

# Sochy a prostorová tvorba

Obsah

[Sochy a prostorová tvorba 1](file:///U:\HANDS%20ON%20MUZEUM\PROGRAMY%20FINAL%20KE%20ZVEŘEJNĚNÍ\Sochy%20a%20prostorova%20tvorba\Vzdělávací%20program%20Sochy%20a%20prostorová%20tvorba.docx#_Toc101514645)

[1 Vzdělávací program a jeho pojetí 3](#_Toc101514646)

[1.1 Základní údaje 3](#_Toc101514647)

[1.2 Anotace programu 5](#_Toc101514648)

[1.3 Cíl programu 5](#_Toc101514649)

[1.4 Klíčové kompetence a konkrétní způsob jejich rozvoje v programu 6](#_Toc101514650)

[1.5 Forma 7](#_Toc101514651)

[1.6 Hodinová dotace 7](#_Toc101514652)

[1.7 Předpokládaný počet účastníků a upřesnění cílové skupiny 7](#_Toc101514653)

[1.8 Metody a způsoby realizace 7](#_Toc101514654)

[1.9 Obsah – přehled tematických bloků a podrobný přehled témat programu a jejich anotace včetně dílčí hodinové dotace 8](#_Toc101514655)

[1.10 Materiální a technické zabezpečení 9](#_Toc101514656)

[1.11 Místo konání 10](#_Toc101514657)

[1.12 Způsob realizace programu v období po ukončení projektu 10](#_Toc101514658)

[1.13 Kalkulace předpokládaných nákladů na realizaci programu po ukončení projektu 11](#_Toc101514659)

[1.14 Odkazy, na kterých je program zveřejněn k volnému využití 12](#_Toc101514660)

[2 Podrobně rozpracovaný obsah programu 13](#_Toc101514661)

[2.1 Sochy v Říčanech (tematický blok č. 1) – 6 vyučovacích hodin 13](#_Toc101514662)

[2.3 Graffiti v Říčanech (tematický blok č. 3) – 4 vyučovacích hodin 15](#_Toc101514663)

[2. 4 Umění a příroda (tematický blok č. 4) – 4 vyučovací hodiny 16](#_Toc101514664)

[3 Metodická část 17](#_Toc101514665)

[3.1 Metodický blok č. 1 – Sochy v Říčanech – 6 vyučovací hodiny 17](#_Toc101514666)

[3.2 Metodický blok č. 2 – Sochy a řemeslo – 4 vyučovací hodiny 24](#_Toc101514667)

[3.3 Metodický blok č. 3 – Graffiti v Říčanech – 4 vyučovací hodiny 27](#_Toc101514668)

[3.4 Metodický blok č. 4 (Umění a příroda) – 4 vyučovací hodiny 30](#_Toc101514669)

[4 Příloha č. 1 – Soubor materiálů pro realizaci programu 33](#_Toc101514670)

[5 Příloha č. 2 – Soubor metodických materiálů 35](#_Toc101514671)

[6 Příloha č. 3 – Závěrečná zpráva o ověření programu v praxi 38](#_Toc101514672)

[7 Příloha č. 4 – Doklad o provedení nabídky ke zveřejnění programu 51](#_Toc101514673)

# 1 Vzdělávací program a jeho pojetí

## Základní údaje

|  |  |
| --- | --- |
| **Výzva** | Budování kapacit pro rozvoj škol II |
| **Název a reg. číslo projektu** | Hands on Muzeum, CZ.02.3.68/0.0/0.0/16 032/0008252 |
| **Název programu** | Sochy a prostorová tvorba |
| **Název vzdělávací instituce** | Muzeum Říčany, příspěvková organizace |
| **Adresa vzdělávací instituce a webová stránka** | Rýdlova 271/14, 25101 Říčany, <http://www.ricany.cz/org/muzeum/> |
| **Kontaktní osoba** | **Ing. Edita Ježková** |
| **Datum vzniku finální verze programu** | 15. 12. 2021 |
| **Číslo povinně volitelné aktivity výzvy** | 4 |
| **Forma programu** | prezenční |
| **Cílová skupina** | žáci 8.– 9. ročníku ZŠ |
| **Délka programu** | 18 vyučovacích hodin |
| **Zaměření programu (tematická oblast, obor apod.)** | Tematická oblast: pomníky ve městě, sochařství a řemeslo, výtvarné projevy ve veřejném prostoru, umění a příroda (dějepis, občanská výchova, pracovní vyučování, výtvarná výchova)  Zaměření oblasti spolupráce formálního a neformálního vzdělávání:   * Spolupráce škol, školských zařízení a ostatních organizací a institucí jako center vzdělanosti a kulturně-společenského zázemí v obci, spolupráce škol a školských zařízení s knihovnami, muzei a dalšími organizacemi a institucemi, vytváření atraktivní nabídky akcí a programů zacílených na děti a mládež kulturními a paměťovými institucemi na venkově a v menších obcích, využívání potencionálu sítě knihoven a případně i jiných kulturních institucí jako přirozených komunitních center v obcích. * Poznávání tradic a kultur a uchování si vztahu k vlastní identitě, kultuře, tradicím a jazyku a podpora zájmu dětí a mládeže o specifika vlastního regionu, včetně tradic a zvyků většinové společnosti i sociálních, etnických a kulturních menšin, podpora vzdělávacích projektů zaměřených na poznávání historie, tradic a kultury. * Využívání kreativního a inovativního potenciálu dětí a mládeže. * Konkrétní výchovně vzdělávací aktivity, které umožní dětem a mládeži přímý kontakt s živou i neživou přírodou v jejím přirozeném prostředí, vytváření a realizace aktivit prohlubujících vztah k místu a zapojení mládeže do života komunity a do řešení environmentálních problémů v regionu. |
| **Tvůrci programu**  **Odborný garant programu** | Mgr. Carolina Sidon, Mgr. Jana Véghová, Mgr. Dalibor Dudek  Mgr. Carolina Sidon |
| **Odborní posuzovatelé** |  |
| **Specifický program pro žáky se SVP (ano x ne)** | ne |

## 

## 1.2 Anotace programu

Program nahlíží na význam soch a pomníků ve městě, představuje sochy z pohledu řemeslníka a další prostorovou tvorbu ve veřejném prostoru nebo v přírodě. Žáci si vyzkoušejí, jaké to je být sochařem, pracují s nástroji a vytvoří si vlastní sochu. U pomníku Antonína Švehly debatují nad historií, v jejímž průběhu se některé sochy strhávaly a schovávaly. V bloku o graffiti se žáci zaměřují na výtvarné projevy ve veřejném prostoru. Následně porovnávají tvorbu ve městě s tvorbou v přírodě. Zkusí si tvorbu uměleckého směru landart.

V programu žáci pracují s reálnými nástroji v dílně i v přírodě. Spolupracují ve skupinách a reflektují svou tvorbu. Program klade důraz na principy místně ukotveného učení – využívá animaci o říčanské věznici a animaci o soše Antonína Švehly v Říčanech, v dílně se žáci seznámí s regionálními řemeslníky a zkoumají graffiti z Říčan.

Návaznost na RVP: dějepis, výchova k občanství, výtvarná výchova

Klíčová slova: prostorová tvorba, sochy a pomníky, veřejný prostor, landart, angažované umění.

## 1.3 Cíl programu

**Hlavní sdělení:** Prostorová tvorba zahrnuje práci s různými druhy materiálů, manipulace s objekty a tvorbu soch. Autor musí uvažovat nad umístěním objektu, volit vhodné prostředky a způsoby intervence například do veřejného prostoru. Nejen umělec se může vyjadřovat prostorovou tvorbou a vnímat její působení v krajině.

**Tematický blok (Sochy v Říčanech) č. 1**

**Téma č. 1 (Socha A. Švehly) – 6 vyučovacích hodin**

**Znalostní cíl:**

* 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.

**Postojový cíl**:

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

**Tematický blok (Sochy a řemeslo) č. 2**

**Téma č. 1 (Sochy a řemeslo) – 4 vyučovací hodiny**

**Znalostní cíl:**

* Žák vysvětlí, jakou roli má řemeslo v životě umělce.
* Žák vyjmenuje 3 regionální osobnosti Říčanska v oblasti sochařské tvorby.
* Žák vyjmenuje nástroje a materiály vhodné pro tvorbu prostorových předmětů.

**Dovednostní cíl:**

* Žák pracuje bezpečně s nástroji a realizuje správné postupy.
* Žák srovná rozdíly vlastností 3 materiálů a jejich zpracování při sochařské tvorbě.

**Postojový cíl:**

* Žák oceňuje řemeslo a ruční práci.
* Žák oceňuje tvořivou činnost jako možnost seberealizace a formu vyjadřování.

**Tematický blok (Graffiti v Říčanech) č. 3**

**Téma č. 1 (Graffiti v Říčanech) – 4 vyučovací hodiny**

**Znalostní cíle:**

* Žák popíše a vysvětlí, co je to graffiti a streetart.
* Žák vyjmenuje pojmy, které popisují různé typy graffiti.
* Žák popíše historii říčanské věznice.

**Dovednostní cíle:**

* Žák vytvoří vlastní graffiti podpis.
* Žák porovnává různé typy graffiti.

**Postojový cíl:**

* Žák oceňuje opuštěná místa jako prostor pro svobodné a tvořivé vyjadřování.

**Tematický blok (Umění a příroda) č. 4**

**Téma č. 1 (Umění a příroda) – 4 vyučovací hodiny**

**Znalostní cíle:**

* Žák vyjmenuje příklady landartového umění.
* Žák definuje a vysvětlí, co je to landart.

**Dovednostní cíle:**

* Žák navrhne landartový projekt, který zrealizuje.
* Žák popíše záměr svého uměleckého díla a poskytne pro něj argumentaci.
* Žák využívá prostředky přírodních materiálů k vlastnímu vyjadřování.

**Postojové cíle:**

* Žák oceňuje umění landartu jako způsob vnímání přírody.
* Žák oceňuje umění landartu jako umělecký směr a formu uměleckého vyjadřování.

## 1.4 Klíčové kompetence a konkrétní způsob jejich rozvoje v programu

Program rozvíjí cíleně tyto klíčové kompetence:

* kulturní povědomí a vyjádření – znalost regionální kultury, porozumění významu kulturního dědictví, schopnost zapojit se individuálně i skupinově do kreativních procesů
* schopnost učit se – schopnost uvažovat o sobě, vlastních schopnostech, konstruktivně spolupracovat a prezentovat výsledky své práce

Každé téma monitoruje rozvoj 1 klíčové kompetence. Jak tento rozvoj probíhá, sledujeme ve třech úrovních:

* **Vstupní úroveň** je předpokládaná nebo jednoduše ověřená, vychází z běžných dovedností podle věku žáků.
* **Minimální výstupní úroveň** definuje, čeho chceme dosáhnout u většiny žáků. Je monitorována konkrétní aktivitou.
* **Cílový stav** je vize, čeho bychom chtěli u žáků dosáhnout. Často zahrnuje dlouhodobé postojové cíle a změnu v chování žáků, které nejsou součástí programu a nelze je proto monitorovat.

## 1.5 Forma

Prezenční.

Program probíhá střídavě ve škole a mimo školu. Využívá zázemí muzea (pomůcky, prostředí, odborní lektoři), klade důraz na skupinovou práci, zážitkovou výuku a reflexi.

## 1.6 Hodinová dotace

Celkem 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 |

## 1.7 Předpokládaný počet účastníků a upřesnění cílové skupiny

Žáci 8. až 9. ročníku

Počet účastníků: 15 až 30 (běžná velikost třídy, lze ale realizovat i pro menší skupiny).

## 1.8 Metody a způsoby realizace

* Zážitková pedagogika – simulační hry a debatní hry, které tématizují těžká historická a společenská témata; fyzický prožitek z ruční práce; tvorba a prožitek v přírodě; rozvoj spolupráce, praktických dovedností, manuální zručnosti, řešení problému, kreativita, motivace.
* Práce s nástroji a s materiály – polytechnická výchova: rozvoj jemné motoriky, myšlení a tvořivosti, poznávání vlastností materiálů a funkce nástrojů, spolupráce a komunikace.
* Místně ukotvené učení – žáci zkoumají sochy ve městě, dozvídají se o opuštěném místě bývalé říčanské věznice, pracují s fotografiemi graffiti z Říčan, seznámí se s příběhy tří řemeslníků/sochařů z regionu; zájem žáků o místo, kde žijí.
* Výuka venku – motivace zájmu žáků v reálném prostředí, tvorba v krajině a v přírodě, rozvoj praktických dovedností, schopnost řešit problémy, spolupráce.
* Digitální pomůcky – animace, fotografie, práce s tablety a fotografování; rozvoj schopnosti používat digitální zdroje ve výuce.
* Reflexe – reflektování seberealizačních výtvarných projektů, tvorba v přírodě, formulace vlastního názoru na historická a společenská témata, reflexe sebeurčení a kulturní identity.

## 1.9 Obsah – přehled tematických bloků a podrobný přehled témat programu a jejich anotace včetně dílčí hodinové dotace

Program nahlíží na význam soch a pomníků ve městě, představuje sochy z pohledu řemeslníka a další prostorovou tvorbu ve veřejném prostoru či v přírodě. Žáci si vyzkoušejí, jaké to je být sochařem, pracují s nástroji a vytvoří si vlastní sochu. U pomníku A. Švehly debatují nad historií, v jejímž průběhu se některé sochy strhávaly a schovávaly. V bloku o graffiti se žáci zaměřují na výtvarné projevy ve veřejném prostoru. Následně porovnávají tvorbu ve městě s tvorbou v přírodě. Zkusí si tvorbu uměleckého směru landart.

**Tematický blok (Sochy v Říčanech) č. 1 – 6 vyučovacích hodin**

**Téma č. 1 (Socha A. Švehly) – 6 vyučovacích hodin**

První blok se zaměřuje na sochy z pohledu jejich významu a symboliky. 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 umisťování pomníků ve veřejném prostoru. Pro pochopení příběhu sochy žáci pracují s animací A. Švehly.

**Tematický blok (Sochy a řemeslo) č. 2 – 4 vyučovací hodiny**

**Téma č. 1 (Sochy a řemeslo) – 4 vyučovací hodiny**

Tento blok propojuje ruční práci s konkrétními příběhy 3 umělců/řemeslníku z říčanského regionu. Žáci se seznámí s jejich řemesly a realizacemi v regionu. Tím se pro žáky dané řemeslo stává reálnou skutečnosti z jejich blízkého okolí. Žáci často sochy nebo jiné práce těchto umělců znají z míst, kudy chodí. Takto blízká zkušenost je dobrou motivací pro vlastní tvorbu. Vyzkoušejí si práci s nástroji a s třemi druhy materiálů (ytong, dřevo a keramika). Každý žák vytvoří vlastní prostorovou realizaci.

