



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

MŠMT
MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

Obsah

1	Vzdělávací program a jeho pojetí.....	3
1.1	Základní údaje	3
1.2	Anotace programu	4
1.3	Cíl programu	4
1.4	Klíčové kompetence a konkrétní způsob jejich rozvoje v programu.....	4
1.5	Forma	5
1.6	Hodinová dotace	6
1.7	Předpokládaný počet účastníků a upřesnění cílové skupiny.....	6
1.8	Metody a způsoby realizace.....	6
1.9	Obsah – přehled tematických bloků a podrobný přehled témat programu a jejich anotace včetně dílčí hodinové dotace.....	6
1.10	Materiální a technické zabezpečení.....	7
1.11	Místo konání.....	8
1.12	Způsob realizace programu v období po ukončení projektu	8
1.13	Kalkulace předpokládaných nákladů na realizaci programu po ukončení projektu	9
1.14	Odkazy, na kterých je program zveřejněn k volnému využití	10
2	Podrobně rozpracovaný obsah programu.....	11
2.1	Tematický blok č. 1: Muzeum loutek (4 hodiny)	11
2.2	Tematický blok č. 2: Divadlo Alfa (4 hodiny)	16
2.3	Tematický blok č. 3: Škola (8 hodin).....	19
3	Metodická část	24
3.1	Tematický blok č. 1: Muzeum loutek (4 hodiny)	26
3.2	Tematický blok č. 2: Divadlo Alfa (4 hodiny)	39
3.3	Tematický blok č. 3: Škola (8 hodin).....	43
4	Příloha č. 1 – Soubor materiálů pro realizaci programu	51
5	Příloha č. 2 – Soubor metodických materiálů	56
6	Příloha č. 3 – Závěrečná zpráva o ověření programu v praxi	61
7	Příloha č. 4 – Odborné a didaktické posudky programu	70
8	Příloha č. 5 – Doklad o provedení nabídky ke zveřejnění programu.....	70



1 Vzdělávací program a jeho pojetí

1.1 Základní údaje

Výzva	Budování kapacit pro rozvoj škol II
Název a reg. číslo projektu	Společně do muzea CZ.02.3.68/0.0/0.0/16_032/0008214
Název programu	Loutková laboratoř I
Název vzdělávací instituce	Západočeská univerzita v Plzni
Adresa vzdělávací instituce a webová stránka	Univerzitní 2732/8, 301 00 Plzeň www.zcu.cz
Kontaktní osoba	Tomáš Pruner (tpruner@rek.zcu.cz)
Datum vzniku finální verze programu	30. 6. 2021
Číslo povinně volitelné aktivity výzvy	4
Forma programu	Prezenční
Cílová skupina	3. - 5. ročník ZŠ
Délka programu	16 vyučovacích hodin
Zaměření programu (tematická oblast, obor apod.)	Poznávání tradic a kultur a uchování si vztahu k vlastní identitě, kultuře, tradicím a jazyku a podpora zájmu dětí a mládeže o specifika vlastního regionu, včetně tradic a zvyků většinové společnosti i sociálních, etnických a kulturních menšin, podpora vzdělávacích projektů zaměřených na poznávání historie, tradic a kultury.
Tvůrci programu	Mgr. Markéta Formanová, Mgr. Tomáš Pfejfer
Odborný garant programu	Mgr. Aneta Hessová



1.2 Anotace programu

Pro žáky 3. až 5. ročníků ZŠ je v průběhu programu připraveno 16 hodin zážitkové výuky (1 hodina = 45 minut) se zaměřením na poznávání tradic a lokální historie včetně specifík regionu a rozvoj kreativity žáků v propojení s loutkovým divadlem. Program Loutková laboratoř I se zaměřuje na poznávání divadelního druhu – loutkové divadlo a s ním spojená řemesla. Program je koncipován jako zážitková dílna, díky které se z jeho účastníků stávají odborníci na daný divadelní druh.

1.3 Cíl programu

Projekt je navržen tak, aby jeho účastníci (žáci) získali co nejširší povědomí o loutkovém divadle a jeho historii, přičemž důležitou složkou celého programu je praktická činnost, která vede kromě poznání teoretického i k vyzkoušení různých řemesel. Díky využití mezipředmětových vazeb se tak projekt stává rozsáhlým hřištěm napříč vědami (historie, geografie, literatura...) i praktickými činnostmi. Praktická činnost je v tomto programu realizována formou výroby vlastní loutky, která je poté i výstupem celého programu.

1.4 Klíčové kompetence a konkrétní způsob jejich rozvoje v programu

Klíčové kompetence získané absolvováním prvního tematického bloku: Muzeum loutek

Kompetence komunikativní

Žák ke komunikaci používá převážně svůj mateřský jazyk. Během výkladu žák naslouchá promluvě druhé osoby a vhodně reaguje. Žák popisuje vlastními slovy historicko-umělecký vývoj loutkového divadla.

Kompetence občanská

Žák smýšlí o loutkářství a jeho vývoji pozitivně, vytváří si ke kultuře kladný vztah.

Kompetence pracovní

Žák hledá možnosti realizace své vlastní loutky, objevuje nejsnazší formu zpracování.

Kompetence k učení

Žák porovnává informace mezi sebou a vybírá ty, které mu budou užitečné v praktické části – výroba loutky. Žák objevuje zábavnou a neobvyklou formou nové informace o loutkářství. Tyto informace využívá k sestavení plánu své realizace – návrh loutky a její výroba.

Klíčové kompetence získané absolvováním druhého tematického bloku: Divadlo Alfa

Kompetence komunikativní

Žák vlastními slovy popisuje divadelní představení.



Kompetence pracovní

Po zhlédnutí pracovního prostoru za divadelní oponou se žák adaptuje na nové prostředí.

Kompetence sociální a personální

Žák pracuje ve skupinách. Žák poznává celou řadu nových pracovních činností a na některých z nich se i přímo podílí. Díky aktivní spolupráci žák – edukátor je činnost z technického hlediska pod odborným dohledem, díky čemuž není žák vystaven případnému neúspěchu ve vlastní tvorbě. Žák představí své skupině vybranou loutku tak, že ji rozpohybuje a rozmluví v jejím přirozeném prostředí.

Klíčové kompetence získané absolvováním třetího tematického bloku: Škola

Kompetence k učení

Žák nové teoretické informace zpracovává do podoby plánu/návrhu, který využije v praktické části – výroba loutky.

Kompetence pracovní

Žák dovede používat nástroje a materiály k vlastní tvorbě. U nástrojů známých ze školního prostředí prohlubuje své dovednosti díky jejich použití při specifické řemeslné činnosti. Vše používá bezpečně, dodržuje pravidla. Pokud si neví rady, požádá o pomoc spolužáka či edukátora.

Kompetence k řešení problémů

Žák objevuje různé varianty řešení, nenechá se odradit případným nezdarem.

Kompetence komunikativní

Žák vybírá nejzásadnější informace k představení svého díla veřejnosti, ať už se jedná o ústní prezentaci či písemný projev.

Kompetence občanská

Žák uznává své dílo i díla svých spolužáků. Dokáže ocenit dokončenou práci a uvědomuje si náročné postupy, které vedly ke vzniku všech loutek.

Kompetence digitální

Žák ovládá aplikaci ChatterPix (nebo obdobnou aplikaci), prostřednictvím které představí svou loutku.

1.5 Forma

Projekt je rozvržen do několika částí, z nichž každá je vedena jinou formou. V první etapě probíhá projekt v prostorách loutkové expozice (Muzeum loutek v Plzni, Muzeum loutkářských kultur v Chrudimi...). Druhá etapa probíhá v prostorách loutkového divadla (Divadlo Alfa...). Třetí etapa je situována přímo na půdě školy, kde dochází ke zpracování nabytých teoreticko-praktických zkušeností z etap předchozích. Závěrečnou etapou je poté výstava loutek, které žáci vyrobili v etapě předchozí. Forma programu je skupinová, přičemž skupina je vedena edukátorem, jenž předkládá žákům informace k tématu loutkového divadla. Program je tedy celkem situován ve třech různých prostorách, které na sebe ale logicky navazují. Muzeum loutek (nebo regionální muzeum s loutkovou expozicí) zajišťuje tématu autentické objekty, které mohou být pro účastníky programu inspirující. Loutkové divadlo (nebo divadlo s hostujícím loutkářským souborem) zajišťuje skutečný zážitek z oblasti specifického divadelního druhu, navíc



umožňuje poznat loutky a jejich technické řešení „v akci“. Prostor školy pak slouží pro zpracování poznatků z muzea i divadla a zároveň může plnit funkci galerie v závěrečné etapě programu.

1.6 Hodinová dotace

Program zahrnuje 16 vyučovacích hodin (1 hodina = 45 minut) rozdělených do 3 dílčích bloků, z nichž každý cílí na jiný přístup k tématu. První blok je čtyřhodinový a probíhá v muzeu se zaměřením na loutkářskou kulturu, nebo v regionálním muzeu, která obsahuje loutkářskou expozici. Druhý blok probíhá v loutkovém divadle, nebo v divadle s hostujícím loutkářským souborem a čítá čtyři vyučovací hodiny. Třetí blok je osmihodinový a probíhá přímo ve škole za účasti edukátora.

1.7 Předpokládaný počet účastníků a upřesnění cílové skupiny

1 třída (optimální počet žáků 20), 3. - 5. ročník ZŠ; realizováno ve 3. a 4. třídě ZŠ v Církevní ZŠ v Plzni.

1.8 Metody a způsoby realizace

V souladu s realizací programu jeho účastníci (žáci) zavítají do tří různých prostor (muzeum, divadlo, škola). Při návštěvě divadla se však žáci podívají nejen na představení, ale také do dílen a jiných technických prostor, které jim představí divadelní profese z nového úhlu. Taktéž u návštěvy muzea s loutkářskou expozicí je velmi důležitá funkce edukátora, která dokáže historii loutkářství přiblížit populární formou. Muzejní prostory tak nabízejí žákům historický vstup do problematiky i do „ovzduší“ loutkových profesí. Dodatečnou funkci plní pracovní listy, s nimiž si stěžejní informace žáci fixují. Tento nabytý základ z muzea posléze žáci využijí v další fázi – při výrobě vlastní loutky. Žáci se s pomocí edukátora stávají tvůrci své vlastní loutky s příběhem, kterou mají možnost prezentovat nejen spolužákům, ale i veřejnosti.

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

2.1 Tematický blok č. 1 Muzeum loutek: Co je to loutka? (celkem 4 hodiny)

První blok uvede žáky do tématu, seznámí je se základními pojmy a začne budovat jejich vztah k loutkářství. Poznají loutku jako artefakt hodný vystavování v muzeu, jako umělecké dílo, odrážející svébytnost autora i jako prostředek k vyjádření děje. Získají povědomí jak o historických faktech souvisejících s loutkářstvím, tak o „neomezených“ možnostech loutek v divadle ve srovnání s činoherci.

2.1.1 Téma č. 1: Co je to loutka? (2 hodiny)

Asistovaný základní průzkum tématu v Muzeu loutek. Žáci vlastní se samostatnou činností s asistencí lektora seznámí se základními pojmy, poznají druhy loutek, pomocí příběhu se seznámí s historií loutkářství a vyzkouší si poprvé manipulaci s loutkou.



2.1.2 Téma č. 2: Co umí loutka? (2 hodiny)

Cílem části je představení neomezených možností loutek, jak z hlediska výtvarného zpracování, tak z hlediska tematického. Loutky mají širší možnosti než herec a žáci je prostřednictvím loutek mohou využít. V této části lektor střídá moderovanou diskuzi s promítáním vybraných ukázek loutkových filmů.

2.2 Tematický blok č. 2: Divadlo Alfa (celkem 4 hodiny)

Druhý tematický blok se soustředí na využití loutek v divadle. Žáci, kteří už ví, co je to loutka, a zkusili si ji v muzeu ovládat, nyní mají možnost vidět loutky v rukou profesionálů. Zároveň se seznámí s částmi divadla i s divadelními profesemi.

2.2.1 Téma č. 1: Kde bydlí loutka? (2 hodiny)

Návštěva loutky v jejím světě – divadle proběhne po motivační přípravě, zahrnující téma představení i obecné informace o divadle.

2.2.2 Téma č. 2: S kým bydlí loutka? (2 hodiny)

Část přímo navazující na představení, ve které se žáci seznámí s divadlem z pohledu loutkoherců a dalších divadelních řemesel.

2.3 Tematický blok č. 3: Škola (celkem 8 hodin)

Ve třetím tematickém bloku se žáci stanou autory svých vlastních loutek a budou mít možnost je vystavit a představit spolužákům. Z důvodu věku žáků jsou použity loutkové stavebnice, které zaručí úspěch v tvorbě loutky každému žákovi a zároveň umožní rozsáhlou personifikaci a úpravu finální loutky dle individuálních možností žáka. Loutka je doplněna vlastním příběhem.

2.3.1 Téma č. 1: Vytvoř loutku! (6 hodin)

Část, ve které se žáci stávají autory loutky. Přes písemnou a výtvarnou přípravu až po vlastní výrobu pod vedením lektora

2.3.2 Téma č. 2: Představ loutku! (2 hodiny)

Okruhem se dostáváme k tématu presentace loutky, se kterým jsme v muzeu začínali. Žáci mají možnost představit vyrobené loutky, předvést manipulaci s nimi a představit je svým spolužákům.

1.10 Materiální a technické zabezpečení

Vybavení v muzeu

Dataprojektor či interaktivní tabule – zařízení na promítání videí, tablet, flipchart, barevné pastelky, případně fixy, voskovky, olejové pastely, psací potřeby, podložky na psaní, jmenovky

Sada výtvarných materiálů pro tvorbu loutky

Kreativní sada loutka (v rámci ověřování jsme využili loutkovou stavebnici připravenou firmou Mašek umělecká výroba – <https://loutkymasek.cz/cs/107-bud-kreativni>; obdobné stavebnice nabízejí i další výrobci, např. <https://www.loutky.cz/cz-CZK/> – Vyrábíme loutku, či <https://shop.gerlich-odry.cz/> Vytvoř si loutku a další) – 1ks na žáka, lepidlo Herkules, štětec plochý, nůžky, drát, plyš, štětec sada, tempery, knoflíky plastové, krepový papír, páska jutová, alobal, šňůra, špejle hročené, párátko kulatá, motouz len, drát vázací, fixy permanentní, vlna, barevné látky, tyl, sada na šití, kladivo, kleště, tavná pistole, čtvrtky A3 – 1 ks/žáka



Výstavní materiál

Výstavní materiál závisí na výstavních možnostech. Doporučujeme klipové rámy s plexisklem na skici loutek a podstavce či vitríny na loutky (lze nahradit stoly apod.)

Vzorové loutky – různé typy

Při návštěvě Muzea loutek v Plzni jsou k dispozici. V případě, že návštěva není možná, v příloze jsou fotografie jednotlivých druhů loutek. Další možnost je nákup loutek např. na www.loutkymasek.cz

1.11 Místo konání

Muzeum loutek v Plzni (lze nahradit regionálním muzeem s expozicí loutkářství)

Divadlo Alfa (lze nahradit regionálním loutkovým divadlem)

Škola

1.12 Způsob realizace programu v období po ukončení projektu

Program je koncipován pro všechny ZŠ. Projekt je rozdělen do několika částí se zaměřením na různé formy. Část první je situována v muzeu s loutkářskou expozicí. Část druhá je situována do loutkového divadla/divadla s loutkami ve fundu. Část třetí je situována do „domácího“ prostředí žáků – školy – kde již dochází k jejich samostatné práci. Části poslední je výstava loutek, která může probíhat buď přímo na půdě školy, nebo v regionálním muzeu/regionální galerii. Forma programu je prezenční a probíhá ve skupinách za asistence edukátora. Program probíhá celkem ve třech různých prostorách, díky čemuž je téma komplexně a zároveň atraktivně pojato. Muzeum s loutkářskou expozicí (Muzeum loutek v Plzni, Muzeum loutkářských kultur v Chrudimi) umožňuje žákům vstup do specifického divadelního druhu. Loutkové divadlo (Divadlo Alfa, Divadlo DRAK...) umožňuje žákům vstup nejen do divadelního prostředí formou představení, ale také do zákulisí všech řemesel. Díky tomu získávají žáci teoretické i praktické zkušenosti ve všech ohledech loutkového divadla, které následně mohou využít při vlastní výtvarné činnosti v další fázi programu.



1.13 Kalkulace předpokládaných nákladů na realizaci programu po ukončení projektu

Počet realizátorů:

Položka		Předpokládané náklady
Celkové náklady na realizátory		12992 Kč
z toho	<i>Hodinová odměna pro 1 realizátora včetně odvodů</i>	406 Kč
	<i>Ubytování realizátorů</i>	0 Kč
	<i>Stravování a doprava realizátorů</i>	0 Kč
Náklady na zajištění prostor		3000 Kč
Ubytování, stravování a doprava účastníků		8000 Kč
z toho	<i>Doprava účastníků</i>	8000 Kč
	<i>Stravování a ubytování účastníků</i>	0 Kč
Náklady na učební texty		500 Kč
z toho	<i>Příprava apod.</i>	0 Kč
	<i>Rozmnožení textů – počet stran:</i>	500 Kč
Režijní náklady		
z toho	<i>Stravné a doprava organizátorů</i>	0 Kč
	<i>Ubytování organizátorů</i>	0 Kč
	<i>Poštovné, telefony</i>	300 Kč
	<i>Doprava a pronájem techniky</i>	1500 Kč
	<i>Propagace</i>	0 Kč
	<i>Ostatní náklady</i>	3000 Kč
	<i>Odměna organizátorům</i>	2000 Kč
Náklady celkem		31292 Kč
Poplatek za 1 účastníka		1250 Kč



1.14 Odkazy, na kterých je program zveřejněn k volnému využití

Pokud není uvedeno jinak, jsou v programu a jeho přílohách veškeré použité obrázky, fotografie, mapy, schémata, grafy atd. dílem autorského týmu tvůrců, popř. jsou použity materiály s otevřenou licencí, u níž není nutné uvádět zdroj (např. public domain).

