



**ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI**

**FAKULTA PEDAGOGICKÁ**

**KATEDRA VÝTVARNÉ VÝCHOVY A KULTURY**

**SOUDOBÉ EDUKAČNÍ MOŽNOSTI ZPROSTŘEDKOVÁNÍ**

**UMĚNÍ VE VÝZNAMNÝCH ČESKÝCH GALERIÍCH**

**BAKALÁŘSKÁ PRÁCE**

**Klára Václavková**

*Výtvarná výchova a kultura se zaměřením na vzdělávání – KOMPLET*

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

**Plzeň, 2023**

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

V Plzni dne .....

.....

vlastnoruční podpis

## **Poděkování**

Nejprve bych touto cestou ráda poděkovala paní PhDr. Věře Uhl Skřivanové, Ph.D. za odborné vedení mé bakalářské práce, a také za trpělivost, pomoc a cenné rady při jejím zpracování.

## **Abstrakt**

V bakalářské práci se budu zabývat soudobými edukačními možnostmi zprostředkování umění v českých galeriích a zmapováním jejich edukačních programů s následnou analýzou.

Cílem teoretické části práce je definovat základní pojmy a termíny z oboru muzejní a galerijní edukace se zaměřením na její současné tendence. Dále se zde budu zabývat porovnáním rozdílů v muzejní a galerijní edukaci v České republice a ve světě. V teoretické části práce se zaměřím také na alternativní výukové možnosti, zážitkovou pedagogiku a funkci hry a tvořivosti z hlediska pedagogiky i psychologie.

Obsahem didaktické části práce bude zmapování konkrétních edukačních programů v předem vybraných českých galeriích, jejich deskripce a analýza z hlediska využitých soudobých metod a postupů výtvarné výchovy i soudobého umění.

**Klíčová slova:** Galerie, edukace, galerijní a muzejní pedagogika, zážitková pedagogika, zprostředkování umění

## **Abstract**

In my bachelor's thesis, I will focus on contemporary educational possibilities for art mediation in Czech galleries and mapping their educational programs, followed by analysis.

The aim of the theoretical part of the thesis is to define basic concepts and terms in the field of museum and gallery education, with a focus on current trends. Additionally, I will compare the differences in museum and gallery education between the Czech Republic and the rest of the world. In the theoretical part, I will also explore alternative educational approaches, experiential pedagogy, and the role of play and creativity from both pedagogical and psychological perspectives.

The didactic part of the thesis will consist of mapping specific educational programs in selected Czech galleries, their description, and analysis regarding the use of contemporary methods and approaches in art education and contemporary art.

**Key words:** Gallery, education, gallery and museum pedagogy, experiential pedagogy, art mediation.

## Obsah

<b>1. Úvod</b> .....	8
<b>2. Zprostředkování umění veřejnosti</b> .....	9
<b>3. Galerijní a muzejní pedagogika</b> .....	10
3.1. Počátky muzejní pedagogiky .....	13
3.2. Současné tendence muzejní a galerijní pedagogiky .....	14
3.3. Česká galerijní a muzejní pedagogika v porovnání se zahraničím.....	15
3.3.1. Vlivy ze zahraničí.....	15
3.3.2. Česká praxe ve srovnání se zahraničím.....	15
3.4. Obecné principy galerijní a muzejní edukace .....	16
3.5. Potřebné kompetence edukačních pracovníků v galerii .....	18
<b>4. Programy pro veřejnost v muzeích a galeriích</b> .....	19
4.1. Teoretické programy .....	19
4.2. Praktické programy .....	20
4.3. Smíšené programy.....	20
<b>5. Metody muzejní a galerijní pedagogiky převzaté z alternativního vzdělávání</b> .....	20
5.1. Vznik alternativního vzdělávání.....	21
5.2. Počátky zážitkové pedagogiky .....	21
5.3. Zážitková pedagogika .....	23
5.4. Vymezení pojmů prožitek a zážitek .....	24
<b>6. Didaktická hra jako výuková metoda a její význam</b> .....	25
6.1. Vymezení pojmu didaktická hra .....	26
6.2. Didaktická hra jako výuková metoda.....	26
<b>7. Popis edukačních aktivit jednotlivých institucí</b> .....	27
7.1. Galerie hlavního města Prahy .....	27
7.1.1. Edukační činnost Galerie hlavního města Prahy .....	28
7.1.2. Prostory GHMP určené pro edukační činnost.....	28
7.1.3. Typy edukačních programů v GHMP .....	30
7.1.4. Online edukace GHMP .....	31
7.2. Kunsthalle Praha .....	33
7.2.1. Edukační činnost Kunsthalle Praha.....	34
7.2.2. Prostory Kunsthalle Praha určené pro edukační činnost .....	34
7.2.3. Typy edukačních programů v Kunsthalle Praha .....	35
7.2.4. Online edukace Kunsthalle Praha.....	36
7.3. Národní galerie Praha.....	38
7.3.1. Edukační činnost Národní galerie Praha .....	38

7.3.2. Prostory NGP určené pro edukační činnost .....	39
7.3.3. Typy edukačních programů v NGP.....	39
7.3.4. Online edukace NGP.....	41
7.4. Galerie středočeského kraje .....	43
7.4.1. Edukační činnost Galerie středočeského kraje.....	44
7.4.2. Prostory GASK určené pro edukační činnost.....	44
7.4.3. Typy edukačních programů v GASK.....	45
7.4.4. Online edukace GASK.....	46
<b>8. Komparace edukačních aktivit jednotlivých institucí.....</b>	<b>48</b>
8.1. Typy programů, které galerie nabízejí .....	48
8.2. Cílové skupiny, pro které jsou edukační aktivity určeny .....	49
8.3. Obsahy aktivit a jakým způsobem navazují na RVP či ŠVP .....	50
8.4. Online edukace.....	51
8.5. Spolupráce s externími pracovníky a vystavujícími umělci.....	51
8.6. Prezentace na webu .....	52
<b>9. Ukázka a rozbor konkrétních edukačních programů v GHMP a NGP.....</b>	<b>54</b>
9.1. Edukační program GHMP.....	54
9.2. Edukační program NGP .....	55
<b>10. Závěr.....</b>	<b>57</b>
<b>11. Zdroje .....</b>	<b>58</b>
<b>12. Seznam obrázků .....</b>	<b>61</b>

## 1. Úvod

Galerijní a muzejní pedagogika je relativně nový, ale stále více populární přístup ke vzdělávání, který využívá prostředí muzeí a galerií k poskytování vzdělávacích a kulturních zážitků pro nejrůznější skupiny lidí. Tento přístup ke vzdělávání se zaměřuje na interaktivní a zážitkové učení, které se snaží poskytnout návštěvníkům muzeí a galerií příležitost prozkoumat, objevit a hlouběji pochopit umělecká díla a kulturní dědictví. V posledních letech se tato oblast stává stále více důležitou, protože muzea a galerie hrají klíčovou roli v udržování a propagaci kulturního dědictví a uměleckých děl. Muzea a galerie také poskytují příležitost ke vzdělávání a rozvoji znalostí. Zvláště v této době, kdy se děti a mládež potýkají s nedostatkem zájmu o kulturu a historii, mohou muzea a galerie přispět k rozvoji jejich zájmu a vztahu k těmto tématům.

Osobně věřím, že muzea a galerie mají potenciál přinést hodnotný přínos do vzdělávání a rozvoje znalostí, nejen pro děti a mládež, ale i pro dospělé. Galerijní a muzejní pedagogika může pomoci překlenout propast mezi akademickou výukou a reálným světem, jelikož se snaží poskytnout návštěvníkům muzeí a galerií zážitkové a interaktivní způsoby učení. Galerijní a muzejní pedagogika může být také velmi přínosná pro děti s různými typy poruch učení a znevýhodněními, které mohou mít potíže s tradičním učením v klasickém školním prostředí. Takové děti by mohly využít interaktivní a zážitkovou formu vzdělávání, kterou nabízejí muzea a galerie, a získat tak nové zkušenosti a znalosti.

V této práci se budu zabývat rozborem teoretických přístupů galerijní a muzejní pedagogiky, zážitkovou pedagogikou, funkcí hry z hlediska psychologie a také popisem konkrétních edukačních programů v českých galeriích. Koncepce edukačních programů v jednotlivých institucích bude nejdříve představena a následně bude probíhat jejich komparace na základě vybraných kritérií.



## 2. Zprostředkování umění veřejnosti

Zprostředkovávání umění veřejnosti je důležité nejen z hlediska kulturního vzdělání, ale také jako možnost pro jednotlivce rozvíjet kreativitu a přemýšlet mimo běžné stereotypy. Muzea a galerie mohou být místy nejen pro pasivní konzumaci uměleckých děl, ale také pro aktivní zapojení návštěvníků do tvorby. Měla by být místem, kde se lidé mohou učit a inspirovat, rozvíjet svůj kulturní rozhled a zároveň si užívat kreativní zážitky.

Termín zprostředkování umění se týká různých způsobů, jak umělecká díla a kulturu přiblížit široké veřejnosti. Pod tento pojem se dá zařadit mnoho aktivit a činností, jako například vzdělávací programy v kulturních institucích, publikace o umění, prezentování umění v médiích, umělecké výstavy, veletrhy atp. Tyto činnosti mají za úkol veřejnosti umění zpřístupnit, a to buď přímým nebo nepřímým způsobem. (Horáček 1998)

Přímé zprostředkování umění se týká lidí, kteří přicházejí do kontaktu s originály uměleckých děl a pracují s nimi. Sem se řadí například sami umělci, kurátoři, odborní pracovníci muzeí, teoretici, kritici, pedagogové a učitelé uměleckých oborů. Tyto osoby pracují s uměleckými díly a jejich práce přispívá k překonání propasti mezi veřejností a uměním. (Horáček 1998)

Na druhé straně jsou lidé, kteří s originály uměleckých děl nepřicházejí do přímého kontaktu. Tito lidé pracují s reprodukcemi nebo pouze s informacemi o uměleckých dílech. Může se jednat o zaměstnance médií, novináře, umělecké a reklamní agentury nebo vědecké pracovníky. (Horáček 1998)

Obě formy zprostředkování mají svou hodnotu a vzájemně se doplňují. Přímé zprostředkování umění, které se zabývá osobním setkáním s originály uměleckých děl, umožňuje lidem hlubší prožitek a porozumění uměleckým dílům. Oproti tomu nepřímé zprostředkování umění, které se soustředí na reprodukce a informace o uměleckých dílech, může poskytovat přístup k umění i těm, kteří nemají možnost osobního setkání s originály. Oba přístupy mají své výhody a mohou přispět k rozšíření obzorů a povědomí o umění ve společnosti.

V muzeích a galeriích často nabízejí programy, které umožňují návštěvníkům nejen pasivní poslech odborného výkladu, ale i aktivní zapojení se do tvůrčího procesu. Díky tomu si mohou účastníci sami vyzkoušet a prožít některou část z činností, které předcházely vzniku muzejních a galerijních exponátů. (Horáček 1998)

To, že si diváci sami vyzkouší některou část umělcovy práce nebo jinou variantu, která ji vysvětluje, může pomoci zlepšit jejich porozumění tomu, co výtvarné dílo představuje. Zejména pro děti je důležité, aby mohly na výstavě nejen poslouchat výklad, ale také si samy něco vytvářet. Jejich schopnost soustředění na teoretický výklad bývá obvykle nižší než u dospělých, ale díky praktickým činnostem si mohou osvojit poznatky pevněji. Proto se ve většině uměleckých muzeích věnují muzejní pedagogové při prohlídkách výstav nejen teoretickému výkladu, ale také drobným praktickým úkolům. (Horáček 1998)

Zapojení praktických aktivit do zprostředkování umění je klíčové pro rozvoj zájmu návštěvníků o umění. Tyto interaktivní prvky umožňují lidem vytvořit si autentický a osobní vztah k uměleckým dílům a prožít umění na vlastní kůži. Praktické aktivity, jako je tvorba vlastního uměleckého díla či manipulace s materiály, poskytují návštěvníkům možnost vyjádřit svou vlastní kreativitu. Tím se zvyšuje jejich zájem o umění a umožňuje se jim lépe porozumět uměleckému procesu. Zároveň se vytváří prostor pro osobní prožitky a interpretace.

Tato interaktivní forma zprostředkování umění má pozitivní vliv na rozvoj kulturního povědomí veřejnosti. Lidé se prostřednictvím praktických aktivit mohou lépe vcítit do role umělce a lépe porozumět jeho tvůrčímu procesu. Tím se otevírá prostor pro hlubší a interaktivní diskuzi o umění, která překračuje pouhé pasivní přijímání informací.

Věřím, že inkluzivní a interaktivní přístup ke zprostředkování umění má dlouhodobý pozitivní vliv na kulturní vzdělání a vnímání umění veřejností. Podpora praktických aktivit a tvůrčího projevu umožňuje lidem rozvíjet vlastní estetické vnímání, kritické myšlení a schopnost vyjádřit se prostřednictvím uměleckých forem. Tím se otevírají nové perspektivy a možnosti pro rozvoj kulturního povědomí a celkovou kulturní kvalitu společnosti.

### **3. Galerijní a muzejní pedagogika**

Muzejní a galerijní pedagogika se zabývá vzděláváním návštěvníků v muzeích a galeriích. Jejím cílem je poskytnout návštěvníkům hlubší vhled do umění a historie a pomoci jim lépe porozumět významu expozic. Tato forma vzdělávání je důležitá pro rozvoj kulturního povědomí a zlepšení kvality kulturního života v naší společnosti.

Muzejní a galerijní pedagogika může být realizována prostřednictvím různých programů a akcí, jako jsou například výstavy, workshopy, přednášky, prohlídky s průvodcem nebo

interaktivní aktivity. Tyto programy jsou navrženy tak, aby návštěvníkům umožnily aktivní a zábavnou formou poznávat umění a historii. Je důležité, aby muzejní a galerijní pedagogika byla přístupná pro co nejširší spektrum lidí a zároveň byla navržena tak, aby byla atraktivní a motivující pro návštěvníky různého věku, vzdělání a kulturního pozadí.

Muzejní a galerijní pedagogika má také velký potenciál ovlivnit rozvoj kulturního povědomí ve společnosti. Skrze tyto aktivity se mohou lidé seznámit s různými kulturami, historií a současnými uměleckými proudy. Muzea a galerie se tak stávají místy setkávání, učení a inspirace.

Dle Šobáňové (2012) je vzhledem ke specifikům českého muzejnictví důležité ujasnit si pojem galerie a co si pod ním můžeme představit. V České republice se neziskové instituce, které se specializují na správu uměleckých sbírek tradičně nazývají galerie, i když se ve skutečnosti jedná o specializovaná muzea – muzea umění. Termín muzeum umění je tedy v podstatě synonymní s pojmem galerie, pokud se ovšem jedná o "instituci věnující se sbírání, udržování a vystavování sbírek". Nicméně termín galerie můžeme také použít pro instituci, která se zabývá pořádáním výstav uměleckých děl, aniž by nutně spravovala nebo vlastnila svou sbírku. V tomto případě se už dostáváme za hranice pojmu muzeum. „*Například vlajková loď českých galerií, resp. muzeí umění, Národní galerie v Praze, v souladu se zákonem č. 148/1949 Sb., o Národní galerii v Praze, shromažďuje, eviduje, trvale uchovává, odborně zpracovává a zpřístupňuje veřejnosti díla malířská, sochařská a grafická a díla z oblasti tzv. nových médií domácího i cizího umění a vědecky o nich bádá; je muzeem ve smyslu ustanovení § 10 odst. 6 zákona č. 122/2000 Sb., o ochraně sbírek muzejní povahy (Národní galerie v Praze, 2009).*“ (Šobáňová, 2012, str. 20)

Muzeum a jeho sbírky mají na společnost výchovný vliv. To znamená, že muzeum působí na návštěvníky tak, aby se stali vzdělanějšími a kultivovanějšími a získali nové zkušenosti, postoje, kompetence, informace a poznatky. Tento edukační efekt je důležitý především proto, že umožňuje návštěvníkům rozvíjet své znalosti a dovednosti. V případě, že se muzeu povede využít celý jeho potenciál, může se stát vzdělávací institucí. Toto platí zejména v případě, když se rozhodne aktivně podpořit učení návštěvníků. Muzeum může zohlednit vzdělávací potřeby návštěvníků již během své expozice, ale nejefektivnější podporu pro návštěvníky v tomto ohledu poskytují specialisté na komunikaci a vzdělávání návštěvníků. Muzeum jako takové může organizovat edukační činnosti spojené se sbírkami,

nebo na jejich organizaci může spolupracovat s dalšími formálními či neformálními vzdělávacími institucemi. (Šobánková 2012)

Muzeum se samo o sobě stává edukační institucí díky tomu, že se v něm nějaký subjekt učí a jiný subjekt mu toto učení zprostředkovává. Vladimír Jůva pokládá muzejní edukaci za „základní kategorii muzejní pedagogiky“ a za její efekt považuje „*pozitivní změny navozené v jedinci působením muzea, jeho materiálními a nemateriálními obsahy a jejich uspořádáním*“. Dle Jůvy je pro muzejní edukaci typické, že zde převládá nepřímé edukační působení, čímž se liší například od školního vzdělávání, které se vyznačuje působením vnějšího činitele, který řídí edukační proces. Funkcionální edukační působení muzea není omezeno pouze na exponáty, expozice a výstavy, ale zahrnuje také architekturu muzea a sociální prostředí, které přispívá k atmosféře a celkovému zážitku návštěvníků. (Jůva, Jagošová, Mrázová 2010)

Pojmy galerie a muzeum jsme si již vymezili, pojďme se tedy nyní přesunout k samotnému tématu muzejní a galerijní pedagogiky. Muzejní a galerijní pedagogika představuje důležitý aspekt v oblasti kulturního vzdělávání a komunikace s veřejností. Je to disciplína, která se zaměřuje na vytváření a poskytování vzdělávacích programů a akcí v prostředí muzeí a galerií.