**Tematický blok (Graffiti v Říčanech) č. 3 – 4 vyučovací hodiny**

**Téma č. 1 (Graffiti v Říčanech) – 4 vyučovací hodiny**

Žáci se dozvědí o historii nedostavěné říčanské věznice, kterou v tomto věku znají a občas ji navštěvují. Je to opuštěné místo, kam chodí lidé fotit a dělat graffiti. Žáci pracují s tablety, na kterých zhlédnou animaci o věznici a fotografie graffiti z Říčan. Žáci vytvoří vlastní graffiti s využitím různých fixů k tomu vhodných. Pracují na velikých formátech.

**Tematický blok (Umění a příroda) č. 4 – 4 vyučovací hodiny**

**Téma č. 1 (Umění a příroda) – 4 vyučovací hodiny**

V tomto bloku si žáci vyzkoušejí práci s přírodninami a tvorbu ve venkovním prostředí. Pracují s animací, která představí přístupy 3 umělců z oblasti landartu. Žáci mají možnost si vyzkoušet práci v krajině a porovnat rozdílné prostředí pro tvorbu a seberealizaci.

## 1.10 Materiální a technické zabezpečení

**Požadavky na prostředí**:

Pro interiérové části programu je vhodná běžná velikost školní učebny, ke společnému zápisu se využívá tabule, event. flipchart. Při skupinové práci žáci k vyhledávání informací využívají své mobilní telefony se svými datovými připojeními nebo školní wifi, nebo mají k dispozici školní počítače nebo tablety do každé skupiny.

Program ve městě je připravený pro centrum Říčan, v přírodě v okolí školy, řemeslný blok na Říčanské hájovně, která disponuje dílenským prostředím. Všechny animace lze nahrát do tabletu nebo lze pouštět z YouTube kanálu Muzea Říčany.

**Pomůcky:**

Po celou dobu programu budou žáci potřebovat psací potřeby (propisky, event. tužky). Do exteriéru navíc psací podložky (jednotlivě nebo do skupin). Animace lze nahrát do tabletu nebo lze pouštět z YouTube kanálu Muzea Říčany.

Přílohy ke stažení:

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

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

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)

**Sochy a řemeslo – 4 vyučovací hodiny**

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

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

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)

**Umění a příroda – 4 vyučovací hodiny**

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

## 1.11 Místo konání

Vzdělávací program probíhá ve škole, v Muzeu Říčany, v centru Říčan a v blízkém okolí školy. Při realizaci programu v jiném městě lze využít centrum jiného města a přírodu s možností zachovat metodické postupy a s nutností upravit vybrané pomůcky pro jiný region.

## 1.12 Způsob realizace programu v období po ukončení projektu

Pro realizaci programu mimo region Říčany doporučujeme upravit regionální informace, proto je vhodné spolupracovat s regionální paměťovou institucí (např. muzeem). Zážitkový program v terénu je závislý na zkušenostech, vybavení a zázemí neformální organizace, pro samotného učitele/učitelku by byla realizace problematická z hlediska obsahu, organizace i bezpečnosti.

## 1.13 Kalkulace předpokládaných nákladů na realizaci programu po ukončení projektu

**Počet realizátorů: 1–2**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Položka** | | **Předpokládané náklady** |
| **Celkové náklady na realizátory** | | 6250 |
| *z toho* | *Hodinová odměna pro 1 realizátora včetně odvodů* | příprava a výuka (25 hodin):  250 Kč/h |
| *Ubytování realizátorů* | 0 |
| *Stravování a doprava realizátorů* | 0 |
| **Náklady na zajištění prostor** | | 0 |
| **Ubytování, stravování a doprava účastníků** | | 0 |
| *z toho* | *Doprava účastníků* | 0 |
| *Stravování a ubytování účastníků* | 0 |
| **Náklady na učební texty** | | 800 |
| *z toho* | *Tisk barevných fotek* | 500 |
| *Rozmnožení textů – počet stran: 10/účastníka* | 300 |
| **Režijní náklady** | | 6200 |
| *z toho* | *Stravné a doprava organizátorů* | 0 |
| *Ubytování organizátorů* | 0 |
| *Poštovné, telefony* | 200 |
| *Doprava a pronájem techniky* | 0 |
| *Propagace* | 1000 |
| *Ostatní náklady – materiál, amortizace pomůcek* | 5000 |
| *Odměna organizátorům* | 0 |
| **Náklady celkem** |  | 13250 |
| **Poplatek za 1 účastníka** | při min. počtu 15 účastníků | 900 |

## 

## 1.14 Odkazy, na kterých je program zveřejněn k volnému využití

<https://www.rvp.cz/>

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



Program Sochy a prostorová tvorba s doprovodnými materiály, jehož autorem je Muzeum Říčany, příspěvková organizace, podléhá licenci: **Creative Commons Uveďte původ** – **Zachovejte licenci 4.0 Mezinárodní.**

Pro zobrazení licenčních podmínek navštivte <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.

# 

**Použité fotografie, obrázky a citace:**

Použité fotografie, obrázky, videa a další autorské materiály, pokud není definováno jinak přímo u materiálu, pochází z archivu Muzea Říčany, nebo byly vytvořené v rámci projektu zaměstnanci muzea (autorské kresby Evy Sosnovcové) a externími dodavateli s licenčním ujednáním v licenci Creative Commnons 4.0 ve variantě BY k užití autorského díla.

Fotografie žáků z proběhlých pilotáží použité v příloze 4. 1. jsou v souladu s GDPR, byl získán písemný souhlas zákonných zástupců s jejich využitím.

# Podrobně rozpracovaný obsah programu

Průvodce programem je ke stažení [zde](https://muzeumricany.cz/wp-content/uploads/2022/02/Pruvodce-programem-Sochy-a-prostorova-tvorba.pdf) (formát pdf)

<https://muzeumricany.cz/wp-content/uploads/2022/02/Pruvodce-programem-Sochy-a-prostorova-tvorba.pdf>

## 2.1 Sochy v Říčanech (tematický blok č. 1) – 6 vyučovacích hodin

**2.1.1 Socha A. Švehly (1. téma bloku č. 1) – 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.

Znalostní cíl:

* 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.

Postojový cíl:

* Žák oceňuje umělecká díla a pomníky ve veřejném prostoru. Vysvětluje své postoje k nim s vědomím osobní, společenské a kulturní podmíněností 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 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)

Podrobně rozpracovaný obsah

Viz příloha 4.1 Průvodce programem Sochy a prostorová tvorba.

Přílohy ke stažení:

[https://muzeumricany.cz/regionalni-ucebnice/programy-hands-on/sochy-a-prostorova-tvorba/](https://muzeumricany.cz/regionalni-ucebnice/programy-hands-on/sochy-a-prostorova-tvorba/ )

2.2 Sochy a řemeslo (tematický blok č. 2) – 4 vyučovací hodiny

**2.2.1 Sochy a řemeslo (1. téma bloku č. 2) – 4 vyučovací hodiny**

Forma a bližší popis realizace

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

Znalostní cíle:

* Žák vysvětlí, jakou roli má řemeslo v životě umělce.
* Žák vyjmenuje 3 regionální osobnosti Říčanska v oblasti sochařské tvorby.
* Žák vyjmenuje nástroje a materiály vhodné pro tvorbu prostorových předmětů.

Dovednostní cíle:

* Žák pracuje bezpečně s nástroji a realizuje správné postupy.
* Žák srovná rozdíly vlastností 3 materiálů a jejich zpracování při sochařské tvorbě.

Postojové cíle:

* Žák oceňuje řemeslo a ruční práci.
* Žák oceňuje tvořivou činnost jako možnost seberealizace a formu vyjadřování.

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

Podrobně rozpracovaný obsah

Viz příloha 4.1 Průvodce programem Sochy a prostorová tvorba.

Přílohy ke stažení:

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

## 2.3 Graffiti v Říčanech (tematický blok č. 3) – 4 vyučovacích hodin

**2.3.1** **Graffiti v Říčanech (1. téma bloku č. 3) – 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.

Znalostní cíle:

* Žák popíše a vysvětlí, co je to graffiti a streetart.
* Žák vyjmenuje pojmy, které popisují různé typy graffiti.
* Žák popíše historii říčanské věznice.

Dovednostní cíle:

* Žák vytvoří vlastní graffiti podpis.
* Žák porovnává různé typy graffiti.

Postojový cíl:

* Žák oceňuje opuštěná místa jako prostor pro svobodné a tvořivé vyjadřování.

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)

Podrobně rozpracovaný obsah

Viz příloha 4.1 Průvodce programem Sochy a prostorová tvorba.

Přílohy ke stažení:

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

## 2. 4 Umění a příroda (tematický blok č. 4) – 4 vyučovací hodiny

**2.4.1 Umění a příroda (1. téma bloku č. 4) – 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.

Znalostní cíl:

* Žák vyjmenuje příklady landartového umění.
* Žák definuje a vysvětlí co je to landart.

Dovednostní cíle:

* Žák navrhne land-artový projekt, který zrealizuje.
* Žák popíše záměr svého uměleckého díla a poskytne pro něj argumentaci.
* Žák využívá prostředky přírodních materiálů k vlastnímu vyjadřování.

Postojové cíle:

* Žák oceňuje umění landartu jako způsob vnímání přírody.
* Žák oceňuje umění landartu jako umělecký směr a formu uměleckého vyjadřování.

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

Podrobně rozpracovaný obsah

Viz příloha 4.1 Průvodce programem Sochy a prostorová tvorba.

Přílohy ke stažení:

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

# 3 Metodická část

**Lektor/ka** – termín je v metodice použit ve významu, jak ho využívá **neformální vzdělávání.** Je to pracovník neformální vzdělávací organizace, který vede programy pro děti a žáky (termín takto využívá například Síť středisek ekologické výchovy Pavučina a její členové <http://www.pavucina-sev.cz/>).

**Terminologie v přílohách určených pro žáky** (např. pracovní listy, Průvodce programem) není zcela v souladu se školským zákonem. V přílohách jsou použité termíny, které jsou pro cílovou skupinu žáci atraktivní a srozumitelné (např. termíny děti a třída).

Program je postaven na principech zážitkové pedagogiky. Akcentuje skupinovou práci, hru a aktivitu na straně žáků. Polovina programu (8 hodin) probíhá mimo školu v centru města, na Říčanské hájovně (pobytové zařízení muzea) nebo v přírodě. Využíváme pro žáky atraktivní digitální pomůcky (3 nové animace vytvořené pro tento program). Součástí programu je formativní hodnocení, důraz klademe na posun žáků v oblasti kompetencí a dovedností. Ve znalostní rovině se zaměřujeme na regionální znalosti v oblasti výtvarných témat (graffiti a streetart v Říčanech, sochy a pomníky v Říčanech) a na znalosti propojené s osobní zkušeností žáků (ocenění řemesla a ruční práce).

## 3.1 Metodický blok č. 1 – Sochy v Říčanech – 6 vyučovací hodiny

**3.1.1 Socha A. Švehly (1. téma bloku č. 1) – 6 vyučovacích hodin**

První blok se zaměřuje na sochy z pohledu jejich významu a symboliky. 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.

**Přínos spolupráce formálního a neformálního vzdělávání:**

Téma soch ve veřejném prostoru v kontextu současné společnosti propojuje občanskou výchovu, dějepis a výtvarnou výchovu. Neformální vzdělávání je vhodným prostorem pro tato mezipředmětová propojování. S muzejním edukátorem a s využitím muzejního archivu žáci nahlédnout na příběh sochy A. Švehly skrze dobové fotografie a s využitím animace vytvořené v muzeu. Lektor neformálního vzdělávání je žáky vnímán jako odborník, a proto dobře reagují na to, když lektor moderuje debaty, které se týkají tématu strhávání nebo stavění pomníků.

**Znalostní cíl:**

* 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.

**Postojový cíl**:

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

**Kompetence: kulturní povědomí a vyjádření**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Vstupní úroveň | Minimální výstupní | Cílový stav |
| Žák popíše, co je to socha. | Žák vysvětlí, jaké kulturní a společenské hodnoty symbolizuje socha A. Švehly. | Žák navrhne vlastní sochu a vysvětlí její kulturní hodnoty ve vztahu ke společnosti. |

**Kompetence: schopnost učit se**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Vstupní úroveň | Minimální výstupní | Cílový stav |
| Žák slovně hodnotí své výstupy. | Žák vytvoří kritéria pro hodnocení návrhu vlastní sochy. | Žák s využitím kritérií porovnává různé návrhy soch. |