Program a jeho přílohy jsou zveřejněny pod licencí Creative Commons CC-BY-SA 4.0 na stránkách:

<https://www.spolecnedomuzea.cz/loutkova-laborator-1>

<https://www.spolecnedomuzea.cz/loutkova-laborator-1-materialy/>

Autor videí: Petr Válek

Autor ilustrací: Vladimír Líbal

Autor fotografií: Markéta Formanová (pokud není uvedeno jinak)



2 Podrobně rozpracovaný obsah programu

2.1 Tematický blok č. 1: Muzeum loutek (4 hodiny)

Klíčové kompetence získané absolvováním prvního tematického bloku: Muzeum loutek

Kompetence komunikativní

Žák ke komunikaci používá převážně svůj mateřský jazyk. Během výkladu žák naslouchá promluvě druhé osoby a vhodně reaguje. Žák popisuje vlastními slovy historicko-umělecký vývoj loutkového divadla.

Kompetence občanská

Žák smýšlí o loutkářství a jeho vývoji pozitivně, vytváří si ke kultuře kladný vztah.

Kompetence pracovní

Žák hledá možnosti realizace své vlastní loutky, objevuje nejsnazší formu zpracování.

Kompetence k učení

Žák porovnává informace mezi sebou a vybírá ty, které mu budou užitečné v praktické části – výroba loutky. Žák objevuje zábavnou a neobvyklou formou nové informace o loutkářství. Tyto informace využívá k sestavení plánu své realizace – návrh loutky a její výroba.

Co je to loutka? (4 hodiny, Muzeum loutek)

2.1.1 Téma č. 1: Co je to loutka? (2 hodiny)

1. hodina:

Podrobně rozpracovaný obsah:

15 minut

Během prvních patnácti minut si žáci v šatně odloží své oblečení (závisí na ročním období) a převezmou od pedagoga/průvodce muzea potřebné materiály – pevnou desku jako podklad pro vlastní tvůrčí činnost, psací potřeby a materiál na výrobu jmenovky. V tomto časovém úseku si jednotlivci vytvoří jmenovky s jejich oficiálními jmény, nebo přezdívkami, a umístí je na viditelné místo. Čím nápaditější jmenovka, tím lepší. Stejným způsobem postupuje i pedagog. Poté se skupina žáků rozmístí v muzejní expozici tak, aby byla v dosahu i doslechu pedagoga/průvodce muzea, a dochází k zahájení programu:

„Vítám Vás při zahájení programu ‚Loutková laboratoř‘, během kterého se podrobně podíváme na speciální divadelní druh – loutkové divadlo – a to nejen jako diváci, ale také jako loutkáři a herci. Naším společným cílem bude tedy i výroba vlastní originální loutky, která se posléze vystaví jako opravdové umělecké dílo.“

15 minut

Pedagog vede se žáky dialog na téma muzeí, galerií a divadel, přičemž zjišťuje, jaké mají žáci s těmito institucemi zkušenosti. Zároveň vysvětlí i funkci muzea a galerie, jakožto výzkumných a kulturních institucí.



Vybrané otázky využité v diskuzi:

Už jsi někdy navštívil/a nějaké muzeum?

Které a co si z něj pamatuješ?

Co tam bylo nejzajímavější?

Co tě tam nudilo?

Už jsi někdy navštívil/a (loutkové) divadlo?

Co se v divadle hrálo a co se Ti na představení líbilo/nelíbilo?

5 minut

Pedagog dále žákům představí a vysvětlí rozdané materiály (pracovní listy Loutková laboratoř I), se kterými budou v průběhu celé prohlídky muzea s loutkářskou expozicí pracovat. V souvislosti s tím si pedagog průběžně ověřuje, že jsou všechny informace dostatečně srozumitelné a žádný ze žáků není v novém tématu „ztracen“.

„Pracovní listy, které máte před sebou, vám pomohou poznat loutkové divadlo od jeho počátků až do současné doby. Během této dlouhé doby se kupříkladu měnila podoba loutek, ale také divadel, která v dávných dobách nebyla pouze v budovách, jak je známe především dnes. Divadla kočovala, což znamená, že se mohla snadno přesouvat, protože byla umístěna ve vozech, které většinou táhl kůň. S vynálezem motorů vznikala i divadla motorizovaná, jako měl třeba Josef Skupa, zakladatel Divadla Spejbla a Hurvínka, a až později začala hrát divadla v budovách škol i v budovách vlastních. Pracovní listy spolu budeme postupně vyplňovat a vždy si vysvětlíme, jak jednotlivé úkoly splnit.“

10 minut

Pedagog navazuje na předchozí informační blok a rozvíjí poznatky o loutkách a druzích divadel. Zároveň do rozboru zapojuje žáky a slovně i gesty jim pomáhá formulovat myšlenky a nápady.

Vybrané otázky využité v diskuzi:

Zkoušel/a jsi už někdy hrát divadlo?

Kdy a kde? Kolik jsi měl/a diváků?

Máš zkušenosti s ovládáním loutek?

Máš nějakou loutku doma?

„Loutky, které vidíte v divadle nejčastěji, se nazývají marionety a jsou vyráběné většinou z lipového dřeva. Ty do naší země přivezli loutkáři z Německa, Anglie a Francie a již brzy si je naše loutková divadla osvojila. Loutky se ovládají za takzvané vahadlo, ze kterého vedou nitě do všech částí loutkového těla, jež se mají hýbat. Nejčastěji to tedy bývají ruce, nohy, ale u složitějších loutek to mohou být třeba i oči a uši.“

Pedagog doprovází mluvené slovo demonstrací těch druhů loutek, které má k dispozici. Oživuje tím celou diskuzi praktickou činností, kterou po vlastní demonstraci ovládání rozšiřuje zapojením vybraných jedinců, kteří si chtějí manipulaci s loutkou taktéž vyzkoušet. Současně s tím pomáhá dětem vypracovat v pracovním listu Loutková laboratoř I úkol 1, ve kterém žáci poznávají použití dalších druhů stromů pro potřebu člověka.



Nakonec pedagog shrne stěžejní informace a společně se skupinou žáků se vypravuje napříč muzejní expozicí do další etapy poznání loutkového divadla.

2. hodina:

Podrobně rozpracovaný obsah:

25 minut

Pedagog se vydává se žáky na historickou výpravu dějinami loutkového divadla, během které všechny zúčastněné zpravuje nejen o milnících tohoto divadelního druhu, ale pro dynamičnost celého průběhu nechává žáky na informace reagovat svými názory a poznatky. Ve výkladu pedagoga se kočovná divadla zastavují a pozvolna začínají vznikat divadla stálá. Zvláštním druhem divadla jsou pak divadla rodinná, která mohou posloužit žákům jako vzor pro výrobu v hodinách výtvarné výchovy mimo program Loutkové laboratoře I. Pedagog také pro udržení všech žáků ve střehu využívá jednoduchých otázek směřovaných na každodennost loutkářů a loutkoherců v kočovném voze i ve stálém divadle.

Vybrané otázky využitelné v diskuzi:

V čem spočívala výhoda kočovného divadla oproti divadlu stálému?

V čem spočívala výhoda divadla stálého oproti divadlu kočovnému?

Cítil/a by ses dobře stále na cestách?

Co asi měli s sebou kočovní loutkáři sbaleno?

Máš zkušenost s rodinným divadlem?

Víš, z čeho by šlo takové divadlo vyrobit?

15 minut

Na základě poznatých skutečností v ohledu loutek a kategorizace loutkového divadla si žáci společně s pedagogem vyplní úkoly 2 a 3 v pracovních listech Loutková laboratoř I. Pedagog žákům připomene, jak funguje u marionet vahadlo, díky čemuž žáci docílí správného „navázání“ loutky v pracovním listu.

„Nyní, když už znáte základní druhy divadel, pojdte se ujistit, že je poznáte i v praxi. Najděte v pracovním listu úkol číslo 3 – Druhy divadel. Vidíte před sebou tři obrázky a každý z nich reprezentuje jeden druh divadla. Poznáte je všechny? Pokud budete mít splněno, můžete odpovědět na další otázky pod úkolem – Už jsi byl někdy v divadle? A vzpomeneš si v jakém?“

Součástí úkolu je také znovu položený dotaz na všeobecné zkušenosti s divadlem. Zde mohou žáci tuto zkušenost zaznamenat.

5 minut

Pedagog shrnuje všechny dosavadní informace a akcentuje nové poznatky. Ve shrnutí používá pedagogického konstruktivismu, díky čemuž se na shrnutí velkou měrou podílí samotní žáci.



2.1.2 Téma č. 2: Co umí loutka? (2 hodiny)

3. hodina

Podrobně rozpracovaný obsah

10 minut

Pedagog přichází se skupinou žáků do prostoru s projektorem/možností prezentace videí. V tomto prostoru se žáci usadí v dosahu pedagoga, který formou dialogu zopakuje dosud známé loutkové druhy (marioneta a maňásek) a výklad rozšíří o nový typ – tzv. nefigurativní loutku. Svůj výklad o nefigurativní loutce, tedy libovolném objektu, který se v ruce loutkoherce stává loutkou, podpoří audiovizuálním materiálem (viz odkaz).

„Již jsme se setkali se dvěma typy loutek – maňáskem, se kterým má řada z Vás již vlastní zkušenosti, a marionetou, která bývá nejčastěji užívanou loutkou v divadelních hrách. Ovšem nyní se podíváme na loutku nefigurativní. Název asi nikomu mnoho nenapoví, ale ve skutečnosti se jedná o jakýkoliv předmět, který vy, loutkoherci, rozpohybujete. Nyní se společně podíváme na video profesionálních herců, tedy osob nejpovolnějších, kteří Vám ukáží, jak se takové divadlo s nefigurativními loutkami hraje.“

10 minut

Sledování videa z produkce Divadla Alfa na téma nefigurativní loutka a následná reflexe.

Vybrané otázky využití v diskuzi:

S čím vším loutkoherci hráli nefigurativní divadlo?

Zvykl/a sis na představení, ve kterém hrály nefigurativní loutky?

Zkoušel/a jsi už v minulosti hrát divadlo s obyčejnými předměty?

10 minut

Pedagog použije žákům další audiovizuální materiály z produkce Divadla Alfa, na kterých profesionální herci prohlubují informace o již představených druzích loutek – maňáscích a marionetách. Žáci tak získávají širší povědomí o tom, jak se dané loutky vyrábějí, jak se mají ovládat v různých prostorových variantách a také, kterých chyb se mají při ovládání vyvarovat. Během celé demonstrace k žákům promlouvají ze záznamu sami loutkoherci.

Vybrané otázky využití v diskuzi:

Co nového ses z ukázek dozvěděl/a?

Na jaké chyby při vodění loutek si musíš dávat pozor?

10 minut

Pedagog rozšíří repertoár druhů loutek ještě o jednu, a to o javajku. Stručně vysvětlí, odkud se javajka dostala až do Evropy a s pomocí dalšího videa z produkce Divadla Alfa ji představí žákům.

„Javajka je loutka, která se jmenuje podle místa vzniku – indonéského ostrova Jáva, který je nejlidnatějším ostrovem na světě – a ovládá se pomocí tyčí. Za jednu hlavní tyč se loutka zespodu drží a ostatní, často kovové, tyče slouží k pohybu rukou a někdy také hlavy.“



5 minut

Pedagog rekapituluje všechny nové poznatky týkající se druhů loutek a prokládá je patřičnými otázkami kvůli udržení pozornosti. Současně s opakováním loutek žáci řeší v pracovním listu Loutková laboratoř I úkol 4, ve kterém přiřazují názvy ke správným druhům.

Řešení:

Obr. 1. – manekýn

Obr. 2. – javajka

Obr. 3. – maňásek

Obr. 4. – marioneta

Vybrané otázky využité v diskuzi:

Se kterými druhy loutek se hraje v divadle?

Která z těchto druhů dokáže uchopovat předměty do svých rukou?

Jaký druh loutky Ti přijde ke hraní nejlepší?

4. hodina

Podrobně rozpracovaný obsah

15 minut

Pedagog odvádí žáky do prostoru, který může (i improvizovaně) sloužit jako divadelní sál. Žáci jsou pedagogem zpraveni o široké škále divadelních profesí, přičemž samostatně doplňují výklad svými poznatky z vlastní návštěvy divadla či jiných podobných prostor.

„Představte si, že jste napsali vlastní loutkovou divadelní hru a chcete ji představit široké veřejnosti. Které profese budou zapotřebí, aby byla hra v divadle představena?“

*Tak například, jak se říká tomu, kdo loutky vyřezává? **Řezbář.***

*Kdo pomáhá s výrobou loutky, připravuje její návrh nebo pomáhá vyrobit kulisy? **Výtvarník.***

*Kdo loutky obléká anebo je dokonce šije? **Švadlena nebo krejčí.***

*Kdo je takový velký šéf a určuje konečnou podobu divadelní hry? **Režisér.***

*Jak říkáme tomu, kdo vodí loutky? **Loutkovodič.***

*Kdo zajišťuje dostatek světla na scéně? **Osvětlovač.***

*A kdo zajišťuje kvalitní ozvučení? **Zvukař.***

10 minut

Dalšími termíny, se kterými uvádí pedagog žáky do struktury divadla, se týkají prostorů, jež jsou s hraním divadla spjaté. Pedagog dává žákům u každého termínu prostor, aby se pokusili samostatně určit/uhádnout, co se pod ním skrývá.

Hlediště – prostor, ve kterém diváci sedí nebo stojí a sledují herce na jevišti. Místo hlediště je většinou řešené tak, že se jeho podlaha směrem od jeviště vyvyšuje. Tím mají všichni diváci zajištěné, že představení dobře uvidí.



Jeviště – prostor, který je určen pro herce a další divadelní profese spjaté s jejich představením. Tento prostor je specifický pro různé druhy divadel i her. Nemusí se v zásadě jednat pouze o vyvýšenou plochu nad hledištěm – některá jeviště jsou uprostřed hlediště a některá jeviště jsou dokonce pohyblivá!

Kulisy – pevné součásti divadelní dekorace na jevišti. Drobné dekorace se nazývají rekvizity.

Opona – veliký závěs oddělující jeviště od hlediště. Prostor na jevišti před oponou se nazývá forbína.

Portál – pohledové orámování divadelního jeviště, v němž je divadelní opona.

15 minut

Veškeré teoretické i částečně praktické poznatky, které pedagog žákům předal, se nyní převedou do vlastní autorské praxe. Žáci si vyberou jeden z loutkových typů, který je ve vybraném prostoru k dispozici (celá praktická činnost může být zaměřena pouze na nefigurativní loutky) a připraví si samostatně, ve dvojicích, nebo ve trojicích krátké představení, ve kterém využijí nabyté znalosti z prostředí loutkové hry. Pokud to prostory umožňují, kromě samotných herců je možné využít ještě některé žáky pro obsluhu divadelního prostoru (opona, osvětlení...). Pedagog může pomáhat upravovat přímo průběh představení, a to jednoduchými pokyny vztahujícími se k hlasitosti promluvy, viditelnosti loutek a v případě nutnosti i ke koherenci textu.

5 minut

Dochází k finální reflexi celého dne a zároveň žáky pedagog motivuje k dalšímu programovému bloku, který se bude odehrávat přímo v divadle.

„Děkuji Vám za Vaše ohromující výkony a příští týden se na Vás budu již těšit v prostorách, kde jsou loutky doma – v divadle!“

2.2 Tematický blok č. 2: Divadlo Alfa (4 hodiny)

Klíčové kompetence získané absolvováním druhého tematického bloku: Divadlo Alfa

Kompetence komunikativní

Žák vlastními slovy popisuje divadelní představení.

Kompetence pracovní

Po zhlédnutí pracovního prostoru za divadelní oponou se žák adaptuje na nové prostředí.

Kompetence sociální a personální

Žák pracuje ve skupinách. Žák poznává celou řadu nových pracovních činností a na některých z nich se i přímo podílí. Díky aktivní spolupráci žák – edukátor je činnost z technického hlediska pod odborným dohledem, díky čemuž není žák vystaven případnému neúspěchu ve vlastní tvorbě. Žák představí své skupině vybranou loutku tak, že ji rozpožaruje a rozmluví v jejím přirozeném prostředí.



2.2.1 Téma č. 1: Kde bydlí loutka? (2 hodiny)

1. – 2. hodina

Podrobně rozpracovaný obsah

10 minut

Pedagogický doprovod před vstupem do divadla poučí žáky o slušném a bezpečném chování. Dále doprovodí žáky do šatny, kde si všichni odloží věci a formou diskuze si společně připomenou minulé setkání v muzeu s loutkovou expozicí. K upevnění pojmů a nově získaných znalostí pomohou z minulé návštěvy vyplněné pracovní listy Loutková laboratoř I. Taktéž si žáci společně s pedagogem přečtou krátkou anotaci loutkového divadelního představení tak, aby vedle příběhové linie vznikl prostor pro sledování manipulace s loutkami.

Pedagog navazuje na první blok programu.

*„Milí žáci, vítám vás v Divadle Alfa. Pojdme se společně přesunout do hlediště, abyste se mohli pohodlně usadit a připravit. V následujících 60 minutách zhlédnete představení - *název představení*. Poprosím vás, abyste se kromě sledování samotné hry soustředili i na manipulaci s loutkami a věnovali jste pozornost i veškerým úkonům kolem představení. Po skončení hry si budeme povídat o tom, co všechno se na jevišti odehrálo.“*

60 minut

Sledování divadelního představení

20 minut

Pedagog shromáždí žáky ve vhodném prostoru divadla (např. ve foyer) a následně řídí diskuzi o zhlédnuté divadelní hře. Žáci s pedagogem rozebírají hru a komentují všechny její složky. V moderované diskuzi s pedagogem žáci předkládají své komplexní dojmy zahrnující pozitivní i kritické reakce.

Vybrané otázky využitě v diskuzi:

Jaká byla hlavní zápletková inscenace?

Které postavy byly kladné a které záporné?

Jaké typy loutek jste viděli?

Jak byly loutky ovládány?

Byla součástí inscenace hudba či jiné zvuky?

Vnímali jste změny osvětlení a zasahovaly tyto změny do děje?

Jaké loutky se Vám líbily nejvíce?

Měly loutky nějaké kouzelné vlastnosti?

Hráli v inscenaci i herci?

Dokázaly loutky něco, co by herci nedokázali?

Po vyčerpání všech podnětů k tematické diskuzi vyzve pedagog žáky k přesunu do divadelních dílen, ve kterých pokračují ve společném programu pod vedením divadelního zaměstnance (herce, dramaturga, řezbáře, režiséra, ředitele...).