Muzejní a galerijní pedagogika je velmi důležitou oblast v rámci kulturního vzdělávání a komunikace s veřejností. Je to prostředek, který umožňuje muzeím a galeriím stát se živými a interaktivními institucemi, schopnými oslovit různé věkové skupiny a zpřístupnit jim umělecká díla, historické artefakty a další kulturní hodnoty.

Samotný výraz muzejní pedagogika se poprvé objevil v Německu ve 30. letech a dnes je již běžně užívanou kategorií. Tento termín, se používá pro popis aktivit, jež muzea záměrně provádějí s cílem poskytovat vzdělávací aktivity. Těmito aktivitami se snaží muzea přímo přispět k výchovně vzdělávacímu procesu návštěvníků. Galerijní pedagogika a muzejní pedagogika, ač jsou si velmi podobné, jsou odlišné disciplíny. Rozdíl mezi muzejní a galerijní pedagogikou spočívá v předmětu jejich zájmu. Muzejní pedagogika je obecná disciplína zahrnující teoretické a metodologické otázky práce pro veřejnost v muzeu. Muzeum jako takové je ale institucí, která se může zabývat jak obecnou historií, tak například přírodními vědami nebo technikou. Galerijní pedagogika má oproti tomu svůj předmět zájmu o něco užší, jelikož se věnuje výhradně výtvarnému umění. Ale vzhledem

k tomu, že jediný rozdíl mezi těmito dvěma disciplínami můžeme nalézt v předmětu zájmu, tak galerijní pedagogiku pokládáme za součást muzejní pedagogiky. (Horáček 1998)

Programy, které se soustředí na výtvarné umění, se od ostatních odlišují tím, že při setkání s výtvarným dílem, se ve značné míře věnují kreativním aspektům práce a citové rovině vnímání. U výtvarných činností převládá rozvíjení tvořivosti, oproti tomu v muzeu historie bude převládat úloha poznávací. Vedle poznávací úlohy, která ve výtvarných aktivitách také nachází, a slouží převážně k seznámení se s informacemi o samotném díle či autorovi, máme jednu ještě důležitější složku, a to složku kreativní, při níž účastníci sami tvoří na základě podnětů výtvarného díla. (Horáček 1998)

Muzejní a galerijní pedagogika má potenciál hrát klíčovou roli ve vytváření smysluplných a interaktivních zážitků pro návštěvníky. Skrze inovativní vzdělávací programy a aktivity, které jsou přizpůsobeny různým skupinám a individuálním potřebám, mohou instituce nabídnout návštěvníkům nejen pasivní přenos informací, ale skutečné zapojení a aktivní učení. Kreativní přístup muzejních a galerijních pedagogů umožňuje návštěvníkům rozšiřovat své znalosti a dovednosti skrze praktické činnosti, experimenty, diskuze a spolupráci. Tímto způsobem se návštěvníci stávají aktivními účastníky a tvůrci svého vlastního učebního procesu. Díky otevřenému prostředí, jež muzea a galerie nabízejí, je také podporována zvědavost návštěvníků a jejich schopnost kritického myšlení, což vede k hlubšímu porozumění a osobnímu rozvoji. Celkově si myslím, že muzejní a galerijní pedagogika má významný potenciál obohacovat návštěvníky prostřednictvím autentických a inspirativních zážitků. Je to prostředí, kde se umění, historie a vzdělávání setkávají a společně vytvářejí prostor pro objevování a neustálý rozvoj.

### 3.1. Počátky muzejní pedagogiky

Jak již bylo zmíněno, pojem muzejní pedagogika se poprvé objevil v Německu v první polovině 20. století. Samostatnou vědní disciplínou se ale stala až v druhé polovině 20. století, kdy byla ovlivněna zejména německou odbornou veřejností v čele s Antonem Fingerlem a později Peterem Leem Kolbem. Téměř současně však docházelo k rozvoji tohoto oboru i v USA. (Jůva, Jagošová, Mrázová 2010)

Významným přínosem pro muzejní a galerijní pedagogiku byl americký filozof a pedagog John Dewey, který prosazoval myšlenku založení muzea uprostřed školy jako

nedílné součásti vzdělávání. Tento koncept se objevil již dříve v Evropě, podobně jako u Deweyho byl ovšem už tehdy odmítnut. Důležitým faktorem, proč John Dewey prosazoval myšlenku založení muzea v centru školy, bylo jeho pojetí muzea jako zdroje „akumulované zkušenosti celého lidstva“. Dewey vnímal muzeum jako nenahraditelný zdroj lidského poznání a vědění. (Dolák, Hofman, Jagošová, Jůva, Mrázová, Šerák, Šobáňová 2014, str.8)

V 70. a 80. letech proběhla mezinárodní diskuse o vzdělávací roli muzeí a o tom, jak by měla muzea vypadat. Tato problematika byla natolik důležitá, že se jí začala věnovat i organizace UNESCO. Jednou z prvních mezinárodních institucí, zabývajících se muzejní pedagogikou, byl Výbor pro výchovu a kulturní činnost, který byl založen v roce 1948. (Jůva, Jagošová, Mrázová 2010)

V České republice to byl Jan Ámos Komenský, kdo byl považován za prvního průkopníka muzejní pedagogiky. Ovšem termín muzejní pedagogika, pod kterým si můžeme představit teorii a praxi edukace v muzeích se v Česku v odborné literatuře začal objevovat na přelomu 80. a 90. let 20. století. Samotný termín muzejní pedagogika se jako takový dříve v české odborné literatuře sice nevyskytoval, ale jejími obsahovými vlastnostmi v teoretické rovině se u nás již od počátku 70. let 20. století zabýval Josef Beneš, který kladl důraz na to, že muzeum hraje důležitou roli v procesu vzdělávání a výchovy. (Kapustová 2018)

### 3.2. Současné tendence muzejní a galerijní pedagogiky

Dle Vladimíra Jůvy (2004) chápe soudobá muzejní pedagogika edukační funkci muzea jako mnohostrannou pomoc při prohlubování muzejní edukace, při procesech lidského učení v muzeu, zkvalitnění muzejní komunikace, stavbě mostů k porozumění kultury a rozvoji kvality života. Dále také nabízí pomoc dětem a mládeži v naplňování jejich práva na svébytnou dětskou kulturu, při řešení rostoucích vzdělávacích nároků informační společnosti, tradiční kooperaci se školou, smysluplné náplni volného času, realizaci muzejní činnosti a integraci postižených a znevýhodněných jedinců do kulturního života. Soudobá muzejní pedagogika klade důraz na interaktivní zážitek návštěvníků a pomáhá muzejním institucím plnit jejich vzdělávací a kulturní roli ve společnosti.

Muzejní a galerijní pedagogika může navíc hrát významnou roli v procesu inkluze a rovnosti ve společnosti. Vytváření programů a prostředí, které jsou přístupné a přátelské pro všechny skupiny lidí, bez ohledu na jejich fyzické nebo mentální schopnosti, sociální

postavení nebo kulturní pozadí, je zásadní pro to, aby muzea a galerie byla skutečně místem pro všechny. Sama mám jakožto návštěvník velkou radost, když se muzeum nebo galerie snaží vytvořit interaktivní a přístupné prostředí. Považuji to za skvělou příležitost pro osobní růst, rozšiřování obzorů a získávání nových znalostí. Muzejní a galerijní pedagogika umožňuje návštěvníkům spojit se s uměním, historií a kulturním dědictvím mnohem hlouběji, než by to dokázali oni sami.

### 3.3. Česká galerijní a muzejní pedagogika v porovnání se zahraničím

#### 3.3.1. Vlivy ze zahraničí

Zahraniční vlivy nám mohou přinést nové perspektivy, inovativní přístupy a osvědčené postupy, které fungují ve světovém měřítku. Můžeme se inspirovat různými vzdělávacími programy, interaktivními metodami, participativními formáty a zapojením moderních technologií do muzejní a galerijní pedagogiky. Tyto impulzy nám mohou pomoci obohatit zážitek návštěvníků, zvýšit jejich zapojení a poskytnout jim nové formy interakce s uměním. Je však důležité zachovat rovnováhu mezi importem zahraničních přístupů a respektováním naší vlastní kulturní identity a tradic. Měli bychom si ponechat prostor pro vytváření vlastních inovativních přístupů a programů, které budou reflektovat naši kulturní rozmanitost a specifika. (Fulková 2012)

Na českou galerijní a muzejní edukace měla velký vliv Velká Británie. Britský model, pro který je typický postup, jenž je součástí rezidenčního pobytu umělce, který s žáky, učiteli a galerijními edukátory pracuje, u nás rozpracovala Marie Fulková. V Británii se od 80. let rozvíjel komplexní přístup k vyučování v galeriích a muzeích, který zahrnoval strukturovanou výuku a projekty ve školách, nikoli jen jednorázové akce. Tento přístup byl inspirován kulturními studii, které se od 60. let rozvíjely jako univerzální disciplína. Základním postulátem těchto studií je, že kulturu lze chápat jako jazyk nebo text, a proto může být jakýkoli kulturní artefakt vstupem do edukační situace. (Fulková 2012)

#### 3.3.2. Česká praxe ve srovnání se zahraničím

V České republice máme několik skvělých muzejních a galerijních institucí s vynikajícími vzdělávacími programy, které pomáhají rozvíjet kulturní povědomí veřejnosti. Ve srovnání se zahraničím jsme v této oblasti na dobré úrovni, což potvrzují i výzkumy a

mezinárodní standardy. Mimo jiné se naše muzejní a galerijní instituce neustále snaží sledovat mezinárodní úroveň a zkoumají nové přístupy k edukaci veřejnosti, což je důležité pro udržení kvality a relevantnosti nabízených programů. (Fulková 2012)

Na rozdíl od několika ostatních zemí, není v České republice věnováno galerijní edukaci takové množství finančních prostředků. Nedostatek finančních prostředků brání vytvoření edukačních materiálů s vynikající grafickou úpravou a kvalitním tiskem. Například v Japonsku, Francii, či ve Spojených státech galerie z edukačních materiálů vytváří interaktivní knihy, zatímco u nás často ani nebývají zahrnuty v katalogu výstav. (Fulková 2012)

### 3.4. Obecné principy galerijní a muzejní edukace

V rámci Programu aplikovaného výzkumu a vývoje národní a kulturní identity Ministerstva kultury ČR se kolektiv autorů zaměřil na tvorbu, realizaci a evaluaci vzdělávacích programů v muzeích a galeriích. Fulková, Hajdušková a Sehnalíková ve své práci, která obsahuje také příkladové studie, v sekci Obecné principy galerijní a muzejní edukace identifikují tři klíčové zásady založené na získaných datech z výzkumu a jejich analýze. Tyto zásady jsou nezbytné pro úspěšné vytváření, realizaci a hodnocení vzdělávacích programů. Jedná se za prvé o diskursivní model edukačních programů, za druhé o třístupňový časový model vzdělávacích programů a za třetí o propojení různých složek výtvarného umění a dalších uměleckých složek. (Fulková, Hajdušková, Sehnalíková 2013)

#### **Princip první – diskursivní model edukačních programů**

Diskurs je termín, který je klíčovým pojmem v edukačních modelech a úzce souvisí s kulturou a uměním. Označuje způsob interpretace a reprezentace světa, který je usměrňován kulturními vlivy a pravidly. Diskurs je sociální akcí, v níž se vytváří významy a socio-kulturní praxe prostřednictvím jazyka, řeči, vizuálních obrazů a multimediální reprezentace. Diskursy jsou specializovaná pole disciplín, rozvíjených institucemi jako jsou muzea a galerie, zároveň jsou proměnlivé v čase. Koncept diskursu je významný pro výtvarnou výchovu a galerijní/muzejní pedagogiku, neboť umožňuje zahrnout i výpovědi, které normálně nejsou ve škole zahrnuty, a vytvářet vzdělávací programy s didaktickými postupy. Diskursivní model edukace se opírá o reflektovanou praxi a tvorbu, analýzu



historických a socio-kulturních vlivů. V kontextu mezi viděným a komentovaným probíhá učení. (Fulková, Hajdušková, Sehnalíková 2013)

### **Princip druhý – třístupňový časový model vzdělávacích programů**

V edukačních odděleních se obvykle používá **jednostupňový model** vzdělávacího programu, kdy si vyučující z nabídky galerií a muzeí vybírá vzdělávací program, který odpovídá jeho tematickým plánům. Tento model je méně časově a kapacitně náročný, ale pro dlouhodobé a kontinuální působení na účastníky programu je méně účinný. (Fulková, Hajdušková, Sehnalíková 2013)

Dalším modelem edukačního programu je **dvoustupňový model**, který propojuje galerijní a muzejní vzdělávací program s předcházející nebo následující vyučovací jednotkou. Tento model vyžaduje aktivní zapojení kurátorů a vyučujících, kteří musí spolupracovat a diskutovat o obsahu a formách vzdělávacího programu. Dvoustupňový model umožňuje kurátorům navrhnout programy, které reflektují školní výuku, a umožňuje vyučujícím motivovat a upevnit u žáků poznatky z výuky. Pro tento model je důležité, aby kurátoři i vyučující měli hlubší znalost vztahu vzdělávacího programu a školní výuky a také měli hlubší znalost vzdělávacího obsahu a jeho kontextů. (Fulková, Hajdušková, Sehnalíková 2013)

Stále častěji se v galerijní a muzejní edukaci vyskytuje **třístupňový model**, který sestává minimálně ze tří fází. První fáze je přípravná, při které vyučující nebo pedagog z galerie/muzea připravuje žáky na návštěvu. Druhá fáze, takzvaná prováděcí, se zaměřuje na samotný vzdělávací program v galerii/muzeu, při kterém se žáci a školní pedagog účastní vzdělávacího programu a operují s prekoncepty ve vztahu k výstavě a exponátům. Třetí fáze, reflektivní, probíhá po návštěvě dané instituce a umožňuje žákům reflektovat své poznatky a zážitky, které během programu nabyly. Vyučovací metody zahrnují diskuzi, výtvarnou tvorbu a reflektivní dialog. (Fulková, Hajdušková, Sehnalíková 2013)

### **Princip třetí – propojení různých složek výtvarného umění a dalších uměleckých forem**

Propojení různých složek výtvarného umění s dalšími formami umělecké tvorby a kulturními kontexty je standardem kvalitních galerijních a edukačních programů. Takové programy musí být komplexní a reflektivní, aby umožnily poznání uměleckého díla, které je

možné poznávat pouze v kontextech. Učitelé a studenti se musí zaměřit na multimediální interaktivní podklady, vizuální jazyk artefaktů, hudební ukázky a dobové kulturní kontexty. Umění je systémem znaků, které nám pomáhají vyjádřit se o světě, a tuto představu je nutné zapojit i do výtvarné výchovy a muzejní edukace, které jsou založeny na kreativitě a komunikaci. (Fulková, Hajdušková, Sehnalíková 2013)

### 3.5. Potřebné kompetence edukačních pracovníků v galerii

Základní kompetence, které by edukační pracovníci v galerii měli mít, zahrnují hlubokou znalost oboru a schopnost efektivně komunikovat kulturní obsahy na různé úrovni různým věkovým a sociálním skupinám. Je důležité využívat kreativní pedagogické metody, propojovat odborné a obecné pedagogické znalosti a interdisciplinární přístupy. Další klíčovou kompetencí je schopnost reflexe a analýzy vlastní práce, stejně jako dobře porozumět základním kurikulárním dokumentům a umět začlenit svůj edukační model do Rámcových vzdělávacích programů. (Fulková 2013)

Pro úspěšný proces galerijní a muzejní edukace je klíčových několik důležitých složek, které se vzájemně propojují a navzájem si pomáhají. První složkou je příprava před návštěvou, což zahrnuje prekoncept a přípravu ze strany učitele. Tato fáze často bývá opomíjena, ale ve skutečnosti je nezbytná. Učitel připravuje svou třídu na programy a do galerie či muzea přicházejí žáci s určitými očekáváními a s obsahovými znalostmi, které jim učitel předem předal. Druhou složkou je samotná galerijní či muzejní edukace a její průběh. Během této fáze se žáci aktivně zapojují do programů a akcí v galerii či muzeu. Mají možnost prozkoumat výstavy, pozorovat artefakty a umělecká díla, a získávat nové poznatky a dojmy. Posledním krokem je zpětná vazba a reflexe. Zde opět sehrává důležitou roli učitel, který pomáhá žákům zpracovat své dojmy, informace a prožitky z edukace a přenést je do výuky. Tato zpětná vazba a reflexe může sloužit jako inspirace pro další výuku a také může vést k diskuzím a rozhovorům ve třídě. (Fulková 2013)

Všechny tyto složky jsou pro úspěšný proces stejně důležité a jedna bez druhé by se neobešla. Příprava předem umožňuje učiteli vytvořit prostředí, ve kterém se žáci mohou aktivně angažovat a plně využít svou návštěvu v galerii. Učitel zprostředkováním informací podněcuje zájem a motivaci žáků. Samotná edukace v galerii či muzeu je výjimečnou příležitostí pro žáky rozvíjet své smysly, kritické myšlení a tvořivost. Přímý kontakt s uměleckými díly a historickými objekty vede k hlubšímu porozumění a osobnímu prožitku.

