

# Sochy a prostorová tvorba

**stručná metodika**

## Stručná metodika je popis realizace programu pro učitele.

## Průvodce programem (příloha 4. 1.) stručně představuje obsah programu, upozorňuje na zajímavosti a formou fotografií z realizace ukazuje, jak program probíhá. Jednotlivé lekce je možné využít například jako materiál pro žáky, kteří se části programu nemohli účastnit.

## Průvodce programem a všechny další přílohy jsou ke stažení zde:

<https://muzeumricany.cz/regionalni-ucebnice/programy-hands-on/sochy-a-prostorova-tvorba/>

Cílová skupina: 8. - 9. třída

## Hodinová dotace 18 vyučovacích hodin.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Téma** | Časová dotace | Místo realizace | Obsah | |
| Socha A. Švehly | 6 vyučovacích hodin | Muzeum, centrum Říčan | aktivita s animací, debata o záchraně sochy, návštěva sochy v centru, simulační hra veřejné debaty, sochy a materiály, návrh sochy, reflexe | |
| Sochy a řemeslo | 4 vyučovací hodiny | Říčanská hájovna | úvodní evokace 3 řemeslníků, práce v dílně, reflexe a psaní dopisů | |
| Graffiti v Říčanech | 4 vyučovací hodiny | Škola a dvůr | aktivita s animací, graffiti v Říčanech, práce s tabletem, kresby graffiti a veliký formát |
| Umění a příroda | 4 vyučovací hodiny | Škola a les | aktivita s animací, porozumění landartu, prostorové realizace v přírodě |

**Lekce 1 Socha A. Švehly** – 6 vyučovacích hodin

Forma a bližší popis realizace

V muzeu a v centru města. Žáci pracují s animací a navštíví sochu A. Švehly v centru města Říčany.

Metody

Práce ve skupinách – časová osa a práce s animací

Debatní hra – diskuse o záchraně sochy

Simulační hra – veřejná debata o strhávání soch

Učení venku – část programu se odehrává v parku A. Švehly

Pomůcky

tablety s nahranou animací o A. Švehlovi (příloha 4.19 Animace Antonín Švehla a Říčany), PL Co víme o A. Švehlovi (příloha 4.2 Co víme o A. Švehlovi); PL Co víme o A. Švehlovi foto (příloha 4.3 Co víme o A. Švehlovi foto); PL Socha A. Švehla časová osa (příloha 4.4 PL Socha A. Švehla časová osa); PL Socha A. Švehla časová osa foto (příloha 4.5 Socha A. Švehla časová osa foto); text k reflexi (příloha 4.6 Švehla časová osa reflexe); vytištěné na A3 bubliny (příloha 4.7 Bubliny socha Švehla); fixy; fotografie (příloha 4.8 Švehla Rudoarmějec); texty a fotografie (příloha 4.9 Strhnout sochu ANO, nebo NE); papíry a tužky; fotografie soch z Říčan (příloha 4.10 Sochy a materiály); kartičky pro reflexi (příloha 4.11 Reflexe socha)