2.2.2 Téma č. 2: S kým bydlí loutka? (2 hodiny)

1. – 2. hodina

Podrobně rozpracovaný obsah

5 minut

Pracovník divadla přivítá pedagoga se žáky v příslušných prostorách divadla, ve kterých je možno demonstrovat rozmanitost loutkové tematiky.

„Vítejte žáci, nyní se nacházíte v prostorách divadla, kam se diváci podívají opravdu jen ojediněle. Dnes máte možnost spatřit všechna zákoutí našeho divadla, a maximálně tak načerpat divadelní atmosféru. Víte už něco o tom, jak se vyrábí loutka a kdo se na její výrobě podílí?“

Pracovník divadla vyzve žáky touto otázkou k rekapitulaci nabytých znalostí z předchozí návštěvy muzea s loutkářskou expozicí a plynule se přesune k inscenaci představení.

„Během představení jste si mohli všimnout, že ...“ (např. výměna kulis, loutek na scéně, způsob vedení loutek...).

15 minut

Pracovník divadla představuje svou profesi a prohlubuje ji o detaily, které žákům utváří povědomí o činnosti, jež je pro divadlo nepostradatelná. A podobně prezentuje profese svých kolegů, čímž dokresluje návaznost jednotlivých činností v ohledu fungujícího divadelního souboru.

Loutky vyřezává řezbář.

Loutky a dekorace navrhuje výtvarník.

Kostýmy šije švadlena/krejčí.

Loutky vodí loutkovodič.

Celkovou podobu představení řídí režisér.

Představení osvětluje osvětlovač.

Zvuk ovládá zvukař.

5 minut

Po společné výpravě do hlubin divadelních profesí shrnou pedagog a zaměstnanec divadla stručně jejich funkce a dotazují se žáků na to, která profese je jim nejbližší.

Vybrané otázky využitelné v diskuzi:

Herec, režisér, nebo osvětlovač? Jaká role by se Ti líbila nejvíc?

Co by Tě na té roli bavilo a proč myslíš, že by ses na ni hodil/a?

Přemýšlel/a jsi někdy o tom, že bys pracoval/a v divadle?

15 minut

Celá skupina se přesouvá do jednotlivých stanovišť divadelních zaměstnanců, kde je detailněji seznámena s jejich pracovní náplní. Zaměstnanec divadla představuje žákům dočasně navštívený prostor a obeznamuje je s jeho funkcí včetně příslušného technického zázemí. Žáci získávají všeobecný přehled o pohybu osob a loutek v zázemí divadelní



budovy a současně s tím poznávají mechanismus zákulisí divadelního představení. Nakonec se všichni shromáždí na jevišti, kde si žáci vyzkouší jevištní akustiku. Zaměstnanec divadla během toho připravuje ukázky loutek.

40 minut

Žáci rozebírají s pracovníkem divadla, pedagogem a edukátorem celou zhlédnutou hru, zaměřují se na práci s loutkou, její technické parametry a její „výkon“ v souladu s těmito technickými možnostmi. Dochází tak k seznámení se skutečnou loutkou a z jejích propozic mohou žáci vycházet při své vlastní činnosti. S výtvarníkem divadla mohou navíc žáci rozebírat základy technického nákresu a skici, s nimiž budou v první fázi své vlastní výtvarné činnosti taktéž pracovat.

„Nyní máte jedinečnou příležitost vyzkoušet si originální loutky, se kterými hrají profesionální loutkoherci. Vyberte si jednu loutku, která se Vám líbí nejvíc, zkuste se s ní naučit chodit, gestikulovat a sehrát krátkou scénu.“

10 minut

Při závěrečné diskuzi k tématu je vhodné žákům umožnit fotografování technického zpracování loutek.

Vybrané otázky využité v diskuzi:

Co Vás v zákulisí divadla nejvíc překvapilo?

Jaké to je stát na jevišti jako opravdový herec?

S kterou loutkou (druhem loutky) se Ti nejlépe hraje?

Zaměstnanec divadla ukončí prohlídku i diskuzi a žáci se společně se svým pedagogickým doprovodem rozloučí a opouští budovu divadla.

2.3 Tematický blok č. 3: Škola (8 hodin)

Klíčové kompetence získané absolvováním třetího tematického bloku: Škola

Kompetence k učení

Žák nové teoretické informace zpracovává do podoby plánu/návrhu, který využije v praktické části – výroba loutky.

Kompetence pracovní

Žák dovede používat nástroje a materiály k vlastní tvorbě. U nástrojů známých ze školního prostředí prohlubuje své dovednosti díky jejich použití při specifické řemeslné činnosti. Vše používá bezpečně, dodržuje pravidla. Pokud si není rady, požádá o pomoc spolužáka či edukátora.

Kompetence k řešení problémů

Žák objevuje různé varianty řešení, nenechá se odradit případným nezdarem.

Kompetence komunikativní

Žák vybírá nejzásadnější informace k představení svého díla veřejnosti, ať už se jedná o ústní prezentaci či písemný projev.

Kompetence občanská

Žák uznává své dílo i díla svých spolužáků. Dokáže ocenit dokončenou práci a uvědomuje si náročné postupy, které vedly ke vzniku všech loutek.



Kompetence digitální

Žák ovládá aplikaci ChatterPix (nebo obdobnou aplikaci), prostřednictvím které představí svou loutku.

2.3.1 Téma č. 1: Vytvoř loutku! (6 hodin)

1. – 6. hodina

15 minut

Pedagog zavítá do prostoru školy, kde se opět setkává se žáky, již absolvovali dva předchozí bloky projektu. Společně s pedagogem přichází také divadelní výtvarník (možné je využít i jiného řemeslníka ve výtvarném či jiném směru), který bude zajišťovat technické poradenství a spolupracovat se žáky při náročnějších pracovních úkonech.

„Opět Vás zdravím, tentokrát již v závěrečné části našeho poznávání loutkového divadla, ve které se stanete vy tvůrci i herci loutkového divadla. Se mnou přichází také profesionální pomoc v podobě pana/paní _____, díky němuž/níž nám při výrobě zajisté nenastanou žádné neřešitelné potíže.“

Pedagog shrne poznatky a dovednosti získané z návštěvy muzea i divadla a moderuje diskuzi k tématu druhů loutek a materiálů, uměleckého vývoje, rozhýbání loutek, přípravě k výrobě a samotné výroby loutky. K tomu využívá modely a fotografie různých typů ovládání loutek.

„Než začnete pracovat na vaší loutce, je zapotřebí si rozvrhnout pracovní plán a zvážit časové a materiální možnosti. Pojdme si ukázat materiály a nástroje, které vám dnes po dobu vaší práce budou k dispozici.“

Pedagog stručně představí výtvarný a kreativní materiál, který je připraven k využití. Představí i kreativní sadu pro výrobu loutek a ukáže možnosti takto sestavené loutky. Zároveň žákům navrhne případná témata ke zpracování loutky.

„Vaši loutku a její „svět“ můžete zasadit například do vesmírného prostoru, pohádkového prostředí, nebo může loutka představovat třeba i vás samotné. Výběr nechám zcela na vás a na vaší fantazii.“

50 minut

Pedagog představí první fázi loutkářské práce žáků (návrh vlastní loutky), přičemž nezapomíná zdůraznit rizika při práci s různými nástroji. Pro vytvoření návrhu rozdá žákům čtvrtky ve formátu A3 a zopakuje, jaké jsou možnosti při jejich výtvarné práci.

„Nezapomínejte, že Váš návrh je odrazovým můstkem pro Vaši loutku. Proto zkuste dopředu přemýšlet, jakým způsobem budete jednotlivé detaily Vaší loutky zhotovovat a klidně své nápady konzultujte se mnou a divadelním výtvarníkem.“

Před samotným započítím prací na návrhu napíše pedagog na tabuli několik otázek, které si žáci před zahájením práce zodpoví. Tyto otázky pomáhají odrazit žákovskou práci z bodu nula (tedy čisté čtvrtky) a zároveň jim nepřímo utváří v jejich činnosti systém:

Jak se bude moje loutka jmenovat?

Jaké bude mít moje loutka vlastnosti?

Jaké vlastnosti či schopnosti naopak mít nebude?

V jakém světě bude moje loutka žít?



Žáci zhotovují svou velkoformátovou skicu včetně jednoduchého technického řešení. Součástí skici je také název loutky a její stručný popis včetně jejího fiktivního příběhového zázemí. Žáci zároveň diskutují o možnostech zpracování dřevěného základu (od firmy Mašek), materiálu, kterým mohou základ rozšiřovat, a o vhodných pracovních postupech, aby bylo možné návrh realizovat do podoby načrtnuté loutky. V případě pochybností pomáhá pedagog žákům řešit otázky v ohledu technického řešení a dalších atributů loutky.

25 minut

Pedagog společně se žáky připraví výtvarný a kreativní materiál a rozdělí jej do skupin dle účelu např.: lepení, šití, práce se dřevem, spojovací materiál, barvení apod. K rozdělení do skupin mohou posloužit 2-3 prázdné lavice.

Žáci si připravují dle vlastní skici dřevěný základ loutky (od firmy Mašek), materiály a nástroje na zahájení výroby loutky. Pedagog s divadelním výtvarníkem jsou jejich odbornými asistenty při výběru vhodných pomůcek a zároveň je připravují na stěžejní momenty jejich práce.

Pedagog seznámí žáky s bezpečnostními a hygienickými pokyny. Vytyčí prostor, kde je možné využívat pracovní nástroje, a upozorní na nářadí, se kterým je možno manipulovat pouze pod pedagogickým dohledem.

„Nastal čas zahájit Vaši originální práci. Nástroje a materiály jsou rozdělené do několika oddílů, přičemž dávejte pozor, aby se mezi sebou nesmíchaly. S nástroji vždy pracujte pod dozorem někoho dospělého a nestyďte se jej požádat také o radu či o pomoc s jejich používáním. Pokud pracujete s lepidly a barvami, průběžně po sobě vše umývejte. Barvy jinak zaschnou, lepidlo zatuhne a práce se zastaví. Nástroje užívejte výhradně k vylepšování Vašich loutek, nikoliv spolužáků.“

3 x 45 minut (+ 3 x 10 minut přestávka)

Žáci zahajují samostatnou výrobní činnost, přičemž vycházejí z podkladů a informací nabytých během prvních dvou programových bloků. Žáci mají při své samostatné práci oporu v pedagogovi a divadelním výtvarníkovi, kteří jim pomáhají řešit technickou stránku loutky a v případech kontinuálního nezdarů poskytují žákům psychickou podporu. Při ruce mají žáci svou hotovou skicu, která jim slouží jako osnova pro praktickou činnost.

„Připravte si základní materiály a nástroje, které budete ke své práci potřebovat. Neshromažďujte věci, které budete potřebovat až v závěrečné části výroby, aby byly k dispozici těm, co je potřebují ihned. Svou skicu použijete jako základ pro Vaši práci, ale dávejte také pozor na to, aby zůstala nepoškozená. Vaše skica totiž bude také součástí výstavy, na které se budou prezentovat Vaše loutky.“

15 minut

Pedagog s předstihem vytyčí konec výrobních prací, jejichž dodatečné úpravy probíhají v tomto závěrečném čase. Součástí finálních úprav je také úklid materiálů a nástrojů, roztržení odpadu a příprava na závěrečnou prezentaci své práce.

45 minut

Pedagog shrne se žáky tvůrčí proces. Na tabuli napíše následující otázky:

Podařila se Vám vyrobit loutka, kterou jste si navrhli?

S jakými potížemi jste se potýkali?

Co se vám nepodařilo vytvořit a proč?

Co byste příště udělali jinak?

Jaké nářadí či schopnosti vám scházely?



„Gratuluji vám k úspěchu, byli jste opravdu šikovní. Věřím, že výroba loutky nebyla vůbec snadná. Pojdme se teď společně nad loutkou zamyslet. Kdo nebo co vlastně je? Opět využijte tabuli a napište na ni otázky. Odpovězte si na ně a odpovědi si připište k vašemu návrhu na čtvrtku, ať to máte všechno pohromadě.“

Jak se moje loutka jmenuje?

Jaké má moje loutka vlastnosti?

Má nějaké kouzelné schopnosti?

V jakém světě moje loutka žije?

Jak se moje loutka umí hýbat?

Jaké má kamarády?

Následuje prezentace loutky. Každý žák představí svou práci od jejího počátku až po finální produkt. Žáci popisují, k jakým změnám a na základě jakých podnětů došlo k úpravám jejich původního záměru, přičemž zpravují své posluchače také o nejobtížnějších pracovních situacích a dalších náročných výtvarně-technických bodech. Na závěr doplní žáci ke svým návrhům kompletní příběhovou linii své loutky, která dodává loutce celistvost.

5 minut

Pedagog shrne dosažené cíle a všeobecně ohodnotí práci žáků. Žáci následně vyplní krátké dotazníky a poté dochází k rozloučení.

2.3.2 Téma č. 2: Představ loutku! (2 hodiny)

1. – 2. hodina

5 minut

„Nyní přichází jedinečný okamžik, kdy se z vyrobených objektů stanou skutečné loutky. Věděl by někdo, jak k tomu dojde? Ano, musíme je rozhýbat a vtisknout jim tak život.“

Pedagog se žáky rozebírá, jaký je rozdíl mezi objektem uměleckým a loutkou. Žáci vychází z předchozích poznatků a vrství na ně nové informace. Pedagog dále určí a připraví místnost pro nerušené natáčení jednotlivých videí.

„Čeká nás poslední fáze před instalací loutek. Vezměte si k ruce vaše návrhy s příběhy jako „tahák“ a po jednom přicházejte do prostoru určenému pro natáčení.“

30 minut

Žáci následně během 30 minut postupně animují svou loutku (dabing a jednoduchá animace v programu) se všemi jejími atributy. Pro větší atraktivitu představení vlastností a pojmenování loutek využívá pedagog program ChatterPix na tabletu/jiném zařízení. Při nahrávání „projevů“ loutek poskytuje aplikace žákům osnovu pro inspiraci. Pedagog videa ukládá, zálohuje a následně je umístí na sdílený prostor na webu školy, čímž vzniká virtuální výstava.

25 minut

Žáci samostatně v určeném prostoru školy (či v prostorách lokálního muzea nebo lokální galerie) vystaví svůj návrh a svou loutku. Na samotné instalaci pracují se svými spolužáky a s pedagogem (v případě výstavy v prostorách muzea/galerie spolupracují se zaměstnanci dané instituce). Na závěr žáci k loutkám přidají výklad díla, popisky a loutku uvedou do finální polohy, ve které bude celé dílo prezentované.



20 minut

Na závěr si všichni účastníci promítnou jednotlivé animace a potleskem ocení svou práci i práci ostatních.

10 minut

Žáci s pedagogem a divadelním výtvarníkem diskutují nad uskutečněným projektem. Dochází k rozloučení.



3 Metodická část

Cílem programu je kombinací formálního a neformálního vzdělávání představit žákům teoreticko-praktické znalosti o specifickém druhu umění. Program využívá mnoha mezipředmětových vazeb a závisí na kreativní činnosti žáků. Důraz je kladen na aktivní spolupráci s žáky, pedagogy, odborníky a uměleckými institucemi, a tak i zážitkovou formou propojovat formální a neformální oblast vzdělávání.

Program Loutková laboratoř I představuje loutku jako zprostředkující médium vzdělávání v oblasti poznávání tradic, kultur a budování vztahu k umění, jazyku a řemeslné práci. Program propojuje systematický „laboratorní“ postup v poznávání loutky a její svět s nekonečným světem fantazie, který se při práci s loutkou otevírá. Každá z částí programu podporuje rozvoj jiné klíčové kompetence a umožňuje užít jiné techniky učení. Dohromady program poskytuje příklad komplexního poznávání tématu, včetně využití mnoha témat průřezových.

Program je rozdělen do třech tematických bloků, které na sebe volně navazují. Realizovány jsou na odborném pracovišti (Muzeum loutek, Divadlo Alfa) jak formou hromadné výuky, tak formou skupinové práce, která rozvíjí sociální dovednosti a učí k odpovědnosti. Praktická část je realizována v prostředí školy formou samostatné práce pod dohledem edukátorů. Žáci získávají praktické dovednosti a zároveň ověřují i dříve nabyté znalosti.

V prvním bloku (Muzeum loutek) žáci navštíví muzejní prostředí, kde se seznámí se základními pojmy týkající se oblasti loutkářství. Jsou jim objasněny nejasné cizí pojmy a získají základní i rozšiřující poznatky o historii regionálního loutkářství. V muzeu je jim představeno hned několik druhů loutek a jejich neomezené možnosti si i sami vyzkouší. Ve druhé části (Divadlo Alfa) se žáci vypraví do divadla, kde si prohlédnou loutky v jejich přirozeném prostředí. Žáci během loutkového vystoupení spatří loutky v rukou profesionálů. Následně navštíví i divadelní zákulisí a seznámí se s rozličnými technologiemi loutek. Na konci návštěvy si sami žáci vyzkouší s různými druhy loutek manipulovat a přímo na jevišti divadla krátkou etudou jednu konkrétní loutku i představí. V poslední fázi programu (škola) žáci zužitkují získané teoretické i praktické zkušenosti k tvorbě návrhu, podle kterého zhotoví své vlastní dílo – vlastní loutku. Hotové loutky jsou instalovány ve výstavním prostoru (školy, muzea), a tak má prezentace žakovských děl podobu oficiální výstavy.

Klíčové kompetence získané absolvováním prvního tematického bloku: Muzeum loutek

Kompetence komunikativní

Žák ke komunikaci používá převážně svůj mateřský jazyk. Během výkladu žák naslouchá promluvě druhé osoby a vhodně reaguje. Žák popisuje vlastními slovy historicko-umělecký vývoj loutkového divadla.

Kompetence občanská

Žák smýšlí o loutkářství a jeho vývoji pozitivně, vytváří si ke kultuře kladný vztah.

Kompetence pracovní

Žák hledá možnosti realizace své vlastní loutky, objevuje nejsnazší formu zpracování.

Kompetence k učení

Žák porovnává informace mezi sebou a vybírá ty, které mu budou užitečné v praktické části – výroba loutky. Žák objevuje zábavnou a neobvyklou formou nové informace o loutkářství. Tyto informace využívá k sestavení plánu své realizace – návrh loutky a její výroba.

