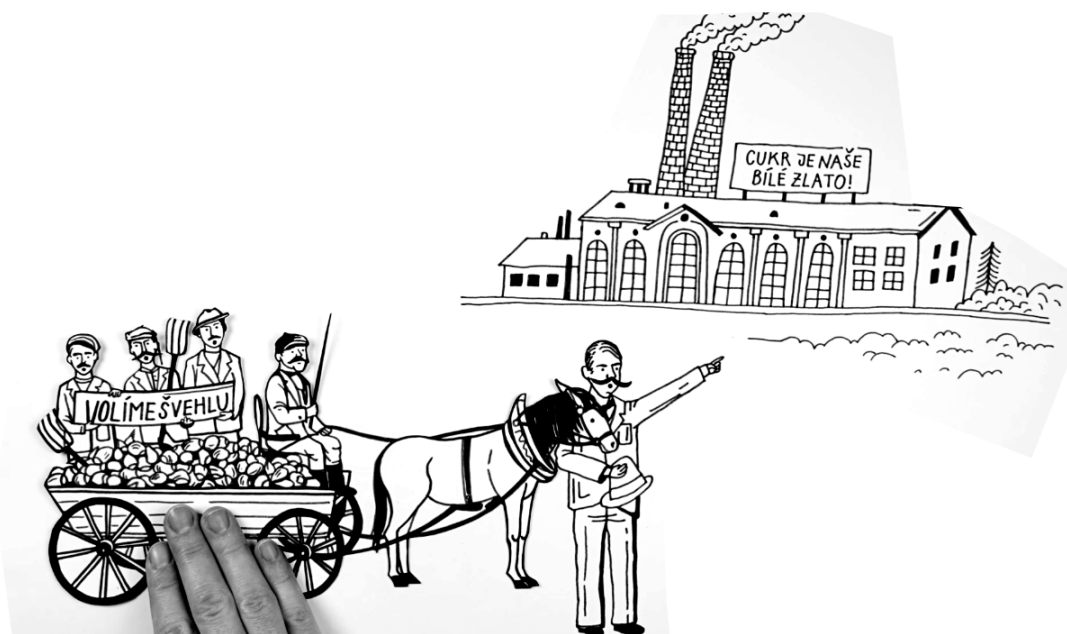


Socha A. Švehly

stručná metodika lekce



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání

MŠMT
MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

Lekce je součástí komplexního programu **Sochy a prostorová tvorba**

Cílová skupina: 8. - 9. třída

Hodinová dotace 6 vyučovacích hodin

Průvodce programem a všechny další přílohy jsou ke stažení zde:

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

Přílohy k lekci:

- 4.2 Co víme o A. Švehlovi
- 4.3 Co víme o A. Švehlovi foto
- 4.4 PL Socha A. Švehla časová osa
- 4.5 Socha A. Švehla časová osa foto
- 4.6 Švehla časová osa reflexe
- 4.7 Bublíny socha Švehla
- 4.8 Švehla Rudoarmějce
- 4.9 Strhnout sochu ANO, nebo NE
- 4.10 Sochy a materiály
- 4.11 Reflexe socha
- 4.19 Animace Antonín Švehla a Říčany

Anotace

Na příkladu sochy A. Švehly, která stojí v Říčanech a má velice pohnutý osud, žáci tématizují funkci sochy a pomníku ve veřejném prostoru. Socha A. Švehly byla dvakrát stržena a 41 let schovaná ve studni. Tím, že říčanští občané sochu po revoluci roku 1989 znovu postavili, se přihlásili ke Švehlově ideálům jako politika první republiky. Žáci navštíví sochu v centru Říčan a u ní hrají simulační hru na veřejnou debatu o umísťování pomníků ve veřejném prostoru. Pro pochopení příběhu sochy žáci pracují s animací A. Švehly.

