

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI

**FAKULTA PEDAGOGICKÁ
KATEDRA VÝTVARNÉ VÝCHOVY A KULTURY**

**ZPROSTŘEDKOVÁNÍ UMĚNÍ NA DRUHÉM STUPNI
ZÁKLADNÍ ŠKOLY
DIPLOMOVÁ PRÁCE**

Bc. Hana Černá

Učitelství pro základní školy, obor Výtvarná výchova a kultura, Český jazyk

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

Plzeň 2021

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

V Plzni, 15. července 2021

.....
vlastnoruční podpis

Za odborné vedení diplomové práce vděčím PhDr. Věře Uhl Skřivanové, Ph.D. a moc děkuji za cenné rady a milý a podporující přístup během společných online konzultací.
Poděkování si zaslouží i moji nejbližší.

OBSAH

Úvod	3
1 TEORETICKÁ ČÁST	5
1.1 UMĚNÍ A JEHO VZDĚLÁVACÍ POTENCIÁL	5
1.2 ZPROSTŘEDKOVÁNÍ SOUČASNÉHO UMĚNÍ NA ZÁKLADNÍ ŠKOLE	7
1.3 VÝTVARNÁ VÝCHOVA V DOBĚ KORONAVIROVÉ	8
1.3.1 Distanční vzdělávání	8
1.3.2 Od lavic k psacímu stolu v pokojíčku	10
1.4 PŘÍKLADY DOBRÉ DISTANČNÍ PRAXE	10
1.4.1 Stínohrátky pod vedením Mgr. Jakuba Havlíčka	11
1.4.2 Nehlad' ježka proti srsti a Mgr. Monika Plíhalová	13
1.4.3 Parametry webináře výtvarné výchovy	16
1.5 VYBRANÉ UMĚLECKÉ TENDENCE	17
1.5.1 Street art	19
1.5.2 Konceptuální umění	20
1.5.3 Internetové umění	22
2 EMPIRICKÁ ČÁST	23
2.1 VÝZKUMNÝ PLÁN	23
2.1.1 Výzkumné šetření a jeho otázky	23
2.1.2 Výzkumné cíle	23
2.1.3 Výzkumné podmínky a výzkumný vzorek	24
2.2 PĚT AKTIVIT PŘES OBRAZOVKU	25
2.2.1 Na chvíli cestovatelem	25
2.2.2 Googlíme	40
2.2.3 Ruch velkoměsta	47
2.2.4 Na zdi	59
2.2.5 Osud(í)	73
2.3 VÝZKUMNÉ NÁLEZY – GRAFICKÉ ZPRACOVÁNÍ	83
2.3.1 Shodné a rozdílné rysy distanční a prezenční výuky	84
2.3.2 Úskalí distanční výuky a jejich předcházení	85
2.3.3 Didaktická transformace obsahů v distanční výuce	86
2.3.4 Online výuka a mezipředmětové vztahy	87
2.4 INTERPRETACE VÝZKUMNÝCH NÁLEZŮ A USOUVZTAŽNĚNÍ VÝZKUMNÝCH OTÁZEK	88
2.5 DISKUSE – ONLINE POJETÍ VÝTVARNÉ VÝCHOVY	91
ZÁVĚR	95
RESUMÉ	98
SEZNAM LITERATURY A INTERNETOVÝCH ZDROJŮ	99
SEZNAM OBRÁZKŮ	101

Úvod

Obsah diplomové práce je přizpůsoben pandemické situaci, tudíž celou prací proplová téma distanční výuky a je její zásadní a neodmyslitelnou součástí.

Na následujících stranách v teoretické části této práce se zabírám myšlenkou, jakým způsobem je možné využít umění ke vzdělávání v různých oborových oblastech, následně se věnuji soudobému umění na základních školách a rozvádím v textu problematiku zprostředkování umění v kontextu výtvarné výchovy. Vzhledem k událostem roku 2020 a 2021 popisují možnosti výtvarné výchovy v rámci distančního vzdělávání, ke kterému se na dalších stranách také vyjadřuji a udávám k tomuto tématu další informace.

V teoretické části nechybí ani příklady distanční praxe formou webinářů. Konkrétněji jde o dvě ukázky. Zde rozepisují podrobně postupy a přínosy těchto aktivit, nechybí ani přiložený obrazový materiál. Dále se věnuji tématu webináře a upřesňuji jeho smysl a jeho funkce.

V závěru teoretické části se vyskytují tři vybrané umělecké tendence druhé poloviny 20. století a současnosti. Výběr padl na street art, konceptuální a internetové umění, a to z jednoho prostého důvodu; zachytila jsem v těchto tendencích ideální inspiraci k výtvarným aktivitám v období „koronavirové“ krize. Nejdříve jsou umělecké tendence vyobrazeny v myšlenkových mapách, a poté blíže popsány. U každé tendence je vybraný zástupce, minimálně jedno dílo, na kterém dokládám myšlenku onoho uměleckého pojetí. Tyto tendence se v praktické části stávají jakýmsi inspiračním zdrojem pro utváření výtvarných činností, ne všechna uvedená díla jsou ale představena žákům.

Začátek empirické části je věnován úvodu k výzkumného plánu s uvedením veškerých výzkumných podmínek, výzkumného vzorku a stěžejních výzkumných otázek.

Na dalších stranách lze najít pět rozpracovaných aktivit do didaktických struktur vždy doplněných o obrazový záznam z realizací. K aktivitám je pokaždé sepsána reflektivní bilance, která se stává zásadním materiálem k výzkumnému šetření, kde právě hrají hlavní roli výzkumné otázky položené již na začátku empirické části. Každá z pěti reflektivních bilancí je tedy řádně rozebrána dle příslušných otázek. Vyznačená a barevně odlišená slova související s danými otázkami jsou převedena do kategorií, jež vypovídají o hledané informaci.

Dále je prostor věnován výzkumným nálezům rozděleným na konkrétní výzkumné otázky. Zde se objevují opět myšlenkové mapy, tentokrát sestavené z tematicky nalezených kategorií. Další kapitola shrnuje tyto poznatky a propojuje je do souvislostí. Závěrečná diskuse pojednává o distanční výuce a jejích přínosech i úskalích vyvěrajících z vlastních zkušeností i ze zkušeností pedagogického sboru na škole, kde jsem působila.

1 TEORETICKÁ ČÁST

1.1 UMĚNÍ A JEHO VZDĚLÁVACÍ POTENCIÁL

Umění není „dějepisem“ artefaktů, ani „ručně malovaným“ obrázkem. Je spíše velmi složitým sociálním polem neustálého procesu vznikání a výměn významů a prolínání osobních a institucionálních vztahů působících v mocenských i ekonomických podmínkách určité epochy. (Fulková, 2008, s. 160)

Jak by mohlo vznikat **umění** bez nějakého kontextu, doby, prostředí? Je vždy zasazeno do konkrétního časoprostoru, nikdy nestojí samo o sobě, ale je právě vázáno na čas a lokalizováno. Z toho vyplývá, že takové umění bude nést znaky své doby, tudíž kultury dané společnosti a její nálady. Umělec dílo vytváří za nějakým účelem, popohání ho k tomu jistý nápad. Celý proces tvorby není odloučen od reality, alespoň ne úplně, ale vzniká pod rukama umělce, člověka žijícího v určitém století, v konkrétní zemi, je obklopen sociálními skupinami s nějakým přesvědčením, oplývajícími jistým chováním apod. Je taktéž obohacen či naopak sražen k zemi vlastními zkušenostmi.

V umění můžeme nalézt nejen co nejpřesněji vyobrazenou skutečnost, ale také cíleně zjednodušenou realitu okořeněnou umělcovým smýšlením, svět přeměněný do úplně jiné podoby v barvách, liniích a tvarech. Různá témata a pohledy na svět v malovaných, kreslených, vysochaných či jinak sestavených dílech.

V porovnání s obory vzdělání, jejichž účelnost je všeobecně uznávaná a jejichž význam dále narůstá, jako je např. vyučování cizích jazyků, vzdělávání v počítačové gramotnosti, nyní i vzdělávání v matematice a exaktních předmětech, se zužuje povědomí o prospěšnosti výtvarné výchovy až k představě její bezvýznamnosti. (Uhl Skřivanová a kol., 2014, s. 87)

Současný rámcový vzdělávací program, v tomto případě pro základní vzdělávání, podporuje vedení žáků k všestrannosti, samostatnosti, zodpovědnosti a citlivosti v mezilidských vztazích, k okolí i k sobě samým, s čímž se pojí i potřebný respekt k odchytkám od normy, odlišnostem ve společnosti. Také předkládá, aby žáci logicky uvažovali, spojovali si již naučené učivo s novým, dokázali přicházet otázkám na kloub prostřednictvím řešení problémů a tím si také vytvářeli pozitivní vztah do budoucna

k samostudiu a sebevzdělávání. Apel se klade i na mezipředmětové vztahy, zařazování zdánlivě možná nezařaditelných a nespojitelných předmětů s jedním oborem. Nelze však odtrhnout jedno téma od druhého už z mnoha důvodů. Každá představa konkrétního objektu živého či neživého charakteru asociuje opět další představu, která na ni plynuje navazuje, ta se může vymykat samotnému tématu. (RVP ZV, 2017)

Z jednoho oboru lze přejít do úplně jiného právě proto, že se rozebíraná problematika dotýká této oblasti nebo se toto téma skrývá v pozadí, jen to není zřetelné běžným zrakem ihned. Samozřejmě je nutné, aby se pedagog držel tematického plánu vytvořeného dle rámce ŠVP a RVP a nezabíhal zbytečně do detailů. Rozhodně není žádoucí, aby na úkor nadšení ze zajímavosti i dění za oponou konkrétních témat strádala náplň školních osnov, a žáci se ve výsledku dozvěděli spíše více informací o dalších oborech, než o hlavním předmětu a tématu několik základních faktů, v tomto případě v rámci základního vzdělání.

Propojování oborů dokládá, že svět funguje v interakcích, ne odděleně ve škatulkách, ne jako jedno téma, které je ohraničené, a hned vedle setrvává další bez toho, aniž by se větvalo a zasahovalo alespoň lehce do ostatních témat. Svět i naše společnost vzájemně kooperuje. Umění se tedy stává perfektním můstkem k propojování mnoha předmětů dohromady. Antické sochy jako prostředek k představení kalokagathie v propojení s občanskou výchovou, s tím se pojící například i postoj v podobě kontrapostu a možné chvilkové nahlédnutí do matematické geometrie, osoba Leonarda da Vinciho v propojení s biologií prostřednictvím jeho studií anatomie a živočichů nebo k technické výchově díky jeho převratným vynálezům, Salvador Dalí k tématu psychologie. Existuje mnoho cestiček, kudy se vydat, mnoho témat, které umění otevírá. V neposlední řadě aplikování dalších předmětů do výtvarné výchovy umocňuje zážitek z proběhlé hodiny. Takové výukové jednotky se tak stávají zábavnějšími, zážitkovými a žáky udržují v pozornosti a aktivitě. Navíc je velmi žádoucí, aby si žáci v co nejranějším věku uvědomili, že se na svět nedá hledět pouze černobíle, ale že vše, co je viditelné, ale i neviditelné, hýří barvami, každá oblast se dotýká všech témat, ať už hluboce nebo jen zlehka, ale přeci jen dotýká. V běžném životě se toto propojování informací velmi hodí, je mnohem praktičtější a uchopitelnější než učení se předmětů „uložených v různých šuplících“ bez jakéhokoliv pojiva.

1.2 ZPROSTŘEDKOVÁNÍ SOUČASNÉHO UMĚNÍ NA ZÁKLADNÍ ŠKOLE

Současné umění přináší řadu nových pohledů na svět a na samotné umění. Vzhledem k tomu, že reaguje na aktuální dění, na soudobou společnost, je vynikajícím prostředkem k pootevření dalších současných témat. Je jakýmsi pojítkem mezi nimi.

Zprostředkování umění veřejnosti, zvláště toho současného, se stalo docela zátěžovým úkolem. A to z mnoha důvodů. Komplikuje tuto situaci nejen široká škála směrů a tendencí novodobého umění a takzvaná „neukotvenost“ umění moderní doby, ale také vysoká míra nepochopení ze strany společnosti. Je proto důležité se o to více snažit a hledat řešení, jak nejlépe zprostředkovat umění ostatním. Ať už se jedná o prostředí galerií, tedy o muzejní edukaci, nebo o zprostředkování umění v prostředí škol. (Horáček, 1998)

K problematice tohoto tématu se taktéž váže převážně konstantní soustředěnost na výtvarné techniky a takzvané memorování informací, často se však vynechává diskutování, hledání vlastních názorů, opravdová individuální tvorba, což velmi často způsobuje učitelská neaprobovanost. Na školách se velmi často výtvarná výchova přehazuje z učitele na učitele jako horký brambor, vyučují ji občas pedagogové, kteří ji na daný školní rok zrovna schytali a musí se s touto novou zkušeností nějakým způsobem poprat. Je třeba vzít tyto skutečnosti v úvahu, aby výtvarná výchova dosáhla všestrannosti. (Pospíšil, Řepa, Šobáňová, 2019)

Neklade se náhodou častokrát a možná nevědomky důraz na krásu, jako kdyby se tento pojem stal synonymem pro uměleckou hodnotu, ale pravdivost a proces tvorby v tomto pojetí tím pádem zaniká a zastiňuje se právě touto touhou po dokonalosti v umění, ale bohužel následně i v žákově tvorbě? *Učitelská profesní role je zvláště obtížná v tom, že své profesní protějšky – žáky má učitel pro vzájemný pracovní vztah a pro dosažení jeho cílů motivovat k jejich vlastnímu kulturnímu úsilí: k učení a poznávání. To mnohdy nebývá snadné a je to do značné míry závislé na profesní kvalitě učitelova jednání a na průkaznosti a důvěryhodnosti jeho profesních soudů a úsudků.* (Slavík a kol., 2020, s. 39) K čemu tedy rozdělovat jen na krásné a ošklivé, když pohonem výtvarné výchovy je mnohem přesahující zkušenost dotýkající se rozvoje osobnosti žáka?

Jak tedy co nejlépe aplikovat **současné umění** do výuky **na základních školách**? Náplní tohoto převedení by nemělo být pouhé představování teorií a významů bez nápaditosti, ale mělo by zasahovat nejen do jiných předmětů, ale také se dotýkat žáků, a tím v nich podnítit bezpodmínečně potřebnou motivaci, bez níž by jakákoliv pozornost, zaujetí a aktivita neměla své zastoupení. Zároveň je třeba, aby učitel vyhodnotil, kolik obsahu z daného tématu má žákům představit, co ještě žák může pochopit a vstřebat.

1.3 VÝTVARNÁ VÝCHOVA V DOBĚ KORONAVIROVÉ

Výtvarná výchova se musela převést, jako ostatní předměty, kvůli nástupu Covidu-19 do virtuálního prostředí. Šla s tím ruku v ruce i změna způsobu řízení tohoto uměleckého předmětu. Úkolem je tedy najít za takových podmínek vhodné a funkční principy vedení výuky bez přímého kontaktu se žáky.

1.3.1 DISTANČNÍ VZDĚLÁVÁNÍ

Jak již název napovídá, **distanční vzdělávání** probíhá dálkovou formou s použitím nových technologií.

V oblasti formálního vzdělávání nejde jistě o formu jedinou nebo nějak privilegovanou, ale zcela jistě by měla být integrální součástí vzdělávací nabídky. Didaktická zásada přiměřenosti, kterou si většina pedagogů zřejmě spojí především s obsahem, se zásadně promítá také do formy. (Černý a kol., 2015, str. 6)

Nemělo by se však svým obsahem vymykat prezenční výuce a v této oblasti strádat. Učivo zůstává dané, je přetvořeno do vyhovující podoby didaktickou transformací tak, aby byly dodrženy a naplněny stanovené cíle, látka vyhovovala věku a již získaným poznatkům žáků, ale také jsou zde nevyhnutelně důležité dovednosti učitele, zda dokáže toto učivo takovým způsobem žákům zprostředkovat. V tomto případě distanční formou pomocí nejrůznějších metod a forem výuky, které se ve virtuálním prostoru proměnily do trochu jiné podoby. (Skalková, 2007)

S neustálým rozvojem technologií i novými přístupy a vhledy do výuky mění barvu i vzdělávací obsahy. Na některých školách se využívají k výuce tablety, žáci se učí nebo procvičují učivo přes programy, jsou vedeni k samostatnosti a k řešení problémů. Rychlé změny v oblasti techniky přispěly k nutné změně ve vzdělávání. Ze statického přístupu, jenž se soustředil na co největší informační vybavenost žáka, k rovnou předloženým a netvárným informacím, se přešlo k přístupu dynamickému, který cílí nejen na teoretické znalosti, ale stejně rovnocenně zvažuje i související dovednosti jako je kritické myšlení, samostatné bádání a dobírání se k závěrům a řešení vzniklých problémů. (Skalková, 2007)

Využití nových technologií v plné míře při výuce vyvrcholilo právě nedávno, při nástupu Covid-19. Dalo by se říci, že rozvoj techniky a s tím také spojené jakési každodenní a samozřejmé konzumování článků na internetu, sociálních sítí apod. celé společnosti postupně vedlo a vede do určité míry k osvojování si distanční výuky.

Taktéž se zaktualizoval **rámcový vzdělávací program**, jenž vyjde v platnost v září roku 2021. Zásadními novými položkami v RVP jsou klíčové kompetence digitální, stejně tak je připsán cíl vzdělávání orientovaný také na digitalizaci ve výuce (dobrou orientaci v digitálním prostoru a kvalitní manipulaci s těmito novými možnostmi ku prospěchu jednotlivců). (RVP ZV, 2021)

A právě nová technologie skýtá nejen řadu pozitivního, ale na straně druhé je potřeba ji vnímat i jako možné riziko. A to riziko spočívající v tom, že lidem bude příjemnější sedět před monitorem či obrazovkou a sledovat, co je pouze bezbolestně a komfortně podsouváno a co je ve své podstatě fikcí, iluzí, která nás zbavuje potřeby složité vzájemné komunikace ve smyslu vztahů a skutečných situací. (Kačírková, 2004, s. 125, 126)

Tento odstavec poukazuje na odvrácenou stranu tváře nových technologií, avšak správné zacházení a zamezení nadbytečného využívání těchto vymožeností, na které má pedagog zásadní vliv při výuce, nemusí vést nutně k degradaci a upozadění běžného života žáků. Co se však děje za dveřmi domovů žáků, jak je vedena výchova a jaký vztah mají sami rodiče k technologiím je dopadem nejzásadnějším pro vývoj žáků.

K situaci **online vzdělávání** je vytvořeno několik internetových „průvodců“, je zodpovězených mnoho otázek na několik důležitých a pro distanční výuku zásadních témat. Například na portále MŠMT se nachází kolonka „Vzdělávání na dálku“, přes kterou se uživatel přesune na stránky koronavirus.edu.cz, kde se mu rovnou nabízí škála otázek s odpověďmi na mnohé choulostivé otázky spojené s distanční výukou. Vyskytují se zde

rady, jak vůbec začít s distanční výukou, jak se liší oproti běžné prezenční variantě, jak úspěšně zahájit online výuku a ubezpečit se o tom, že vše bude fungovat tak, jak má, bez neočekávaného a nemilého překvapení. (MŠMT, NPI, 2021)

1.3.2 OD LAVIC K PSACÍMU STOLU V POKOJÍČKU

S nástupem Covid-19 v březnu r. 2020 se zavřely dveře škol a pedagogové byli nuceni přejít z přímé výuky na tu „onlineovou“, byli vrženi do nové situace, se kterou se museli poprat co nejrychleji, a to tak, aby si výuka udržela svoji kvalitu a dosažitelnost.

Online forma výuky přinesla mnohé otázky, jak vůbec pojmout výtvarnou výchovu tak, aby byly splněné veškeré cíle hodiny a zároveň zůstala zachována zajímavá a funkční struktura hodiny. Jak tento předmět uchopit tak, aby nestrádal po jediné stránce? Je samozřejmě nutné vše přizpůsobit online verzi a promyslet veškeré obměny a potencionální hrozby vznikající v průběhu plánovaných hodin. Bez toho se nemůže žádný pedagog obejít.

Vzhledem k tomu, že se automaticky pracuje s technologiemi, s počítačem, nebo dokonce i tabletem, pokud daná škola je k této technice nakloněna, nabízí se tu ještě mnohem více možností, jak pracovat s moderním uměním, využít ho na maximum.

V další podkapitole nahlédneme společně pod pokličku **online výtvarné výchovy**, podíváme se na kloub již proběhlým webinářům a kurzům distanční formou pod vedením odborníků.

1.4 PŘÍKLADY DOBRÉ DISTANČNÍ PRAXE

Jsou zde představeny dva **webináře**, o nichž jsou uvedené informace na webu galerie Umoped. Umělecko-pedagogické galerie ve virtuálním prostoru náležící Katedře výtvarné výchovy a kultury FPE pod Západočeskou univerzitou v Plzni. Nutno zmínit, že tyto dva příkladové výtvarné aktivity skrze internetový seminář slouží jako inspirace nejen pro

pedagogy výtvarné výchovy, ale i pro nadšence, pro širokou veřejnost. Po rozkliknutí konkrétního webináře si divák povšimne stručného shrnutí náplně vedených webinářů a jejich další možnosti. Taktéž je k textu připojen odkaz na video uložené na platformě YouTube, kde nalezneme autory představený postup aktivity. (Umělecko-pedagogická galerie ve virtuálním prostoru, 2021)

A proč padl výběr právě na tyto dva webináře? Jsou prodchnuté motivací od začátku do konce, nepostrádají téma, nápad a odbornost, využívají náplň výtvarné výchovy na maximum a umožňují individuální tvorbu a prožitek z ní. Také v obou dvou příkladech najdeme mezipředmětové vztahy. Nesetkáváme se zde tedy s něčím, co by bylo jen orientováno na obor výtvarné výchovy a zaměřeno jen na konkrétní výtvarnou techniku či postup. Sice jsou zvolené webináře určené pro první stupeň základní školy, ale to nic nemění na tom, že si je užijí i starší žáci nebo dokonce i dospělí. Snadno se dají modifikovat. Obě témata jsou tvárná a dají se vždy doplnit dalšími informacemi, samotné postupy jsou pak univerzální pro jakoukoliv věkovou kategorii, záleží také na míře zkušeností (viz Nehlad' ježka proti srsti! u tvorby linorytu a dalších fází úkolu). Webináře nejsou přehnaně rozsáhlé. Časová náročnost celé aktivity je pak velice individuální a odvíjí se od toho, jak moc se nechá nadšenec upoutat a unášet vlastní fantazií a přicházejícími nápady.

1.4.1 STÍNOHRÁTKY POD VEDENÍM MGR. JAKUBA HAVLÍČKA

Prvním z nich budou tzv. **Stínohrátky**, jejichž autorem je Mgr. Jakub Havlíček. Ze samotného názvu můžeme odvodit, že půjde o hrátky se stíny, o manipulaci se světlem zábavnou a atraktivní formou. Tento webinář poukazuje na to, jakým způsobem se dá vyhrát se světlem, a jak světlo využít k nevšednímu tvoření.

Pod vysvětlujícím textem je k dispozici video zpracované na bázi animace s využitím telefonu a jeho možnostmi jako je použití krytu mobilu, baterky a různých emotikonů.

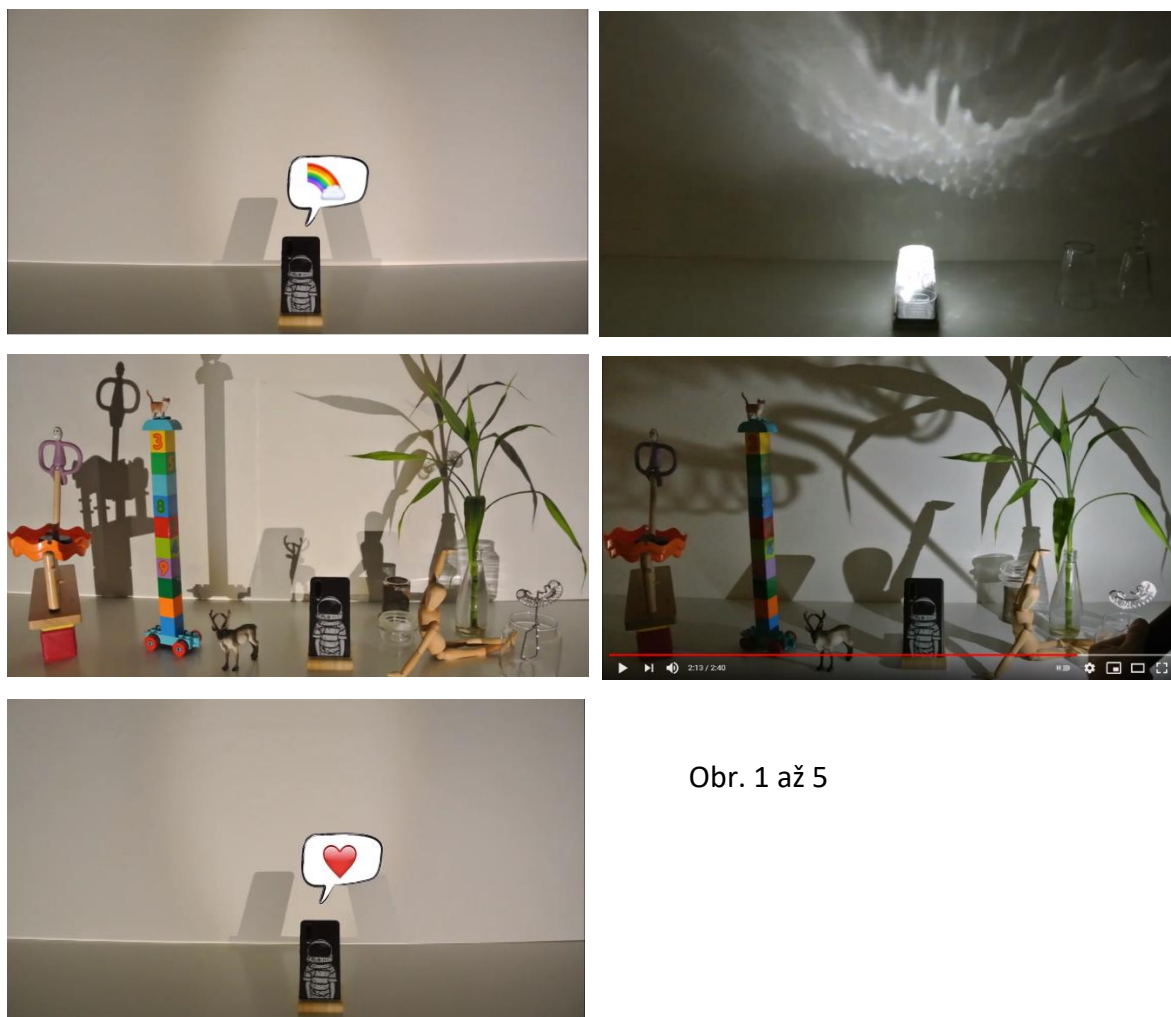
Videem nás provází pan Helmut a představuje nám postupně celý koncept plánované světelné hry. V úvodu Helmut shrnuje, co všechno se bude dít, ze začátku se dotýká tématu světla z fyzikálního hlediska pro pochopení širších souvislostí, setkává se tu

tedy obor fyziky s výtvarnou výchovou. Dále Helmut popisuje a navrhuje k tomu, aby si diváci vyzkoušeli stínové divadlo z vlastních rukou. Až by si se stíny dostatečně vyhráli a zakusili na stěně vyjevující se tmavší i světlejší stíny různých rozměrů, mohou si vzít k ruce skleněné nádoby či jiné předměty, které vytvoří z pokoje hotový kouzelný prostor. Hlavním námětem však je stavba fantaskních měst, kde se může dle představ stavitele objevit opravdu prakticky cokoli. Od nejrůznějších záhadných budov po šílené atrakce, úchvatné kašny, zajímavé objekty apod. K něčemu takovému je ale třeba posbírat mnohé předměty, ze kterých se město sestaví, a také najít vhodné místo, kde by takové nevídané město náhle vyrostlo. Nejlepším místem na sestavování je prostor hned vedle prázdné zdi, kde se bude nádherně vyjímat nasvícené město, a to rovnou z několika úhlů. Může totiž měnit svou velikost, a pak zase vzkvétat. Konec videa se nese v pohodové atmosféře.

Během této aktivity si žáci připomenou základní informace o světle, ale také světlo zažijí velmi netradičním způsobem. Stanou se z nich na chvíli badatelé a zároveň umělci, nejspíše si i připomenou divadlo se zvířátky a příšerami na stěnách z raného dětství, budou zkoumat a pátrat, co všechno světlo a stín ve vzájemném působení dokáže, a tak mohou přicházet na nová zjištění, o kterých neměli doposud ani tušení. Sestavování města z předmětů jim zase může přinést zajímavé poznání v tom, jaké předměty mají jaký tvar, a s čím jiným, známým, se dají spojit. Ve výsledku se mohou naučit užívat si více maličností kolem sebe a s radostí pátrat po informacích a prozkoumávat je z mnoha pohledů.

Světlo se dá rozumově vědecky vysvětlit, ale také na světlo můžeme pohlížet jako na neuvěřitelně fantastický fenomén, podívat se na různé světelné efekty tentokrát srdcem a nechat se jimi fascinovat. Je důležité propojit jak edukativní stránku věci, tak emoční rovinu.

Ukázky z videa



Obr. 1 až 5

1.4.2 NEHLAŽ JEŽKA PROTI SRSTI A MGR. MONIKA PLÍHALOVÁ

Webinář obsahující několik různých výtvarných technik a postupů doprovázený poutavým příběhem o dováděných bleškách, který funguje jako hlavní motivační prvek.