Klíčové kompetence získané absolvováním druhého tematického bloku: Divadlo Alfa

Kompetence komunikativní

Žák vlastními slovy popisuje divadelní představení.



Kompetence pracovní

Po zhlédnutí pracovního prostoru za divadelní oponou se žák adaptuje na nové prostředí.

Kompetence sociální a personální

Žák pracuje ve skupinách. Žák poznává celou řadu nových pracovních činností a na některých z nich se i přímo podílí. Díky aktivní spolupráci žák – edukátor je činnost z technického hlediska pod odborným dohledem, díky čemuž není žák vystaven případnému neúspěchu ve vlastní tvorbě. Žák představí své skupině vybranou loutku tak, že ji rozpohybuje a rozmluví v jejím přirozeném prostředí.

Klíčové kompetence získané absolvováním třetího tematického bloku: Škola

Kompetence k učení

Žák nové teoretické informace zpracovává do podoby plánu/návrhu, který využije v praktické části – výroba loutky.

Kompetence pracovní

Žák dovede používat nástroje a materiály k vlastní tvorbě. U nástrojů známých ze školního prostředí prohlubuje své dovednosti díky jejich použití při specifické řemeslné činnosti. Vše používá bezpečně, dodržuje pravidla. Pokud si neví rady, požádá o pomoc spolužáka či edukátora.

Kompetence k řešení problémů

Žák objevuje různé varianty řešení, nenechá se odradit případným nezdarem.

Kompetence komunikativní

Žák vybírá nejzásadnější informace k představení svého díla veřejnosti, ať už se jedná o ústní prezentaci či písemný projev.

Kompetence občanská

Žák uznává své dílo i díla svých spolužáků. Dokáže ocenit dokončenou práci a uvědomuje si náročné postupy, které vedly ke vzniku všech loutek.

Kompetence digitální

Žák ovládá aplikaci ChatterPix (nebo obdobnou aplikaci), prostřednictvím které představí svou loutku.



3.1 Tematický blok č. 1: Muzeum loutek (4 hodiny)

Téma č. 1 Co je to loutka? (2 hodiny, Muzeum loutek)

Návštěva Muzea loutek v Plzni tematicky uvede žáky do specifického divadelního druhu. Během návštěvy muzea získají základní i rozšiřující poznatky o historii loutkářství ve svém regionu.

1. hodina

V muzeu. Ideálním místem pro realizaci prvního tematického bloku je návštěva Muzea loutek v Plzni či Muzea loutkářských kultur v Chrudimi, tyto muzea lze nahradit regionálním muzeem s expozicí loutkářství či vyhledáním místního sběratele loutek.

Kognitivní výukový cíl:

Žák popisuje regionální dějiny spojené s vývojem loutkářství. Žák rozumí pojmům souvisejícím s daným oborem. Žák dokáže popsat vlastními slovy proces výroby.

Afektivní výukový cíl:

Žák oceňuje řemeslnou a uměleckou práci loutkářů. Žák si uvědomuje kulturní přínos tohoto specifického druhu umění.

Klíčové kompetence:

Kompetence komunikativní

Žák ke komunikaci používá převážně svůj mateřský jazyk. Během výkladu žák naslouchá promluvě druhé osoby a vhodně reaguje. Žák popisuje vlastními slovy historicko-umělecký vývoj loutkového divadla.

Kompetence občanská

Žák smýšlí o loutkářství a jeho vývoji pozitivně, vytváří si ke kultuře kladný vztah.

Metody dle pramene poznání:

Metoda slovní – výklad, vysvětlování a překlad, řízená diskuze s průvodcem

Metoda názorně-demonstrační – pozorování předmětů, předvádění rozličných technologií, projekce statických i dynamických ukázek

Metoda praktická – práce s textem

Metody dle fáze výuky:

Motivační – výuka v muzeu a přirozeném prostředí loutek „in situ“ včetně manipulace

Expoziční – základní pojmy, jednotlivé druhy loutek, historie loutkářství, práce s textem, práce s ikonickým textem atd.

Fixační – opakování nově získaných znalostí

Diagnostické – ověření, opakování

Pomůcky:

- Pracovní list Loutková laboratoř I, viz <https://www.spolecnedomuzea.cz/loutkova-laborator-1-materialy/>



Názorně-demonstrační ukázky – druhy loutek (marioneta, javajka, manekýn aj.) – příloha Druhy loutek viz <https://www.spolecnedomuzea.cz/loutkove-elementarium/>

- Barevné pastelky, případně fixy, voskovky, olejové pastely na vybarvení ikonického textu v pracovních listech
- Psací potřeby, podložky na psaní, materiál na výrobu jmenovky

V MUZEU CO JE TO LOUTKA? 15 minut - úvodní motivační část - výroba jmenovky - seznámení s prostředím	Během 15 minut si žáci odloží své oblečení, vyzvednou si potřebný materiál (pevné desky, psací potřeby a materiál na výrobu jmenovky) a každý si zhotoví jmenovku se svým jménem nebo přezdívkou, kterou si umístí na viditelné místo. Poté se žáci rozmístí v muzejní expozici tak, aby byli v dosahu i v doslechu edukátora, který zahájí program. Vstupem do expozice zahájí průvodce svou komentovanou prohlídku, která je vedena převážně formou frontálního výkladu střídající se s řízenou diskuzí a vysvětlováním (nejasných cizích pojmů). <i>„Vítám Vás při zahájení programu ‚Loutková laboratoř‘, během kterého se podrobně podíváme na speciální divadelní druh – loutkové divadlo – a to nejen jako diváci, ale také jako loutkáři a herci. Naším společným cílem bude tedy i výroba vlastní originální loutky, která se posléze vystaví jako opravdové umělecké dílo.“</i> <i>Metodická poznámka: pracovní listy rozdává edukátor později, aby jednotlivé úkoly neodváděly pozornost.</i> <i>Metodická poznámka: výroba jmenovky se jménem je vzhledem k věkové kategorii žádaná, neboť seznámí průvodce s účastníky programu, zpříjemní tak komunikaci mezi nimi a naladí i příjemnou pracovní atmosféru. Důraz je kladen na originalitu štítku (uvolnění fantazie a představ). Jmenovku si vyrábí jak žáci, tak edukátor.</i>
15 minut - dialog se žáky - zjišťování jejich zkušeností	Edukátor zjišťuje informovanost žáků o výzkumných a kulturních institucích (muzea, galerie, divadla). Zároveň vysvětluje jejich funkce. Možné otázky: <i>Už jsi někdy navštívil/a nějaké muzeum?</i> <i>Které a co si z něj pamatuješ?</i> <i>Co tam bylo nejzajímavější?</i> <i>Co tě tam nudilo?</i> <i>Už jsi někdy navštívil/a (loutkové) divadlo?</i> <i>Co se v divadle hrálo a co se Ti na představení líbilo/nelíbilo?</i> <i>Metodická poznámka:</i> <i>Těmito otázkami edukátor zjišťuje informovanost/zkušenosti žáků a podle toho i následně přizpůsobuje další výklad. Výklad je přizpůsoben i danému regionu.</i>
5 minut - rozdání a představení pracovních listů	V této části edukátor rozdává žákům pracovní listy a vysvětluje i jednotlivé úkoly. Ujistí se, že žáci všem částem dostatečně rozumí a jsou připraveni začít pracovat na úkolech samostatně. <i>Metodická poznámka: informace k pracovním listům: Loutková laboratoř I – Metodický pokyn pro pracovní listy Loutková laboratoř I viz https://www.spolecnedomuzea.cz/loutkova-laborator-1-materialy/.</i> <i>„Pracovní listy, které máte před sebou, Vám pomohou poznat loutkové divadlo od jeho</i>



	počátků až do současné doby. Během této dlouhé doby se kupříkladu měnila podoba loutek, ale také divadel, která v dávných dobách nebyla pouze v budovách, jak je známe především dnes. Divadla kočovala, což znamená, že se mohla snadno přesouvat, protože byla umístěna ve vozech, který většinou táhl kůň. S vynálezem motorů vznikala i divadla motorizovaná, jako měl třeba Josef Skupa, zakladatel Divadla Spejbla a Hurvínka, a až později začala hrát divadla v budovách škol i budovách vlastních. Pracovní listy spolu budeme postupně vyplňovat a vždy si vysvětlíme, jak jednotlivé úkoly splnit.“
10 minut - loutky a druhy divadel - úkol č 1 - závěrečné shrnutí a rekapitulace nových informací - úklid pomůcek	V posledních deseti minutách první hodiny edukátor rozšiřuje poznatky o loutkách a různých druzích divadel. Vzhledem k věku žáků (1. stupeň) je příhodné vybrat i poutavý způsob (gesta, mimika, změna v intonaci hlasu), jak žákům přiblížit svět loutek. Doprovodné otázky: <i>Zkoušel/a jsi už někdy hrát divadlo?</i> <i>Kdy? Kolik jsi měl/a diváků?</i> <i>Máš zkušenosti s ovládáním loutek?</i> <i>Máš nějakou loutku doma?</i> „Loutky, které vidíte v divadle nejčastěji, se nazývají marionety a jsou vyráběné většinou z lipového dřeva. Ty do naší země přivezli loutkáři z Německa, Anglie a Francie a již brzy si je naše loutková divadla osvojila. Loutky se ovládají za takzvané vahadlo, ze kterého vedou nitě do všech částí loutkového těla, jež se mají hýbat. Nejčastěji to tedy bývají ruce, nohy, ale u složitějších loutek to mohou být třeba i oči a uši.“ Metodická poznámka: více informací k tématu loutkářství a jeho historie v přílohách: • Loutková laboratoř I – Nejstarší loutka v České republice viz https://www.spolecnedomuzea.cz/loutkove-elementarium/ • Pracovní list Loutková laboratoř I viz https://www.spolecnedomuzea.cz/loutkova-laborator-1-materialy/ • Loutkové instituce viz https://www.spolecnedomuzea.cz/loutkove-elementarium/ • Loutkové instituce – Muzeum loutek v Plzni viz https://www.spolecnedomuzea.cz/loutkove-elementarium/ • Příběh plzeňského loutkářství – Stručné dějiny plzeňského loutkářství viz https://www.spolecnedomuzea.cz/loutkove-elementarium/ <u>Rozšířený výklad:</u> „Loutka může být figurka člověka, zvířete nebo nadpozemské bytosti, určená k animaci čili „oživení“. Loutka slouží buďto jako hračka, kterou si oživuje žák sám, anebo loutku oživují loutkoherci, například v loutkovém divadle. Slovo loutka pochází patrně od slova lýko, z něhož se loutky kdysi vyráběly. Loutky se podobně jako masky užívaly už od nejstarších dob, kdy se používaly jako součást náboženských rituálů. Nejstarším známým dokladem použití loutky je plastika vyřezaná z mamutiho klu, nalezená v hrobě z období mladého paleolitu na Francouzské ulici v Brně. Celý charakter výbavy zemřelého nasvědčuje tomu, že zde byl pohřben šaman a je tedy pravděpodobné, že i loutka byla rituálním předmětem. Loutka může být vyrobena prakticky z jakéhokoli materiálu, i když nejčastější bývají loutky dřevěné, hadrové, kožešinové nebo papírové v poslední době taky tištěné na 3D tiskárně. Také

pohyblivost loutek je značně variabilní, některé se pouze posouvají po jevišti, u jiných mohou loutkoherci vytvořit celou škálu pohybů. Rovněž velikost loutek se pohybuje v širokém rozmezí, limitována je pouze technickými parametry – loutka nesmí být příliš malá, aby byla na jevišti dostatečně viditelná, ani příliš velká, aby s ní loutkoherce mohl pohybovat. Existují však i loutky v nadživotní velikosti.“

Druhy loutek (loutky se dělí jednak podle materiálu, ale zejména podle techniky vedení čili ožívání):

Loutky voděné shora – marioneta – loutka zavěšená na drátu nebo nitích, často s niťovým vedením rukou a vahadlem pro pohyb nohou, aby ji loutkoherce mohl ovládat jednou rukou. Tradiční loutka pro loutkové divadlo, ale také jako jarmareční loutka, která „hraje“ na hudební nástroj a podobně.

Spodové loutka – maňásek – látková loutka, která se navléká na ruku a vodí zespodu. Oblíbená také jako hračka, zvířátko.

Javajka nebo javánka (wajang) – loutka na tyčce nebo drátu, vedená zespodu.

Vařečková loutka – jednoduchá loutka, vedená zespodu.

Vedené – např. manekýn – velká, obvykle látková loutka, kterou loutkoherce drží před sebou.

Ostatní:

Stínová loutka.

Vodní loutka.

Loutka pro animovaný film – bez vedení, pohyblivé části musí držet v nastavené poloze. Tak jako při dětské hře může jako „auto“ posloužit téměř jakýkoli předmět, mohou jako improvizované „loutky“ vystupovat různé předměty, animované jen celkovým pohybem a hlasem. Loutkové hře se podobá také technika divadelní hry s maskou, také ve složitých kostýmech se může herce do jisté míry podobat loutkoherci.

Wikipedie: Otevřená encyklopedie: Loutka [online]. c2021 [citováno 22. 02. 2021]. Dostupný z <https://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Loutka&oldid=19512517>

Mezinárodní loutkářská unie [online]. UNIMA ČR: ©2019 [cit. 16. 5. 2019]. Dostupné z: <https://unima.idu.cz/ceske-loutkarstvi/>

Metodická poznámka: vzhledem k dané tématice – loutky je vhodné konkrétní druhy představit na názorně-demonstračních ukázkách, případně postačí i nákresy v pracovních listech. Pokud má edukátor k dispozici názorně-demonstrační ukázky, pak je živé slovo oživeno i poutavou praktickou činností a samotnou manipulací si mohou vyzkoušet i vybraní jedinci.

Vedle tohoto výkladu edukátor vybídne žáky k vyplnění úkolu v pracovním listu Loutková laboratoř I (Vznik loutky viz úkol č. 1 - pracovní listy). Během jejich samostatné práce je jim plně k dispozici a kontroluje správné odpovědi. Opět využívá názorně-demonstračních ukázek.

Metodická poznámka: rychlejším žákům lze nabídnout i vybarvení ikonického textu v pracovních listech.

Úkol č. 1 v pracovním listu: Vznik loutky

*Není dřevo jako dřevo. Přiřaďte předmět k druhu dřeva/stromu, ze kterého se vyrábí.
Řešení:*



	<i>Lípa – loutka</i> <i>Javor – kytara</i> <i>Buk – dřívko od nanuku</i> Na konci hodiny edukátor shrne stěžejní informace a vybídne žáky k dotazům. Úklid pomůcek.
--	---

2. hodina

Návštěva Muzea loutek v Plzni tematicky uvede žáky do specifického divadelního druhu. Během návštěvy muzea získají základní i rozšiřující poznatky o historii loutkářství ve svém regionu.

Kognitivní výukový cíl:

Žák rozeznává druhy divadel a porovnává je mezi sebou.

Afektivní výukový cíl:

Žák si uvědomuje, že existují různé formy loutkových divadel. Žák akceptuje, že je možné hrát loutkové představení kdekoli, a s touto skutečností se ztotožňuje.

Klíčové kompetence:

Kompetence komunikativní

Žák ke komunikaci používá převážně svůj mateřský jazyk. Během výkladu žák naslouchá promluvě druhé osoby a vhodně reaguje. Žák popisuje vlastními slovy historicko-umělecký vývoj loutkového divadla.

Kompetence občanská

Žák smýšlí o loutkářství a jeho vývoji pozitivně, vytváří si ke kultuře kladný vztah.

Metody dle pramene poznání:

Metoda slovní – výklad, závěrečná řízená diskuze s průvodcem

Metoda názorně-demonstrační – pozorování předmětů, předvádění technologie, projekce statických i dynamických ukázek

Metoda praktická – práce s interaktivními loutkami

Metody dle fáze výuky:

Motivační – výuka v muzeu a přirozeném prostředí loutek „in situ“ včetně manipulace

Expoziční – základní pojmy, jednotlivé druhy loutek, historie loutkářství, práce s textem, práce s ikonickým textem atd.