Pro efektivní utváření výukových zkušeností jsou klíčové zpětná vazba a reflexe. Tím učitel u žáků podněcuje rozvoj myšlení a schopnost sebereflexe, díky čemuž nabývá edukace většího rozměru, než je pouhý přenos faktů. (Fulková 2013)

#### **4. Programy pro veřejnost v muzeích a galeriích**

V muzeích a galeriích se většinou připravují vzdělávací programy, na nichž se podílejí muzejní pedagogové spolu s kurátory, autory výstav a dalšími odborníky. Tento úkol vyžaduje kombinaci odborných znalostí daného tématu, didaktických dovedností, znalostí rámcového vzdělávacího programu a znalosti cílové skupiny, pro kterou je program určen. Příprava kvalitního vzdělávacího programu vyžaduje spolupráci s různými odborníky a pečlivé zpracování.

*„Zásadním rámcem galerijních/muzejních programů edukace je jejich vazba na Rámcové vzdělávací programy pro jednotlivé typy a stupně škol, oblast Umění a kultura, která je reprezentována dvěma předměty, a to výtvarnou a hudební výchovou, s dramatickou výchovou jako doplňujícím vzdělávacím oborem. Jejich obsahy lze spojovat, komparovat a posilovat ve vzájemném působení.“* (Fulková, Hajdušková, Sehnalíková 2013, str. 3)

Při tvorbě vzdělávacího programu je klíčové stanovit jeho cíl, který je důležitý především proto, že umožňuje pedagogům reflektovat a porovnávat výstupy programu s původním záměrem. Pokud je vzdělávací program určen pro školy, musí existovat návaznost na RVP. Pedagogové preferují aktivity, které odpovídají tematickým plánům a mohou se týkat probírané látky nebo průřezových témat. (Fulková, Hajdušková, Sehnalíková 2013)

Horáček (1998) kategorizuje a strukturuje doprovodné programy celkem do tří oblastí – teoretické, praktické a kombinované.

##### **4.1. Teoretické programy**

Teoretické programy se zaměřují na poskytnutí teoretických znalostí. Tyto programy jsou obvykle určeny spíše pro dospělé návštěvníky, specializované zájemce o umění nebo studenty oborů souvisejících s uměním. V praxi se v oblasti muzejní edukace vyskytují různé

formy, jako například besedy, přednášky, prohlídky s výkladem, konference a teoretická sympozia. (Horáček 1998)

#### 4.2. Praktické programy

Praktické programy v muzeích a galeriích se zaměřují na praktické činnosti a seznámení se s výtvarnými technikami. Tyto programy umožňují návštěvníkům nejen získat teoretické znalosti a informace, ale také aktivovat vlastní kreativitu, citové prožitky a smyslové vnímání vystavených uměleckých děl. Mezi praktické programy můžeme zařadit například výtvarné kurzy, ateliéry, tvůrčí dílny a workshopy. Tyto aktivity mohou probíhat přímo v prostorách muzea či galerie, v dílnách, v ateliérech nebo i mimo tyto prostory. (Horáček 1998)

#### 4.3. Smíšené programy

Smíšený program kombinuje teoretické poznatky s praktickými aktivitami a vychází z různých faktorů, jako je typ výstavy, tematický záměr, zaměření lektora nebo animátora, věková nebo odborná struktura návštěvníků a délka animace. Nejčastěji používanou formou smíšeného programu je galerijní animace, která zahrnuje praktické tvůrčí aktivity a umožňuje návštěvníkům prožít citové zážitky a získat informace o uměleckých dílech. Další typy smíšených programů jsou interdisciplinární, jako například koncerty v uměleckých galeriích, literární setkání a další společenské akce. (Horáček 1998)

### **5. Metody muzejní a galerijní pedagogiky převzaté z alternativního vzdělávání**

V oblasti muzejní a galerijní pedagogiky se stále více uplatňují alternativní metody vzdělávání, které mají za cíl nabídnout návštěvníkům unikátní zážitek a zároveň je lépe seznámit s uměleckými díly a historickými událostmi. Tyto metody se liší od tradičních vzdělávacích přístupů jako jsou přednášky a prezentace, a zahrnují například interaktivní výstavy, hmatové expozice, virtuální reality, workshopy a další netradiční způsoby vzdělávání. Muzejní a galerijní pedagogika se při animacích řídí podobnými metodami jako

zážitková pedagogika a obě dvě používají promyšlené aktivity zaměřené na určité téma s cílem vést účastníka k učení.

### 5.1. Vznik alternativního vzdělávání

Osobně jsem velkým zastáncem alternativního vzdělávání a vnímám jeho vznik jako pozitivní a inspirativní trend. Tradiční vzdělávací systém často preferuje standardizaci a masovou výuku, což může potlačovat individualitu a kreativitu studentů. Alternativní vzdělávání naopak klade důraz na individuální potřeby a zájmy studentů a poskytuje jim prostor pro samostatné myšlení, objevování a aktivní zapojení. Jsem přesvědčena, že každý člověk má jedinečné talenty a schopnosti, které by měly být podporovány a rozvíjeny.

Na tradiční školství 19. století bylo vysloveno mnoho kritických názorů. Tomáš Garrigue Masaryk v jedné ze svých přednášek v roce 1899 pronesl, že škola a zejména její vyučovací a vzdělávací metody jsou nedostatečné. Koncept tradičního školství odmítala také švédská spisovatelka Ellen Key, svou knihou s názvem *Století dítěte*, položila na počátku 20. století impuls ke změně vzdělávání jako takového. Narůstalo požadavků na reformu školství a někteří pedagogové postupně opustili od obecné kritiky a začali se více soustředit na formulování konkrétních metod, forem a prostředků vzdělávání, které představovaly změny v základních koncepcích výuky, a to často změny zásadní. V první třetině 20. století začali v Evropě vznikat školy, které se oprostily od tradičních postů a vytvořili nové koncepce. Jako příklad můžeme uvést systém profesorky a lékařky Marie Montessori, dále waldorfskou pedagogiku Rudolfa Steinera, nebo Janský plán profesora Petera Petersena. Na území Spojených států vznikala nový trend pedagogického myšlení, který své počátky našel v pragmatické pedagogice filozofa Johna Deweyho. (Pohnětalová, Václavík 2014)

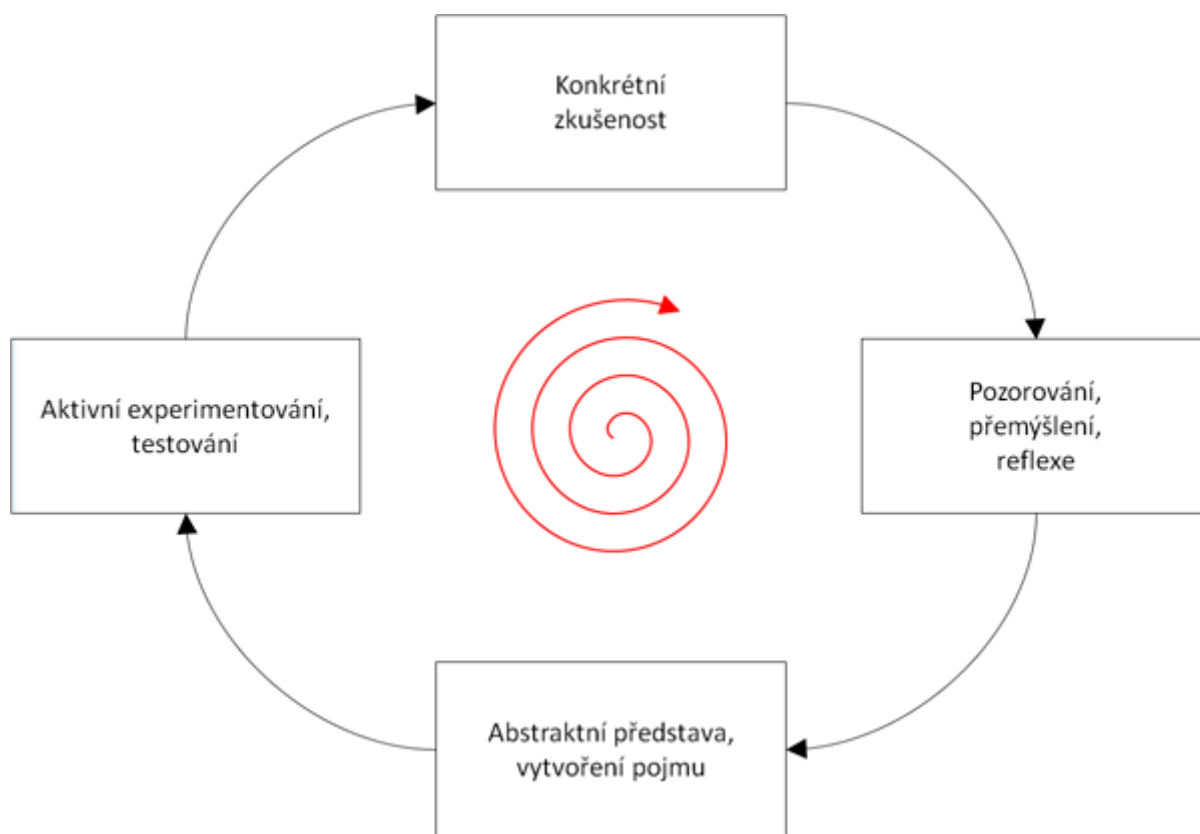
### 5.2. Počátky zážitkové pedagogiky

Jednou ze zásadních osobností, které se podíleli na vzniku zážitkové pedagogiky byl americký pedagog, filozof a reformátor John Dewey. Ten kritizoval tradiční přístup k výuce, kdy se studenti učí pouze pasivním přijímáním informací z výkladů a následným učením nazpaměť. Dewey přišel s myšlenkou, že podmínkou efektivního vzdělávání je zapojení vlastního prožitku a zkušenosti. Na Deweyho poznatky později navázal také David Allen Kolb, který přišel s teorií učení prostřednictvím zkušeností a s teorií týkající se různých

učebních stylů. Na počátku 70. let 20. století představil takzvaný *Kolbův cyklus učení*, který se dodnes využívá nejen v pedagogice, ale také v oblasti managementu, jako jedna z nejrozsáhlejších teorií. Tento přístup se opírá o konkrétní zážitky a zkušenosti jedince, což vede ke zlepšení paměti a schopnosti zapamatovat si nové informace. Kolbova teorie popisuje čtyři fáze učení, které se běžně odehrávají v průběhu procesu učení v reálném životě.

1. Setkání s konkrétní zkušeností, zážitek
2. Pozorování, přemýšlení, reflexe zkušenosti
3. Vytvoření abstraktního pojmu, představy
4. Experimentování na základě získané zkušenosti, testování naučeného

(Pohnětalová, Václavík 2014)



Obrázek č. 1, Kolbův cyklus učení

### 5.3. Zážitková pedagogika

Zážitková pedagogika je inovativním přístupem ke vzdělávání, který se zaměřuje na aktivní zapojení žáků. Místo pouhého přenosu faktů se zde klade důraz na praktickou zkušenost. Tímto způsobem se učení stává zajímavějším a efektivnějším.

Zážitková pedagogika je disciplína, která se během své existence postupně vyvíjela a formovala v samostatný pedagogický směr. V minulosti se často spojovala se vším, kde docházelo k zážitku. Zásadní ovšem je, mít stanovený pedagogický cíl a předem naplánované prostředky k jeho dosažení. Poté je třeba prožitek reflektovat a zkušenosti získané zážitkem přenést do reálného prostředí. Zážitková pedagogika se vyznačuje tím, že umožňuje propojení zážitků s jejich větším kontextem. To znamená, že se nezaměřuje pouze na vyvolání prožitku, ale především na cíle, které mají být dosaženy pomocí zážitkových situací, na zpracování prožitku a na to, jak ho převést do zkušeností, které lze opakovaně využít. (Jirásek 2004)

Pelánek ve své publikaci z roku 2013 definuje pravidla zážitkové akce v praxi:

- 1) Časově uzavřená událost, která trvá několik hodin až několik dní či týdnů
- 2) Zásadní částí programu jsou zážitky, dobrodružství a netradiční činnosti.
- 3) O zážitcích se diskutuje pomocí řízené zpětné vazby.
- 4) Akce je předem připravena skupinou instruktorů.
- 5) Akce se účastní skupina o maximálně třiceti členech, která je předem vymezená určitými kritérii.
- 6) Důležité je prostředí, které je často v přírodě nebo v jinak zajímavém prostředí.
- 7) Program musí být pečlivě připraven, veden systematicky, aby byly naplňovány zvolené cíle. Účastníci by neměli znát podrobný program předem.
- 8) Program by měl obsahovat různé typy činností, které se mají střídat. Například tvorbu, vzdělávání, pohyb.
- 9) Celý program by měl mít silnou atmosféru jako je tajemno a překvapení
- 10) Dalším důležitým pojmem, na kterém se shoduje většina autorů, je práce s „komfortní zónou“ a jejím rozšiřováním. „Komfortní zóna je oblast, kde se cítíme dobře“.

Dle Pelánka (2010) se na pomezí mezi hrou a výukou nejlépe dostaneme za pomoci využití vhodných prostředků. Tyto prostředky by nám měly umožnit předávat ostatním informace a impulsy, ale zároveň jim nechat dostatečný prostor na jejich vlastní aktivitu.

Zážitková pedagogika je skvělým způsobem, jak zvýšit motivaci a zájem žáků o vzdělávání. Když se žáci aktivně účastní výuky a mají možnost objevovat, experimentovat a spolupracovat, učení se stává mnohem přitažlivější. Praktické aktivity, terénní výuky a projekty umožňují žákům uplatnit své dovednosti a kreativitu, což posiluje jejich sebevědomí a rozvoj.

#### 5.4. Vymezení pojmů prožitek a zážitek

Při pojednávání o zážitkové pedagogice je důležité si vymežit dva klíčové pojmy, kterými jsou "prožitek" a "zážitek", neboť nám právě tyto pojmy umožňují porozumět jedinečnému přístupu, který zážitková pedagogika nabízí. Definice těchto pojmů nám umožňuje lépe rozpoznat, jak se prostřednictvím osobního zapojení, smyslových zážitků a intenzivního prožívání žáci učí a rozvíjejí na emocionální i kognitivní úrovni.