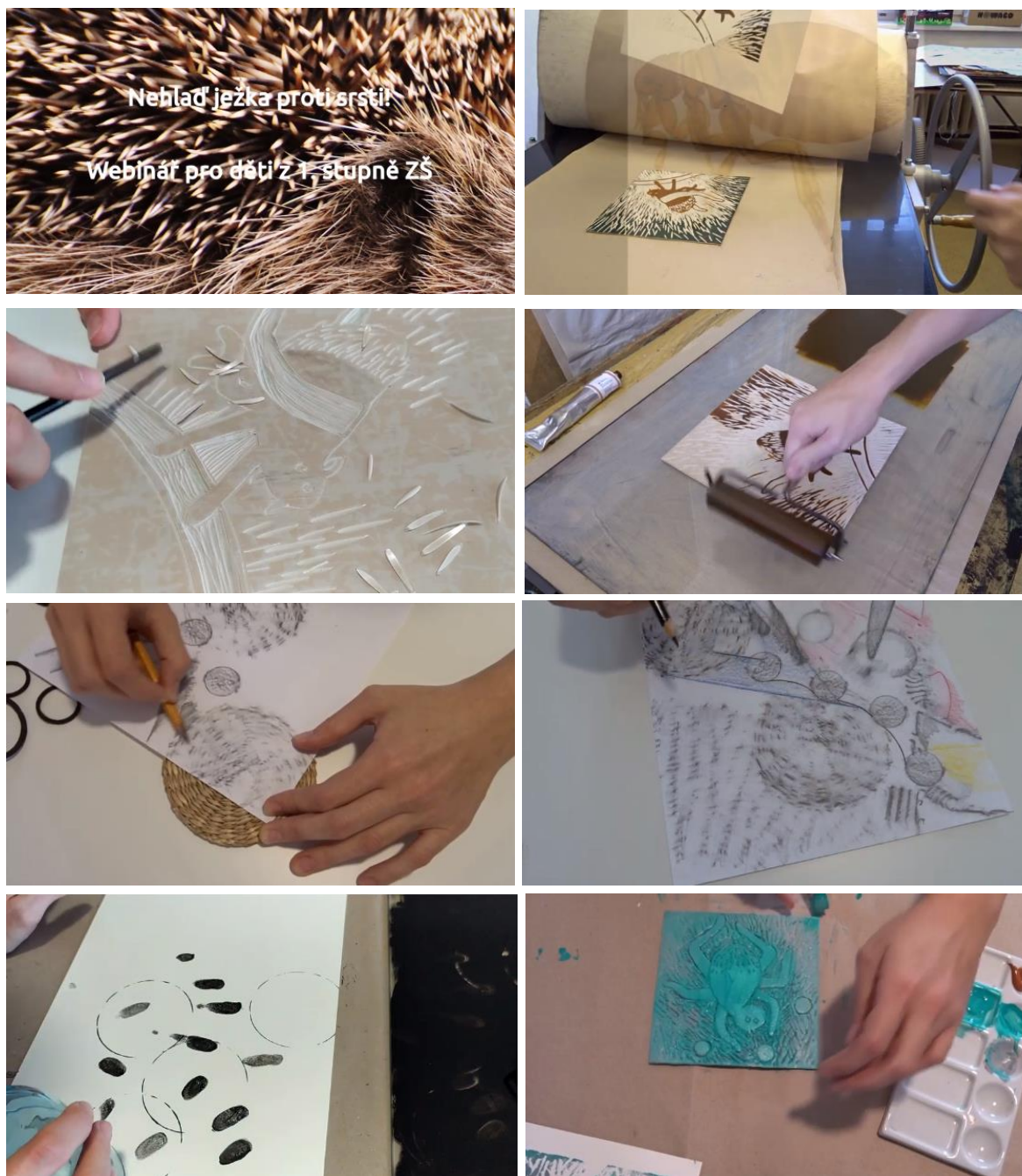
Na začátku videa postřehneme fotografii ježka, ježka Vendelína, který musí zvládat soužití s blechami. Na jeho zádech se totiž odehrává doslova bleší cirkus, blechy poskakují sem tam a nedají si říci. Přeci jen se jedná o dováděné blešky z blešího cirkusu. Začíná první úkol. Jedna blecha je přistižena při činu grafikem. Tento akt je zdokumentován pomocí linorytu. Než se ale tvořivá duše pustí do práce, musí nejdříve prozkoumat detaily fotografie celé blechy, aby blecha zůstala blechou a nezměnila se v neidentifikovatelného tvora. Poté je čas vzít kousek lina, rydlo a podobu blechy rydlem do povrchu lina vyrýt. Dokončená

matrice se přetře barvou tak, aby nikde barva nepřebývala, následně na to se na poupravené lino položí připravený papír, a pak se různými doporučenými pomůckami papír přetře. Může to jít i bez speciálního lisu. Dalším úkolem, který příběhově navazuje na nezbedné blechy, je tvorba veškerých cirkusových vymožeností. K tomu, aby výtvarníci něco takového zrealizovali, využijí techniky frotáže. Vezmou si k ruce obyčejný papír, tužku a vyhledají ve svém prostředí zajímavé a neobvyklé povrchy, na které přiloží papír a tužkou reliéf zachytí. Kombinací těchto nalezených a přenesených struktur se pomalu ukazuje na papíře celá cirkusová sestava. Lze pak dokreslit detaily a dobarvit, jak je řečeno a je k vidění i v samotném videu. Na závěr je předvedena alternativa předchozího úkolu, která spočívá v použití polystyrenového bloku a nástroje s tvrdým hrotem (lze využít i ostrou tužku).

Při každém kroku nechybí upozornění na možné nepříjemnosti, kterých by se měl každý vyvarovat. Taktéž je zde detailně popsán postup, jak docílit správného efektu dané techniky. Navíc v určité momenty je atmosféra podpořena tematickou hudbou.

Video je protkané hřejivými vtípky. Je již na první pohled zřejmé, že se zde spojuje výtvarná výchova s přírodovědnou větví, mezipředmětové vztahy zde taktéž rozhodně nechybí, jsou naopak velmi přirozeně zakomponovány do celého tvořivého procesu, navíc sem takřka neodmyslitelně patří. Vyjádřit blechu bez toho, aniž by výtvarník tušil, jak ji ztvárnit? Zcela nemožné. Edukativní linie je do videa včleněna nenásilnou formou, jelikož je okořeněna lákavým příběhem.

Ukázky z videa



Obr. 6 až 13

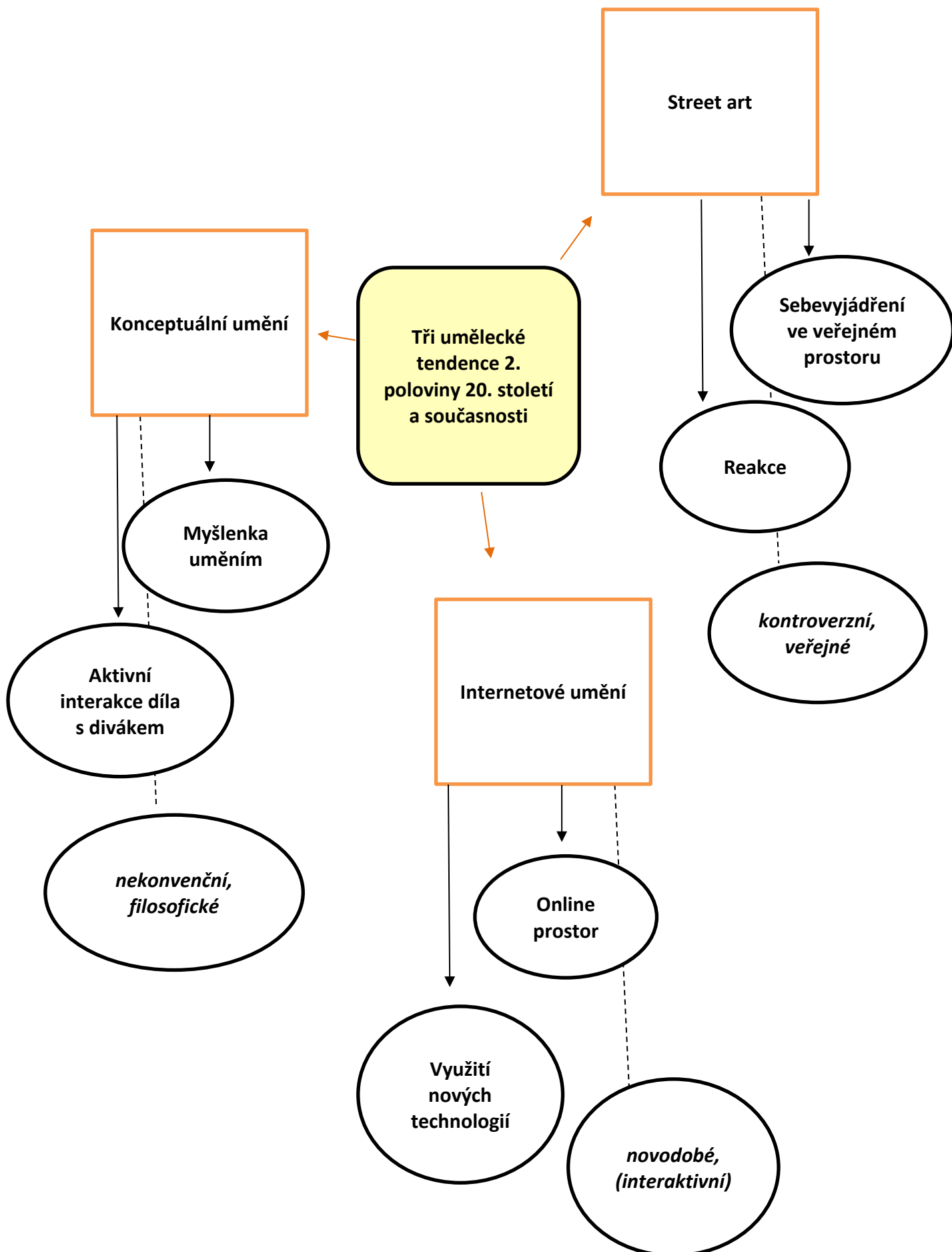
1.4.3 PARAMETRY WEBINÁŘE VÝTVARNÉ VÝCHOVY

Pokud se zaměříme na téma **webináře**, doslovně se jedná o seminář probíhající na webových stránkách, jde o složeninu dvou slov. V angličtině *web based seminar*. *Tato definice je dnes ale nepříliš správná, protože web a typicky webové technologie se ve webinářích používají spíše sporadicky a slovo web by spíše mělo být nahrazeno pojmy internet nebo net, které by snad lépe odpovídaly skutečně použité technologii.* (Černý, 2015, s. 13)

U probíhajících webinářů lze zjistit, kdo je zrovna přítomen (ve formě seznamu nebo jiných políček). Přítomnost zapnuté kamery je velmi obvyklá, jak u organizátora, tak u účastníků, ale pokud pedagog či lektor nelpí na video obrazu, není rozhodně nutností. Běžně funguje i během webinářů chat, kam mohou účastníci zapisovat své postřehy, potencionální technické potíže či odpovídat na kladené otázky. Během webináře by mělo být přítomným umožněno zvednutí ruky či jakákoliv jiná příležitost se v průběhu tzv. tiše ozvat, dát najevo zájem o reakci či nějaké připomenutí se. Možností se tu nabízí rozhodně široká škála. Taktéž umožňuje sdílení dokumentů v průběhu tohoto online setkání, ale také sdílení plochy PC. Velmi nápomocné v momentě, kdy organizátor webináře potřebuje představit účastníkům prezentaci, různé fotografie a obrázky pojící se k probíranému tématu. Webináře se dají také zaznamenávat a jejich celé znění uložit. Pak lze tento materiál sdílet dále, a to pouze ve formě videa, do kterého samozřejmě nelze už nijak zasahovat, jelikož se jedná o pouhý záznam. Nejen že se díky pořízení záznamu dá náplň celého webináře ještě zúročit a využít pro další zájemce, ale také může sloužit jako zdroj pro sebereflexi či zhodnocení zvenčí. (Černý, 2015)

Délka webináře a její struktura je velmi různorodá a závisí na tom, kdo webinář vede a jaký je smysl a výsledek. Může jít o konzultaci mezi dvěma osobami, ale také o výuku pro masivní počet účastníků.

1.5 VYBRANÉ UMĚLECKÉ TENDENCE

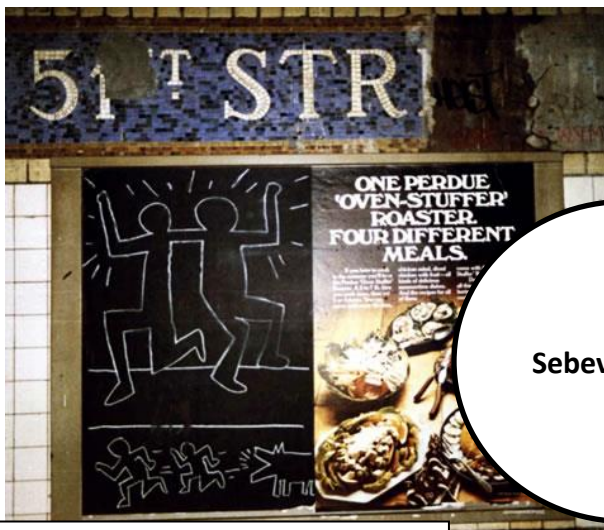


Myšlenková mapa v obrazové podobě – vybraná díla

Joseph Kosuth – Jedna a tři židle, r. 1965

Obr. 14 až 16

Myšlenka uměním

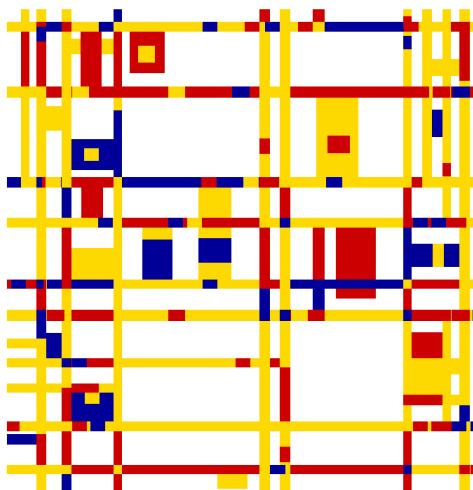
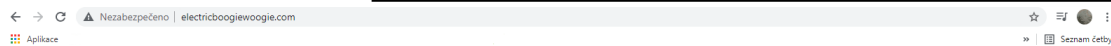


Keith Haring – Untitled, r. 1982

Sebevymáčení

Tři umělecké tendence 2. poloviny 20. století a současnosti

Rafaël Rozendaal – Electric boogie woogie, r. 2009



Využití nových technologií

1.5.1 STREET ART

Pouliční umění. Většinou se člověku vybaví ihned neukázněné zacházení s barevnými spreji a fixy, jejichž výsledkem jsou často nevzhledné nápisy či nicneřikající kresby na fasádách domů, starých zídkách atp. Toto je však ta druhá strana mince, čirý vandalismus, navíc pouze jeden z mnoha projevů pouličního umění, a to **graffiti**. I to však může být očím lahodící, unikátní, dokonale propojené s prostředím a zároveň i legální.

Nejnámějším střediskem vzniku **graffiti**, takového, jaké známe v dnešní době, se stal New York. Počátkem druhé poloviny 20. století se na zdech New Yorku začaly objevovat přezdívky ve formě podpisů. Netrvalo dlouho a tyto záznamy, přezdívky oněch „writerů“, se postupem času proměnily ve veřejném prostoru v hru barev, stylu písma a designu. (Schacter, 2013)

Graffiti bylo také v druhé polovině 20. století hiphopovou doménou a je s touto subkulturou spjata prakticky dodnes, i když v menším měřítku.

Pro příklad pouličního umění bylo vybráno jedno z děl **Keitha Haringa** ze série kreseb na nevyužívaných reklamních panelech metra. Tyto veřejné kresby vznikaly mezi lety 1980 a 1985 a pravidelní návštěvníci metra je již velmi dobře znali. Haring tak využil veřejný prostor pro výtvarné sdělení. (The Keith Haring Foundation, 2021)

Kontroverzním příkladem pouličního umění je Banksy a jeho známá série *Dívky s balónem* (Girl with balloon) uskutečněná v Londýně. Můžeme zahlédnout holčičku, která právě upustila balónek ve tvaru srdce a vítr jej unáší dále do neznáma. Zároveň celému graffiti, v tomto případě šablonovému graffiti, rozhodně nechybí dynamika. Síla větru je zde zachycena povlávajícími vlasy a rozpořivanými šaty. Pomíjivý okamžik zvěčněný na městských zdech připomínající dětskou radost a spontánnost, jako vyobrazený moment minulosti, který se udál na uličkách Londýna.

Graffiti umožňuje umělci projevit vlastní názor vůči společnosti, vznikajícím problémům ve světě a zavedeným konvencím. V neposlední řadě umělec projevuje svoji osobitost, upoutává na sebe svým výtvozem pozornost, i když identita je často zastřena pod rouškou přezdívky autora. Graffiti může také podpořit náladu místa, prolnout se s okolím a oživit jej, stejně tak jakýkoliv jiný projev pouličního umění. Příkladem takové tvorby je například český umělec Jan Kaláb, který začal se sprejováním v 90. letech, ostatně po Sametové revoluci vypukl „boom“ a tento výtvarný projev dostal ve veřejném prostoru své

místo, a v r. 2001 sestavil první trojrozměrné graffiti na světě. Jde o barevné objekty připomínající výrazné styly písma. V jeho tvorbě lze najít i zaplnění nevyspravených deformací asfaltu litím různých kombinací tekutých barev nebo pouze jednotlivých odstínů, využití nevyplněné dlažby dlažebními kostkami k zakomponování již nabarvených kostek „nahodile“ sestavených. (Centrum pro současné umění Praha, 2021)

Nutno také zmínit, že pouličním uměním není jen graffiti, ale patří sem i mnohé další výtvarné projevy. Příkladem může být **mural art** (tzv. velkoformátová forma graffiti), **„wheatpasting“** (lepení plošných předmětů, nejčastěji plakátů a papírů, na zeď), **instalace** ve veřejném prostoru, **světelné projekce** na zdech domů (často v rámci festivalů světla) atd. Kolemjdoucí se tak stávají „návštěvníky veřejné městské galerie“ a mohou dle svého času a nálady upřít zrak na pouliční umění a načerpat inspiraci či nalézt v dílech myšlenku, kterou si seberou na cestu do zaměstnání, na nákup nebo jednoduše na procházku městem, kterou si naplánovali.

1.5.2 KONCEPTUÁLNÍ UMĚNÍ

Samotná **myšlenka** se stává **uměleckým dílem**. **Konceptuální umění** se nejvíce rozvinulo v období 60. a 70. let 20. století, avšak má výrazný dosah i do následujících dekád. *Joseph Kosuth, jeden z „klasiků“ hnutí, označil roku 1969 konceptuální umění za výzkum pojmu umění, a skupina Art & Language je charakterizovala jako nervové zhroucení modernismu.* (Pijoan, 2002, s. 9) Některá konceptuální díla mohou být pro veřejnost velmi kontroverzní, nepochopitelná na první pohled, ale automaticky vzbuzují u diváků nepřeborné množství otázek, přispívají k debatám a diskuzím nad jejich významem.

Konceptuální umění je však úzce spjato se již zmiňovaným jménem **Joseph Kosuth**, jenž se proslavil sérií jeden a tři objekty, z nichž je nejznámějším dílem **Jedna a tři židle** z roku 1965. Vystaveny na odív jsou tři židle, ale v jiných vyobrazeních. První židli z této trojice je židle skutečná, hmotná a funkční, druhá hned vedle se už liší, jde o židli na fotografii, tedy židle ve 2D, zde už není možnost židli prohlížet z mnoha úhlů pohledu, třetí židle popsána v textu, židle vysvětlena po jazykové stránce. Slučují se tu tedy tři principy, a to viděná realita, umělecké pojetí a vědecký pohled na věc. Právě tak se dá nahlížet na vše, co existuje kolem nás. Myšlenka zrozená v mysli autora se tak přetavila do výtvarného

trojobjektu a vytahuje tak na povrch hloubku a skryté významy života na zemi. (Bláha, Slavík, 1997, s. 96)

Prvky konceptuálního umění se vyskytují také v díle Fyzická nemožnost smrti v myslí někoho živého od Damiena Hirsta, významného britského umělce. Tygří žralok naložený do formaldehydového roztoku vyjímající se v protáhlé skleněné vitríně z ocelové konstrukce. Statičnost kdysi žijícího zvířete může nahánět hrůzu, lidé se mohou zaleknout jemně otevřené tlamy, jejíž dvě čelisti, spodní a horní, se už nikdy nesemknou. Působí dílo hrozivě, i když je v jeho jádru již neškodný potencionální predátor? Vzbuzuje zvláštní pousmání se nad nečekanou absurditou zpracování celého díla? Nebo snad probouzí lítost a svírá hruď při pohledu na nebohého žraloka?

Samotný nápad může podněcovat nechuť, pohoršení i údiv, převedení nápadu do fyzické podoby o to více. Téma smrti je však přirozené, nemělo by se ignorovat, a právě vystavení takového objektu vyvolává nejen kontroverzi, ale připomíná hlavně koloběh našich životů. Zrození a smrt. Po zániku přichází nové zrození, snad jako mrtvý žralok vystaven „v novém hávu“ celé veřejnosti. Také témata jako je život a skonání, ošklivost a působivá krása jsou pro Damiena Hirsta příznačné. (Wilson, 2017)

V dnešní době se konceptuální umění vyskytuje i v jiných formách a projevech výtvarného umění, jeho tendence prosakují a stávají se přirozenou součástí i jiného výtvarného vyjádření.

Konceptuální umění přivádí k filosofování, a tak nutí diváka k přemýšlení a hledání odpovědí na zhmotněné otázky.

Málokteré hnutí druhé poloviny 20. století vzbuzuje dodnes tolik živých diskusí i sporů jako konceptuální umění, které od základu proměnilo vnímání podstaty a povahy umění a jeho funkcí. (Pijoan, 2002, s. 9)

1.5.3 INTERNETOVÉ UMĚNÍ

Internetové umění přichází v plné míře na scénu s rozvojem WWW (world wide web) v 90. letech. Jeho prvopočátky sahají do let mnohem dřívějších, s nástupem webových stránek se však plně projevuje. Internet začíná umožňovat jeho uživatelům sdílení myšlenek a názorů širé veřejnosti, jakoukoliv kritiku vůči stereotypům a soudobé společnosti a nejen to, stává se platformou pro sebevyjádření autora.

Jeho umístění je však jasné: stejně jako velká umělecká díla, která zdobila veřejné prostory a budovy v kulturách před devatenáctým stoletím, sídlí internetové umění převážně v otevřené zóně – kyberprostoru – vyskytující se na pracovních plochách počítače kdekoli na světě, ale jen zřídka kdy v muzejních sálech a „white cube“ galeriích. (Greene, 2004, str. 8)

Zabrousíme-li do současné tvorby internetových umělců, nabízí se osoba **Raffaëla Rozendaala** holandsko-brazilského původu a jeho velmi specifické a interaktivní servery. Na svých webových stránkách uvádí, že používá internet jako své plátno, svou tvorbou tuto větu dokazuje. (Rafaël Rozendaal, 2021)

Rozendaalovy servery jsou z větší části interaktivní, zapojují diváka či jeho uživatele, aby se na díle taktéž podílel. Kliknutím se může určitý předmět na ono místo přesunout, „rozpadne“ se obrazovka, začne se cosi hýbat, přehrává se nečekaná melodie nebo zazní krátký zvukový záznam. (Rafaël Rozendaal, 2021)

Internetové umění zprostředkovává trochu jinou rovinu prožitku. Často umožňuje, aby byl i uživatel součástí vznikajícího díla, aby svými zvolenými kroky oživil internetové dílo a došel tak k různým výsledkům. Ať už jde o příběh doplněný vizuálními podněty (např. Olia Lialina a její My boyfriend came back from the war z roku 1996), o podobu mapových struktur (př. Markéta Baňková a NYC map z let 1999-2001) nebo kupříkladu o hravé internetové prostředí (zmiňované servery Raffaëla Rozendaala). Ne vždy je však internetové dílo interaktivní. Díla internetového umění bývají doladěna zvukovými podněty doplňujícími jeho atmosféru, hýbajícími se obrázky ve formě GIFů. Můžeme objevit i umělecké kousky proložené textem. Internetové umění představuje novodobou formu uměleckého prožitku, a to také tím, že se neodehrává ve fyzickém světě, ale v tom virtuálním. Fyzicky nereálné, ale ve virtuálním prostoru naprosto fungující a neustále přežívající. (Greene, 2004)

2 EMPIRICKÁ ČÁST

2.1 VÝZKUMNÝ PLÁN

V empirické části se zabývám **distanční výukou** výtvarné výchovy. Dokládám **pěti realizovanými aktivitami** s žáky sedmých i osmých tříd 1. základní školy v Plzni rozepsanými do didaktických struktur, nechybí ani reflektivní bilance každé odučené hodiny. Dále popisuji a rozvádím výsledované jevy výukových jednotek, tyto poznatky vedou k výslednému zjištění, v čem se nachází úskalí i přínosy distanční výuky v oboru výtvarné výchovy a jakým způsobem zacházet se vzdělávacím obsahem a udržet kvalitu výuky při distanční formě.

2.1.1 VÝZKUMNÉ ŠETŘENÍ A JEHO OTÁZKY

Na základě **výzkumných otázek** charakterizují parametry distanční výuky výtvarné výchovy. Pět uvedených aktivit na dalších stranách jsem navrhla a zrealizovala, a poté podrobila kvalitativní analýze.

Otázky, kterými se v praktické části řídím a odpovídám na ně, a tím vyvozují závěry:

- **Které společné a které rozdílné rysy má distanční výuka oproti výuce prezenční?**
- **Jaká úskalí má distanční výuka a jak těmto úskalím předcházet?**
- **Jak didakticky transformovat vzdělávací obsahy v rámci online výuky?**
- **Které mezipředmětové vztahy lze vysledovat v rámci výtvarných úloh?**

2.1.2 VÝZKUMNÉ CÍLE

Výzkumné cíle přirozeně vychází z položených otázek. Upřesňují zásadní momenty ve vzdělávacím procesu během distanční výuky a předkládají výsledky, díky nimž se lze poučit a aplikovat tyto zkušenosti do dalších online hodin výtvarné výchovy. Je třeba dodat, že vše je výsledkem pouhým pěti realizovaných aktivit s několika třídami. Během jiných

aktivit s rozličnými tématy a postupy, s jinými třídami a jiným pedagogem by výsledky mohly dopadnout rozdílněji.

- nalézt společné rysy distanční výuky
- objevit rozdílné rysy distanční výuky
- odhalit úskalí distanční výuky
- rozkrýt nedostatky v distanční výuce
- vyvodit z výsledků, jak didakticky transformovat vzdělávací obsahy online výuky
- vypátrat míru využití mezipředmětových vztahů ve výtvarných úkolech distanční výuky

2.1.3 VÝZKUMNÉ PODMÍNKY A VÝZKUMNÝ VZOREK

Veškeré aktivity byly provedeny distančně na platformě Microsoft Teams. Žáci byli zprvu, ještě, než začala distanční výuka, přizváni do jednotlivých týmů určených pro vyučované předměty, kam se posléze ve vyhrazený čas, dle rozvrhu, přihlašovali, aby nepřišli o výuku. Každý vytvořený tým spadal k určitému předmětu, který spravoval konkrétní pedagog. Učitel pak mohl plánovat do kalendáře online setkání, zadávat úkoly, být s žáky na chatu a dopisovat si s nimi. Komunikace tedy probíhala formou chatování, vkládání souborů a zasílání dokumentace ze strany žáků, často probíhala i prostřednictvím videohovorů, kolikrát ale nefungovala po celý čas vyhrazeného času výtvarné výchovy, a to cíleně. Aby nedocházelo u žáků k přehlcení z práce na počítači, realizovali aktivity venku, ve svém pokoji i v několika místnostech naráz bez počítače.

Výzkumné šetření probíhalo v rámci dvou ročníků, a to v 7. a 8. třídách při 1. ZŠ v Plzni. Nerealizovala jsem vypsání aktivity pouze jednou, ale rovnou několikrát za sebou. Se sedmými třídami čtyřikrát, s osmými třikrát, samozřejmě v jiném seskupení žáků, takže jsem měla to štěstí vypořádat odlišné reakce a rozdíly ve vývoji výtvarného procesu. Jednotlivé třídy čítaly, při obvyklých číslech, průměrně na 25 žáků v jedné třídě. Často ale plný počet při online setkání nebyl dosažen.

V některých případech se nevyhneme tomu, abychom vytvořili tzv. záměrný výběr. Tím je každý výběr, který realizuje badatel na základě svých zkušeností, dosavadních poznatků a úsudku, někdy také možnosti. V tomto případě badatel vybírá do vzorku ty jedince nebo ty jevy, které se mu zdají být typickými. Jde v podstatě o výběr subjektivní. V těchto případech by seriózní výzkumník měl o závěrech z podobně koncipovaného výzkumu referovat velice opatrně slovy typu „...na daném vzorku se prokázalo...“, aniž se pokouší o obecnější závěry platné pro celý základní soubor. Míru obecnější platnosti lze sice i v těchto případech odhadovat, nikoliv však validně prokázat. (srov. Uhl Skřivanová, 2011)

2.2 PĚT AKTIVIT PŘES OBRAZOVKU

Na následujících stránkách se tedy nachází realizované aktivity, provedené vícekrát za sebou se stejnými ročníky, ale rozličnými třídami. Didaktické struktury jsou doplněny o obrazový materiál, výstřižky z PC či fotografie prací žáků. Celou distanční výukou mě i mé žáky provázela platforma MS Teams, přes kterou jsme se pravidelně spojovali, ať už na chatu dopisováním skrze příspěvky nebo plánovanými online hovory.