|  |  |
| --- | --- |
| 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.  Metodické doporučení: Lektor/ka říká otázky postupně, aby žáci měli vodítka, co do myšlenkové mapy psát. |
| Animace  5 minut | Lektor/ka pouští první část animace (příloha 4.19 Animace Antonín Švehla a Říčany).  Metodické doporučení: Lektor/ka upozorní žáky, že budou pracovat s pracovním listem a využívat informace, které se dozví v animaci, aby proto pozorně poslouchali.  První část animace končí 3:34 s titulkem „Teď už tušíme, kdo byl Antonín Švehla. A co bylo dál?“. Na tomto záběru lektor/ka zastaví animaci. |
| 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.  Metodické doporučení: Lektor/ka rozdá žákům do skupin PL, nůžky a dá jim instrukce, že si mají jednotlivé obrázky vystříhat a spojit. |
| 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).  Metodické doporučení: Lektor/ka dbá na to, aby si byl/a jistý/jistá, že žáci rozumí všem novým pojmům z animace (rolnická strana, první republika aj.). Je důležité, aby si žáci uvědomili historický kontext; to, jaké hodnoty A. Švehly zastával; aby si informace spojili s tím, proč říčanští občané nechali vytvořit jeho sochu a co pro ně A. Švehla symbolizoval. |
| Animace druhá 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.  Metodické doporučení: Tato aktivita bude na začátku působit trochu chaoticky. Žáci nemusí zadání pochopit, budou bloudit po třídě a nebudou vědět, co mají dělat, anebo nebudou vědět, koho mají hledat. Záměrem aktivity je, aby se žáci aktivizovali pohybem, a nevadí, že budou trochu tápat. Postupně, jak budou skládat časovou osu, se jim vše vyjasní. Lektor/ka proto podporuje žáky a poradí těm, kteří nevědí, co mají dělat. Když začnou žáci pokládat kartičky na zem, je nutné je nechat, aby sami řekli, kam to dávají a průběžně se ptát ostatních ze třídy, zda souhlasí, anebo zda by kartičky měly být „časově“ jinde. Postupně, jak se bude osa plnit, lze kartičky přesouvat a korigovat. Tím se žáci aktivně dostanou do uvažování o událostech příběhu.  Kartičky lektor/ka předem vytiskne a zalaminuje. |
| 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?  Metodické doporučení: Lektor/ka nechá žáky asi 1–2 minuty debatovat a pak nahlas probere otázky a doptává se žáků na jejich názory.  Zde je důležité, aby lektor/ka s žáky tematizoval/a význam sochy v určitých historických kontextech. Je dobré, aby se lektor/ka připravil/a a věděl/a o dobovém kontextu druhé světové války a období komunistického režimu a normalizace v ČR. |
| 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.  Metodické doporučení:  Lektor/ka musí reflexi dobře moderovat. Doptávat se na konkrétní tvrzení, podle čeho se žáci rozhodovali a jaké jsou jejich důvody. Je nutné, aby lektor/ka vytvořil/a bezpečné prostředí pro debatu. Nehodnotí reakce žáků, podporuje je při sdílení a jasně definuje hranice debaty. Je možné, že se v debatě ukáže, že někteří nechtějí sochu zachraňovat. Lektor/ka dává pozor, aby ostatní žáci také nehodnotili a nevznikaly emocionální rozepře. Proto je dobré, aby lektor/ka uměla vysvětlit, proč se někdo může oprávněně bát a že hranice toho, jak je kdo statečný, je pro každého člověka jiná. Z reflexe nesmí žáci odcházet s pocitem, že je někdo málo statečný anebo že je špatný, když by se rozhodl, že sochu nechce zachraňovat. |
| Přesun do parku A. Švehly  15 minut |  |
| 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.  Metodické doporučení:  Socha stojí na velice rušném místě, proto je třeba, aby žáci mluvili nahlas a byli blízko sebe. Cílem aktivity je, aby si připomněli, co socha symbolizuje, a aby si v interakci s ní zapamatovali, kde stojí. |
| 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. Metodické doporučení: Lektor/ka obchází a pomáhá, když potřebují žáci dovysvětlit pojmy nebo historické souvislosti. Je potřeba, aby se lektor/ka dobře připravil/a.  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.  Metodické doporučení: Hru na debatu je třeba dobře moderovat a řídit. Vždy nechat jednu stranu říct jeden argument a pak vyzvat druhou stranu k reakci. Po několika argumentačních kolech je dobré nechat skupiny, aby si za 1 minutu mezi sebou připravily „závěrečnou řeč“. Podle toho, jak jsou žáci zvyklí debatovat, lze hru vést. |
| 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.  Metodické doporučení: Při závěru, kdy pozorovatelé hodnotí debatu, je dobré, aby lektor/ka reflexi směroval/a k tomu, že žáci formulují kompromisní řešení situace. Ptá se na to, jaké mají žáci pocity z debaty.  Pro přípravu lektora/lektorky lze využít tyto odkazy:  Wikipedie: Otevřená encyklopedie: Stalinův pomník [online]. c2021 [citováno 8. 12. 2021].  Dostupný z WWW: <[https://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Stalin%C5%AFv pomn%C3%ADk&oldid=20606584](https://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Stalin%C5%AFv_pomn%C3%ADk&oldid=20606584)>  Wikipedie: Otevřená encyklopedie: Pomník maršála Koněva v Praze [online]. c2021 [citováno 8. 12. 2021].  Dostupný z WWW: <[https://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Pomn%C3%ADk mar%C5%A1%C3%A1la Kon%C4%9Bva v Praze&oldid=20500626](https://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Pomn%C3%ADk_mar%C5%A1%C3%A1la_Kon%C4%9Bva_v_Praze&oldid=20500626)> |
| Návrat do zahrady muzea  15 minut | Metodické doporučení: Celý blok v délce 6 hodin lze realizovat jako projektový den anebo lze rozdělit na dvě části. Doporučujeme první část ukončit reflexí debaty ohledně bourání a stavění pomníků. Druhou část bloku začít aktivitou s materiály. |
| 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?  Metodické doporučení: Lektor/ka si předem připraví a udělá rešerši soch v daném městě. V Říčanech se jedná například o tyto objekty: 1. betonové křeslo v parku Antonína Švehly, 2. J. A. Komenský před gymnáziem na náměstí J. A. Komenského, 3. dřevěná skulptura na Lázeňské louce, 4. socha Antonína Švehly v parku Antonína Švehly, 5. dřevěné objekty před gymnáziem na náměstí J. A. Komenského (příloha 4.10 Sochy a materiály).  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)  Metodické doporučení: Lektor/ka se musí na aktivitu připravit a vědět o těchto umělcích další informace, aby mohl/a reagovat na dotazy žáků.  Wikipedie: Otevřená encyklopedie: Jeff Koons [online]. c2021 [citováno 8. 12. 2021]. Dostupný z WWW: <[https://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Jeff Koons&oldid=19933585](https://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Jeff_Koons&oldid=19933585)>  Wikipedie: Otevřená encyklopedie: Krištof Kintera [online]. c2021 [citováno 8. 12. 2021]. Dostupný z WWW: <[https://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Kri%C5%A1tof Kintera&oldid=20378669](https://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Kri%C5%A1tof_Kintera&oldid=20378669)>  Kostnice v Sedlci. Český rozhlas [online]. [cit. 2021-12-08]. Dostupné z: <https://regiony.rozhlas.cz/v-sedlecke-kostnici-u-kutne-hory-se-nachazeji-ostatky-40-tisic-zemrelych-7444415>  Wikipedia contributors. (2021, November 10). Gilbert & George. In Wikipedia, The Free Encyclopedia. Retrieved 08:29, December 8, 2021, from [https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Gilbert %26 George&oldid=1054440362](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Gilbert_%26_George&oldid=1054440362)  Sochu Klause z ledu. IDnes.cz [online]. [cit. 2021-12-08]. Dostupné z: [https://www.idnes.cz/zpravy/domaci/sochu-klause-z-ledu-u-nas-vystavit-nesmite-rozhodl-urad-vlady.A100608 184917 domaci bar](https://www.idnes.cz/zpravy/domaci/sochu-klause-z-ledu-u-nas-vystavit-nesmite-rozhodl-urad-vlady.A100608_184917_domaci_bar)  Prezentace:  S žáky společně projdeme jednotlivé sochy a materiály. Každá skupina popíše, z jakých materiálů by postavila vlastní sochu.  Metodické doporučení: Lektor/ka se zaměřuje na to, aby žáci dokázali zdůvodnit význam sochy, její záměr a sdělení, které by mělo být propojeno s výběrem materiálu sochy. |
| 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.  Metodické doporučení: Je vhodné, aby žáci sami navrhli kritéria. Lektor/ka může mít připravená kritéria vlastní a navrhnout je, pokud žáci sami nic nevymyslí. Například:  a) kde bude socha stát  b) materiál a provedení, velikost, finance  c) myšlenka/záměr/koncept sochy  d) nákres pro prezentaci  Vytvořená kritéria napište s žáky na veliký flipchart, aby byla dobře viditelná.  Pro realizaci programu v Říčanech může lektor/ka využít projektu participačního plánování a inspirovat žáky k vlastním projektům. Viz:  <https://prekvaptericany.cz/prekvapte-ricany-v/navrh-vxcieetTZZENbe8JnwadrD> |
| Návrh sochy  30 minut | Skupiny, které kreslí návrhy, připravují prezentaci.  Metodické doporučení: Žáci mohou využít pro inspiraci tablety, vyhledávat na internetu. Veliké papíry, fixy a tužky jsou vhodné pro kresby návrhů. Lektor/ka může také žákům vytisknout mapu Říčan, nebo místa, kam chtějí sochu umístit.  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.  Metodické doporučení: Je vhodné, aby si žáci vymysleli bodovací tabulku pro jednotlivá kritéria. Mohou si tabulku ověřit na vybraném návrhu z participačního projektu. |
| 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.  Metodické doporučení: Lektor/ka uvede prezentaci jako hru. Každý žák by se měl vžít do své role, buď starosty, zastupitele nebo sochaře, který se snaží uspět v soutěži a ukázat, že jeho návrh je nejlepší. Zároveň je důležité, aby lektor/ka neustále udržoval/a hranice hry, nehodnotil/a chování žáků a tvořil/a bezpečné prostředí pro prezentaci. Někteří žáci mají tyto hry rádi a mohou se do nich vložit až divadelně. To není na škodu, ale lektor/ka musí být na pozoru, aby nedocházelo k zesměšňování. |
| 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.  Metodické doporučení: Lektor/ka dá na zem různé fotografie soch, objektů, sochařů, aby žáci mohli vybrat tu fotku, která nejvíce vystihuje jejich pocity. Stoupneme si do kruhu a necháme každého žáka reagovat a vlastními slovy říct, co pro něj znamená socha. Na závěr je dobré, aby lektor/ka žáky pochválil/a za reflexi a zmínil/a, že sochy mají různé podoby a funkce. |

## 3.2 Metodický blok č. 2 – Sochy a řemeslo – 4 vyučovací hodiny

**3.2.1 Sochy a řemeslo (1. téma bloku č. 2) – 4 vyučovací hodiny**

Tento blok propojuje ruční práci s konkrétními příběhy 3 umělců/řemeslníku z říčanského regionu. Žáci se seznámí s jejich řemesly a realizacemi v regionu. Tím se pro žáky dané řemeslo stává reálnou skutečností z jejich blízkého okolí. Žáci často sochy nebo jiné práce těchto umělců znají z míst, kudy chodí. Takto blízká zkušenost je dobrou motivací pro vlastní tvorbu.

Žáci si vyzkoušejí práci s ytongem, který jim nejlépe přibližuje představu o sochařské práci v kameni.

**Přínos spolupráce formálního a neformálního vzdělávání:**

Tento blok se odehrává na Říčanské hájovně, která disponuje vybavením pro řemeslné činnosti. K dispozici jsou zde ponky, svěráky, nástroje pro práci se dřevem, dvůr pro práci s ytongem i stoly pro práci s keramikou. Lektor/ka neformálního vzdělávání je kompetentní pro odborné vedení žáků při práci s nástroji, umí vytvořit prostředí pro bezpečnou práci s nástroji. Přínosem neformálního vzdělávání je umožnění práce s nástroji a prostorové tvorby pro žáky, kteří ve své škole nemají tuto možnost z důvodů například chybějících dílen.

**Znalostní cíl:**

* Žák vysvětlí, jakou roli má řemeslo v životě umělce.
* Žák vyjmenuje 3 regionální osobnosti Říčanska v oblasti sochařské tvorby.
* Žák vyjmenuje nástroje a materiály vhodné pro tvorbu prostorových předmětů.

**Dovednostní cíl:**

* Žák pracuje bezpečně s nástroji a realizuje správné postupy.
* Žák srovná rozdíly vlastností 3 materiálů a jejich zpracování při sochařské tvorbě.

**Postojový cíl:**

* Žák oceňuje řemeslo a ruční práci.
* Žák oceňuje tvořivou činnost jako možnost seberealizace a formu vyjadřování.

**Kompetence: kulturní povědomí a vyjádření**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Vstupní úroveň | Minimální výstupní | Cílový stav |
| Žák rozezná 3 řemesla spjatá s říčanským regionem. | Žák využívá prostředky vizuální tvorby 3 řemesel k vyjádření vlastních prostorových realizací. | Žák oceňuje řemeslo jako odbornou práci umělce a řemeslníka pro tvorbu soch nebo dalších prostorových realizací. |

**Kompetence: schopnost učit se**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Vstupní úroveň | Minimální výstupní | Cílový stav |
| Žák uvede, za jakých materiálů se mohou tvořit sochy. | Žák popíše postupy a práce s nástroji při tvorbě sochy z různých materiálů. | Žák porovná materiálové vlastnosti ytongu, dřeva a keramiky ve vztahu k možnostem prostorové tvorby. |

|  |  |
| --- | --- |
| 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.  Metodické doporučení: Necháváme žáky pokládat kartičky, i když lektor/ka ví, že kartička patří k jiné osobě. Postupně se k tomu s žáky vrátí a nechá je, aby sami přišli na to, kam která kartička přijde. Na závěr, když je jasné, že všechny kartičky jsou správně, lektor/ka obrátí otazníky a ukáže osobnosti.  Manželé Hudečkovi: Se sochaři Olgou a Miroslavem Hudečkovými nejen o životě a tvorbě v Říčanech. Říčanský kurýr [online]. [cit. 2021-12-08]. Dostupné z: <https://www.kuryr-ricany.cz/clanek/se-sochari-olgou-a-miroslavem-hudeckovymi-nejen-o-zivote-a-tvorbe-v-ricanech>  Kamenosochařství Pánek. Kamenosochařství Pánek [online]. [cit. 2021-12-08]. Dostupné z: <https://www.panek-kamen.cz/>  Lukáš Gavlovský. Lukáš Gavlovský [online]. [cit. 2021-12-08]. Dostupné z: <http://www.gavlovsky.cz/> |
| 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?  Metodické doporučení: Cílem reflexe je, aby žáci pojmenovali, co je řemeslo a kdo je umělec/řemeslník. |
| 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).  Metodické doporučení: Žáci se budou doptávat, jak dílny budou vypadat, co si v nich vyzkoušejí. Žáci by si měli na začátek vybrat jednu dílnu, ale můžou si po nějaké době zkusit přejít do dílny jiné. |
| Společná příprava dílny  10 minut | Společně s žáky lektor/ka připraví 3 dílny, rozmístí plachty, nástroje a materiály.  Metodické doporučení: Lektor/ka nechá žáky, aby pomáhali s přípravou. Sami mohou navrhnout, jak dílny rozmístit. Důležité je, aby v dílně, kde se bude pracovat s ytongem, byla veliká plachta na zemi. Při práci odpadávají různě veliké kusy ytognu včetně jemného prachu. Aby se po práci dal uklidit, je nutné, aby žáci celou dobu pracovali na plachtě. Vhodné je pracovat například na vydlážděném dvoře, ne na trávníku.  Naopak pro dílnu se dřevem lze ponk postavit na trávník nebo jinou rovnou plochu, aby žáci měli dost prostoru kolem sebe.  Dílna keramika je vhodná u stolu, kde mohou žáci sedět a mít prostor pro tvorbu. Je vhodné, aby se lektor/ka před programem seznámil/a s materiály a s nástroji a zkusil/a si práci na vlastní soše. |
| 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.  Metodické doporučení:  Lektor/ka obchází dílny, v začátcích, aby hlídal/a, že žáci správně používají nástroje. Žáci mohou pracovat ve dvojicích nebo samostatně. Jen je třeba, aby se na začátku rozdělil materiál spravedlivě, aby pro každého bylo dost.  V dílně, kde se pracuje s ytongem, musí žáci používat bezpečnostní brýle. Využívají majzlík, kladiva a pilu na ytong. Ytong doporučujeme koupit ve stavebninách v blocích asi o velikosti 20 × 25 × 60 cm.  V dílně, kde se pracuje se dřevem, musí žáci používat ponk a svěrák. Pokud řežou nebo používají dláta, je třeba, aby dřevo upevnili do svěráku. Lektor/ka připraví materiál, lze nakoupit menší kusy dřeva ve stavebninách anebo mohou žáci dřevo nasbírat sami v lese. Pro každý nástroj je třeba instruktáž, jak ho správně používat. Lze využít pilky, nože, dlátka, hoblík, nebozízek, šmirglpapír.  V dílně, kde se pracuje s keramikou, musí žáci sedět u stolu. Dobré je mít plastový ubrus, na kterém se dá hlína dobře uklidit. Lektor/ka připraví menší kusy dřeva jako podstavce, které žáci využijí pro své malé sošky. Jako základní konstrukci sochy použijí drátek, který vytvarují a upevní do dřevěného podstavce. K práci s hlínou si vytvoří šlikr. |
| Pauza  10 minut |  |
| Práce v dílně  45 minut | Žáci pokračují ve své dílně. Mohou si zkusit i druhou dílnu.  Metodické doporučení:  Práce s ytongem i dřevem je pro žáky hodně pracná. Podle toho, jak veliký kus materiálu si vyberou, jim bude práce trvat. Žáci mají možnost udělat velikou sochu, cílem je, aby si zkusili, že řemeslo a sochařská práce je fyzicky náročná. Lektor/ka nechá žáky, aby si tvořili podle vlastních nápadů, třeba i jen zkoušeli a experimentovali. Nemusí z toho nutně vzniknout konkrétní socha. Některým žákům naopak pomůže, když je lektor/ka navede a podpoří při řešení otázky, co budou dělat. Je proto dobré, aby lektor/ka sám/sama měl/a pár návrhů nebo nápadů. Při pilotáži se ukázalo, že nejtěžší byla dílna se dřevem. V dílně s ytongem žáky bavilo samotné sekání, práce byla hodně spontánní a nebylo tolik důležité, jestli něco vznikne, nebo ne. |
| Úklid  10 minut | Metodické doporučení:  Lektor/ka včas žáky upozorní, že se blíží konec programu. Že mají 5 minut na to, aby své výtvory dodělali, a pak se bude společně uklízet. Je třeba zamést veškerý prach z ytongu a očistit nástroje. U dřeva je třeba uklidit ponky a svěráky, nástroje uložit do krabic. V dílně keramiky je třeba umýt stůl, dobře zabalit zbylou hlínu, aby nevyschla. |
| 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.  Metodické doporučení: Cílem reflexe je, aby žáci sami a vlastními slovy popsali rozdíly mezi 3 řemesly a prací se 3 druhy materiálů.  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?  Metodické doporučení: Žáky do psaní dopisů nenutíme. Pokud někdo nechce psát, může svůj vzkaz jenom říct nahlas. |