V poslední době se často mluví o tom, že by umění mělo být přístupné a prožitkově přínosné pro každého jedince. Dle Radka Horáčka (1998) rozsah tohoto prožitku však silně závisí na připravenosti diváka vnímat umění. Měřítkem kvality umění ve všeobecném smyslu se stává širší shoda těch, kteří se aktivně zapojují do uměleckého provozu a jsou hlouběji propojeni s uměleckou komunitou.

Obecně je prožívání psychický stav, který zahrnuje jak emocionální reakce na danou situaci, tak i určité myšlenky a vnímání související s tímto stavem. Prožitek můžeme rozdělit na dvě formy, a to na prožitek emocionální a na prožitek autentický. Emocionálním prožitkem rozumíme citový zážitek, který vzniká spojením kognitivního hodnocení a emočního pocitu, což vedle sebe vytváří výslednou emoci. Při autentickém prožitku dochází k citově zabarvenému vnímání aktuálního, většinou dramatického, okamžiku. Toto poznání vzniká náhle a je založeno na zhodnocení okolního prostředí či situace. Jako příklad bychom mohli uvést takzvaný aha – moment. (Hartl, Hartlová 2010)

Zážitek je v podstatě to, co si pamatujeme z řady prožitků, které jsme si prožili, a je to výstupem toho, co jsme prožili, bez ohledu na to, zda jsme byli aktivní nebo pasivní účastníci. Ve velkém psychologickém slovníku je zážitek definován jako „každý duševní



jev, který jedinec prožívá; vnímání, myšlení, představivost; vždy vnitřní, subjektivní, citově provázaný; zdroj osobní zkušenosti, hromadí se celý život a skládá jedinečné duševní bohatství každého člověka.“ (Hartl, Hartlová 2010, s. 690)

Každý jedinec si prostřednictvím svých prožitků vytváří osobní a unikátní zážitky. Pokud si však přeje svému zážitku opravdu porozumět nebo se o něj podělit s ostatními, musí provést analýzu zážitku v reflexi. Dytrtová a Slavík (2015, str. 114) uvádějí, že je potřeba rozlišovat zážitek na minimálně čtyři dimenze:

1. dimenze tematická (významová)
2. dimenze konstruktivní (materiální a strukturální)
3. dimenze empatická (expresivně-metaforická)
4. dimenze prožitková (impresivně pocíťovanou emoci).

Prožitek při vnímání výtvarných děl je složen nejen z prožitkového prvku, ale i z empatické a významové složky. Prožitek zahrnuje směs percepčních, kognitivních a emocionálních složek, které se navzájem prolínají v různých poměrech. Tyto složky společně poznamenávají naše vnímání výtvarného díla a utvářejí to, co si budeme pamatovat poté, co opustíme galerii. (Csikszentmihalyi, 2008)

## **6. Didaktická hra jako výuková metoda a její význam**

V oblasti muzejní a galerijní pedagogiky se v rámci různých edukačních programů můžeme setkat mimo jiné s didaktickou hrou, a proto bychom si ji zde měli blíže představit. Didaktická hra obecně může být pro děti i dospělé velmi přínosnou formou učení a poznávání. Tyto hry mají obvykle jasně definovaný didaktický obsah a pomáhají rozvíjet poznávací procesy a intelektuální schopnosti účastníků v příjemné a zábavné formě. V galerijní pedagogice má didaktická hra velký význam hlavně z toho důvodu, že umožňuje žákům se interaktivně a zábavně seznámit s uměleckými díly a rozvíjet své schopnosti vnímání a porozumění umění. Hra je považována za efektivní metodu výuky, která umožňuje žákům aktivní zapojení a učení se zároveň. Díky těmto hrám se žáci učí nejen o uměleckých dílech, ale také o historii umění, uměleckých stylech a technikách. Tyto hry také rozvíjejí kreativitu a umožňují žákům vytvářet vlastní umělecká díla a interpretace.

## 6.1. Vymezení pojmu didaktická hra

Dle J. Průchy, E. Walterové, a J. Mareše můžeme didaktickou hru definovat takto: „*Didaktická hra je analogie spontánní činnosti dětí, která sleduje (pro žáky ne vždy zjevným způsobem) didaktické cíle. Může se odehrávat v učebně, v tělocvičně, na hřišti, v obci, v přírodě. Má svá pravidla, vyžaduje průběžné řízení, závěrečné vyhodnocení. Je určena jednotlivcům i skupinám žáků, přičemž role pedagogického vedoucího mívá široké rozpětí od hlavního organizátora až po pozorovatele. Její předností je stimulační náboj, neboť probouzí zájem, zvyšuje angažovanost žáků na prováděných činnostech, podněcuje jejich tvořivost, spontaneitu, spolupráci i soutěživost, nutí je využívat různých poznatků a dovedností, zapojovat životní zkušenosti. Některé didaktické hry se blíží modelovým situacím z reálného života*“ (Průcha, Walterová, Mareš, 1998, s. 48).

Ladislav Ďurič a Mária Bratská ve své publikaci „*Pedagogická psychológia*“ z roku 1997 uvádějí, že didaktická hra má za cíl rozvíjet poznávací procesy a intelektuální schopnosti dětí a rozšiřovat jejich znalosti zábavnou formou. Odlišuje se od ostatních her a aktivit specifickou strukturou, kterou tvoří herní úloha, herní činnost a pravidla hry. Herní úloha vyjadřuje didaktický obsah a konkrétněji specifikuje cíl, na který se vzdělávací působení hry zaměřuje. Herní činnost je konkrétní způsob a forma aktivity, kterou se má didaktická úloha řešit. Hra musí být zábavná a přitažlivá pro děti, aby je herní činnost motivovala k řešení didaktické úlohy. Pravidla hry stanovují přesné požadavky na hravou činnost a dodržování těchto pravidel zvyšuje výchovný účinek. Didaktická hra se využívá nejen v předškolní výchově, ale v modifikovaných podobách se uplatňuje také u starších dětí a dospělých.

## 6.2. Didaktická hra jako výuková metoda

V poslední době se stále více inovativních přístupů k výuce soustředí na využití her jako metody vyučování. Tento způsob výuky má již dlouhou historii, která sahá až k pedagogům jako byli například Jan Amos Komenský nebo Maria Montessori. Hry se trvale využívají učitelé nejnižších ročníků základních škol, aby posílili zájem žáků při osvojování nových vědomostí a poznatků. V posledních letech se využití her výrazně zvýšilo díky snaze o alternativní přístupy k výuce. Hry a herní činnosti umožňují řešení běžných i složitějších

učebních úkolů, neboť pro žáky představují silný motivační stimul, který může značně zlepšit jejich kognitivní potenciál. (Sochorová 2011)

Příprava výuky, která tuto metodu využívá, je pro učitele poměrně náročná, jelikož vyžaduje nejen funkční promyšlení organizace, ale také kvalitní obsahovou přípravu. Kromě toho je nutné zajistit dostatečné materiální prostředky, připravit žáky na úkol a vhodně vybrat skupiny. Celkově tedy jde o komplexní úkol, který vyžaduje pečlivý a promyšlený přístup. (Sochorová 2011)

Hry mohou být začleněny do vyučování v každém předmětu, pokud jsou správně zvoleny a vhodně zařazeny do výuky. Výhoda didaktických her spočívá v tom, že umožňují rozvoj poznávacích funkcí dětí, ať už prostřednictvím výcviku obecných poznávacích schopností nebo konkrétně zaměřených na osvojování, opakování a procvičování příslušného učiva. Tyto hry mohou snížit energetickou náročnost výuky a to hlavně, ne však výlučně, u opakování a procvičování učiva. Takovéto didaktické hry s pravidly umožňují žákům také naučit se dodržovat nastavená pravidla, což podporuje jejich socializaci a sebekontrolu. Důležité je, aby učení a poznávání v herním prostředí probíhalo nenásilně a spontánně. Didaktické hry obsahují seberealizační prvek v oblasti poznávacích činností a často se zaměřují na řešení problémových situací. (Sochorová 2011)

## **7. Popis edukačních aktivit jednotlivých institucí**

V následující kapitole se budu zabývat představením předem vybraných českých galerií a deskripcí jejich edukační aktivity. Zaměřím se především na prostory, které jednotlivé galerie k edukačním aktivitám využívají, na typy nabízených programů podle cílových skupin a na poskytování možnosti edukace prostřednictvím online kanálů.

### **7.1. Galerie hlavního města Prahy**

Galerie hlavního města Prahy vznikla roku 1963 jako součást sítě krajských galerií. První impulz k založení pražské městské obrazárny se ale objevil již v druhé polovině devatenáctého století. Úmyslem bylo za pomoci umění edukovat veřejnost a podpořit umělce. Z toho důvodu se městská rada dala do pořizování uměleckých děl. Postupem času

se sbírka zvětšovala, a to také za pomoci darů od různých institucí. Idea o založení pražské galerie se znovu objevila po vzniku Československé republiky. Do začátku druhé světové války tak získali spoustu významných děl z období moderny. Po válce se záměr založit galerii začal zintenzivňovat a národní výbor začal cíleně nakupovat díla ze soudobých uměleckých přehlídek, čímž dal základ galerii, která vznikla 1. května 1963. (GHMP – Galerie hlavního města Prahy, n.d., 2023)

V současnosti Galerie hlavního města Prahy spravuje asi šestnáct tisíc sbírkových předmětů od devatenáctého století až po současnost. V dnešní době se akvizice zaměřují převážně na témata spjatá s výstavním programem, který se soustředí na experimentální tvorbu šedesátých let a také na generaci osmdesátých a devadesátých let. (GHMP – Galerie hlavního města Prahy, n.d., 2023)

Galerie hlavního města Prahy se pokouší o nalezení cesty, jak propojit svou práci s ostatními obory, které ve spolupráci s galerií vidí nové eventuality, jak předat svá poselství rozsáhlejšímu publiku.

#### 7.1.1. Edukační činnost Galerie hlavního města Prahy

V Galerii hlavního města Prahy můžeme najít nejrůznější edukační aktivity a programy, které jsou určeny nejen pro školy, ale také pro ostatní skupiny různých věkových kategorií včetně seniorů. Především se jedná o interaktivní prohlídky výstav, u kterých následuje výtvarná reakce. V Galerii hlavního města Prahy a na speciálních akcích spřátelených institucí probíhají také výtvarné sobotní workshopy. Další akcí, kterou edukační oddělení organizuje, je výtvarný kroužek v ateliéru. Galerie se také vyznačuje svou spoluprací s vysokými školami, kdy studentům nabízí odborné praxe a stáže. Interní edukátorky se účastní významných grantových a výzkumných projektů a také představují edukační činnost nejen prostřednictvím publikační činnosti, ale také na konferencích. Mimo jiné edukační oddělení také vytváří vzdělávací pracovní listy, které jsou zdarma k dispozici na webových stránkách Galerie hlavního města Prahy. (GHMP – Galerie hlavního města Prahy, n.d., 2023)

#### 7.1.2. Prostory GHMP určené pro edukační činnost

V Galerii hlavního města Prahy se nachází několik různých prostor, které slouží ke vzdělávání návštěvníků a k jejich vlastní tvorbě. Mezi to se řadí například ateliér edukačního centra, který je určen pro všechny skupiny od škol až po seniory. Základní podstatou tohoto

ateliéru je zprostředkování výstav, sbírek a objektů galerie za pomoci edukačních aktivit. Pořádají se zde také workshopy, které jsou stejně jako celé edukační centrum určené pro nejrůznější skupiny lidí. Workshopy bývají zaměřené především na probíhající výstavy, ale také na další pestré okruhy jako například street art, užitá grafika, animovaný film či světelný design. Ateliér je velmi dobře vybavený a díky tomu umožňuje návštěvníkům experimentovat s velkou řadou technik napříč celou sférou výtvarného umění. Společně s interními i externími lektory se zde můžeme setkat i se samotnými umělci, kteří v galerii vystavují. (GHMP – Galerie hlavního města Prahy, n.d., 2023)

Jako další ke galerii patří také eko – ateliér. Ten je stejně jako edukační centrum otevřený široké veřejnosti a navštívit ho tak mohou všechny věkové kategorie, včetně návštěvníků se speciálními potřebami. Tento ateliér slouží k rozvoji kreativity, tvůrčí reflexi a v neposlední řadě také k relaxaci. Vzdělávací programy, které probíhají v tomto prostoru se netýkají pouze výstav a sbírek, ale také barokního umění v souvislosti s historií zámku, ve kterém se ateliér nachází. Jak už sám název ateliéru napovídá, můžeme se zde setkat s mezioborovými přesahy a programy s orientací na ekologický a environmentální kontext ve vztahu k umění. V souvislosti s tím se v ateliéru využívají techniky, díky kterým je možné objasnit principy recyklace a které využívají přírodní materiály. Pro návštěvníky jsou zde přichystány aktivity v podobě ručního vytváření papíru, práce s keramikou, textilní tvorby, voskové batiky, výroby předmětů z přírodních materiálů, Land – artu, či dalších haptických a akustických aktivit. Během školního roku mají školní skupiny možnost se v rámci výuky a projektových dnů zúčastnit edukačního programu v galerii. Mimo to organizuje galerie také workshopy a mimořádné programy i pro veřejnost, které jsou součástí Víkendu otevřených zahrad a Trojského vinobraní. V průběhu letních prázdnin je pak možnost navštívit celodenní Letní výtvarné dílny, které zajišťují kvalifikovaní edukátoři spolu se samotnými umělci. Těchto dílen se mohou mimo jiné účastnit i cizinci, jelikož aktivity s přesahem k ekologii, jež zde probíhají, mají velký potenciál pro jejich úspěšnou integraci. (GHMP – Galerie hlavního města Prahy, n.d., 2023)

Posledním místem galerie, které bych v rámci edukace ráda zmínila je čítárna a studovna odborné literatury a časopisů. Tato knihovna nabízí školám i veřejnosti možnost studovat literaturu zaměřenou na uměnovědu. Najdeme zde rozsáhlou kolekci katalogů k výstavám a časopisů, které se věnují výtvarnému umění. Hlavní součástí fondu této knihovny jsou katalogy a publikace o umělcích, kteří jsou přímo zastoupeni ve sbírkách Galerie hlavního města Prahy, nebo o autorech, kteří v galerii měli výstavu, ke které byl

vydán katalog. Ve spojitosti s tím, že čítárna je umístěna v Bílkově vile, je část fondu věnována právě díle Františka Bílka. Materiály, které zde nalezneme se týkají nejen jeho volné tvorby, ale i dalších aktivit včetně jeho dvou architektonických realizací. (GHMP – Galerie hlavního města Prahy, n.d., 2023)

### 7.1.3. Typy edukačních programů v GHMP

Pod názvem „*Umění interaktivně*“ nabízí Galerie hlavního města Prahy nejen teoretické, ale také praktické typy edukačních programů. Především se zaměřuje na komentované prohlídky a workshopy. Tyto programy jsou pak dále rozděleny podle věkových skupin či speciálních potřeb návštěvníků. (GHMP – Galerie hlavního města Prahy, n.d., 2023)

Pro všechny typy škol a všechny věkové kategorie jsou zde připravovány a realizovány interaktivní prohlídky výstav, které jsou spojené s následnou výtvarnou činností. Návštěvníci výtvarnou tvorbou reagují na výstavu, autora nebo na určité dílo. Galerie se zde zaměřuje na aktuální trendy v oblasti vzdělávání a zdůrazňuje důležitost interdisciplinarity, interaktivity a intermediality. V rámci galerijní pedagogiky zde využívá moderní a progresivní výukové metody, aby za pomoci rozhovorů, diskuzí a her přiblížila umění návštěvníkům takovým způsobem, který je pro ně srozumitelný a zábavný. Hlavním cílem je motivovat mladé lidi k návštěvám galerií, aby přišli do styku přímo s uměleckými díly a vybudovali si k nim pozitivní vztah. (GHMP – Galerie hlavního města Prahy, n.d., 2023)

Stejně tak jako školy mají i skupiny dospělých a seniorů možnost si objednat a rezervovat interaktivní prohlídky výstav s možností následné výtvarné aktivity. Pokud by měli zájem, je také možné domluvit pouze workshop pro svou skupinu. Pro dospělé a seniory jsou k dispozici speciálně přizpůsobené výtvarné dílny s klidnou atmosférou menších skupin. Nabídka je velmi pestrá a zahrnuje klasické techniky jako kresbu, malbu, fotografii a grafiku, ale i nová média a experimentální tvorbu. Cílem programu je zprostředkovat návštěvníkům výstavy a pomoci jim vytvořit vlastní tvůrčí reflexi. Dílny jsou také otevřené pro děti, což umožňuje mezigenerační setkávání. Programy jsou k dispozici i pro zahraniční návštěvníky. Program se koná v dopředu daných termínech až čtrnáctkrát měsíčně. (GHMP – Galerie hlavního města Prahy, n.d., 2023)

