učitelem, který poté provede didaktické úpravy učiva tak, aby byl srozumitelný pro žáky (Švec, Šimoník, Fialová, 1996). Výběr vyučovacích metod a forem

výuky je další důležitou složkou didaktické transformace, která se zaměřuje na využití vzdělávací hodnoty látky pro žáky (Skalková, 2007).

2.5 Práce s učebnicí a s knihou

Práci s učebnicí a knihou lze zařadit mezi metody, kdy zdrojem poznání je především slovo. Představuje jednu z nejdůležitějších metod jak získávání nových poznatků, tak jejich upevňování. Podle J. Ámose Komenského je podstatné užívat knihu jako hlavní nástroj vzdělávání. Avšak funkce knihy jako zdroje vzdělávání a sebevzdělávání od dob J. A. Komenského mnohonásobně vzrostla. Různé jiné zdroje poznávání, které se nově vyvinuly, jako rozhlas, televize, audiovizuální pomůcky, počítačové programy, představuje nepochybně významné obohacení možných zdrojů poznání. Nemohou však nahradit knihu. (Skalková, 2007)

Velkou roli při práci s učebnicí hraje grafická úprava učebnice, jako je vnitřní členění textu, barevné zvýrazňování hlavních myšlenek a označování důležitých pojmů. Je žádoucí, aby žáci ve všech předmětech postupně získávali schopnost pracovat s učebnicí a knihami se stále větší samostatností. Začínají tím, že samostatně čtou odstavce v učebnici, vyčleňují hlavní myšlenku a vyjadřují ji vlastními slovy, hledají odpovědi na otázky a samostatně reprodukují obsah textu nebo významné pasáže. Postupně se učí orientovat i v rozsáhlejších textu (Skalková, 2007).

Součástí učebnice by měly být především různé ilustrace, diagramy, schémata, plánky, mapky, tabulky, aj. V učebnici mají pak především funkci poznávací a tvoří s tištěným slovem jeho celek. V některých případech mohou mít ilustrace a obrázky také formu estetickou a emocionálně motivační (Skalková, 2007).

Při tvorbě učebnice je důležité dbát na to, aby ji děti mohly využívat samostatně, bez pomoci učitele. Samostatná práce s knihou je předpokladem dalšího sebevzdělávání člověka.

2.6 Pracovní sešity a listy

Dětem můžeme učební obsah zprostředkovat prostřednictvím pracovních listů a sešitů. „*Pracovní list je souborem úkolů, cvičení, didaktického obrazového materiálu apod., který slouží zpravidla k samostatnému procvičování žáka, nebo mu poskytuje vodítka k jeho práci.*“ (Čapek, 2015, s.124)

Pracovní listy však mohou využívat i dvojice nebo skupiny, např. u skupinové práce. Pracovní list by neměl být známkován celou škálou známek, ale může být odměněn například jedničkou. (Čapek, 2015)

Pracovní sešit je pak souborem pracovních listů spojených konceptem nebo výukovým tématem. Pracovní sešit představuje hybridní formu mezi pracovním listem a učebnicí, která kombinuje prvky obou. Se stejným, nebo hodně podobným konceptem přichází ale i „cvičebnice“ (pracovní učebnice). Oproti učebnici by měl mít žák možnost zapisovat do prázdných polí své poznatky a měl by poskytovat daleko větší svobodu. Do pracovního sešitu patří kresby a náčrty, které dětem napomáhají lépe se orientovat v učivu a rozvíjí jejich představivost. Pomocí kresby můžeme znázornit objekty, děje, ale i pohyb. Můžeme znázornit detaily, nebo naopak kresby zjednodušovat a zachytit jen podstatné charakteristické rysy. (Čapek, 2015)

Pracovní sešit ale nemusí být produkt nakladatelství. Pracovní sešit si může pedagog vyrobit sám a být tak jeho tvůrčím dílem. Pracovní sešit je nástroj, který doprovází žáky během jejich učebního procesu v jednotlivých předmětech. Jedná se o uspořádanou sbírku výukových materiálů, které slouží k procvičování a opakování naučené látky. Pracovní sešit obsahuje úkoly, cvičení a volné prostory pro vlastní poznámky a kreativní práci. Poskytuje také možnosti pro přizpůsobení obtížnosti a individuální zohlednění zájmů žáků. Každý učitel by měl vytvořit svůj vlastní pracovní sešit podle plánů a potřeb konkrétních žáků. Pracovní sešit je také flexibilním nástrojem, který učitel může upravovat a přizpůsobovat během své výuky, aby reflektoval různé typy úkolů a aktivit. (Čapek, 2015)

2.7 Možnosti zprostředkování umění

Základem výtvarného umění je vzájemná interakce mezi umělcem a divákem, a to prostřednictvím výtvarných děl. Výtvarná díla tedy slouží jako prostředek komunikace. Možností zprostředkování umění veřejnosti je dnes mnoho. Nejčastějším místem jsou galerie nebo muzea, tedy vnitřní prostory organizované nějakou institucí. Nebo pak umění publikované ve venkovních prostorech, tedy *Public art*. Může se jednat o různé venkovní instalace, *Land art*, *Performance*, nebo třeba i různé světelné projekty vzniklé pro veřejnost. Umění může být zveřejňováno také pouze ve virtuálních prostorech. K tomu nám mohou sloužit především sociální sítě, nebo weby různých institucí, zejména galerií, usilující o snazší zpřístupnění umění. Nevýhodou pak může být nepřímá komunikace mezi uměním a divákem. Nemáme totiž možnost se přímo setkat s dílem a dojem z obrazu, sochy nebo

instalace může být pak zkreslený, neúplný a neodnese si z něj stejný prožitek jako z galerie, kdy se s dílem setkáme osobně.

Cílem zprostředkování umění je, aby si divák odnesl vlastní prožitek a zážitek, kterého chceme docílit. Vlastní prožitek je až výsledná fáze, které předchází seznámení se s dílem a následné bádání potřebné k pochopení umění. Tímto procesem se pak postupně zvyšuje vizuální gramotnost, což je schopnost porozumět, interpretovat a ocenit různé aspekty a významy výtvarného umění. Vizuální gramotnost nám umožňuje komunikovat s uměleckými díly a vnímat jejich hlubší významy, což přispívá ke zbohatnutí našeho osobního a kulturního vnímání světa. Prožitek můžeme mít buď obecný nebo estetický, ke kterému dochází, když je člověkem vnímán estetický objekt.

Jako zážitek je považováno něco, co se odehrálo v minulosti a zanechalo to v nás takovou stopu, že jsme schopni si to vybavit zpětně a sdílet tento zážitek s ostatními. Zážitky pak mohou být mostem ke zkušenosti. V pedagogice a psychologii jde o důležitý pojem se kterým je nejen ve spojení s výtvarným uměním nutné pracovat. Skrze zážitky totiž dochází k harmonickému rozvoji osobnosti.

2.8 Edukační programy

Dětem lze zprostředkovat umění mnoha způsoby. Zaměříme-li se nejdříve na galerie, nejčastější formou bývají komentované prohlídky s průvodcem, které avšak pro děti nejsou a nebývají tak poutavé a zábavné. Lze říci, že jde o nejjednodušší způsob, jak dětem zprostředkovat umění. Nicméně tyto prohlídky lze obohatit o přímou komunikaci dětí s umělcem, kdy jim autor může předat svoje zkušenosti a děti tak mohou pochopit co se za jeho díly skrývá, umělcovu osobnost nebo i způsob, techniku tvorby, kterou umělec využívá. V tomto případě se pak jedná o besedy s umělcem.

Galerie také nabízí praktické programy, které s dětmi pracují aktivněji. Mezi tyto programy řadíme programy „animační“, které patří mezi programy smíšené a jsou velice osvědčené. Děti mají možnost pozorovat, poslouchat a tvořit zároveň. Vtáhnou je přímo do procesu tvorby, činnosti totiž přímo navazují na umělcovu tvorbu, tedy sledované výtvarné dílo.

Dalším způsobem, jak dětem zprostředkovat umění je formou edukačních knih a pracovních listů, které přímo nabízejí některé galerijní instituce. Například *Národní Galerie Praha* na svých webových stránkách nabízí několik pracovních listů, které jsou volně ke stažení. Tyto listy obsahují řadu programů a byly vytvořeny zejména v době, kdy byla galerie

zavřena a byl tak omezen přístup do ní. Rodiče nebo učitelé měli možnost si tyto studijní listy stáhnout a pracovat na nich z domova. Studijní listy obsahují vždy několik děl, se kterými děti pracují. Tvůrci děti také navádějí a odkazují na sbírky děl v online prostředí. (Národní galerie Praha, online)

Galerie také nabízí studijní materiály vytvořené pro jednotlivé výstavy, které jsou aktuální, nebo již proběhly. Studijní materiály obsahují vzdělávací listy, které mají hravý, tvořivý a zároveň vzdělávací potenciál, navíc obsahují část přímo pro učitele, kde mají navrhnuté možnosti a náměty aktivit do výuky. Myslím si, že pro pedagogy je to velice usnadňující a považuji to za skvělou možnost, jak dětem snáz přiblížit umění.

Mimo studijní materiál nabízí tato galerie řadu edukačních programů, workshopů pro veřejnost, speciální programy pro rodiny s dětmi, nebo i například kurzy dějin umění, které jsou nezbytné k pochopení celkového historického kontextu tvorby autorů s přesahem do současnosti. Tyto kurzy jsou většinou několikadenní a jsou pořádány několikrát do roka.