|  |  |
| --- | --- |
| Evokace  10 minut | Myšlenková mapa ve skupinách (3 až 4 žáci).  Co je to socha? Kde se nachází? Jakou má formu? Jaké znáte sochy v Říčanech?  Dnes se budeme zabývat jednou konkrétní sochou, A. Švehly. Pustíme si animaci, abychom zjistili/připomněli, kdo to byl. |
| Animace  5 minut | Lektor/ka pouští první část animace (příloha 4.19 Animace Antonín Švehla a Říčany). |
| Pracovní list (skupinová práce)  15 minut | (Žáci zůstávají ve skupinách.) V animaci jste měli možnost vidět některé životní milníky A. Švehly a poznat, kdo byl A. Švehla.  Nyní se podíváme na to, kdo byl A. Švehla, například jaké ideály zastával.  Práce s pracovním listem (příloha 4.2 Co víme o A. Švehlovi), pro každou skupinu.  V pracovním listu je 5 ilustrací, 5 kalendářů, 5 citací nebo bublin. Ke každé ilustraci přiřadíte správné datum a bublinu s citací. |
| Reflexe, kdo je A. Švehla  15 minut | Poprosím, aby každá skupina řekla jednu věc, kterou zjistili o A. Švehlovi. Poslouchejte se navzájem, abyste se neopakovali.  Každá skupina řekne jednu větu. Co víme o A. Švehlovi? Lektor/ka žáky doplňuje, přidává další informace v souvislosti s dobovými fotografiemi (příloha 4.3 Co víme o A. Švehlovi foto). |
| Animace 2. část, 5 minut | Pustíme si druhou část animace. Ta pojednává o osudu sochy A. Švehly, která dnes stojí v parku A. Švehly. |
| Časová osa  15 minut | V animaci jste viděli sled událostí se sochou A. Švehly. Abychom si to zopakovali a vyjasnili si, co se všechno stalo, vytvoříme časovou osu.  Lektor/ka rozdá každému žákovi jednu kartičku (příloha 4.4 Socha A. Švehla časová osa + příloha 4.5 Socha A. Švehla časová osa foto). Na kartičce je buď fotografie nebo ilustrace z animace.  Najděte k sobě někoho, kdo má kartičku se stejnou událostí anebo se podle vás jinak hodí k vaší kartičce.  Když si žáci najdou dvojici, lektor/ka postupně vyzývá žáky, aby své kartičky pokládali na zem, na pomyslnou časovou osu. |
| Reflexe časové osy (práce ve skupinách)  10 minut | Po vytvoření časové osy lektor/ka vyzve žáky, aby se vrátili do svých skupin.  Nyní, když víte, co se odehrávalo s touto sochou, bych chtěl/a, abyste se zamysleli nad těmito otázkami.  Lektor/ka připne vytištěné otázky (příloha 4.6 Švehla časová osa reflexe) na flipchart.  Proč byla socha dvakrát odstraněna?  Jak se cítili mládenci, kteří sochu zachránili a ukryli ve studni? Proč to udělali?  Co si myslíte o tom, že se socha znovu po revoluci postavila? |
| Reflexe, záchrana sochy, debata  15 minut | Představte si situaci, kdy by bylo třeba sochu opět schovat. Může taková situace podle vás nastat?  Při reflexi lektor/ka vybídne žáky, že si budou muset vybrat jednu, nebo druhou stranu.  Pokud si to představíme, jak byste reagovali vy? Postavte se na jednu, nebo druhou stranu, podle toho, jestli byste sochu zachraňovali, nebo ne.  Jednali byste jako ti mládenci a snažili se sochu zachránit?  Jsme v bezpečném prostředí třídy, představíme si to jen jako hru, nikdo se nemusí bát říct svůj názor. Zároveň je třeba se navzájem respektovat a naslouchat, co druhý říká a jaké k tomu má důvody.  Necháme žáky reagovat a vyjádřit svůj názor. |
| 15 minut | Přesun do parku A. Švehly. |
| Co nám vzkazuje A. Švehla  15 minut | Vzpomínáte si na to, jaké ideály a myšlenky Švehla zastával?  Kdyby ta socha mohla ožít a promluvit, co by nám řekla dnes?  Ve skupinách vymyslete a napište na papíry do komiksových bublin (příloha 4.7 Bubliny socha Švehla), co by nám Švehla vzkázal.  Ukážeme si a nahlas řekneme, co jste napsali. Pak uděláme hromadnou fotografii u sochy i s bublinami. |
| Debata o bourání a stavění pomníků  20 minut | Skupina se přesune do zadní části parku, kde je podstavec, na kterém stávala socha rudoarmějce.  Před revolucí 1989, když byla Švehlova socha schovaná, tu stála jiná socha. Jaká to podle vás mohla být?  Socha už tu není, byla přesunuta na říčanský hřbitov. Lektor/ka ukáže fotku rudoarmějce ze hřbitova a historickou fotku, kde stávala dříve. Řekne, kdo to je a co se u sochy odehrávalo (skládání pionýrského slibu) (příloha 4.8 Švehla Rudoarmějec).  Najdete místo, kde socha stála?  Necháme žáky, aby se podívali na podstavec, který je schovaný v křoví.  Zamyslíme se nyní nad tím, proč se sochy odstraňují, nebo naopak staví.  