Pro rodiny s dětmi, stejně tak jako pro všechny ostatní zájemce, jsou připravovány sobotní workshopy konající se v objektech galerie, většinou přímo v expozicích. Jejich cílem je obsahové i formální provázání s danou výstavou. Rodiny se mimo jiné mohou zúčastnit

také pravidelných středečních výtvarných kroužků, které probíhají v edukačním centru v odpoledních hodinách. (GHMP – Galerie hlavního města Prahy, n.d., 2023)

Z hlediska rozvoje dětské představivosti, kreativity a smyslové skutečnosti je důležité, aby se děti setkávaly s uměním již od brzkého věku. Galerie hlavního města Prahy z tohoto důvodu organizuje také programy pro rodiče s dětmi na mateřské a rodičovské dovolené. Hlavním posláním tohoto cyklu je probudit u dětí pozitivní vztah k návštěvám v galeriích a hravou formou jim přiblížit galerijní prostředí. Akce pro nejmenší návštěvníky vede externí lektorka, která je odbornicí na tuto cílovou skupinu. Hravým a smysluplným způsobem tak děti seznamuje s aktuální výstavou a objekty, které se v Galerii hlavního města Prahy nachází. Součástí prohlídky je řada dialogů a diskuzí nad výtvarnými díly a uměním obecně. Součástí programu je i vlastní tvorba ve výtvarné dílně. (GHMP – Galerie hlavního města Prahy, n.d., 2023)

Galerie pořádá také aktivity přizpůsobené pro návštěvníky se speciálními potřebami, včetně lidí s mentálním a fyzickým postižením, lidí s duševními onemocněními, nevidomých, dětí ze sociálně slabších rodin, dětí z konfliktních oblastí, dále také pro nevidomé, cizince a menšiny. Výtvarné činnosti jsou organizované tak, aby byly co nejlépe přizpůsobeny dané skupině. Galerie hlavního města Prahy ve spolupráci s organizacemi Letní dům a Audabiac realizuje výstavy prací dětí z dětských domovů. Dále v rámci výstavy *Inside-Outside* prezentuje také práce návštěvníků z organizací pro duševně nemocné a mentálně postižené. Další významnou akcí, kterou galerie pořádá je haptická výstava a haptické edukační aktivity k výstavě Jaroslava Herejce. Pro návštěvníky se zrakovým postižením, jsou ve stálé nabídce také tři haptické prohlídkové okruhy. (GHMP – Galerie hlavního města Prahy, n.d., 2023)

#### 7.1.4. Online edukace GHMP

Jak jsem již dříve uvedla, Galerie Hlavního města Prahy má v dnešní době k dispozici rozmanité možnosti pro online edukaci. Toto bylo zvláště důležité v době pandemie, kdy omezení s ní spojené, znemožňovaly fyzickou návštěvu galerií a muzeí. Díky pracovním listům a vzdělávacím videím, které galerie poskytuje zdarma ke stažení na svých webových stránkách, mohou návštěvníci galerie rozvíjet své znalosti a zájem o umění i v rámci domácího prostředí.

Online edukační programy galerie jsou dostupné pro různé věkové a zájmové skupiny, ať už se jedná o školy, rodiny s dětmi nebo jednotlivce. Pracovní listy a vzdělávací

videa obsahují různé úkoly, otázky a inspirace, které pomáhají návštěvníkům prozkoumat výstavy a umělecká díla, porozumět jim a najít v nich nové aspekty. Díky těmto materiálům se mohou návštěvníci nejen učit o umění, ale také si ho vyzkoušet a vytvořit vlastní umělecké dílo. (GHMP – Galerie hlavního města Prahy, n.d., 2023)

Galerie Hlavního města Prahy tímto prokazuje, že se nebojí inovovat a hledat nové cesty, jak nabídnout návštěvníkům kvalitní zážitek z umění a rozvíjet jejich zájem o kulturu. Online edukace tak slouží jako doplněk k fyzické návštěvě galerie, ale také jako samostatný způsob, jak se s uměním seznámit a naučit se ho vnímat.



Obrázek č. 2, Edukační centrum GHMP





Obrázek č. 3, Eko-ateliér GHMP

## 7.2. Kunsthalle Praha

Kunsthalle Praha byla otevřena teprve nedávno a to 22. 2. 2022. Vznikla na Klárově přestavbou z někdejší Zengerovy transformační stanice. Kunsthalle Praha je od počátku financována ze soukromých zdrojů, které do okamžiku otevření pocházejí primárně ze zdrojů zakladatele nadace The Pudil Family Foundation. Vznik nadačního fondu Kunsthalle Praha byl iniciován Pudilovými, kteří do něj převedli svou rozsáhlou sbírku umění. (Kunsthalle Praha, n.d., 2023)

Mezinárodní program Kunsthalle Praha se zaměřuje na předvádění krátkodobých výstav moderního a současného umění, ale také na inovativní vzdělávací aktivity. Cílem této galerie je podporovat lepší pochopení českého a mezinárodního umění 20. a 21. století a usiluje o co největší propojení mezi českou uměleckou scénou a tou světovou. Kunsthalle se nesnaží umění konzervovat, ale nabízet nové pohledy a progresivní tendence. (Kunsthalle Praha, n.d., 2023)

### 7.2.1. Edukační činnost Kunsthalle Praha

Kromě prohlídky výstav nabízí galerie také řadu dalších aktivit, které vám umožní lépe proniknout do světa umění. Díky uměleckému vzdělávání a speciálním programům, které jsou navázány na aktuální výstavy, můžete získat plnohodnotnější zážitek z umění a lépe porozumět světu kolem nás. Tyto aktivity jsou vhodné pro všechny věkové kategorie, od dětí po dospělé, a mohou zahrnovat například workshopy, přednášky nebo diskuze s kurátory a umělci. Díky nim můžete rozšířit své znalosti o uměleckých technikách, historii umění nebo o jednotlivých umělcích a jejich dílech. Tyto aktivity také přispívají k rozvoji kreativity a estetického cítění a mohou pomoci rozvíjet schopnost vnímat umění i jiné aspekty světa kolem nás. (Kunsthalle Praha, n.d., 2023)

### 7.2.2. Prostory Kunsthalle Praha určené pro edukační činnost

Stejně jako předešlá galerie, má i Kunsthalle několik zajímavých prostor, které samy o sobě slouží k edukaci, relaxaci a výtvarné činnosti jejich návštěvníků. Kunsthalle přišla s několika inovativními koncepty, jak zapojit návštěvníky galerie do výtvarné činnosti. Skvělým příkladem je zde umělecká stěna nazvaná „*Art Wall*“. Art Wall je fascinující koncept umělecké stěny v Galerii 2, který poskytuje jedinečnou možnost vytvořit vlastní umělecké dílo pomocí světelného graffiti. Tento devítimetrový prostor nabízí interaktivní panel, který umožňuje vytvořit obraz s využitím světelných efektů na velkoformátovou plochu. Všichni, kdo si přejí vyzkoušet své umělecké schopnosti, se mohou zapojit a společně vytvořit nádhernou světelnou stopu přímo na galerijní stěně. Art Wall je dokonalým místem pro všechny, kteří touží po vytvoření uměleckého díla bez omezení prostoru nebo tradičních nástrojů. Tato interaktivní stěna také umožňuje návštěvníkům navázat na díla vytvořená jinými umělci a vytvořit tak kolektivní umělecké dílo. Art Wall je tedy skvělou možností pro všechny milovníky umění a kreativity, kteří chtějí zažít něco nového a jedinečného. (Kunsthalle Praha, n.d., 2023)

Dalším z podobně koncipovaných prostor galerie je Kidshalle. Jedná se o herní prostor, který slouží k objevování různých uměleckých děl a přístupů, jež využívají nejrůznější technologie jako jsou pohyb, světlo nebo elektřina. Celý prostor je pokrytý interaktivními tabulkami, na nichž účastníci mohou experimentovat a vytvářet svá vlastní umělecké díla. Mají zde například možnost zahrát si světelné divadlo, sestavit portrét umělce nebo dokonce vytvořit kinetické dílo. Tento prostor není ovšem určen pouze pro děti, ač by se to z názvu mohlo zdát, ale je otevřený všem, kteří chtějí prozkoumat a experimentovat s

uměleckými technologiemi. Kidshalle je přístupná během celé otevírací doby galerie, takže je možné zůstat v prostoru i po návštěvě výstavy a bavit se dál. Tento interaktivní prostor umožňuje zapojit se do umělecké tvorby a experimentovat s různými technikami. Je to ideální místo, kde rozvíjet svou kreativitu. (Kunsthalle Praha, n.d., 2023)

V Kunsthalle se nachází také prostor, který není určený primárně pro tvorbu, ale spíše pro relaxaci a zamyšlení se nad výstavou. Tím je site-specific instalace s názvem „*Kráter – Věž*“, ta je speciálně navržena tak, aby poskytla prostor pro relaxaci a audiovizuální detox po návštěvě v galerii. Je ideálním místem k zamyšlení nad tím, co návštěvníci právě viděli, nebo k tomu, aby úplně uvolnili svoji mysl. Instalace byla vytvořena významným českým umělcem Tomášem Moravcem a jedná se o vyvýšenou platformu s kráterem uprostřed. Tento kráter vytváří hloubku, do níž se dá zahledět a zamyslet se nad všemi dojmy z galerie. Kromě toho je tato platforma také ideálním místem k odpočinku a je přizpůsobena potřebám návštěvníků, kterým nabízí neopakovatelný zážitek. Tento prostor umožňuje zapomenout na okolní svět a na chvíli se plně soustředit pouze na sebe a své myšlenky. (Kunsthalle Praha, n.d., 2023)

Posledním z míst, které v Kunsthalle nalezneme je Booklounge. Tato knihovna je ideálním místem pro ty, kteří chtějí prozkoumat svět současného umění, designu nebo architektury. K dispozici je zde obrovská sbírka knih, kterou si návštěvníci mohou prolistovat a začíst se do některého z mnoha titulů. V booklounge se nachází také knihovna umělců, která se pravidelně aktualizuje podle aktuálních výstav. Kromě toho je zde také čítárna pro děti, která je plná hravých a zábavných knih o umění, jež se je snaží naučit nahlížet na svět z jiného úhlu pohledu. (Kunsthalle Praha, n.d., 2023)

### 7.2.3. Typy edukačních programů v Kunsthalle Praha

V Kunsthalle Praha najdeme několik typů edukačních programů. Mezi ně patří například komentované prohlídky, diskuze a přednášky, workshopy, kino nebo kurz TransformArt. TransformArt je cyklus přednášek o současném umění, který obsahuje celkem devět lekcí. Kurátoři, umělkyně, umělci a odborníci z různých oblastí návštěvníkům přiblíží, jak současné umění ovlivňuje naše každodenní životy a poukáže na jeho přesahy v jiných disciplínách. Na každé lekci budou přítomny významné osobnosti z různých odvětví od výtvarného umění, fotografie, architektury, přes neurobiologii a psychologii, až po enviromentální estetiku, která účastníkům pomůže porozumět roli umění v našem světě. Tato série přednášek v Kunsthalle Praha nabízí účastníkům nejen

příležitost setkat se s renomovanými odborníky na daná témata, ale také diskutovat s nimi a inspirovat se navzájem. Po přednášce si mohou účastníci sednout s kávou nebo vínem a pokračovat v debatě. Kromě toho jsou vybrané přednášky doplněny speciálními komentáři k aktuálním výstavám, prohlídkami uměleckých projektů ve veřejném prostoru a interaktivními workshopy. To všechno umožní účastníkům získat hlubší vhled do současného umění a jeho vztahu k různým oblastem života. Program je určen pro všechny lidi, kteří mají zájem porozumět roli současného umění v našem každodenním životě. Velmi vhodný je také pro studenty, kteří se připravují na umělecké vysoké školy a pro profesionály, kteří se pokoušejí o rozšíření svých znalostí a obzorů v uměleckých tématech. (Kunsthalle Praha, n.d., 2023)

Dalším programem, který Kunsthalle nabízí je program KunstKino, v jehož rámci galerie každou poslední středu v měsíci pořádá kino, kde se od 19 hodin promítají dokumentární filmy od světových i českých tvůrců. Tyto dokumenty se zaměřují na historická a současná umělecká díla a jejich tvůrce, umožňují návštěvníkům nahlédnout do procesu tvorby a porozumět významu jednotlivých uměleckých děl. KunstKino se však neomezuje pouze na dokumentární filmy, návštěvníci si mohou užít i hrané filmy, které přiblíží důležité mezioborové umělecké přesahy. Tyto filmy dokážou propojit různé umělecké obory, jako je architektura, malířství, sochařství nebo literatura a ukázat, jak se tato umělecká díla vzájemně ovlivňují a doplňují. (Kunsthalle Praha, n.d., 2023)

Pro školní skupiny má Kunsthalle Praha připravený soubor několika časově omezených programů, které galerie nabízí jako formu obohacení výuky. Díky podpoře Nadace BPD partners umožňuje Kunsthalle Praha školám návštěvu těchto programů zdarma. (Kunsthalle Praha, n.d., 2023)

#### 7.2.4. Online edukace Kunsthalle Praha

Kunsthalle Praha se zaměřuje na různorodé formy online edukace a vzdělávání. Na webových stránkách galerie můžeme najít interaktivní prohlídky výstav, virtuální prostory, online přednášky a diskuse, vzdělávací materiály a pracovní listy. Pro školy a pedagogy jsou připraveny speciální programy a workshopy. Další zajímavou formou online edukace je iniciativa nazvaná "Kunsthalle Praha v knihovnách". Jedná se o projekt, který umožňuje zapůjčení uměleckých publikací, jež jsou doplněné o QR kódy a umožňují tak návštěvníkům přístup k online edukativním materiálům a prohlídkám. Kunsthalle Praha také spolupracuje s partnerskými institucemi a organizacemi na tvorbě online vzdělávacích projektů. V rámci

této spolupráce jsou vytvářeny speciální online kurzy a workshopy, které jsou určeny nejen pro dospělé, ale i pro děti a mládež. (Kunsthalle Praha, n.d., 2023)

Díky těmto aktivitám umožňuje Kunsthalle Praha široké veřejnosti aktivní účast na vzdělávání a umělecké tvorbě a přináší tak kulturní a uměleckou inspiraci i do domácností.