Další galerií, která zprostředkovává umění veřejnosti a dětem je *Kunsthalle* Praha. Umění zprostředkovává veřejnosti prostřednictvím výstav, komentovaných prohlídek, workshopů, kurzů, ale i akcí jako například performance, kdy se hlavní postavy proplétají mezi výtvarnými díly, zatímco samotný autor podněcuje výměny a interakce mezi zúčastněnými. Webový portál *Kunsthalle* též nabízí online sbírky, celkem přes 2000 děl, a je zaměřená na moderní a současné umění. Na webu můžeme najít také několik video rozhovorů s kurátorem a autory jednotlivých výstav. U *Kunsthalle* se mi líbí celkové pojetí budovy a prostory, které nabízejí možnost sebevzdělávání dětí prostřednictvím deskových her, edukačních knížek a časopisů pro děti, které jsou tam volně k dispozici. (Kunsthalle, online)

Za zmínění určitě stojí Muzeum umění Olomouc. Jejich galerijní animace zprostředkovává umění školám a veřejnosti velice zábavnou a kreativní formou. Výklad doplňují o prvky zážitkové pedagogiky z oblasti výtvarné a dramatické výchovy. Při vytváření animačních programů navíc vychází ze schválených kurikulárních dokumentů RVP pro ZŠ a SŠ. (Muzeum umění Olomouc, online)

Jako další Galerii bych chtěla zmínit *Galerii Benedikta Rejta* v Lounech. Nabízí jedinečnou sbírku moderního umění, rozmanitý výstavní program a atraktivní doprovodné programy, součástí jsou také zajímavě koncipované workshopy pořádané pro děti. Mohou Vás zaujmout i přednášky o *Land Art* a příklady současného přístupu k *Land art* v Čechách. (Galerie Benedikta Rejta, 27.6. 2023)

2.9 Tištěná literatura pro děti

Je vhodné uvést několik institucí specializujících se na tištěnou literaturu pro děti. Podrobně se zaměříme na nakladatelství *Labyrint*, *Běžiliška* a *Baobab*. Tyto nakladatelství mohou být svým konceptem velice inspirativní.

Jsem zastánce toho, že by se dětem měly kupovat knihy, ať už na čtení pohádek, nebo právě pro nějaké interaktivní způsoby vzdělávání a poznávání. U nakladatelství *Labyrint* se mi velice líbil koncept časopisu *Raketa*, myslím si, že pro zabavení dítěte a rozvíjení jeho schopností je tento časopis ideální. Pro děti se zde nachází spousta her, triků, skládaček, nápadů a třeba i receptů, které si za pomoci rodičů mohou vyzkoušet. Časopis je velmi hravě a designově zpracovaný. Inspirovaly mě zde nápadité hry, které si můžeme s dětmi zahrát. (Labyrint, 27.6.2023)

Nakladatelství *Labyrint* také vydává zajímavé ilustrované knihy např. se mi líbila nově vydaná kniha, *Kam na Výlety*. Jsou zde interaktivní ilustrované ilustrace z cest, které prožil táta se svou dcerou. Nachází se zde spousta typů a úkolů, které děti splňují. (Labyrint, 27.6.2023). U nakladatelství *Běžiliška* mě nejvíce zaujala kniha *Hravouka*, která je zároveň i interaktivní aplikací, kterou si děti mohou stáhnout do tabletu nebo telefonu. V knize vás provádí myška, která sepsala vlastní knihu o přírodě. V knize se nachází spousta ilustrací a už na první pohled vás vsune do děje (Běžiliška, 27.6.2023).

Nakladatelství *Baobab* zas nabízí sekci pro školy, kde mají pedagogové možnost vybrat si z řady didaktických knih, které obsahují témata, objevující se v Rámcovém vzdělávacím programu. Knihy jsou zde rozděleny podle vyučovaných předmětů a lze je tak snadno využít ve výuce. U každé knížky se pak vyskytují informace, zdali k ní existuje doprovodná akce – čtení nebo workshop, a to buď s autorem knížky, nebo s jejím ilustrátorem, či s lektorem, který s ní pracuje. Na kartě najdete i časový údaj o tom, jak dlouho akce trvá a kolik například stojí. (baobab, 27.6.2023)

Další inspirací mi byla knížka od Martina Raudenského a Kateřiny Dytrtové, *Expres*. U této knihy se mi líbilo, že je rozdělena na část s teorií a praktickou část, která je udělaná formou pracovního sešitu, a děti zde mohou zasahovat a tvořit. Kniha je velice zajímavě graficky zpracována, obsahuje velice osobité ilustrace Martina Raudenského a celkově působí hravě, poutavě, a to nejen pro děti

Od stejného autora, Martina Raudenského, se mi líbila kniha *Ko-text*. Kniha je umístěna v „krabici“ a je doplněna autentickým souborem edukačních pomůcek. Tato kniha zkoumá různé přístupy výtvarné pedagogiky a strategie současného výtvarného umění, které se prolínají s dětskou tvorbou. Publikace *Ko-text* získala výtvarnou porotou soutěže Nejkrásnější české knihy roku 2015 ocenění 2. místo v kategorii Učebnice pro školy všech stupňů a ostatní didaktické pomůcky. (Kateřina Dyrťová, Martin Raudenský, 2015)

Publikace představuje a analyzuje výtvarné projekty od tvůrců různých oborů a věkových skupin, od dětí na základní škole až po studenty na vysokých uměleckých školách. Texty se zaměřují na úvahy o roli teoretiků, tvůrců, učitelů a galerijních animátorů, a jsou určeny právě těmito skupinám. Cílem knihy je posílit komunikaci mezi těmito rolemi a přispět k výuce výtvarného oboru s prvky experimentu, akčnosti a hravosti. (Kateřina Dyrťová, Martin Raudenský, 2015)

Publikace využívá metodu konceptuální analýzy, která pomáhá porozumět konstrukci významu díla a jeho interpretačnímu rozptylu. Teoretické otázky, které se v publikaci objevují, se například týkají toho, za jakých podmínek se objekt stává uměním, jaký vliv má kontext a ko-text na výraz díla, nebo jaký je vztah mezi edukací v galerii a dílem samotným. Publikace se také zabývá otázkami herních principů ve tvorbě a vznikem významu prostřednictvím čar, zvuku, barev, tvarů a použitých médií. Výtvarné projekty v publikaci jsou realizovány pomocí různých tiskových technik, jako je ofset, sítotisk, litografie, knihtisk a digitální tisk. (Kateřina Dyrťová, Martin Raudenský, 2015)

Typografický design knihy reflektuje strukturu odborného textu. Přehlednost je podpořena vícesloupcovým sazebním vzorem, barevným rozlišením a drobnými náhledovými obrázky jako margináliemi, které odkazují na dokumentaci umístěnou na příloženém CD nebo v přidruženém cloudu. Volba multimediální formy umožňuje začlenění různorodého materiálu do celkového díla. Součástí knižní krabice jsou také papírové hříčky, plakát sloužící k hodu vlaštkou na terč, flipbook umožňující fázování kresby a zkoumání principů animace, šablony pro práci s motivem v sérii a karty, herní plán a zrcátko jako pole pro hry, jejichž návrhy jsou dostupné na příloženém CD nebo v souboru materiálů sdílených prostřednictvím cloudu. (Kateřina Dyrťová, Martin Raudenský, 2015)

Hlavním jádrem publikace je čtyřletý projekt, který stále probíhá, a který vznikl díky dialogu mezi spoluautory knihy (grafiky, pedagožkami a teoretičkami) a žáky základní školy ve věku

od šesti do deseti let. Projekt se zaměřuje na interakci a spolupráci mezi těmito tvůrčími osobnostmi. (Kateřina Dytrtová, Martin Raudenský, 2015)

Dále bych chtěla zmínit knihy od Ondřeje Horáka a Jiřího Fanty, *Proč obrazy nepotřebují názvy* a *Jak se dělá galerie* od Ondřeje Chrobáka. Tyto dvě knihy zprostředkovávají umění dětem velice povedeným způsobem a jsou hlavně srozumitelné pro děti. Obsahují spousty humorných ilustrací a například velice rozsáhlou časovou osu uměleckých směrů, která funguje na principu leporela a dá se krásně rozložit. Kniha, *Proč obrazy nepotřebují názvy* je vydaná již zmíněným nakladatelstvím *Labyrint*. (Horák, 2014), (Chrobák, 2016)

Za zmínění také stojí knihy od Herce Tuletta s názvem *Barvy* a *Knížka*. Tyto knihy jsou určeny především pro předškolní děti, ale zaujmou i dospělé. Jsou velice interaktivně zpracovány, v knize barvy se autor zaměřil na míchání barev. Stránky jsou zaplněné barevnými otisky prstů, skvrn a šmouh rozvíjející dětskou představivost. Děti s knihou hýbají, ťukají, foukají na stránky nebo tleskají. Vždy předchozí stránka souvisí s tou následující, kdy přijde proměna, na kterou děti čekají. Tyto knihu bych ráda využila pro své děti, ve školce, nebo v nejnižších třídách na základní škole, určitě bych ji doporučila i ostatním pedagogům. (Tullet, 2015, 2016)

3. PRAKTICKÁ ČÁST

3.1 Popis autorské didaktické knihy

Cílem autorské didaktické knihy je lépe přiblížit dětem výtvarné umění prostřednictvím autorských didaktických her a výtvarných aktivit, které se opírají o umění moderny. Vytvořila jsem tedy didaktickou knížku se zaměřením na kubismus, jako hlavní umělecký směr moderního umění na přelomu 19. a 20. století, vyznačující se používáním geometrických obrazců. Kubismus funguje pomocí souběžného zobrazení různých ploch stejného předmětu a využívá principu koláže. Mezi jeho hlavní iniciátory patří Pablo Picasso a Georges Braque. Jejich tvorba se odrazila i v českém umění a architektuře.