2.2.1 NA CHVILKU CESTOVATELEM

Časová dotace úkolu: dvě hodiny + začátek následující hodiny v dalším týdnu

Cílová skupina: 7. třídy

Inspirační východiska úkolu:

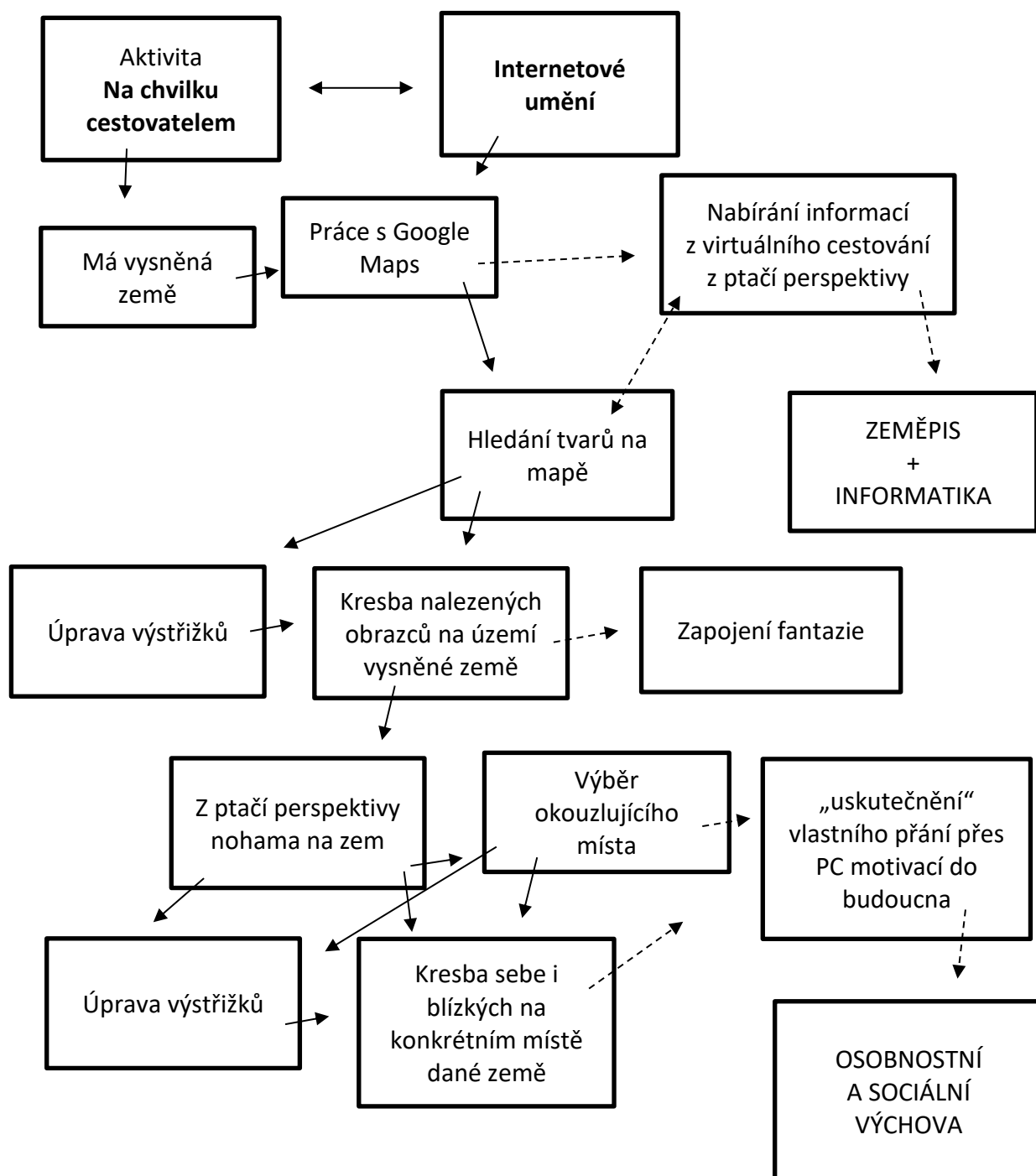
Inspirací se stalo internetové umění a současná situace ve světě.

Zeměpis – využití Google Maps na počítači, žáci pátrají po své vysněné zemi a prohlížejí si ji z ptačí perspektivy (opakování již poznaného, nalézání nových informací)

Občanská výchova – vnímání sebe sama, pozitivní přístup k životu, víra ve vlastní sny a plány, budování sebevědomí

Mediální výchova – Google Maps

Myšlenková mapa (obrazově-pojmová) úkolu:



Učivo (vzdělávací obsah):

prvky vizuálně obrazného vyjádření – linie, tvary, objemy, světlostní a barevné kvality, textury; vztahy a uspořádání prvků v ploše, objemu, prostoru a v časovém průběhu (podobnost, kontrast, rytmus, dynamické proměny, struktura), ve statickém i dynamickém vizuálně obrazném vyjádření (RVP ZV, 2017);

-zakreslování nalezených obrazců do útvarů viděných z ptačí perspektivy (kresba do výstřížků na PC);

-kresba statických či rozpohybovaných postav do vybraného panoramatu dané země (opět kresba na PC).

(vnímání linií a tvarů, práce s vymezeným prostorem, rozvíjení fantazie)

Vzdělávací cíle, očekávané výstupy:

-užívá prostředky pro zachycení jevů a procesů v proměnách a vztazích, k tvorbě užívá některé metody uplatňované v současném výtv. umění a digitálních médiích - počítačová grafika, fotografie, video, animace (RVP ZV, 2017);

-žák umí pracovat s nástrojem Výstřížky a použít jej k výtvarné aktivitě;

-žák zvládá svoji představu přenést do konečné podoby pomocí kresby.

Pomůcky: PC, Google Maps, nástroj Výstřížky

Fáze výtvarného úkolu

Motivace:

Ted' si cestování do cizích zemí moc neužijeme, ale věřím, že se situace zklidní co nejdříve a bude zase možné poznávat svět. Která země je tou vysněnou pro vás? Pište pod zprávu.

Možná že jste ve své vysněné zemi už jednou byli s rodinou, nejspíš vás ale vycestování do téhle země zatím čeká. Za chvíli tu budete mít zadání. Pozorně si dokument přečtěte, dneska se vydáte za poznáváním.

Formulace zadání:

1. Otevři si Google Maps a zadej do hledáčku svoji vysněnou zemi. Pokud si nemůžeš vybrat, moc nad tím neuvažuj a zvol třeba první, která Tě napadla.

2. Překlikni na verzi satelitní mapy a sleduj tuto zemi z výšky jako letící pták. Kdykoliv se můžeš snížit nebo zase vzlítnout pomocí „plusu“ nebo „mínusu“. Zahlédl/a jsi nějaký zajímavý útvar? Zadívej se, možná spatříš nějaký obrazec. Právě tuto část „vystříhneš“ pomocí nástroje Výstřížky a zakreslíš do obrázku svoji představu.

3. Nyní se přesuň panáčkem na místo, kam se chceš v budoucnu podívat. Funkce panáčka Ti umožní 3D sledování místa přes počítač, slétneš tedy na zem a budeš se moci podívat do všech stran. Zde vytvoříš další výstřižek, do kterého zakreslíš sebe, ale možná také i své nejbližší. Kamarády, rodinu, domácího mazlíčka. Měla by to být Tvá představa o zatím neuskutečněné cestě za svým snem.

Průběh realizace činnosti:

1. Žáci si vyhledali na internetu Google Maps, zadali do hledáčku vybranou zemi a chvíli ji sami poznávali. Některé již získané znalosti o dané zemi si zopakovali, nabrali informace nové.

2. Pozorovali zemi z ptačí perspektivy přes satelitní verzi mapy, a jakmile narazili na povědomý útvar, vytvořili výstřižek nebo printscreen a svoji představu nakreslili.

3. Dále se přenesli pomocí panáčka u Google Maps na vybrané místo. „Slétli“ tak na zem a měli možnost se po některých místech šipkami „projít“. Vytvořili opět výstřižek a do něho zakreslili sebe i s lidmi, se kterými by se na místo někdy rádi podívali.

S posledním výstřižkem mohli naložit tak, že si jeho upravenou verzi s kresbou mohli vytisknout a následně na to vystavit ve svém pokojíčku třeba na nástěnku nebo využít jako tapetu na plochu počítače. Mít tak stále před očima moment, který by rádi v budoucnu zažili.

Reflexe:

Objevili jste něco zajímavého? Poznali jste další města, řeky, pohoří nebo si zopakovali některé informace, které jste už znali? Prošli jste si křížem krážem vybrané prostředí, kde by se vám líbilo a cítili jste se tam ve své kůži? Pokud budete chtít, můžete je využít na plochu svého PC/na nástěnku, jak jsem psala v posledních větách v dokumentu. Doufám, že vás to dnes bavilo a aspoň na chvíli jste si odpočinuli od všech úkolů a trochu se zasnili. Tak ať se vám sen vyplní!

Hodnocení:

Kritéria hodnocení: splnění tématu, aktivita

Žák je hodnocen na základě toho, do jaké míry splnil zadaný úkol (práce na Google Maps, kresba do výstřižků), a zda vypracoval obě dvě fáze úkolu.

Transfer do společenského kontextu, další návaznosti, klíčové kompetence:

KOMPETENCE K UČENÍ

- vyhledává a třídí informace a na základě jejich pochopení, propojení a systematizace je efektivně využívá v procesu učení, tvůrčích činnostech a praktickém životě** (RVP ZV, 2017);
- studium konkrétní země z ptáčích perspektivy přes online mapu k vyhledávání obrazců v tvarech a liniích.

KOMPETENCE K ŘEŠENÍ PROBLÉMŮ

- samostatně řeší problémy; volí vhodné způsoby řešení; užívá při řešení problémů logické, matematické a empirické postupy** (RVP ZV, 2017);
- nacházení obrazců v mapách na první pohled zdánlivě nemožné – překonání strachu;
- samostatný výběr konkrétního místa na mapě k druhé fázi úkolu.

KOMPETENCE KOMUNIKATIVNÍ

- rozumí různým typům textů a záznamů, obrazových materiálů, běžně užívaných gest, zvuků a jiných informačních a komunikačních prostředků, přemýšlí o nich, reaguje na ně a tvořivě je využívá ke svému rozvoji a k aktivnímu zapojení se do společenského dění** (RVP ZV, 2017);
- využití dokumentu.

KOMPETENCE SOCIÁLNÍ A PERSONÁLNÍ

- přispívá k diskusi v malé skupině i k debatě celé třídy, chápe potřebu efektivně spolupracovat s druhými při řešení daného úkolu, oceňuje zkušenosti druhých lidí, respektuje různá hlediska a čerpá poučení z toho, co si druzí lidé myslí, říkají a dělají** (RVP ZV, 2017);
- dobrovolné sdílení vlastních prací veřejně i pro spolužáky;
- reflexe online formou – na chatu.
- vytváří si pozitivní představu o sobě samém, která podporuje jeho sebedůvěru a samostatný rozvoj; ovládá a řídí svoje jednání a chování tak, aby dosáhl pocitu sebeuspokojení a sebeúcty** (RVP ZV, 2017);

- připomenutí si vlastních snů a přání;
- výsledek aktivity si lze vytisknout a vystavit si ve svém pokoji.

KOMPETENCE OBČANSKÉ

-respektuje přesvědčení druhých lidí, váží si jejich vnitřních hodnot, je schopen vcítit se do situací ostatních lidí, odmítá útlak a hrubé zacházení, uvědomuje si povinnost postavit se proti fyzickému i psychickému násilí (RVP ZV, 2017);

- pochopení pro sny odlišné od těch „mých“.

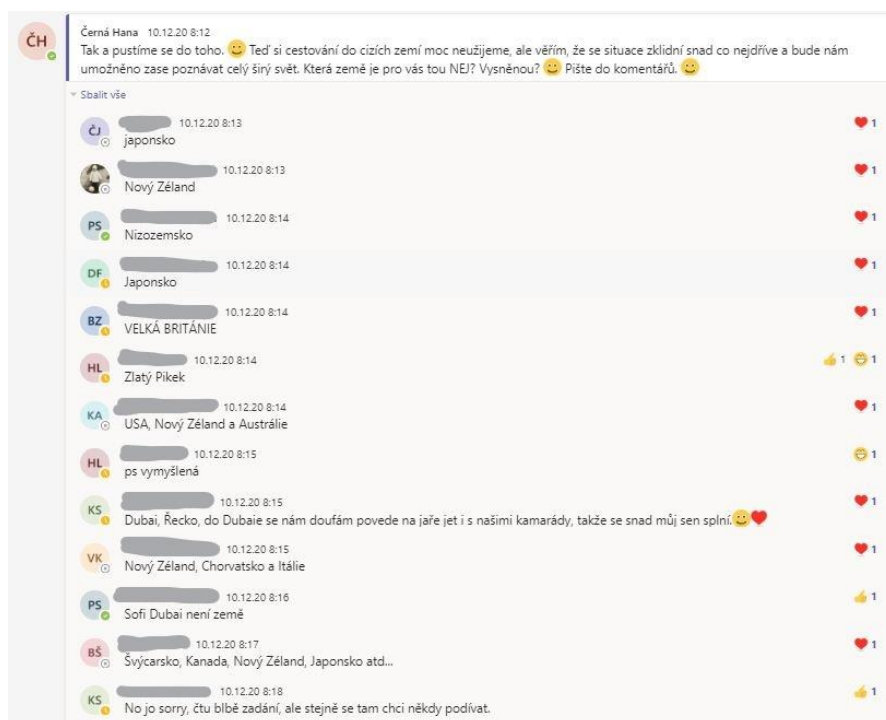
KOMPETENCE PRACOVNÍ

-používá bezpečně a účinně materiály, nástroje a vybavení, dodržuje vymezená pravidla, plní povinnosti a závazky, adaptuje se na změněné nebo nové pracovní podmínky (RVP ZV, 2017);

- práce s výstřižky na počítači.

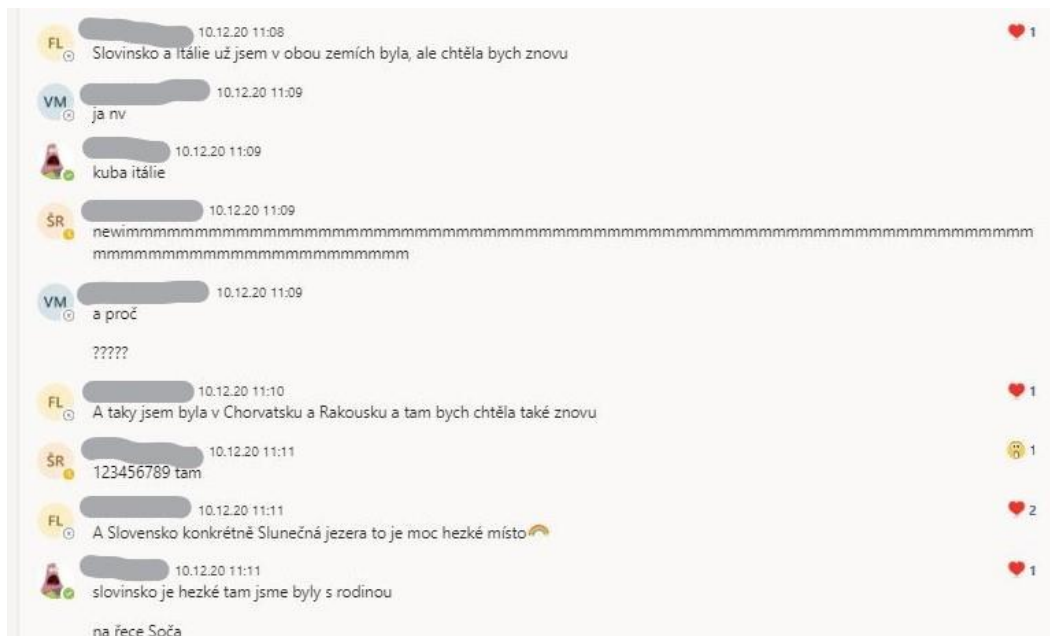
Ukázky z hodiny a z tvorby žáků

Evokace ve formě otázky zasahující do osobnější roviny.



Obr. 17

Žáci se svěřili a sepsali země, které je nejvíce lákají. V komentářích se objevovaly i tipy na konkrétní metropole, viz Dubai, někdo také zavtipkoval.

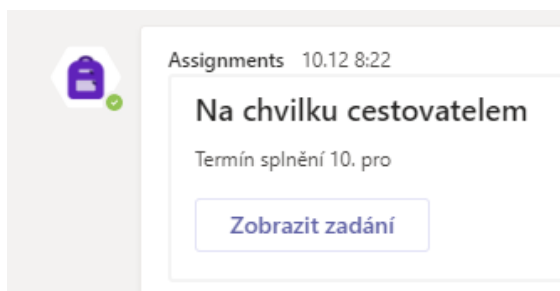


Obr. 18

Ukázka odpovědí 7.C. „Buřičské“ reakce nesmí chybět, stejně tak všetečné otázky „Proč“. U některých komentářů jsem se upřímně v dobrém a s pochopením zasmála.

Už z různorodých reakcí je znát, jakou náladu měli žáci, ale také jakým způsobem třída funguje, jaké klima třídy převažuje.

Žáky jsem v příspěvku obeznámila s tím, co je tedy čeká. Poté se jim v týmu objevilo nové zadání, jež si rozklikli a přesunuli se na uložený dokument, kde se vyskytoval postup celé aktivity od začátku do konce proložený příkladovými výstřižky, mými vstupy a exemplárními výsledky činnosti obou fází.

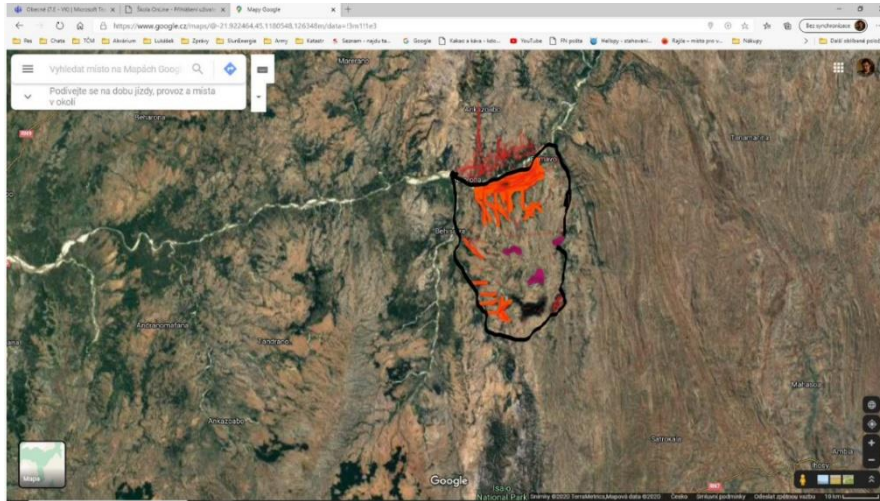


Obr. 19

Ukázka nového zadání v příspěvcích.

V následujících výstřižcích se nacházejí práce žáků. Stále mě uchvacuje rozmanitost výsledků, nápaditost a kreativita v barvách a tvarech.

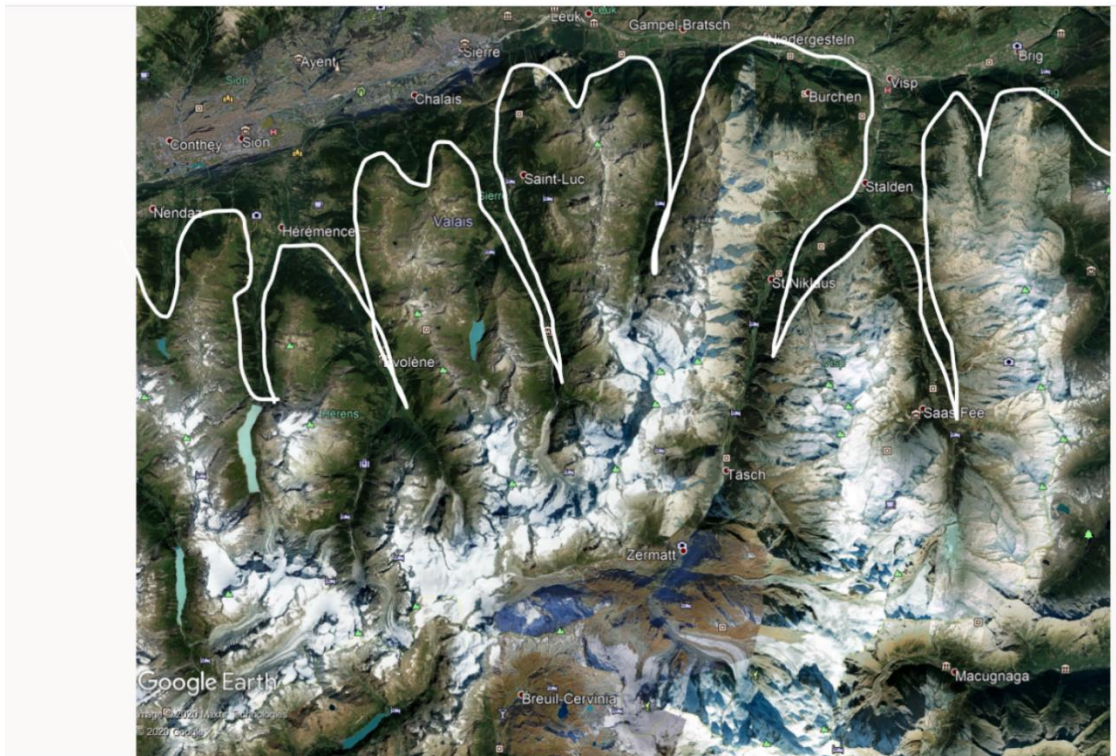
Obr. 20 až 21



Kočičí čumák objeven na území Madagaskaru. Perfektní nález.

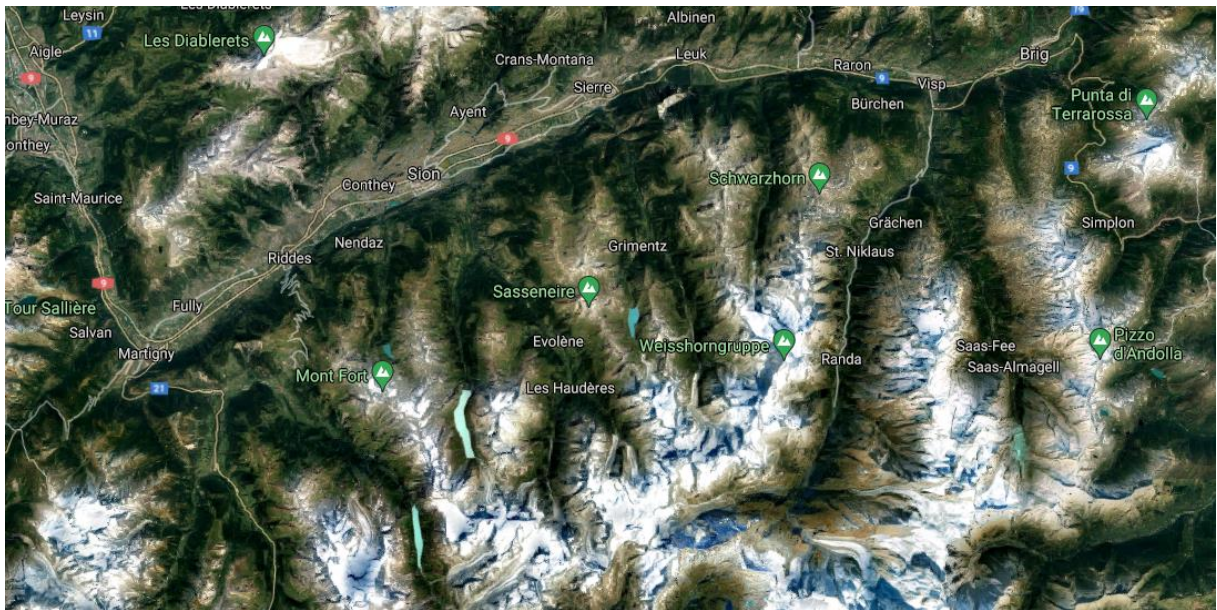
Takto vypadá místo na mapě z vrchu.

tvar.png



Stoličky na místo Švýcarských alp.

V porovnání mapa bez zakreslení.

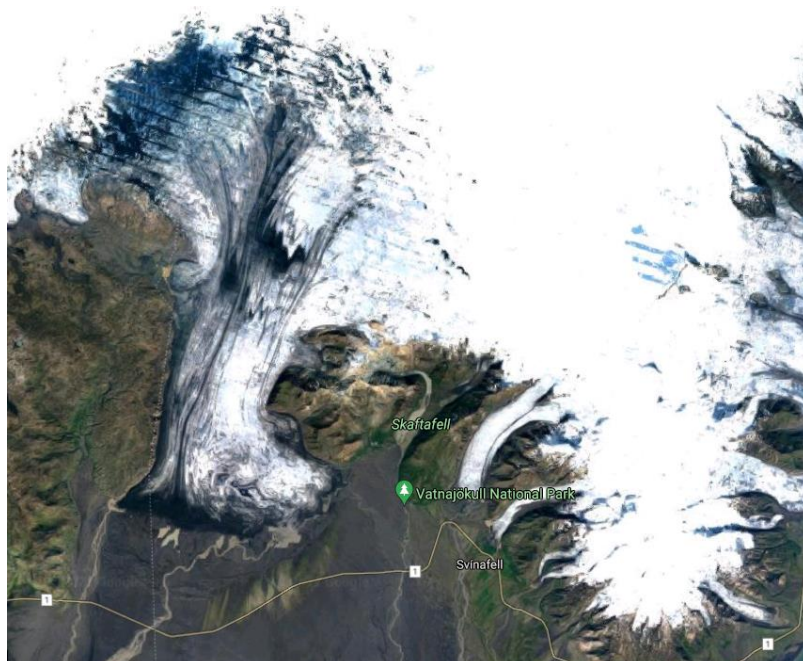


Obr. 22 až 23

Stolicky jsou zde opravdu zřetelné, místo z ptáčích perspektivy fascinující samo o sobě.



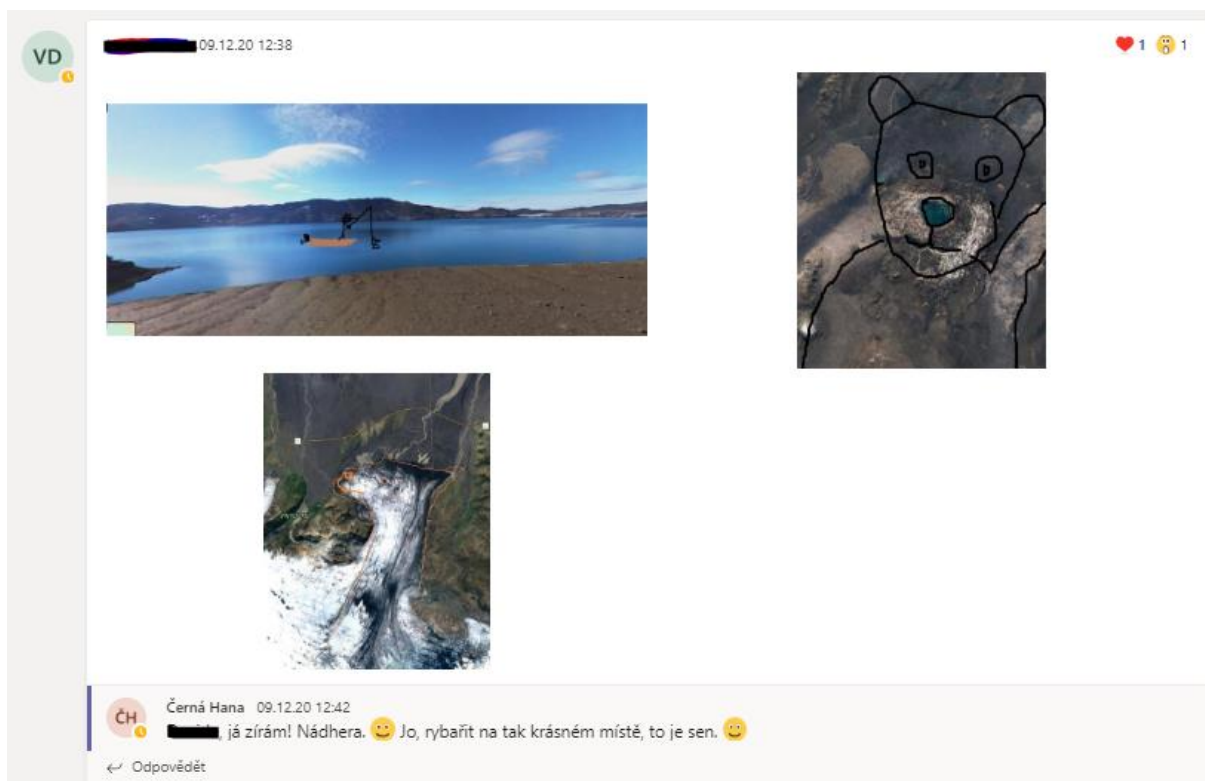
Lama rýsující se z ledovce poblíž jednoho z nejznámějších vodopádů Islandu, u Skaftafell. Výstřižek bez jakékoliv úpravy. Část mapy Islandu tohoto místa.



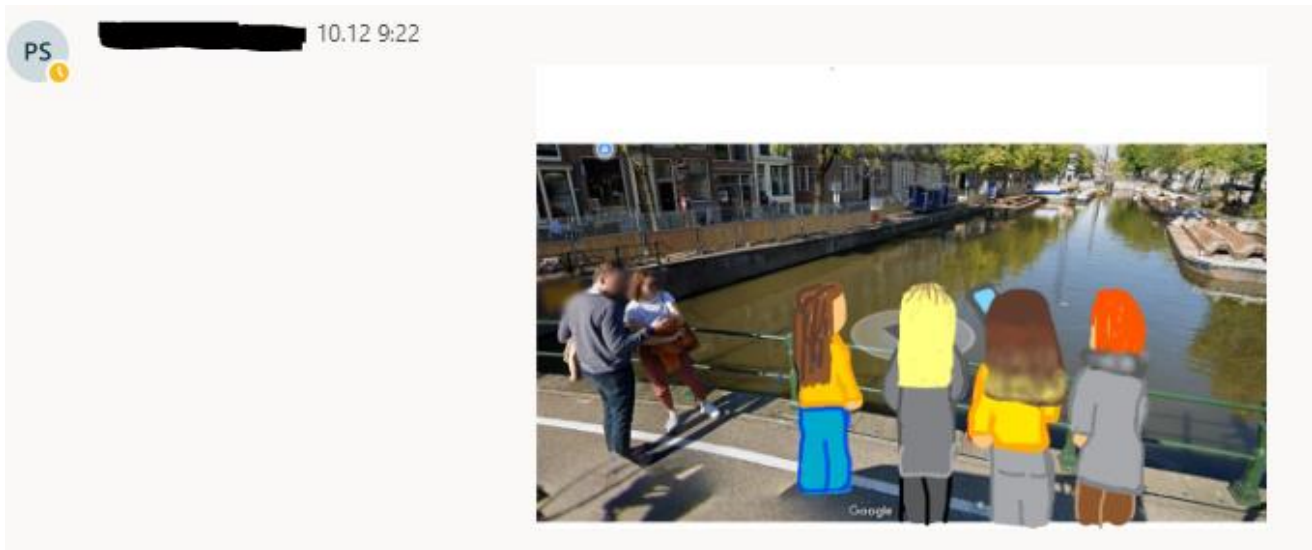
Obr. 24 až 25

Autor vlastní práci nasdílel ještě v příspěvku na našem společném chatu, aby se tak podělil o své výsledky s ostatními.

Obr. 26



Zde jsou ukázky druhé fáze úkolu. Konkrétní místo.



Obr. 27

Příjemný moment s těmi nejmilovanějšími v Nizozemí.

Obr. 28



Relaxace a bezstarostné chvíle na exotických Maledivách.



Maledivy na trochu jiném místě.