Obrázek č. 4, Kunsthalle – Kidshalle



Obrázek č. 5, Kunsthalle – Art Wall

### 7.3. Národní galerie Praha

Národní galerie Praha je výzkumnou organizací, která se zaměřuje na provádění základního i aplikovaného výzkumu a experimentálního vývoje a následně šíří své výsledky prostřednictvím různých vědeckých publikací, výstav, vzdělávacích programů, metodik a technologií. Původním plánem, kterým se Národní galerie řídila od svého založení, bylo povznášení ducha národa prostřednictvím uměleckých děl. Tento ideál provází Národní galerii od jejího založení a stále se promítá do současnosti. (NGP | Národní galerie Praha, n.d. 2023)

Důležitý okamžik v historii Národní galerie v Praze se odehrál 5. února 1796. Skupina vlivných českých aristokratů spolu s několika vzdělanými občany se rozhodla pozvednout upadající veřejný vkus. Založili Společnost vlasteneckých přátel umění, která brzy založila dvě důležité instituce, jež Praha do té doby postrádala – Akademii výtvarných umění a veřejně přístupnou Obrazárnu. Tyto instituce představovaly v té době pro Prahu velký přínos a znamenaly počátek historie Národní galerie. Vývoj sbírky Národní galerie Praha však sahá do počátku 17. století, kdy se umělecká sbírka Rudolfa II. rozrostla o slavný obraz „*Růžencová slavnost*“ Albrechta Dürera v roce 1606. Tento důležitý exponát dodnes patří mezi nejvýznamnější artefakty galerie. V druhé polovině tohoto století se česká šlechta začala stávat aktivními sběrateli uměleckých děl, což umožnilo poprvé širší veřejnosti vidět mistrovská díla po založení Obrazárny. Tím se sbírka začala rozvíjet a postupně se stala jádrem Národní galerie. (NGP | Národní galerie Praha, n.d. 2023)

#### 7.3.1. Edukační činnost Národní galerie Praha

Návštěvníkům galerie je k dispozici rozsáhlá nabídka vzdělávacích programů, které se mohou lišit formou a zaměřením. Může se jednat o komentované prohlídky, přednášky, semináře, kurzy, vzdělávací programy a tvůrčí dílny, a dokonce i performativní akce. Cílem je poskytnout otevřený prostor pro propojení uměleckých děl, umělců, kurátorů, specialistů z různých oblastí a veřejnosti. Tím se vytváří prostředí pro setkávání a diskuze na téma umění a jeho vliv na společnost. (NGP | Národní galerie Praha, n.d. 2023)

Národní galerie Praha se snaží zapojit návštěvníky do aktivní účasti a nabízí programy, které jsou vhodné pro různé skupiny lidí a motivují je k vlastní tvorbě. Tyto programy přinášejí nejen kulturní a vzdělávací hodnoty, ale také estetické a duchovní obohacení a nové pohledy na umění. Pomáhají rozvíjet respekt k odlišnostem a rozšiřovat

obzory, a také přispívají k trávení volného času smysluplným způsobem. Všechny programy má na svědomí tým specialistů včetně pedagogů, historiků umění, vizuálních umělců, dramatických pedagogů a odborníků z dalších oborů. Národní galerie Praha také poskytuje speciální nabídku programů pro školní skupiny a pedagogy. (NGP | Národní galerie Praha, n.d. 2023)

### 7.3.2. Prostory NGP určené pro edukační činnost

Jedním z prvních prostorů sloužících k edukaci, o nichž bych se v souvislosti s Národní galerií v Praze ráda zmínila, je prostor, který nese název „Herna“. Tyto prostory jsou určeny především pro mladší děti ve věku od 1,5 do 5 let. Herna se koná každý týden v ateliéru Korza Veletržního paláce a je zaměřena na prezentaci umělců a výstav, které se každý týden mění. Pro návštěvníky je k dispozici 4 až 6 stanovišť s různými tvůrčími aktivitami, které mohou děti i dospělí využít pro společnou práci a zábavu. Kromě toho je součástí vstupného i návštěva aktuální výstavy, která je tematicky spojena s Hernou. Samotná Herna se nachází v prostorném ateliéru, jenž nabízí pohodlné a kreativní prostředí pro tvůrčí aktivity. (NGP | Národní galerie Praha, n.d. 2023)

Národní galerie otevírá veřejnosti také prostory ateliérů a tvůrčích dílen, které se nacházejí v budově Veletržního paláce. Děti a teenageři jsou zde rozděleni do menších skupin, díky čemuž je možné se každému z účastníků věnovat individuálně. Odehrávají se zde různorodé aktivity, které jsou pevně spjaty s vystavovanými díly. Ateliéry také poskytují návštěvníkům základní informace o tom, jak se umění mění v průběhu času a jaké jsou hlavní trendy a vlivy, které ovlivňují jeho vývoj. Tyto informace pak umožňují návštěvníkům lépe porozumět uměleckým výstavám a dílům, které vidí. (NGP | Národní galerie Praha, n.d. 2023)

### 7.3.3. Typy edukačních programů v NGP

Stejně jako předešlé galerie, je i Národní galerie v Praze bohatá na edukační programy a aktivity. Mezi teoretické programy patří komentované prohlídky, diskuze a přednášky. Mimo jiné se zde mohou pochlubit také praktickými programy jako jsou tvůrčí dílny, ateliéry či hery. V létě je možné zúčastnit se také vícedenních letních ateliérů. Osoby se zájmem o historii umění mohou navštěvovat kurzy dějin umění, probíhající ve dvou variantách – jednosemestrální, či dvousemestrální. (NGP | Národní galerie Praha, n.d. 2023)

Dalším pravidelným programem pro děti jsou výtvarné ateliéry, které nabízejí zábavné a interaktivní prostředí pro jejich tvůrčí projev. Ateliéry jsou plné různorodých výtvarných aktivit, které vždy čerpají inspiraci z originálních uměleckých děl vystavených v expozicích a výstavách. Díky nim mají děti a teenageři příležitost strávit čas s těmito uměleckými díly, podrobně se s nimi seznámit a prostřednictvím aktivní tvorby získat širokou škálu zkušeností v klasických (kresba, malba, grafika, sochařství, fotografie) i multimediálních technikách s možností experimentování a volného kombinování. Ateliéry také poskytují základní přehled o proměnách umění v průběhu času. Díky práci v menších skupinách je možné individuálně přistupovat k potřebám jednotlivých dětí. (NGP | Národní galerie Praha, n.d. 2023)

Pro děti, které mají i v letních měsících zájem tvořit a poznávat svět umění, nabízí Národní galerie letní ateliéry. Ateliéry jsou navrženy tak, aby se dětem a teenagerům odkryly příběhy za uměleckými díly, a to nejen prostřednictvím výtvarných technik, ale také divadelních, improvizčních a pohybových tanečních aktivit. Celý program je založen na inovativní a hravé metodě, která umožňuje mladým tvůrcům objevovat umění prostřednictvím zábavných a interaktivních činností. (NGP | Národní galerie Praha, n.d. 2023)

Součástí programu pro veřejnost jsou komentované prohlídky, které jsou vedeny autory výstav, kurátory, odbornými lektory a předními specialisty na danou problematiku. Tyto prohlídky přinášejí různé pohledy na umění, jeho kontextualizaci a kritickou reflexi. Díky nim má veřejnost možnost získat hlubší porozumění vystavovaných děl a jejich historický, kulturní a umělecký kontext. Programy také nabízejí prostor pro aktivní účast veřejnosti. Návštěvníci mají možnost klást otázky, zapojit se do diskuzí a sdílet své názory a prožitky s ostatními účastníky. Cílem těchto programů je nejen představit umělecká díla a výstavy, ale také podnítit myšlenkovou a emocionální interakci mezi uměním a veřejností. Tím se posiluje vztah mezi uměním a diváky, a umožňuje se široké veřejnosti aktivně podílet na kulturním dění. (NGP | Národní galerie Praha, n.d. 2023)

Dalším programem pro dospělé účastníky, který galerie nabízí, jsou přednášky vedené odbornými lektory a předními specialisty. Tyto přednášky poskytují hlubší vhled do problematiky umění, jeho kontextu a interpretace. Přednášky se zaměřují na různé tematické okruhy a umožňují návštěvníkům rozšířit své znalosti a porozumění uměleckým dílům a jejich historickému, společenskému a kulturnímu kontextu. Odborníci a specialisté předávají



své znalosti a analytické pohledy, které přispívají k širšímu chápání a interpretaci uměleckých projevů. Stejně jako komentované prohlídky i přednášky představují prostor pro diskusi, kladení otázek a sdílení názorů, což vytváří interaktivní prostředí pro výměnu myšlenek a přístupů mezi odborníky a publikem. (NGP | Národní galerie Praha, n.d. 2023)

V rámci současných výstav a sbírkových expozic jsou v dílnách galerie nabízeny různé výtvarné techniky a přístupy, které umožňují návštěvníkům aktivně se zapojit do tvůrčího procesu a prozkoumat různé formy výtvarného vyjádření. Vedle tradičních výtvarných technik jako je kresba, malba, grafika, fotografie a prostorová tvorba, jsou také prezentovány experimentální a kombinované techniky, a využití pohybového a dramatického umění. Dílny vytvářejí prostředí, ve kterém návštěvníci mohou nejen prožít tvůrčí proces, ale také rozvíjet svou schopnost interpretace uměleckých děl. Účast v dílnách umožňuje návštěvníkům prozkoumat různé aspekty umělecké tvorby a rozšířit své vědomosti o technikách a přístupech výtvarného umění. (NGP | Národní galerie Praha, n.d. 2023)

Národní galerie mimo jiné každoročně připravuje dlouhodobé kurzy v oblasti dějin umění s ohledem na současnost. Tyto kurzy jsou dostupné jak pro úplné začátečníky, kteří si přejí získat základní znalosti, tak i pro ty, kteří se chtějí vzdělávat dlouhodobě. Cílem kurzů je nejen předávat informace, ale také rozvíjet schopnosti kritického myšlení a interpretace umění. Kurzy poskytují přehledný a srozumitelný pohled na historii umění s důrazem na její současnou relevanci. Jsou určeny pro všechny zájemce, kteří mají zájem o vlastní výtvarnou tvorbu a zvládnutí klasických malířských a kresebných technik. (NGP | Národní galerie Praha, n.d. 2023)

Nabízí zde také různorodé programy pro školní skupiny. Pro skupiny starších dětí jsou určené především komentované prohlídky, ale v některých programech je i pro studenty středních škol připravena tvořivá či pohybová aktivita. Programy pro mladší žáky jsou navrženy tak, aby byly více interaktivní a zapojovaly je do aktivního procesu učení. Jedná se jak o pohybové programy, tak o programy s tvůrčí aktivitou. (NGP | Národní galerie Praha, n.d. 2023)

#### 7.3.4. Online edukace NGP

Online program Národní galerie Praha představuje jeden z mnoha prostředků pro prezentaci stálých sbírek, výstavních projektů a dalšího rozmanitého obsahu. Cílem tohoto programu je vytvořit digitální komunikační kanál prostřednictvím webových stránek a

sociálních sítí, který se snaží minimalizovat bariéry a umožnit divákům přístup ke kvalitnímu uměleckému obsahu mimo fyzické prostory galerie. Nabídka online aktivit zahrnuje virtuální prohlídky, živé přenosy z výstav a expozic a interaktivní workshopy. (NGP | Národní galerie Praha, n.d. 2023)



Obrázek č. 6, Herna NGP



Obrázek č. 7, Tvůrčí dílny NGP

#### 7.4. Galerie středočeského kraje

Galerie Středočeského kraje funguje především jako muzeum umění, což zahrnuje správu, ochranu a strategické budování sbírkového fondu českého i mezinárodního umění. Sbírkový fond Galerie středočeského kraje představuje výjimečně komplexní a kvalitní přehled českého výtvarného umění od konce 19. století až po současnost, i přes historické přerušení. Vznikla v roce 1963 jako regionální galerie pro Středočeský kraj a byla začleněna do rozsáhlé sítě státních galerií v České republice. Oficiálně však byla ustavena pod názvem Středočeská galerie o rok později, kdy se vyčlenila z Krajského střediska památkové péče. Svou činnost zahájila prostřednictvím řady monografických výstav, které představovaly významné osobnosti českého moderního umění v různých centrech Středočeského kraje. (GASK | Galerie středočeského kraje, n.d. 2023)

Galerie Středočeského kraje transformovala z pouhé galerie na multifunkční centrum, které nabízí rozmanitý kulturní a společenský program po celý rok. To zahrnuje koncerty, divadelní představení, promítání klasických i animovaných filmů, odborná sympozia, konference a přednášky. (GASK | Galerie středočeského kraje, n.d. 2023)

#### 7.4.1. Edukační činnost Galerie středočeského kraje

Galerie Středočeského kraje disponuje širokou nabídkou vzdělávacích programů, které se různí svou formou a zaměřením. Tyto programy jsou navrženy tak, aby poskytovaly návštěvníkům možnosti rozšíření jejich vědomostí a dovedností.

Během přípravy jednotlivých programů a jejich realizace, galerie zohledňuje principy inkluzivního vzdělávání, které se zaměřuje na potřeby žáků se specifickými vzdělávacími potřebami. Nabídka vzdělávacích programů je rozdělena do balíčků, které vycházejí ze vzdělávací oblasti Umění a kultura a jsou propojovány s dalšími relevantními vzdělávacími oblastmi. V rámci konkrétních programů galerie pracuje s interdisciplinárními vazbami, které spojují umění a kulturu s jinými oblastmi vzdělávání. Tím se snaží vytvářet propojení mezi uměleckými díly a širším kontextem, což přispívá k bohatším a komplexnějším vzdělávacím zážitkům. Dále zohledňuje průřezová témata, která jsou dnes již neodmyslitelnou součástí vzdělávacích koncepcí. Tato témata mohou zahrnovat například environmentální výchovu, kulturní rozmanitost, nebo udržitelný rozvoj. (Vzdělávání | GASK, n.d.)

#### 7.4.2. Prostory GASK určené pro edukační činnost

Nejmenší návštěvníci Galerie středočeského kraje mají možnost za pomoci aktivní činnosti ve vizuální herně prozkoumat pestrý a fascinující svět barev a tvarů. Herna poskytuje prostředí, ve kterém děti mohou interaktivně a zábavnou formou proniknout do světa umění. Tyto herní prostory umožňují návštěvníkům prozkoumávat obrazy slavných malířů a získávat zajímavé informace o jejich životech a dílech. Skrze tuto interaktivitu a edukaci se děti mohou lépe seznámit s uměleckými technikami, styly a historií umění. (GASK | Galerie středočeského kraje, n.d. 2023)

V rámci projektu „GASK bez bariér“ vzniklo také nové pojetí prostoru galerie pro děti v podobě dětského koutku, který nabízí různé aktivity zaměřené na rozvoj senzomotorických schopností, podporu tvořivosti a koncentrace nebo podněcování dětské fantazie. Tento prostor také slouží jako místo pro odpočinek a zklidnění. Cílem tohoto projektu je vytvořit inkluzivní prostředí pro děti, včetně těch s poruchou autistického spektra. Dětský koutek v galerii poskytuje bezbariérový prostor, který je přístupný a přizpůsobený potřebám těchto dětí. Aktivity, které jsou zde nabízeny, jsou navrženy tak, aby podporovaly jejich rozvoj, zároveň respektují jejich individuální potřeby a umožňují jim prožívat umění

prostřednictvím vlastních smyslových prožitků. (GASK | Galerie středočeského kraje, n.d. 2023)

Posledním z prostorů galerie, o kterém bych se ráda zmínila, je ateliér Lektorského centra, který funguje jako místo pro vzdělávací aktivity a tvůrčí dílny. Poskytuje prostředí, ve kterém se návštěvníci mohou aktivně zapojit do různých tvůrčích procesů a experimentovat s různými uměleckými technikami a materiály. Je veden kvalifikovanými lektory a odborníky, kteří mají znalosti a zkušenosti v oblasti umění, pedagogiky a vzdělávání. Cílem ateliéru je poskytovat inspirativní prostor pro rozvoj kreativity, estetického vnímání a uměleckých dovedností. (GASK | Galerie středočeského kraje, n.d. 2023)

#### 7.4.3. Typy edukačních programů v GASK

Edukační programy v Galerii středočeského kraje jsou rozděleny podle věkových skupin a následně se vždy dělí do jednoho až pěti balíčků, podle dané kategorie.