## 3.3 Metodický blok č. 3 – Graffiti v Říčanech – 4 vyučovací hodiny

**3.3.1 Graffiti a streetart (1. téma bloku č. 3) – 4 vyučovací hodiny**

Žáci se dozvědí o historii nedostavěné říčanské věznice, kterou žáci v tomto věku znají a občas navštěvují. Je to opuštěné místo, kam chodí lidé fotit a dělat graffiti. Žáci pracují s tablety, na kterých zhlédnou animaci o věznici a fotografie graffiti z Říčan. Žáci vytvoří vlastní graffiti s využitím různých fixů k tomu vhodných. Pracují na velikých formátech.

**Přínos spolupráce formálního a neformálního vzdělávání:**

Žáci poznají historii opuštěného místa říčanské věznice, kam často sami chodí. Díky archivu muzea, které má k dispozici dobové fotografie a záznamy z výzkumů, se žáci dozvědí reálný příběh z místa, kde žijí. Příběh zhlédnout v nově vytvořené animaci o říčanské věznici. Téma graffiti a streetart je pro tuto věkovou skupinu velice vhodné. Týká se míst, kam chodí mimo školu. Propojení těchto „mimo-školních“ témat a zážitků s neformálním vzdělávání je dobrou motivací pro sebeurčení v rámci kolektivu ve škole.

**Znalostní cíle:**

* Žák popíše a vysvětlí, co je to graffiti a streetart.
* Žák vyjmenuje pojmy, které popisují různé typy graffiti.
* Žák popíše historii říčanské věznice.

**Dovednostní cíle:**

* Žák vytvoří vlastní graffiti podpis.
* Žák porovnává různé typy graffiti.

**Postojový cíl:**

* Žák oceňuje opuštěná místa jako prostor pro svobodné a tvořivé vyjadřování.

**Kompetence: kulturní povědomí a vyjádření**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Vstupní úroveň | Minimální výstupní | Cílový stav |
| Žák vyjmenuje a popíše opuštěná místa ve svém okolí. | Žák vysvětlí pojem graffiti a streetart, popíše příklad říčanské věznice jako opuštěného místa, kde lidé tvoří graffiti. | Žák vyjádří vlastní postoj k problematice graffiti a streetartu, například k jeho využití, popisu výtvarných kvalit nebo k jeho zasazení do společenského kontextu. |

|  |  |
| --- | --- |
| 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?  Metodické doporučení: Lektor/ka říká otázky postupně, aby žáci měli vodítka, co do myšlenkové mapy psát. |
| Animace věznice (práce ve dvojicích nebo trojicích)  15 minut | Lektor/ka pustí animaci (příloha 4.20 Animace Říčany věznice).  Metodické doporučení: Animaci lze nahrát do tabletů, které rozdáme mezi žáky, aby si žáci ve dvojicích animaci pouštěli sami.  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.  Metodické doporučení: Příloha obsahuje 5 pracovních listů, pojmenovaných jako skupiny 1–5. Lektor/ka vytiskne od každého PL minimálně 5 kopií, aby listy vystačily pro celou třídu. Každá dvojice nebo trojice vypracuje vždy jen jeden PL. |
| Animace (reflexe)  15 minut | Nyní si nahlas řekneme a ukážeme, jak jste vypracovali PL. Lektor/ka postupně probere skupiny 1–4 z PL.  Metodické doporučení: Cílem aktivity je, aby se každá skupina dostala ke slovu a popsala, jak pochopila svoji část práce. Lektor/ka směřuje aktivitu k tomu, aby si žáci na konci vytvořili svůj názor na dané opuštěné místo. Co pro ně znamená? Jestli příběh věznice nějak ovlivnil jejich pohled na toto místo? Co znamená, že místo má nějakou historii a atmosféru?  Poslední skupinu, která v PL řešila věznici v současnosti, lektor/ka s žáky probere až na závěr.  Metodické doporučení: Lektor/ka může s žáky reflektovat fakt, že již je rozhodnuto, že se nedostavěná věznice zruší a bude se zde stavět nová budova. |
| 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.  Metodické doporučení: Lektor/ka musí debatu dobře moderovat. Může klást další otázky. Co pro ně místo znamená? Je to místo, kam chodí žáci, aby se nějak vymezovali vůči společnosti? Je to místo, kde je nebezpečí, takže hledají dobrodružství? Když se místo zruší, kde jinde budou žáci hledat dobrodružství v Říčanech? Možná je místo prostor pro rebelství. Co to pro žáky znamená? Nebo je tento prostor pro ně symbolem svobody? Co to pro ně znamená? Lektor/ka nehodnotí, co žáci říkají. Vytváří bezpečný prostor pro debatu. |
| Graffiti a streetart  15 minut | Opuštěné místo postupně zaplnily různá graffiti a streetart. Co víte o graffiti a streetartu?  Metodické doporučení: Lektor/ka nechá žáky, aby popsali, co je podle nich graffiti. Ptá se, zda vědí, odkdy graffiti existuje, kde má své kořeny.  Postupně lektor/ka doplňuje svým výkladem o graffiti. Je vhodné ukázat nějaké příklady z internetu a rozlišovat mezi graffiti a streetartem, mezi politickým gestem a výtvarným projevem.  Vznik v sedmdesátých letech 20. století na předměstí velkých amerických měst jako sociální vzpoura afroamerických menšin, která upozorňovala na sociální a rasové problémy.  Graffiti a streetart do Čech přišlo v roce 1989, společně s revolucí a americkými a holandskými sprejery. Dne 1. 7. 2001 v Česku vstoupil v platnost tzv. Graffiti zákon, který graffiti definuje jako trestný čin poškozování cizí věci a to podle § 257b, deváté hlavy trestního zákona.  Například: *Wikipedie: Otevřená encyklopedie: Graffiti* [online]. c2021 [citováno 8. 12. 2021]. Dostupný z WWW: <<https://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Graffiti&oldid=20497289>>  Pro další informace například: Sborník příspěvků Výtvarná výchova ve světě současného umění a technologii, str. 139, příspěvek „Veřejný prostor jako autentické prostředí tvorby – streetart, streetartové projekty ve výtvarné praxi.  <https://www.yumpu.com/xx/document/view/41370419/va-1-2-tvarna-va-1-2-chova-ve-svata-souaasnacho-umana-a-technologia-i> |
| 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).  Metodické doporučení: Slovník je v angličtině, protože pojmy z graffiti jsou také v angličtině. Využití cizího jazyka je pro žáky autentické a motivační. Lektor/ka obchází dvojice a ptá se, zda místa z fotografií znají a vědí, kde v Říčanech jsou.  Graffiti na fotografiích se nacházejí v podchodu u nádraží a v blízkosti nádraží.  Legal v podchodu říčanské železniční stanice. Autorem je umělec, který si říká REAL143. Zadavatelem bylo město Říčany.  Piece a legal pod železničním mostem v ulici Rýdlova, autorem je REAL143.  Podchod pod železnicí od ulicí Scheinerova. Tagy a blockbuster.  Betonové stěny kolem železničního koridoru, od ulice Scheinerova. |
| 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.  Metodické doporučení: Cílem této aktivity je, aby se žáci uvolnili a tzv. se kresebně vyřádili. Každý žák pokreslí několik papírů. Lektor/ka může připravit i větší formáty. Důležité je, aby bylo dost papíru, aby žáci neměli pocit, že musí šetřit a aby bylo dostatek fixů různých typů. Nejvíce žáci využijí černou, modrou nebo červenou. Fixy by měly mít ploché hroty, jako kaligrafické pero. |
| 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.  Metodické doporučení: Lektor/ka připraví velkou roli balicího papíru, temperové barvy, štětce a fixy. Žáci mohou inspirace hledat na tabletu ve fotografiích nebo na internetu. |
| 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.  Metodické doporučení: Cílem reflexe je, aby žáci definovali graffiti ve spojení s vlastním zážitkem a s životem ve svém městě. Proto se lektor/ka u jednotlivých kartiček snaží ptát žáků na konkrétní příklady v místě, kde bydlí. Může využít další doplňující otázky:  Kdybyste měli možnost kreslit na skutečnou zeď, kde by byla? Byla by to nějaké zeď ve vašem okolí? Je nějaká skutečná zeď nebo místo, které byste chtěli pokreslit? Kdybyste byli starostou města, zakázali byste graffiti? Jaké to bylo mít zeď jenom pro sebe a moci na ni napsat/nakreslit, co chcete? Co pro vás znamená svobodný projev? |

## 3.4 Metodický blok č. 4 (Umění a příroda) – 4 vyučovací hodiny

**3.4.1 Landart (1. téma bloku č. 4) – 4 vyučovací hodiny**

V tomto bloku si žáci vyzkoušejí práci s přírodninami a tvorbu ve venkovním prostředí.

**Přínos spolupráce formálního a neformálního vzdělávání:**

Blok na téma landart, který je zaměřený na zážitkové učení ve venkovním prostředí, bude metodicky veden zkušeným lektorem/lektorkou z muzea. V programu se využívá nově vzniklé animace „Umění a příroda“. Spolupráce učitele/učitelky a lektora/lektorky muzea motivuje učitele k organizačně zvládnutelnému programu v terénu.

**Znalostní cíle:**

* Žák vyjmenuje příklady landartového umění.
* Žák definuje a vysvětlí, co je to landart.

**Dovednostní cíle:**

* Žák navrhne landartový projekt, který zrealizuje.
* Žák popíše záměr svého uměleckého díla a poskytne pro něj argumentaci.
* Žák využívá prostředky přírodních materiálů k vlastnímu vyjadřování.

**Postojové cíle:**

* Žák oceňuje umění landartu jako způsob vnímání přírody.
* Žák oceňuje umění landartu jako umělecký směr a formu uměleckého vyjadřování.

**Kompetence: kulturní povědomí a vyjádření**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Vstupní úroveň | Minimální výstupní | Cílový stav |
| Žák popíše smyslové vnímání svého okolí. | Žák pro svoji tvorbu využívá prostředky přírodních materiálů a popíše záměr svého díla. | Žák vysvětlí obecný záměr a cíle landartového umění. Porovnává landartové umění s jinými formami uměleckého vyjadřování. |

|  |  |
| --- | --- |
| 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.  Metodické doporučení: Evokace spočívá v tom, že se aktivizují smysly, především hmat a sluch.  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.  Metodické doporučení: Lektor/ka musí před programem do tabletů nahrát animace, aby každá dvojice měla jeden tablet. Pro plnou třídu se jedná asi o 14 ks tabletů. Lze také pracovat ve trojicích. Animace má 2 části, doporučujeme pustit pouze první část. Druhá část je motivační k výběru míst v okolí Říčan, kam lze s žáky dojít. Tuto část je vhodné pustit ve chvíli, kdy plánujete s žáky, kam půjdete ven tvořit. |
| 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.  Metodické doporučení: Je vhodné, aby lektor/ka obcházel/a žáky a ptal/a se, zda rozumí všem klíčovým slovům, a pomáhal/a tam, kde žáci spolu moc nekomunikují. Cílem aktivity je, aby si žáci znovu pustili animaci, pořádně si prohlédli díla jednotlivých umělců a pomocí klíčových slov si o nich vzájemně řekli. |
| 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.  Metodické doporučení: Je potřeba se zastavit u slova happening a vysvětlit ho. Zorka Ságlová opravdu způsobila veliký rozruch. Udivuje někoho z vás její akce? Přijde vám to divné? Proč to mohlo lidem vadit? Lektor/ka by měl/a mít připravené další příklady happeningu pro vysvětlení, co to znamená. Může například využít happening „Pacman“: Pacmana v řepce pod Řípem vysekala skupina Ztohoven. Český rozhlas [online]. [cit. 2021-12-08]. Dostupné z: [https://www.irozhlas.cz/zpravy-domov/pacman-ztohoven-rip-repka 2105251333 pj](https://www.irozhlas.cz/zpravy-domov/pacman-ztohoven-rip-repka_2105251333_pj)  Nebo akce Milana Knížáka: Demonstrace jednoho 1964. Milan Knížák [online]. [cit. 2021-12-08]. Dostupné z: <https://www.milanknizak.com/192-akce/219-demonstrace/234-demonstrace-jednoho-1964/>  Cílem aktivity je, aby žáci porovnali 3 umělce a jejich přístup k umění.  Lektor/ka by si měl/a nastudovat příběhy 3 umělců. Viz:  Ivan Kafka. *Artlist* [online]. [cit. 2021-12-08]. Dostupné z:<https://www.artlist.cz/ivan-kafka-946/>  *Wikipedie: Otevřená encyklopedie: Andy Goldsworthy* [online]. c2021 [citováno 8. 12. 2021]. Dostupný z WWW: <[https://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Andy Goldsworthy&oldid=19682686](https://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Andy_Goldsworthy&oldid=19682686)>  Zorka Ságlová. *Česká televize* [online]. [cit. 2021-12-08]. Dostupné z: <https://www.ceskatelevize.cz/porady/11854181317-zorka-saglova/> |
| Landart  jdeme ven  (plánování)  10 minut | Landart je pro každého. Zkusíme si to také a naplánujeme, kam půjdeme ven.  Znáte některá ta místa?  Metodické doporučení: Lektor/ka může pustit druhou část animace (příloha 4.21 Animace Landart).  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.  Metodické doporučení: Lektor/ka sebou do přírody vezme provázky a provazy, nůžky, fotoaparáty k záznamům. Provázek je základní pomůcka pro Landart, je třeba ho mít několik klubíček. Lektor/ka obchází skupinky a motivuje je k tvorbě, ale zároveň nechává žákům prostor pro jejich tvorbu, nezasahuje a nechává jim volnost. Nehodnotí. Je dobré mít fotoaparát, aby se všechna výsledná díla mohla zaznamenat. Žáci později ocení, že si fotky mohou vytisknout a například pověsit na nástěnku ve třídě. Nebo sdílet jiným způsobem. |
| 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.  Metodické doporučení: Tento záznam poslouží žákům k tomu, aby si své dílo zarámovali a připravili se na prezentaci při závěrečné reflexi.  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?  Metodické doporučení: Je třeba, aby se lektor/ka se důsledně ptal/a každého, co pro něj znamená Landart, v souvislosti se zážitkem programu a proto, že si Landart zkusil. Žák by měl reflektovat svůj zážitek z umění v přírodě. Není pro každého žáka jednoduché tuto situaci popsat. Lektor/ka povzbuzuje a nehodnotí. Je třeba, aby si lektor/ka hlídal/a čas, aby byl dostatečný prostor pro reflexi. Nějaký čas zabere i vzájemné přesouvání celé třídy po místech, kde žáci vytvořili svá díla. |

# 4 Příloha č. 1 – Soubor materiálů pro realizaci programu

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)

# Příloha č. 2 – Soubor metodických materiálů

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

Seznam doporučené literatury pro realizátory:

**BLOK č. 1 Sochy v Říčanech**

*Na památku Antonína Švehly: sborník vzpomínek, vydaný u příležitosti znovuodhalení Švehlova pomníku v Říčanech, konaném 28. října L.P. 1990*. V Říčanech: Republikánský klub venkova, 1990. 44 s.