Fixační – opakování nově získaných znalostí

Diagnostické – ověření, opakování

Pomůcky:

- Pracovní list Loutková laboratoř I viz <https://www.spolecnedomuzea.cz/loutkova-laborator-1-materialy/>
- Názorně-demonstrační ukázky – druhy loutek (marioneta, javajka, manekýn aj.) – příloha Druhy loutek viz <https://www.spolecnedomuzea.cz/loutkove-elementarium/>



- Psací potřeby, podložky na psaní
- Barevné pastelky, případně fixy, voskovky, olejové pastely na vybarvení ikonických textů v pracovních listech

V MUZEU CO JE TO LOUTKA? 25 minut - historická výprava dějinami loutkového divadla	Edukátor vypráví o základních druzích divadel a zaměřuje se na jejich odlišnosti. Žáci reagují na výklad a vypráví o svých zkušenostech. <i>Rozšířený výklad:</i> <i>Kočovní loutkáři</i> <i>Historie českého loutkářství se začíná psát od druhé poloviny 18. století. Tehdy, po období, kdy zde působili angličtí, němečtí a italští komedianti, se počínají konstituovat nejvýznamnější české loutkářské rody – Dubští, Finkové, Kludští, Kaiserové, Kočkové, Lagronové, Maiznerové, Třískové a také nejproslulejší Kopečtí (někteří z jeho přímých potomků provozují loutkové divadlo dosud). Tyto loutkáře můžeme považovat za svéráznou – byť z jejich strany spíše bezděčnou – součást českého národního obrození. Je nesporné, že jejich kočovná divadla pomáhala udržovat především na venkově českou řeč a navíc poskytovala svým prostým divákům cenný kolektivně sdílený zážitek, mnohdy jediný. Symbolem českého lidového loutkářství se stal Matěj Kopecký (1775–1847), byť mnohé legendy o jeho životě a vlasteneckém působení byly časem vyvráceny. Od cizích komediantů převzali tito kočovníci jak typ loutek (marionety – původem patrně z Číny), tak i technické, výtvarné a stylové prostředky barokního divadla. Vesměs nádherné loutky, které pro ně vytvářeli venkovští řezbáři, vyučení na sakrálních plastikách, jsou dnes ozdobou mnoha muzejních sbírek včetně plzeňských. Z poměrně bohatého repertoáru lidových loutkářů jmenujme alespoň „parádní kusy“ – Doktora Fausta a Dona Šajna (oba jsou v kmenovém repertoáru Divadla Alfa). Jakýmsi jednotícím prvkem rozmanitého repertoáru se stala komická postava, původem patrně z vídeňské lidové komedie, nazývaná nejprve Pimprle a později Kašpárek. Kočovní marionetáři měli zapovězenou Prahu a lázeňská města. I do větších měst, jako byla například Plzeň, zavítali pouze sporadicky. Druhá polovina 19. století však už znamenala pro lidové loutkáře – až na výjimky – ústup ze slávy a leckdy i zjevný úpadek.</i> <i>Rodinná divadla</i> <i>Již od druhé poloviny 18. století je možné doložit vytváření rodinných loutkových divadélek, zvláště ve šlechtických rodinách. Teprve v 19. století se v českých měšťanských rodinách objevily sériově zhotovené papírové archy loutek dovážené z ciziny, převážně z Německa a Rakouska. V Čechách se o první tištěné dekorace zasloužilo nakladatelství J. R. Vilímka v roce 1894. Prvními sériově vyráběnými loutkami byly od roku 1912 Alšovy loutky od firmy Antonína Münzberga. O rok později byla vydána série Dekorací českých umělců. Postupně se výrobou stolových loutkových divadel zabývaly i další firmy (Jeka, Storch a další). Zrodil se fenomén rodinných loutkových divadel, jehož tradice trvá až do dnešních dnů.</i> <i>Loutková stálá (kamenná) divadla</i> <i>V České republice dnes působí cca 300 amatérských souborů, celá řada souborů na poloprofesionální a profesionální bázi (přesné statistiky nejsou známy) a stálé („kamenné“) scény.</i> Mezinárodní loutkářská unie [online]. UNIMA ČR: ©2019 [cit. 16. 5. 2019]. Dostupné z: https://unima.idu.cz/prakticke-informace/adresar/ <i>Metodická poznámka: pro udržení pozornosti a oživení výkladu se doporučuje zahájit</i>
---	--

	<i>diskuzi takovými otázkami, na které může z osobních zkušeností odpovědět každý žák: Cítil/a by ses dobře stále na cestách? Co asi měli s sebou kočovní loutkáři sbaleno? Máš zkušenost s rodinným divadlem? Víš, z čeho by šlo takové divadlo vyrobit? Máte rodinné divadlo? Chodíte do loutkového divadla?</i> <i>Také lze zařadit i otázky k fixaci: V čem spočívala výhoda kočovného divadla oproti divadlu stálému? V čem spočívala výhoda divadla stálého oproti divadlu kočovnému?</i> Edukátor využívá objekt – vůz kočovných loutkářů od výtvarníka V. Sosny – lze nahradit fotografií kočovného vozu. <i>Metodická poznámka: příklady konkrétních divadel je vhodné přizpůsobit regionálním poměrům.</i>
15 minut - úkoly číslo 2 a 3	Edukátor naváže na první hodinu a vybídne žáky k vyplnění úkolů 2 a 3 v pracovních listech. Zároveň jim na názorně-demonstrační ukázce připomene, jak funguje u marionet vahadlo. Úkol č. 2 v pracovním listu Loutková laboratoř I: Popis marionety <i>Řešení:</i> <i>Vahadlo – dřevěná páka s držadlem, na kterou jsou připevněny nitě a kterou se loutka ovládá</i> <i>Vodící drát – drát spojující loutku s vahadlem (existují i loutky bez vodícího drátu – jsou pouze na nitích)</i> <i>Nitě – ovládací nitě, pomocí kterých se pohybuje loutkou</i> <i>„Nyní, když už znáte základní druhy divadel, pojďte se ujistit, že je poznáte i v praxi. Najděte v pracovním listu úkol číslo 3 – Druhy divadel. Vidíte před sebou tři obrázky a každý z nich reprezentuje jeden druh divadla. Poznáte je všechny? Pokud budete mít splněno, můžete odpovědět na další otázky pod úkolem – Už jsi byl někdy v divadle? A vzpomeneš si v jakém?“</i> Úkol č. 3 v pracovním listu: Druhy divadel <i>Řešení:</i> <i>Obr. 1. – kočovné divadlo</i> <i>Obr. 2. – rodinné divadlo</i> <i>Obr. 3. – stálé (kamenné) divadlo</i> <i>Metodická poznámka: opět lze rychlejšími žákům nabídnout i vybarvení ikonického textu v pracovních listech nebo vyplnění doplňujících otázek pod úkolem.</i>
5 minut - závěrečné shrnutí a rekapitulace nových informací - úklid pomůcek	Edukátor shrne všechny dosavadní informace. Na tomto závěrečném shrnutí tak, aby bylo efektivní, by se měli nejvíce podílet sami žáci. K tomu lze využít pedagogického konstruktivismu. <i>Metodická poznámka: k shrnutí lze využít flipchart nebo interaktivní tabuli, případně jakýkoliv záznamový arch.</i> Úklid pomůcek.



Téma č. 2: Co umí loutka? (2 hodiny, Muzeum loutek)

Žáci se vlastní samostatnou činností a za asistence edukátora seznámí se základními pojmy, poznají detailněji druhy loutek, pomocí příběhu se seznámí s historií loutkářství a vyzkouší si poprvé manipulaci s loutkou. Loutky mají širší možnosti než herec a žáci je prostřednictvím loutek mohou využít.

3. hodina

Návštěva Muzea loutek v Plzni tematicky uvede žáky do specifického divadelního druhu. Během návštěvy muzea získají základní i rozšiřující poznatky o historii loutkářství ve svém regionu.

Kognitivní výukový cíl:

Žák poznává různé druhy loutek a dokáže je pojmenovat.

Afektivní výukový cíl:

Žák si uvědomuje šíři a rozmanitost loutkového světa a respektuje jeho pravidla. Žák uznává, že loutkou může být cokoliv, pokud je objekt oživen.

Psychomotorický cíl:

Žák je schopen loutku rozpohybovat a „oživit“ ji.

Klíčové kompetence:

Kompetence pracovní

Žák hledá možnosti realizace své vlastní loutky, objevuje nejsnazší formu zpracování.

Kompetence k učení

Žák porovnává informace mezi sebou a vybírá ty, které mu budou užitečné v praktické části – výroba loutky. Žák objevuje zábavnou a neobvyklou formou nové informace o loutkářství. Tyto informace využívá k sestavení plánu své realizace – návrh loutky a její výroba.

Metody dle pramene poznání:

Metoda slovní – výklad, vysvětlování, řízená diskuze s průvodcem

Metoda názorně-demonstrační – pozorování předmětů, předvádění technologie, projekce statických i dynamických ukázek

Metoda praktická – práce s textem, nácvik manipulace s loutkou, práce s loutkami, inscenace loutkového představení

Metody dle fáze výuky:

Motivační - výuka v muzeu a přirozeném prostředí loutek „in situ“ včetně manipulace

Expoziční - filmové snímky, práce s textem, práce s ikonickým textem

Fixační - opakování nově nabytých informací

Diagnostické - ověření nově získaných informací

Pomůcky:

- Pracovní list Loutková laboratoř I viz <https://www.spolecnedomuzea.cz/loutkova-laborator-1-materialy/>
- Názorně-demonstrační ukázky - druhy loutek (marioneta, javajka, manekýn aj.) – příloha Druhy loutek viz <https://www.spolecnedomuzea.cz/loutkove-elementarium/>



- Psací potřeby, podložky na psaní
- Soubor videí druhů loutek viz <https://www.spolecnedomuzea.cz/loutkove-elementarium/>
- Audiovizuální technika na přehrávání videí se zvukem

V MUZEU CO UMÍ LOUTKA? 10 minut - úvod	Edukátor vyzve žáky k přesunu do místnosti s projektem nebo s možností prezentace videí. Připomene žákům na názorně-demonstračních ukázkách loutky jako marioneta, maňásek a svůj výklad rozšíří o další typ – tzv. nefigurativní loutku. Na příkladu manipulace s objektem názorně předvede, že loutkou může být cokoliv, pokud dotyčný objekt oživí. Sám edukátor žáky pozdraví prostřednictvím objektu/loutky – například hrnku či čepice apod. Tento fakt v následujících deseti minutách podpoří i audiovizuálními ukázkami. <i>„Již jsme se setkali se dvěma typy loutek – maňáskem, se kterým má řada z Vás již vlastní zkušenosti, a marionetou, která bývá nejčastěji užívanou loutkou v divadelních hrách – ovšem nyní se podíváme na loutku nefigurativní. Název asi nikomu mnoho nenapoví, ale ve skutečnosti se jedná o jakýkoliv předmět, který vy, loutkoherci, rozpohybujete. Nyní se společně podíváme na video profesionálních herců, tedy osob nejpovolnějších, kteří Vám ukáží, jak se takové divadlo s nefigurativními loutkami hraje.“</i>
10 minut - audiovizuální ukázky	Žáci sledují videa z produkce Divadla Alfa zaměřená na nefigurativní loutky (https://www.spolecnedomuzea.cz/loutkove-elementarium/). Možné otázky: <i>S čím vším loutkoherci hráli nefigurativní divadlo? Zvykl/a sis na představení, ve kterém hrály nefigurativní loutky? Zkoušel/a jsi už v minulosti hrát divadlo s obyčejnými předměty?</i>
10 minut - audiovizuální ukázky	Žáci sledují další videa z produkce Divadla Alfa zaměřená na maňásky a marionety (https://www.spolecnedomuzea.cz/loutkove-elementarium/). Video nabízí přehled o tom, jak se tyto loutky vyrábějí a také poukazuje na chybné kroky při manipulaci. Živé slovo v tuto chvíli přebírají sami loutkoherci ze záznamu. Možné otázky: <i>Co nového jsi se z ukázek dozvěděl/a? Na jaké chyby při vodění loutek si musíš dávat pozor?</i>
10 minut - audiovizuální ukázky - manipulace s nefigurativní loutkou	Žáci sledují poslední video z produkce Divadla Alfa zaměřená na druh loutky - javajka (https://www.spolecnedomuzea.cz/loutkove-elementarium/). <i>„Javajka je loutka, která se jmenuje podle místa vzniku – indonéskeho ostrova Jáva, který je nejlidnatějším ostrovem na světě – a ovládá se pomocí tyčí. Za jednu hlavní tyč se loutka zespodu drží a ostatní, často kovové, tyče slouží k pohybu rukou a někdy také hlavy.“</i> Žáci po zhlédnutí audio-vizuálních ukázek zjistí, že animovat lze téměř vše. Tuto činnost mohou okamžitě vyzkoušet s předměty denní potřeby. Ještě před samotnou činností dochází k reflexi toho, co žáci ve videu zhlédli. Po reflexi si žáci vyberou předmět ve svém okolí a jeho prostřednictvím promluví k ostatním.



	Doporučená témata pro krátkou etudu: <i>Má kouzelná vlastnost.</i> <i>Co nemám rád/a.</i> <i>Čeho se bojím.</i> <i>Loutkové vtipy.</i> <i>Metodická poznámka: témata je vhodné žákům pouze nabídnout, nesvazovat jejich fantazii určením jednoho, ale inspirovat je nabídkou různých alternativ.</i> <i>Metodická poznámka: k oživení programu se doporučuje, aby si žáci sami vyzkoušeli manipulaci s vybraným objektem a tuto krátkou etudu si zahráli. Jedná se o upevnění teoretických poznatků v praxi.</i> Loutky různých druhů lze nahradit fotografiemi viz příloha – druhy loutek viz https://www.spolecnedomuzea.cz/loutkove-elementarium/ <i>Metodická poznámka: videa vznikla ve spolupráci Muzea loutek v Plzni, Divadla Alfa Plzeň a ZČU v Plzni.</i>
5 minut - závěrečné shrnutí a rekapitulace nových informací - úkol č. 4 - úklid pomůcek	Žáci se pod vedením edukátora vrací k pracovním listům a připraví si poslední stranu. Edukátor se doptává a zjišťuje, co nového žáci získali zhlédnutím videí. Možné otázky: <i>Se kterými druhy loutek se hraje v divadle?</i> <i>Která z těchto druhů loutek dokáže uchopovat předměty do svých rukou? (ukazuje na nákresy v pracovních listech)</i> <i>Jaký typ/druh loutky Ti přijde ke hraní nejlepší?</i> Úkol č. 3 v pracovním listu: Druhy loutek Řešení: <i>Obrázek 1 – manekýn</i> <i>Obrázek 2 – javajka</i> <i>Obrázek 3 – maňásek</i> <i>Obrázek 4 – marioneta</i> Rozšířený výklad: <u>Druhy loutek</u> <i>Maňásek – spodová loutka, která se obléká na ruku a pomocí prstů do ní vložených je možné pohybovat hlavou a rukama. Tento typ loutky má díky tomu jedinečnou schopnost samostatně uchopovat předměty.</i> <i>Javajka – většinou spodová loutka, která se ovládá pomocí dřevěného „trnu“ a drátů. Za dřevěný „trn“ se loutka drží a pomocí drátů se ovládají všechny pohyblivé prvky loutky.</i> <i>Marioneta – nejpopulárnější typ loutky, který je pro loutkové divadlo i pomyslným symbolem. Jedná se o závěsnou loutku, vedenou shora, již loutkovodič drží za vahadlo – dřevěný mechanismus, z něhož vedou nitě do všech pohyblivých částí loutky. Vahadlo a loutka bývá často spojena také rovnou a pevnou tyčí, která slouží například ke stabilizačním účelům.</i> <i>Manekýn – loutka, která svým rozměrem nezřídka převyšuje svého loutkoherce. Bývá vyrobena z kombinací látek, dřeva a dalších materiálů zvýrazňujících její roli. Loutka</i>

	<i>se vodí před sebou, přičemž loutkoherec se při představení buď za loutku schovává, čímž v divákovi budí iluzi, že je loutka autonomní, nebo s ní na jevišti záměrně vytváří partnerskou dvojici.</i> Na konci hodiny edukátor shrne stěžejní informace a vybídne žáky k dotazům. Úklid pomůcek.
--	---

4. hodina

Návštěva Muzea loutek v Plzni tematicky uvede žáky do specifického divadelního druhu. Během návštěvy muzea získají základní i rozšiřující poznatky o historii loutkářství ve svém regionu.

Kognitivní výukový cíl:

Žák poznává profese související s loutkovým divadlem. Žák umí popsat proces výroby konkrétní loutky.

Afektivní výukový cíl:

Žák oceňuje řemeslnou a uměleckou práci.

Klíčové kompetence:

Kompetence pracovní

Žák hledá možnosti realizace své vlastní loutky, objevuje nejsnazší formu zpracování.

Kompetence k učení

Žák porovnává informace mezi sebou a vybírá ty, které mu budou užitečné v praktické části – výroba loutky. Žák objevuje zábavnou a neobvyklou formou nové informace o loutkářství. Tyto informace využívá k sestavení plánu své realizace – návrh loutky a její výroba.

Metody dle pramene poznání:

Metoda slovní – výklad, vysvětlování, řízená diskuze s průvodcem

Metoda názorně-demonstrační – pozorování předmětů, předvádění ukázek

Metoda praktická – práce s textem

Metody dle fáze výuky:

Motivační – výuka v muzeu a přirozeném prostředí loutek „in situ“ včetně manipulace

Expoziční – filmové snímky, práce s textem, práce s ikonickým textem

Fixační – opakování nově nabytých informací

Diagnostické – ověření nově získaných informací

Pomůcky:

- Pracovní list Loutková laboratoř I viz <https://www.spolecnedomuzea.cz/loutkova-laborator-1-materialy/>
- Názorně-demonstrační ukázky – druhy loutek (marioneta, javajka, manekýn aj.) – příloha Druhy loutek viz <https://www.spolecnedomuzea.cz/loutkove-elementarium/>
- Psací potřeby, podložky na psaní
- Loutky různých druhů lze nahradit fotografiemi viz příloha



- Loutky (v Muzeu loutek v Plzni je k dispozici divadelní sál a sada loutek)

V MUZEU CO UMÍ LOUTKA? 15 minut - divadelní profese	Edukátor přivádí žáky do tzv. muzejního divadla. <i>Metodická poznámka: pokud muzeum nemá k dispozici divadelní sál, lze předem prostor improvizovaně připravit tak, aby divadelní sál připomínal.</i> Dále edukátor seznamuje žáky s prostorem, kde jsou loutky profesionálně ožiovány. Žáci doplňují a obohacují výklad svými poznatky z vlastní návštěvy divadla. <i>„Představte si, že jste napsali vlastní loutkovou divadelní hru a chcete ji představit široké veřejnosti. Které profese budou zapotřebí, aby byla hra v divadle představena?“</i> Rozšířený výklad: <i>Tak například, jak se říká tomu, kdo loutky vyřezává? Řezbář. Kdo pomáhá s výrobou loutky, připravuje její návrh nebo pomáhá vyrobit kulisy? Výtvarník. Kdo loutky obléká anebo je dokonce šije? Švadlena nebo krejčí. Kdo je takový velký šéf a určuje konečnou podobu divadelní hry? Režisér. Jak říkáme tomu, kdo vodí loutky? Loutkovodič. Kdo zajišťuje dostatek světla na scéně? Osvětlovač. A kdo zajišťuje kvalitní ozvučení? Zvukař.</i> Rozšířený výklad: <i>Řezbář – vyřezává loutky ze dřeva, nejčastěji lipového. K práci využívá speciální náradí, například typická ostrá dláta. Při vyřezávání postupuje buď podle své představivosti, nebo podle nákresu. Ten si nakreslí buď sám, nebo mu ho připraví výtvarník. Žáci mohou sdílet své zkušenosti z prací se dřevem či vyprávět o rodinných příslušnících, kteří umí vyřezávat. Výtvarník – ve většině loutkových divadel připravuje návrhy loutek a spolupracuje na jejich výrobě. Výtvarník má rovněž na starosti návrh a přípravu scény a kulis. Krejčí/švadlena – šije loutkám oblečení, ale i celé části těla. Mnoho loutek, například maňásků, šije celé. Režisér – vedoucí pracovník dramatického týmu v divadle. V jeho kompetenci je konečná podoba divadelní hry. Tvorba probíhá při divadelních zkouškách, které předcházejí premiéře. Loutkovodič – herec, který vodí loutky. Herectví alternativního a loutkového divadla se studuje na Akademii múzických umění v Praze – Divadelní fakultě. Osvětlovač – ovládá osvětlení scény. Osvětlení je součástí výtvarného výrazu dramatického útvaru. Zvukař – ovládá ozvučení scény. Zvuk a hudba jsou významnou součástí divadelních inscenací. Dramaturg – vybírá náměty inscenací a upravuje je pro divadlo.</i> <i>Metodická poznámka: v případě řízené diskuze, kdy mapujeme dosavadní zkušenosti žáků, je efektivní využít myšlenkovou mapu a zaznamenat zkušenosti žáků (např. na flipchart, papír A3) dvěma barvami tak, aby bylo evidentní, se kterými zkušenostmi žáci přišli a po ukončení konkrétní činnosti přidat ty informace, které si nově odnáší.</i>
--	--