Pro mateřské školy má galerie připravené tři balíčky programů. Prvním z nich je balíček s názvem „Stavy myslí“, který má za úkol podporovat rozvoj vizuálního vnímání a emoční inteligence prostřednictvím své stálé expozice. Umělecká díla nám pomáhají lépe porozumět a vyjadřovat emocionální stavy a prožitky, a tím budovat zdravější vztahy s ostatními. Druhým balíčkem, který galerie nabízí, je „Rok v galerii 1 a 2“. Tento balíček se zabývá ročními obdobími, svátky, rituály a legendami. Skrze tyto programy je možné sledovat proměny v průběhu roku a objevovat je i v oblasti výtvarného umění. Poslední z balíčků „Tvář baroka“ je zaměřen na samotné sídlo galerie, tedy monumentální jezuitskou kolej s téměř 400 let dlouhou historií. V rámci tohoto programu jsou prezentovány hlavní prvky a myšlenky barokní epochy, které jsou elegantně propojeny se složitou historií kutnohorské koleje. (GASK | Galerie středočeského kraje, n.d. 2023)

Edukační programy pro první stupeň základních škol, jsou rozděleny do čtyř balíčků. Stejně jako u mateřských škol, jsou i zde dostupné balíčky „Stavy myslí“, „Rok v galerii“ a „Tvář baroka“. Navíc je zde balíček „Galerie školou“, který propojuje obory – Umění a kultura, Jazyk a jazyková komunikace, Matematika a Člověk a jeho svět. Klíčovým prvkem těchto programů je podpora kreativity, která je důležitá pro plné vnímání našeho světa. Cílem je vytvořit mezipředmětové propojení a umožnit žákům rozvíjet svou kreativitu skrze umění a kulturu. (GASK | Galerie středočeského kraje, n.d. 2023)

Pro druhý stupeň základních škol jsou také připraveny balíčky „Stavy mysli“, „Galerie školou“ a „Tvář baroka“. Dalším balíčkem pro tuto skupinu jsou „Po/kroky umění/m“, který se soustředí na období od první světové války až po současnost. Jeho hlavním cílem je představit žákům vývoj umění a jeho roli při reflexi složitých událostí 20. století. Programy v tomto balíčku představují dějiny umění v průběhu desetiletí, aby studenti mohli lépe porozumět tomu, jak umělci reagovali na významné události a změny ve společnosti. (GASK | Galerie středočeského kraje, n.d. 2023)

Balíčky „Stavy mysli“, „Galerie školou“, „Tvář baroka“ a „Po/kroky umění/m“ jsou dostupné také pro návštěvníky ze středních škol. Mimo jiné je pro tuto skupinu také dostupný balíček „Art is COOL“. Tento anglicky orientovaný balíček kombinuje vzdělávací oblasti Umění a kultura a Jazyk a jazykovou komunikaci (konkrétně studium anglického jazyka) - dvě důležité a obohacující části našeho života. Cílem programu je poskytnout studentům možnost praktického využití cizího jazyka při sdílení svých zkušeností z díla umění a diskutování o okolnostech, za kterých bylo vytvořeno. (GASK | Galerie středočeského kraje, n.d. 2023)

Pro základní umělecké školy jsou dostupné již představené balíčky „Stavy mysli“, „Tvář baroka“ a „Po/kroky umění/m“. Galerie nabízí mimo jiné i programy pro speciální školy a programy pro návštěvníky se zrakovým znevýhodněním. Pro speciální školy jsou to konkrétně balíčky „Stavy mysli“ a „Rok v galerii“ a pro zrakově znevýhodněné návštěvníky je dostupný balíček „GASK bez bariér“, který spojuje děti od čtvrté třídy až po dospělé. (GASK | Galerie středočeského kraje, n.d. 2023)

Galerie Středočeského kraje nabízí stejně jako ostatní zmíněné galerie jak teoretické, tak praktické programy, mezi které patří komentované prohlídky, přednášky či workshopy. Dále jsou v nabídce galerie také letní výtvarné ateliéry pro děti a dlouhodobé kurzy pro pedagogy. (GASK | Galerie středočeského kraje, n.d. 2023)

#### 7.4.4. Online edukace GASK

Také Galerie středočeského kraje poskytuje možnosti online vzdělávání. Na webových stránkách galerie je k dispozici bezplatné stažení atraktivních metodických a pracovních listů, které se zaměřují na různá témata. Tyto materiály slouží jako podpora pro vzdělávání a umožňují jednoduchý a snadno přístupný způsob prozkoumávání umění a kulturního dědictví. (GASK | Galerie středočeského kraje, n.d. 2023)



Obrázek č. 8, Vizuální herny GASK



Obrázek č. 9, Dětský koutek GASK

## 8. Komparace edukačních aktivit jednotlivých institucí

V následující kapitole se budu podrobněji zabývat srovnáním edukačních aktivit, které jsou prováděny ve vybraných galeriích. Zaměřím se na předem určená kritéria, která mi pomohou porovnat, jak jednotlivé galerie přistupují ke vzdělávání návštěvníků.

### Kritéria komparace

1. Typy programů, které galerie nabízejí
2. Cílové skupiny, pro které jsou programy určeny
3. Obsahy aktivit a jakým způsobem navazují na RVP či ŠVP
4. Online edukace
5. Spolupráce s externími pracovníky a vystavujícími umělci
6. Prezentace na webu

#### 8.1. Typy programů, které galerie nabízejí

Na základě výše uvedené deskripce edukačních programů nabízených vybranými galeriemi lze identifikovat několik rozdílných typů aktivit. Mezi ty nejoblíbenější, které nabízejí všechny čtyři galerie, jimiž jsem se v práci zabývala, patří **komentované prohlídky, workshopy a přednášky a diskuze**. Komentované prohlídky mají v nabídce všechny tyto čtyři galerie, ovšem pouze Galerie hlavního města Prahy a Národní galerie Praha nabízejí také komentované prohlídky s následnou tvořivou aktivitou. Ostatní galerie tuto možnost sice nenabízejí, nicméně návštěvníci si mohou výtvarnou aktivitu užít v rámci workshopů, které také tematicky reagují na výstavy v jednotlivých institucích. Posledním typem programu, který mají všechny galerie společný, i když v odlišné míře, jsou přednášky a diskuze vedené interními i externími pracovníky.

Další oblíbenou součástí edukačního programu jsou **letní výtvarné ateliéry pro děti**. Tuto možnost vzdělávání nabízejí tři ze čtyř zahrnutých galerií, a to Galerie hlavního města Prahy, Národní galerie Praha a také Galerie střeďočeského kraje. Letní ateliéry se v jednotlivých galeriích liší především délkou trvání. Zatímco Národní galerie Praha a Galerie střeďočeského kraje nabízejí několikadenní program, Galerie hlavního města Prahy nabízí pouze jednodenní ateliér.

Když už zmiňuji dlouhodobé programy galerií, je potřeba se podívat také na dlouhodobé **kurzy výtvarného umění**, které většina galerií nabízí. Kunsthalle Praha a Národní galerie



Praha nabízejí tyto kurzy pro veřejnost, přičemž kurzy v Kunsthalle Praha se zaměřují spíše na soudobé moderní umění a kurzy Národní galerie na historii umění s přesahem do současnosti. Obdobné kurzy nabízí také Galerie střeďočeské kraje, ovšem od ostatních se liší tím, že tyto kurzy jsou určeny výhradně pro pedagogy.

Posledním z programů, které bych ještě ráda zmínila, je **promítání filmů** tematicky propojených s výstavami v daných galeriích. Tento program nabízejí pouze Kunsthalle Praha a Galerie hlavního města Prahy.

## 8.2. Cílové skupiny, pro které jsou edukační aktivity určeny

Všechny čtyři uvedené galerie se zaměřují na poskytování programů, které jsou přístupné a vhodné pro širokou škálu návštěvníků. Tyto programy jsou navrženy tak, aby splňovaly potřeby různých věkových skupin, od malých dětí po seniory, a případně zohledňovaly také potřeby návštěvníků se speciálními potřebami. Některé z uvedených galerií si uvědomují důležitost inkluzivity a snaží se zajistit, aby každý návštěvník měl možnost se aktivně zapojit do edukačních aktivit a vychutnat si svůj pobyt v galerii bez ohledu na své individuální potřeby či schopnosti.

**Galerie hlavního města Prahy** má programy velmi přehledně rozděleny do skupin, které začínají již programy pro děti a rodiče na mateřské či rodičovské dovolené, následují programy pro rodiny se staršími dětmi a programy pro školy, a nakonec programy pro dospělé a seniory. Galerie hlavního města Prahy ovšem nezapomíná ani na návštěvníky se speciálními potřebami, pro které má také připraveno několik programů.

**Kunsthalle Praha** má oproti tomu programy koncipované trochu jiným způsobem. Programy pro děti začínají až od školního věku a jsou určeny konkrétně pro školní skupiny. Mladší děti ovšem mají možnost navštívit jedno z „míst objevování“, jako například hravý prostor Kidshalle. Ostatní programy jako komentované prohlídky, performance, či některé z workshopů nejsou určeny pouze pro jednotlivé skupiny a mohou je tedy navštívit zájemci jakékoliv skupiny. Rozdílným prvkem oproti Galerii hlavního města Prahy je program/workshop, který je určený výhradně pro pedagogické pracovníky. Kunsthalle Praha, na rozdíl od Galerie hlavního města Prahy a Galerie střeďočeského kraje, nenabízí programy určené konkrétně návštěvníkům se speciálními potřebami.

Edukační aktivity v **Národní galerii v Praze** jsou připraveny podobně jako u Galerie hlavního města Prahy. Jednotlivé programy mají rozdělené do věkových skupin pro rodiny s dětmi, kde děti již od jednoho a půl roku mohou navštívit kreativní herny. Následují programy pro školní skupiny, dospělé a mimo jiné také pro pedagogy. Stejně jako u Kunsthalle Praha se bohužel ani zde aktuálně nesetkáme s programy určenými pro návštěvníky se speciálními vzdělávacími potřebami. Avšak v minulosti galerie realizovala například komentované prohlídky tlumočené do českého znakového jazyka, aby si je mohli naplno užít i návštěvníci se sluchovým hendikepem.

Asi nejlépe uspořádané mi přijdou aktivity v **Galerii středočeského kraje**. Ty jsou rozděleny do skupin pro mateřské školy, první stupeň základních škol, druhý stupeň základních škol, střední školy, a nakonec základní umělecké školy. Tato galerie se také zaměřuje na inkluzivní přístupy a pod názvem „GASK bez bariér“ nabízí programy pro speciální základní školy a pro návštěvníky se zrakovým znevýhodněním. V nabídce najdeme také aktivity pro další mimoškolní skupiny jako například pro rodiny, dospělé, či pedagogy.

Celkově mi nejlépe koncipované přijdou edukační aktivity v Galerii Středočeského kraje a následně aktivity Galerie hlavního města Prahy. U aktivit v Kunsthalle Praha a v Národní galerii z mého pohledu existuje prostor pro zlepšení především v rámci zapojení návštěvníků se speciálními potřebami do praktických programů.

### 8.3. Obsahy aktivit a jakým způsobem navazují na RVP či ŠVP

Obsahy konkrétních programů v jednotlivých galeriích se velmi různí nejenom mezi galeriemi, ale také v rámci jedné instituce podle typu programu – především pak podle teoretických a praktických programů. Velmi často se ve všech galeriích v rámci konkrétních programů můžeme setkat s představením umělců, jejichž výstavy se daný program týká. Nejvíce se v tomto směru odlišuje Kunsthalle Praha, jejíž aktivity se nevážou výhradně na konkrétní výstavy, ale častěji se zde můžeme setkat například s aktivitami, které učí děti a studenty pracovat s moderními technologiemi. Aktivity připravované pro školy, by měly navazovat na rámcový vzdělávací program, nebo na školní vzdělávací plán, avšak pouze u Národní galerie v Praze se mi podařilo dohledat konkrétní výstupy dle rámcové vzdělávacího programu pro základní školy a gymnázia. Na webových stránkách této galerie jsou výstupy konkrétně uvedeny u každého z realizovaných programů. Tímto by se dle mého názoru měly inspirovat i ostatní z vybraných galerií, jelikož dostupnost těchto informací

může hrát klíčovou roli ve výběru galerie, či konkrétního programu, kterých se pedagog se svými žáky rozhodne v rámci výuky zúčastnit.

#### 8.4. Online edukace

**Galerie Hlavního města Prahy** disponuje širokým spektrem možností pro online edukaci. Její volně dostupné pracovní listy umožňují návštěvníkům rozvíjet své znalosti o umění přímo z domova. Jako jediná z vybraných galerií nabízí také možnost sledování vzdělávacích videí.

Webové stránky **Kunsthalle Praha** nabízejí interaktivní prohlídky výstav, virtuální prostory, online přednášky a diskuse, vzdělávací materiály a pracovní listy. Zajímavou iniciativou, díky které mezi ostatními galeriemi Kunsthalle vyčnívá je program s názvem "Kunsthalle Praha v knihovnách", který umožňuje zapůjčení uměleckých publikací s QR kódy, které vedou k online edukativním materiálům a prohlídkám. To poskytuje návštěvníkům další přístupový bod k uměleckým zdrojům.

**Národní galerie Praha** klade důraz na prezentaci svých sbírek a výstav prostřednictvím virtuálních prohlídek a živých přenosů. Na rozdíl od ostatních galerií se zaměřuje především na prezentaci svých stálých sbírek a poskytuje divákům možnost virtuálně prozkoumat umělecká díla. Cílem tohoto programu je minimalizovat bariéry a umožnit divákům přístup ke kvalitnímu uměleckému obsahu mimo fyzické prostory galerie.

**Galerie středočeského kraje** na svých webových stránkách podobně jako Galerie hlavního města Prahy nabízí bezplatné stahování metodických a pracovních listů, které se zaměřují na různá témata. Tyto materiály slouží jako podpora pro vzdělávání.

#### 8.5. Spolupráce s externími pracovníky a vystavujícími umělci

Každá ze zmíněných galerií nějakým způsobem a v určité míře spolupracuje s dalšími externími spolupracovníky, institucemi, či umělci. Tato spolupráce může zahrnovat sdílení znalostí, zdrojů, finančních prostředků nebo výměnu výstav, které umožňují umělcům a galeriím rozšířit svou síť kontaktů a obsáhnout širší publikum.

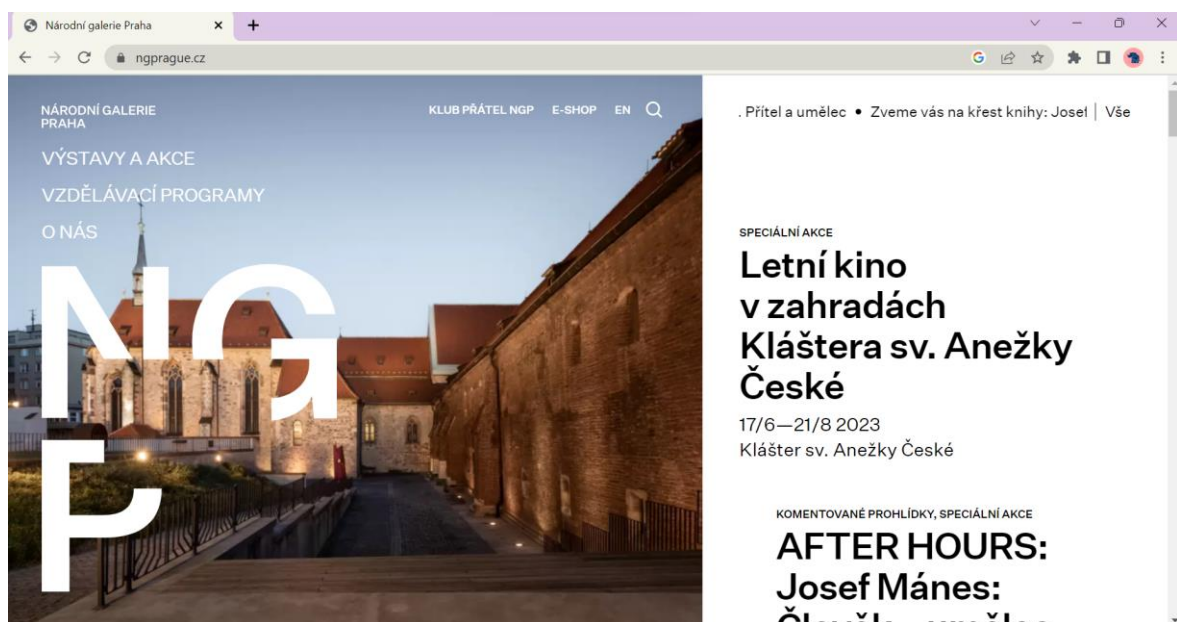
Galerie hlavního města Prahy má asi nejširší rozsah spoluprací, a to jak v rámci jiných galerijních institucí, tak s profesními institucemi jako například INSEA, či se specialisty z organizací pro návštěvníky se speciálními potřebami. Mimo jiné spolupracuje také s univerzitami a nabízí například možnosti stáže pro vysokoškolské studenty. V rámci komentovaných prohlídek existuje také možnost setkat se s umělci. Také Kunsthalle Praha spolupracuje s umělci, jako například s Alexem Mirutziem, jehož performance slouží jako oživení výstavy. Národní galerie v Praze představuje možnost online diskuze s umělci, které se mimo jiné v roce 2020 zúčastnil například český výtvarník a vysokoškolský pedagog působící na naší univerzitě Kurt Gebauer. Samozřejmě i Galerie středočeské kraje nabízí možnost setkání s umělci, a to prostřednictvím programu „GASK plus“, kde se podobně jako u Kunsthalle můžeme setkat například s performancí umělců přímo na výstavě.

#### 8.6. Prezentace na webu

Jako poslední bod, na který bych se v závěru této práce ráda podívala, je prezentace jednotlivých galerií ve virtuálním prostředí. Způsob, jakým se galerie prezentují, je z mého pohledu velmi důležitou součástí toho, jaký dojem v nás daná instituce zanechá. Z hlediska přehlednosti webových stránek na mě nejvíce zapůsobila Národní galerie v Praze, s jejímiž stránkami se mi celkově pracovalo nejlépe. U webových stránek Kunsthalle Praha a Galerie středočeského kraje by se dalo přidat více informací o konkrétních edukačních programech a o tom jakým způsobem jsou realizovány. Webovým stránkám Galerie hlavního města Prahy bych vytkla především červené zobrazení nabídky, které vyskočí po stisknutí tlačítka Menu, a to hlavně z toho důvodu, že mi v průběhu celé práce s webovými stránkami byla tato barva pro oči velmi nepříjemná a určitě by efektivněji fungovala v jiném barevném provedení. Prohlédla jsem si také sociální sítě jednotlivých institucí a opět mě nejvíce zaujala Národní galerie, a to jak z hlediska obsahu, tak i z hlediska vizuální podoby.