Knihy je určena pro děti na druhém stupni základních škol a je obsahově koncipována tak, aby bylo možné ji využít ve výuce. Knihu také mohou využít rodiče s dětmi, kteří dětem chtějí blíže přiblížit výtvarné umění. Kniha o rozměrech 205x205mm obsahuje 34 stran a je plná autorských ilustrací.

Samotné ilustrace v didaktické knížce mají několik důležitých přínosů. Plní různé účely, ale především přispívají k atraktivitě učebnice. Podle Mikk (citováno v Maňák, Knecht eds., 2007) se v posledních desetiletích výrazně zvýšil počet ilustrací ve školních učebnicích. Vizualní složka učebnice je jedním z nejsilnějších faktorů, který napomáhá dosáhnout zásady názornosti.

Ilustrace v knize mají funkci vizuální podpory, neboť ilustrace vizualizují obsah a tematiku knihy, což zase pomáhá čtenářům lépe porozumět informacím a získat přehled o daném tématu. Je známo, že vizuální prvky často působí silněji než pouhý text, a proto jsou důležitým nástrojem pro zprostředkování informací. Dalším přínosem je zvýšení zájmu a motivace čtenářů. Ilustrace mají schopnost přitahovat pozornost a zaujmout čtenáře. Barevné a atraktivní ilustrace mohou stimulovat jejich zvědavost a chuť poznávat. Díky ilustracím se kniha stává atraktivnější a přístupnější, což zase může zvýšit motivaci čtenářů ke čtení a učení. Dále ilustrace vylepšují porozumění. Pomáhají čtenářům lépe si představit složité koncepty a abstraktní myšlenky. Kombinace textu a obrazového vyobrazení umožňuje lepší vizualizaci a porozumění obsahu. Ilustrace také slouží jako podpůrný materiál ke zpřesnění a prohloubení poznatků. Dalším přínosem je podpora paměti a zapamatování. Ilustrace umožňují čtenářům lépe si zapamatovat informace a koncepty.

Vizuální prvky mají schopnost zůstat v paměti déle než pouhý text, což je důležitá paměťová opora. U dětí mohou ilustrace zvláště podpořit vizuální učení a zapamatování.

Umělecky zpracované ilustrace mají také estetickou hodnotu. Přispívají k estetickému vnímání knihy a vytvářejí příjemné prostředí pro čtení. Myslím si, že umělecky zpracované ilustrace navíc obohacují čtenářský zážitek a přinášejí radost z vizuálního poznávání.

Valenta (1997) zdůrazňuje, že autoři učebnic by měli pečlivě vybírat typy ilustrací na základě jejich funkcí, věku žáků a v případě mentálně postižených dětí také s ohledem na jejich specifické poznávací schopnosti a osobnostní charakteristiky. Dále je třeba zohlednit i typ školy a povahu vyučovaného předmětu. Podle Staudkové (citováno v Maňák, Knecht eds., 2007) by ilustrace v kvalitní učebnici neměly vyvolávat nevhodné reakce nebo odvádět pozornost žáků. Ilustrace by měly být srozumitelné pro žáky, odpovídat jejich věku a být obsahově správné.

3.2 Didaktické hry zprostředkovávající umění dětem

Obsahem knihy je šest aktivit, zaměřených na výtvarné umění, a které využívají a navazují na princip kubismu:

„Rozpadlé zátiší“

Zadání: Tvým úkolem je zakreslit do mřížky na pravé straně libovolný objekt, který se nachází ve tvém okolí. Obcházej ho ze všech stran a do každé části mřížky nakresli jinou část objektu a z jiného úhlu, tak aby předmět vypadal jako rozpadlý. Nakonec můžeš obrázek doplnit, dokreslit nebo i dolepit něčím, co o předmětu víš, takže v případě kytary třeba noty, nebo kus vlepene notové osnovy.

Tip: Můžeš si všimnout, že kubisté využívali střed obrazu jako ohnisko zobrazovaných předmětů. Snaž se tedy pracovat od středu ke kraji. (viz příloha č.5)

Tato aktivita umožňuje dětem praktický a tvořivý přístup k tématu kubismu. Děti mají možnost vytvářet vlastní kubistická díla a hrát si s tvary, barvami a perspektivou. Tímto způsobem si mohou prohloubit své porozumění kubistickým principům a technikám. Aktivita také rozvíjí dětskou představivost a kreativitu. Děti jsou povzbuzovány k tomu, aby se zamyslely nad objektem ve svém okolí a představily si jej z různých úhlů a perspektiv. Tímto způsobem se učí vnímat svět kolem sebe z nového a netradičního pohledu. Aktivita je inspirovaná kubistickými principy, jako je rozpadnutí a geometrická deformace objektu. Děti mají za úkol nakreslit objekt do mřížky tak, aby vypadal jako rozpadlý. Tímto se

seznámí s typickými rysy kubismu a rozvíjí svou schopnost vnímat a interpretovat umělecká díla.

„Skládačka“

Zadání: Pokus se z “rozbitého” obrazu s názvem Záchrana, od slavného malíře Pabla Picassa, znovu seskládat pohybovou scénu, která se na něm odehrává. Nakonec porovnej své dílo s originálem. Vytvořil jsi novou variantu obrazu? A jak se ti výsledek líbí? Popiš, co ti připomíná a co se naopak odehrává na Picassově obraze. (viz příloha č.7)

Zvolení tohoto výtvarného úkolu do knihy přináší dětem několik významných přínosů. Prvním je podpora jejich kreativity a fantazie. Tím, že se děti pokusí seskládat pohybovou scénu z rozbitého obrazu Pabla Picassa nazvaného "Záchrana", jsou povzbuzovány k vlastnímu tvůrčímu myšlení. Mají možnost vytvořit novou variantu obrazu pomocí vlastní představivosti a přístupu k tvarům a barvám.

Dalším přínosem je rozvoj jejich pozorovacích schopností a porozumění uměleckému dílu. Děti se musí detailně zaměřit na originální obraz Pabla Picassa a porovnat ho s vlastním dílem. Tímto procesem si uvědomují jedinečné prvky Picassova stylu, jakými jsou například zkrácené tvary a neobvyklé perspektivy. Mají možnost porovnávat své dílo s originálem a rozumět, jak se jejich vlastní práce liší od slavného malířova díla.

Tento výtvarný úkol také podporuje děti v rozvoji jejich vizuálních dovedností a vnímání. Při seskládání pohybové scény si musí všimnout detailů a kompozičních prvků, které jsou v obraze obsaženy. Pomáhá jim rozvíjet schopnost pozorování a vnímání různých aspektů výtvarného díla.

V neposlední řadě, tento úkol také přináší dětem radost a uspokojení z vlastní tvorby. Mají možnost vidět výsledek své práce a porovnat ho s originálem. Každé dítě může mít svou vlastní interpretaci toho, co se na obraze odehrává, a vytvoření vlastní varianty obrazu jim umožňuje výtvarně se vyjádřit.

„Maskohraní“

Zadání: Vytvoř si vlastní masku inspirovanou africkým uměním a tvorbou Pabla Picassa. Použij prázdný model masky, jako základ pro tvůj návrh. Vybarvi a ozdob masku různými tvary a vzory. Zamysli se nad významem tvé masky a popřemýšlej, na jakou událost, nebo situaci by se hodila. Poté masku vystřižni a slož ji do 3D modelu, který slepiš. Nakonec napiš

krátký popis, ve kterém vysvětlíš význam nebo sdělení tvé masky a jaký dojem by mohla vyvolat u diváků nebo nositele. (viz příloha č. 9)

Důvodem zvolení této aktivity do knihy je podpora dětí v jejich kreativitě a sebevyjádření. Tvorba vlastní masky inspirované africkým uměním a tvorbou Pabla Picassa umožňuje dětem vyjádřit jejich jedinečnost a osobnost prostřednictvím výtvarného projevu.

Tato aktivita také rozvíjí jejich výtvarné dovednosti a schopnost pracovat s různými materiály. Děti mají možnost vytvořit si vlastní design masky, vybarvit ji různými tvary a vzory a také ji zdobit podle jejich uvážení. Při tomto procesu se učí experimentovat s barvami, tvary a texturami, což rozvíjí jejich smysl pro estetiku.

Tato aktivita také podporuje u dětí rozvoj jejich myšlení a komunikačních schopností. Zamýšlení se nad významem vlastní masky a hledání vhodné události nebo situace, ke které by se hodila, podporuje jejich schopnost abstraktního a kritického myšlení. Při psaní krátkého popisu masky se musí vyjádřit a sdělit jejich myšlenky a význam masky, což rozvíjí jejich schopnost vyjadřovat se verbálně.

Tato aktivita také poskytuje dětem možnost prožít radost z tvoření a vyjádření jejich jedinečného uměleckého výtvoru. Slepování 3D modelu masky jim umožňuje vidět jejich návrh proměnit se ve fyzický objekt

„Živý obraz“

Zadání: Tyto výstřižky najdeš na obraze Guernica od Pabla Picassa z roku 1947. Najdeš tu spousty emocionálních postav a prvků, které měly pro Picassa svůj skrytý význam. Ty si můžeš vše vystříhnout, připevnit na klacíky pomocí provázků a vymyslet obrazu Guernica svůj vlastní příběh. Celý obraz ti obživne pod rukama! (viz příloha č.10)

Zvolení tohoto výtvarného úkolu do knihy přináší dětem několik důležitých přínosů. Prvním důvodem je podpora jejich kreativity a vyjadřování vlastních příběhů. Děti mají možnost pracovat s výstřižky emocionálních postav a prvků z Picassova obrazu *Guernica* a vytvořit si vlastní příběh. Tímto způsobem se povzbuzuje jejich fantazie a tvůrčí myšlení.