Proč si myslíte, že tu stávala socha rudoarmějce?  A řekněte, proč lidé po revoluci chtěli tuto sochu odstranit. Napadají vás příklady jiných soch, které byly takto podobně problematické?  Lektor/ka může zmínit příklad Stalinova pomníku na Letné, který zde stával v letech 1955–1962. Pak byl kvůli politickým důvodům odstraněn.  Dalším příkladem, kdy byla socha odstraněna až (dlouho) po sametové revoluci, je socha maršála Koněva.  Zahrajeme si hru na debatu. Bude mít 3 strany. Můžete si vybrat, jestli chcete debatovat nebo být jenom pozorovatelem. Budete zastávat názor, který možná není váš osobní, a proto je to jenom hra, abychom si vyjasnili, jaké mohou padnout argumenty a jak by taková debata vypadala, kdyby se řešila veřejně mezi lidmi.  Jedna strana je zastáncem argumentů, že se mají problematické sochy odstraňovat. Druhá strana hájí názor, že se sochy mají nechat (příloha 4.9 Strhnout sochu ANO, nebo NE).  Dáme skupinám 5 minut, aby si sepsaly argumenty.  Lektor/ka vystupuje jako moderátor/ka diskuse. Nastavíme si pravidla, že respektujeme druhou debatní stranu, nebudeme nikomu skákat do řeči a využíváme věcnou argumentaci.  Hra probíhá tak, že strany postupně říkají své argumenty a mohou na sebe reagovat. Debata může trvat 10–15 minut. |
| Reflexe debaty  15 minut | Třetí strana, která debatu pozoruje, po ukončení debaty vyvozuje výsledek a hodnotí průběh. Lektor/ka se třetí strany ptá, co je podle žáků důležité při veřejných debatách.  Každá ze stran má možnost reflektovat své pocity z debaty. |
| 15 minut | Návrat do zahrady muzea. |
| Sochy a materiály (skupinová práce)  25 minut | Sochu Antonína Švehly v Říčanech vytvořil sochař Alois Bučánek z bronzu. V Říčanech můžeme najít další sochy nebo objekty, které jsou z jiných materiálů. Vzpomenete si, z kterých materiálů jsou?  Práce ve skupinách  Současní umělci využívají pro sochy i jiné než tradiční materiály. Často to není ani socha jako figura, ale třeba jenom objekt, který může být abstraktní. Vyhledejte si na internetu některá umělecká díla a řekněte, jaký materiál umělci využili, vysvětlete, jaké mohou mít důvody k využití těchto materiálů.  Navrhněte, jaký materiál byste použili pro svou sochu.  1) Jeff Koons (Puppy)  2) Krištof Kintera (Neuropolis)  3) Kostnice Sedlec v Kutné Hoře  4) Gilbert and George (The singing sculpture)  5) Markéta Jáchymová (Ledový Václav Klaus)  S žáky společně projdeme jednotlivé sochy a materiály. Každá skupina popíše, z jakých materiálů by postavila vlastní sochu. |
| Soutěž o návrh sochy pro město Říčany  (zadání)  10 minut | Nyní se rozdělte do skupin, jak budete chtít, 2–3 žáci v každé. Představte si, že město Říčany vypsalo veřejnou soutěž na návrh nové sochy. Každá skupina bude tvořit vlastní návrh sochy. Jedna skupina nebude tvořit návrh, ale bude hrát roli starosty a zastupitelstva a návrhy posuzovat. Rozmyslete si, kdo bude kde.  Než začnete pracovat na svém návrhu, musíme společně vytvořit kritéria soutěže, podle kterých bude zastupitelstvo návrhy hodnotit. |
| Návrh sochy  30 minut | Skupiny, které kreslí návrhy, připravují prezentaci.  Starosta a zastupitelé: dívají se na návrhy participačního projektu. Tipují v mapách lokality vhodné pro umístění sochy. Domlouvají se na tom, jak budou hodnotit jednotlivé návrhy. Žáci si mezi sebou zvolí, kdo bude hrát roli starosty a tím pádem i mluvčího. |
| Prezentace návrhů soch  20 minut | Starosta řekne, jak vymysleli bodovací tabulku a jak budou návrhy hodnotit.  Skupiny postupně prezentují své návrhy.  Zastupitelstvo si zapisuje a na závěr si bere 5 minut času na společné rozhodnutí a odůvodnění, kdo by vyhrál soutěž. |
| Reflexe  20 minut | Sochy tedy mohou mít různé funkce, různé podoby, umístění, materiálové provedení.  Z dnešní vycházky máte nějaké pocity z toho, co je to socha nebo pomník ve městě. Možná, že jste i přemýšleli o tom, že ve městě nemusí být nutně socha, ale může to být jenom objekt. Uděláme si nyní reflexi. Vyberte si z hromádky fotografii (příloha 4.11 Reflexe socha) jednu fotku sochy nebo objektu, která se hodí k tomu, co chcete na závěr říct. O tom, co jste se dnes dozvěděli, co vás třeba překvapilo, jakou sochu byste si přáli, co pro vás socha představuje atd. |