10 minut - divadelní prostory - úkol Popis divadla	Další termíny, se kterými uvádí edukátor žáky do struktury divadla, se týkají prostorů, jež jsou s hraním divadla spjatá. <i>Metodická poznámka: jedná se o pojmy, se kterými se žáci pravděpodobně již někdy setkali, a tak je příhodné nechat žákům prostor, aby se pokusili samostatně uhádnout, co se pod danými termíny skrývá.</i> <i>Hlediště – prostor, ve kterém diváci sedí, nebo stojí, a sledují herce na jevišti. Místo hlediště je většinou řešené tak, že se jeho podlaha směrem od jeviště vyvyšuje. Tím mají všichni diváci zajištěné, že představení dobře uvidí.</i> <i>Jeviště – prostor, který je určen pro herce a další divadelní profese pro jejich představení. Tento prostor je specifický pro různé druhy divadel i her. Nemusí se v zásadě jednat pouze o vyvýšenou plochu nad hledištěm – některá jeviště jsou uprostřed hlediště a některá jeviště jsou dokonce pohyblivá!</i> <i>Kulisy – pevné součásti divadelní dekorace na jevišti. Drobné dekorace se nazývají rekvizity.</i> <i>Opona – veliký závěs oddělující jeviště od hlediště. Prostor na jevišti před oponou se nazývá forbína.</i> <i>Portál – pohledové orámování divadelního jeviště, v němž je divadelní opona.</i> Edukátor tyto termíny názorně ukáže na muzejním divadle a poté vyzve žáky, aby si otevřeli pracovní listy Loutková laboratoř I. a vypracovali úkol - Popis divadla Žáci spojí názvy jednotlivých částí divadla s příslušnou částí obrázku. <i>Metodická poznámka: rychlejším žákům lze opět nabídnout i vybarvení ikonického textu v pracovních listech.</i>
15 minut - divadelní hra dle vlastní invence	V této části se teoretické i praktické poznatky převedou do vlastní autorské práce. Skupina využije připraveného divadelního sálu a loutek různých typů k předvedení krátkého divadelního představení. Žáky rozdělíme do skupin (dvojice, trojice), případně některé z nich využijeme k obsluze divadelního prostoru (opona, osvětlení ...) a necháme je připravit si krátkou divadelní hru (2 minuty), kterou předvedou ostatním. Edukátor v tuto chvíli zaujímá pozici poradce – kontroluje viditelnost loutek, dostatečnou hlasitost promluvy apod. Závěr každé hry je oceněn potleskem diváků. <i>Metodická poznámka: pokud nejsou v muzeu k dispozici loutky, lze využít předměty denní potřeby.</i>
5 minut - závěrečné shrnutí a rekapitulace nových informací - uklid pomůcek	Dochází k finální reflexi celého dne a zároveň žáky edukátor motivuje k dalšímu programovému bloku, který se bude odehrávat v divadle. <i>„Děkuji Vám za Vaše ohromující výkony a příští týden se na Vás budu již těšit v prostorech, kde jsou loutky doma – v divadle!“</i> <i>Metodická poznámka: je příhodné předem seznámit žáky s představením, které je v další části čeká.</i>

3.2 Tematický blok č. 2: Divadlo Alfa (4 hodiny)

Téma č. 1 Kde bydlí loutka? (2 hodiny)

Návštěva loutky v jejím přirozeném prostředí. Žáci se setkají nejen s loutkou samotnou, ale především ji spatří v rukou profesionálních herců v rámci představení. Představení divadla, jehož téma je s dostatečným předstihem rozebráno tak, aby vedle příběhové linie vznikl prostor pro sledování manipulace s loutkami, žáci následně rozebírají a komentují silnější a slabší momenty představení.

1. a 2. hodina

V loutkovém divadle.

Seznam divadel lze najít na seznamu UNIMA: <https://unima.idu.cz/prakticke-informace/adresar/>, či v příloze Loutkové instituce viz <https://www.spolecnedomuzea.cz/loutkove-elementarium/>.

Kognitivní výukový cíl:

Žák dokáže popsat a vysvětlit náplň práce konkrétních divadelních profesí. Žák dokáže převyprávět děj divadelní hry.

Afektivní výukový cíl:

Žák dokáže ocenit práci jednotlivých profesí v divadle.

Klíčové kompetence:

Kompetence komunikativní

Žák vlastními slovy popisuje divadelní představení.

Metody dle pramene poznání:

Metoda slovní – dialogická, diskuze

Metoda názorně-demonstrační – předvádění, instruktáž

Metoda praktická – analýza inscenace

Metody dle fáze výuky:

Motivační – změna prostředí, loutkové představení

Expoziční – vizuální materiál rozličných technologií loutek

Pomůcky:

- Program divadla



V DIVADLE KDE BYDLÍ LOUTKA? 10 minut - úvod a přivítání žáků v divadle	Pedagogický doprovod připomene a shrne nejdůležitější informace z minulého setkání v muzeu, upozorní žáky na zásady slušného chování v divadle a doprovodí je do šatny, kde si všichni odloží své věci. Dále velmi krátce uvede divadelní hru a upozorní žáky, že po představení proběhne diskuze o divadelním představení. Dochází ke shledání s edukátorem, který navazuje na první blok programu. <i>„Milí žáci, vítám vás v divadle Alfa. Pojdme se společně přesunout do hlediště, abyste se mohli pohodlně usadit a připravit. V následujících 60 minutách zhlédnete představení - *název představení*. Poprosím vás, abyste se kromě sledování samotné hry soustředili i na manipulaci s loutkami a věnovali jste pozornost i veškerým úkonům kolem představení. Po skončení hry si budeme povídat o tom, co všechno se na jevišti odehrálo.“</i> <i>Metodická poznámka: děj divadelního představení musí být předem rozebrán tak, aby vedle příběhové linie vznikl prostor pro sledování manipulace s loutkami.</i>
60 minut - loutkové představení	Žáci sledují divadelní představení. <i>Metodická poznámka: není podmínka vybrat představení trvající 60 a více minut, nicméně hra by měla trvat minimálně 30 minut, aby žáci stihli zachytit všechny důležité okamžiky představení.</i>
20 minut - reflexe divadelního představení	Pedagogický doprovod a edukátor shromáždí po představení žáky ve vhodném prostoru divadla (např. foyer) a následně probíhá diskuze o zhlédnuté divadelní hře. Žáci s edukátorem představení rozebírají - komentují silnější i slabší momenty představení. Reflexe divadelního představení a možné otázky: <i>Jaká byla hlavní zápleтка inscenace?</i> <i>Které postavy byly kladné a které záporné?</i> <i>Jaké typy loutek jste viděli?</i> <i>Jak byly loutky ovládány?</i> <i>Byla součástí inscenace hudba či jiné zvuky?</i> <i>Vnímali jste změny osvětlení a zasahovaly tyto změny do děje?</i> <i>Jaké loutky se Vám líbily nejvíce?</i> <i>Měly loutky nějaké kouzelné vlastnosti?</i> <i>Hráli v inscenaci i herci?</i> <i>Dokázaly loutky něco, co by herci nedokázali?</i> <i>Metodická poznámka: zde je možné si ověřit kvalitu nově nabytých znalostí z předchozího shledání (Muzeum loutek) a pokládat i otázky zaměřené na druhy loutek, divadelní profese, manipulaci s loutkou apod.</i> Po vyčerpání všech podnětů k tematické diskuzi vyzve edukátor žáky k přesunu do divadelních dílen, ve kterých pokračují ve společném programu pod vedením divadelního zaměstnance (herce, dramaturga, řezbáře, režiséra, ředitele...).

Téma č. 2: S kým bydlí loutka? – počet hodin: 2

Návštěva zázemí divadla představí žákům divadelní prostory a profese. Po zhlédnutí divadelního představení si každý žák vybere jednu loutku a pokusí se ji představit ostatním. Žák si tak vyzkouší práci loutkoherce – loutku rozpožhybuje, oživí.

1. a 2. hodina

V loutkovém divadle.

Seznam divadel lze najít na seznamu UNIMA: <https://unima.idu.cz/prakticke-informace/adresar/>, či v příloze Loutkové instituce viz <https://www.spolecnedomuzea.cz/loutkove-elementarium/>.

Kognitivní výukový cíl:

Žák charakterizuje jednotlivé profese souvisejících s loutkovým divadlem. Žák se aktivně seznamuje s rozlišnými technologiemi loutek.

Afektivní výukový cíl:

Žák oceňuje jednotlivé divadelní profese a hodnotí divadelní představení.

Psychomotorický výukový cíl:

Žák dokáže rozpožhybovat jednotlivé druhy loutek na základě pozorování.

Klíčové kompetence:

Kompetence pracovní

Po zhlédnutí pracovního prostoru za divadelní oponou se žák adaptuje na nové prostředí.

Kompetence sociální a personální

Žák pracuje ve skupinách. Žák poznává celou řadu nových pracovních činností a na některých z nich se i přímo podílí. Díky aktivní spolupráci žák – edukátor je činnost z technického hlediska pod odborným dohledem, díky čemuž není žák vystaven případnému neúspěchu ve vlastní tvorbě. Žák představí své skupině vybranou loutku tak, že ji rozpožhybuje a rozmluví v jejím přirozeném prostředí.

Metody dle pramene poznání:

Metoda slovní – diskuze a reflexe loutkového představení

Metoda názorně-demonstrační – předvádění a instruktáž manipulace s loutkou

Metoda praktická – analýza inscenace, reflexe a sebereflexe, manipulace a zkouška rozlišných technologií loutek na podiu divadla

Metody dle fáze výuky:

Motivační – změna prostředí a ojedinečnost prostor za oponou

Expoziční – vlastní krátké představení, druhy loutek

Fixační – hodnocení představení, manipulace, opakování nově získaných informací

Pomůcky:

- Pracovní list Loutková laboratoř I – druhy loutek viz <https://www.spolecnedomuzea.cz/loutkova-laborator-1-materialy/>
- Loutky v divadle



- Kulisy a rekvizity
- Vybavení dílen v divadle

V DIVADLE S KÝM BYDLÍ LOUTKA? 5 minut - úvod - prostory divadla za oponou - motivace	Pracovník divadla (např. řezbář, výtvarník, zvukař, loutkovodič, režisér) přivítá žáky v prostorech za oponou, vysvětlí svou pozici v divadle a v krátkém rozhovoru naváže na divadelní představení, které žáci v divadle zhlédli. Dále zdůrazní ojedinělost návštěvy zázemí divadla a otázkami motivuje žáky na další část programu. <i>„Vítejte žáci, nyní se nacházíte v prostorech divadla, kam se diváci podívají opravdu jen ojediněle. Dnes máte možnost spatřit všechna zákoutí našeho divadla, a maximálně tak načerpat divadelní atmosféru. Víte už něco o tom, jak se vyrábí loutka a kdo se na její výrobě podílí?“</i> <i>Metodická poznámka: otázkami vyzve pracovník divadla žáky k rekapitulaci nabytých znalostí z předchozí návštěvy muzea, přičemž zjistí, co všechno si žáci z předchozí části programu pamatují a podle toho i nadále přizpůsobuje další výklad.</i> <i>„Během představení jste si mohli všimnout, že ...“ (např. výměna kulis, loutek na scéně, způsob vedení loutek...)</i>
15 minut - divadelní profese	Pracovník divadla detailně představí svou práci i práci svých kolegů. Využívá k tomu i nástroje/atributy typické pro danou profesi. Jeho živé slovo je tak obohacováno o názorně-demonstrační ukázky, které je možné žákům půjčit k prohlédnutí, případně k vyzkoušení. <i>Loutky vyřezává řezbář.</i> <i>Loutky a dekorace navrhuje výtvarník.</i> <i>Kostýmy šije švadlena/krejčí.</i> <i>Loutky vodí loutkovodič.</i> <i>Celkovou podobu představení řídí režisér.</i> <i>Představení osvětluje osvětlovač.</i> <i>Zvuk ovládá zvukař.</i> <i>Metodická poznámka: názorně-demonstrační ukázky se v této části doporučují.</i>
5 minut - shrnutí a fixace divadelních profesí	Edukátor a pracovník divadla shrnou stručně funkce všech profesí a dotazují se žáků, která profese je jim nejbližší. <i>Možné otázky:</i> <i>Herec, režisér, nebo osvětlovač?</i> <i>Jaká role by se Ti líbila nejvíc?</i> <i>Co by Tě na té roli bavilo a proč myslíš, že by ses na ni hodil/a?</i> <i>Přemýšlel/a jsi někdy o tom, že bys pracoval/a v divadle?</i>
15 minut - zákulisí divadla	Celá skupina se přesune do jednotlivých stanovišť divadelních zaměstnanců, kde je detailněji seznámena s jejich pracovní náplní. Zaměstnanec divadla představuje žákům dočasně navštívený prostor a obeznamuje je s jeho funkcí včetně příslušného technického zázemí. Žáci získávají všeobecný přehled o pohybu osob a loutek v zázemí divadelní budovy a současně s tím poznávají mechanismus zákulisí divadelního představení. Nakonec se všichni shromáždí na jevišti, kde si žáci vyzkouší jevištní akustiku. Zaměstnanec divadla během toho připravuje ukázky loutek.
40 minut - rozbor divadelního představení - detailní popis výroby	Pracovník divadla se žáky a edukátorem analyzuje postřehy ze zhlédnutého divadelního představení a vysvětluje příběhovou i technickou stránku jednotlivých scén. V souvislosti s tím prezentuje jednotlivé druhy loutek, které byly pro představení použity, se zaměřením na ovládací prvky a netradiční úpravy vytvářející na jevišti nestandardní pohybové kreace



loutek a jejich technické řešení - manipulace s loutkami	a další efektní prvky. Žáci osobně poznávají funkční loutku, která před jejich zraky účinkovala v divadelní hře, a seznamují se s její výrobou od skici po závěrečné detaily. <i>Metodická poznámka: seznámení se s výrobou loutky od skici po závěrečné detaily je pro žáky stěžejní v další vlastní výtvarné činnosti, proto je jí ze všech aktivit v divadelních prostorách věnována největší časová dotace.</i> Žáci si na jevišti sami zkusí s vybranými loutkami manipulovat a vnímat různorodé technické řešení. <i>„Nyní máte jedinečnou příležitost vyzkoušet si originální loutky, se kterými hrají profesionální loutkoherci. Vyberte si jednu loutku, která se Vám líbí nejvíc, zkuste se s ní naučit chodit, gestikulovat a sehrát krátkou scénu.“</i>
10 minut - závěrečná diskuze	Probíhá závěrečná diskuze na téma profese a technické řešení loutek. Žáci si některé výtvarně-technické zvláštnosti u tradičních loutek fotografují a natáčejí pro vlastní práci. Možné otázky: <i>Co Vás v zákulisí divadla nejvíc překvapilo?</i> <i>Jaké to je stát na jevišti jako opravdový herec?</i> <i>S kterou loutkou (druhem loutky) se Ti nejlépe hraje?</i> Zaměstnanec divadla ukončí prohlídku a žáci se společně se svým pedagogickým doprovodem i edukátorem rozloučí a opouští budovu divadla.

3.3 Tematický blok č. 3: Škola (8 hodin)

Téma č. 1: Vytvoř loutku! (6 hodin, škola)

Hlavním cílem tématu je kreativní proces složení loutky od návrhu přes úskalí tvůrčího procesu až po prezentaci vlastního díla. Návrhy žáků jsou lehce omezeny základní sadou pro výrobu loutky, která žákům usnadní dojít ke zdárnému cíli. Žáci svou loutku v závěru i popíší rozsáhlejšími popiskami, díky kterým bude návštěvník výstavy zpraven o loutce i o jejím příběhu. Zmiňovaný popis je vzhledem k věku žáků (1. stupeň) vhodné zpracovat prostřednictvím volně dostupné aplikace ChatterPix případně za pomoci jiného programu na „rozmluvení“ loutek, např. SpeakPic, POSE: Talking Pictures, Blabberize. V závěru tohoto bloku se zrealizuje oficiální výstava pro veřejnost.

1. až 6. hodina

Ve škole jsou žáci seznámeni s dostupnými materiály určenými k výrobě a nářadím, s nímž je možné zefektivnit samostatnou práci či docílit lepších výsledků. Pedagog/ divadelní výtvarník sestaví v bodech bezpečnostní pravidla a seznámí s nimi žáky.

Kognitivní výukový cíl:

Žák zná a rozumí postupu výroby loutky. Žák podle předlohy zhotoví výtvarný 3D objekt.

Afektivní výukový cíl:

Žák hodnotí svůj tvůrčí postup a oceňuje svůj výtvor.



Psychomotorický výukový cíl:

Žák bezpečně manipuluje s pomůckami a nástroji.

Klíčové kompetence:

Kompetence k učení

Žák nové teoretické informace zpracovává do podoby plánu/návrhu, který využije v praktické části – výroba loutky.

Kompetence pracovní

Žák dovede používat nástroje a materiály k vlastní tvorbě. U nástrojů známých ze školního prostředí prohlubuje své dovednosti díky jejich použití při specifické řemeslné činnosti. Vše používá bezpečně, dodržuje pravidla. Pokud si neví rady, požádá o pomoc spolužáka či edukátora.

Kompetence k řešení problémů

Žák objevuje různé varianty řešení, nenechá se odradit případným nezdarem.