Dalším přínosem je prohloubení porozumění uměleckému dílu a jeho významu. Výstřižky z obrazu *Guernica* obsahují prvky, které pro Pabla Picassa měly osobní a symbolický význam. Děti mají možnost objevit a porozumět těmto skrytým významům, a to prostřednictvím manipulace s výstřižky a vytváření vlastních příběhů. Tím se rozvíjí jejich schopnost vnímat a interpretovat umělecká díla.

Tento výtvarný úkol také podporuje děti v rozvoji jemné motoriky a prostorového vnímání. Manipulace s výstřižky, připevňování na klacíky a vymýšlení vlastních příběhů vyžaduje preciznost a koordinaci pohybů. Děti se tak učí pracovat s různými materiály a prostředky, a to může pozitivně ovlivnit jejich jemnou motoriku a prostorové vnímání.

V neposlední řadě, tento úkol přináší dětem radost a hrátelnost. Manipulace s výstřižky a tvorba vlastního příběhu poskytuje dětem zábavný a interaktivní zážitek. Mají možnost obživit celý obraz *Guernica* pod svými rukama a vyjádřit svou kreativitu a představivost.

„Gočárovo bludiště“

Zadání: Čeští kubisté po městě poztráceli některá svá díla. Pomůžeš jim je všechny najít a dovézt zpět do Gočárova domu U černé Matky Boží? Pomoz jim najít cestu tak, aby se nemuseli vracet. Cestou se ještě zastav v činžovním domě J. Chochola a nezapomeň minout pouliční lampu E. Králíčka. Pokud si nebudeš vědět rady, podívej se na další stránku se „stříhačkou“. Najdeš tam všechna ztracená kubistická díla v bludišti. (viz příloha č.12)

Tento úkol je navíc obohacen o další aktivitu s ním spojenou. Podobnou hru si můžou zahrát i ve třídě. Každý si vystřihne jedno dílo z následující stránky. Schová ho ve třídě, tak, aby to ostatní neviděli. Až budou poschovávána všechna díla, začnou je hledat. Cílem je najít všechna schovaná díla a donést je na cílové místo, které si určí.

Zvolení této aktivity do knihy pro děti přináší několik důležitých přínosů. Prvním důvodem je podpora jejich prostorového vnímání a logického myšlení. Děti mají za úkol pomoci českým kubistům najít umělecká díla a dopravit je zpět do Gočárova domu U černé Matky Boží. Cestou musejí hledat optimální trasu, aby se nemusely vracet, a přitom nesmí minout významné stavby kubistické architektury a užitého umění. Tímto způsobem se rozvíjí jejich prostorová orientace, plánování a logické myšlení.

Dalším důvodem je seznámení dětí s důležitými kubistickými umělci a jejich díly. Ztracená kubistická díla v bludišti představují originální kubistické práce, které děti musí najít. Tímto se děti seznamují s různými styly a technikami kubismu a rozšiřují své znalosti o tomto uměleckém směru.

Tato aktivita také podporuje děti v rozvoji pozornosti a vytrvalosti. Hledání a dopravování ztracených děl vyžaduje soustředěnost a trpělivost. Děti se učí být pozorné a vytrvalé při plnění úkolů, což jsou důležité dovednosti i mimo výtvarné prostředí.

V neposlední řadě, tato aktivita přináší dětem zábavu a interaktivitu. Procházení bludiště, hledání a přenášení děl poskytuje dětem zábavný a poutavý zážitek. Mají možnost stát se součástí příběhu českých kubistů a aktivně se zapojit do jejich dobrodružství.

„Stříhačka“

Zadání: Vystříhni z každého obrázku různé tvary a kombinuj je spolu, abys vytvořil novou kompozici. Pokud chceš, můžeš některé tvary dokreslit, opakovat nebo zrcadlit, abys tak dosáhl zajímavých efektů. Kubismus se zaměřuje na zobrazování předmětů z různých úhlů a na jejich dekonstrukci a následné složení do nových tvarů. Pokus se tedy tuto techniku využít při tvorbě tvé koláže a vytvoř tak něco originálního a inspirujícího. (viz příloha č.13, 14)

Tato aktivita přináší dětem možnost sebevyjádření, a to prostřednictvím známých kubistických děl. Aktivita obsahuje jejich výstřižky, které děti mohou deformovat, upravovat a kombinovat do nových kompozic. Vytváření koláží podporuje jejich výtvarné myšlení a rozvíjí jejich kreativitu. Děti se učí přemýšlet inovativně a tvořivě, hledat nové způsoby spojování a transformace tvarů.

Díky této aktivitě také rozvíjejí svou schopnost vnímat perspektivu a prostorové vztahy. Při vytváření koláží se snaží zobrazit předměty z různých úhlů a dekonstruovat je, aby je poté složily do nových tvarů. Tím se učí porozumět a vizualizovat prostorové dimenze.

Kromě toho, tato aktivita podporuje dětskou imaginaci a tvůrčí myšlení. Děti mají možnost experimentovat s různými kombinacemi tvarů, přidávat detaily a vytvářet originální koláže. Tím si rozvíjejí schopnost generovat nové nápady a přemýšlet mimo zaběhnuté vzorce.

Cílem této aktivity je vytvořit kubistický obraz technikou koláže a využít přitom již vytvořená kubistická díla, která dostanou novou podobu.

3.3 Analýza vybraných uměleckých děl

Guernica

Obraz z roku 1937 nese název nese po španělském městě v baskické provincii, jež bylo téhož roku obětí bombardování německé Luftwaffe během španělské občanské války (Hobsawn, 2010). Základem obrazu jsou ikonografické tradice. Prostupují ho alegorické motivy a symbolika.

V díle se nacházejí odkazy na biblické a náboženské tématy, a je patrný umělcův návrat k neoklasicistickému stylu, přičemž hojně využívá antických předmětů, které autor často začleňuje do svých obrazů s imaginativní a volnou stylizací. Samotný Picasso se k významu díla nevyjadřuje – to vše vyvolává a stále vyvolává různorodost a protiklady ve výkladu obrazu a otevírá široký prostor pro různé úvahy a spekulace (Vallentinová, 1965).

Malba o rozměrech 349,5 x 776,6 cm, zahrnuje několik hlavních figur (zvířat i lidí) seskupených do tří skupin. Figury jsou bez sebemenší modelace a jsou záměrně zdeformovány (Clark, 2013).

Kompozice obrazu je velmi dramatická a expresivní. Je rozdělena do tří hlavních vertikálních částí, které tvoří trojrozměrný prostor. Scéna se odehrává v neidentifikovatelném prostoru – ani venku, ani v interiéru – ve světle elektrické žárovky, jež plní roli symbolu technického pokroku. Záře, která ji obklopuje, je výrazná svými ostře namalovanými zubatými okraji – to může odkazovat k bombě a naznačovat výbuch. Tvar celé této kompozice až nápadně připomíná oko, jež celý prostor nočního teroru pozoruje. To lze interpretovat skrze biblickou symboliku – Picassovo světlo představuje všudypřítomnost božího oka (Leal, 2013).

Symbolika v *Guernice* je bohatá a silně politická. V horní části je zobrazena zničená budova s hořícími plameny a pádem trámů, což symbolizuje ničivou sílu bombového útoku. V prostřední části je zobrazena skupina postav, které vyjadřují utrpení, hrůzu a zoufalství. V dolní části obrazu je zobrazena mrtvá žena s rozbitým tělem a rukama se zvedajícíma k nebi, což symbolizuje utrpení civilistů během války. Celému obrazu dominuje kůň, jenž je středem kompozice obrazu. Pro jeho zobrazení je často považován za symbol obyvatel *Guernicy* a v tomto případě symbolizuje ohrožené Španělsko. Na obraze si můžeme všimnout také býka, symbolu silné povahy a silného muže, který ale může být ohrožen.

Picasso využil v obrazu omezenou paletu barev, převládají zde odstíny černé, bílé a šedé. Tato volba barev přispívá k pocitu beznaděje a smutku, který dílo vyvolává. Picasso se také zaměřil na kontrast mezi světlem a stínem, což dává obrazu hloubku a dramatický efekt.

Dílo *Guernica* je významné také svou sociální angažovaností a kritikou války. Picasso chtěl prostřednictvím svého umění upozornit na hrůzy a nelidskost války a vytvořit silný výraz protestu.

Avignonské slečny

Picassův revoluční obraz nazvaný "Avignonské slečny" (Les Femmes d'Alger) představuje přelomový okamžik v oblasti kubismu. Po několika měsících intenzivní práce a vytvoření přibližně osmi set skic byl dokončen na podzim roku 1907. Skicy zůstaly dlouho skryty a Picasso je ukazoval pouze svým nejbližším přátelům. Nicméně i tito přátelé často reagovali zděšeně na obraz. Například Braque popsal své pocity takto: "Je to jako jíst koudel místo běžného jídla a zapíjet to petrolejem." (Hlaváček, 1981)

Na obraze o rozměrech 243,9 cm x 233,7 cm je zobrazeno pět nahých postav žen, které jsou částečně přikryty ostrými a pevně nakreslenými látkovými závěsy. Tyto postavy zaujímají celou plochu plátna a jsou uspořádány podél diagonály, která začíná zdviženou rukou vycházející z hlavy postavy v levém horním rohu a končí jedinou sedící postavou vpravo dole. Celková kompozice je "uzavřena" postavením hlav jednotlivých žen a jejich pohledy. Postava vlevo je namalována z profilu a její pohled směřuje doprava ke zbývajícím dívkám. Uprostřed jsou dvě ženy s přímým pohledem, a kompozici dokončují dva aktové obrázky vpravo, kteří se dívají směrem ke středu obrazu. Okraje obrazu jsou navíc rámovány bočními závěsy. Linie těl a látek jsou ostré a deformované, končetiny jsou spojeny neobvyklým způsobem.