Matysová, Michaela a Štůlová Vobořilová, Lucie. *Ahoj, socho: městem s otevřenýma očima*. Vydání první. Praha: Galerie hlavního města Prahy, 2018. 207 stran. ISBN 978-80-7010-143-8

Komunistické pomníky. *Edu.ceskatelevize.cz* [online]. [cit. 2021-12-08]. Dostupné z: <https://edu.ceskatelevize.cz/video/6949-komunisticke-pomniky>

*Wikipedie: Otevřená encyklopedie: Stalinův pomník* [online]. c2021 [citováno 8. 12. 2021]. Dostupný z WWW:<[https://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Stalin%C5%AFv pomn%C3%ADk&oldid=20606584](https://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Stalin%C5%AFv_pomn%C3%ADk&oldid=20606584)>

*Wikipedie: Otevřená encyklopedie: Pomník maršála Koněva v Praze* [online]. c2021 [citováno 8. 12. 2021]. Dostupný z WWW:<[https://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Pomn%C3%ADk mar%C5%A1%C3%A1la Kon%C4%9Bva v Praze&oldid=20500626](https://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Pomn%C3%ADk_mar%C5%A1%C3%A1la_Kon%C4%9Bva_v_Praze&oldid=20500626)>

*Wikipedie: Otevřená encyklopedie: Jeff Koons* [online]. c2021 [citováno 8. 12. 2021]. Dostupný z WWW: <[https://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Jeff Koons&oldid=19933585](https://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Jeff_Koons&oldid=19933585)>

*Wikipedie: Otevřená encyklopedie: Krištof Kintera* [online]. c2021 [citováno 8. 12. 2021]. Dostupný z www: <[https://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Kri%C5%A1tof Kintera&oldid=20378669](https://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Kri%C5%A1tof_Kintera&oldid=20378669)>

*Kostnice v Sedlci. Český rozhlas* [online]. [cit. 2021-12-08]. Dostupné z: <https://regiony.rozhlas.cz/v-sedlecke-kostnici-u-kutne-hory-se-nachazeji-ostatky-40-tisic-zemrelych-7444415>

*Wikipedia contributors. (2021, November 10). Gilbert & George.* In Wikipedia, The Free Encyclopedia. Retrieved 08:29, December 8, 2021, from [https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Gilbert %26 George&oldid=1054440362](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Gilbert_%26_George&oldid=1054440362)

Sochu Klause z ledu. *IDnes.cz* [online]. [cit. 2021-12-08]. Dostupné z: [https://www.idnes.cz/zpravy/domaci/sochu-klause-z-ledu-u-nas-vystavit-nesmite-rozhodl-urad-vlady.A100608 184917 domaci bar](https://www.idnes.cz/zpravy/domaci/sochu-klause-z-ledu-u-nas-vystavit-nesmite-rozhodl-urad-vlady.A100608_184917_domaci_bar)

**BLOK č. 2 Sochy a řemeslo**

Chavarria, Joaquim. *Velká kniha keramiky: průvodce historií, materiály, vybavením a technikami ručního vytváření, vytáčení, výroby forem, vypalování výrobků v pecích a glazování hrnčířských výrobků a jiných keramických předmětů*. Vyd. 3. Praha: Knihcentrum, 1999. 192 s. ISBN 80-86054-92-6.

Hudeček, Miroslav a Hudečková, Olga. *Carpe diem = Užívej dne: Miroslav Hudeček - sochy, kresby, [Olga Hudečková - keramika]*. Říčany: O. a M. Hudečkovi, ©2005. 191 s. ISBN 80-239-4564-5.

Hofta, Dalibor. *Neobyčejní občané, aneb, Postavy z říčanských ulic a domů*. První vydání. Říčany: Muzeum Říčany, 2017. 191 stran. ISBN 978-80-904903-8-3.

Patřičný, Martin. *Pracujeme se dřevem: základní příručka*. 5., přepracované vydání. Praha: Grada Publishing, 2017. 112 stran. ISBN 978-80-271-0307-2.

Roeselová, Věra. *Techniky ve výtvarné výchově*. Praha: Sarah, 1996. 241 s. ISBN 80-902267-1-X.

Se sochaři Olgou a Miroslavem Hudečkovými nejen o životě a tvorbě v Říčanech. *Říčanský kurýr* [online]. [cit. 2021-12-08]. Dostupné z: <https://www.kuryr-ricany.cz/clanek/se-sochari-olgou-a-miroslavem-hudeckovymi-nejen-o-zivote-a-tvorbe-v-ricanech>

Kamenosochařství Pánek. *Kamenosochařství Pánek* [online]. [cit. 2021-12-08]. Dostupné z: <https://www.panek-kamen.cz/>

Lukáš Gavlovský. *Lukáš Gavlovský* [online]. [cit. 2021-12-08]. Dostupné z: <http://www.gavlovsky.cz/>

**BLOK č. 3 Graffiti v Říčanech**

Fulková, Marie et al. *Výtvarná výchova pro 8. a 9. ročník základní školy a víceletá gymnázia*. 1. vyd. Praha: Fortuna, 1997. 127 s. ISBN 80-7168-382-5.

KRATOCHVÍLOVÁ J., *Veřejný prostor jako autentické prostředí tvorba – steetart, Streetartové projekty ve výtvarné praxi* in: Myslivečková, Hana, ed. a Jurečková Mališová, Veronika, ed. Výtvarná výchova ve světě současného umění a technologií I: využití ICT a dalších nových přístupů ve výtvarné výchově: sborník příspěvků. 1. vyd. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2012. 161 s. Sborníky. ISBN 978-80-244-3089-8. dostupné: <https://www.yumpu.com/xx/document/view/41370419/va-1-2-tvarna-va-1-2-chova-ve-svata-souaasnacho-umana-a-technologia-i>

Street art na říčanském nádraží. *Říčanský kurýr* [online]. [cit. 2021-12-08]. Dostupné z: <https://www.kuryr-ricany.cz/clanek/street-art-na-ricanskem-nadrazi>

*Wikipedie: Otevřená encyklopedie: Graffiti* [online]. c2021 [citováno 8. 12. 2021]. Dostupný z www: <<https://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Graffiti&oldid=20497289>>

**BLOK č. 4 Umění a příroda**

Bláha, Jaroslav a Slavík, Jan. *Průvodce výtvarným uměním V: [(kapitoly k učebnici dějepisu pro 9. r. ZŠ)]*. 2. vyd. Úvaly: Albra, 2007, ©1997. 126 s. Pomocné knihy pro učitele a žáky. ISBN 978-80-7361-038-8.

Zhoř, Igor. *Proměny soudobého výtvarného umění*. 1. vyd. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1992. 165 s. ISBN 80-04-25555-8.

Ivan Kafka. *Artlist* [online]. [cit. 2021-12-08]. Dostupné z: <https://www.artlist.cz/ivan-kafka-946/>

*Wikipedie: Otevřená encyklopedie: Andy Goldsworthy* [online]. c2021 [citováno 8. 12. 2021]. Dostupný z WWW: <[https://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Andy Goldsworthy&oldid=19682686](https://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Andy_Goldsworthy&oldid=19682686)>

Zorka Ságlová. *Česká televize* [online]. [cit. 2021-12-08]. Dostupné z: <https://www.ceskatelevize.cz/porady/11854181317-zorka-saglova/>

Pacmana v řepce pod Řípem vysekala skupina Ztohoven. *Český rozhlas* [online]. [cit. 2021-12-08]. Dostupné z: [https://www.irozhlas.cz/zpravy-domov/pacman-ztohoven-rip-repka 2105251333 pj](https://www.irozhlas.cz/zpravy-domov/pacman-ztohoven-rip-repka_2105251333_pj)

Nebo akce Milana Knížáka: Demonstrace jednoho 1964. *Milan Knížák* [online]. [cit. 2021-12-08]. Dostupné z: <https://www.milanknizak.com/192-akce/219-demonstrace/234-demonstrace-jednoho-1964/>

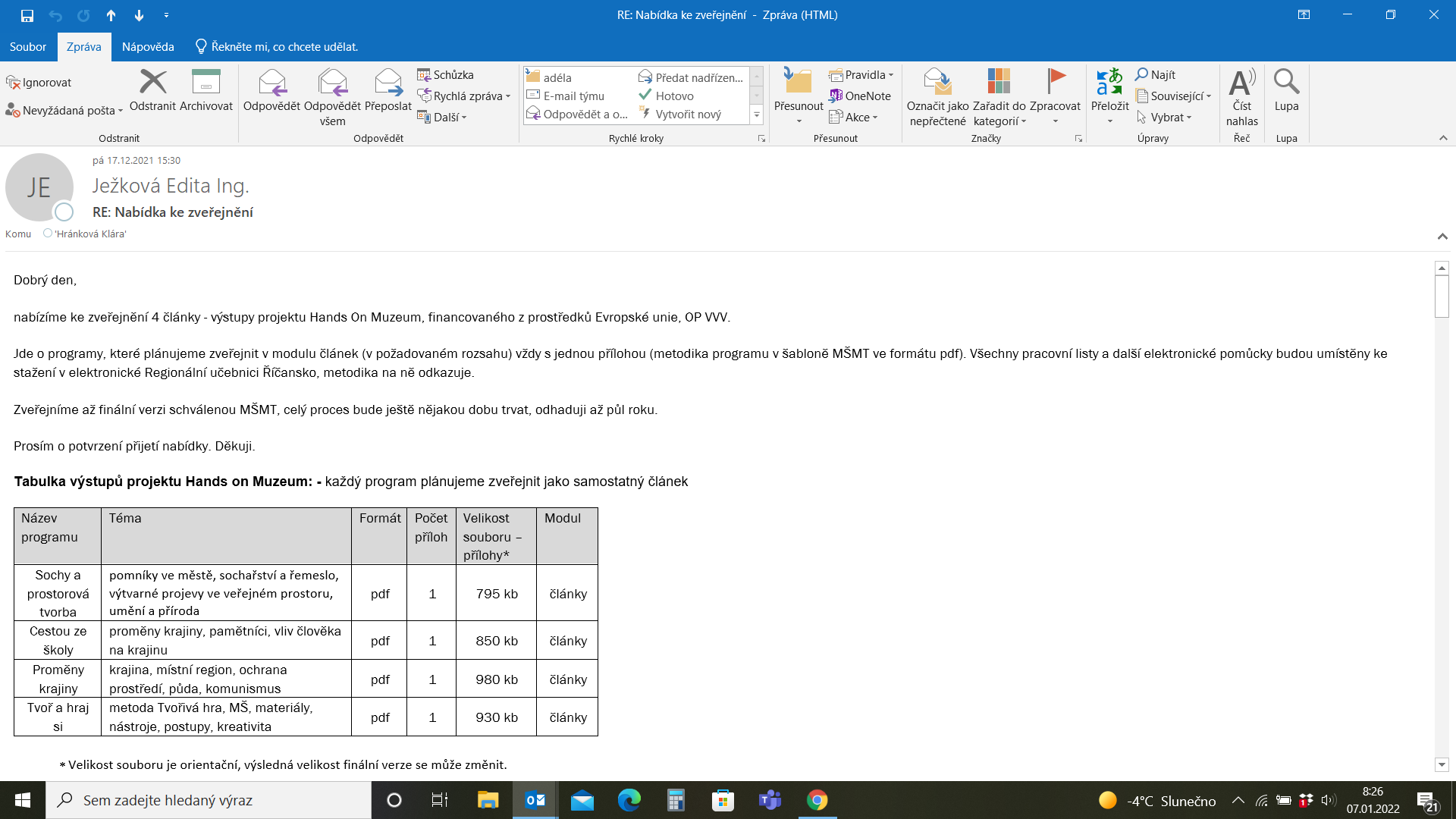
# 6 Příloha č. 3 – Závěrečná zpráva o ověření programu v praxi