**Lekce 2** **Sochy a řemeslo** – 4 vyučovací hodiny

Forma a bližší popis realizace

Na Říčanské hájovně. Žáci modelují z 3 druhů materiálů své vlastní prostorové realizace. Pracují s nástroji.

Metody

Zážitková výuka – hra na sochaře

Činnostní učení – práce s nástroji a materiálová tvorba

Místně ukotvené učení – poznáváme řemeslníky a sochaře z regionu

Výuka venku – program probíhá celý venku na Říčanské hájovně

Pomůcky

texty a fotografie z PL Sochy a řemesla (příloha 4.12 Sochy a řemesla ); návody a popis dílen (příloha 4.13 Sochy dílny); pila na ytong, majzlíky, kladiva, šmirglpapír, kvádry ytongu, veliké plachty pro práci s ytongem, bezpečnostní brýle pro každého žáka, tužky, rašple, smetáček a lopatka, pily na dřevo, dlátka, dřevěná palička, nože, rašple, hoblík, svěráky, ponky, vzorky dřeva na zpracování, nebozízky, vrtačka a vrtáky do dřeva, keramická hlína, pevný drátek, dřevěné podložky, misky na vodu a šlikr, plastové ubrusy, stoly a židle

|  |  |
| --- | --- |
| Evokace  20 minut | Žáci se posadí do kruhu. Lektor/ka rozdá každému žákovi jednu fotografii nebo úryvek textu (příloha 4.12 Sochy a řemesla). Položí doprostřed kruhu 3 papíry s otazníky.  Budeme si povídat o 3 osobnostech, které jsou nějak spojeny s Říčany a řemesly.  Žáci postupně čtou nebo ukazují fotografie a říkají, co na nich vidí. Skládají své kartičky k tajemným osobám, podle toho, jak se postupně ukazuje, kdo to je. |
| Reflexe  10 minut | Lektor/ka vyzve žáky, aby vlastními slovy popsali jednotlivé osobnosti. Kdo to byl, co pro něj znamenalo jeho řemeslo? Jak by charakterizovali jejich tvorbu? |
| Plán a výběr dílny  5 minut | Žáci si na základě evokace vybírají, do které dílny budou chtít jít. Prohlížejí si návody od řemeslníků (příloha 4.13 Sochy dílny). |
| Společná příprava dílny  10 minut | Společně s žáky lektor/ka připraví 3 dílny, rozmístí plachty, nástroje a materiály. |
| Práce v dílně a instruktáž  50 minut | Než žáci začnou pracovat v dílně, lektor/ka s nimi obejde každé stanoviště a společně si řeknou pravidla. Proběhne krátká instruktáž k bezpečné práci s nástroji.  Žáci podle vlastního výběru pracují v dílně na své soše. |
| Pauza  10 minut |  |
| Práce  45 minut | Žáci pokračují ve své dílně. Mohou si zkusit i druhou dílnu. |
| 10 minut | Úklid |
| Reflexe  30 minut | Žáci se rozdělí do skupin tak, aby v každé byla jedna osoba z každé dílny.  Vaším úkolem je si ve skupině říct, jaké jsou rozdíly mezi 3 řemesly, která jste si zkusili.  Následně nahlas každá skupina řekne jeden rozdíl.  Vzpomínáte na začátek, jak jsme si vyprávěli o třech řemeslech a třech osobnostech? Pamatujete si, kdo to byl? Tito řemeslníci vám dnes představili své řemeslo, pracovali jste v jejich dílnách. Nechali vám vzkaz, jak v dílně pracovat. Nyní je na vás, abyste vy nechali vzkaz jim. Představte si, že byste jim psali krátký dopis. Co byste jim na základě dnešního programu a zkušenosti chtěli vzkázat? |