Obličejové dívky vpravo na obraze nesou zřetelné známky černých masek, které byly dodatečně až po dokončení obrazu přidány. Tento netradiční prvek přesto nezpochybňuje skutečnost, že obraz je považován za první kubistické dílo svého druhu. Navzdory přítomnosti masek se obraz stal zásadním průkopnickým příspěvkem kubismu (Foster, 2007)

Ma Jolie

Ma Jolie (Moje hezká dívka) je umělecké dílo Pabla Picassa z roku 1911-1912, které vzniklo jako reakce na populární píseň s tímto názvem, kterou umělec slyšel v pařížské hudební síni. Picasso ve svém díle propojuje hudbu a malbu prostřednictvím umístění houslového klíče a notové osnovy vedle tučných šablonovitých písmen. "Ma Jolie" byla také přezdívka, kterou Picasso používal pro svou milenkou Marcelle Humbertovou. Umělec v díle ztvárnil její postavu pomocí charakteristických posunujících se rovin analytického kubismu.

Ma Jolie se výrazně odlišuje od tradičního portrétního milované osoby, ale existují náznaky reprezentace. V dolní části obrazu je trojúhelníkový tvar, který připomíná kytaru, a pod

strunami jsou vidět čtyři prsty. Loket vyčnívá doprava a v horní polovině díla je možné rozpoznat výtvarný motiv, který může představovat plovoucí úsměv, ačkoli je obtížné ho rozeznat v spletenci plochých, poloprůhledných rovin. Přestože postava zdánlivě mizí v abstraktní síti rovných, poloprůhledných ploch, tyto prvky naznačují ženu držící hudební nástroj. Dílo tak spojuje prvky analytického kubismu s tradičním tématem.

V kubistických dílech tohoto období Picasso a Georges Braque experimentovali s různými způsoby zobrazování. V *Ma Jolie* Picasso kombinuje jazyk (v černém písmu), symbolický význam (v houslovém klíči) a blízkou abstrakci (v zobrazení předmětu). Tímto způsobem umělec vytváří spojení mezi hudbou a vizuálním uměním a vyjadřuje svůj osobní vztah k tématu díla. (Lamač, 1989)

Hlava Don Quijote

Socha od významného českého sochaře a výtvarníka, Otto Gutfreunda, je vyrobena z bronzi, její výška je 38 cm, šířka 30 cm a hloubka sochy je 17 cm. Její vznik je datován v letech 1911-1912 a je součástí Sbírkou umění 19. století a klasické moderny, Národní galerie Praha (Národní galerie Praha, 2023).

Tato busta, vytvořená Ottem Gutfreundem, je charakterizována výraznými deformacemi částí obličeje. Její podoba je záměrně kontrastní a vyvolává silné pocity u diváka. Autor odklonil svůj styl od tradičních proporcí a představil znetvořené a expresivní rysy obličeje. Tímto výrazným způsobem Gutfreund zkoumá možnosti výrazu a přenáší do sochy subjektivní prožitky a emoce. Deformované části obličeje dodávají soše dynamiku a napětí, a zároveň vyvolávají otázky a otevřenost ve výkladu (Národní galerie Praha, 2023).

Busta *Dona Quijota* je osvobozena od literárních atributů a vyznačuje se rozrušeným objemem, který je ovlivněn hrany a prohlubněmi. Tímto způsobem Gutfreund vyjadřuje silné vnitřní napětí a emoční stavy, které Don Quijote prožívá. Gutfreundova tvorba v tomto kuboexpresionistickém období kombinuje geometrické a dynamické prvky, což přispívá k výraznosti jeho děl. Jeho sochy a reliéfy jsou plné energie a emocí, které vyvolávají intenzivní prožitky a dojmy u diváka. Tímto způsobem Otto Gutfreund přispěl ke vývoji moderního sochařství a zanechal nezaměnitelnou stopu ve světě umění (Národní galerie Praha, 2023).

Otto Gutfreund byl český sochař a výtvarník, po svém pobytu v Paříži v roce 1910 se začal vyjadřovat v plastikách a reliéfech, které spojovaly expresivní pojetí formy se symbolickým

obsahem, inspirovaným francouzským kubismem. Jeho tvorba v tomto období se zaměřovala na interpretaci klasických literárních postav, které reflektovaly jeho vlastní existenciální nejistoty (Národní galerie Praha, 2023).

Záchrana

Obraz s originálním názvem "*Le Sauvetage*" byl namalován Pablem Piccasem a je podepsán jeho jménem vpravo nahoře. Je proveden olejem na plátně a má rozměry 97,2 x 130 cm. Původně se nacházel v *Galerii Beyeler* v Basileji, kde ho získali od umělce. Obraz byl vystaven v rámci výstavy "Picasso: Sochař/malíř" v *Tate Gallery* v Londýně v roce 1994 (Sotheby's, 2014).

Dramatické dílo Pabla Picassa nazvané *Záchrana* je plátnem z listopadu 1932, které zachycuje scénu na pláži, kde se vynořuje malátné tělo koupajícího se člověka. Všechny postavy na obraze mají charakteristický vzhled Picassovy milenky Marie-Thérèse, která se objevuje i v jeho dalších dílech. Marie-Thérèse zaujímá v obraze významnou roli, představuje oběť i spasitele, který je všudypřítomný v zemi, moři a vzduchu. "*Záchrana*" je nejvíce vystiženým a ambiciózním dílem ze série obrazů, kterou Picasso dokončil na konci roku 1932. Tato série vznikla na základě Picassovy inspirace epizodou, kdy Marie-Thérèse onemocněla vážnou nemocí po koupání (J. Richardson, 2007).

Pláž byla pro Picassa zdrojem inspirace nejen pro tento obraz, ale i pro jeho další aktivity, které se věnovaly erotickému zkoumání nebo evokaci starověkého světa. V roce 1920 Picasso využíval pláž v Juan-les-Pins pro své aktové scény, a v roce 1922 v Dinardu pobíhaly monumentální nahé bohyně. Léta strávená v Cannes a Dinardu v roce 1927 a 1928 byla pro něj velmi plodná díky přítomnosti Marie-Thérèse Walterové a erotickému napětí, které toto období doprovázelo (J. Richardson, 2007).

Picasso strávil léto roku 1932 v Boisgeloup s Olgou, zatímco Marie-Thérèse trávila dovolenou u moře se svou sestrou. Tato oddělenost způsobila Picassovi frustraci a vzpomínky na jejich společné léto v Dinardu v roce 1928. Právě v této době začal pracovat na sérii obrazů s plážovou tematikou. Obraz "*Záchrana*" je největším plátnem věnovaným tomuto tématu a kombinuje dvě scény – jednu s postavami žen hrajících míč a druhou s dramatickým obrazem zachraňované utopené ženy, který je inspirován incidentem s Marie-Thérèse. Picasso spojuje na obraze radost a hrůzu a používá levandulové barvy pro překrytí postav. Centrální část plátna dramaturgizuje nejistotu života a zobrazuje vynořujícího se plavce a zachraňovanou ženu, která se lapá po vzduchu (J. Richardson, 2007).

Důvodem zahrnutí obrazu "Le Sauvetage" do knihy je jeho významná role v umělcově tvorbě. Tento obraz ukazuje, jak Picasso dokázal zobrazit předměty a postavy z různých úhlů a dekonstruovat je, aby vytvořil nové kompozice. V obraze "Le Sauvetage" je patrný Picassův styl, ve kterém se prolínají různé formy a tvarové prvky. Tímto dílem umělec také vyjadřuje svou posedlost mladou ženou, Marie-Thérèse, která se stává jak obětí, tak spasitelem v jeho vyprávění. Picasso kombinuje různé prvky, jako jsou plážové scény, uměleckohistorické odkazy a erotické motivy, což přispívá k bohatosti a hloubce tohoto díla. "Le Sauvetage" je tak významným příkladem Picassovy kubistické tvorby a jeho schopnosti inovativně zobrazovat a vyjadřovat své umělecké vize.

3.4 Konceptualizace vzdělávacích uměleckých obsahů a jejich didaktická transformace

Vzdělávací obsah patří ke klíčovým pojmům pedagogické teorie ve vztahu k vzdělávací praxi, protože je ústřední kategorií jak pro didaktiku, tak pro teorii kurikula, které mají z pedagogických věd relativně nejbližší k vzdělávací práci učitelů ve výuce právě proto, že se věnují vzdělávacímu obsahu. V kurikulu je obsah konkretizovaný ve vzdělávacích oborech, značně rozrůzněných i rozmanitě svázaných s obory kultury. Teorie vzdělávacího obsahu proto musí být transdisciplinární, dostatečně zobecňující i dostatečně operacionální, aby jejich dynamiku a variabilitu zastřešila. Východiskem pro takovou teorii je společný cíl všech vzdělávacích oborů: přispívat ke kulturnímu rozvoji žákovské zkušenosti (Jan Slavík, Tomáš Janík, Jiří Kohout, Tereza Češková, Pavel Mentlík, Petr Najvar, s.10, 2021).

Konceptualizace vzdělávacích obsahů a jejich didaktická transformace hrají klíčovou roli při tvorbě didaktické knihy. Při konceptualizaci se zabýváme hloubkovým porozuměním učiva a jeho strukturováním tak, aby bylo pro děti snadno pochopitelné a přístupné. Analyzujeme jednotlivé koncepty, informace a dovednosti, které chceme předat, a hledáme způsoby, jak je přizpůsobit věkové skupině dětí.

Cílem konceptualizace a didaktické transformace je vytvořit nástroj, který nejen umožňuje žákům procvičování učiva, ale také podporuje jejich tvořivost, kritické myšlení a rozvoj klíčových kompetencí. Didaktická knížka se stává prostředkem, který motivuje děti k aktivnímu a efektivnímu učení a zároveň slouží jako prostředek pro individuální diferenciaci a přizpůsobení vzdělávání potřebám každého žáka.