Obrázek č. 10, Webové stránky GHMP



Obrázek č. 11, Webové stránky NGP

## 9. Ukázka a rozbor konkrétních edukačních programů v GHMP a NGP

V poslední kapitole mé práce bych se ráda podívala na konkrétní edukační programy galerií a provedla rozbor z hlediska jejich obsahů, inovativnosti, vzdělávacího potenciálu a vztahu k RVP, cílové skupiny, cílů a metod.

Bohužel se mi nepodařilo dohledat dostatek informací ke konkrétním programům v galeriích Kunsthalle Praha a Galerie středočeského kraje. U těchto galerií není popis programů příliš informativní a není tedy možné analýzu těchto programů provést. Nicméně Galerie hlavního města Prahy a Národní galerie Praha mají o svých edukačních programech, o jejich tématu, průběhu a v případě Národní galerie i návaznosti na rámcový vzdělávací program, zveřejněno více informací a můžeme si je tedy blíže představit.

### 9.1. Edukační program GHMP

Z edukačních programů nabízených Galerie hlavního města Prahy mě nejvíce zaujal program s názvem „**Was ist Kunst?**“. Tento edukační program se zaměřuje na rozvoj gramotnosti a kreativního myšlení prostřednictvím různých uměleckých technik a konceptů, včetně kresby, malby, koláže, akčního a experimentálního umění. Obsahem programu jsou otázky, které se týkají umění, umělců, uměleckých děl a symbolů. Děti se prostřednictvím diskuze, interakce s uměleckými díly a jejich interpretací podílejí na konfrontaci a komparaci různých pohledů na jednotlivá díla. (GHMP – Galerie hlavního města Prahy, n.d., 2023)

Program se vyznačuje inovativním přístupem, který překračuje tradiční techniky a média výtvarného umění, a nabízí rozmanité možnosti a nové formy vyjádření. Kromě klasických technik, jako je například kresba a malba, zahrnuje program také akční, konceptuální a experimentální umění s důrazem na body art. Tímto způsobem se rozšiřují možnosti vyjádření, které umožňují dětem a studentům prozkoumat nové formy a přístupy k umění.

Program má potenciál rozvíjet různé druhy gramotností, včetně vizuální, emoční, informační a mediální gramotnosti. Diskuse, individuální interakce s uměleckými díly a jejich interpretace podporují kritické myšlení a schopnost vnímat a komparovat různé úhly pohledu na jednotlivá díla. Zaměření na symboliku a komunikaci skrze obraz pomáhá dětem porozumět síle a významu vizuálního sdělení. Tímto program přispívá ke

splnění cílů rámcových vzdělávacích programů pro základní vzdělávání, zejména v oblasti rozvoje kreativity a kritického myšlení.

Cílovou skupinou tohoto programu jsou obecně školní skupiny. U popisu programu není blíže určena věková skupina, ale podle náročnosti programu a jeho náplně bych jako cílovou skupinu označila druhý stupeň základních škol a gymnázia.

Cílem tohoto programu je rozvíjet různé formy gramotnosti a podporovat kreativitu, kritické myšlení a komunikaci prostřednictvím obrazů a symbolů. Děti se zapojují do diskuzí a tvorby, a učí se porozumět síle vizuálního sdělení a symboliky. Program také podporuje schopnost formulovat otázky, vyjádřit názory a diskutovat o uměleckých dílech.

Program zahrnuje různé metody, včetně zmíněných diskuzí, individuální interakce s uměleckými díly, interpretace a tvorby. Využívá kombinace tradičních technik a moderních přístupů. Tímto způsobem se dětem poskytuje široká paleta nástrojů a technik pro projev jejich kreativity a rozvoji jejich dovedností a gramotností.

## 9.2. Edukační program NGP

Národní galerie Praha disponuje širokou nabídkou edukačních programů. Já jsem si pro svou analýzu zvolila program, který nese název „**Barevný svět**“. Tento program se zaměřuje na pohybové a dramatické prvky. Pomocí povídání, skupinových her a interakce s obrazy se děti seznámí s barevnými harmoniemi a kontrasty. Program také poodhaluje tajemství výroby barev ve středověku a ukazuje, že barvy mohou mít i symbolický význam. (NGP | Národní galerie Praha, n.d. 2023)

Program je inovativní díky kreativnímu a interaktivnímu přístupu k výuce barev. Skrze povídání, skupinové hry a aktivní zapojení objevují děti různé aspekty barev. Nový a nekonvenční přístup programu zvyšuje motivaci, podporuje kreativitu a angažuje děti v učení.

Program má potenciál rozvíjet schopnosti dětí vnímat a rozlišovat druhy barev, a také je učít porovnávat a třídit barvy na základě svých zkušeností a vjemů, čímž podporuje jejich kognitivní schopnosti. Program také může rozvíjet jejich schopnost nacházet společné znaky, rozdíly a vzájemné souvislosti mezi barvami. Jeho obsah odpovídá rámcovému

vzdělávacímu programu pro předškolní a základní vzdělávání a přispívá k dosažení očekávaných výstupů. Pomocí her a aktivit se program zaměřuje na rozvoj schopnosti rozpoznávat, pojmenovávat a třídit prvky vizuálně obrazného vyjádření, a také podporuje schopnost dětí zaměřovat se na podstatné znaky a porovnávat je.

Tento program je speciálně vytvořen s ohledem na potřeby a zájmy dětí ve věku předškolního vzdělávání a prvního a druhého ročníku základní školy. Jeho interaktivní a zábavný přístup je uzpůsoben tak, aby co nejvíce odpovídal jejich schopnostem a vývojové úrovni a podporoval jejich zájem o učení.

Cílem tohoto programu je seznámit děti s různými aspekty barev a rozvíjet jejich barevné vnímání. Program si klade za cíl naučit děti rozpoznávat základní a odvozené barvy, a také je vést k porozumění barevným harmoniím a kontrastům. Děti mají prostřednictvím programu možnost objevovat význam barev a jejich symbolického významu. Cílem je také podněcovat v dětech jejich kreativitu a umožnit jim se za pomoci barev vyjádřit.

Program využívá různé metody, jako je povídání, skupinové hry, tvůrčí aktivity či vizuální prezentace. Tyto metody jsou interaktivní a zábavné, což podporuje aktivní účast dětí. Program je navržen tak, aby byl co nejpoutavější a efektivně podporoval učení dětí o barevném světě.



## 10. Závěr

V rámci této práce jsem se zabývala analýzou a popisem edukačních aktivit ve čtyřech významných českých galeriích – Galerie hlavního města Prahy, Kunsthalle Praha, Národní galerie Praha a Galerie střeďočeského kraje. Cílem práce bylo zjistit, jak tyto instituce zprostředkovávají umění veřejnosti za pomoci galerijní a muzejní edukace.

V teoretické části práce jsem se zabývala zprostředkováním umění veřejnosti, galerijní a muzejní pedagogikou, její historií a současnými tendencemi. Podívala jsem se také na téma zážitkové pedagogiky a didaktické hry v souvislosti s galerijní edukací.

Didaktická část práce byla zaměřena již na samotný popis edukačních aktivit a jejich komparaci. V popisu jsem se zaměřila na to, jak fungují jednotlivá edukační centra v daných institucích, jaké typy programů galerie nabízejí a pro jaké skupiny jsou vhodné. Zabývala jsem se i prostory institucí, které mají návštěvníci k dispozici a mimo jiné také způsobem, jakým galerie podněcují online vzdělávání. V závěrečné části práce jsem provedla komparaci činností jednotlivých institucí mezi sebou, která přispěla k celkovému pochopení edukačních center a jejich přístupů ke vzdělávání. Z komparace vyplývá, že se jednotlivá edukační centra liší například v dostupnosti programů pro různé skupiny návštěvníků, v šíři nabízených programů, dostupnosti různých galerijních prostor či podpoře online vzdělávání. Důležitým poznatkem, který byl během porovnání jednotlivých institucí zjištěn, je nedostatečné zveřejnění informací o konkrétních edukačních programech v Kunsthalle Praha a Galerii střeďočeského kraje. Tato část práce by také mohla být užitečným zdrojem pro pedagogy výtvarné výchovy, jelikož poskytuje přehled edukačních aktivit několika galerií a jejich porovnání, což jim může pomoci vybrat si tu, která jim nejlépe vyhovuje, aby mohli efektivně plánovat svou výuku.

V této práci by se dalo i dále navazovat například podrobnější analýzou a porovnáváním konkrétních programů, které galerie nabízejí. Tato analýza by mohla zahrnovat detailní hodnocení a srovnání jednotlivých programů v rámci každé galerie. Během analýzy by se dala zkoumat jejich struktura, obsah, pedagogické metody, efektivita při dosahování vzdělávacích cílů a ohlédnutí za reakcemi a zpětnou vazbou návštěvníků. Tímto prodloužením práce by bylo možné získat podrobnější a komplexnější porozumění o edukačních programech jednotlivých galerií. To by poskytlo ucelenější pohled na jejich přínosy pro návštěvníky v oblasti galerijní a muzejní pedagogiky.

## 11. Zdroje

### Použitá literatura

1. BRATSKÁ, Mária a Jozef PASTIER. *Pedagogická psychológia: terminologický a výkladový slovník*. Redaktor Viliam S. HOTÁR, redaktor Ladislav ĎURIČ. Bratislava: Slovenské pedagogické nakladateľstvo, 1997. Edícia. ISBN 8008024984.
2. CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. *Flow the psychology of optimal experience*. 1st ed. Pymble, NSW: HarperCollins eBooks, 2008, ISBN 978-006-1548-123.
3. DOLÁK, Jan, Pavel HOLMAN, Lucie JAGOŠOVÁ, Vladimír JŮVA, Lenka MRÁZOVÁ, Michal ŠERÁK a Petra ŠOBÁŇOVÁ. *Základy muzejní pedagogiky: studijní texty*. Brno: Moravské zemské muzeum, Metodické centrum muzejní pedagogiky, 2014. ISBN 978-80-7028-441-4.
4. DYTRTOVÁ, Kateřina; SLAVÍK, Jan; LUKAVSKÝ, Jindřich. 2015. Hledání tušeného: konceptová analýza přípravného modelu edukačního projektu v Stretti galerii. In: ŠOBÁŇOVÁ, Petra, et al. 2015. *Vzdělávací obsah v muzejní edukaci*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci. ISBN 978-80-244-4625-7
5. FULKOVÁ, Marie. *Galerijní a muzejní edukace 1*. Praha, Pedagogická fakulta Univerzity Karlovy, 2012. ISBN 978-80-7101-111-8
6. FULKOVÁ, Marie. *Galerijní a muzejní edukace 2*. Praha, Pedagogická fakulta Univerzity Karlovy, 2013. ISBN 978-80-7101-127-9
7. HARTL, Pavel a Helena HARTLOVÁ. *Velký psychologický slovník*. Ilustroval Karel NEPRAŠ. Praha: Portál, 2010. ISBN 978-80-7367-686-5.
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.
9. JAGOŠOVÁ, Lucie, Vladimír JŮVA a Lenka MRÁZOVÁ. *Muzejní pedagogika: metodologické a didaktické aspekty muzejní edukace*. Brno: Paido, 2010. Kultura a edukace. ISBN 978-80-7315-207-9.
10. PELÁNEK, Radek. *Zážitkové výukové programy*. Praha: Portál, 2010. ISBN 978-80-7367-656-8.

11. POHNĚTALOVÁ, Yveta a Vladimír VÁCLAVÍK. *Alternativní edukační koncepce v současné pedagogické praxi*. Hradec Králové: Gaudeamus, 2014. ISBN 978-80-7435-501-1.
12. PRŮCHA, Jan, Jiří MAREŠ a Eliška WALTEROVÁ. *Pedagogický slovník*. 2. rozš. a přeprac. vyd. Praha: Portál, 1998. ISBN 80-7178-252-1.
13. ŠOBÁŇOVÁ, Petra. *Edukační potenciál muzea*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2012. ISBN 978-80-244-3034-8.
14. ŠOBÁŇOVÁ, Petra. *Muzejní edukace*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2012. ISBN 978-80-244-3003-4.

### **Internetové zdroje**

1. Didaktická hra a její význam při vyučování In: Metodický portál RVP: Metodický portál inspirace a zkušenosti učitelů [online]. Praha: 2011 [cit. 2023-04-19]. Dostupné z: <http://clanky.rvp.cz/clanek/s/Z/13271/DIDAKTICKA-HRA-A-JEJI-VYZNAMVEVYUCOVANI.html/>
2. FULKOVÁ, Marie, JAKUBCOVÁ HAJDUŠKOVÁ, Lucie, SEHNALÍKOVÁ, Vladimíra. *Metodika I: Metodika realizace vzdělávacího galerijního/muzejního programu*. Praha, Univerzita Karlova v Praze, 2013. [cit. 2023-04-12] Dostupné z [https://pages.pedf.cuni.cz/vytvarnavychova/files/2019/04/Metodika\\_1\\_M%C5%A0.pdf](https://pages.pedf.cuni.cz/vytvarnavychova/files/2019/04/Metodika_1_M%C5%A0.pdf)
3. <https://www.ghmp.cz/> [online]. [cit. 2023-04-20]. Dostupné z: <https://www.ghmp.cz/>
4. <https://www.kunsthallepraha.org/> [online]. [cit. 2023-05-08]. Dostupné z: <https://www.kunsthallepraha.org/>
5. <https://www.ngprague.cz/> [online]. [cit. 2023-05-21]. Dostupné z: <https://www.ngprague.cz/>
6. <https://gask.cz/> [online]. [cit. 2023-06-01]. Dostupné z: <https://gask.cz/>
7. Didaktická hra a její význam při vyučování In: Metodický portál RVP: Metodický portál inspirace a zkušenosti učitelů [online]. Praha: 2011 [cit. 2023-04-19]. Dostupné z: <http://clanky.rvp.cz/clanek/s/Z/13271/DIDAKTICKA-HRA-A-JEJI-VYZNAMVEVYUCOVANI.html/>

8. JIRÁSEK, Ivo. 2004. Vymezení pojmu zážitková pedagogika. Gymnasion 1,6–15.

Praha: Prázdninová škola Lipnice. Dostupné na:

[https://is.muni.cz/el/1451/podzim2013/np2270/um/Vymezeni\\_zazitku\\_Jirasek2004.pdf?lang=%20en](https://is.muni.cz/el/1451/podzim2013/np2270/um/Vymezeni_zazitku_Jirasek2004.pdf?lang=%20en)

9. KAPUSTOVÁ, Irena. Cesty a možnosti současné muzejní a galerijní pedagogiky.

EMuzeum [online] [cit. 2023-06-04]. Dostupné z:

<https://emuzeum.cz/file/022e940a4f543f92980b0aad836eb6c7/60639/Cesty%20a%20mo%C5%BEnosti%20sou%C4%8Dasn%C3%A9%20muzejn%C3%AD%20a%20galerijn%C3%AD%20pedagogiky%2C%20Mgr.%20Irena%20Kapustov%C3%A1.pdf>

## 12. Seznam obrázků

Obrázek č. 1 – Kolbův cyklus učení – dostupné z <https://managementmania.com/cs/kolbu-v-cyklus-uceni>

Obrázek č. 2 – Edukační centrum GHMP – dostupné z <https://www.ghmp.cz/>

Obrázek č. 3 – Eko-Ateliér GHMP – dostupné z <https://www.ghmp.cz/>

Obrázek č. 4 – Kunsthalle – Kidshalle – dostupné z <https://www.kunsthallepraha.org/>

Obrázek č. 5 – Kunsthalle – Art Wall – dostupné z <https://www.kunsthallepraha.org/>

Obrázek č. 6 – Herna NGP – dostupné z <https://www.ngprague.cz/>

Obrázek č. 7 – Tvůrčí dílny NGP – dostupné z <https://www.ngprague.cz/>

Obrázek č. 8 – Vizuální herny GASK – dostupné z <https://gask.cz/>

Obrázek č. 9 – Dětský koutek GASK – dostupné z <https://gask.cz/>

Obrázek č. 10 – Webové stránky GHMP – dostupné z <https://www.ghmp.cz/>

Obrázek č. 11 – Webové stránky NGP – dostupné z <https://www.ngprague.cz/>