**Lekce 3 Graffiti v Říčanech** – 4 vyučovací hodiny

Forma a bližší popis realizace

Ve škole a na školním dvoře. Žáci pracují s animací a fotkami na tabletu. Na papíry kreslí fixy a venku na dvoře na velikých formátech temperami. Vytvářejí své vlastní graffiti a tagy.

Metody

Práce ve dvojicích na tabletech – práce s animací

Debatní hra – problematika zachování věznice

Skupinová práce – tvorba graffiti na veliké plochy

Místně ukotvené učení – problematika graffiti ve veřejném prostoru Říčan

Pomůcky

tablety s nahranou animací a fotkami graffiti z Říčan; animace Říčanská věznice (příloha 4.20 Animace Říčany věznice); PL Opuštěná místa (příloha 4.14 PL Opuštěná místa) papíry, fixy různých druhů, veliké balící papíry, tempery, štětce, PL Graffiti slovník (příloha 4.15 Graffiti slovník); fotografie (4.22 Graffiti v Říčanech); kartičky pro reflexi (příloha 4.16 Graffiti tvrzení)

|  |  |
| --- | --- |
| Úvod (evokace)  5 minut | Myšlenková mapa:  Co si vybavíte, když se řekne opuštěné místo?  Která znáte opuštěná místa kolem Říčan nebo v Říčanech? Chodíte kolem nich?  Proč lidé vyhledávají opuštěná místa?  Kdo tam chodí?  Co se tam dá dělat?  Jak vypadá takové místo, jak vzniká? |
| Animace věznice  15 minut | Lektor/ka pustí animaci (příloha 4.20 Animace Říčany věznice).  Ve dvojicích nebo trojicích vypracujte pracovní list (příloha 4.14 PL Opuštěná místa). Můžete si animaci pustit znovu a zastavovat ji. Všechny informace k vypracování PL najdete v animaci. |
| Animace (reflexe)  15 minut | Nyní si nahlas řekneme a ukážeme, jak jste vypracovali PL. Lektor/ka postupně probere skupiny 1–4 z PL.  Poslední skupinu, která v PL řešila věznici v současnosti, lektor/ka s žáky probere až na závěr. |
| Co s místem?  (reflexe)  10 minut | Nyní je z plánované věznice opuštěné místo. Máme opuštěné místo nechat tak, jak je?  Kdybyste mohli rozhodnout o osudu místa, jak byste se rozhodli?  Rozdělte se ve třídě a zvolte si, kdo by věznici zachoval, půjdete na pravou stranu třídy. Kdo taková opuštěná místa nepodporuje, půjde na levou stranu.  Lektor/ka se žáků ptá a chce po nich, aby formulovali své argumenty. |
| Graffiti a streetart  15 minut | Opuštěné místo postupně zaplnily různá graffiti a streetart. Co víte o graffiti a streetartu? |
| Slovník graffiti  20 minut | Nyní se vrátíte do svých dvojic nebo trojic. Opět si zapnete tablety. Ve složce graffiti uvidíte několik fotografií graffiti z Říčan. Rozdám vám PL se slovníkem pro graffiti (příloha 4.15 Graffiti slovník), kde najdete několik pojmů, které popisují různé druhy graffiti. Zkuste ke každému pojmu najít jednu ukázku z fotografií (4.22 Graffiti v Říčanech). |
| Graffiti  můj podpis  25 minut | Nyní si sami zkusíte vytvořit nějaké graffiti a tagy. Rozdám vám různé fixy, tlusté i tenké. Můžete se inspirovat fotografiemi v tabletu. Zkuste vytvořit tag nebo návrh na blockbuster. Máme mnoho papíru, zkuste si trochu rozkreslit a uvolnit ruku. Zkuste různé styly, třeba tag jedním tahem. Zjednodušený podpis. |
| Naše graffiti (tvorba venku)  45 minut | Poté, co jste si zkusili fixy graffiti, se přesuneme ven. Například na školní dvůr, abyste mohli vytvořit graffiti většího formátu. Můžete pracovat ve skupinách. Domluvte se na společném návrhu, abyste věděli, co chcete dělat. Měli byste promyslet, zda to bude spíše výtvarné díle, nebo se budete přibližovat politickému gestu. Rozmyslete také formu, zda budete pracovat s velikou plochou nebo spíše s liniemi. Podle toho si taky budete volit nástroje. |
| Prezentace  10 minut | Každá skupina ukáže své výsledné dílo a popíše svůj záměr. |
| Graffiti (reflexe)  20 minut | S žáky se vrátíme do třídy. Co nyní uděláte se svým graffiti dílem? Budete ho chtít někde vyvěsit? Je pro vás důležité, abyste si ho pověsili například do své třídy?  Pro reflexi využijeme kartičky (příloha 4.16 Graffiti tvrzení), kde jsou různá tvrzení, co je graffiti. Vyberte si kartičku, která je vám se svým tvrzením nejblíže.  Postupně každý žák řekne, co pro něj znamená graffiti. |