Při tvorbě didaktické knihy jsem postupovala systematicky. Nejprve jsem pečlivě vybrala učivo, které jsem chtěla předat dětem. Prozkoumala jsem jednotlivá témata a zvolila obsah, který byl relevantní a důležitý pro jejich vzdělávání. Poté jsem se pustila do didaktické transformace tohoto vybraného obsahu. Mým cílem bylo přizpůsobit ho dětem tak, aby byl snadno srozumitelný a přístupný pro jejich věkovou skupinu. Analyzovala jsem jednotlivé koncepty a informace a hledala způsoby, jak je předat jednoduše a zábavně.

S vybraným obsahem jsem poté pracovala při tvorbě autorských didaktických úkolů a aktivit. Tyto úkoly a aktivity byly navrženy tak, aby se organicky navazovaly na předchozí učivo a umožňovaly dětem praktickou aplikaci toho, co se naučily. Zaměřila jsem se na rozmanité typy úkolů, které podporovaly aktivní zapojení dětí, jejich kreativitu a rozvoj klíčových dovedností.

Celý proces tvorby knihy byl promyšlený a flexibilní. Dbala jsem na potřeby žáků a přizpůsobovala jsem obtížnost úkolů podle jejich schopností. Chtěla jsem, aby kniha plnila svůj účel jako učební nástroj a zároveň poskytovala prostor pro rozvoj dětského myšlení, tvůrčího myšlení a samostatnosti.

3.5 Postup tvorby didaktické knihy

Nejprve jsem vymyslela koncept knihy a zvolila si její konkrétní zaměření. Po didaktické transformaci učiva jsem tento obsah zdigitalizovala. Celou knihu jsem zpracovávala v počítačovém programu *Adobe InDesign*, kde jsem si zvolila rozměr, typ a velikost písma. Následně jsem postupně k textu vytvořila ilustrace. Ilustrace jsem zpracovala digitálně pomocí programu *Procreate*. Tyto ilustrace jsem pak rozmístila podle potřeby do knihy. Následně jsem vymýšlela aktivity pro děti, které na tento obsah navazovaly. Myslím, že toto byla nejtěžší část knihy a zabrala mi nejvíce času. Aktivity jsem přizpůsobovala cílové skupině dětí, tedy dětem raného a středního školního věku. Text jsem členila do krátkých odstavců, tak aby byl pro čtenáře více příjemný. Obecně si myslím, že čím méně textu, tím lépe.

Svůj postup práce jsem pravidelně konzultovala se svou vedoucí práce a upravovala podle potřeby. Když byla kniha obsahově v pořádku vytvořila jsem dodatkové soubory k finální podobě knihy. Tedy předsádky, desky knihy atd.

Následoval tisk knihy. Přiznám se, že jsem nejprve měla v plánu knihu nechat vytisknout a svázat od profesionální firmy. Oslovila jsem několik firem a jedna nejmenovaná mi udělala

nacenení pouze dvou výtisků knihy za deset tisíc, ano, i taková cena je asi možná. Navíc firmy požadují větší časový předstih, a tak jsem usoudila, že bude lepší si knihu pouze vytisknout v reklamní agentuře a následně svázat sama. Přiznejme si, za tuto sumu raději vyrazíme na dovolenou, a ještě se můžeme pochlubit, že jsme knihu ušili sami.

Knihariňe se nevěnuje moc firem, a tak je složité získávat materiál potřebný k této výrobě. Například jsem si myslela, že takový kapitálek najdu běžně v galanterii (jedná se o látku), ale tato představa mě rychle opustila. Ve většině případech ani nevěděli, o co se jedná. Myslím si, že je to škoda a že by se knihariňa měla více podporovat a být tak dostupnější.

Vzhledem k tomu, že jsme na střední škole měli několikrát možnost si knihu vyrobit, tak jsem se této práci tolik nebála. Víím ale, že je manuálně náročná a musí se postupovat v jednotlivých krocích, tak aby vše správně fungovalo.

Následovala tedy předtisková příprava knihy. Zvolila jsem si vazbu V8. Souboru jsem musela přidat spadávky, ořezové značky a rozmístit stránky tak, aby tvořily složky. Také jsem si vybrala papír, zvolila si gramáž a strukturu papíru. Gramáž by měla udávat plošnou hmotnost papíru na 1 m². Já si zvolila gramáž 120. Myslím, že takový standart. Po tisku jsem si musela kartony s vytištěnými stránkami nařezat, rozmístit do složek a následně složky sešít k sobě, tak aby vznikl samotný knižní blok. Také jsem musela vytvořit desky. Ty jsou vyrobené z lepenky a ze stejného papíru, který ji potahuje. Říká se, že je na potah desek dobré využít pružnější papír, nebo knihařskou kůži na hřbet knížky a zbytek potáhnout papírem.

Když jsem měla desky a knižní blok (který jsem ještě zarovnala, nalepila na něj kapitálek) hotový, spojila jsem ho předsádkou z každé strany. Následně jsem knihu musela zatížit. Vzhledem k tomu, že k tomu doma nemám potřebné vybavení musela jsem si vystačit s něčím hodně těžkým a doufat že to bude mít stejný účinek.

Následující den jsem mohla knihu vzít a zkontrolovat její podobu. Celkem jsem vytvořila dvě knihy. Myslím, že jsem s podobou a provedením velice spokojená a výsledek je takový, jaký jsem si představovala. Výsledkem práce je tedy didaktická kniha čítající třicet čtyři stran s vazbou V8.

4. ZÁVĚR

Ve své bakalářské práci jsem se zaměřila na tvorbu autorské didaktické knihy, která slouží jako prostředek pro zprostředkování umění dětem. Práce se skládá z praktické a teoretické části, které se vzájemně doplňují a přispívají k celkovému pochopení tématu.

V rámci praktické části jsem vytvořila autorskou didaktickou knihu obsahující didaktické hry a možnosti zprostředkování umění moderny. Knihu jsem koncipovala s ohledem na věkové specifikace žáků. Analyzovala jsem konceptualizaci učiva a jeho převod do vhodné formy pro výukové aktivity. Důkladně jsem rozebrala vybraná umělecká díla a jejich obsahy, abych mohla kvalitně analyzovat jejich didaktické možnosti.

V teoretické části jsem se zaměřila na význam hry v pedagogice a také na didaktickou transformaci vzdělávacích obsahů. Zkoumala tvorbu učebnic, knih a možnou práci s nimi. Zaměřila jsem se také na možnost zprostředkování učiva formou pracovních sešitů a listů. Popsala jsem několik edukačních programů jednotlivých institucí, a nakonec se zaměřila na tištěnou literaturu pro děti, jako zdroj inspirace při mé tvorbě.

Výsledkem mé bakalářské práce je autorská didaktická kniha obsahující šest výtvarných aktivit, které navazují na principy kubismu. Kniha nabízí nejen praktické cvičení a procvičování učiva, ale také podporuje tvořivost a rozvoj klíčových kompetencí žáků.

Celkově lze konstatovat, že práce na bakalářské práci byla náročná, ale zároveň velmi inspirativní. Zpočátku jsem měla problém uchopit správný koncept knihy a vytvořit výtvarné úkoly, tak aby byly vhodné do této knihy. Nakonec si myslím, že autorská didaktická kniha představuje kvalitní nástroj pro výtvarnou výchovu dětí, který přináší nové perspektivy a přístupy. Velmi věřím, že tato práce může přispět ke zlepšení výuky umění a podpoří zájem dětí o tuto oblast.

Myslím si, že je fajn, když si pedagog podobnou knížku/pracovní sešit vyrobí sám a přizpůsobí ji svým žákům a jejich individuálním potřebám. Úskalím tvorby autorské didaktické knihy může být časová náročnost anebo pak její výsledné provedení, které je v případě málopočetného tisku finančně náročné. A tak je lepší si knihu vlastnoručně vyrobit. To vyžaduje zručnost a velkou trpělivost, práce je také časově náročnější. Pokud ale nebudete mít pouze několik výtisků, vyplatí se, aby vám tisk udělala specializovaná firma a o nic víc se starat nemusíte. Moji autorskou knihu lze okopírovat a v případě potřeby vytisknout, nebo ji pouze v digitální podobě promítnout na tabuli a využít ji ve výuce.

Na tuto práci by se dalo navazovat dalším vzdělávacím obsahem, který je podobně koncipovaný a zaměřit obsah na jinou část z dějin výtvarného umění. Bylo by také dobré udělat výzkum aplikování knihy přímo ve výuce a zhodnotit tak její reálné využití dětmi.