Metody dle pramene poznání:

Metoda slovní – monologická, sebereflexe, diskuze

Metoda názorně – demonstrační – výtvarná a pracovní činnost, instruktáž, která zprostředkovává žákům vizuální a auditivní podněty k praktické činnosti

Metoda praktická – produkce

Metoda komplexní – výuka dramatem

Metody dle fáze výuky:

Motivační – zhotovení vlastní loutky

Expoziční – instruktáž

Fixační – realizace výroby loutky

Diagnostické – výsledná podoba loutky

Pomůcky:

- Sada loutek různých typů nebo jejich fotografie
- Čtvrtky A3 – 1 ks/žák
- Sada výtvarných materiálů pro tvorbu loutky
- Kreativní sada loutka 1ks na žáka (v rámci ověřování jsme využili loutkovou stavebnici připravenou firmou Mašek umělecká výroba – <https://loutkymasek.cz/cs/107-bud-kreativni-obdobne-stavebnice> nabízejí i další výrobci, např. <https://www.loutky.cz/cz-CZK/> – Vyrábíme loutku, či <https://shop.gerlich-odry.cz/> Vytvoř si loutku a další)

Příklad nakoupeného materiálu:

Lepidlo Herkules, štětec plochý, nůžky, drát, plyš, štětec sada, tempery, knoflíky plastové, krepový papír, páska jutová, alobal, šňůra, špejle hrocené, párátko kulatá, motouz len, drát vázací, fixy permanentní, vlna, barevné látky, tyl, sada na šití, kladivo, kleště, tavná pistole, čtvrtky A3 – 1 ks/žáka.

- Vizitka loutky – příloha Vizitka loutky viz <https://www.spolecnedomuzea.cz/loutkova-laborator-1-materialy>



- Zážitkový list – příloha Zážitkový list viz <https://www.spolecnedomuzea.cz/loutkova-laborator-1-materialy>

VE ŠKOLE VYTVOŘ LOUTKU! 15 minut - úvod - shrnutí dosavadních poznatků a dovedností - představení výtvarného a pracovního materiálu	Edukátor zavítá do prostoru školy, kde se opět setkává se žáky, již absolvovali dva předchozí bloky projektu. Společně s pedagogem přichází také divadelní výtvarník (možné je využít i jiného řemeslníka ve výtvarném či jiném směru), který bude zajišťovat technické poradenství a spolupracovat se žáky při náročnějších pracovních úkonech. <i>„Opět Vás zdravím, tentokrát již v závěrečné části našeho poznávání loutkového divadla, ve které se stanete vy tvůrci i herci loutkového divadla. Se mnou přichází také profesionální pomoc v podobě pana/paní _____, díky níž nám při výrobě zajisté nenastanou žádné neřešitelné potíže.“</i> Edukátor shrne poznatky a dovednosti získané z návštěv muzea i divadla a moderuje diskuzi k tématu loutek a materiálů, uměleckého vývoje, rozhýbání loutek, přípravě k výrobě a samostatné výroby loutek. K tomu využívá modely a fotografie různých typů ovládání loutek (žáci již znají). <i>„Než začnete pracovat na vaší loutce, je zapotřebí si rozvrhnout pracovní plán a zvážit časové a materiální možnosti. Pojdme si ukázat materiály a nástroje, které vám dnes po dobu vaší práce budou k dispozici.“</i> Edukátor představí stručně výtvarný a kreativní materiál. Představí i kreativní sadu pro výrobu loutek a ukáže možnosti takto sestavené loutky. Zároveň žákům navrhne případná témata ke zpracování loutky.“ <i>Metodická poznámka: více o postupu tvorby v příloze: Jak na to? – Loutka z kreativní sady – metodický postup výroby viz https://www.spolecnedomuzea.cz/loutkova-laborator-1-materialy</i> <i>Metodická poznámka: v tuto chvíli edukátor nebo divadelní pracovník rozděluje pracovní prostor na prostor s materiálem a nástroji volně dostupnými a na prostor s materiálem a pracovními pomůckami, s nimiž lze pracovat pouze pod dohledem dospělého (edukátor, divadelní pracovník apod.). Je zapotřebí na to žáky upozornit předem, než započne jejich samotná činnost.</i> <i>„Vaši loutku a její „svět“ můžete zasadit například do vesmírného prostoru, pohádkového prostředí, nebo může loutka představovat třeba i vás samotné. Výběr nechám zcela na vás a na vaší fantazii.“</i>
50 minut - návrh loutky	V této části si žáci na A3 papír kreslí barevný návrh své budoucí loutky. Edukátor nebo divadelní výtvarník zdůrazňuje rizika při práci s různými nástroji. A také předem žáky upozorňuje, že jejich návrh se může značně lišit od finální podoby loutky. Edukátor řídí diskuzi k volbě tématu loutky: <i>„Nezapomínejte, že Váš návrh je odrazovým můstkem pro Vaši loutku. Proto zkuste dopředu přemýšlet, jakým způsobem budete jednotlivé detaily Vaší loutky zhotovovat a klidně své nápady konzultujte se mnou a divadelním výtvarníkem.“</i> Před samotným započatím činnosti napíše pedagog na tabuli několik otázek, které si žáci před zahájením práce zodpoví. Tyto otázky pomáhají odrazit žákovskou práci z bodu nula (tedy čisté čtvrtky) a zároveň jim nepřímou utváří v jejich činnosti systém: <i>Jak se bude moje loutka jmenovat?</i> <i>Jaké bude mít moje loutka vlastnosti?</i>



	<i>Jaké vlastnosti či schopnosti naopak mít nebude? V jakém světě bude moje loutka žít?</i>
20 minut - rozdělení materiálu do skupin - příprava pracovní plochy - BOZP	Dále dochází k rozdělení výtvarného a kreativního materiálu do skupin dle účelu např.: lepení, šití, práce se dřevem, spojovací materiál, barvení apod. <i>Metodická poznámka: k rozdělení do skupin mohou posloužit 2-3 prázdné židle.</i> Žáci si připravují dle vlastní skici dřevěný základ loutky (od firmy Mašek), materiály a nástroje na zahájení výroby loutky. Edukátor s divadelním výtvarníkem jsou jejich odbornými asistenty při výběru vhodných pomůcek a zároveň je připravují na stěžejní momenty jejich práce. <i>Metodická poznámka: kreativní sady pro výrobu loutek jsou doporučeny mladším žákům či žákům se specifickými potřebami v oblasti psychomotoriky.</i> Edukátor seznámí žáky s bezpečnostními a hygienickými pokyny. Připomene prostor, kde je možné využívat pracovní nástroje pouze pod pedagogickým dohledem. <i>„Nastal čas zahájit Vaši originální práci. Nástroje a materiály jsou rozdělené do několika oddílů, přičemž dávejte pozor, aby se mezi sebou nesmíchaly. S nástroji vždy pracujte pod dozorem někoho dospělého a nestyďte se jej požádat také o radu či o pomoc s používáním. Pokud pracujete s lepidly a barvami, průběžně po sobě vše umývejte. Barvy jinak zaschnou, lepidlo zatuhne a práce se zastaví.“</i>
3 x 45 minut (+ 3 x 10 minut přestávka) - zhotovení loutky	Žáci si nejdříve vytvoří základní část loutky a spojí ji s pohyblivými částmi. Využívají dosavadní zkušenosti získané v prvních dvou částech programu. Při výrobě počítají s mechanismem na rozhýbání loutky. V další fázi žáci loutku barví a povrchově upravují. Poté žáci vytvářejí kostýmy – šijí je či lepí, dle svých možností. Nakonec loutku navážou či zvolí vlastní mechanismus ovládání pohybu. Během práce mají žáci při ruce svou hotovou skicu, která jim slouží jako osnova pro praktickou činnost. Žáci při tvorbě využívají pedagogického dohledu ke konzultacím. V případě kontinuálního nezdarů poskytují žákům psychickou podporu. <i>„Připravte si základní materiály a nástroje, které budete ke své práci potřebovat. Neshromažďujte věci, které budete potřebovat až v závěrečné části výroby, aby byly k dispozici těm, co je potřebují ihned. Svou skicu použijete jako základ pro Vaši práci, ale dávejte také pozor na to, aby zůstala nepoškozená. Vaše skica totiž bude také součástí výstavy, na které se budou prezentovat Vaše loutky.“</i> <i>Metodická poznámka: pokud není přítomen divadelní výtvarník „loutkář“, bylo by vhodné pozvat manuálně zručného rodiče či prarodiče.</i>
15 minut - úklid materiálu a nástrojů - příprava na závěrečnou prezentaci	Pedagogický dozor s dostatečným předstihem upozorní žáky na poslední minuty jejich pracovní činnosti. Dochází k finálním úpravám loutek a ke společnému úklidu materiálu, nástrojů a odpadu, který žáci podle materiálu řádně roztřídí. <i>Metodická poznámka: pedagog se přizpůsobuje skupině. Podle tempa skupiny či jednotlivců sám určí, kolik minut před koncem je vhodné žáky upozornit.</i>
45 minut - reflexe postupu práce - loutky	Edukátor napíše následující otázky na tabuli (reflektují postup práce): <i>Podařila se Vám vyrobit loutka, kterou jste si navrhli?</i>

- prezentace finální podoby loutky - úklid pomůcek	<i>S jakými potížemi jste se potýkali? Co se Vám nepodařilo vyrobit a proč? Co byste příště udělali jinak? Jaké nářadí či schopnosti Vám scházely?</i> <i>„Gratuluji vám k úspěchu, byli jste opravdu šikovní. Věřím, že výroba loutky nebyla vůbec snadná. Pojdme se teď společně nad loutkou zamyslet. Kdo nebo co vlastně je?“</i> <i>Metodická připomínka: reflexe rozdílů mezi ideálním návrhem a konečnou realitou vytvořené loutky je důležitá z hlediska vnímání tvůrčího procesu. Je velmi důležité žákům vysvětlit, že rozdílnost je normální a je třeba počítat s tím, že práce 3D (výroba loutky) je daleko obtížnější než kresba 2D (návrh). Ideální shodu/podobnost nalezneme pravděpodobně u dětí výtvarně nadaných. Ostatním je třeba objasnit, že transformace přesného výtvarného obsahu z papíru na objekt nebylo cílem.</i> Edukátor opět využije tabuli a napíše další otázky na tabuli: <i>Jak se moje loutka jmenuje? Jaké má moje loutka vlastnosti? Má nějaké kouzelné schopnosti? V jakém světě moje loutka žije? Jak se moje loutka umí hýbat? Jaké má kamarády?</i> <i>„Odpovězte si na ně a odpovědi si vyplňte do vašich Vizitek loutky“ „Pokud vám bude zbývat čas, můžete si vyplnit i Zážitkové listy, aby naše vzpomínky na tvorbu zůstaly uchovány“</i> <i>Metodická poznámka: více informací o metodickém postupu v přílohách:</i> • Vizitka loutky – příloha Vizitka loutky – metodická poznámka viz https://www.spolecnedomuzea.cz/loutkova-laborator-1-materialy • Zážitkový list - příloha Zážitkový list- metodická poznámka viz https://www.spolecnedomuzea.cz/loutkova-laborator-1-materialy Žáci se vrátí ke svým návrhům a na volná místa na čtvrtce doplní k návrhu příběh jejich loutky. Je vhodné žákům napsat na tabuli jistou osnovu v bodech, např. (jméno loutky, její vlastnosti, co všechno umí, její kamarádi apod.) Následuje prezentace loutek. Každý žák představí svou práci od jejího počátku až po finální produkt. Žáci popisují, k jakým změnám a na základě jakých podnětů došlo k úpravám jejich původního záměru, přičemž zpravují své posluchače také o nejobtížnějších pracovních situacích a dalších náročných výtvarně-technických bodech. Na závěr doplní žáci ke svým návrhům kompletní příběhovou linii své loutky, která dodává loutce celistvost. <i>Metodická poznámka: u ostýchavějších žáků není veřejná prezentace podmínkou.</i> Úklid pomůcek.
5 minut - rozloučení - dotazníkové šetření	Edukátor a pracovník divadla žákům poděkují za spolupráci, ocení jejich práci a rozloučí se. Žáci vyplní velmi krátké dotazníkové šetření.

Téma č. 2: Představ loutku! (2 hodiny, škola)

Žáci „vdechnou“ život vlastnoručně vyrobeným loutkám rozpohybováním a zároveň je zaznamenají na video tak, aby vznikl materiál, kterým svou loutku mohou představit ostatním. Své návrhy a loutky následně vystaví. Loutky jsou instalovány s pomocí pedagoga, edukátorů či muzejních pracovníků ve výstavním prostoru. Výstava je zahájena vernisáží s účastí rodičů.

1. a 2. hodina

Ve škole.

Kognitivní výukový cíl:

Žák rozumí tvůrčímu postupu a uvědomuje si rozdíl mezi objektem a loutkou.

Afektivní výukový cíl:

Žák oceňuje práci spolužáků.

Psychomotorický výukový cíl:

Žák imituje práci loutkoherců.

Klíčové kompetence:

Kompetence komunikativní

Žák vybírá nejzásadnější informace k představení svého díla veřejnosti, ať už se jedná o ústní prezentaci či písemný projev.

Kompetence občanská

Žák uznává své dílo i díla svých spolužáků. Dokáže ocenit dokončenou práci a uvědomuje si náročné postupy, které vedly ke vzniku všech loutek.

Kompetence digitální

Žák ovládá aplikaci ChatterPix (nebo obdobnou), prostřednictvím které představí svou loutku.

Metody dle pramene poznání:

Metoda slovní – monologická, sebereflexe, diskuze

Metoda praktická – produkce, práce s IT

Metoda komplexní – výuka dramatem

Metody dle fáze výuky:

Motivační – práce s IT, zhotovení vlastní loutky

Diagnostické – dovedení návrhu loutky do finální podoby

Pomůcky:

- Tablet
- Projektor nebo interaktivní tabule
- Materiál na výstavu - (dle podmínek výstavního prostoru)



VE ŠKOLE PŘEDSTAV LOUTKU! 5 minut - vyvrcholení programu a oživení loutek	Edukátor seznámí žáky s cílem hodiny: <i>„Nyní přichází jedinečný okamžik, kdy se z vyrobených objektů stanou skutečné loutky. Věděl by někdo, jak k tomu dojde? Ano, musíme je rozhýbat a vtisknout jim tak život. Jedná se o vyvrcholení programu, kdy se z vyrobených objektů stanou loutky, a to tím, že je žáci rozhýbou a vtisknou jim tak „život“.</i> Edukátor se žáky rozebírá, jaký je rozdíl mezi objektem uměleckým a loutkou. Žáci vychází z předchozích poznatků a vrství na ně nové informace od edukátora. Ten dále určí a připraví místnost pro nerušené natáčení jednotlivých videí. <i>„Čeká nás poslední fáze před instalací loutek. Vezměte si k ruce vaše návrhy s příběhy jako „tahák“ a po jednom přicházejte do prostoru pro natáčení.“</i> <i>Metodická poznámka: během natáčení krátkých videí lze ostatní žáky zabavit společnou loutkovou hrou – inscenace různých příběhů a spojení všech loutek do jednoho „světa“. Improvizované představení lze nahrát a použít jako úvodní snímek výstavy.</i>
30 minut - animace videí	Edukátor vyzve žáky, aby si k ruce vzali své návrhy s příběhy jako „tahák“ a po jednom přicházeli do předem určeného prostoru pro natáčení. Následně každý žák svou loutku animuje (dabing a jednoduchá animace v programu). Animovat loutku lze prostřednictvím volně dostupné aplikace <i>ChatterPix</i> (nebo obdobného programu na „rozmluvení“ loutek, např. <i>SpeakPic</i>, <i>POSE: Talking Pictures</i>, <i>Blabberize</i>), kterou žákům edukátor představí s dostatečným předstihem (před zahájením natáčení). Při nahrávání „projevů“ loutek je vhodné vycházet z příběhů na návrzích. Video mohou být umístěna na sdílený prostor na webu školy, čímž vznikne jakási virtuální výstava. <i>Metodická poznámka: protože se bude natáčet i zvuk, je nutné zvolit tichý prostor.</i>
25 minut - příprava výstavních prostor	Edukátor pomůže žákům loutky nainstalovat i s jejich návrhy v určeném prostoru školy, případně je možné požádat i regionální muzeum.
20 minut - promítání animací	Na závěr si všichni účastníci promítnou jednotlivé animace a potleskem ocení svou práci i práci ostatních. <i>Metodická poznámka: V případě dostatku času může pedagog využít příběhy loutek s fotografiemi z příloh.</i> - Příběh plzeňského loutkářství – Paměť loutky – historie města Plzně viz https://www.spolecnedomuzea.cz/loutkove-elementarium/ - Příběh plzeňského loutkářství – Paměť loutky – Plzeňský kraj viz https://www.spolecnedomuzea.cz/loutkove-elementarium/
10 minut - finální reflexe projektu - zhodnocení projektu a rozloučení	Žáci hodnotí celý projekt a popisují své emoce. <i>Metodická poznámka: na projekt je možné navázat i ve výuce, např. zážitkovým listem nebo kronikou při tvůrčím psaní zakládáné v portfoliích.</i> Rozloučení.

Doporučená literatura pro realizátory programu:

BLECHA, Jaroslav; JIRÁSEK, Pavel. *Česká loutka*. Vyd. 1. Praha: KANT, 2009. 360 s.
ISBN 978-80-86970-23-3.

JIRÁSEK, Pavel; JIRÁSKOVÁ, Marie. *Umění loutky*. Vyd. 1. Praha: KANT, 2019. 456 s.
ISBN 978-80-7437-288-9.

VAŠÍČEK, Pavel; MALÍKOVÁ, Nina. *Plzeňské loutkářství: historie a současnost*. Vyd. 1.
Plzeň: Divadlo Alfa, 2000. 144 s. ISBN 80-238-5457-7.

VAŠÍČEK, Pavel; FORMANOVÁ, Markéta. *Příběh plzeňského loutkářství*. 1. vyd. Plzeň:
Západočeské muzeum, 2012. 33 s. ISBN 978-80-7247-087-7.

TOMÁNEK, Alois. *Podoby loutky*. Vyd. 1. Praha: AMU, 2016. 230 s. ISBN 978-80-7331-
388-3.

MAKONJ, Karel. *Od loutky k objektu*. Vyd. 1. Praha: Pražská scéna, 2008. 280 s. ISBN 978-
80-86102-60-3.

Česká divadla: encyklopedie divadelních souborů. Vyd. 1. Praha: Divadelní ústav, 2000. 615
s. ISBN 80-7008-107-4.

Československý loutkář. Praha: Panorama, 1951-1992. ISSN 0323-1178.