**Lekce 4 Umění a příroda** – 4 vyučovací hodiny

Forma a bližší popis realizace

Ve škole a v terénu, blízko školy. Vhodné prostředí pro tvorbu s přírodninami. Les, louka, stromy apod.

Metody

Práce ve dvojicích – práce s animací a PL

Skupinová práce – tvorba landartu

Výuka venku – žáci tvoří v přírodě a s přírodním materiálem

Prezentace – práce s PL a prezentace výsledného díla

Pomůcky

předměty pro smyslovou evokaci, například kamínky, ulity, ořechy, vlna, kus dřeva; animace „Umění a příroda“ (příloha 4.21 Animace Landart); tablety s nahranou animací; PL Landart o čem to je (příloha 4.17 Landart o čem to je); provázky a nůžky; PL Landart moje dilo (příloha 4.18 Landart moje dílo); fotoaparát

|  |  |
| --- | --- |
| Evokace  15 minut | Lektorka vyzve žáky, aby si všichni stoupli do kruhu: Zahrajeme si takovou hru. Já vám budu říkat různé instrukce a vy je budete plnit. Znáte hru Simon says z angličtiny? Tak něco podobného.  1) Každý se otočí kolem vlastní osy.  2) Na koho se díváte, toho jméno řekněte.  3) Ještě jednou to zkusíme. Na koho se díváte, toho jméno řekněte, teď.  4) Nyní zavřete oči a zkuste uhádnout, jaký předmět dělá tento zvuk (lektorka zatřepe krabičkou se sirkami, otevře a zavře fix, tře rukou, ťuká kamínkem).  5) Nyní vám pošlu dokola pár předmětů, nechejte zavřené oči a zkuste hádat, co to je. (Lektorka posílá malý zahnutý klacek, šnečí ulitu, kus vlny, houbu ze dřeva.)  6) Na závěr si podejte ruce se sousedem, poděkujte mu a popřejte dobrý den.  Zkusili jsme si takový malý experiment, abychom trochu probudili naše smysly. Ty nám pomáhají nějak vnímat své okolí a vůbec svět kolem nás. Je to naše forma komunikace. Někteří lidé nemají k dispozici všechny smysly. Jsou lidé slepí, hluší nebo se nemohou hýbat. Pomineme v tuto chvíli další smysly jako čich.  Co byste řekli, že je horší: být slepý, nebo hluchý? Ve smyslu kontaktu s ostatními lidmi a se svým okolím.  Žáci mohou reagovat.  Nejvíce spoléháme na zrak. Jsme zkrátka zvyklí hodně používat oči, všude na nás „útočí“ vizuální obraz, takže opravdu spoléháme na své oči a na to, co vidíme. Ostatní smysly tolik netrénujeme. |
| Animace  5 minut | Proč jsme teď zkoušeli i jiné smysly než jen zrak? Budeme se dnes zabývat uměním, které není jen obrazem, ale působí i na další smysly. Je to landart, už o tom někdo slyšel?  V animaci (příloha 4.21 Animace Landart), kterou si pustíme, uvidíte tři příběhy/příklady landartových umělců a jejich způsob práce a díla. Po třetím příběhu si animaci zastavte.  Každá dvojice si na tabletu pustí animaci Landart. |
| 3 příklady landartového umění  15 minut  (práce ve dvojicích/trojicích) | Práce ve dvojicích nebo trojicích.  Zkuste nyní u každého umělce vybrat vhodná klíčová slova (příloha 4.17 Landart o čem to je), která vystihují jejich umění. Můžete si na tabletu vyhledat díla těchto umělců. Některá klíčová slova se mohou hodit pro více umělců. Není nutné, aby vše bylo správné, neexistuje jedno správné řešení. Pokud si nebudete jisti, můžete si animaci pustit znovu. |