Obr. 29 až 30

Sportovní aktivity na skotských výšinách. Moment navíc ozvláštňený prolétávající labutí nad Skotskem.

Reflexe v jednotlivých třídách:



Obr. 31 až 32

Reflektivní bilance

Aktivitu Na chvílku cestovatelem jsem vymýšlela pár dní před uskutečněními hodinami se sedmými třídami. Nejdříve jsem **hledala cesty, jak využít internet k tvorbě kreativně a smysluplně**. Představovala jsem si takovou **aktivitu**, která by **žáky vnitřně motivovala, podnítila v nich chuť po poznání** a v **době karantény potěšila na duši a inspirovala** nejlépe i do následujících let.

Vzhledem k tomu, že není možné s klidným svědomím cestovat a poznávat nová místa kvůli současné situaci,

Jak pracovat s internetem kreativním způsobem? – kreativní využití internetu

Potřeba vnitřní motivace u žáků, chuť poznávat, inspirativní úkol – osobní zkušenost s daným tématem

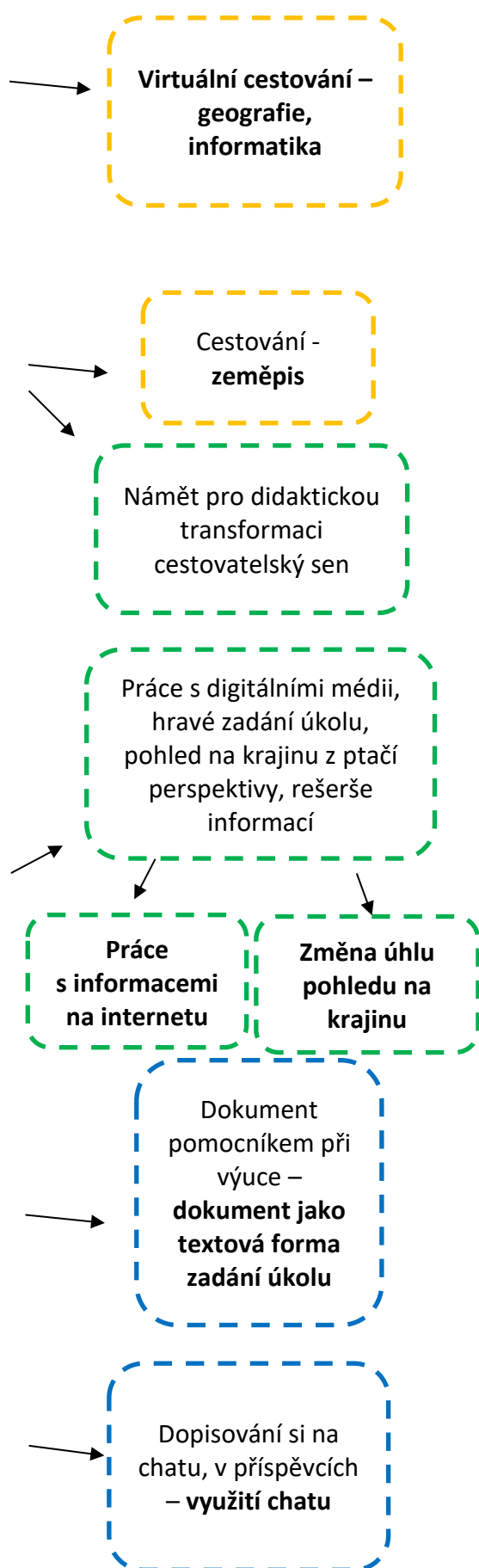
napadlo mě, že bych se mohla alespoň **virtuálně s žáky přesunout kamkoliv** na světě. To samozřejmě vyžadovalo **použití** jakékoliv **online mapy**. Můj výběr tedy padl na **Google maps**.

Přibližné téma tedy bylo jasné, ale jak jej uchopit a rozvinout? Po chvíli se mi začaly rojit nápady, začala jsem mít pocit, že je to konečně „ono“, a že se blížím k cíli. Hlavním námětem bude **cestovatelský sen**. Většina z nás sní o tom, že jednoho dne, až bude dostatek času, ta správná příležitost a nějaký ten peníz navíc, vycestuje do své vytoužené země. I kdyby všechny tyto podmínky vyhovovaly, koronavirová omezení to nedovolí. Proto se mi zdálo, že by taková aktivita, vázaná na individuální sny, byla v tento čas nejpříznivější.

Celý koncept jsem tedy měla vymyšlený. Věděla jsem, že se chci zaměřit na vysněnou zemi a s tou dále v Google maps pracovat. **Sledovat povrch země ve funkci satelitní mapy, objevovat nové informace** o zemi posouváním území pomocí počítačové myši nebo touchpadu, vnímat tvary vycházející z útvarů země, soutoků řek, uzpůsobení měst, porozhlédnout se i na konkrétních místech dané země.

Vytvořila jsem **několikastránkový dokument** s přesným postupem obsahujícím příkladové výstřižky a na následujících stránkách i mé zpracování úkolu proto, aby se měli žáci čeho chytout, ale přednostně se vyjádřit dle sebe.

Jakmile nastal čas, začala **společná hodina VK online v příspěvcích** na MS Teams, jako takové vhodné entré k následující činnosti **jsem se zeptala** žáků **v příspěvku**, jaká je jejich vysněná země. (viz předešlé ukázky) Poté



jsem žákům nastínila situaci, po chvíli odeslala zadání i s příloženým dokumentem, který si žáci měli pročíst a hned na to navázat pátráním po mapě a plněním dvou fází úkolu. Průběžně občas někdo zaslal své zpracování do příspěvků na našem týmu (záleželo také na třídách), a tím znovu oživil tuto plochu. Reflexe proběhla na bázi pár otázek, na které žáci odpovídali (opět příložené ukázky).

Negativum spatřuji v tom, že **jsem si** s žáky **nevolala**, byla jim **k dispozici** pouze **na chatu**, tudíž jsem **nemohla zabránit případnému urychlení procesu** a **přeskakování** některých **pasáží dokumentu**. Někteří si mohli zavolat nebo napsat spolužákům, aby jim sdělili pouhé zadání ve stručnosti.

Mám za to, že si moji svěřenci činnost Na chvílku cestovatelem užili. Hádám nejen z pár reakcí k reflexi, ale i ze samotné tvorby. Žáci se mohli potulovat po místech, která jsou jim nějak blízká, fascinují je. Zapojili do úkolů **vlastní fantazii i své přání**, které si tak díky druhé fázi úkolu, kresbě do výstřižků, upevnili a znovu připomněli.

Chatová komunikace – absence přímého kontaktu

Dokument a zadání úkolu – riziko zrychleného prolistování dokumentu

Zapojení fantazie a osobního přání do aktivity

2.2.2 GOOGLÍME

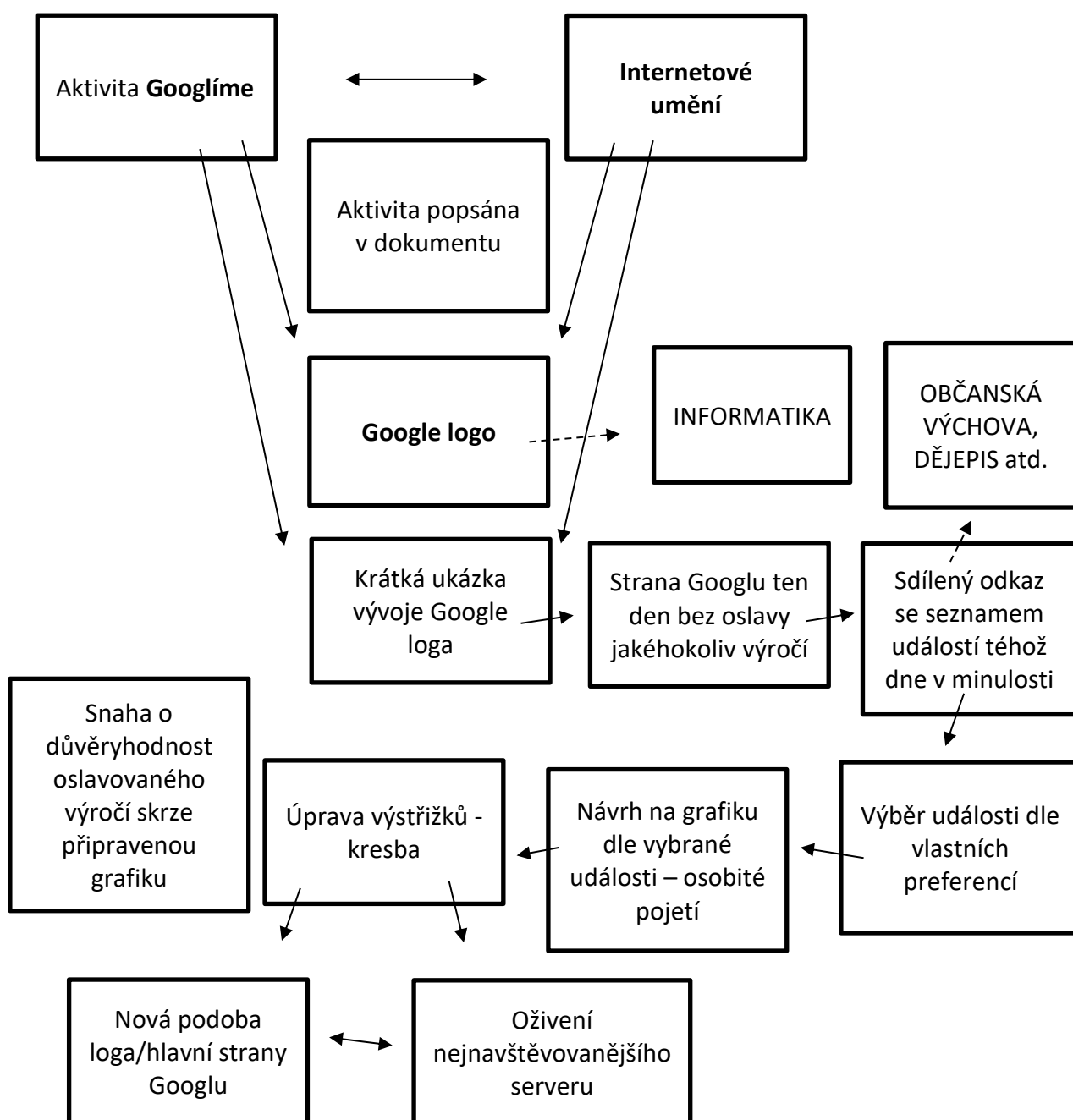
Časová dotace úkolu: 2 hodiny

Cílová skupina: 7. třídy

Inspirační východiska úkolu:

Inspirací se pro mě stala hlavní strana Googlu společně s logem. Průběžně se na tomto světoznámém vyhledávači mění grafika s přicházejícím významným výročím určité události či narození proslavené osoby. To se stalo pro mne inspiračním východiskem.

Myšlenková mapa (obrazově-pojmová) úkolu:



Učivo (vzdělávací obsah):

-komunikační obsah vizuálně obrazných vyjádření – utváření a uplatnění komunikačního obsahu; vysvětlování a obhajoba výsledků tvorby s respektováním záměru autora; prezentace ve veřejném prostoru, mediální prezentace (RVP ZV, 2017);

-tvorba grafiky popisující určitou událost.

(Google a jeho logo, výtvarná práce na PC, práce s výstřižky - opakování a upevnění znalostí)

Vzdělávací cíle, očekávané výstupy:

-užívá prostředky pro zachycení jevů a procesů v proměnách a vztazích, k tvorbě užívá některé metody uplatňované v současném výtv. umění a digitálních médiích - počítačová grafika, fotografie, video, animace (RVP ZV, 2017);

-žák se dokáže výtvarně projevit i na počítači (viz kresba do výstřižků);

-žák zvládá nejen technickou stránku úkolu, ale i výtvarnou složku zadání;

-žák dokáže svoji představu přenést do výsledné podoby dle svých možností;

-žák umí vyhledávat informace a dokáže s nimi pracovat.

Pomůcky: PC, výstřižek loga či hlavní strany Google, nástroje kreslení

Fáze výtvarného úkolu**Motivace:**

Po ukázce vývoje loga přichází na řadu samotný úkol.

Určitě ale také víš, že se logo různě mění, pokud se slaví výročí nějaké významné osobnosti či události, přichází různé svátky apod. Místo barevného loga se na stránkách objeví animace nebo úplně jiná grafika, která reaguje na danou událost.

Dnes, 4. února 2021, zůstává Google ve svém obvyklém kabátku, ale i dnes by se dalo slavit určitě nějaké výročí. Rozklikni si tento odkaz, kde budeš mít události, které se staly zrovna tento den akorát před mnoha lety dozadu. Vyber si jednu událost. (odkaz na výčet všech událostí toho dne předešlých let)

Formulace zadání:

1. Ulož si jeden z výstřížků do svého počítače a otevři si soubor. Nyní klikneš na možnost „Úpravy a vytváření“ a vybereš si funkci „Kreslit“.
2. Staneš se na chvíli členem týmu Google, konkrétně grafikem, a pokusíš se přetvořit aktuální logo dle svého. Stále měj na paměti, že zpracováváš vzpomínku na vybranou událost, která se stala 4. února.
3. Přetvořené logo ulož do počítače a odevzdej.

Průběh realizace činnosti:

1. Žáci si nejdříve otevřeli odkaz, ve kterém si vyhledali událost, která je nejvíce zaujala. Pokud měli už vybráno, přemýšleli, jak tuto událost vyjádřit grafikou. Bylo možné využít celé strany Googlu, ale taktéž pouze pozměnit samotná písmena loga.
2. Jakmile měli vše promyšleno, otevřeli si příslušný soubor a začali pracovat. Snažili se vystihnout vybranou událost vlastní kresbou tak, aby grafika divákovi napověděla, o co se přibližně jedná. Mohli využít zaoblených tvarů písmen ke kresbě různých objektů, propojit logo s pozadím hlavní strany nebo se soustředit pouze na pozadí Googlu.
3. Po dokončení úkolu soubor uložili a odevzdali. Mohli taktéž sepsat, o jakou událost jde, do dokumentu či na papír, vyfotit, a pak vložit s upraveným souborem.

Reflexe:

Zhodnocení aktivity proběhlo na společném chatu. Žáci se měli vyjádřit pod nově přidaný příspěvek, ve kterém se vyskytly tyto otázky.

Bylo pro vás složité a časově náročné si vybrat jednu událost ke zpracování úkolu?

Jak probíhala celkově vaše tvorba?

Zaujala vás vámi vybraná událost natolik, že byste se chtěli někdy tématu věnovat do hloubky?

Hodnocení:

Kritéria hodnocení: dodržení tématu, kreativita

Žák je hodnocen na základě dodržení tématu (úprava Google loga) a respektování výběru jedné události z historie ze seznamu (stavebním kamenem pro sestavení loga k výročí). Stejně tak je hodnocena míra kreativity.

Transfer do společenského kontextu, další návaznosti, klíčové kompetence:

KOMPETENCE K UČENÍ

-vyhledává a třídí informace a na základě jejich pochopení, propojení a systematizace je efektivně využívá v procesu učení, tvůrčích činnostech a praktickém životě (RVP ZV, 2017);
-výběr jedné z několika událostí v seznamu dle vlastního zájmu a schopnost charakter události ztvárnit do vizuální podoby úpravou loga Google nebo celé hlavní strany.

KOMPETENCE K ŘEŠENÍ PROBLÉMŮ

-vyhledá informace vhodné k řešení problému, nachází jejich shodné, podobné a odlišné znaky, využívá získané vědomosti a dovednosti k objevování různých variant řešení, nenechá se odradit případným nezdarem a vytrvale hledá konečné řešení problému (RVP ZV, 2017);
-hledání a nacházení cest, jak co nejautentičtěji vyjádřit vybranou událost.

KOMPETENCE KOMUNIKATIVNÍ

-naslouchá promluvám druhých lidí, porozumí jim, vhodně na ně reaguje, účinně se zapojuje do diskuse, obhajuje svůj názor a vhodně argumentuje (RVP ZV, 2017);
-sdílení některých prací v příspěvcích.

KOMPETENCE SOCIÁLNÍ A PERSONÁLNÍ

-vytváří si pozitivní představu o sobě samém, která podporuje jeho sebedůvěru a samostatný rozvoj; ovládá a řídí svoje jednání a chování tak, aby dosáhl pocitu sebeuspokojení a sebeúcty (RVP ZV, 2017);
-výběr tématu, které žáka zajímá;
-žák má volnost ve zpracování svého návrhu na grafiku loga Google.

KOMPETENCE OBČANSKÉ

-respektuje, chrání a ocení naše tradice a kulturní i historické dědictví, projevuje pozitivní postoj k uměleckým dílům, smysl pro kulturu a tvořivost, aktivně se zapojuje do kulturního dění a sportovních aktivit (RVP ZV, 2017);

-volba historických témat či narození vlivných a významných osob dějin a následná tvorba na toto téma otevírá dveře většímu respektu vůči těmto oblastem.

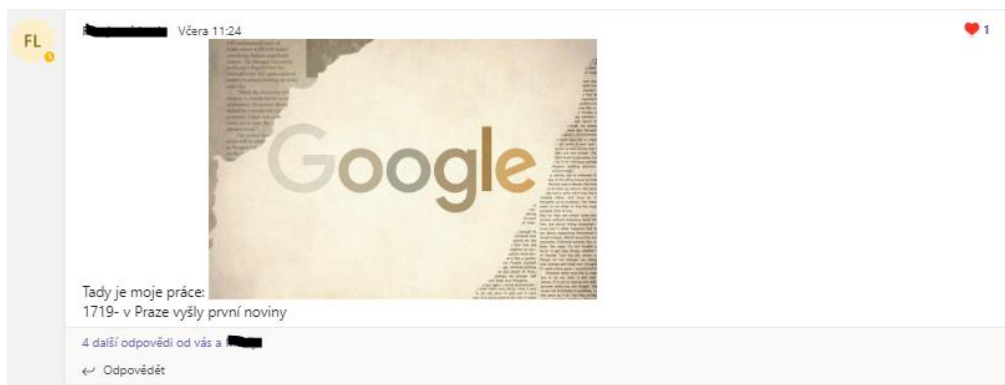
KOMPETENCE PRACOVNÍ

-používá bezpečně a účinně materiály, nástroje a vybavení, dodržuje vymezená pravidla, plní povinnosti a závazky, adaptuje se na změněné nebo nové pracovní podmínky (RVP ZV, 2017);

-tvorba na PC.

Ukázky z hodiny a z tvorby žáků

Holčina použila na proces tvorby program, se kterým už nějakou dobu pracovala a vytvořila tento nostalgický vzhled. Jak sama zapsala do příspěvku, reagovala na výročí vydání prvních novin u nás v Praze.



Návrh hocha k výročí vypuštění Sputniku a pokus o přistání na Venuši.



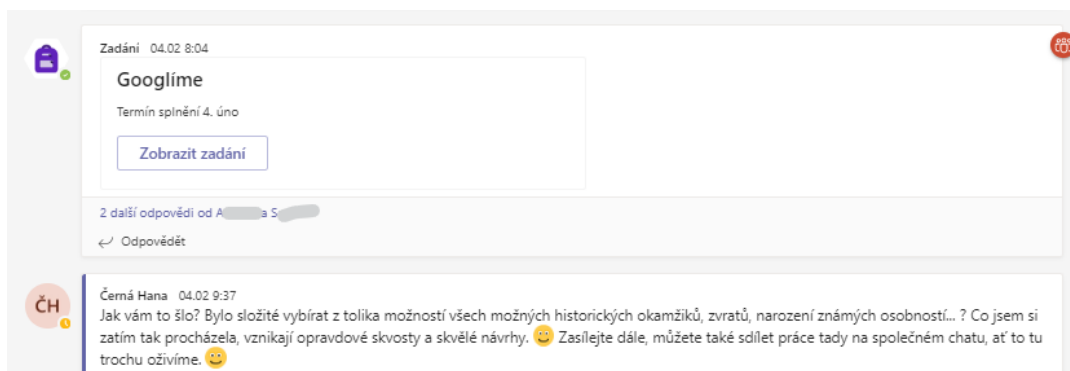
Další ukázky směřují k ne příliš veselému výročí. Popisují morovou epidemii, která zavládla r. 1016 téhož dne, tedy 4. ledna.



Na tomto návrhu se vyskytuje „leden“, ale jde samozřejmě o překlep, kterého si pak všimla i sama autorka. Fascinuje mě však využití šedých tónů a nebezpečné nitky, jež se snaží všechna písmena obmotat. polapit a za chvíli i zardousit.



Zde podobné zpracování, i když na trochu jiné bázi. Šedé odstíny s určitou dávkou černé velmi lákají, pokud se jedná o tak tragickou událost jako je morová epidemie.



Závěrečná slova ke společné hodině.

Reflektivní bilance

Činnost Googlíme jsem vymyslela náhle, neplánovaně, hodinu před začátkem výtvarné kultury. Rozhodla jsem se totiž změnit z minuty na minutu svůj plán, nebyla jsem v tu chvíli dostatečně spokojená s připravenou aktivitou. Potřebovala jsem tedy ihned něco lepšího. V tu dobu, **2. února**, na hlavní straně Google zářilo všemi známé typické **logo Googlu bez jakékoliv grafické reakce** na jediné výročí. Hned jsem věděla, co bude náplní následujících dvou hodin. Žáci se podívají na **seznam všech událostí a momentů** tohoto dne (2. února) v dějinách na internetu, **vyberou si**, co jim bude **blízké** a **začnou vymýšlet vzhled hlavní strany Googlu** nebo jen poupraví **logo** a zahalí jej do jiného hávu.

Nejen, že jsem měla radost z toho, že mám konečně nějakou uchopitelnou a vyhovující ideu, ale také jsem se radovala ze samotného námětu. Připravovala jsem žákům **dokument s detailním postupem**. Na začátku souboru ve Wordu, který jsem poté převedla do **formátu PDF pro lepší zobrazení** a eliminaci technických komplikací, se objevil **úvod s evokací**, dále **krátký průlet historií fenomenálního loga Googlu**, a poté **vysvětlení** a **přiblížení plánovaného úkolu s podrobně popsaným způsobem tvorby**.

Když se mi v hlavě zrodil nápad na aktivitu Googlíme, zprvu jsem se velmi obávala toho, že se žáci zaleknou propracovanější kresby u výstřižků, jelikož měli reagovat na vybranou událost, tudíž mohli vnímat určitou míru odpovědnosti. Nebyla jsem si jistá, zda většina žáků nebude náhle odrazena, ale věřila jsem, že budou žáci následovat své doposud získané dovednosti.

Využití internetového zdroje jako prostředku k námětu – informace z internetu námětem k tvorbě

Zajímavosti v datech téhož dne - historie, občanská výchova

Oslava výročí na Googlu – proměna známého loga

Dokument a zadání úkolu – riziko zrychleného prolístování dokumentu

„Z Wordu do PDF“ – snazší a spolehlivější zobrazení dokumentu

Historie Google loga a popis tvorby

To se také stalo. O to více jsem byla překvapena, když mi někteří zasílali opravdu úžasné návrhy. Originální, kreativní, velmi tvůrčí. Ti zkušenější se přesunuli **z úprav výstřižků** rovnou **na programy** pro úpravu obrázků, které měli už nějakou chvíli stažené na ploše svého počítače. Příkladem může být právě Lucka F. nebo Jirka Č. se svými neotřelými nápady.

Od úpravy výstřižku k speciálnímu programu - možnosti úkolu posouvají dovednosti žáků

Opět vidím **výrazný problém** v tom, že jsem vedla **dvě hodiny na chatu** a **nezavolala si se žáky**. Právě tato mezera se odrazila na **prakticky neexistujících reakcích na reflexi** a **mé otázky**, i když sama doufám, že alespoň někteří žáci si příspěvek přečetli a zamysleli se nad sepsanými slovy, odpověděli si případně sami.

Chatová komunikace – absence přímého kontaktu nevýhodou

Těšila mě ovšem nejen skvělá práce žáků, ale také to, že **žáci mohli plynule navázat** ve svém volném čase **na studium vybraného tématu**, a tak si **rozšířit znalosti** o určitém období, oblasti či směru, o kterém mohou, ale i nemusí, zatím znát jen základní, trochu osekane, informace ze školní docházky.

Motivace k samostudiu díky zjištěným událostem konkrétního dne v historii – celoživotní sebevzdělávání

2.2.3 RUCH VELKOMĚSTA

Časová dotace úkolu: 2 hodiny

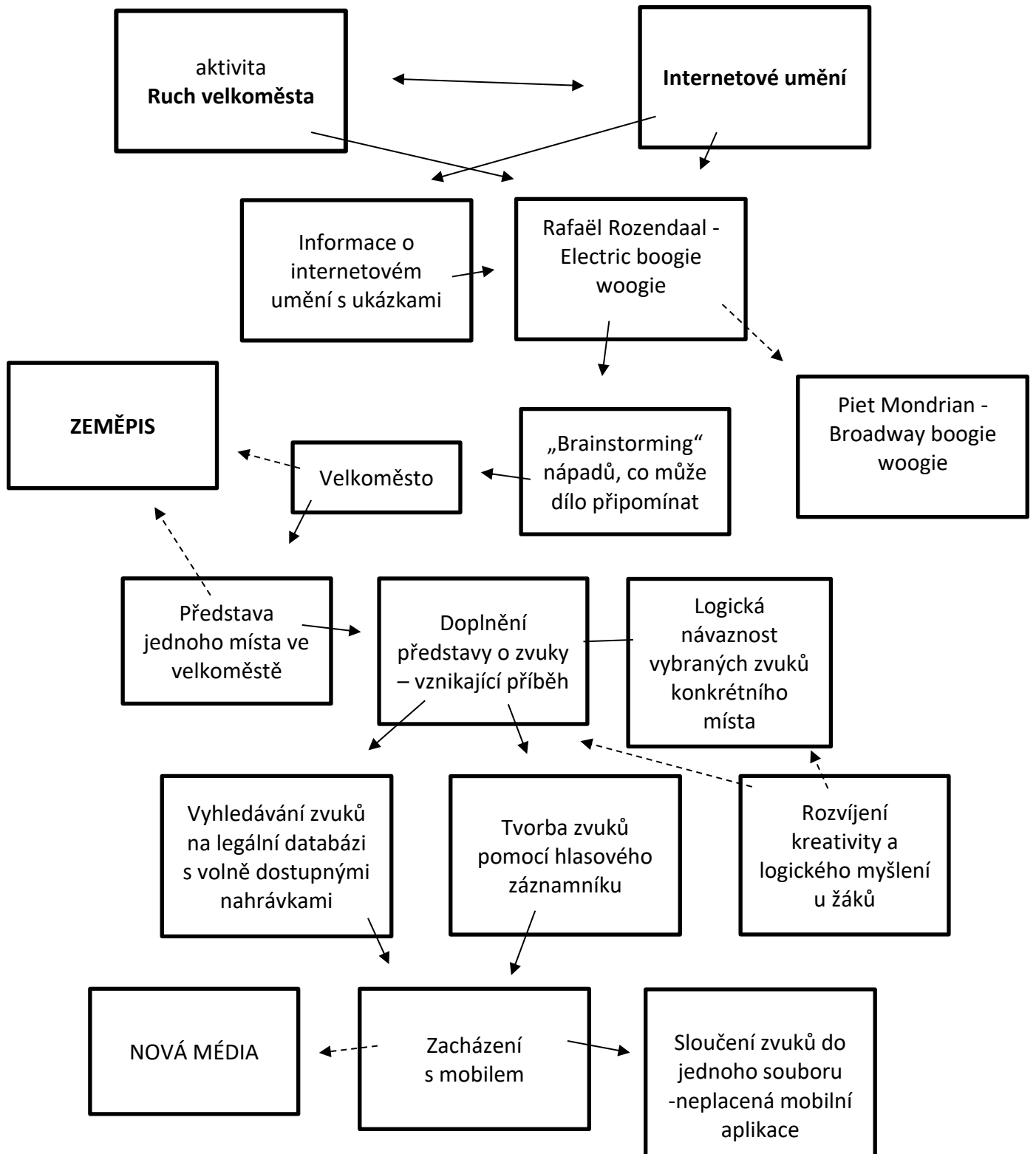
Cílová skupina: 7. třídy

Inspirační východiska úkolu:

Hlavní inspirací se stalo Rozendaalovo dílo Electric boogie woogie. Jedná se o internetovou stránku, kde se různě přesouvají barevné obdélníky v předem daných a neměnných liniích. Toto neustále se pohybující dílo, je reakcí na jeden z ikonických obrazů 20. století, Broadway boogie woogie.

Výtvarná výchova je propojena se zeměpisem.

Myšlenková mapa (obrazově-pojmová) úkolu:



Učivo (vzdělávací obsah):

-smyslové účinky vizuálně obrazných vyjádření – umělecká výtvarná tvorba, fotografie, film, tiskoviny, televize, elektronická média, reklama; výběr, kombinace a variace ve vlastní tvorbě (RVP ZV, 2017);

- reakce na vizuální podnět vybranými zvuky.

(mobilní zařízení - PC nebo tablet - jako prostor pro sebevyjádření, Rafaël Rozendaal a Electric boogie woogie)

Aktivitou se snažím žáky přimět k intenzivnějšímu vnímání umění i světa kolem sebe.

Vzdělávací cíle, očekávané výstupy:

-rozdělí působení vizuálně obrazného vyjádření v rovině smyslového účinku, v rovině subjektivního účinku a v rovině sociálně utvářeného i symbolického obsahu (RVP ZV, 2017);

-žák se dokáže na dílo navázat, a proto v něm spatřuje určité množství asociací, o kterých může mluvit s ostatními;

-žák dokáže navázat na svoji představu a ztvárnit ji do zvukové podoby.

Pomůcky: PC, mobil či tablet s aplikací k úpravám zvuků a s možností jejich nahrávání

Fáze výtvarného úkolu**Motivace:**

Po připomenutí některých již zvládnutých aktivit souvisejících s internetovým uměním se přesouvám na otázku, co tedy znamená „internetové umění“? Po sdělení veškerých nápadů a tipů směřuji ke klíčovým informacím. Poté jim představím Rafaëla Rozendaala a jeho dílo Electric boogie woogie. V tu chvíli se rozvede diskuze, co všechno může toto dílo naznačovat, když odhlédneme od samotného názvu.

Zaměřím se na jeden z tipů, na rušné město, jezdící a náhle mizející „auta“ na „ulicích“ velkoměsta.

Jaká velkoměsta vás ihned napadnou? Která si hned vybavíte?

Které zvuky by zazněly, pokud by bylo dílo oživeno?