Znalostní cíle: Žák popíše, co je socha a pomník. Žák vyjmenuje sochy a pomníky v Říčanech. Žák vyjmenuje události v životě A. Švehly. Žák popíše osud sochy A. Švehly v Říčanech

Dovednostní cíl: Žák interpretuje význam pomníku A. Švehly v Říčanech s ohledem na historické souvislosti jeho vzniku. Žák využije nově nabyté znalosti o osudu sochy A. Švehly pro argumentaci v debatě o stavění či bourání pomníků. Žák navrhne vlastní sochu a popíše její záměr a kulturní hodnoty, které představuje. Žák vytvoří kritéria pro hodnocení návrhu nové sochy.

Postojové cíle: Žák oceňuje umělecká díla a pomníky ve veřejném prostoru. Vysvětluje své postoje k nim s vědomím osobní, společenské a kulturní podmíněnosti svých hodnotových soudů.

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 animací o A. Švehlovi (příloha 4.19 Animace Antonín Švehla a Říčany), PL: (příloha 4.2 Co víme o A. Švehlovi), (příloha 4.3 Co víme o A. Švehlovi foto), (příloha 4.4 PL Socha A. Švehla časová osa), (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 Bublíny socha Švehla); fixy; fotografie (příloha 4.8 Švehla Rudoarmějce); texty a fotografie (příloha 4.9 Strhnout sochu ANO, nebo NE); 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 vybědne 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	<p>Skupina se přesune do zadní části parku, kde je podstavec, na kterém stávala socha rudoarmějce.</p> <p>Před revolucí 1989, když byla Švehlova socha schovaná, tu stála jiná socha. Jaká to podle vás mohla být?</p> <p>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 Rudoarmějce).</p> <p>Najdete místo, kde socha stála?</p> <p>Necháme žáky, aby se podívali na podstavec, který je schovaný v křoví.</p> <p>Zamyslíme se nyní nad tím, proč se sochy odstraňují, nebo naopak staví.</p> <p>Proč si myslíte, že tu stávala socha rudoarmějce?</p> <p>A řekněte, proč lidé po revoluci chtěli tuto sochu odstranit. Napadají vás příklady jiných soch, které byly takto podobně problematické?</p> <p>Lektor/ka může zmínit příklad Stalinova pomníku na Letné, který zde stával v letech 1955–1962. Pak byl kvůli politickým důvodům odstraněn.</p> <p>Dalším příkladem, kdy byla socha odstraněna až (dlouho) po sametové revoluci, je socha maršála Koněva.</p> <p>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.</p> <p>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).</p> <p>Dáme skupinám 5 minut, aby si sepsaly argumenty.</p> <p>Lektor/ka vystupuje jako moderátor/ka diskuse. Nastavíme si pravidla, že respektujeme druhou debatní stranu, nebudeme nikomu skákat do řeči a využíváme věcnou argumentaci.</p> <p>Hra probíhá tak, že strany postupně říkají své argumenty a mohou na sebe reagovat. Debata může trvat 10–15 minut.</p>
Reflexe debaty 15 minut	<p>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.</p> <p>Každá ze stran má možnost reflektovat své pocity z debaty.</p>
15 minut	Návrat do zahrady muzea.
Sochy a materiály (skupinová práce) 25 minut	<p>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?</p> <p>Práce ve skupinách</p> <p>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.</p> <p>Navrhněte, jaký materiál byste použili pro svou sochu.</p> <ol style="list-style-type: none"> 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) <p>S žáky společně projdeme jednotlivé sochy a materiály. Každá skupina popíše, z jakých materiálů by postavila vlastní sochu.</p>



<p>Soutěž o návrh sochy pro město Říčany (zadání) 10 minut</p>	<p>Nyní se rozdělte do skupin, jak budete chtít, 2–3 žáci v každé. Představte si, že město Říčany vypsal 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.</p>
<p>Návrh sochy 30 minut</p>	<p>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.</p>
<p>Prezentace návrhů soch 20 minut</p>	<p>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.</p>
<p>Reflexe 20 minut</p>	<p>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 fotografií (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.</p>