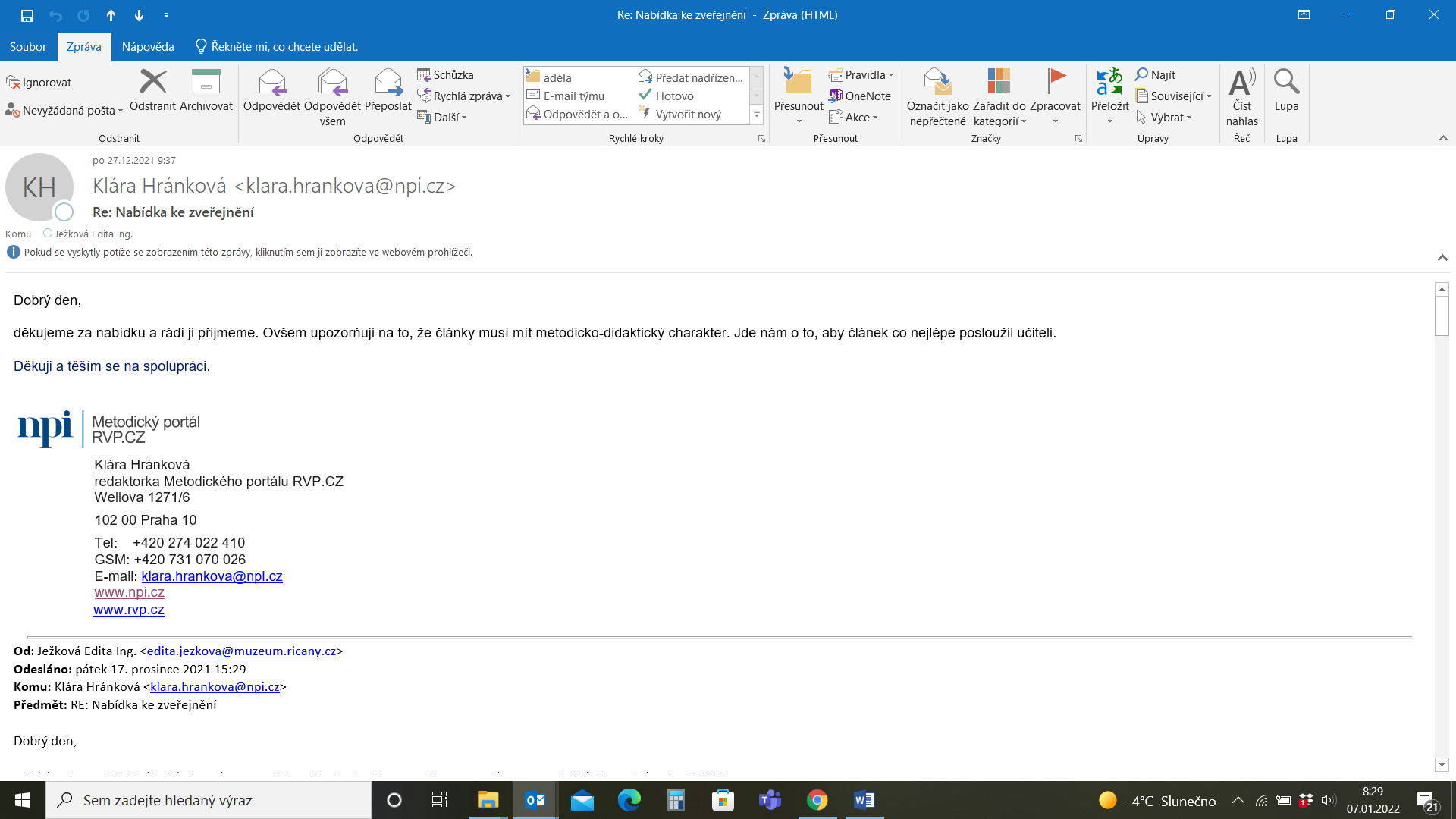
|  |  |
| --- | --- |
| **Příjemce** | Muzeum Říčany, příspěvková organizace |
| **Registrační číslo projektu** | CZ.02.3.68/0.0/0.0/16\_032/0008252 |
| **Název projektu** | Hands On Muzeum |
| **Název vytvořeného programu** | Sochy a prostorová tvorba |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Místo ověření programu** | **Datum ověření programu** | **Cílová skupina,**  **s níž byl program ověřen[[1]](#footnote-1)** | |
| **Škola, Říčanská hájovna,**  **Muzeum Říčany, terén** | **21. 6. – 12. 11. 2021** | **2× třída žáků 9. ročníku ZŠ,**  **1× třída žáků 8. ročníku ZŠ,**  **1x skupina žáků 2. stupně**  **na příměstském táboře** | |
| 1. **Stručný popis procesu ověření programu** | | |
| 1. *Jak probíhalo ověření programu (organizace, počet účastníků, počet realizátorů atd.)?*   Zážitkový program vedla lektorka muzea Carolina Sidon (CS) a vzhledem k průběžným změnám pandemické situace byly jednotlivé bloky programu pilotovány s různými skupinami žáků. Proto nebyl proveden jednotný pretest a posttest pro program jako celek, ale vždy jen evokační myšlenková mapa před každým blokem.  Program vždy pozorovali další lektorka muzea a pedagog. Připravená pozorování se zaměřovala na průběh programu z hlediska naplňování stanovených cílů a principů, na reakce žáků (součást hodnocení v této zprávě) a na reflexe na závěr bloků. Během programu byla pořizována fotodokumentace (v souladu s GDPR – bylo povoleno focení rodiči).  **Program probíhal podle harmonogramu:**  21. 6. 9 hod., 6 vyučovacích hodin, v muzeu a v terénu, žáci 9. třídy ZŠ U Říčanského lesa  28. 7. 9 hod., 4 vyučovací hodiny, na Říčanské hájovně, žáci z příměstského tábora  8. 10. 8.30 hod., 4 vyučovací hodiny, ve škole a venku v okolí školy, žáci 9. třídy ZŠ U Říčanského lesa  12. 11. 8.30 hod., 4 vyučovací hodiny, ve škole a v terénu, žáci 8. třídy ZŠ U Říčanského lesa   1. *Jaký byl zájem cílové skupiny?*   26. 6. Blok č. 1 Sochy v Říčanech, téma: Socha A. Švehly  Myšlenkovou mapou byla zjištěna vstupní znalost. Zájem žáků probudila animace o A. Švehlovi a následná práce ve skupinách. Veliký zájem žáků byl pozorován při debatě nad otázkou, zda by žáci také zachraňovali sochu, kdyby ji chtěl někdo dnes odstranit. Žáci se rozdělili do dvou skupin a vyjadřovali vlastní stanovisko.  Při vycházce k soše A. Švehly vzbudila zájem samotná socha a také místo, kde stávala socha rudoarmějce. Následná hra na dvě skupiny s rozdílným názorem vzbudila zájem o debatu a vyjádření vlastního názoru na to, že je třeba při občanských a veřejných debatách hledat kompromisy.  Další zastávky na vycházce byly na Komenského náměstí, kde se nachází busta J. A. Komenského a na hlavním Masarykově náměstí, kde jsou v dlažbě položeny kameny zmizelých. Aktivita frotáží vzbudila zájem o jména občanů Říčan, kteří za 2. světové války „zmizeli“.  Blok č. 1 Sochy v Říčanech, téma: Návrh vlastní sochy  Zájem žáků při navrhování vlastní sochy směřoval zejména k návrhům soch pro jejich základní školu, navrhli například sochu pana ředitele nebo sochu pro město Říčany.  Při reflexi žáci pojmenovávali, co pro ně znamená socha.  28.7. Blok č. 2 Sochy a řemeslo, téma: Sochy a řemeslo  Žáci byli na začátku seznámeni se 3 umělci, kteří se zabývají tvorbou soch a žijí nebo tvoří v regionu Říčanska. Zájem vzbudila úvodní aktivita, kdy nebylo jasné, o koho se jedná, a žáci z fotografií a citací skládali obraz jednotlivých osobností.  Následovala řemeslná aktivita, při které žáci vytvářili sochu z ytongu, z keramiky a ze dřeva. Práce s kladivy a dláty a ytongem vzbudila ohromný zájem. Dvě třetiny žáků chtělo pracovat s ytongem a velice živelně tvořili své sochy.  8.10. Blok č. 3 Graffiti v Říčanech, téma: Graffiti v Říčanech  Téma graffiti vzbudilo veliký zájem, žáci vyjmenovávali různá opuštěná místa, která v Říčanech znají. Obzvlášť je zajímala říčanské věznice, o které se následně dozvěděli z nově vytvořené animace. Velice žáky bavilo prohlížení fotografii graffiti z Říčan a pojmenovávání různých typů graffiti pomocí slovníku. Poté žáci měli možnost tvořit vlastní návrhy graffiti, kreslit své podpisy fixy apod. Také tato aktivita vyvolala velký zájem, žáci pracovali i přes přestávku.  Na závěr mohli žáci vytvořit větší kresby na veliké formáty na školním dvoře. Zájem o kresbu byl velice spontánní.  12.11. Blok č. 4 Umění a příroda, téma: Landart  Nejvíce žáky zaujalo, že budou tvořit venku. Během úvodu se několikrát ptali, zda půjdou ven tvořit a kdy. Dobře reagovali na animaci a na práci s klíčovými slovy. Animaci často zastavovali, aby si mohli zapsat klíčová slova. Při výkladu žáci pojmenovávali, co je landart a proč 3 umělci z animace landart tvoří. Při vycházce žáci sami navrhli, kam v blízkosti školy jít a dělat landart. Na místě v lese, u malého rybníčka, se žáci rozdělili do skupin a asi 30 minut tvořili svá landartová díla. Měli zájem o využití provazu a provázků. Každá skupinka pojala svá díla jinak a všichni žáci se zapojili. Při reflexi zmiňovali, že je to moc bavilo a že si to užili.   1. *Jaká byla reakce cílové skupiny*   Reakce na celý program byla sledována pozorováním lektorky, evokačními aktivitami a reflexí na závěry každého tématu.  **26. 6. Téma: Socha A. Švehly**  **> EVOKACE**  Při úvodní evokaci bylo formou myšlenkové mapy zjišťováno, jaké sochy v Říčanech žáci znají, kde se nacházejí a jak vypadají.  Nejčastěji žáci vyjmenovávali:  - busta T. G. Masaryka  - socha A. Švehly  - busta J. A. Komenského  - socha P. Marie na náměstí  - betonové křeslo  Jako místa, kde se sochy nacházejí, žáci nejčastěji jmenovali:  - kostel  - náměstí  - park  - muzeum  - most  - hřbitov  Co sochy představují a s čím jsou spojované, žáci nejčastěji zmiňovali:  - slavná osobnost  - historická událost  - vzpomínky, pocity  - víra  **> ANIMACE**  Animace o příběhu sochy A. Švehly v Říčanech ukazuje pohnutý osud sochy, která byla 2× stržena, zachráněna skupinou mladíků, schovaná ve studni a po revoluci 1989 znovu postavená.  Po zhlédnutí animace žáci pracovali ve skupinách, sestavovali časovou osu a profil A. Švehly. Kdo byl a jaké hodnoty zastával. Při debatě měli žáci za úkol se postavit buď na jednu stranu, že by sochu také zachránili, anebo na druhou stranu, že by sochu nezachraňovali. Toto téma bylo pro žáky emocionální a vzbudilo různé reakce:  *„Ti mladíci, co sochu zachránili, měli ke Švehlovi úctu, stáli za jeho názorem, báli se, že sochu zničí. Když sochu schovávali, museli se bát. Kdyby se na to přišlo, bylo by po nich, protože by se to považovalo za zradu.“*  *„Je dobře, že se socha po revoluci znovu postavila – je vidět, že lidé věří dále v jeho ideály. V tu chvíli byli zase svobodní. Mohli tím projevit svůj názor.“*  *„Když bude válka, a určitě bude, protože jsme lidstvo… tak ji zase můžou strhnout.“*  *„Můžou se znovu dostat k moci komunisti nebo kdokoliv jiný. Zase se narodí někdo jako Stalin a Hitler.“*  *„Nešla bych ji zachraňovat, pro mě ta socha nemá takový význam, nemám k ní takový vztah.“*  *„Šel bych ji zachránit, je to česká památka. Česká kultura dost vymizela.“*  **> BOURAT, nebo NEBOURAT**  V parku A. Švehly, kde dříve stávala socha rudoarmějce, žáci debatovali o tom, zda se mají „problematické“ sochy bourat, nebo ne. Zaznívaly například tyto argumenty:  *„Je potřeba se z historie poučit, a proto je dobré staré sochy nechat stát, i když jsou problematické.“*  *„Můžeme k nim dát vysvětlující cedulky.“*  *„Ale co, když okolo sochy budou chodit děti a myslet si, že to jsou dobré sochy a že jsou to hrdinové, třeba ten rudoarmějec.“*  *„Když tu sochu necháme stát, bude to vypadat, jako že ji uctíváme, to přece nechceme.“*  *„Já si myslím, že ve veřejné debatě je potřeba hledat kompromisy.“*  *„Je důležité, že dnes můžeme nahlas vyjadřovat vlastní názor.“*  **> MATERIÁLY**  Na Komenského náměstí žáci pracovali s tablety a navrhovali, z jakých materiálů by postavili vlastní sochu. Využívali nahrané fotografie různých soch a objektů jako inspiraci. Prostředí náměstí, kde stojí škola, bylo mírně rušivé, aktivita by se dala přesunout na jiné místo.  Jedna skupinka navrhla sochu ze starého oblečení jako protestní objekt, který by postavili před obchodním domem s levným oblečením. Jako upozornění na problém, že toto oblečení se vyrábí v továrnách, kde je zneužívána a podhodnocena pracovní síla.  **> POMNÍKY**  Na Masarykově náměstí byla aktivita zaměřena na pozornost ke kamenům zmizelých, usazených na pěti místech na náměstí. Formou frotáže si žáci „obtiskli“ jednotlivé kameny na papír a předčítali jména zmizelých občanů města Říčany za druhé světové války. Při této aktivitě žáci ztráceli pozornost, zejména kvůli již dlouho trvajícímu programu a kvůli hluku, který na náměstí způsobuje automobilová doprava.  **Téma: Návrh vlastní sochy**  Tato část 1. bloku probíhala na zahradě muzea. Žáci pracovali ve skupinách a navrhovali na veliké archy papíru skici vlastní sochy. Tato aktivita byla velice tvořivá, někteří žáci úkol pojali humorně a vytvořili karikaturu. Jedna skupina žáků představovala zastupitelstvo města a měla výsledné návrhy hodnotit. Kritéria pro hodnocení byla stanovena až po zadání úkolu, což bylo vyhodnoceno jako potřeba pro změnu programu. Žáci následně hlasovali o vítězném projektu a tleskali návrhu, který vyhrál a představoval sochu ředitele školy.  **> REFLEXE**  Při reflexi žáci vybírali z nabízených fotografií různých soch a objektů, které nejvíce podle nich vypovídají o tom, co pro ně znamená socha:  *„Vždycky si představím lidi.“*  *„Socha – něčí práce.“*  *„Vzpomínka.“*  *„Kus umění.“*  *„Socha může mít zajímavý tvar.“*  *„Významný člověk.“*  *„Něco zajímavého.“*  *„Baví mě tvar.“*  *„Forma obrazu, pro toho, kdo to udělal, pro něj něco znamená.“*  *„Mají hlubší význam.“*  *„Nemusí být realistická postava, ale myšlenka umělce a každý si v tom pak může najít něco svého.“*  *„Za každou sochou je myšlenka.“*  **28. 7. Téma: Sochy a řemeslo**  **EVOKACE**  Lektorka rozdala mezi žáky fotografie a úryvky textu. Na zem položila 3 papíry s otazníky. Postupně každý žák přečetl anebo ukázal svoji fotografii. Společně skládali obraz 3 osobností, které se na Říčansku věnují sochařskému řemeslu.  Někteří žáci měli problém se čtením textu, bylo by potřeba zvětšit texty a některé i přeformulovat. Někteří žáci pokládají fotografie ke „špatné“ osobnosti. Lektorka postupně s žáky reviduje obraz osobností, po dohodě s žáky přesouvá fotografie a texty, aby byly správně.  *„To už tu bylo, to patří k tomu, jak má tu zahradu.“ „To jsme zapomněli přesunout.“ „To patří k těm manželům.“ „V tom textu se psalo, že jsou sochy v zahradě.“*  Co jsme o těch osobnostech zjistili?  Hudečkovi: *„Vyráběli velikou sochu na Vltavské.“ „Vyrábějí z keramiky.“ „Baví je to.“ „Je to jejich život, rádi vzpomínají.“*  Pánkovi: „*Pracovali s kamenem.“ „Někdo z nich už umřel.“ „Dědili řemeslo.“*  Gavlovský: *„Rád tvořil z přírodního materiálu.“ „Když dělal hřiště, tak to má spojené se svým dětstvím.“*  **TVORBA SOCHY**  Žáci si mohli vybrat, s jakým materiálem chtějí pracovat. Měli na výběr mezi ytongem, dřevem a keramikou. Žáci společně s lektorkou připravili prostředí pro 3 dílny: natažení plachty, příprava ponku, svěráku, voda na keramiku, nástroje atd. Do každé dílny lektorka dala obrazový návod od řemeslníka, který ukázal základní postup pro práci s ytongem, keramikou a dřevem. Lektorka s žáky prošla každou dílnu a společně s nimi nastavila pravidla práce, ukázala, jak se používá a pracuje s danými nástroji.  V dílně s ytongem bylo nejvíce žáků. Velice rychle se chopili nářadí a pustili se do práce. Moc dlouho nevymýšleli návrh, hned pracovali a až v průběhu práce se mezi sebou, nejčastěji ve dvojicích, domlouvali, co bude výsledkem. Práce byla živelná a žáci se fyzicky unavili. Vydrželi pracovat asi jednu hodinu, soustředěně.  *„To je hrozně neoriginální, oni dělají normální tvář.