Formulace zadání:

1. Představte si, že jste právě „slétli“ na zem a vidíte kolem sebe nové prostředí. Co slyšíte? Stojíte poblíž semaforu u hlavní třídy? Přesunuli jste se do jedné z uliček, kde vyhrává hudba z restaurace nebo z nějakého obchodu? Ocitli jste se ve městě ve dne nebo v noci? Vaši představu si uchovejte, bude nutná pro výběr zvuků.

2. Které zvuky se vám hodí na vybrané místo? Budou to projíždějící kolony aut, zvuk semaforu, kroky lidí, hlasitý smích, hudba, štěkající pes...? Znovu se přesuňte na ono místo ve velkoměstě a zaposlouchejte se. Všechny zvuky, které se pojí s vybraným místem, si zapište na papír.

3. Jakmile máte sepsané zvuky, přichází na řadu jejich vyhledání, případně nahrání. Vezměte k ruce mobil a na sdílené stránce v příspěvku na chatu hledejte potřebné zvuky a stáhněte si je do mobilu. Pokud se vám stane, že zvuk, který vy potřebujete k práci, není k dispozici, bude třeba, abyste najeli v mobilu na zvukový záznamník a nahráli si daný zvuk. Můžete nahrávku poté poupravit. Některé části, které by rušily, lze úplně vymazat, základ pak ponechat.

Žákům prostřednictvím prezentace představím zacházení s vybranou mobilní aplikací krok po kroku. To samé i se zvukovým nahráváním přes mobil.

4. V aplikaci si hrajte s promícháváním zvuků. Dávejte pozor na to, aby měl každý zvuk v určité vteřině své opodstatnění, aby zvuky navazovaly tak, jak byste je na místě opravdu slyšeli. Nevkládejte všechny zvuky na první vteřinu hned na začátek, ale logicky je proházejte. Zvuk, který je konstantní, neměnný, nechte zaznít po celou dobu. Naopak zvuk nějaké náhlé situace je jen situační, takže ho ponechte jen jednou nebo v nahodilých intervalech. Záleží, o jaký zvuk půjde. Pusťte se do mixování vašeho ruchu velkoměsta!

Průběh realizace činnosti:

1. Žáci se rozhodují, jaká specifika má jejich vybrané místo, kam se myslí přesunuli. Dle výběru hledají vhodné zvuky, které podtrhnou onu atmosféru lokace.

2. Žáci si dopomáhají sepsáním zvuků na papír pro lepší přehled.

3. Nyní se věnují vyhledáváním určitých zvuků. Jakmile najdou ten správný, ihned stahují přes uvedenou internetovou stránku nabízející volně a legálně zvuky ke stažení. Pokud nějaké nemohou najít nebo jim na některých nabízených zvucích na stránce něco neseďí, na mobilu přejdou na zvukový záznamník, se kterým začnou pracovat.

4. Po stažení zvuků a nahrání těch dodatečných se žáci vrhají na mobilní aplikaci, v níž zpracují zvuky v logické návaznosti a dle svých představ dohromady.

Reflexe:

Po uložení veškerých zvukových souborů do zadání, ale i po dobrovolném nasdílení na společný chat, se s žáky vrhám na zhodnocení celé aktivity a jejího průběhu.

Podařilo se vám vyjádřit ruch velkoměsta z Electric boogie woogie? Co tomu případně bránilo? Nastal nějaký problém s nahráváním zvuků, zpracováváním zvuků dohromady? Byla to pro vás nová zkušenost pracovat se zvuky v takovém pojetí? Je pro vás důležité ticho nebo naopak rádi přijímáte zvuky z okolí?

Hodnocení:

Kritéria hodnocení: aktivita žáka, kreativita a nápaditost

Žák je kladně hodnocen, pokud splní zadaný úkol a kreativně a nápaditě se s ním popasuje.

Transfer do společenského kontextu, další návaznosti, klíčové kompetence:

Žákům se skrze tuto aktivitu představí trochu jiná forma vnímání světa. Koncentrace pouze na zvukové podněty. Tato aktivita žáky může navést ke zlepšení a zintenzivnění prožitků dalších dní, k oživení a zkrášlení zdánlivě všedních dní.

KOMPETENCE K UČENÍ

-samostatně pozoruje a experimentuje, získané výsledky porovnává, kriticky posuzuje a vyvozuje z nich závěry pro využití v budoucnosti (RVP ZV, 2017);

-experimentování s nahráváním promyšlených zvuků, kritický náhled na realnost vybraných zvuků dohromady.

KOMPETENCE K ŘEŠENÍ PROBLÉMŮ

-samostatně řeší problémy; volí vhodné způsoby řešení; užívá při řešení problémů logické, matematické a empirické postupy (RVP ZV, 2017);

-uvažování nad pravděpodobností zvolených zvuků k danému místu velkoměsta.

KOMPETENCE KOMUNIKATIVNÍ

-rozumí různým typům textů a záznamů, obrazových materiálů, běžně užívaných gest, zvuků a jiných informačních a komunikačních prostředků, přemýšlí o nich, reaguje na ně a tvořivě je využívá ke svému rozvoji a k aktivnímu zapojení se do společenského dění (RVP ZV, 2017);

-při reflexi a spuštění některých zvukových souborů si žák dokládá či vyvrací svou myšlenku, kde se tento „zvukový příběh“ jeho spolužáka přibližně odehrává.

KOMPETENCE SOCIÁLNÍ A PERSONÁLNÍ

-podílí se na utváření příjemné atmosféry v týmu, na základě ohleduplnosti a úcty při jednání s druhými lidmi přispívá k upevňování dobrých mezilidských vztahů, v případě potřeby poskytne pomoc nebo o ni požádá (RVP ZV, 2017);

-během hovoru je žák ohleduplný – při nahrávání zvuků v místnosti má vypnutý mikrofon, aby nerušil případně ty, kteří stahují zvuky z legálního zdroje mnou doporučeného;

-v průběhu zhodnocení aktivity se žáci v komunikaci střídají a jednají ohleduplně k ostatním přítomným.

KOMPETENCE OBČANSKÉ

-respektuje, chrání a ocení naše tradice a kulturní i historické dědictví, projevuje pozitivní postoj k uměleckým dílům, smysl pro kulturu a tvořivost, aktivně se zapojuje do kulturního dění a sportovních aktivit (RVP ZV, 2017);

-tvorbou, která žáky zaujme, lze přispět ke kladnému vztahu k umění (v tomto případě internetový kreativní server jako rozhýbaný světoznámý obraz od Pieta Mondriana).

KOMPETENCE PRACOVNÍ

-používá bezpečně a účinně materiály, nástroje a vybavení, dodržuje vymezená pravidla, plní povinnosti a závazky, adaptuje se na změněné nebo nové pracovní podmínky (RVP ZV, 2017);

-výtvarná výchova přes videohovor, samostatná práce bez běžného přímého dohledu nad aktivitou.

Ukázky z hodiny

Černá Hana 18.03 9:35
 A tady slibované odkazy:
 Oľia Lialina a její My boyfriend came back from the war (r.1996) - <http://www.teleportacia.org/war/wara.htm>
 Oľia Lialina a Summer (r. 2013) - <https://www.youtube.com/watch?v=SxvHoXdC4Uk>
 Markéta Baňková - <https://www.bankova.cz/marketa/prace/Marketa.html> + odkaz na New York City Map - <https://www.nycmap.com/>
 Rafaël Rozendaal a jeho fantastické interaktivní servery - <https://www.newrafael.com/websites/>
 Zobrazit méně

KS 18.03 10:00
 Zhlédnuto.
 Odpovědět

čtvrtek 25. března 2021

Zadání 25.03 8:28

Ruch velkoměsta
 Termín splnění 25. bře

Zobrazit zadání

Odpovědět

Černá Hana 25.03 8:47
 V komentářích postup s aplikací AudioLab na vytvoření zvukového souboru. :)

12 odpovědí od vás
 Odpovědět

Černá Hana 24.03 15:34
 Naplánovaná schůzka

Ruch velkoměsta - pokračování
 čtvrtek 25. března 2021 v 8:00

10 odpovědí od vás, S... a Z...
 Odpovědět

Obr. 38 až 39

Ukázky z tvorby se vyskytují na přiloženém CD.

Reflektivní bilance

Plánovanou aktivitu jsem nakonec rozdělila na dvě části.

Představení internetového umění zabralo více času, akorát se vešlo do první hodiny výtvarné kultury. Druhá hodina se zaplnila diskusí nad dílem Electric boogie woogie, nápady žáků a jejich samostatnou prací.

Aktivitu jsem realizovala s více třídami stejného ročníku, ostatně jako u všech činností. Tudiž jsem měla tu možnost zaznamenat rozdíly v reakcích a v celkovém průběhu výtvarné aktivity.

Hned na začátku hodiny **jsem se s žáky spojila přes** online prostor na **MS Teams**, chvíli jsem si s žáky povídala o jarních prázdninách, a pak přešla na hlavní téma setkání. Internetové umění. S žáky jsem již realizovala více aktivit dotýkajících se právě této oblasti, a tak jsem žáky nechala chvíli uvažovat, kdy právě oni za uplynulé týdny, ale i měsíce, použili internet jako zdroj pro jejich výtvarné vyjádření. Správně odhadli, že se už koncem listopadu jednalo o aktivitu využívající internetové umění, a to právě činnost pod názvem Na chvíli cestovatelem, kdy pracovali s Google mapami (viz první aktivita).

Komunikace přes online místnost na MS Teams – **hovory** či **videohovory** ve **výtvarné výchově**

Otevřela se tedy brána k tomu, abych žákům **představila základní informace** o tomto umění a také **předvedla prostřednictvím sdílení obrazovky** některá **internetová díla** historie i současnosti.

Ukázky z internetového umění přes obrazovku

Nejdříve jsem se zaměřila na Oliu Lialinu, ruskou výtvarnici a její rané dílo z roku 1996 s názvem My boyfriend came back from the war, a pak i dílo Summer z roku 2013.

Jako další přišla na řadu česká umělkyně Markéta Baňková a její NYC map. Zvuky, textem i obrázky doprovázená interaktivní mapka tohoto velkoměsta z pohledu výtvarnice.

Nakonec jsem se zaměřila na osobu a tvorbu Rafaëla Rozendaala a největší pozornost jsem věnovala jeho kreativním a občas i dosti bizarním a ztřeštěným serverům, které mají to kouzlo upoutat diváka.

Představení internetového umění skončilo ve chvíli, kdy jsem se uchýlila k dílu Electric boogie woogie.

„Rozhýbané“ dílo světoznámého umělce Pieta Mondriana, dílo Broadway boogie woogie.

Na otázku, co žákům toto dílo připomíná, se mi dostalo v každé třídě trochu jiné odpovědi. Někteří v něm spatřili QR kód, jiní počítačovou hru, dalším dílo připomínalo základovou desku počítače. Pocítila jsem nával radosti, jelikož hádali často žáci, kteří jen tak neprojevovali vždy zájem a pravidelně se mnou nekomunikovali. Chytila jsem se nápadu velkoměsta. U některých tříd jsem tento nápad navrhla sama, ale ve většině případů tento návrh padl sám od sebe. Hned jsem navázala a pokračovala ve svém plánu. Sdělila jsem žákům zadání a některých tříd se zeptala, zda už mají nějakou představu o určitém a konkrétním místě velkoměsta a zda se nechtějí o svůj nápad podělit s ostatními. Žáci si měli přesně vybavit dané místo (reálné nebo vymyšlené) a představit si nějakou situaci, která by vznikala kolem nich. Tvořili tím tak příběh. Všechny zvuky, které by v okolí postřehli, si měli zapsat na papír, vytvořit tak seznam. Párkrát se žáci zeptali, kolik zvuků by měli vybrat. Kolik jich postahovat na legálních stránkách nebo nahrát. Na přípravu zvuků žákům zbyla přibližně půlhodina do konce celé dvouhodinovky, byla jsem tudíž nucena, abych žáky tolik nezahltala úkoly, přesunout zpracovávání zvukového souboru na příští virtuální setkání následující týden. Doufala jsem, že žákům hned další týden poddhalím informace o Electric boogie woogie, chtěla jsem, aby na to vyzbyl čas a výuková jednotka tak v sobě nesla i edukativní článek. Na závěr jsem se žáků zeptala, jaká byla jejich představa, jak se jim pracovalo se zvuky.

Rozdílné pohledy na internetový server - dialog mezi obrazem a žákem

Představa konkrétního místa ve velkoměstě – geografie (za předpokladu představy existujícího místa)

Zjištění časového nedostatku při práci se zvuky

Prodloužení aktivity Ruch velkoměsta do dalších hodin

Další setkání byla tedy věnovaná nejen ještě navíc dokončení příprav zvuků, ale hlavně na vytvoření zvukového souboru. Bylo mi taky hned jasné, že **přípravu zvukového souboru** nechám žákům jen **dobrovolně**, práce s dostupnou aplikací nebyla sice těžká, ale nemohla jsem si být jistá, že vše bude fungovat tak, jak má, i když představím žákům postup krok za krokem. Navíc **jsem se také potýkala s tím**, že **někteří měli problém i při samotném stahování souborů**, **ověřit jsem** tyto komplikace však **nemohla**, a tak jsem této menšině **umožnila zaslat pouze seznam zvuků**, které by na tom daném místě zaznamenali. Toto setkání nebylo nijak nadupané informacemi, vlastně ani z části ne, věnovali jsme se nakonec pouze zvukům a sestavováním několika nahrávek do sebe i v jiných aplikacích. Každý žák vlastnil trochu jiný telefon s jiným operačním systémem, takže bylo třeba najít další alternativy, s čímž jsem ale předem počítala a byla si toho vědoma. Ještě **než jsem aktivitu s žáky realizovala**, **prála jsem si**, abych objevila **dostupnou stránku**, kde bude možné různě **se zvuky manipulovat** a libovolně je **skládat a sestavovat dohromady**, ale bohužel se při vši mé angažovanosti **nepodařilo** žádnou **takovou najít**. **Dalším nápadem byly volně dostupné a neplacené programy**, ale netoužila jsem po tom, aby žáci stahovali nové programy do svých počítačů, a už vůbec ne do přístrojů jejich rodičů, takže z toho důvodu **jsem inklinovala** spíše **k tomu**, aby **využili aplikace na mobilu** či **tablet**, které budou moci **jednoduše odinstalovat** pouhým kliknutím. Ale přesto **se objevily prosby** o to, **abych** některým jedincům **doporučila program**, ve kterém lze šikovně pracovat se zvuky. Byla

Z výsledného úkolu Ruch velkoměsta úkol dobrovolný – risk v manipulaci s aplikacemi

Nová variace na splnění úkolu – potíže se stahováním – komplikace se stahováním zvuků vedou k individuální změně požadavků

Poodstoupení od programů, aplikace na úpravu zvuků vhodnější volbou

jsem nadšená z toho, že se takoví žáci ozvali, protože mi tím dali najevo, že touží po tom zpracovat svůj nápad nejlépe, jak mohou, a že se do své představy ponořili.

Na závěr jsme zhodnotili průběh aktivity.

Jakmile jsem si vyhradila čas hned další den na kontrolu zpracování této aktivity, poslouchala jsem s otevřenou pusou a byla u vytržení z toho, jak si někteří žáci dali opravdu nesmírně záležet na finální verzi, na zvukovém souboru. Například jeden klučina sestavil zvuk fantazijního města plného dolů, přírody a živoucí společnosti. Využil zvuků kutání, zpěvu ptáků, kroků a lidské komunikace. A to nebyl ojedinělý případ. Další klučina z jiné třídy připravil záznam místa na pomezí hlučného velkoměsta a divoké přírody, kde pravidelně projížděly vlaky. Zakomponoval do své práce zvuky přírody, prozpěvujících ptáků, šustění listů, doléhajícího zvuku města, výrazných zvuků chůze a občas tamtudy projíždějících vlaků. Přenesla jsem se díky poslechu na velmi podobné místo, jen individuálně pokřivenou, poupravenou (Jiřík Č.). Další kluk ze stejné třídy se věnoval místu jedné z městských ulic, kudy se dá běžně procházet, a kde se vyskytuje hojně procento holubů (Šíma B.). Po spuštění bylo slyšet pravidelné vzletávání holubů poblíž „pozorovatelova“ místa. Tento hoch ke své práci dodal, že si chtěl více pohrát s vybranými zvuky, ale byl nucen je uložit pravidelně za sebou, tudíž se stalo to, že se nepřirozeně opakovaly v pravidelném rytmu. Sama jsem pocítila opravdové nadšení z toho, jak pro některé žáky bylo opravdu důležité tento úkol zpracovat dle svých představ, chtěli svoji vizi přesně naplnit, ale technika a jistá nezkušenost v tomto ohledu

Prosby o doporučení programu na vytvoření zvukového souboru - možnosti zpracování zvukového souboru posouvají žáci

Technická nedokonalost volně dostupných aplikací na úpravu zvuků často nevede k vysněnému výsledku

jim v tom bohužel bránila. To mě osobně mrzelo, že jsem neměla možnost jim poradit, ale myslím, že o nic zásadního nešlo, a nakonec byli spokojení a vyrovnaní se svým výsledkem, který podali.

Při reflexi jsme si popovídali **o procesu tvoření**, o vlastních **představách**, o tom, **jak je dokázali zrealizovat** a **vystihnout** zvolenými **zvuky**, a **pak** následným **kompletováním**, pokud se tedy někdo z žáků odvážil a pokusil se vytvořit zvukový soubor zahrnující všechny připravené nahrávky. **Žáci se** jako vždy **moc nehrnuli do vypravování**, ale i přes to **se** vždy **někdo ozval** a **chtěl sdělit své postřehy** a **dojmy** z této aktivity. **Měla jsem** celkově **radost** z toho, že **se žáci snažili** a **neskončili ve fázi sepisování zvuků** na papír. **Mohli** také **svoji práci zarazit** ve chvíli, kdy už **měli zvuky stažené** nebo **nahrané prostřednictvím záznamníku** či **diktafonu** na svém telefonu.

Na závěr **jsem přispěla svou myšlenkou**, která **byla i účelem této aktivity**. Chtěla jsem **dát žákům najevo** a trochu je přimět k tomu, aby se **při** jakýchkoliv **procházkách po městě**, **po parku** nebo **během toulek přírodou** se svými nejbližšími **občas zastavili**, pokud by je k tomu něco vedlo, zavřeli si i oči a jen **se zaposlouchali**, **vnímali sluchové podněty okolí**, v němž se právě v tu chvíli nachází. Je mi jasné, že ne každého toto mé „moudro“ inspirovalo, ale **nemohla jsem si něco takového odpustit**, zvláště **v době**, která **může přinášet** do životů nás všech **úzkost**, **starost o své blízké**, **nejistotu** a **celkovou nepohodu**. Toužila jsem žákům představit život trochu z jiného úhlu pohledu, odchýlit se od „mainstreamu“ a jejího nátlaku a **naučit se radovat z pouhých maličností kolem sebe**, a to

Online reflexe skrze otázky a přiložené zvukové soubory na zdi MS Teams

Málo četné online reakce ze strany žáků k aktivitě Ruch velkoměsta

Zaujetí námětem aktivity Ruch velkoměsta k zajímavým výsledkům

Psychohygiena - osobnostní a sociální výchova, Environmentální výchova

nejenom sledovat okolí očima, ale i žít s nastraženými ušima a vnímat prostředí tak, jako kdyby si zrovna pustili svoji oblíbenou hudbu a užívali si ji plnými doušky.

2.2.4 NA ZDI

Časová dotace úkolu: 3 hodiny (3 týdny)

Cílová skupina: 8. třídy

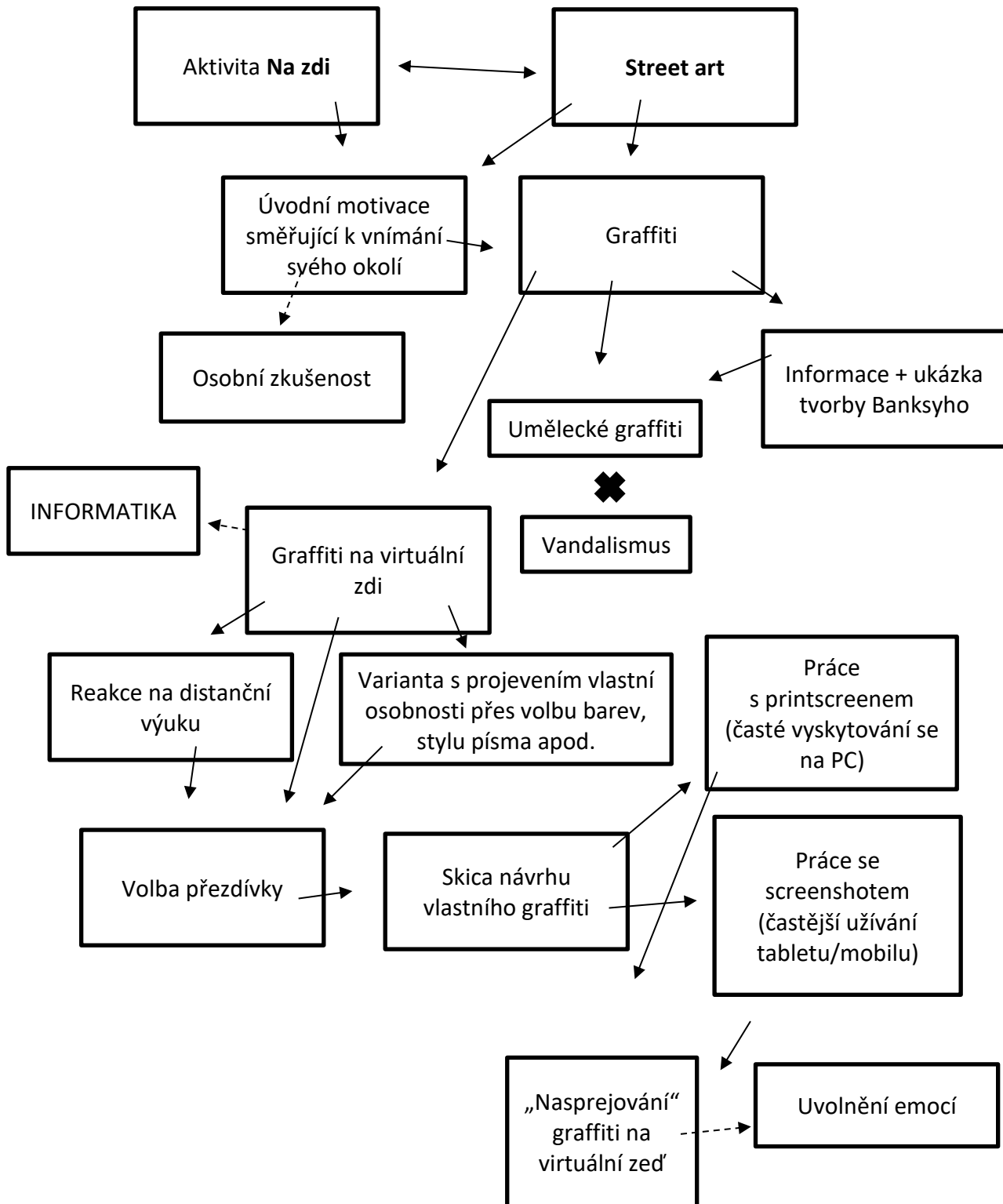
Inspirační východiska úkolu:

Graffiti ve veřejném prostoru, v okolí bydliště.

Banksy a jeho tvorba.

Mezipředmětové vztahy: *občanská výchova*, informatika

Myšlenková mapa (obrazově-pojmová) úkolu:



Učivo (vzdělávací obsah):

- **proměny komunikačního obsahu** – záměry tvorby a proměny obsahu vizuálně obrazných vyjádření vlastních děl i děl výtvarného umění; historické, sociální a kulturní souvislosti (RVP ZV, 2017);

- tvorba graffiti ve virtuálním prostředí.

Street art – graffiti, rozdíl mezi vandalismem a uměleckým pojetím graffiti.

Vlastní výtvarná řeč, tvorba s mírně terapeutickým účinkem.

Téma současné situace (lockdown), výtvarné zpracování vlastních názorů a myšlenek do pojetí graffiti.

Vzdělávací cíle, očekávané výstupy:

-**ověřuje komunikační účinky vybraných, upravených či samostatně vytvořených vizuálně obrazných vyjádření v sociálních vztazích, nalézá vhodnou formu pro jejich prezentaci** (RVP ZV, 2017);

-žák diskutuje nad díly pouličního umění a dokáže sdělit upřímně a s respektem vlastní názor;

-žák umí převést hlavní myšlenky dané umělecké tendence do své tvorby, a tak se nechat přirozeně inspirovat;

-žák dokáže prezentovat svoji finální verzi výtvarné úlohy.

Pomůcky: papír, tužka, PC, tablet nebo mobil

Fáze výtvarného úkolu**Motivace:**

Věřím, že i přes nepřízeň aktuální situace vyrazíte ven na procházky, a pokud můžete, tak i do přírody. Ať už se pohybujete kdekoliv, všímáte si vědomě okolí kolem sebe? V přírodě rostoucích květin, různých druhů stromů, ve městě budov, zídek, reklam...?

A co takové graffiti? Všímáte si jich? Ať už na starých zídkách, budovách, podchodech a dalších městských plochách?

Jak se ke graffiti stavíte? Které graffiti se vám líbí, a které naopak ne? Proč?

Dokázali byste vlastními slovy popsat, co je to graffiti, kdybych po vás chtěla definici?

Po úvodní motivaci jsem žákům nasdílela přes obrazovku fotografii jedné z plzeňských zdí s možností legální tvorby graffiti a začala s krátkým výkladem. Opírala jsem se navíc o graffiti (z fotografie), které většina žáků už musela alespoň jednou zahlédnout, jelikož se nachází poblíž 1. ZŠ v Plzni. Dále jsem žákům představila článek, kde byl uveden seznam legálních zdí v Plzni, pro případ, kdyby náhodou o realizaci vlastního graffiti snili nebo jednoduše proto, aby se podívali na tato místa.

Také jsme si ujasnili rozdíl mezi vandalismem a opravdovým pouličním uměním.

Formulace zadání:

1. Setkáváte se každý všední den se svým počítačem nebo tabletem, abyste se dostali na MS Teams a účastnili se distanční výuky. Vyhledáváte program nebo aplikaci MS Teams každé ráno, abyste se připojili na hodiny. Celá plocha počítače je sestavená z několika programů, složek, dokumentů, „skladujete“ zde své práce do školy, referáty a prezentace, fotografie. Na tabletu najdete zase několik různých aplikací, které často využíváte. Tyto plochy můžeme chápat jako takové zídky seskládané z programů, složek nebo neuschovaných dalších souborů, s ohledem na tablet z několika aplikací. Pojdme tuto „zídku“ poznamenat, vyjádřit se na ní, zvláště teď, kdy jsme všichni plni pocitů, starostí nebo zatím nevyplněných přání. Než se ale pustíme do přepracování virtuální plochy, musíme někde začít. Vezměte si k ruce obyčejný papír a tužku. Promyslete si, jako začínající sprejeři, pod jakou přezdívkou byste se chtěli projevovat. Může vás perfektně vystihovat, může ale pouze vypadat a znít jednoduše „cool“.

2. Nakreslete takové graffiti, ve kterém zazní vaše osobnost. Můžete se ale také vyjádřit k distanční výuce a celkovému „lockdownu“ a přidat ke své přezdívce různé obrazce, symboly i karikatury pojící se s tímto tématem. Nezapomeňte promyslet i barevné kombinace, můžete po naskicování graffiti využít i pastelky či fixy.

3. Pokud máte skicu hotovou, vytvořte si printscreen již uklizené plochy PC nebo screenshot hlavní strany tabletu, se kterou budete dále pracovat (žákům jsem podrobně vysvětlila, jak toho dosáhnout). Jestliže pracujete během distanční výuky převážně s počítačem, je pro vás jasnou volbou printscreen obrazovky, pokud ale manipulujete častěji s tabletem, vytvořte screenshot.

4. Na PC si otevřete nástroj Malování a uložte ihned čerstvě připravený printscreen. Nyní máte připravený podklad na vaše graffiti, zeď prozatím nepoznamenanou. Promyslete si,

kam přesně umístíte graffiti, a pak jej na „zed“ nasprejujte pomocí různých druhů „štetce“. Pohrajte si s těmito možnostmi, máte nepřeberné množství kombinací k dispozici. Na tabletu se přesuňte do složky screenshotů, rozklikněte si nejnovější „přírůstek“, vyhledejte si možnost úprav a vrhněte se do popisování neboli sprejování.

5. Hotové graffiti můžete sdílet do příspěvků, nezapomeňte je ale určitě uložit do zadání.

Průběh realizace činnosti:

1. Žáci promýšlejí vlastní přezdívku.
2. Následně na to se věnují návrhu graffiti. Rozhodují se, zda sestaví graffiti jen ze své přezdívky a pohrají si s několika možnými styly písma, nebo přezdívku doplní i o obrazy. Také přicházejí na to, jaké barvy nakonec na výsledné graffiti zvolit.
3. Dle nejčastěji využívané techniky připraví buď printscreen nebo screenshot často navštěvované hlavní strany.
4. Žáci zakreslují, „sprejují“, na tzv. virtuální zed' a svůj návrh tak přenášejí do finální podoby.
5. Na závěr ukládají své práce do zadání, mohou se také podělit o své graffiti s ostatními na společném chatu.

Reflexe:

Vybrala jsem několik graffiti a nasdílela je žákům přes obrazovku.

Jak se vám dařilo sprejování v tak trochu jiném prostoru?

Co vy a distanční výuka?

Chtěli byste nebo jste někdy uvažovali nad tím pustit se do graffiti?

V tento moment bylo třeba znovu připomenout rozdíl mezi vandalismem a výtvarným pojetím graffiti a apel na výběr legálních ploch.

Hodnocení:

Kritéria hodnocení: aktivita, tvořivost

Žák je kladně hodnocen tehdy, když splní obě dvě fáze úkolu tvořivě.

Transfer do společenského kontextu, další návaznosti, klíčové kompetence:

KOMPETENCE K UČENÍ

-operuje s obecně užívanými termíny, znaky a symboly, uvádí věci do souvislostí, propojuje do širších celků poznatky z různých vzdělávacích oblastí a na základě toho si vytváří komplexnější pohled na matematické, přírodní, společenské a kulturní jevy (RVP ZV, 2017);

-aplikace znalostí o graffiti do vlastní tvorby (např. nutná přezdívka).