| 3 příklady landartového umění  25 minut  (společná reflexe) | Na tabuli lektor/ka napíše nadpis Landart a vytvoří 3 sloupce. Každá dvojice řekne jedno klíčové slovo, které vybrala, a zdůvodní. Postupně se tabule zaplňuje, každá další dvojice musí vybrat klíčové slovo, které ještě nebylo řečeno, a zdůvodnit ho. Lektor/ka přitom může pobízet k zamyšlení o tom, jaké jsou rozdíly mezi umělci. Co pro každého umělce znamená příroda a umění. |
| Landart  jdeme ven  (plánování)  10 minut | Landart je pro každého. Zkusíme si to také a naplánujeme, kam půjdeme ven.  Znáte některá ta místa?  Nyní si naplánujeme, kam půjdeme dnes dělat Landart.  Dvojice říkají nahlas své návrhy, pak by mělo dojít ke shodě v rámci třídy, aby se šlo jedním směrem, kde by celá třída mohla být, včetně domluvy s učitelem. |
| Přesun na místo venku  20 minut | Cestou na místo, je vhodné, aby lektor/ka občas žáky zastavil/a a zeptal/a se jich, jaké materiály vidí a které z nich by se daly použít na tvorbu. |
| Tvorba landartu venku  50 minut | Žáci si stoupnou do kruhu a zavřou oči. Lektor/ka udělá krátkou evokaci na smysly: Zaměřte se na zvuky lesa, co slyšíte? Možná cítíte chlad, únavu v nohou, někdo do vás strčil… Možná i cítíte vůni lesa, jsou to houby, spadané listí, jehličí. A teď si vzpomeňte na Landartové umělce, proč chodil Andy do přírody, povídal si s ní, stavěl z tvarů a barev různé obrazce. Možná se vám ty obrazce objevují, barevné, červená, žlutá, spirály. Nebo by vás bavilo lesem se jenom proběhnout, procítit les, zakopnout, spadnout, udělat důležité gesto, kterým řeknete svůj názor na svět, nebo vás zaujme detail, vyberete rámec přírody, porovnáte ho s jiným rámcem, vykreslíte krajinu.  Vaše dnešní tvorba bude v přírodě. Zamyslete se na tím, co pro vás příroda znamená.  Můžete otevřít oči, rozhlédněte se a domluvte se ve skupinkách, co budete dělat.  Držte se rámce našich 3 příběhů. Zkuste, jestli chcete spíš rámovat přírodu, tvořit z jejích tvarů, nebo udělat happening. Pozor: u happeningu musí být záznam. Ten naplánujte a pak ho společně uděláme a zaznamenáme. |
| Záznam díla a reflexe  40 minut | Než se vrátíme do školy, prosím, abyste zaznamenali vaše díla. Využijte PL (příloha 4.18 Landart moje dílo). Je potřeba, abyste svému dílu vymysleli název, udělali hrubou skicu (abychom dílo poznali na fotografii), zapsali klíčová slova, která se podle vás hodí k vašemu dílu a popsali záměr svého díla.  Nyní obejdeme každé dílo a autoři vždy své dílo představí. Můžete říct, čím jste se inspirovali, například kterým umělcem. Na závěr každé prezentace řekněte svůj vlastní názor na Landart. Co je to za umění? Proč je dobré si zkusit Landart? Co pro vás znamená Landart? |