“ „Počkej, uděláme skálu.“ „Tohle by mohlo být na nosní dírky.“ „Matyáši, udělej morový sloup.“ „Uděláme mrakodrap.“*  Keramickou dílnu si vybralo 5 dívek. Tvořily nejprve konstrukce z drátků. Dílnu se dřevem si vybrali 4 žáci. Někteří žáci, kteří začínali u dřeva nebo keramiky, si chtěli zkusit práci s ytongem. Přesunuli se do jiné dílny. Většina žáků zůstala po celou dobu v jedné dílně u jedné sochy.  S přestávkou na svačinu žáci v dílnách pracovali celkem 130 minut.  **REFLEXE**  Při reflexi žáci pracovali ve skupinkách tak, aby tam vždy byli zástupci aspoň ze dvou dílen, a hledali rozdíly mezi řemesly a materiálem.  *„Ytong je měkčí než dřevo.“ „U keramiky můžeš přidávat a ubírat, to u ostatních materiálů nejde.“ „U keramiky se používá jiné nářadí.“ „U keramiky pracujeme hodně rukama.“ „Ytong se asi časem rozdrolí, dřevo shnije.“ „Ytong je křehčí a láme se.“ „S keramikou je delší proces, schne, vypaluje se…“ „Dřevo je větší než ytong.“*  Na závěr reflexe žáci psali dopisy 3 osobnostem, o kterých se dozvěděli v úvodu bloku.  *„Jsem ráda, že jsem dokázala vytvořit něco, na co jsem pyšná.“ „Kamenosochařství je velice těžké řemeslo, oceňuji rodinu Pánků.“ „Velmi mě bavilo si zkusit řemeslo rodiny Pánků.“ „Práce s kamenem je těžká, používáš hodně nářadí.“ „Bylo to zajímavé, člověk musí být trpělivý.“ „Pracovat s ytongem mě bavilo a chtěla bych se k tomu v budoucnu ještě vrátit. Jsem ráda, že jsem pracovala s ytongem, protože s kamenem by to bylo mnohem těžší.“ „Podle toho, jak jsem si dnes zkusila vyřezávat, je to docela těžký.“ „Chtěla bych, až budu dospělá, také pracovat se dřevem.“ „Práce s kamenem je těžká věc a každý, kdo z kamene dokáže udělat něco krásného, je úžasný“ „Díky tomu, že jsem si mohla zkusit řemeslo, jsem zjistila, jak je těžké a jakou dá práci vyrobit to, co chcete.“*  **8.10. Téma: Graffiti v Říčanech**  **> EVOKACE**  V úvodní aktivitě bylo formou myšlenkové mapy zjišťováno, jaká opuštěná místa v Říčanech žáci znají. Šest dvojic napsalo říčanskou věznici a odpovídaly, že tam někdy byly.  Další místa, která žáci jmenovali: kino na Komenského náměstí, koupaliště Starák a říčanský hrad, ve smyslu, že se tam dříve bydlelo a teď je to zřícenina. Jedna skupina zmínila opuštěná místa v Jevanech (například myslivecké posedy, bývalá hospoda, bývalý dům Karla Gotta), další zastávku v Pacově. Žáci reagovali na téma hodiny, chápali, že se program s lektorkou bude týkat opuštěných míst, jak vypadají a co se tam dá dělat.  **> ANIMACE**  Dobře žáci reagovali na animaci o říčanské věznici. *„Mega dobrý!“* Všichni animaci sledovali. Následovala aktivita, kdy žáci seřazovali jednotlivé scény animace do řady. Tato aktivita byla mírně chaotická, žáci se neorientovali v obrázcích a nemohli se najít ve dvojicích. Na dotaz lektorky, proč lidé proti dostavbě věznice protestovali, žáci odpovídali: *„Protože to stavěli komunisti.“ „Asi to lidem vadilo, že to byl pozůstatek z doby komunistů.“*  Věznice je nyní opuštěná a je místem, kde je to trochu nebezpečné. Mladí lidé tam chodí fotit a natáčet videa. Proběhla debata o tom, co s místem dále: *„Já bych to nechal. Je to zajímavý. Je to minulost.“ „Přilákává to lidi na focení. Stává se z toho pomalu památka.“*  Nikdo nebyl pro zbourání místa. Na výzvu, jaký argument by se našel pro bourání, žáci zmiňovali, že je to veliký pozemek, dala by se tam postavit parkovací místa, neplacené parkoviště. Je to aktuální téma v Říčanech.  **> CO JE GRAFFITI?**  Následovala aktivita s kartičkami, co je graffiti. Ve dvojicích o kartičkách diskutovala ani ne polovina dvojic. Ostatní si řekli jednu větu nebo zcela mlčeli. Žáci byli neaktivní. Lektorka dvojice obcházela a otázkami se z nich snažila dostat více. To fungovalo, ale zase jen tam, kde se ocitla… Až když se lektorka ptala hromadně, jeden z dvojice nahlas formuloval názor. Dvakrát se někdo přidal a doplňoval.  Grafitti je hra: *„Určitě to musí být sranda dělat, ale pak není sranda vlastnit dům, který mi posprejujou.“*  Grafitti je umění: *„Umění vyjadřuje pocity a grafitti taky vyjadřuje pocity.“*  Grafitti je rebelství: *„Můžu se tím uvolnit“. „Rebelství je protest proti autoritě.“*  Grafitti je svoboda: *„Špatně provedený svobodný projev, pokud omezuju svobodu někoho jiného.“*  Kartičky by bylo vhodné využít až na závěr, jako reflexi celého programu.    **> SLOVNÍK GRAFFITI**  V další aktivitě žáci pracovali s tablety s nahranými fotografiemi různých graffiti z Říčan. Měli k dispozici slovník s graffiti pojmy a měli je přiřazovat k fotografiím. Aktivní žáci, převážně kluci ve třídě, kteří se o téma zajímají, tedy i chodí navštěvovat místo bývalé věznice, byli velice motivovaní pracovat. Aktivita je bavila. Zvětšovali si fotografie do detailu. Hlásili se a ukazovali fotografie. Mnoho pojmů již znali a radili ostatním.  Doplněk k aktivitě, tedy výklad lektorky ohledně historie graffiti, zcela chyběl. Je potřeba jej doplnit.  **> MOJE GRAFFITI**  Následující aktivita spočívala ve výtvarném projevu a zpracování vlastního graffiti návrhu. Žáci měli k dispozici fixy různých velikostí a papíry. Reakce žáků byla živelná, kluci, zvyklí na graffiti, popsali mnoho papírů svými podpisy. Holky navrhovaly společné dílo, hledaly na mobilu inspiraci. Navrhly logo seriálu Squid game. Spíše chtěly navrhnout větší obrázek než psát své podpisy.  **> GRAFFITI VENKU**  Navazující aktivita byla venku na školním dvoře. Zde mohli žáci kreslit na větší formát. Byla připravená veliká role papíru. Žáci měli možnost se „vyřádit“. Žáci se rozdělili do skupin po třech až čtyřech a využili ve skupince jeden balicí papír. Neotřele využili tempery, které vyplácali bez vody tak, že mačkali přímo barvu z lahve. Velmi se u toho všichni uvolnili, měli z této činnosti radost, kdyby mohli, vypotřebovali by barev dvakrát více. Byl to svobodný projev bez nástrojů, rozmazávali přeloženým papírem, i když měli k dispozici štětce, dělali to ve stoje „na dálku“.  **> REFLEXE**  Po aktivitě venku následovala závěrečná reflexe. Bylo zjevné, že se žáci nesoustředili a reflexe nezafungovala, jak má. V zásadě reflexe neproběhla. Lépe by bylo na reflexi změnit místo, například se vrátit do třídy. Žáci těžko odpovídali na otázky, zkracovali odpovědi, neměli zájem*. „Ve skejtparku bych nechal volný prostor pro grafitti. Ve městě bych vyčlenil zdi na legál.“*  Na otázku, jaké je to mít zeď pro sebe, zněla odpověď jen *„dobrý.“*  *„Šel bych s tím na policii, kdyby mi posprejovali dům.“*  Reflexe měla vést k tematizaci svobody projevu, co to pro žáky znamená, proč je to potřeba a jaké to má následky.  12. 11. Téma: Landart  **> EVOKACE**  Při úvodní aktivitě žáci stáli v kruhu a plnili aktivizační úkoly zaměřené na smysly. Podání rukou, hlasový projev, zavřené oči s poslechem zvuků, hmatový zážitek z různých předmětů. Žáci reagovali velice spontánně. Smáli se a zapojovali se do diskuse.  **> ANIMACE**  Žáci velice pozorně sledovali animaci. Všichni žáci ji pak používali při práci s pracovním listem, ve kterém měli hledat správná klíčová slova k daným příběhům z animace. Animaci pouštěli vícekrát, zastavovali a interaktivně ji využívali. Klíčová slova žáci přepisovali k jednotlivým umělcům a debatovali, zda některá klíčová slova lze přiřadit k více umělcům.  Závěrečná část animace o místech v okolí Říčan nebyla využita.  **> CO JE TO LANDART**  Při výkladu, co je to landart, žáci nahlas říkali, jak pracovali s klíčovými slovy. Lektorka se ptala, co pro umělce znamená landart a příroda. Žáci neznali slovo happening, ale společně s lektorkou vyvodili z anglického slova, že je to umění, které se děje, že je to akce. Nikoho z žáků nepřekvapila akce Zorky Ságlové, které přivezla seno a slámu do galerie. Žáci argumentovali tím, že umění může být různé, každý ho může dělat, jak chce, a je to spíše o tom, jak to umělec promyslí a kolik mu to dá práce. Zazněl také názor, že umění je to, když umělec přichází s něčím novým, že umění je v jistém smyslu inovace. „*Když se umělec rozhodne dělat happening, tak musí být odvážný.“ „Happening je vybočení ze zajetých kolejí.“ „Happening je tvořivý a hravý, je to legrace, zajímavé.“*  *„Nám se nejvíce líbí Ivan Kafka, protože to je jednoduché. Vymezil si prostor a dívá se na přírodu.“*  *„Andy asi rád pobýval v přírodě, protože se mu asi líbila dokonalost.“ „Dokonalost v přírodě znamená, že tam není žádný zásah od člověka.“*  > PLÁNOVÁNÍ VYCHÁZKY  Žáci sami navrhli místo, kam by třída mohla jít dělat landart. V blízkosti školy je les a v něm malý rybníček. Žáci si zvolili mezi sebou Verču, která třídu dovedla na místo.  > TVORBA V PŘÍRODĚ A REFLEXE  Všichni žáci začali spontánně tvořit. Holky se rozdělily do 3 skupin. Kluci do 3 skupin.  - Jedna skupina tvořila srdce z klacků, které umístila do prostoru. Při reflexi žákyně zmiňovaly, že je pro ně důležité, aby srdce bylo volné, stejně jako jejich tvorba. Pro tvorbu využily přírodní provázky. *„Nápad vyšel z našeho odvážného holčičího srdce*“. Byly to stejné žákyně, které ve třídě argumentovaly pro happening, že musí mít umělec odvahu a kuráž.  - Druhou skupinku tvořily 2 žákyně. Jejich dílo vzniklo tak, že si jedna lehla na zem, z legrace, a druhá kolem ní odhrnula listí. Vytvořila tak postavu na zemi, jako siluetu země bez listí. Postupně dívky skládaly další listí a jehličí okolí siluety. Své dílo nazvaly „Pravěká Mao“. Při reflexi se smály. *„Landart je prostě zábava.“*  - Třetí skupinu tvořily opět 2 žákyně. Tvořily malé dílko u pařezu. Při reflexi popisovaly, že skládaly listí na pařez, od středu podle barev. Uprostřed bylo zelené listí, následovalo žluté a na okraji kruhu bylo hnědé. Název díla zněl „Podzim v čase“. *„Pro nás je v landartu důležitý prožitek přírody.“*  - První skupina kluků, 2 žáci. Provazem obtočeným kolem několika vzrostlých smrků vymezili uzavřený prostor. V něm se pak nacházeli. *„Chtěli jsme si udělat svůj soukromý prostor, jenom pro nás, a dívat se na přírodu.“ „Landart je zajímavý, protože je to změna prostředí.“ „Když sedím doma u stolu a kreslím a pak vyjdu ven do přírody, tak mě to může inspirovat, je to prostě něco jiného, živého.“*  - Druhá skupina kluků, 2 žáci. Z dvou provázků vytvořili mezi 2 stromy lanový most, na kterém pokládali klacky. Most byl vratký, klacky jen na pár místech, že by po něm člověk nepřešel. Bylo to nedokončené. Dílo nazvali „Nedokonalost“ a „*má charakterizovat nedokonalost světa“.*  - Jeden žák tvořil sám. Vybral si pařez, na kterém se snažil stavět několik klacků do tvaru stromu. Na jednotlivé klacky, jako na větve, pokládal mech. Za celou dobu práce mu stavba spadla sedmkrát. Svému dílu dal název „Mechový strom“ a při reflexi zmiňoval, že jeho hlavní myšlenkou byla rovnováha. Nejvíce ho zaujalo, že mohl v přírodě zkusit něco nového a objevovat možnosti. | | |
| 1. **Výsledky ověření** | | |