KOMPETENCE K ŘEŠENÍ PROBLÉMŮ

-samostatně řeší problémy; volí vhodné způsoby řešení; užívá při řešení problémů logické, matematické a empirické postupy (RVP ZV, 2017);

-vystávající otázky, jak prostřednictvím graffiti projevit svůj názor směrem ke koronavirové krizi – hledání řešení a cestiček, jak na to.

KOMPETENCE KOMUNIKATIVNÍ

-formuluje a vyjadřuje své myšlenky a názory v logickém sledu, vyjadřuje se výstižně, souvisle a kultivovaně v písemném i ústním projevu (RVP ZV, 2017);

-diskuse nad smyslem a vizuální podobou graffiti, reflexe zakončených prací – graffiti na virtuální zdi.

KOMPETENCE SOCIÁLNÍ A PERSONÁLNÍ

-podílí se na utváření příjemné atmosféry v týmu, na základě ohleduplnosti a úcty při jednání s druhými lidmi přispívá k upevňování dobrých mezilidských vztahů, v případě potřeby poskytne pomoc nebo o ni požádá (RVP ZV, 2017);

-při diskusi berou žáci ohled na ostatní, nepřekřikují se a neskáčou si do řeči;

-během reflexe se všichni vzájemně respektují.

KOMPETENCE OBČANSKÉ

-respektuje přesvědčení druhých lidí, váží si jejich vnitřních hodnot, je schopen vcítit se do situací ostatních lidí, odmítá útlak a hrubé zacházení, uvědomuje si povinnost postavit se proti fyzickému i psychickému násilí (RVP ZV, 2017);

-reflexe aktivity.

-chápe základní principy, na nichž spočívají zákony a společenské normy, je si vědom svých práv a povinností ve škole i mimo školu (RVP ZV, 2017);

-rozdílnost mezi vandalismem a výtvarným pojetím graffiti.

KOMPETENCE PRACOVNÍ

-používá bezpečně a účinně materiály, nástroje a vybavení, dodržuje vymezená pravidla, plní povinnosti a závazky, adaptuje se na změněné nebo nové pracovní podmínky (RVP ZV, 2017);

-probíhající hodiny přes MS Teams (přes počítač, tablet či mobil).

Reflexivní bilance (Graffiti)

Vzhledem k tomu, že jsem žákům chtěla představit pouliční umění, vybrala jsem právě graffiti.

Chtěla jsem žákům **představit rozdíl mezi vandalskými** a často bezvýznamnými „čmáranicemi“ na nelegálních plochách **a graffiti umělecké hodnoty**. Popovídat si s nimi o tom, **jak vnímají své okolí a prostředí, v němž žijí**, i v době „koronavirové“ a při občasných vycházkách ven na vzduch. Chtěla jsem s žáky vyzkoušet **graffiti ve virtuálním prostoru, distanční výuka mě** v tomto ohledu **přivedla na myšlenku potencionální zdi na ploše PC** sestavené ze všech možných programů, složek a souborů, které často sami **žáci využívají** k tomu, aby **splnili zadané úkoly** z jakýchkoliv předmětů, případně pracují s tabletem nebo dotykovým mobilem a často se přesouvají na hlavní stranu těchto moderních nástrojů, aby něco nafotili, poupravili, sepsali do poznámek, a pak připravený úkol uložili v aplikaci MS Teams. Tato **virtuální zeď** by byla právě onou **plochou k nanesení graffiti**. Usoudila jsem, že **by žáci mohli reagovat**

Rozdíl mezi
vandalstvím a
uměleckou
podobou graffiti –
správné pochopení
pojmu

Vnímání svého okolí
– otázky
k pozorovatelským
schopnostem žáků

Graffiti na nehmotné zdi
– reakce na distanční
výuku, využití nápadu
jiným způsobem

tvorbou na distanční výuku. Na to, **jak ji** po tak dlouhé době **vnímají**, zda je už irituje nebo naopak ji spíše kvitují. Také jsem žákům chtěla umožnit, aby **vyjádřili sami sebe** skrze tento typ výtvarného projevu, a to **formou zvoleného stylu písma, barevné kombinace,** ale samozřejmě i ve volbě **vlastní přezdívky.**

Když došlo na společnou hodinu, těšila jsem se a zároveň se obávala, jak se hodina rozvine, a zda vše stihnu. Měla jsem velmi nabitý program na pouhých 45 minut běžné hodiny. **V úvodu jsem** s žáky rozebírala, zda **sledují prostředí**, když se prochází, ať už s kamarády nebo sami. U každého žáka byla odpověď trochu jiná, ale spíše převládala odpověď, že moc ne. Pokračovala jsem tedy s tím, zda **pozorují** občas i **zídky, stěny budov, mosty.** Věděli, kam tím mířím. To mne samozřejmě potěšilo. Plynule jsem tedy navázala na téma graffiti.

S občasnými otázkami směřujícími na žáky **jsem téma uvedla**, zdůraznila jsem **rozdíly mezi uměleckým pojetím graffiti a vandalstvím.** Představila jsem žákům **stránku se seznamem** všech plzeňských **legálních ploch**, zídek. **Některé z nich se vyskytovaly poblíž** základní školy, **na to jsem tedy upozornila.** **Někteří** žáci **se rozpovídali** a třeba i nahlas **přemýšleli**, zda se právě **tato** nafocená a nasprejovaná **díla** stále **na daném místě vyjímají.** Měla jsem radost z toho, že můj **záměr přiblížit téma více žákům** a ukázat jim **příklady z jejich okolí** zabral. Po úvodu trvajícím nakonec přibližně patnáct minut **jsem přešla k plánované aktivitě a jejímu vysvětlení.** Graffiti na virtuální zdi. Graffiti nehmatatelné a cizími lidmi „nesmazatelné“.

Než jsem žákům stačila vše popsat a vysvětlit, sdělit details, aby byla aktivita důkladně pochopená a

Projev vlastních pocitů a názorů „sprejováním“ graffiti – autenticita v tvorbě

Známé graffiti v okolí základní školy, kam žáci dochází – osobní zkušenost s daným tématem

Rozdíl mezi vandalstvím a uměleckou podobou graffiti – správné pochopení pojmu

Žáci zaujati tématem graffiti – osobní zkušenost katalyzátorem projeveného zájmu

nevznikly nikde žádné komplikace, blížil se konec hodiny. Nakonec jsem s žáky zůstala pouze u skic, které se povětšinou jen rozpracovaly, ale někdo měl hotovo rychle. **Kresbu** či sprejování **do printscreenů** nebo **screenshotů** jsem tedy ponechala **na jinou hodinu**.

Zakončení hodiny skicami graffiti - nadměrné množství plánů nevýhodou

V průběhu jsem zpozorovala, že reagují žáci, kteří se povětšinou nevyjadřovali nebo i občas neplnili zadání. Předpokládám tedy, že se jich **téma** dotklo a bylo **jim blízké**, tudíž neváhali a rádi se zapojili. U jedné ze tříd se **žáci s radostí pochlubili** v příspěvcích na MS Teams, **jaké přezdívky si vymysleli**, a **jak si graffiti sami navrhli**. Z celé hodiny jsem měla příjemný pocit, měla jsem dojem, že žáci pocítili určitou dávku svěžesti ve výtvarné výchově, do této chvíle jsem totiž s žáky žádné kontroverznější téma neotevírala.

Projevený zájem vyústil do představení graffiti ostatním v příspěvcích

Nadcházející hodinu jsem nakonec věnovala samotným skicám, hned tu další **žáci přenášeli návrhy na virtuální plochu**. Využili buď **plochu počítače**, kterou si předtím pořádně zkontrolovali, z důvodu možných citlivých složek a souborů, nebo právě **hlavní stranu** svého **mobilu** či **tabletu**, se kterým mohou pravidelně pracovat i při distanční výuce.

Úprava souborů v PC, tabletu či mobilu - informatika

Když **pohlédnu na aktivitu celkově**, na jednotlivé hodiny a na celkové časové rozmezí činnosti Na zdi, **trvala moc dlouho**. **Zbytečně jsem lpěla na odevzdání skic**, určitě **by stačilo** přenesené **graffiti na virtuální ploše**. Mám dojem, že jsem žáky natahováním tohoto nápadu možná trochu unudila.

Rozvláčností aktivity hrozí snížení zájmu o tvorbu

Vrátím-li se k tomuto námětu, sama jsem z výběru a nápadu potěšena a mám za to, že většinu žáků musel proces vymýšlení přezdívky, sestavování vlastního graffiti a využití své přezdívky, a pak následně tvoření na

printscreenu či screenshotu, alespoň trochu bavit. **Žáci měli příležitost** prostřednictvím tvorby **vyjádřit své myšlenky** a **zpracováním této aktivity** tak **dojít** alespoň **částečně** k nějakému **psychickému uvolnění**, nebo alespoň **relaxaci**. Když nemohou posprejovat jen tak ledajakou zeď, na kterou narazí, **alespoň tu virtuální mohli svým návrhem oživit**. Cítím, že takováto aktivita **může uvolnit napětí**, zvláště **v pubertálním věku** a při **nekončící distanční výuce**.

„sprejování“ na nehmotnou zeď mohlo žákům pomoci v mnoha ohledech – **výtvarná činnost terapií**

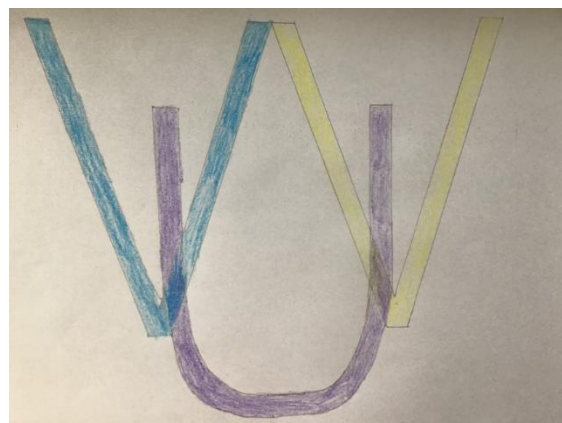
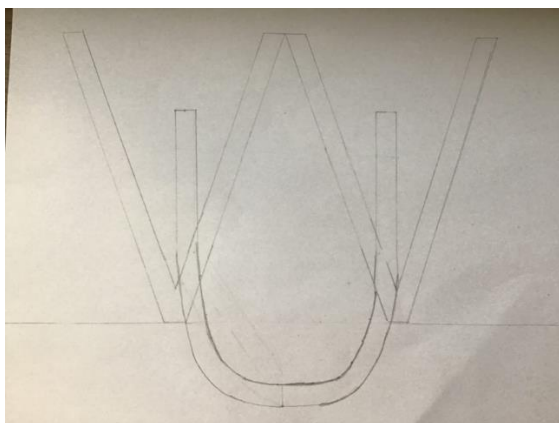
Graffiti na ploše - výtvarná reakce na momentální situaci může působit terapeuticky

Ukázky z hodiny a z tvorby žáků

The screenshot shows a Microsoft Teams chat interface. At the top, there is an assignment card for 'Graffiti' with a due date of '6. dub' and a 'Zobrazit zadání' button. Below it is a meeting notification for 'Schůzka Graffiti' on 'úterý 6. dubna 2021 v 8:00', which has ended 45 minutes and 54 seconds ago. A download button for 'Sestava docházky' is also visible.

Obr. 40

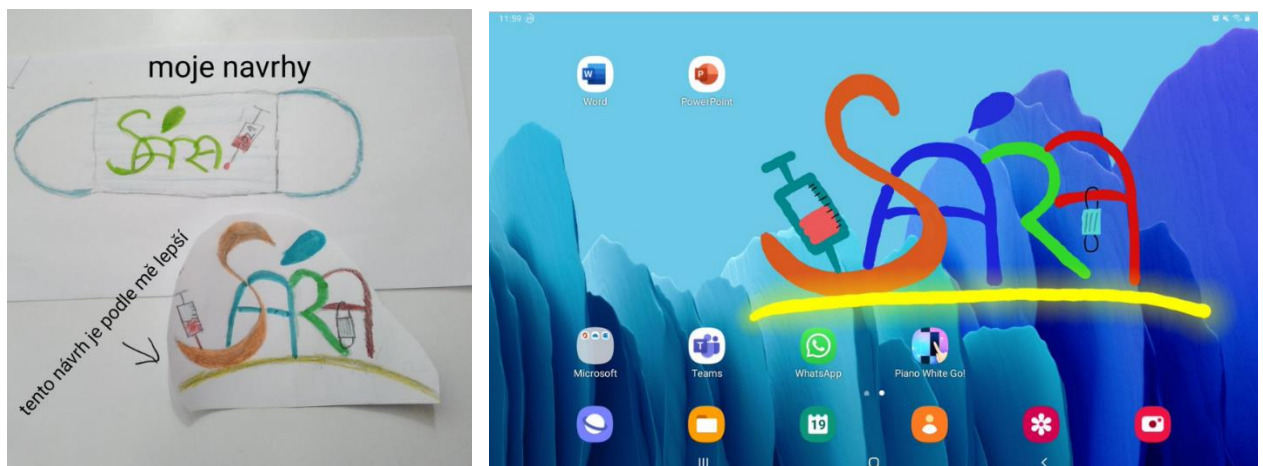
Zde je uveden příklad aktivity od počáteční fáze až po tu finální. Žák vsadil na své iniciály a nechal se inspirovat jednoduchou geometrickou grafikou.



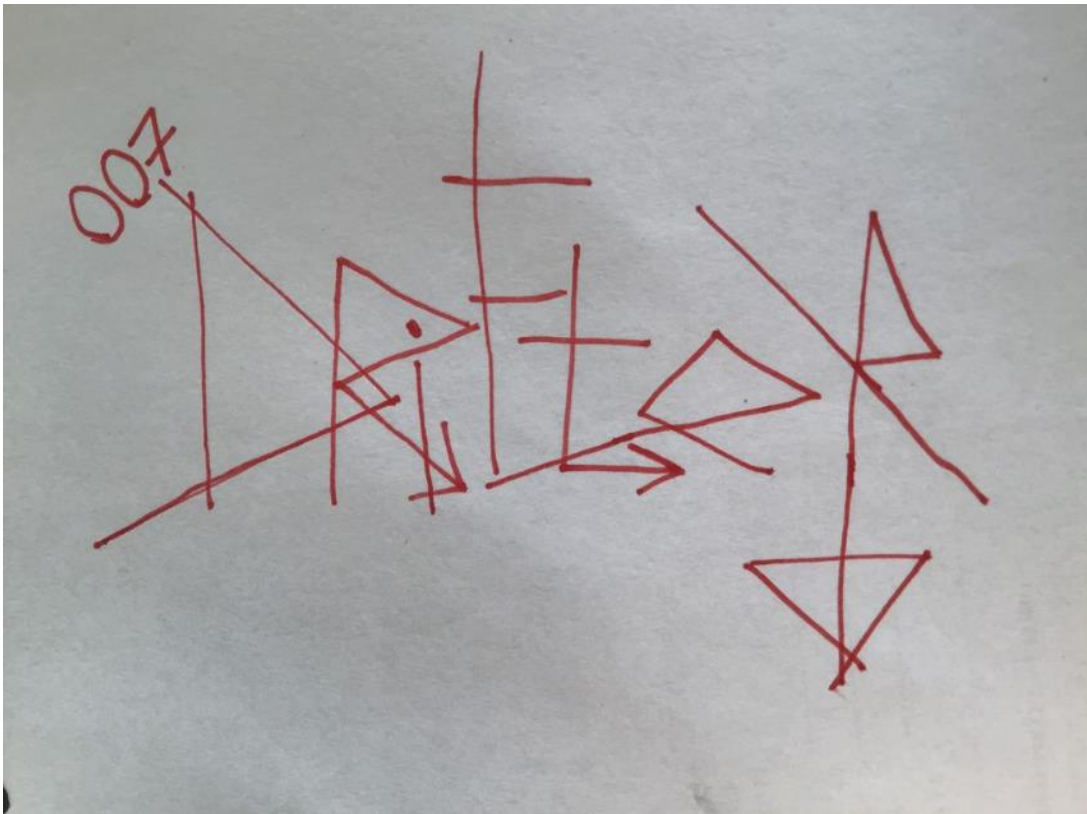


Obr. 41 až 43

Sára se nesoustředila pouze na jeden návrh. Nakonec volila mezi dvěma. Ten vítězný pak přenesla na plochu tabletu.



Obr. 44 až 45



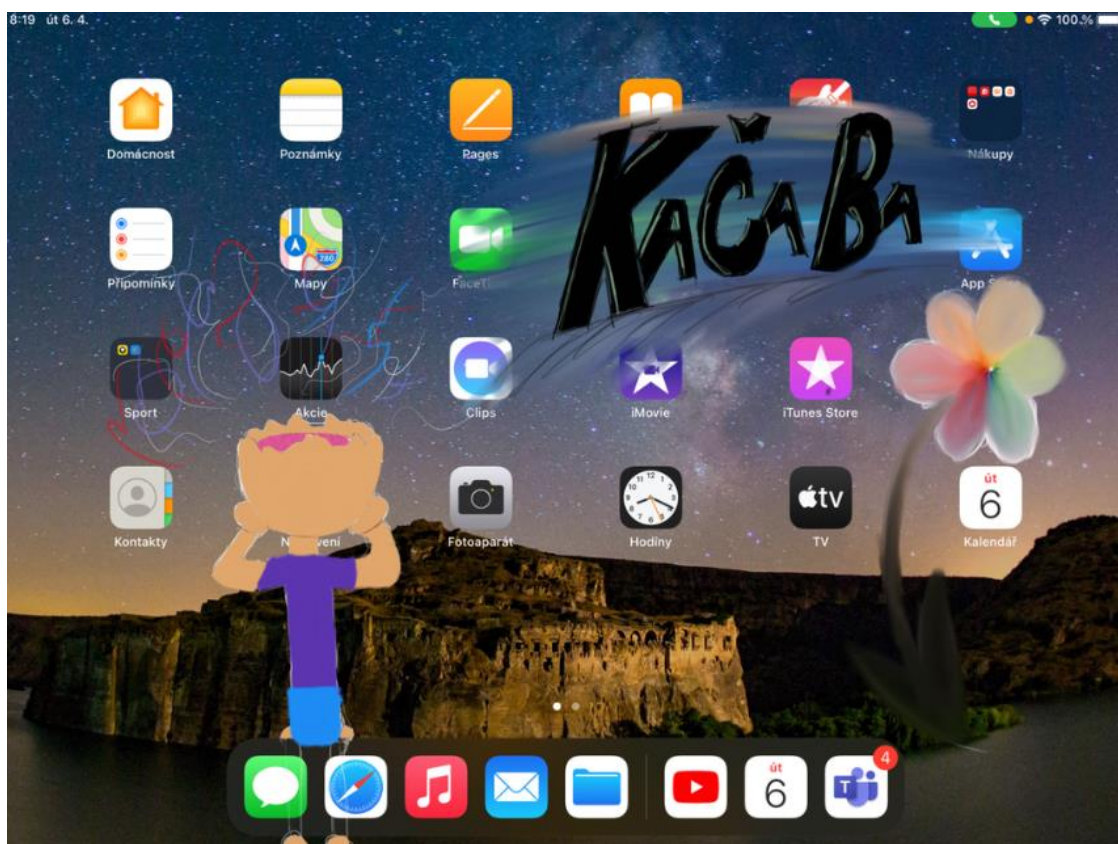
Návrh převedený do finálního graffiti. Jen je zde využito neutrální pozadí.



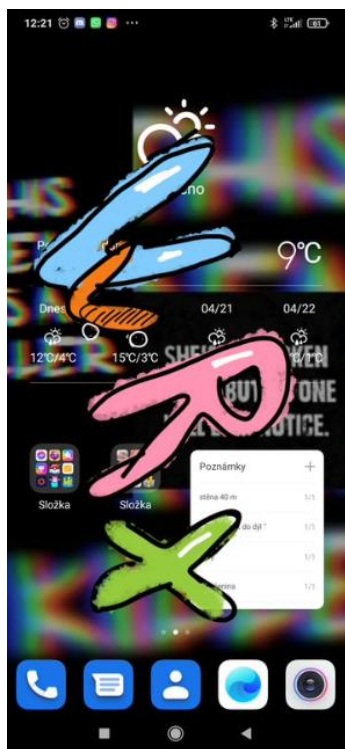
Obr. 46 až 47



Slečna nakonec využila jen některé části ze svého návrhu. Výsledek rozhodně stojí za to.



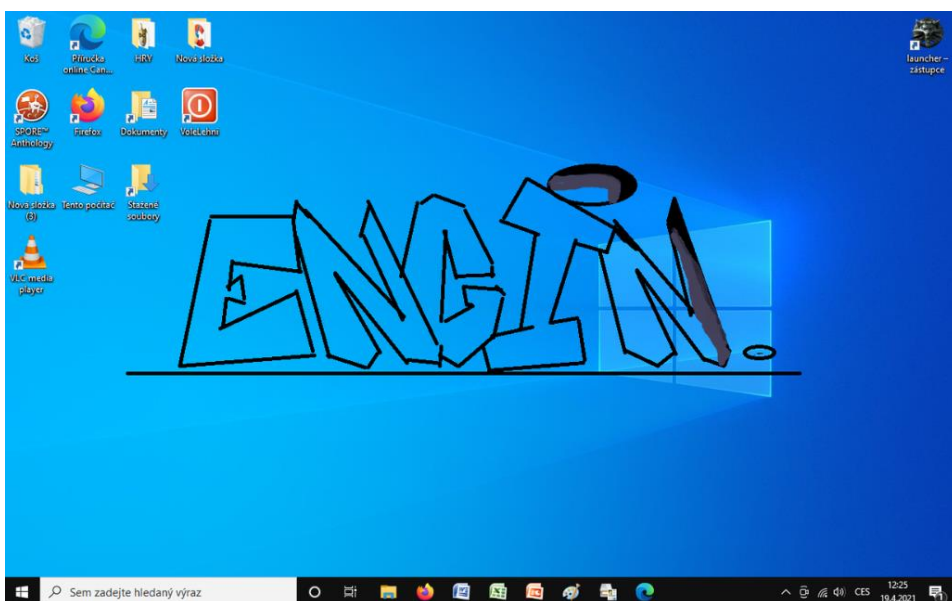
Obr. 48 až 49



Žákyně využila k tvorbě hlavní stranu mobilu, tzv. widget. Svůj návrh změnila, proto se zde vyskytuje jen finální verze.



Další ukázka velmi zdařilého graffiti. Slečna upustila od plánovaného obrazu, změnila trochu svoji přezdívku a zaměřila se nakonec pouze na ni.



Obr. 50 až 52

2.2.5 OSUD(i)

Časová dotace úkolu: 2 hodiny (jedno setkání)

Cílová skupina: 7. třídy

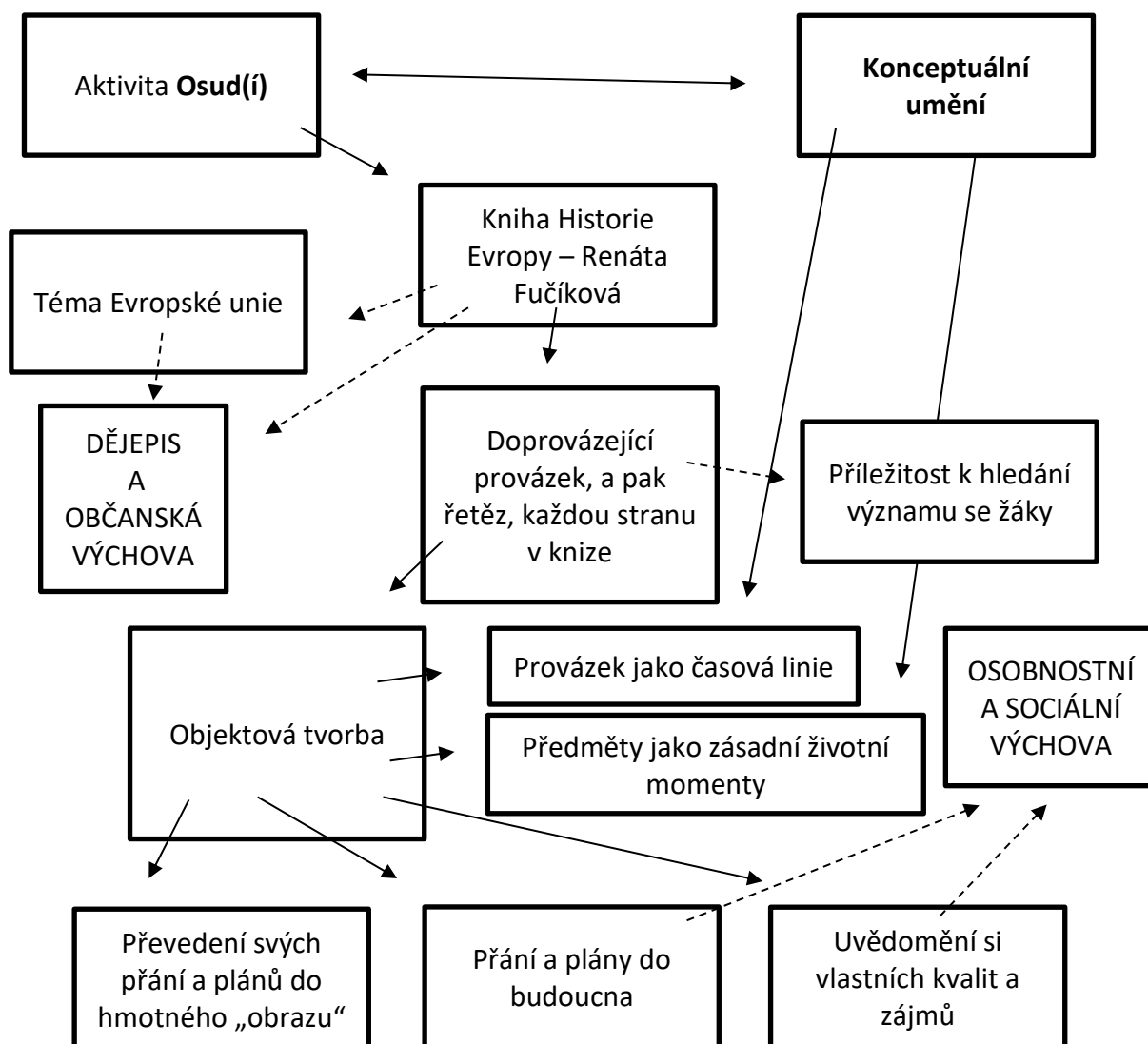
Inspirační východiska úkolu:

David Černý – Entropa, kniha Historie Evropy od Renáty Fučíkové a dalších (ilustrace patří R. Fučíkové).

Mezipředmětové vztahy: dějepis, občanská výchova, osobnostní a sociální výchova.

Dovést žáky k zamyšlení nad vlastními plány, které si v tomto věku začínají budovat a přemýšlet nad tím, čemu by se chtěli v dospělosti věnovat. Podpořit je a motivovat v tom, co si přejí, navíc v době, kdy byli odtrženi od svých kamarádů a mohli se cítit osamoceni.

Myšlenková mapa (obrazově-pojmová) úkolu:



Učivo (vzdělávací obsah):

- uspořádání objektů do celků v ploše, objemu, prostoru a časovém průběhu – vyjádření vztahů, pohybu a proměn uvnitř a mezi objekty (lineární, světlostní, barevné, plastické a prostorové prostředky a prostředky vyjadřující časový průběh) ve statickém i dynamickém vyjádření (RVP ZV, 2017);*
- převedení abstraktních pojmů do výtvarných děl - objektová tvorba, linie a tvary.

Vzdělávací cíle, očekávané výstupy:

- vybírání, vytváření a pojmenovávání co nejširší škálu prvků vizuálně obrazných vyjádření a jejich vztahů; uplatňuje je pro vyjádření vlastních zkušeností, vjemů, představ a poznatků; variuje různé vlastnosti prvků a jejich vztahů pro získání osobitých výsledků (RVP ZV, 2017);*
- žák nachází v nalezených předmětech charakteru konkrétních přání a cílů a využívá je k tvorbě;
- žák dokáže vnímat skryté významy v každodenních předmětech;
- žák chápe objekt/předmět jako umělecký artefakt.

Pomůcky: provázek, předměty z okolí

Fáze výtvarného úkolu**Motivace:**

Po Entropě jsem navázala na Evropskou unii. K tomuto tématu se mi perfektně hodila kniha Historie Evropy od Renáty Fučíkové, tudíž jsem nejdříve představila samotnou autorku ve zkratce, ukázala jsem žákům i její internetové stránky s ukázkami dalších knih patřících právě její tvorbě.

Přes kameru pak mohli žáci zaznamenat několik stran z této knihy, a pak připravenou dvoustranu věnovanou EU.

Po celou dobu jsem žáky upozorňovala na linoucí se řetěz přes všechny stránky. Poté jsem žákům ukázala poslední stranu, poslední ilustraci, kde se právě řetěz zastavil, držel ho v ruce mladý chlapec s nadějným výrazem. Přečetla jsem žákům ještě epilog, jelikož se

mi zaprvé hodil k následující aktivitě, zadruhé jsem v něm spatřovala překrásné a moc důležité poselství, zvláště pro dospívající.

Pak padla velmi očekávaná otázka.

Přišli byste na to, co má tedy naznačovat na začátku provázek, poté řetěz, navíc doplněný o přívěsky? Má to nějaký význam?

Formulace zadání:

1. Zamyslete se nad tím, čeho byste chtěli v budoucnu dosáhnout, co si přejete, aby se vám vyplnilo.
2. Vezmete si provázek, přesunete se na místo, kde bude dostatek prostoru, položíte provázek na zem. V tuto chvíli bude provázek vyjadřovat časovou linii do budoucna. Významné události, po kterých toužíte, vyjádříte předměty nalezenými u vás doma. Přiložíte je na provázek nebo obmotáte. Vaše velmi osobní přání si ale, prosím, nechte pro sebe, můžete je vyjádřit uzlíkem nebo si je představit pouze ve své fantazii na této „životní ose“.
3. Začátek provázku je také začátek zatím neznámé skutečnosti. Promyslete si, jak moc od sebe budou vzdálené předměty, tedy události. Mezery mezi předměty naznačují časový odstup od událostí.
4. Až budete mít sestavenou svoji vysněnou životní cestu ve formě provázku a předmětů, můžete nafotit více fotek z různých směrů.
5. Určitě po vás nebudu chtít, abyste své práce sdíleli povinně mezi své spolužáky v příspěvcích, pokud se tomu ale nebráníte a nebude vám vadit, ba naopak, se podělit o své cíle s ostatními, nasdílejte svůj výsledek i do příspěvku na náš tým. A jestli je někomu celkově tato aktivita nepříjemná, nechce se vůbec dělit o své přání a sny, sestavte si tuto linii pouze pro sebe a nefoťte ji.