5. POUŽITÁ LITERATURA

- CLARK, T. J. Picasso and truth: from cubism to Guernica. Princeton: Princeton University
- ČAPEK, Robert. Moderní didaktika: lexikon výukových a hodnoticích metod. Praha: Grada, 2015. Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-247-3450-7.
- ČINČERA, Jan. Práce s hrou: pro profesionály. Praha: Grada. 2007. Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-247-1974-0.
- FOSTER, Hal. Umění po roce 1900: modernismus, antimodernismus, postmodernismus. V Praze: Slovart, 2007. ISBN 978-80-7209-952-8.
- HLAVÁČEK, Luboš. Pablo Picasso. 1. vyd. Praha: Horizont, 1981, ISBN 40-030-81, s. 46
- HOBBSAWN, Eric. Věk extrémů: krátké 20. století 1914 – 1991. Vyd. 2. Praha: Argo, 2010,
- HOLEC, Ota a kol. Instruktorův slabikář. 1. vyd. Prázdninová škola Lipnice, 1994. ISSN 1210-5805.
- HORÁK, Ondřej. Proč obrazy nepotřebují názvy. Ilustroval Jiří FRANTA. V Praze: Labyrint, 2014. ISBN 978-80-86803-28-9.
- CHLUP, O.: Středoškolská didaktika. Brno, nákladem společnosti Nových škol 1935.
- CHROBÁK, Ondřej, Rostislav KORYČÁNEK a Martin VANĚK. Jak se dělá galerie. Ilustroval David BÖHM. V Brně: Moravská galerie, 2016. ISBN 978-80-7027-303-6.
- KOLÁŘ, Zdeněk. Výkladový slovník z pedagogiky: 583 vybraných hesel. Praha: Grada, 2012. ISBN 978-80-247-3710-2.
- KOSÍKOVÁ, Věra. Psychologie ve vzdělávání a její psychodidaktické aspekty. Praha: Grada, 2011. Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-247-2433-1.
- LAMAČ, Miroslav. Myšlenky moderních malířů: (od Cézanna po Dalího). 4., přeprac. vyd. Praha: Odeon, 1989. Klub čtenářů (Odeon). ISBN 8020700870.
- LANGMEIER, Josef a Dana KREJČÍŘOVÁ. Vývojová psychologie. 2., aktualiz. vyd. Praha: Grada, 2006. Psyché (Grada). ISBN 80-247-1284-9.
- MACÁK, L.: Činitelé optimalizace všeobecného vzdělávání žáků SOU. Zpráva výzkumného ústavu. Praha, VÚOŠ 1983.
- MAŇÁK, Josef a Petr KNECHT, ed. Hodnocení učebnic. Brno: Paido, 2007. Pedagogický výzkum v teorii a praxi. ISBN 978-80-7315-148-5.

MAŇÁK, Josef a Petr KNECHT, ed. Hodnocení učebnic. Brno: Paido, 2007. Pedagogický výzkum v teorii a praxi. ISBN 978-80-7315-148-5.

NELEŠOVSKÁ, Alena. Jak se děti učí hrou. Praha: Grada, 2004. ISBN 9788024708157.

Press, 2013, s. 237.

PRŮCHA J.: Výzkum a teorie školní učebnice. Praha, SPN 1985.

RAUDENSKÝ Martin, KO-TEXT, Fakulta umění a designu Univerzity J. E. Purkyně, 2015. ISBN 978-80-7414-920-7.

RICHARDSON, J., Život Picassa, Triumfální léta, 1917-1932, New York, 2007, str. 487-88.

ŘÍČAN, Pavel. Cesta životem: [vývojová psychologie]: přepracované vydání. 3. vyd. Praha: Portál, 2014. ISBN 978-80-262-0772-6.

s. 165.

SKALKOVÁ, Jarmila. Obecná didaktika. 2., rozš. a aktualiz. vyd. Praha: Grada, 2007. Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-247-1821-7.

SLAVÍK, Jan, Tomáš JANÍK, Jan KOHOUT, Tereza ČEŠKOVÁ, Pavel MENTLÍK a Petr NAJVAR. K teorii aktivního vzdělávacího obsahu v transdidaktickém pojetí. Orbis scholae. Praha: PedF UK, 2021, roč. 15, č. 1, s. 9-36. ISSN 1802-4637. doi:10.14712/23363177.2021.8.

ŠIMANOVSKÝ, Zdeněk a Barbara ŠIMANOVSKÁ. Hry pro posílení zdravé osobnosti. Praha: Portál, 2005. ISBN 80-7367-024-0.

ŠVEC, Vlastimil, Oldřich ŠIMONÍK a Hana FILOVÁ. Praktikum didaktických dovedností. 1. vyd. Brno: Masarykova univerzita, 1996, ISBN 80-210-1365-6.

TULLET, Hervé. Barvy. Přeložil Martin BEDŘICH. Praha: Portál, 2015. ISBN 978-80-262-0905-8.

TULLET, Hervé. Knížka. Vydání druhé. Přeložil Simona FILOVÁ, přeložil Robin KRÁL. Praha: Portál, 2016. ISBN 978-80-262-1069-6.

VALENTA, Milan. Koncepce a tvorba učebnic. Olomouc: Netopejř, 1997. ISBN isbn80-902057-8-x.

VALLENTINOVÁ, Antonina. Picasso. Vyd. 1. Praha: Státní nakladatelství krásné literatury a umění, 1965, s. 341.

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

Internetové zdroje

(Sotheby's: Impressionist & Modern Art Evening Sale / Lot 24. Sothebys.com [online]. 2014 [cit. 2023-06-23]. Dostupné z:

<https://www.sothebys.com/en/auctions/ecatalogue/2014/impressionist-modern-art-evening-sale-n09139/lot.24.html>

Baobab: pro školy. Sothebys.com [online]. Praha 2: Baobab, 2020 [cit. 2023-06-23]. Dostupné z: <https://www.baobab-books.net/skoly>

Běžiliška. Beziliska.cz [online]. 2023 [cit. 2023-06-25]. Dostupné z: <https://www.beziliska.cz/knihy>

Galerie Benedikta Rejta. GBR.cz [online]. 2023 [cit. 2023-06-25]. Dostupné z: <https://www.gbr.cz/aktualni-program/>

Kunsthalle: vzdělávání [online]. [cit. 2023-06-25]. Dostupné z: <https://www.kunsthallepraha.org/vzdelavani>

Labyrint [online]. 2023 [cit. 2023-06-25]. Dostupné z: <https://www.labyrintshop.cz/>

LEAL, Paloma Esteban. „Pablo Picasso: Guernica (1937)“. In: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofia [online]. 2013. [cit. 26. 6. 2023]. Dostupné z <http://www.museoreinasofia.es/sites/default/files/salas/informacion/206.06_eng_web_completo.pdf>.

Muzeum umění Olomouc: vzdělávání [online]. [cit. 2023-06-25]. Dostupné z: <https://www.muo.cz/vzdelavani/>

Národní galerie Praha: Don Quijote: Otto Gutfreund [online]. 2023 [cit. 2023-06-25]. Dostupné z: https://sbirky.ngprague.cz/dielo/CZE:NG.P_1390

Národní galerie Praha: vzdělávací programy [online]. [cit. 2023-06-23]. Dostupné z: <https://www.ngprague.cz/vzdelavaci-programy>

6. SEZNAM PŘÍLOH

PŘÍLOHA č.1 – přebal knihy

PŘÍLOHA č.2 – předsádky

PŘÍLOHA č.3 – Náhled dvoustránky

PŘÍLOHA č.4 – Náhled dvoustránky

PŘÍLOHA č.5 – Náhled aktivity „rozpadlé zátiší“

PŘÍLOHA č.6 – Náhled dvoustránky (autorská tvorba)

PŘÍLOHA č.7 – Aktivita „skládačka“

PŘÍLOHA č.8 – Náhled dvoustránky

PŘÍLOHA č.9 – Aktivita „maskohraní“

PŘÍLOHA č.10 – Aktivita „živý obraz“

PŘÍLOHA č.11 – Náhled dvoustránky

PŘÍLOHA č.12 – Náhled dvoustránky

PŘÍLOHA č.13 – Aktivita „Gočárovo bludiště“

PŘÍLOHA č.14 – Aktivita „stříhačka“ 1/2

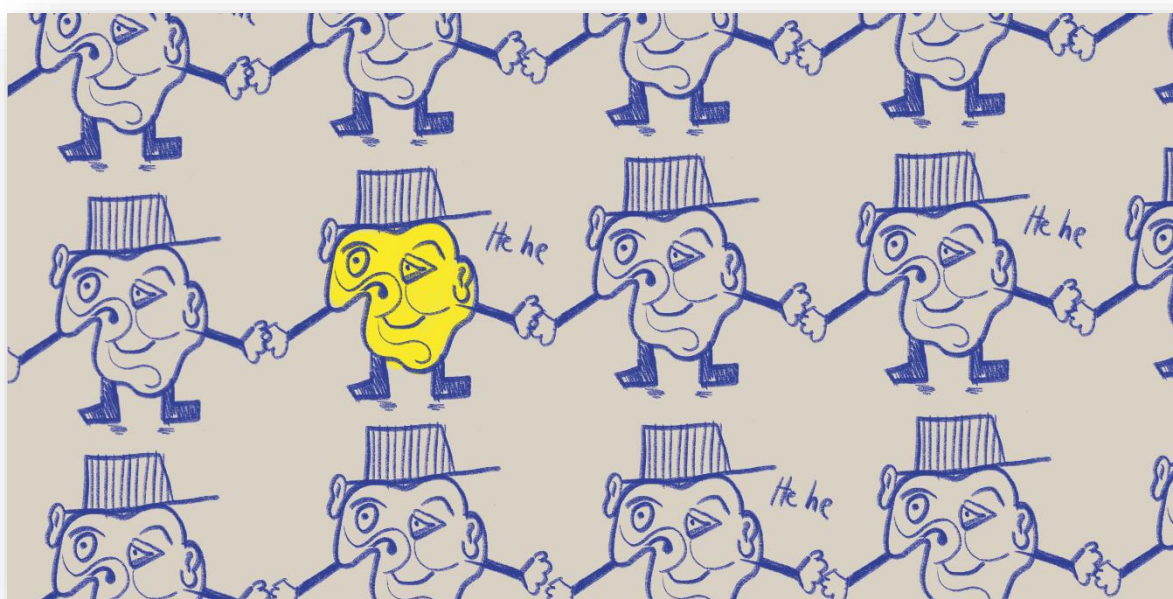
PŘÍLOHA č.15 – Aktivita „stříhačka“ 2/2

PŘÍLOHA 16 – fyzická podoba knihy, přebal

PŘÍLOHA č.1 – přebal knihy (Autorská tvorba)



PŘÍLOHA č.2 – předsádky (Autorská tvorba)



PŘÍLOHA č.3 – Náhled dvoustránky (autorská tvorba)

kubismus

„Kubismus? Co to je?“
Hned ti to vysvětlím. Kubismus je umělecký směr, který vznikl na přelomu 19. a 20. století. Mezi jeho první iniciátory patří Pablo Picasso s Georgem Braquem.