| 1. *Výčet hlavních zjištění/problémů z ověřování programu a návrhy na řešení:*   > ANIMACE  Pro program byly vytvořeny 3 nové animace. Nelze s každou animací pracovat stejně.  1) Pro animaci o A. Švehlovi dobře fungovala práce ve skupině a časová osa. Skládání jednotlivých scén z animace a párování s dobovými fotografiemi.  2) Pro animaci o říčanské věznici nefungovala časová osa a práce s obrázky. Bylo by vhodnější žáky rozdělit do skupin, aby se každá skupina věnovala části animace.  3) Animace o landartu byla dobrou inspirací pro samotnou tvorbu žáků. Několik výsledných děl se k příběhům z animace doslova odkazovalo.  > HRY a DEBATY  V programu je několikrát využito formy hry, jako debata nebo simulační hra. Tato forma se velice osvědčila pro témata, kdy žáci mají možnost vyjadřovat vlastní názor.  > TVOŘIVÉ ČINNOSTI  V programu jsou vyžity činnosti s různými materiály. Velice se osvědčily netradiční postupy, které žáci nemají možnost často používat ve škole. Ať už jsou to graffiti náměty nebo práce s ytongem. Využití pestrých výtvarných technik jako obohacení formálního vzdělávání žáci ocenili. Práce s přírodninami v lese vyvolala spontánní tvořivost. Žáci ocenili zpestření výtvarných technik. (*„Kreslili jsme listím.“)*  > PROSTŘEDÍ  Části programu se realizovaly v muzeu, část v terénu a část ve škole. Když se program realizuje v terénu, je třeba dbát na to, aby tam nebyl hluk. Zvlášť pro program, který se věnuje kultuře ve městě. V některých místech je automobilová doprava tak hlučná, že nelze s žáky debatovat a pracovat dobře.  > STRUKTURA PROGRAMU  První blok Sochy v Říčanech lze rozdělit do dvou samostatných bloků. Jeden by byl pouze na téma sochy A. Švehly. Druhý blok by se odehrával na náměstí, věnoval by se ostatním sochám, kamenům zmizelých a aktivitě návrhu vlastní sochy (možné využít prostředí Geoparku).   1. *Bude/byl vytvořený program upraven?*   ***Ano, viz bod c).***   1. *Jak a v kterých částech bude program na základě ověření upraven?*   **26. 6. Téma: Sochy v Říčanech**  > ANIMACE  - Bude lépe upravený PL s dobovými fotografiemi, aby odpovídaly dvojicím s obrázky z animace.  - Debatu o tom, zda by žáci sochu zachraňovali, je třeba dobře uzavřít a ošetřit emoce, aby vše bylo vysvětleno. Bude zařazeno jako metodické doporučení.  > BOURAT, nebo NEBOURAT  - Nelze vést debatu na místě, kde je hluk z dopravy. Bude upraveno v metodické části.  - Dát k dispozici žákům papír na zápis argumentů. Souvisí s místem pro debatu. Bude zařazeno jako metodické doporučení.  > MATERIÁLY  - Tuto aktivitu lze vyjmout. Bude zařazeno do metodiky jako změna struktury programu (rozdělení prvního bloku na dvě části).  > Téma Návrh vlastní sochy  - Zařadit do druhého bloku při rozdělení bloku na dvě části.  - Kritéria pro posuzování návrhů je potřeba stanovit předem. Bude zařazeno do metodické části.  **28. 7. Téma: Sochy a řemeslo**  > EVOKACE  - Někteří žáci měli problém přečíst text. Bude upraveno písmo na větší font a část citací bude přeformulována.  > TVORBA SOCH  - V dílně se dřevem měli žáci problém něco sami vymyslet. Pro tuto dílnu bude připraveno pár obrázků jako inspirace nápadů.  **8. 10. Téma: Graffiti v Říčanech**  > ANIMACE  - Změna pro práci s animací. Nebude se dělat časová osa, ale analýza jednotlivých částí animací. Bude zohledněno v metodické části.  > CO JE GRAFFITI  - Tato aktivita bude zařazena až na závěr bloku jako reflexe programu.  > SLOVNIK GRAFFITI  - Přidat výklad lektorky, co je to graffiti. Bude zařazeno jako metodické doporučení.  > REFLEXE  - Využít kartičky Co je graffiti. Přesunout reflexi do třídy a využít rozdílu prostředí třídy a exteriéru, který v žácích vyvolal spontánní a volné tvoření. Definovat cíl reflexe. Bude zapsáno jako metodické doporučení.  **12. 11. Téma: Landart**  > ANIMACE  - Závěrečná část animace, která ukazuje album fotografii míst v Říčanech, bude oddělená jako druhá část animace. Tuto druhou část bude mít učitel k dispozici pro navazující aktivitu, kdy žákům může dát domácí úkol, aby ve svém okolí našli svůj strom nebo kamen, který vyfotí a přinesou do školy pro další zpracování.  > CO JE TO LANDART  - Tato část byla delší, než žáci dokázali udržet pozornost. Bude zkrácena nebo proložena aktivitou. | | |
| 1. **Hodnocení účastníků a realizátorů ověření** | | |
| 1. *Jak účastníci z cílové skupiny hodnotili ověřovaný program?*   V programu nebylo využito pretestu a posttestu z důvodu, že každý blok ověřovala jiná skupina žáků. Hodnocení probíhalo ústně a zápisem pozorování. Reflexe žáků k jednotlivým lekcím jsou popsány výše.   1. *Co bylo v programu hodnoceno v rámci ověřovací skupiny nejlépe?*   Žáci dobře reagovali na animace, práce ve skupinách, debatní hry a tvořivé činnosti.  Osvědčila se práce s nástroji a s různými materiály, venku, na zahradě a na dvoře školy. U volného tvoření podle vlastních nápadů a návrhů byla pozorována značná aktivizace žáků. Kladně také žáci hodnotili možnost si vybrat činnost nebo skupinu – zda chtějí být tvůrci soch anebo jejich hodnotitelé. V debatách si žáci mohli vybrat, kdo bude debatovat a kdo bude pozorovatel.  Od žáků nejčastěji zaznívalo, že oceňují aktivity venku a mimo školní prostředí.   1. *Jak byl hodnocen věcný obsah programu?*   26. 6. Téma: Sochy v Říčanech  Žáky velice zaujala debata o veřejném projednávání soch, zda je bourat, nebo ne. Vyjádřili názor, že je třeba hledat kompromisy a že je dobře, že v dnešní době má každý možnost svůj názor vyjadřovat a říkat nahlas.  Téma: Návrh vlastní sochy  Možnost navrhnout vlastní sochu všichni žáci využili, obhajovali a hlasovali pro nejlepší návrh.  28. 7. Téma: Sochy a řemeslo  Žáci velice kladně hodnotili možnost si vyzkoušet řemeslo. Na závěr reflexe žáci psali dopisy třem osobnostem, o kterých se dozvěděli v úvodu bloku: *„Jsem ráda, že jsem dokázala vytvořit něco, na co jsem pyšná.“ „Kamenosochařství je velice těžké řemeslo, oceňuji rodinu Pánků.“ „Velmi mě bavilo si zkusit řemeslo rodiny Pánků.“ „Práce s kamenem je těžká, používáš hodně nářadí.“ „Bylo to zajímavé, člověk musí být trpělivý.“ „Pracovat s ytongem mě bavilo a chtěla bych se k tomu v budoucnu ještě vrátit. Jsem ráda, že jsem pracovala s ytongem, protože s kamenem by to bylo mnohem těžší.“ „Podle toho, jak jsem si dnes zkusila vyřezávat, je to docela těžký.“ „Chtěla bych, až budu dospělá, také pracovat se dřevem.“ „Práce s kamenem je těžká věc a každý, kdo z kamene dokáže udělat něco krásného, je úžasný“ „Díky tomu, že jsem si mohla zkusit řemeslo, jsem zjistila, jak je těžké a jakou dá práci vyrobit to, co chcete.“*  8. 10. Téma: Graffiti v Říčanech  Žáci byli velice zaujati tématem graffiti v Říčanech, zvlášť ti, kteří se tím zabývají mimo školu.  Po pilotáži žáci velice stáli o to, aby svá graffiti díla mohli vystavit ve své třídě. Po domluvě s učitelem se jim podařilo vyjednat, že si plakáty pověsili na lištu nad třídní tabulí.  12. 11. Téma: Landart  Žáci velice dobře reagovali na téma tvoření v přírodě. Opakovaně v reflexích zmiňovali, že to bylo zajímavé, že to bylo zábavné, nové a tvořivé.   1. *Jak bylo hodnoceno organizační a materiální zabezpečení programu?*   26. 6. Téma: Sochy v Říčanech  Materiální zabezpečení bylo dobré, žáci měli všechny pomůcky, které potřebovali. Animace byla pouštěna přes dataprojektor. Organizačně byl program proveden dobře, jenom jeho délka byla příliš dlouhá.  28. 7. Téma: Sochy a řemeslo  Materiální zabezpečení bylo výborné. Žáci mohli pracovat s ytongem, dřevem a keramikou. Všechny pomůcky a nástroje byly dostatečné. Díky vybavení Říčanské hájovny mohli žáci pracovat u ponku, s reálnými nástroji, na dvoře, hledat materiál v okolním lese atd. Tedy všichni žáci měli možnost si vybrat a pracovat s materiálem a s nástroji podle vlastního výběru.  8. 10. Téma: Graffiti v Říčanech  Všichni žáci měli možnost si vybírat fixy, vyzkoušet si ty tlusté. Žáci oceňovali možnost si vyzkoušet i drahé fixy. Sami to komentovali a řešili, kolik takový fix stojí.  Pro práci na školním dvoře měli žáci dostatek velikých formátů na spontánní tvorbu. Zvlášť využili veliké tuby temperové barvy na akční malování.  12. 11. Téma: Landart  Žáci velice dobře pracovali s tablety, což umožnilo, aby žáci pracovali ve dvojicích a mohli si animaci podle potřeby zastavovat a prohlížet. Tabletů byl dostatek pro celou třídu.  V lese, kde žáci tvořili, měli k dispozici různé provázky, na stříhání i silnější na vymezení prostoru. Vše bylo využito a nebylo nic, co by žáci postrádali pro svoji tvorbu.   1. *Jak byl hodnocen výkon realizátorů programu?*   Učitel, který byl přítomen bloku Sochy v Říčanech, program hodnotil takto:  *„Každá z aktivit byla vystavěna na evokaci, porozumění i reflexi, přičemž celek je rámován ve stejném aktivizačním duchu, vedete děti od tvůrčí činnosti k zamyšlení a naopak, používáte pestré nástroje činnostní pedagogiky. V realizované části jste se soustředila na prostorová zobrazování reality v kontextu historicko-politickém, a to nenásilnou formou, kterou žáci spontánně přijali. Obohatil bych realizovanou akci o informace o betonovém křesle, nelze na něj nereagovat, vzhledem k blízkosti soch. Zastavení před gymnáziem bych nahradil jiným místem, aby se nestalo, že budou žáci reagovat na někoho z oken apod. Náměstí a kostel nabízí pak pohled do života vzdálenějších předků, to bych propojil s činností místních kameníků a hledal bych v regionu nějaké moderní hravé nepolitické sochy jako protipól těm historickým, nechal bych žáky tvořit sochy z papíru nebo sněhu nebo z živých těl…“*  *„Oceňuji, že žáci mají v programu možnost vystoupit ze zaběhaných kolejí školy a projevit se. Ať už se jedná o názor či výtvarný projev. Je důležité, aby žáci v tomto věku (8.–9. třída) měli možnost se i ve škole bavit o osobních pocitech a společenských tématech, které na první pohled nepatří do školních osnov. Blok o graffiti byl naprosto přesně trefený do zájmů této věkové skupiny. Byla možnost tématizovat pojem rebelství, svobodu, aktivismus aj. Když odchází z naší školy v 9. třídě, chci jako ředitel, aby si odnášeli nějaká důležitá poselství do života. To tento program naprosto umožňoval a za to jsem moc rád.“*  *„Jednotlivé bloky jsou výbornou ucelenou přípravou dobré hodiny výtvarné výchovy. Velice doporučuji pro začínající učitele, aby si ozkoušeli metody zážitkového učení, vedení reflexe, mezipředmětové propojování a aktivní formy učení.“*     1. *Jaké měli účastníci výhrady/připomínky?*   Připomínky byly pouze u prvního bloku, který trval 6 hodin. Žáci měli hlad a chtěli se na náměstí, kde část programu probíhala, zastavit na jídlo nebo pití.   1. *Opakovala se některá výhrada/připomínka ze strany účastníků častěji? Jaká?*   Žádná jiná výhrada se neopakovala.     1. *Budou případné připomínky účastníků zapracovány do další verze programu?*   *Pokud ne, proč?*  První blok bude možné rozdělit na dvě části. Bude zohledněno v metodickém doporučení.   1. *Jak byl program hodnocen ze strany realizátorů programu?*   Realizátoři hodnotí první blok velice kladně, zejména vytvořenou animaci o A. Švehlovi, která funguje velice dobře jako evokační prvek pro téma sochy, její stavby a bourání.  Kladně realizátoři hodnotí také využití forem hry a debat, při kterých žáci mohou vyjadřovat svůj názor. V rámci propojování neformálního a formálního vzdělávání je to výborný prvek pro obohacení učiva. Druhý blok Sochy a řemesla je velice vhodný pro projektový den nebo školu v přírodě. Žáci byli celý den na Říčanské hájovně a měli dostatek času a prostoru pro svoji tvorbu.  Třetí blok zaměřený na graffiti vyšel vstříc tématu, které je pro 8.–9. třídu velice blízké. Někteří žáci na pilotáži potvrdili, že sami graffiti dělají nebo navštěvují říčanskou věznici. Realizátoři velice kladně hodnotí, že mohli s žáky debatovat o říčanském prostředí a také o tom, jak by si žáci představovali prostor, který ve městě využívají jejich vrstevníci.  Čtvrtý blok o landartu hodnotí realizátor velice kladně, protože co se žáci dozvěděli v animaci o landartu, pak využili pro svoji vlastní tvorbu. Animace fungovala jako dobrý zdroj inspirace. Samotná tvorba v přírodě byla přijata žáky velice kladně, spolupracovali mezi sebou a velice přemýšlivě reflektovali s lektorkou svoje díla.   1. *Navrhují realizátoři úpravy programu, popř. jaké?*   Ano, viz 2c).     1. *Budou tyto návrhy realizátorů zapracovány do další verze programu? Pokud ne, proč?*   Ano.   1. *Konkrétní výčet úprav, které budou na základě ověření programu zapracovány do další/finální verze programu:*   Viz 2c). | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Jméno, příjmení, titul** | **Datum a místo** |
| **Zpracoval/a** | **Carolina Sidon** | **8. 11. 2021** |
| **Revidovala** | **Adéla Venerová** | **9. 12. 2021** |

# 7 Příloha č. 4 – Doklad o provedení nabídky ke zveřejnění programu





1. Uveďte stručně charakteristiku a velikost skupiny (např. 25 žáků 7. ročníku ZŠ apod.) a název organizace. [↑](#footnote-ref-1)