**Přílohy ke stažení:**

<https://muzeumricany.cz/regionalni-ucebnice/programy-hands-on/sochy-a-prostorova-tvorba/>

4.1 Průvodce programem Sochy a prostorová tvorba

* 1. PL Co víme o A. Švehlovi

Tematický blok (Sochy a Říčany) č. 1

Téma č. 1 (Socha A. Švehly)

* 1. PL Co víme o A. Švehlovi foto

Tematický blok (Sochy a Říčany) č. 1

Téma č. 1 (Socha A. Švehly)

* 1. PL Socha A. Švehla časová osa

Tematický blok (Sochy a Říčany) č. 1

Téma č. 1 (Socha A. Švehly)

* 1. PL Socha A. Švehla časová osa foto

Tematický blok (Sochy a Říčany) č. 1

Téma č. 1 (Socha A. Švehly)

* 1. Švehla časová osa reflexe

Tematický blok (Sochy a Říčany) č. 1

Téma č. 1 (Socha A. Švehly)

* 1. Bubliny socha Švehla

Tematický blok (Sochy a Říčany) č. 1

Téma č. 1 (Socha A. Švehly)

* 1. Švehla Rudoarmějec

Tematický blok (Sochy a Říčany) č. 1

Téma č. 1 (Socha A. Švehly)

* 1. Strhnout sochu ANO, nebo NE

Tematický blok (Sochy a Říčany) č. 1

Téma č. 1 (Socha A. Švehly)

4.10 Sochy a materiály

Tematický blok (Sochy a Říčany) č. 1

Téma č. 1 (Socha A. Švehly)

4.11 Reflexe socha

Tematický blok (Sochy a Říčany) č. 1

Téma č. 1 (Socha A. Švehly)

4.12 Sochy a řemesla

Tematický blok (Sochy a řemesla) č. 2

Téma č. 1 (Sochy a řemesla)

4.13. PL Sochy dílny

Tematický blok (Sochy a řemesla) č. 2

Téma č. 1 (Sochy a řemesla)

4.14 PL Opuštěná místa

Tematický blok (Graffiti a Říčany) č. 3

Téma č. 1 (Graffiti a Říčany)

4.15 Graffiti slovník

Tematický blok (Graffiti a Říčany) č. 3

Téma č. 1 (Graffiti a Říčany)

4.16 Graffiti tvrzení

Tematický blok (Graffiti a Říčany) č. 3

Téma č. 1 (Graffiti a Říčany)

4.17 PL Landart o čem to je

Tematický blok (Umění a příroda) č. 4

Téma č. 1 (Umění a příroda)

4.18 PL Landart moje dílo

Tematický blok (Umění a příroda) č. 4

Téma č. 1 (Umění a příroda)

4.19 Animace Antonín Švehla a Říčany

Tematický blok (Sochy a Říčany) č. 1

Téma č. 1 (Socha A. Švehly)

4.20 Animace Říčany věznice

Tematický blok (Graffiti a Říčany) č. 3

Téma č. 1 (Graffiti a Říčany)

4.21 Animace Landart

Tematický blok (Umění a příroda) č. 4

Téma č. 1 (Umění a příroda)

4.22 Graffiti v Říčanech

Tematický blok (Sochy a Říčany) č. 1

Téma č. 1 (Socha A. Švehly)

**Pro pedagoga:**

5.1 PL Co víme o A. Švehlovi řešení

Tematický blok (Sochy a Říčany) č. 1

Téma č. 1 (Socha A. Švehly)

5.2 PL Socha A. Švehla časová osa řešení

Tematický blok (Sochy a Říčany) č. 1

Téma č. 1 (Socha A. Švehly)

5.3 PL Opuštěná místa řešení

Tematický blok (Graffiti a Říčany) č. 3

Téma č. 1 (Graffiti a Říčany)

5.4 PL Landart o čem to je řešení

Tematický blok (Umění a příroda) č. 4

Téma č. 1 (Umění a příroda)

5.5 Graffiti slovník řešení

Tematický blok (Graffiti a Říčany) č. 3

Téma č. 1 (Graffiti a Říčany)

5.6 Hra a tvořivost – metodické video k obsahu a didaktickému přístupu v programu