„A jak takový kubismus vznikl?“
Braque s Piccassem společně objevovali nový umělecký směr, který kdosi nazval podle slova cubus (kostka/krychle). Kubisté si vedli za cíl nezobrazovat předmět jen z jednoho úhlu, ale hned z několika najednou. Vše se pokoušeli rozložit podle základních geometrických tvarů. Odmítali jakákoliv obvyklá pravidla k zobrazování lidí a předmětů.



„Jak ho poznám?“
Kubistický obraz poznáš podle typických hranatých tvarů, zejména hnědých a šedých barev a v některých dokonce naleznesh ústřížky novin a další vlepěné předměty. Těto technice, kterou kubisté využívali se říká koláž.



„To zní zajímavě, ale já v tom nic nevidím“
Jejich díla jsou také jakousi hádankou. Že v tom nic nevidíš? Nevadí, chce to trochu trpělivosti. Zkus se pozorně dívat a zobrazovaný předmět se ti za chvíli objeví. Jo už to vidím, to je super. Vypadá to ale složité.

PŘÍLOHA č.4 – Náhled dvoustránky (autorská tvorba)

princip

Není to tak složité, jak to na první pohled vypadá. Kubisté zachycovali předměty nebo lidi z různých úhlů současně. Doslova je obcházel a sledovali je ze všech stran, doplnili ještě něco co o nich ví a nakonec vše spojili do jedné plochy.

kubismu

Je mnoha způsobů jak předmět vyjádřit. Podívej se na Picassa, vytvořil sérii kytar, kterou tvořilo celkem 85 děl a pokaždě ji vyjádřil trochu jinak. Zkusíš to taky?



PŘÍLOHA č.5 – Náhled aktivity „rozpadlé zátiší“

Jasně! Tvým úkolem je zakreslit do mířky na pravé straně libovolný objekt, který se nachází ve tvém okolí. Obcházej ho ze všech stran a do každé části mířky nakresli jinou část objektu a z jiného úhlu, tak aby předmět vypadal jako rozpadlý. Nakonec můžeš obrázek doplnit, dokreslit nebo i dolopit něčím, co o předmětu víš, takže v případě kytary třeba noty, nebo kus vlepěné notové osnovy.

Tip: Můžeš si všimnout, že kubisté využívali střed obrazu jako ohnisko zobrazovaných předmětů. Snaž se tedy pracovat od středu ke kraji.

Můj obraz s názvem: _____
zobrazuje: _____

rozpadlé



zátiší

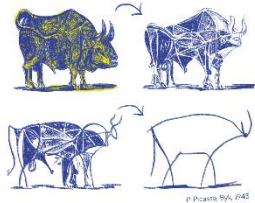


PŘÍLOHA č.6 –náhled dvoustránky (autorská tvorba)

Pablo Picasso

✪ 1881–1973



Pablo Picasso byl španělský malíř, grafik, sochař a keramik.
„Cože? tohle všechno?“
Ano. Zdá se, že se Picasso za svůj život vůbec nenudil.
Vytvořil totiž tisíce obrazů, skic, ilustrací, grafik, stovky soch a keramických děl. Byl tedy umělcem velmi produktivním.



Takto vznikla série jedenácti litografií. Zobrazuje býka v různých fázích abstrakce, která začíná realistickým zobrazením a končí pouze několika liniemi.

P. Picasso, Autoretort, 1907

Že mě znáte? Určitě ano. Jsem totiž nejnámější malíř 20. století.
Narodil jsem se ve Španělsku, avšak úspěch jsem hledal úplně jinde a to ve Francii. V Paříži jsem strávil několik let, seznámil jsem se tu s mnoha umělci a dá se říct, že to byly nejlepší léta mého života.

„Tyjo, toho je opravdu dost, řekneš mi o něm něco víc?“
Určitě ano! Picasso viděl zálibu v africkém umění. Když v roce 1907 navštívil muzeum, které vystavovalo masky vytvořené africkými domorodci, velice ho to tehdy ohromilo. Později začal africké umění sbírat a také to ovlivnilo konečnou podobu slavného obrazu „Avignonské slečny.“ Podívej, přemaloval celý obličej jedné ze slečen na černo.


PŘÍLOHA č.7 – Aktivita „skládačka“ (autorská tvorba)

Pokus se z "rozbitého" obrazu s názvem *Záchrana*, od slavného malíře Pabla Picassa, znovu seskládat pohybovou scénu, která se na něm odehrává. Nakonec porovnej své dílo s originálem. Vytvořil jsi novou variantu obrazu? A jak se ti výsledek líbí? Popiš co ti připomíná a co se naopak odehrává na Picassově obraze.



skládačka

PŘÍLOHA č.8 – Náhled dvoustránky (autorská tvorba)



„Africké masky?“

Africké masky jsou tradiční umělecká díla, která mají důležitou funkci v různých afrických kulturách. Tyto masky byly vytvářeny pro různé účely, jako například pro rituály, náboženské obřady, oslavy, ochranu a další.

Masky jsou často vyrobeny z různých materiálů, jako jsou dřevo, kůže, rostlinné vlákno, perla nebo kov, a mají různé tvary, barvy a vzory, které odrážejí specifickou kulturu, tradici a symboliku.

Africké masky jsou cennou součástí afrického umění a jsou uznávány po celém světě pro svou krásu a historický význam. Prohlédni si je a porovnej je s tvorbou Pabla Picassa, zamysli se nad tím co společného je spojuje.

africké umění

PŘÍLOHA č.9 – Aktivita „maskohraní“ (autorská tvorba)

maskohraní



Vytvoř si vlastní masku inspirovanou africkým uměním a tvorbou Pabla Picassa. Použij prázdný model masky jako základ pro tvůj návrh. Vybarvi a ozdob masku různými tvary a vzory. Zamysli se nad významem tvé masky a popemjšelej, na jakou událost, nebo situaci by se hodila. Poté masku vystřihni a slož ji do 3D modelu, který slepíš. Nakonec napiš krátký popis, ve kterém vysvětlíš význam nebo sdělení tvé masky a jaký dojem by mohla vyvolat u diváků nebo nositele.



PŘÍLOHA č.10 – Aktivita „živý obraz“ (autorská tvorba)

živý obraz

Tyto výstřížky najdeš na obraze Guernica od Pabla Picassa z roku 1947.

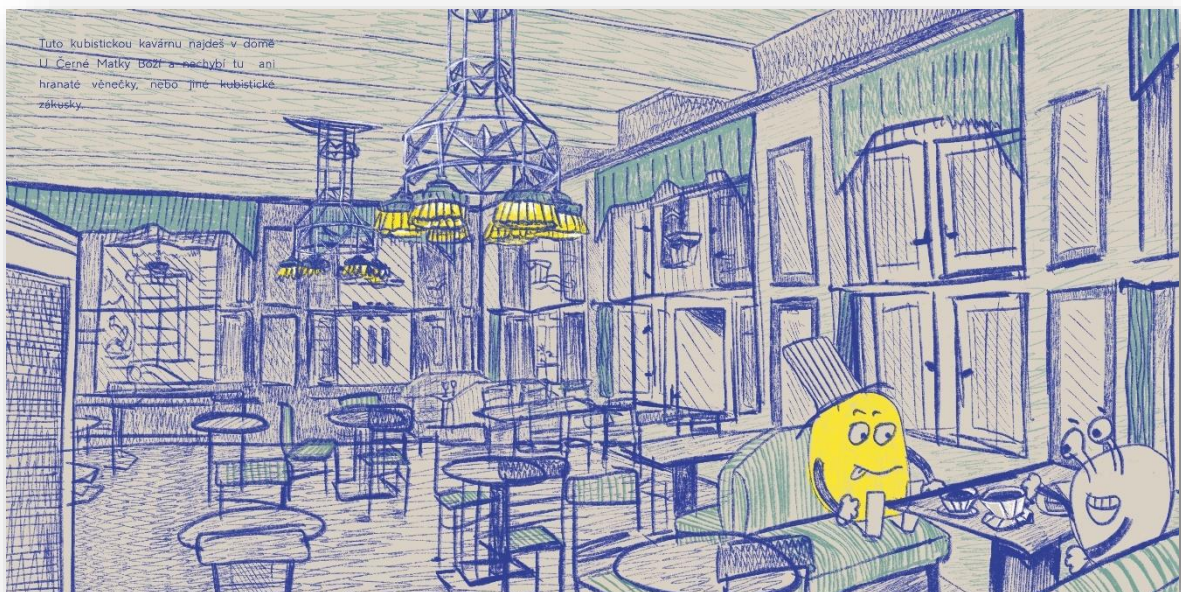
Najdeš tu spoustu emocionálních postav a prvků, které měly pro Picassa svůj skrytý význam. Ty si můžeš vše vystřihnout, připevnit na klacíky pomocí provázků a vymyslet obrazu Guernica svůj vlastní příběh. Celý obraz ti obživne pod rukama!



PŘÍLOHA č.11 – Náhled dvoustránky (autorská tvorba)



PŘÍLOHA č.12 – Náhled dvoustránky (autorská tvorba)



PŘÍLOHA č.13 – Aktivita „Gočárovo bludiště“ (autorská tvorba)



PŘÍLOHA č.14 – Aktivita „stříhačka“ 1/2 (autorská tvorba)



PŘÍLOHA č.15 – Aktivita „stříhačka“ 2/2 (autorská tvorba)



PŘÍLOHA 16 – fyzická podoba knihy