Průběh realizace činnosti:

1. Žáci sumarizují, co je pro ně důležité, čemu se chtějí ve svém životě věnovat, a co si nehodlají nechat uniknout.
2. Dle toho, na co přišli nebo si v mysli ujasnili, popřemýšlí, který předmět by mohl tento moment nejlépe popsat. Doma pak hledají konkrétní objekty nebo jejich alternativy.
3. Po nalezení sestavují předměty na provázek a uvažují i nad vzdáleností těchto předmětů.

4. V závěru svou tvorbu nafotí či jinak zdokumentují a uloží do zadání na MS Teams.

Reflexe:

Věříte na osud?

Co říkáte na nápad s řetězem? Jak byste jinak znázornili plynoucí čas a důležité historické události, které ovlivňují budoucnost?

Svých snů se rozhodně nikdy nevzdávejte. Pracujte na sobě, postupnými kroky se ke svému přání, pokud bude pro vás správné, dostanete.

Hodnocení:

Kritéria hodnocení: splnění tématu

Pokud žák odevzdá zdokumentované dílo, je hodnocena jeho aktivita a dodržení tématu.

Není u této aktivity nutné, aby odevzdali úkol všichni žáci.

Transfer do společenského kontextu, další návaznosti, klíčové kompetence:

KOMPETENCE K UČENÍ

-vyhledává a třídí informace a na základě jejich pochopení, propojení a systematizace je efektivně využívá v procesu učení, tvůrčích činnostech a praktickém životě (RVP ZV, 2017);

-sumarizace všech přání a cílů, sestavení časové linie s těmito momenty nejdříve v myšlenkách, a pak přenesení do fyzické verze.

KOMPETENCE K ŘEŠENÍ PROBLÉMŮ

-samostatně řeší problémy; volí vhodné způsoby řešení; užívá při řešení problémů logické, matematické a empirické postupy (RVP ZV, 2017);

-hledání vyhovujících předmětů v prostředí domova k výtvarné aktivitě;

-sestavování díla na prostorném místě – přesunout se na vhodné místo.

KOMPETENCE KOMUNIKATIVNÍ

-naslouchá promluvám druhých lidí, porozumí jim, vhodně na ně reaguje, účinně se zapojuje do diskuse, obhajuje svůj názor a vhodně argumentuje (RVP ZV, 2017);

- reflexe v pohodovém a respektujícím duchu, sdělení svých postřehů během tvorby.

KOMPETENCE SOCIÁLNÍ A PERSONÁLNÍ

-přispívá k diskusi v malé skupině i k debatě celé třídy, chápe potřebu efektivně spolupracovat s druhými při řešení daného úkolu, oceňuje zkušenosti druhých lidí, respektuje různá hlediska a čerpá poučení z toho, co si druzí lidé myslí, říkají a dělají (RVP ZV, 2017);

-naslouchání druhým a pochopení potencionálních opačných názorů na téma osobní budoucnosti.

KOMPETENCE OBČANSKÉ

-respektuje přesvědčení druhých lidí, váží si jejich vnitřních hodnot, je schopen vcítit se do situací ostatních lidí, odmítá útlak a hrubé zacházení, uvědomuje si povinnost postavit se proti fyzickému i psychickému násilí (RVP ZV, 2017);

-finální reflexe aktivity;

-vědomí toho, že „mé“ sny a přání nemusí být jen pouhopouhým nesplnitelným výmyslem.

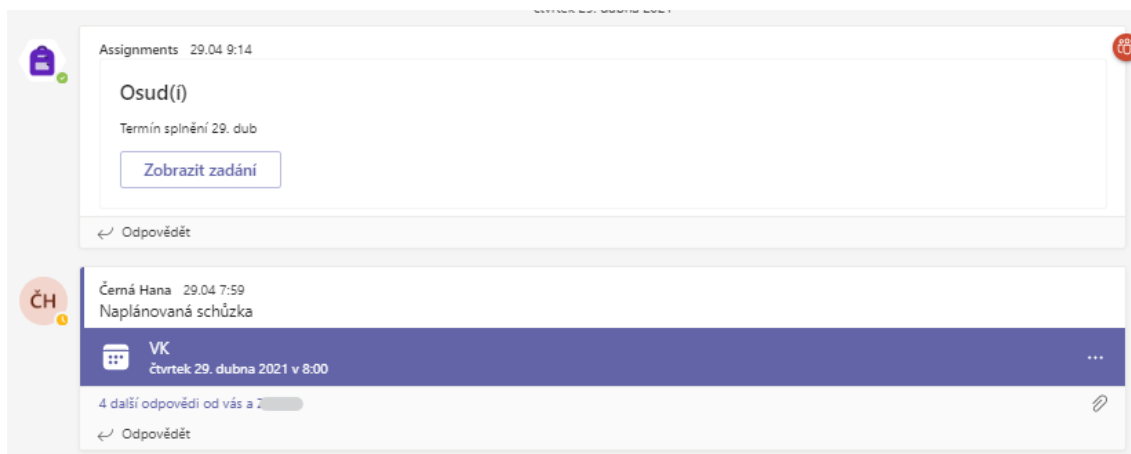
KOMPETENCE PRACOVNÍ

-využívá znalosti a zkušenosti získané v jednotlivých vzdělávacích oblastech v zájmu vlastního rozvoje i své přípravy na budoucnost, činí podložená rozhodnutí o dalším vzdělávání a profesním zaměření (RVP ZV, 2017);

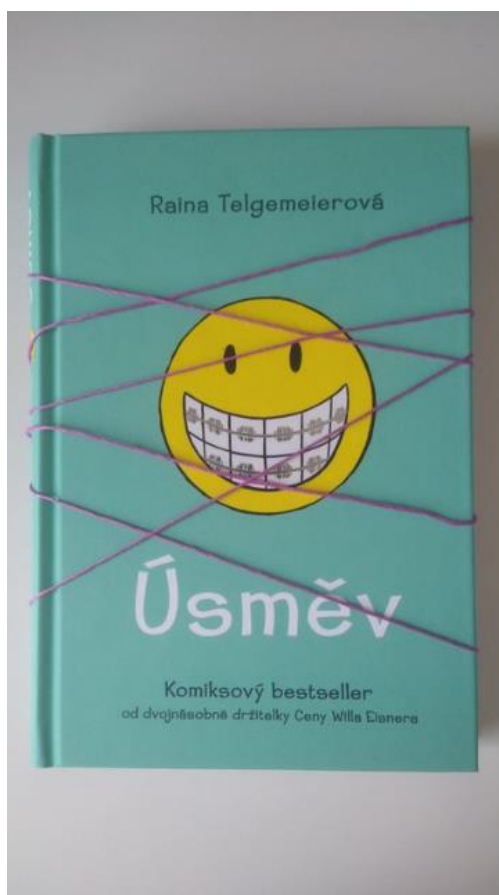
-aktivita Osud(i) nápomocná tomu, aby si žák v raném věku utřídil myšlenky a zapřemýšlel nad svou profesní dráhou (kdykoliv se mohou plány změnit, ale je třeba mít alespoň trochu nějaké povědomí);

-výsledek díla může sloužit k motivaci do budoucích let žáka – uchování dokumentace tvorby.

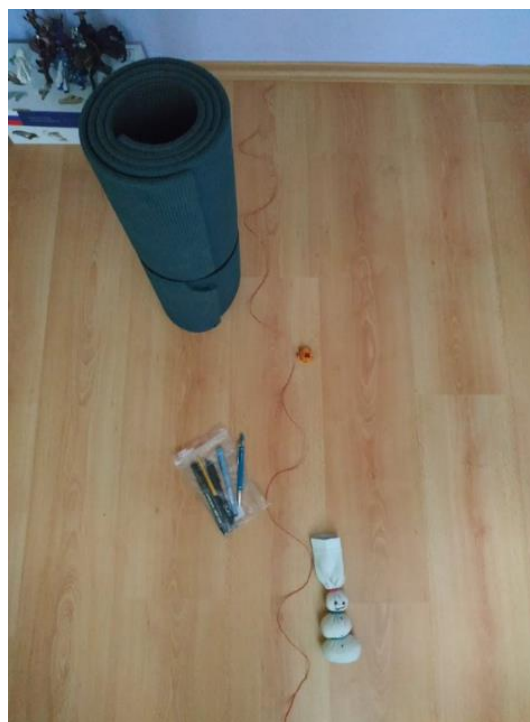
Ukázky z hodiny a z tvorby žáků



Žákyně sice nevytvořila linii svého budoucího vysněného života, za to ale vymyslela skvělou alternativu. Namísto skládání předmětů za sebou se věnovala jednomu důležitému lidskému psychickému stavu – štěstí a radosti.



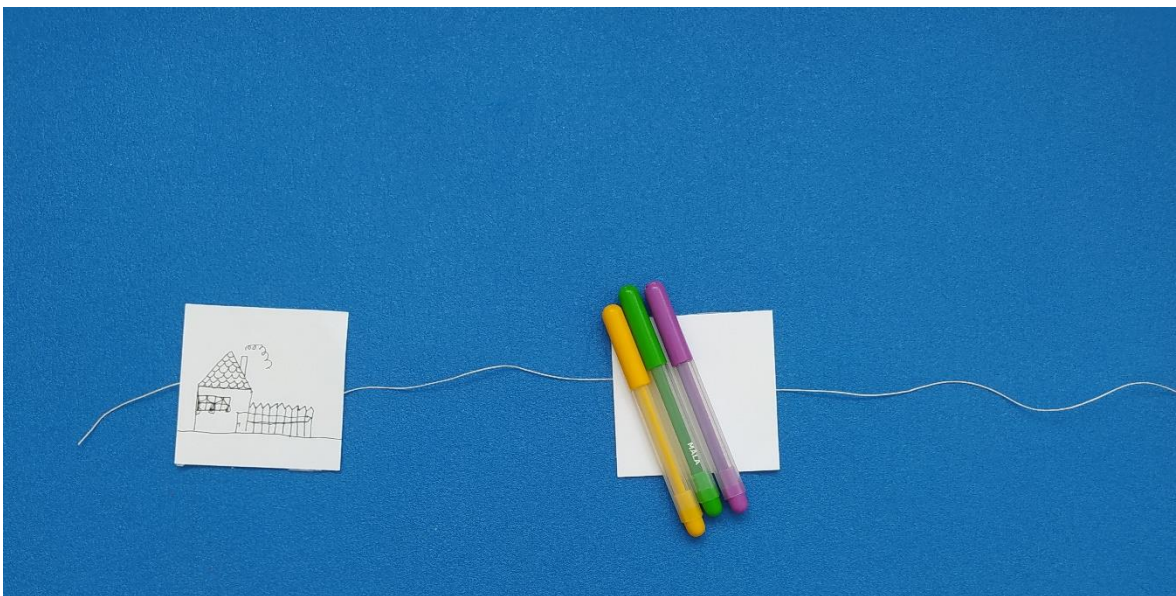
Obr. 53 až 55



Zachycené sny.



Časová linie doplněna o popisky. Konkrétní sdělená přání jsou zakryta.



Někteří žáci zakomponovali do úkolu i kresbu.

Obr. 56 až 57

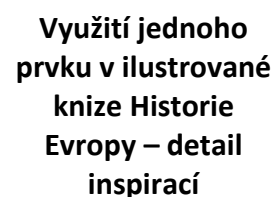
Reflektivní bilance aktivity Osud(i)

Před několika týdny, ještě než jsem vymyslela tuto aktivitu, jsem zaregistrovala, že byla vydána kniha od Renáty Fučíkové o Evropě a její historii (r. 2011). Neodolala jsem a pátrala jsem po dalších informacích, až jsem skončila na stránkách městské knihovny a knihu si nechala rezervovat v jedné z poboček. Tak nějak jsem už totiž předpokládala, že bude někdy tato publikace aplikovatelná na hodinu výtvarné výchovy. Po tom, co jsem si knihu vyzvedla a prolistovala ji, úplně jsem jí propadla. Ilustrace, jejich barevnost a náboj neuvěřitelně věrohodně pasoval do rozebíraných historických událostí a různých kultur. Z ilustrací dýchalo tolik emocí, jako kdyby historie na papíře znovu ožila. Byla jsem také unešená z **konceptu celé knihy**, jelikož celou **popisovanou historii Evropy provázal v dolní části knihy špagát**, následně **řetěz** po většinu času, **až do současnosti**, kde **skončil, držel ho** totiž **v rukou** mladý **chlapec**. Znázornění **plynutí času** do vizuální podoby, řetěz navíc **doplňen o přívěsky** různých podob **reagujících na významné události v dějinách**. Chlapec jako naděje v pozitivní přínos do budoucna pro celý svět.

Nedalo mě to, nemohla jsem odehnat z hlavy myšlenku, že mám navázat na tuto část knihy, která by mohla vypadat zdánlivě bezvýznamně a pouze jako takový doplněk k celé knize. Shledala jsem v tom ale **perfektní příležitost k rozluštění a odhalení významu onoho provázku** a následně **řetězu** pro žáky. Netrvalo to dlouho a už jsem přibližně věděla, kdy tuto knihu žákům přes kameru představit. Žákům jsem totiž potřebovala na začátku hodiny přiblížit dílo Entropa od Davida



Ilustrovaná kniha
Historie Evropy -
dějepis



Využití jednoho
prvku v ilustrované
knize Historie
Evropy – detail
inspirací

Černého, byl to dodatek k předešlé hodině. Po uzavření této kapitoly jsem **se chytla tématu Evropské unie**, která je **taktéž** samozřejmě zmiňována **v knize Historie Evropy**. To byla má příležitost.

Evropská unie -
občanská
výchova,
zeměpis

Týden dopředu jsem žákům sdělila, aby si na příště připravili jakýkoliv provázek.

Na začátku hodiny jsem žákům připomněla, zda mají připravený materiál na aktuální hodinu, a pak jsme si společně rozebrali, čemu jsme se minule věnovali. První hodinu jsme se detailněji věnovali Entropě. Po tom, co jsme ukončili toto téma, jsem přešla přirozeně ke knize Historie Evropy. Žákům **jsem nejdříve nasdílela**

obrazovku s oficiálními stránkami Renáty Fučíkové, představila v krátkosti **její osobu, ukázala žákům**, které

Představení Renáty
Fučíkové a knihy
Historie Evropy –
edukace přes
sdílenou obrazovku
a zapnutou kameru

knihy sepsala a ilustrovala a **zaměřila jsem se na Historii Evropy**. Na kameře **jsem knihu** žákům **ukázala fyzicky**,

prolistovala ji **od začátku do konce** vždy vybrané dvoustrany a **pozastavila se** hlavně **u dvojlistu**

pojdnávajícím o Evropské unii. Při tomto listování a přestavování **jsem upozorňovala na linoucí se řetěz**

provázející každou stranu **v knize**. Žáci tak tušili, že se jich na něco budu posléze ptát, a že se možná zrovna na

tento řetěz bude reagovat tvorbou s pomocí připraveného provázku. Tím jsem však neskončila.

Žákům **jsem ukázala doslov** s názvem Hrdinové zítřka, **upozornila na ilustraci** a **řetěz**, kterého se chopil **mladý hoch**

Snaha o rozklíčení
nápadu s řetězem
a přívěsky –
hledání významu
v obrazech

na obrázku. Přečetla jsem jim také **závěrečná slova** popisující **důležitost našich rozhodnutí** vedoucí

k nějakému výsledku, který má určitý dopad na naši společnost. **Věnovala jsem** těmto **slovům čas**, jelikož

sama cítím, že **je nutné vést žáky** nejen **k lásce k vědomostem** a **sebevzdělávání**, ale také **k** jisté

Zjemňování a
zušlechťování
osobnosti –
občanská výchova

pokoře, uvědomělosti, zdravému sebepojetí, spolupráci a k lásce ke všemu živému, a tato závěrečná kapitola toto všechno dokládala. Zpětně mě mrzí, že jsem se žáků na jejich názor k těmto slovům nezeptala, ale pokud se alespoň někoho dotkly v dobrém slova smyslu, rozhodně to za to stálo. Poté jsem se žáků ptala, co tedy má vlastně znamenat konec řetězu, který drží mladý chlapec, a vůbec existence špagátu a řetězu v knize. Také jsem se vyptávala na přiložené přívěsky, zda nesou nějaký význam. Reakce na otázku se ve třídách lišily, někteří přišli s návrhem hned, někomu taková otázka byla docela cizí.

Žákům jsem hned poté sdělila postup od začátku do konce, upozornila na možné osobní zádrhly jako je přespříliš intimní přání, o kterém ví jen sám žák a nikomu jej nechce prozradit a další záležitosti k aktivitě. Žáci tedy měli sestavit svoji budoucnost a své plány z předmětů a s pomocí provázku, kterým předměty obmotávali nebo jen na něj přikládali nalezené věci ze svého okolí. Provázek jako plynoucí čas, předměty jako výrazné momenty v jejich životě. Volit objekty měli dle charakteru svého přání. Abych předešla jakýmkoliv nepříjemnostem spojených s aktivitou, vše jsme si sdělili ještě před tvorbou. Veškeré detaily a možné problémy, které by znepříjemnily tvorbu. Žáci se tedy měli přesunout tam, kde mají více místa na zemi a mohou tvořit – na chodbu, do svého pokojíčku apod. Zajímalo mě, jak si žáci poradí se zakončením celého díla. Někteří dodali papírek s popiskem ohledně neznámé budoucnosti, někteří ponechali metaforicky nerozmotané klubko na konci svého díla, které poodhalí až ve správný čas, co se stane dále. Žáci také

Sdělení postupu
aktivity Osud(i) přes
mikrofon – **podrobné
sdělení postupu
aktivity pro
bezproblémový
průběh úlohy**

Provázek a předměty
mají v tvorbě
zastupující funkci
abstraktního pojmu
(budoucnost)

Jak si poradit
s druhým koncem
provázku - řešení
problému fungujícími
nápadly

nedokumentovali pouze **formou fotografií**, ale chytře **zvolili nahrávání videa** a postupně tak projeli celé své sestavené dílo.

Také jsem se setkala s tím, že někteří žáci měli mlhavou představu o vlastní budoucnosti, s čímž jsem také počítala. Neměla jsem v úmyslu tuto aktivitu všem žákům nakázat, bylo mi jasné, že ne každý bude mít nejen představy o svém budoucím životě, a že citlivější a uzavřenější osoby se nebudou chtít dělit o jakékoliv své přání. Nevyžadovala jsem, aby mi všichni žáci poslali zdokumentované dílo. Jediné, **na čem mi** opravdu **záleželo**, bylo, aby **se žáci zamysleli** nad tím, **co je nyní baví**, a **zda se** tento **zájem může rozvinout do budoucna**, a zda z něho může vzejít **případná profese** nebo **aktivní koníček**.

Zdokumentování
rozsáhlejšího díla –
dokumentace
fotografiemi či videem

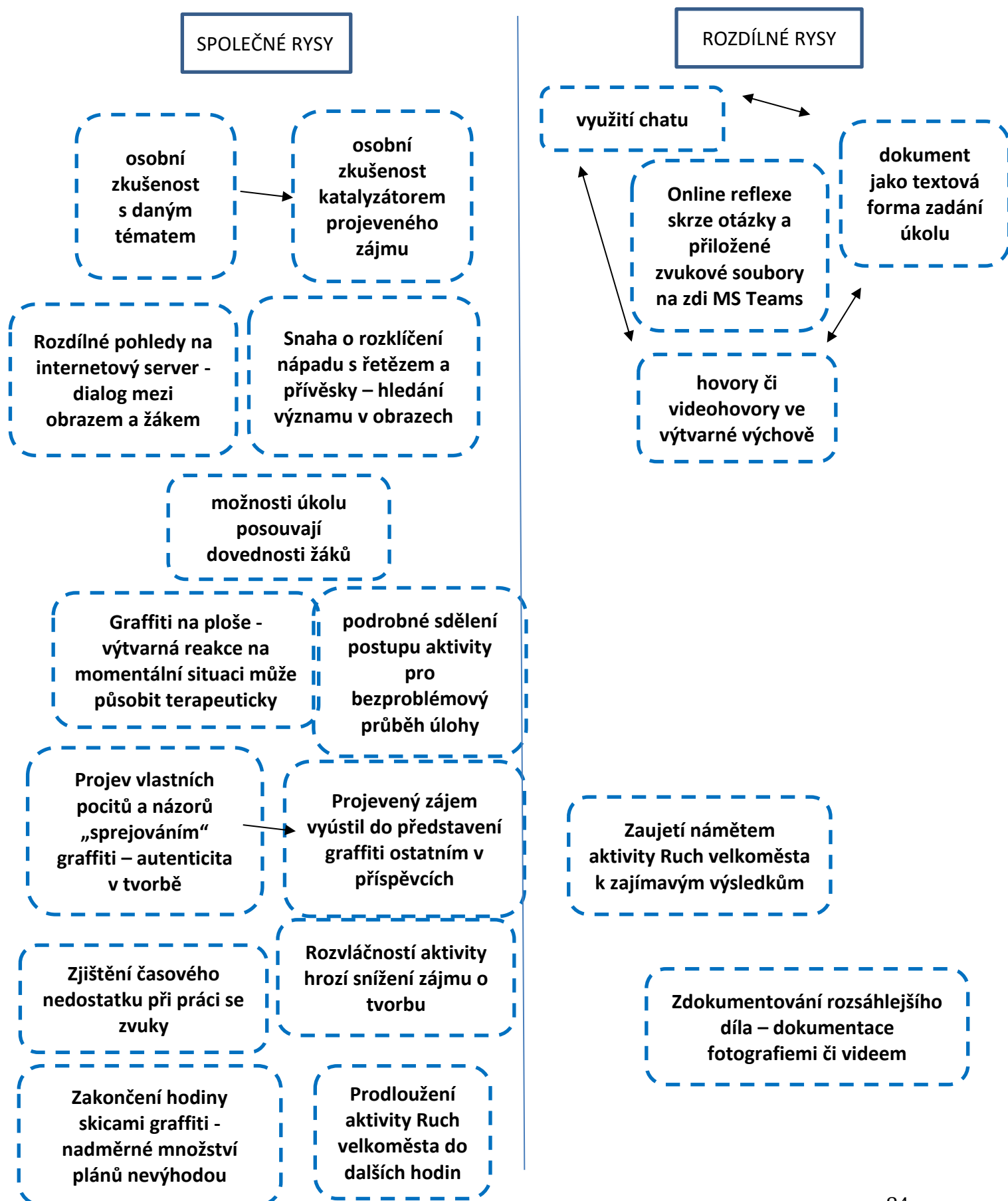
Uvědomování si
sebe sama a svých
předností –
osobnostní a
sociální výchova

2.3 VÝZKUMNÉ NÁLEZY – GRAFICKÉ ZPRACOVÁNÍ

V dalších podkapitolách se nachází **výsledky výzkumného šetření** rozdělené dle **výzkumných otázek**. Vyzdvížené a trochu zobecněné nálezy v barevných políčkách jsou posbírané ze všech reflektivních bilancí jednotlivých realizovaných aktivit a sloučeny tematicky dohromady. Záměrně některé slučuji k sobě, některé oddaluji a nechávám jim prostor. Tyto grafy fungují jako hluboký vhled do pěti online aktivit, vyjadřují skrytější informace, ale taktéž snadno rozpoznatelné. Díky tomu, že je tato hloubková analýza zvýraznila, mohou sloužit buď jako inspirace (pozitivní zjištění), nebo jako varovný signál (negativní zjištění) distanční výuky.

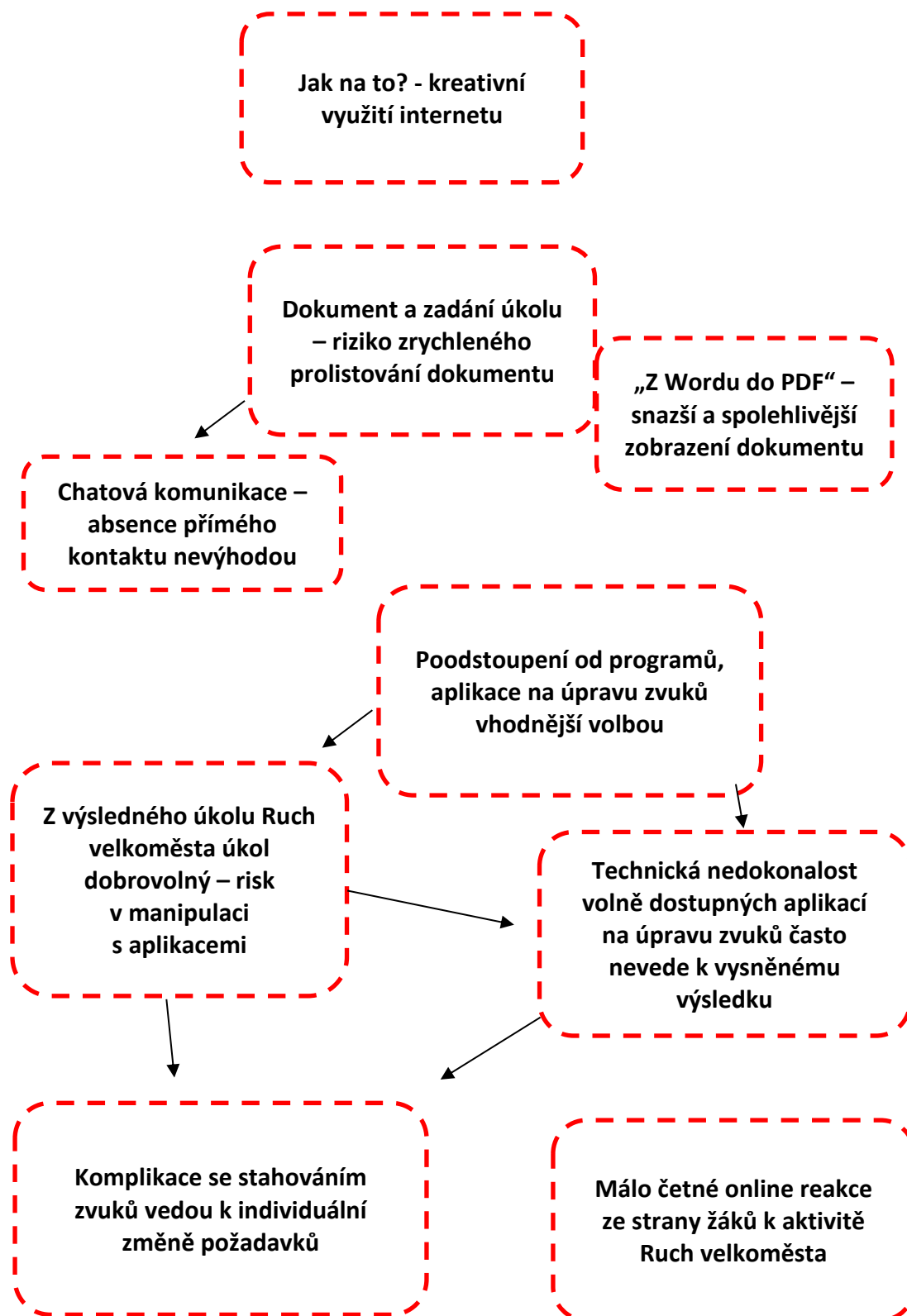
2.3.1 SHODNÉ A ROZDÍLNÉ RYSY DISTANČNÍ A PREZENČNÍ VÝUKY

Které společné a které rozdílné rysy má distanční výuka oproti té prezenční?



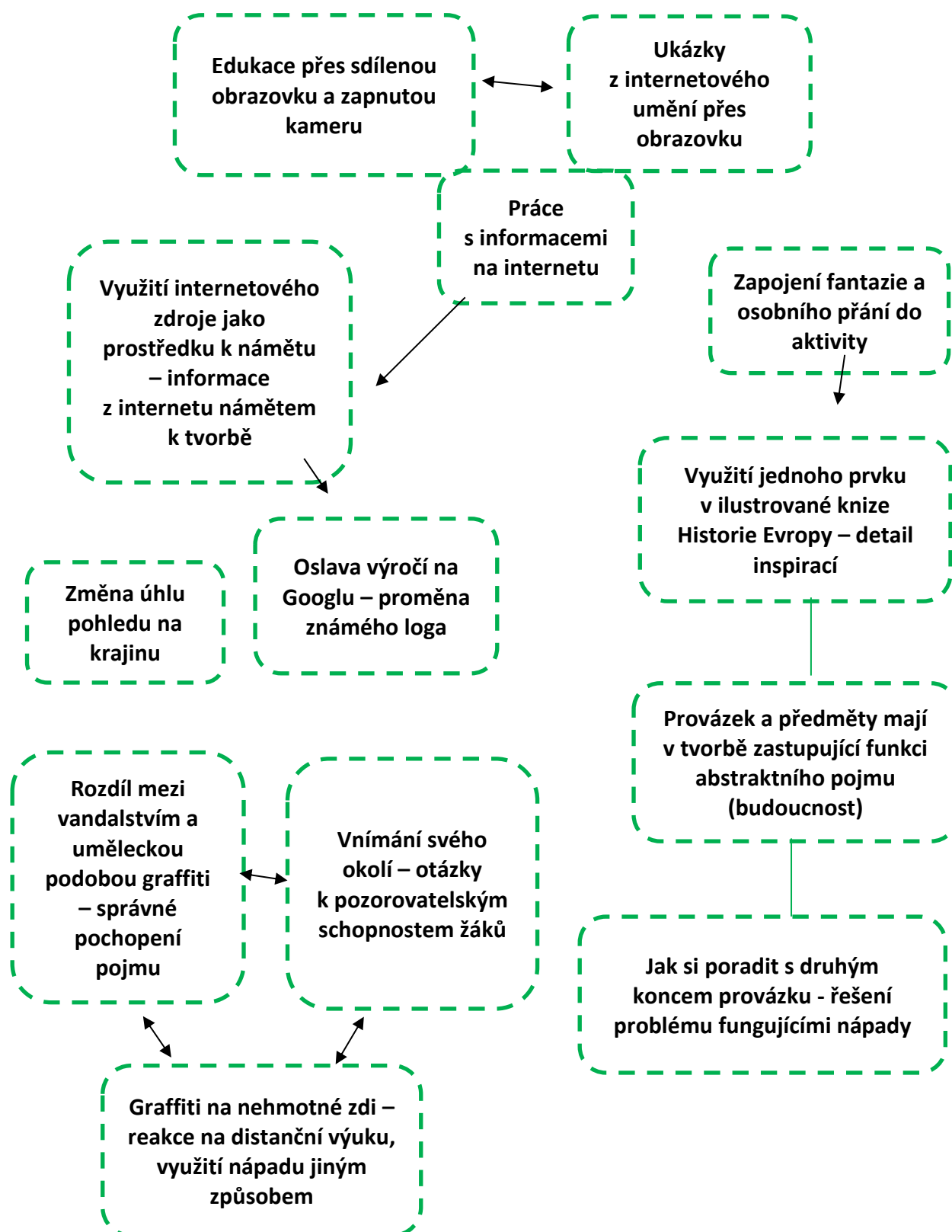
2.3.2 ÚSKALÍ DISTANČNÍ VÝUKY A JEJICH PŘEDCHÁZENÍ

Jaká úskalí má distanční výuka a jak těmto úskalím předcházet?



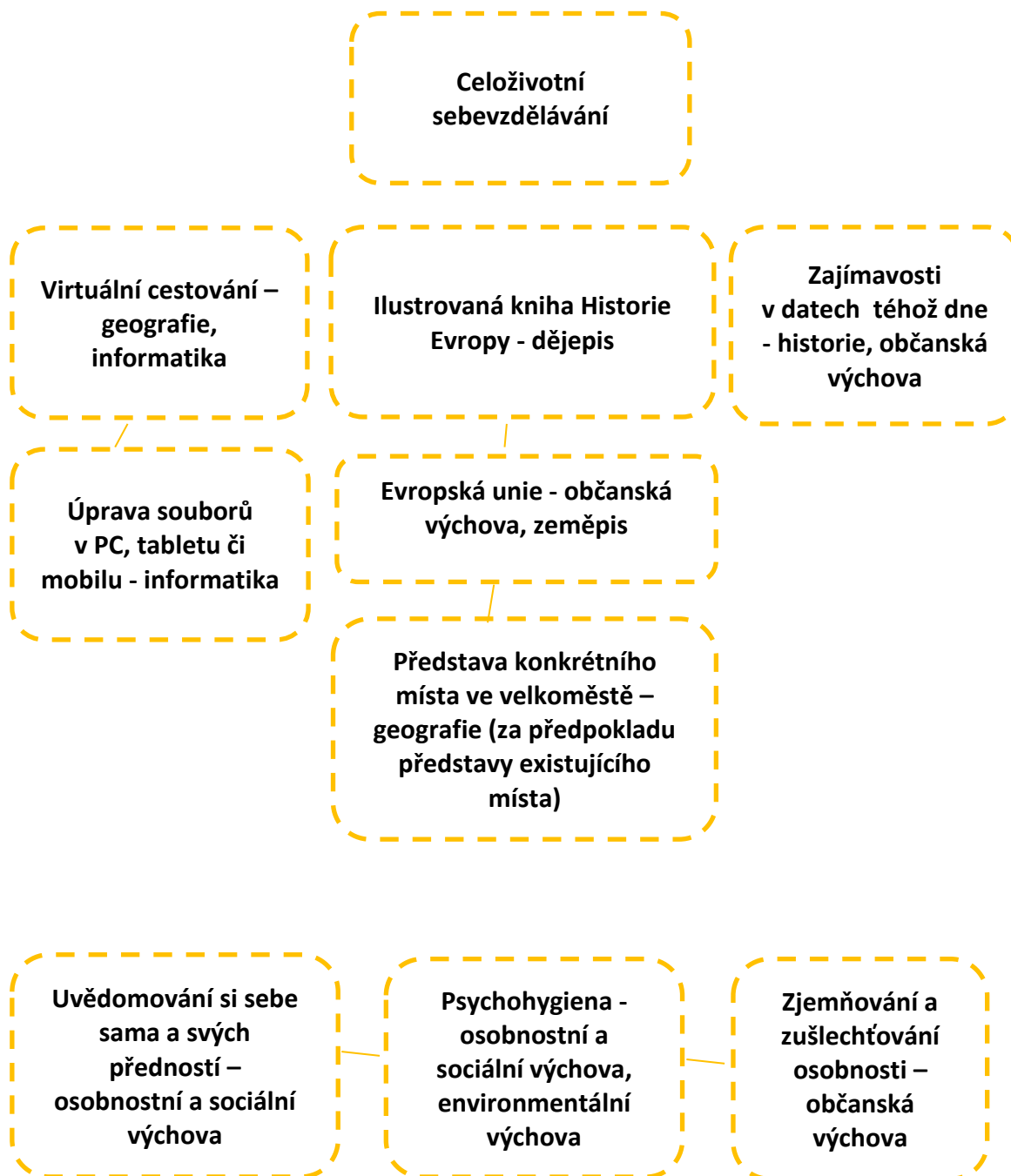
2.3.3 DIDAKTICKÁ TRANSFORMACE OBSAHŮ V DISTANČNÍ VÝUCE

Jak didakticky transformovat vzdělávací obsahy v rámci online výuky?



2.3.4 ONLINE VÝUKA A MEZIPŘEDMĚTOVÉ VZTAHY

Které mezipředmětové vztahy lze vysledovat v rámci výtvarných úloh?



2.4 INTERPRETACE VÝZKUMNÝCH NÁLEZŮ A USOUVZTAŽNĚNÍ VÝZKUMNÝCH OTÁZEK

Po zanalyzování všech reflektivních bilancí pěti aktivit pomocí výzkumných otázek jsem přišla na následující...

Které společné a které rozdílné rysy má distanční výuka oproti té prezenční?

Osobní zkušenost s určitým tématem je nezastupitelnou složkou ve výtvarné výchově. Zvláště ve výtvarné výchově přes počítač, distanční formou, je třeba, aby byli žáci tzv. „podchyceni“ hned na začátku, automaticky projevují vyšší zájem.

Výzkumná sonda potvrdila, že **vedení různých diskusí nad** vybraným **dílem**, stejně tak **hledání symbolů** v něm, je taktéž možné i přes hovory i dopisování si na chatu, navíc v hodinách výtvarné výchovy stěžejním momentem.

Důležité je i **podrobnější sdělení postupu práce**, hlavně při výuce distanční formou, jelikož pedagog má možnost kontrolovat pouze skrze zapnuté kamery na druhé straně obrazovky.

Z výzkumného šetření je zřejmé, že pokud je i **aktivita** pro ně **prostředkem sebevyjádření** a mohou do tvorby otisknout sami sebe i vlastní názor, má takový úkol ještě větší dosah, a nejen že je aktivita o to více baví, ale dokládají to pak zvýšené reakce u reflexí. Žáci pak **dobrovolně sdílí** svoji **tvorbu** ostatním **do příspěvků**.

Z výzkumné sondy je také viditelné, že žáci často **posouvají možnosti aktivity** a přinášejí inovativní výsledky.

Výzkumné šetření podtrhlo i občasný **nedostatek v plánovaném obsahu** výtvarné výchovy. **Přehlcením** hodiny výtvarné výchovy se tak nechaly některé kroky na další hodinu. Hrozí v tu chvíli **rozvláčnost aktivity** a **snížení zájmu** ze strany žáků.

K rozdílným rysům patří **online forma komunikace**. Do té je zahrnuta **chatová komunikace a videohovory**.

Vzhledem k tomu, že není možné si fyzicky projít všechna díla žáků, je třeba **dokumentovat díla**. Ve výzkumné sondě tomu tak bylo pomocí fotografií, ale i nahrávání videí.

Jaká úskalí má distanční výuka a jak těmto úskalím předcházet?

Dle výzkumného šetření vyvstává na povrch několik otázek vztahujících se ke **kreativnímu užívání internetu** při distanční výuce. (Není ale samozřejmostí internet využívat naplno, existují další cesty, jako třeba skenování dokumentů, hravých listů, představování didaktického materiálu přes kameru apod.)

Výzkumná sonda také z obsahu výzkumného vzorku odhalila očekávaný výsledek, že **nadměrné využívání dokumentů a komunikace přes chat** rozhodně není výhodou. Žáci postrádají přímý kontakt, chybí jim hlas učitele i vlastních spolužáků. Při volbě dokumentu, ve kterém se vyskytuje popis celé plánované aktivity, **hrozí přeskakování některých textových pasáží** nebo **ukázek** ze strany žáků, zvláště těch, kteří ztrácejí rychle pozornost a neoplývají tolik soustředěností. Jestliže ale není zbytí, je třeba **dokument převést do formátu PDF**, aby se žáci nepotýkali s nesourodou změť obrázků, fotek a přeházeného textu.

Ve sledované a zkoumané aktivitě Ruch velkoměsta se prokázaly předpokládané informace. Při **práci s mobilní aplikací** může nastat několik **potíží**, záleží samozřejmě nejen na mobilním systému daného žáka, ale také na představách výsledku tvorby žáka a možnostech dané aplikace. Vznikajícími komplikacemi se tedy **mění požadavky na provedení úlohy**

Jak didakticky transformovat vzdělávací obsahy v rámci online výuky?

Z výzkumné sondy přirozeně vyplynulo, že **edukace** probíhá přes počítačové médium, **přes obrazovku**, a je tedy nasnadě přes ni **sdílet výukový materiál**.

Nabízí se tu automaticky možnost **práce s informacemi na internetu** a také **využití** nějaké nalezené informace jako prostředku **k tvorbě** (viz aktivita Na chvíli cestovatelem a Googlíme).

Ve výzkumné sondě se ukázala očekávaná důležitost v podobě **přiblížení tématu žákům** (vnímání svého okolí – aktivita Na zdi) v rovině osobního prožitku, stejně tak nutnost **vymezit** některé **pojmy** a vysvětlit si je. **Hra s námětem netradičním způsobem pozdvihne hodinu** výtvarné výchovy a pocítí to i žáci.

Stejně jako v prezenční výuce může být i nalezený **detail** uměleckého artefaktu či jakéhokoliv předmětu **inspirací**. Sdílený **detail** s žáky může mít zásadní **skrytý význam**, tudíž nastává perfektní příležitost ke společnému odkrytí tohoto významu se zapřením všech sil. Pak může být i tento význam **námětem** k následující tvorbě, žáci rozvinou svou fantazii a mohou vložit do aktivity osobní přání.

Které mezipředmětové vztahy lze vysledovat v rámci výtvarných úloh?

Pět realizovaných aktivit obsahovalo několik **mezipředmětových vztahů**, často se opakujících jako například **osobnostní a sociální výchova s občanskou výchovou, zeměpis a dějepis**, významný podíl má i **informatika** s ohledem na distanční formu výuky. V jedné z aktivit se objevila i lehce environmentální výchova.

2.5 DISKUSE – ONLINE POJETÍ VÝTVARNÉ VÝCHOVY

Během distanční výuky je třeba eliminovat z programu specifické výtvarné postupy a techniky. Žáci nemohou manipulovat se speciálními nástroji, nejsou pro ně k dispozici, samozřejmě chybí i pedagogův dohled a případné rady rovnou na místě. Lze však vymyslet alternativy, ovšem není možné docílit stejného efektu jako s manipulací běžných nástrojů.

Skupinová práce během běžných hodin za lavicemi bude fungovat mnohem přirozeněji a povede k opravdové spolupráci než rozdělení několika žáků dohromady ze seznamu členů týmu na různých platformách pro komunikaci z pohodlí domova, i přes využití kamerky.

Někteří pedagogové mohou při distanční výuce zažívat těžší chvíle, stětávají se najednou s mnohem komplexnějšími informacemi, majíce je co nejrychleji vstřebat. Informace o tom, jak zacházet s určitými programy, jak se v nich orientovat, jakým způsobem vytvořit výukové prostředí pro tu či onu hodinu. Nemusí mít vždy pod kontrolou jednotlivé kroky, které učiní, technika je může v tomto ohledu „zradit“ a hodit do neznáma. Tyto nepříjemnosti pak pedagogy mohou paralyzovat a znepokojit do další vyučovací hodiny. Na druhou stranu tato zkušenost může být hybnou silou ke zlepšení a k poznávání doposud nepoznaného.

Dalším dílkem do celkového obrazu potíží online vyučování se může vyskytnout problematika počtu zúčastněných žáků během výuky. Toto dění může záviset na průběhu vyučovacích hodin daného učitele, na jeho osobnosti i připravenosti ve výuce. Žáci poznají i vycítí, na kterou hodinu u kterého předmětu musí být přítomni. O slovo se ale velmi často hlásí myšlenka na vlastní práci nebo doděláním úkolů z jiných předmětů. Během přímé výuky lze na rušivé elementy nebo výraznou nepozornost poukázat, při distanční výuce jsou k tomu zhoršené podmínky.

Distanční vzdělávání může podkopnout nohy žákům, kteří jsou zvyklí na pravidelné setkávání se s ostatními, ať už s kamarády nebo vyžadují jakoukoliv lidskou pozornost. Již

z mé zkušenosti mohu potvrdit, že někteří žáci na nedostatek nebo spíše absenci jakéhokoliv přímého kontaktu ze školního prostředí tak trochu doplatili. Je nutno ale dodat, že se v takovýchto případech mísí více faktorů. Dohromady mohou právě způsobit ztrátu sebevědomí a psychické potíže. Otázkou však je, zda by se tak či tak tyto potíže v budoucnu neprojevíly, kdyby nebylo distanční výuky.

Bohužel se mohou žáci snadno zbavit jakékoliv motivace, mohou po nějakém čase ztratit vůli se jakkoliv snažit, připravovat se na hodiny nebo se některých předmětů ani neúčastnit. Nejen že hrozí jakákoliv forma neaktivity, ale také ztráta běžného denního režimu. Žáci vstávají o něco déle, často dorazí na první hodinu o několik minut déle nebo ji dokonce i zaspí, mohou se pustit do práce až v pozdních hodinách před spaním, tím pádem zalehnou až v brzkých ranních hodinách. K tomu distanční výuka svádí, svádí k jisté pohodlnosti a ke ztrátě již zaběhnutého režimu. Na tento problém poukazuje i Covid Portál. *Pro úspěšné zvládnutí distančního vzdělávání doporučujeme nastolení režimu: Vstávejte v pravidelnou hodinu. Vytvořte si pracovní prostor. Neabsolvujte výuku z postele. Rozvrhněte si Vaše úkoly a povinnosti. Dělejte si zápisky, to Vám pomůže udržet pozornost. Komunikujte s vyučujícími a spolužáky. Nebojte se zeptat.* (Covid Portál, 2021)

Distanční výuka však přináší i mnohá pozitiva a odkrývá další možnosti výuky, které není možno aplikovat v rámci fyzické výuky.

S ohledem na výtvarnou výchovu je během distanční výuky možnost vyzkoušet s žáky takové aktivity, které by byly v rámci prezenční výuky často neproveditelné nebo by byla jejich realizace značně ztížena, a to nejen kvůli prostředí třídy či ateliéru, ale omezení by se převážně projevilo u vysokého počtu osob na jednom místě. Žáci mohou manipulovat s vlastními předměty v pokoji, využít k aktivitě veškeré místnosti, pracovat nerušeně se zvuky a s hudbou, využít prostředí, ve kterém žijí. Žáci mají doma mnohem širší pole působnosti, mohou se přesouvat z místnosti do místnosti, využít na tvorbu různorodé předměty, které by jen tak ve škole nemohli do tvorby zahrnout už z mnoha důvodů. Také se nabízí možnost práce se zvuky nebo s hudebním doprovodem, ve školním prostředí se tato možnost také nabízí, ale je velice omezena a závisí na ní spoustu dalších okolních faktorů.

Zároveň si z distanční výuky může nejen učitel, ale i žák, odnést dobrý pocit z toho, že došlo ke změně, že mohou obě dvě strany okusit něco nového, i když bez jakýchkoliv příprav, prakticky rovnou hození do jiného způsobu vyučování. Lze tuto formu výuky vnímat jako takové okořenění, které by nemuselo být jen opovrhované, ale naopak vítané, pokud tuto formu dokáže pedagog velmi dobře uchopit a využít ji na maximum. Nabízí se u ní hravé a zábavné postupy.

Také je tu velký prostor pro zdokonalení se v rámci práce na počítači. Žáci se s počítačem setkávají dennodenně, jsou nuceni pracovat s mnohými programy, soubory, dokumenty. Stahují, upravují, vpisují, přesouvají, vkládají... Distanční výuka je taktéž nosná a obohacující z tohoto hlediska, že žák zdokonalí své schopnosti a rozvine je do dovedností, případně se od základu naučí pracovat s danou oblastí, jestliže učitel mu k tomu napomůže a vysvětlí postup, což je v takový moment nutné.

Dalším bodem distanční výuky a jejího přínosu může být i příležitost spolupráce s těmi nejbližšími, s rodinou, i když tento bod může působit velmi diskutabilně a nepochopitelně. U ověřování znalostí je tato možnost nemyslitelná, je potřeba, aby žák pracoval na svém úkolu sám, ale pokud jde o tvorbu jako takovou, může být zpracovaná aktivita ponechána v prostoru, žák si může zahrát s rodinným příslušníkem hru nebo se jednoduše jen pochlubit, co sestavil, vytvořil či vyrobil. Může docházet k zajímavým interakcím, ke kterým by došlo ve škole „jen“ mezi žákem a spolužáky, žákem a učitelem.

Uzavřenější a citlivější osoby se do aktivity mohou ponořit sami doma více než kdy jindy. Mají povětšinou prostor sami pro sebe, mohou se do zadání více vcítit a zpracovat jej bez jakýchkoliv rušivých elementů, plnohodnotně a s mnohem větší autentičností, jestliže žijí v klidném prostředí. V tomto ohledu opět nacházím v distanční výuce velkou výhodu.

Nakonec distanční výuka umožňuje i více času pro zájmy žáků, protože se tím tak eliminuje čas strávený přípravou na odchod a přejezdem do školy či ze školy. Záleží ovšem na typu koníčků, i tento bod může být velice diskutabilní a nesedí určitě na veškeré zájmové oblasti mladistvých.

Co během distanční výuky neopomenout? Je nutné udržovat motivaci, aby pedagog předešel, alespoň částečně, riziku menší účasti na online hodinách. Z mé osobní zkušenosti není úplně žádoucí natahovat jednu činnost na více hodin (to se týká převážně tříd s pouhou jednou hodinou výtvarné výchovy týdně), i když z vlastního pohledu působí atraktivně. Atraktivita ovšem postupem času upadá, pokud se na jedné činnosti pracuje delší dobu. Dalším faktorem znepríjemňujícím distanční výuku je absolutní odtržení se od reality po dobu distanční výuky, od aktuálního dění. Žáci by z mého pohledu měli dostat příležitost reflektovat vlastní pocity a dojmy z distanční formy výuky a dalších faktorů s distanční výukou spojených a přenést tyto pocity do výtvarné práce. Zvláště ve výtvarné výchově a dalších humanitně orientovaných předmětech by měla být aktuálnost vítaná.

Během online výuky je nutné výstižně a trefně vysvětlit zadání, nechat prostor na otázky žákům, aby měl pedagog přehled o tom, zda zadání bylo vysvětleno obstojně a relevantně žákovi věku nebo naopak v představeném zadání se vyskytlo několik nesrovnalostí.

Pro ozvláštňení jednotlivých online hodin se hodí zařadit i nové metody výuky, a to takové, které se dají aplikovat do distančního vzdělávání a podpoří záměr učitele.

Distanční výuka nutí učitele, zvláště pak učitele výtvarné výchovy, aby přehodnotil své plány, nesnažil se do online formy zakomponovat vše, co by realizoval během prezenční výuky, aby se přizpůsobil tomuto novému způsobu vyučování náhle užívanému a našel i v této formě nové možnosti a poutavé postupy.

Každý pedagog si musí najít svůj vlastní způsob online vedení výuky uměleckého předmětu. Neexistuje na to jeden jediný správný postup. Osobnosti pedagogů se taktéž liší, jednomu by nevyhovoval jeden přístup, druhému by mohl zase naopak velmi sednout. Jediné, co by mělo být společné, je dodržení tematických plánů a hravost, kreativita a smysluplnost výtvarných úloh.

ZÁVĚR

Pro mne bylo téma Zprostředkování umění na druhém stupni ZŠ zcela přirozenou volbou. Hledala jsem vždy v maličkostech a „všednostech“ každodennosti, v dosažených znalostech či v mých myšlenkách inspiraci pro výtvarné aktivity. Vnímala jsem téma této práce jako příležitost k tomu vymyslet zase něco nového, čerpat z uměleckých tendencí, ke kterým jsem se ještě nikdy v rámci vymýšlení aktivit a výuky nedostala nebo se jich jen letmo dotkla. Navíc s nutností vést výtvarnou výchovu přes počítač. V tu chvíli začalo mít téma další rozměr.

Distanční výuka ukázala, že má co nabídnout. Pozvedává výtvarnou výchovu na další úroveň, jelikož otevírá brány novým možnostem a zážitkům. Zároveň některé běžné postupy jsou ve výuce automaticky zavrženy, o to více je pedagog nucen modifikovat učivo do vyhovující a fungující formy, a tak poznává zase trochu jinou rovinu výuky. Stále si ale zachovává několik společných rysů v porovnání s prezenční výukou dle výzkumné sondy ze závěrečné zprávy praktické části, u těch rozdílných figuruje převážně online forma komunikace, jiné principy sdělování učiva a nutnost dokumentace žákovských děl. Také je třeba se žáky během online výuky udržovat přímou komunikaci, nejlépe při hovorech se zapnutou kamerou, aby žáci neztráceli kontakt s učitelem, ale i se svými spolužáky. Občas zadávání úkolů a komunikace na chatu neuškodí, ale měla by být ve výsledku minimální. S vnesením mezipředmětových vztahů do distanční výuky nenastává žádný razantní problém, závisí to na výběru tématu a s tím se pojí dalšími návaznostmi. Učitel by neměl ustrnout na konstantním zadávání přímých úkolů bez motivace s chybějícími souvislostmi, jelikož pak může být výuka výtvarné výchovy chápána jako hon za výsledkem bezmyšlenkovitě a bez přesahu. V tu chvíli se vytrácí mezipředmětovost a zůstává jen strnulé požadování finálního díla bez prožívání samotné tvorby.

Sama za sebe jsem se distanční výuky ještě před jejím vypuknutím mírně obávala, provázelo mne ale zároveň vzrušení a nadšení z nové přicházející zkušenosti, se kterou se budu muset jako pedagog poprat a přijmout ji. Zapřísáhla jsem se, že vyzkouším se žáky i pro mě aktivity zcela nové, ke kterým jsem se zatím nikdy nedostala a neměla ani pro to tu správnou příležitost a prostor. Zvláště během distanční výuky se mi osvědčilo propojovat netradiční ukázky umění s edukativním podtextem i z jiných předmětů, a také se dotknout jejich mladistvých duší a nechat je promluvit, ať už se mělo jednat o projevení jejich

vlastních přání nebo názorů na konkrétní témata ve výtvarném zpracování. Spatřovala jsem v tom zásadní význam pro jejich osobní rozvoj, ale také jako podporu v nelehkých časech.

Zprostředkovat umění v rámci distanční výuky není takovou zátěží, jak se může na první pohled zdát, ale záleží vždy na přístupu učitele, chce to určitou dávku odvahy a kreativity. Pak může být sám pedagog překvapen, kam až žáci mohou výtvarně zajít.

RESUMÉ

Diplomová práce popisuje problematiku zprostředkování umění ve školním prostředí a zahrnuje i téma distanční výuky výtvarné výchovy s ohledem na situaci Covid-19 a rozkrývá tak různé možnosti, jak lze vést výtvarnou výchovu online formou, a jak didakticky transformovat umění žákům. V praktické části se vyskytuje pět realizovaných aktivit podrobně sepsaných do didaktických struktur s reflektivními bilancemi a následně na to rozebraných dle položených výzkumných otázek. Praktickou část završují odpovědi na výzkumné otázky v rámci výzkumné sondy.

The diploma thesis describes the issue of mediating art in the school environment and includes the topic of distance learning of art education with regard to the Covid-19 situation and reveals various possibilities of how to conduct art education online and how to didactically transform art for students. In the practical part, there are five implemented activities written in detail in didactic structures with reflective balances and then analyzed according to the research questions. The practical part is completed by answers to research questions within the research probe.

SEZNAM LITERATURY A INTERNETOVÝCH ZDROJŮ**Seznam literatury**

BLÁHA, Jaroslav a Jan SLAVÍK. *Průvodce výtvarným uměním V*. Albra, spol. s.r.o., 1997. ISBN 80-7361-038-8.

ČERNÝ, Michal, Dagmar CHYTKOVÁ, Pavlína MAZÁČOVÁ a Gabriela ŠIMKOVÁ. *Distanční vzdělávání pro učitele*. Brno: Flow, 2015. ISBN 978-80-905480-7-7.

ČERNÝ, Michal. *Webináře ve vzdělávání: pedagogické a didaktické aspekty*. Brno: Flow, 2015. ISBN 978-80-88123-04-0.

FULKOVÁ, Marie. *Diskurs umění a vzdělávání*. Jinočany: H & H, 2008. ISBN 978-80-7319-076-7.

GREENE, Rachel. *Internet art*. C.S.Graphics, 2004. ISBN 0-500-20376-8

HORÁČEK, Radek. *Galerijní animace a zprostředkování umění: poslání, možnosti a podoby seznamování veřejnosti se soudobým výtvarným uměním prostřednictvím aktivizujících programů na výstavách*. Brno: CERM, 1998. ISBN 80-7204-084-7.

PIJOAN, José. *Dějiny umění 12*. Praha: Euromedia – Knižní klub a Balios, 2002. ISBN 80-242-0720-6.

SCHACTER, Rafael. *The world atlas of street art and graffiti*. New Haven: Yale University Press, c2013. ISBN 978-0-300-19942-0.

SKALKOVÁ, Jarmila. *Obecná didaktika: vyučovací proces, učivo a jeho výběr, metody, organizační formy vyučování*. Praha: Grada, 2007. Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-247-1821-7.

SLAVÍK, Jan, Lenka HAJEROVÁ MÜLLEROVÁ a Pavla SOUKUPOVÁ. *Reflexe a hodnocení kvality výuky*. Plzeň: Západočeská univerzita v Plzni, 2020. ISBN 978-80-261-0920-4.

UHL SKŘIVANOVÁ, Věra. *Pedagogika umění - umění pedagogiky, aneb, Přínos oboru výtvarná výchova ke všeobecnému vzdělávání*. Ústí nad Labem: UJEP, 2014. ISBN 978-80-7414-663-3.

UHL SKŘIVANOVÁ, Věra. *Pojetí vzdělávacích cílů v ČR a Německu, aneb, Umělecko-pedagogická interpretace kurikulárních dokumentů českých a bavorských gymnázií*. Brno: Paido, 2011. Kultura a edukace. ISBN 978-80-7315-228-4.

WILSON, Michael. *Jak číst současné umění: umění 21. století zblízka*. Přeložil Lucie SIMEROVÁ, přeložil Milan GUŠTAR. Praha: Kniha Zlin, 2017. Artberry. ISBN 978-80-7473-620-9.

Digitální věk a smysl výchovy: sborník textů z mezinárodního doktorandského kolokvia (Masarykova univerzita Brno, UJEP Ústí nad Labem) konaného 10.4.2003 na katedře výtvarné výchovy Pdf Masarykovy univerzity. Brno: Masarykova univerzita, Pedagogická fakulta, 2004. Sborník prací Pedagogické fakulty Masarykovy univerzity v Brně, sv. 170, č. 4. ISBN 80-210-3315-0.

Seznam internetových zdrojů

Artlist: Centrum pro současné umění Praha [online]. 2020 [cit. 2021-7-15].

Dostupné z: <https://www.artlist.cz/jan-kalab-2681/>

Covid Portál [online]. 2021 [cit. 2021-7-15].

Dostupné z: <https://covid.gov.cz/situace/skolstvi/distanzni-vyuka>

Distanční výuka. *Koronavirus edu.cz* [online]. [cit. 2021-7-15].

Dostupné z: <https://koronavirus.edu.cz/distanzni-vyuka>

Haring: The Keith Haring Foundation [online]. 2021 [cit. 2021-7-15].

Dostupné z: <https://www.haring.com/!/about-haring/bio>

Národní ústav pro vzdělávání, RVP ZV 2017. In: Nuv.cz [online]. [cit. 15.7.2021].

Dostupné z: <http://www.nuv.cz/t/rvp-pro-zakladni-vzdelavani>

Národní ústav pro vzdělávání, RVP ZV 2021. In: Nuv.cz [online]. [cit. 15.7.2021].

Dostupné z: <http://www.nuv.cz/t/rvp-pro-zakladni-vzdelavani>

POSPÍŠIL, Aleš, ŘEPA, Karel a ŠOBÁŇNOVÁ, Petra. *Kvalita ve výtvarné výchově* [online].

Olomouc: Česká sekce INSEA, 2019 [cit. 2021-7-15]. ISBN 978-80-904268-7-0.

Dostupné z: [https://f8a41b37-3228-4025-872f-](https://f8a41b37-3228-4025-872f-f61b1c40af15.filesusr.com/ugd/01fd51_3f768513005c495ab7a1c0a6e4dfe311.pdf)

[f61b1c40af15.filesusr.com/ugd/01fd51_3f768513005c495ab7a1c0a6e4dfe311.pdf](https://f8a41b37-3228-4025-872f-f61b1c40af15.filesusr.com/ugd/01fd51_3f768513005c495ab7a1c0a6e4dfe311.pdf)

Rafaël Rozendaal [online]. [cit. 2021-7-15]. Dostupné z: <https://www.newrafael.com/>

Webináře. *Umoped: Umělecko-pedagogická galerie ve virtuálním prostoru* [online]. [cit.

2021-7-15]. Dostupné z: <https://galerie-umoped.zcu.cz/webinars>

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obr. 1 až 13

Webináře. *Umoped: Umělecko-pedagogická galerie ve virtuálním prostoru* [online]. [cit. 2021-7-15]. Dostupné z: <https://galerie-umoped.zcu.cz/webinars>

Obr. 14

MoMA: The Museum of Modern Art [online]. [cit. 2021-7-15]. Dostupné z: <https://www.moma.org/collection/works/81435>

Obr. 15

Haring: The Keith Haring Foundation [online]. [cit. 2021-7-15]. Dostupné z: <https://www.haring.com/!/art-work/61>

Obr. 16

Electric boogie woogie [online]. [cit. 2021-7-15]. Dostupné z: <http://www.electricboogiewoogie.com/>

Obr. 17 až 32

Zdrojem konverzace na MS Teams s žáky, odevzdané práce žáků. Výstřižky z Google Maps.

Obr. 33 až 37

Zdroj: MS Teams a zpracovaná díla žáků. Google logo.

Obr. 38 až 39

Konverzace na MS Teams se žáky.

Obr. 40 až 52

Výstřižky a tvorba žáků z platformy MS Teams.

Obr. 53 až 57

Příspěvky na MS Teams a odeslané práce žáků.