Loutkář: měsíčník pro loutkářství. Praha: Divadelní ústav, 1993- . ISSN 1211-4065.



4 Příloha č. 1 – Soubor materiálů pro realizaci programu

Všechny přílohy dostupné na odkazu: <https://www.spolecnedomuzea.cz/loutkova-laborator-1-materialy/>

Pracovní list Loutková laboratoř I (Tematický blok č. 1: Téma č. 1: Co je to loutka?)

Pracovní list Loutková laboratoř I – druhy loutek (Téma č. 2: S kým bydlí loutka?, Tematický blok č. 3)

Vizitka loutky (Tematický blok č. 3, Téma č. 1: Vytvoř loutku!)

Zážitkový list (Tematický blok č. 3, Téma č. 1: Vytvoř loutku!)

Nepovinné přílohy – další rozšiřující materiály na odkazu: <https://www.spolecnedomuzea.cz/loutkove-elementarium/>

Loutkové instituce

Loutkové instituce – Muzeum loutek v Plzni

Příběh plzeňského loutkářství – Stručné dějiny plzeňského loutkářství

Příběh plzeňského loutkářství – Paměť loutky – historie města Plzně

Příběh plzeňského loutkářství – Paměť loutky – Plzeňský kraj

Soubor videí – Druhy loutek

Druhy loutek

Nejstarší loutka v České republice

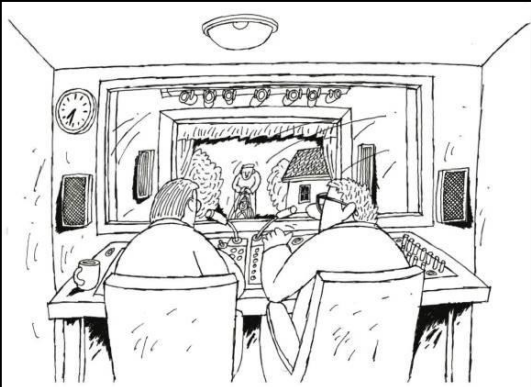
Malý slovník pojmů



Pracovní list Loutková laboratoř I (Tematický blok č. 1: Téma č. 1: Co je to loutka?)

4 <i>Druhy loutek</i> Drak, rytíř, nebo ředitelka školy? Namaluj loutku, se kterou bys chtěl(a) hrát divadlo!	<i>Jméno a příjmení</i> <i>Pracovní list</i> LOUTKOVÁ LABORATOŘ I 1 <i>Vznik loutky</i> Není dřevo jako dřevo. Přidávejte předmět k druhu dřeva/stromu ze kterého se vyrábí. A jen tak mimochodem, znám ještě tyto stromy: Lištnatě Jehličnatě
2 <i>Popis marionety</i> Loutce na obrázku něco chybí. Dokresli a pojmenuj jednotlivé části.	3 <i>Druhy divadel</i> Už jsi byl někdy v divadle? A vzpomeneš si v jakém?





Představení osvětluje

Zvuk ovládá

POPIS DIVADLA

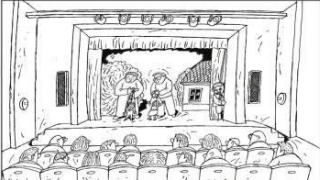
Hlediště

Jevíště

Opona

Kulisa

Portál





4



**MUZEUM
LOUTEK
PLZEŇ**

Jméno a příjmení

Pracovní list

LOUTKOVÁ LABORATOŘ I

PROFESE V DIVADLE



Loutky vyřezává

1



Loutky a dekorace navrhuje



Kostýmy šije

2

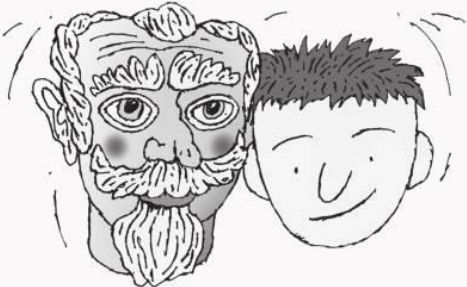


Loutky vodi

Celkovou podobu představení řídí

3

Vizitka loutky



Jmenuji se:

Můj autor(ka) se jmenuje:

Datum vzniku:

Moje loutkové vlastnosti:

Umím:

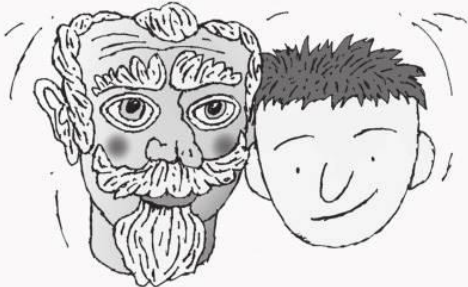
Neumím:

Poznámka:

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

 MŠMT
MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

Vizitka loutky



Jmenuji se:

Můj autor(ka) se jmenuje:

Datum vzniku:

Moje loutkové vlastnosti:

Umím:

Neumím:

Poznámka:

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

 MŠMT
MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

LOUTKOVÁ LABORATOŘ I

ZÁŽITKOVÝ LIST

JMÉNO:
TRÍDA:
MOJ PŘÍBĚH:

CO JSEM SE DOZVĚDĚL(A) ZAJÍMAVÉHO
O LOUTKÁCH?:

S KÝM JSEM SE SEZNÁMIL(A)?:

CO MĚ BAVILO?:

CO MĚ NEBAVILLO?:





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



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

5 Příloha č. 2 – Soubor metodických materiálů

Všechny přílohy dostupné na odkaze: <https://www.spolecnedomuzea.cz/loutkova-laborator-1-materialy/>

Loutková laboratoř I – Metodický pokyn pro pracovní listy Loutková laboratoř I (Tematický blok č. 1: Téma č. 1: Co je to loutka?)

Loutková laboratoř I – Vizitka loutky – metodická poznámka (Tematický blok č. 3, Téma č. 1: Vytvoř loutku!)

Loutková laboratoř I – Zážitkový list – metodická poznámka (Tematický blok č. 3, Téma č. 1: Vytvoř loutku!)

Jak na to? – Loutka z kreativní sady – metodický postup výroby (Tematický blok č. 3, Téma č. 1: Vytvoř loutku!)



LOUTKOVÁ LABORATOŘ I

Metodický pokyn pro pracovní listy Loutková laboratoř I

Pracovní listy jsou průvodním materiálem při návštěvě loutkového muzea/loutkové expozice, jež atraktivní formou seznamují žáky s tímto specifickým divadelním druhem. Jednotlivé úkoly jsou navrženy tak, aby žáky nezatěžovaly rozsáhlým psaním informací a spíše se soustředily na snadné proniknutí do problematiky loutkového divadla.

1. Vznik loutky:

Úvodní úkol seznamuje žáky s loutkou a materiálem, který se pro její výrobu užívá nejčastěji – dřevo. V úkolu jsou tři kresby stromů a tři kresby výrobků ze dřeva, přičemž žáci mají za úkol spojit strom se správným produktem ze dřeva (lípa-loutka, buk-nanukové dřívko, javor-hudební nástroj). Dodatečným úkolem je podotázka vztahující se ke znalosti dalších druhů stromů, které žáci automaticky dělí do dvou kategorií - listnaté a jehličnaté. Tím má celý úkol přesah do přírodovědy a nezabývá se pouze tématem loutky.

2. Popis marionety:

V druhém úkolu je ústředním tématem kresba marionety, jež ale postrádá nitě navázané z vahadla do těla. Úkolem žáků je loutce správně zakreslit navázání, k čemuž jim poslouží buď názorná ukázka vodění loutky, nebo alespoň informace zpravující žáky o pohybu loutky (nitě blíže u tyče vahadla jsou na ovládání rukou, za něž loutkoherc tahá vlastníma rukama, a nitě po okrajích vahadla slouží k ovládání nohou, přičemž k jejich rozpohybování stačí obrátit vahadlem „kroutit“). Pod kresbou marionety jsou přidružené ještě dva úkoly. První vede žáky k zamyšlení se nad profesemi spojenými s výrobou loutky (řezbář-malíř-krejčí) a druhý, volnější, nabízí žákům možnost zauvažovat nad pravděpodobnými vlastnostmi jednotlivých profesí pro výkon práce (trpělivost, přesnost, zručnost atd.). Tento úkol může kromě nabytí znalosti o ovládání marionety rozvíjet u žáků slovní zásobu.

3. Druhy divadel:

Úkol se třemi kresbami různých typů loutkových divadel nabízí dvojí řešení. První možnost, která již vyžaduje jistou znalost divadla, je zadat práci samostatně. Druhá možnost, vhodnější pro většinu žáků na prvním stupni, je zadat úkol až po všeobecném rozboru jednotlivých typů (divadlo kočovné, divadlo rodinné a divadlo stálé). Přidružený úkol pod kresbami se týká vlastní zkušenosti žáků s divadlem, přičemž není nutné, aby se jejich zkušenosti týkaly pouze divadel loutkových. Se žáky je následně možné i představení, která viděli v nedávné době, ve stručnosti rozebrat a vybrat nejzajímavější okamžiky.

4. Druhy loutek:

Poslední úkol především rekapituluje dosažený přehled žáků v ohledu loutkových typů. Stejně jako v prvním úkolu je cílem propojení názvu loutky se správným druhem (javajka – obrázek loutky se systémem ovládacích tyčí v rukou, maňásek – obrázek vodiče s loutkou nasazenou na ruce, marioneta – obrázek shora vedené loutky pomocí vahadla a nití, manekýn – obrázek loutky vedené loutkovodičem zezadu). Na druhé polovině strany je kresba vahadla, ovšem bez dokreslené loutky. V tomto prostoru si mohou žáci navrhnout a dokreslit vlastní marionetu dle vlastního vkusu.



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



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



LOUTKOVÁ LABORATOŘ I

Vizitka loutky: metodická poznámka

Vizitka loutky slouží, obdobně jako vizitka v profesním prostředí, k souhrnu základních informací.

Vizitka loutky má však větší informační rozsah, který téměř hraničí se životopisem. V řádce "Jmenuji se" uvede autor loutky její kompletní jméno a záleží čistě na autorovi, zda zvolí jméno jednoslovné, jméno a příjmení, či vlastní variantu jména. Ve druhé řádce ihned navazuje "Můj autor(ka)" se jmenuje, na niž přidá autor loutky své skutečné jméno, případně přezdívku. V řádce "Datum vzniku" uvede autor dokončení své tvorby – loutky – přičemž může uvést i konkrétní hodinu. Další čtyři kategorie se ale již týkají pouze loutky a je dobré na to autory loutek upozornit, aby nedošlo k záměně informací a mystifikaci obdivovatelů díla. Záměrně je tedy další řádek označen jako "Moje loutkové vlastnosti". V tomto bodě prezentuje autor souhrn výrazných vlastností, které jeho loutku definují a určují její charakter. Na vlastnosti navazují řádky "Umím" a "Neumím", na nichž autor konkretizuje, jakých činů jeho loutka je a není schopna. Je žádoucí, aby pedagog při vyplňování těchto řádek motivoval autory ke specifitějším obrátům a nespokojil se s odpověďmi typu „vše“ a „nic“. Posledním prostorem pro popis je řádka "Poznámka", na niž autor napíše rozšiřující informace, které se svým obsahem nehodí do kategorií předešlých. Celý koncept této vizitky podporuje u žáků na prvním stupni kreativní myšlení. Zároveň je vede k přemýšlení nad obsahem jednotlivých bodů, aby byl v souladu s jejich požadavky. Vyplněná vizitka pak může autorovi posloužit jako podklad pro prezentaci svého díla i jako součást jeho vystavení.

Příložený materiál je ve formátu A5 - při jednostranném tisku na formát A4 je možné umístit a vytisknout dvě vizitky.



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



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



LOUTKOVÁ LABORATOŘ I

Zážitkový list: metodická poznámka

Zážitkový list je dokument, který shrnuje celý projekt a zároveň poskytuje všem jeho účastníkům zpětnou vazbu. První dva řádky, které žák vyplňuje, jsou pouze identifikačního charakteru.

Na třetím řádku "Můj příběh" se již žák pouští do rozboru své práce, a to od vůbec prvního nápadu, který stimuloval výrobu celého díla, až po finální podobu své loutky. Na prvním stupni se žáci vracejí pouze k základnímu nápadu svého díla a stručně popíší zlomový okamžik své tvorby (výběr barvy, změna účesu atd.). V tomto prostoru se také pokusí zachytit finální okamžik jejich práce, kterým přivedli svou loutku do konečného stádia (poslední úder kladiva, poslední tah štětcem atd.). V kategorii "S kým jsem se seznámil(a)?" si žáci vyberou libovolné inspirativní osoby, s nimiž se během projektu seznámili. Tato kategorie však nemusí být striktně zaměřena na herce z divadla či průvodce z muzea, ale měla by být spontánním výčtem osobností, které ovlivnily autorovu tvorbu. Důležitými body pro zpětnou vazbu a další úpravu projektu jsou poslední dva řádky "Co mě bavilo?" a "Co mě nebavilo?". Tento prostor i při lakonických formách odpovědí slouží k získání cenných dat, díky nimž lze celý projekt při dalším konání lépe navrhnout. Proto by se žáci měli vyhnout absolutním odpovědím typu „vše“ a „nic“. Na těchto posledních řádcích by měli být žáci také obeznámeni se svobodou názoru, aby nebyly jejich odpovědi deformovány strachem z upřímnosti.

Materiál ke stažení je předpřipraven pro tisk na formát A4. Doporučuje se vyšší gramáž papíru.



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



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



JAK NA TO?

Loutka z kreativní sady – metodický postup výroby

VÝROBEK: kreativní sada - jednoduchá marioneta

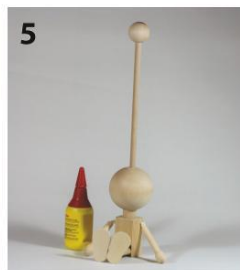
POMŮCKY: kreativní sada Vyrob si mě!, nůžky, jehla, nit, lepidlo, fixy, látky, vlna

Dřevěná loutka z kreativní sady je velmi snadná na výrobu. Balení obsahuje návod, různé stříhy na oblečení a dřevěné části loutky. Nejdříve pomocí dřevěného kolíku spojíme hlavu s tělem. Na každou stranu kolíku nanese lepidlo a vsuneme jej do těla loutky. Na druhou stranu tyčky, která vystupuje z těla, nasadíme hlavu. Pomocí lepidla ještě přilepíme vodící tyč shora do hlavy. Když je loutka slepená, můžeme vytvořit oblečení z látek a vlasy například z vlny. Dále dotvoříme obličej, a to například fixami či temperovými barvami.

Výroba této kreativní sady je vhodná pro děti od 1. stupně ZŠ. S výrobou oblečení (šití) je potřeba dětem pomoci. Pozor na ostré jehly!

PRACOVNÍ POSTUP

- Připravíme si kreativní sadu a pomůcky. [1]
- Kreativní sada obsahuje návod, různé stříhy na oblečení a dřevěné části loutky. [2]
- Tělo loutky slepíme pomocí tekutého lepidla. [3]
- Lepidlo nanese z obou stran na dřevěný kolík. Z jedné strany ho zasuneme do těla a z druhé do hlavy, tím spojíme hlavu s tělem. Vznikne nám celé tělo loutky. [4]
- Poté přilepíme vodící tyč (také tekutým lepidlem) do hlavy loutky. [5]
- Vznikne nám hotová konstrukce loutky, kterou nyní můžeme pomoci látek, vlny a fixů dotvořit. [6]



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



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



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

Výzva Budování kapacit pro rozvoj škol II

Povinně volitelná aktivita č. 3, 4, 6 a 7

Zpráva o ověření programu v praxi

~~průběžná~~/závěrečná¹

I.

Příjemce	Církevní ZŠ a SŠ Plzeň
Registrační číslo projektu	CZ.02.3.68/0.0/0.0/16_032/0008214
Název projektu	Společně do muzea
Název vytvořeného programu	Loutková laboratoř I
Pořadové číslo zprávy o realizaci	2

¹ Nehodící se škrtněte.



II.

Místo ověření programu	Datum ověření programu	Cílová skupina, s níž byl program ověřen ²
Církevní ZŠ a SŠ Plzeň	3. A (16. 1.; 17. 1.; 23. 1. 2020) 4. A (15. 1.; 17. 1.; 22. 1. 2020)	3. A (dívek 13, chlapců 8; 21) 4. A (dívek 9, chlapců 11; 20)

1. Stručný popis procesu ověření programu

a) Jak probíhalo ověření programu (organizace, počet účastníků, počet realizátorů atd.)?

Program Loutková laboratoř I. představila loutku jako zprostředkující médium vzdělávání v oblasti poznávání tradic a kultur a budování vztahu k umění, jazyku a řemeslné práci. Program propojil systematický „laboratorní“ postup v poznávání loutky a jejího světa s nekonečným světem fantazie, který se při práci s loutkou otevírá. Časová dotace programu činila celkem 16 vyučovacích hodin rozdělených do několika bloků, z nichž každý byl veden jinou formou (individualizovaná, skupinová, hromadná), zejména dle místa a způsobu realizace. Program účastníky provedl celkem dvěma institucemi neformálního vzdělávání (Muzeum loutek, Divadlo Alfa). Praktická část probíhala přímo v budově domácí školy, včetně závěrečné výstavy. Do programu se celkem zapojily dvě prvostupňové třídy. 3. A s celkovým počtem 21 žáků a třída 4. A s celkovým počtem 20 žáků. Jednotlivé fáze vedli dva lektori a ověřoval jeden odborný posuzovatel.

Zvolené metody dle fáze výuky:

motivační (výuka v muzeu a přirozeném prostředí loutek „in situ“ včetně manipulace)

expoziční (základní pojmy, jednotlivé druhy loutek, historie loutkářství, filmové snímky, loutkové představení, práce s textem, práce s ikonickým textem atd.)

fixační (kritika a rozbor divadelní hry, manipulace, rekapitulace nově nabytých informací a pojmů zejména z muzea a divadla, tvorba vlastního návrhu loutky a její faktická realizace)

diagnostické (transformace nových informací v podobě příběhu k nově vzniklým studentským loutkám)

Zvolené metody dle pramene poznání:

metoda slovní (vyprávění příběhu loutky a její historie, výklad týkající se základních pojmů, vysvětlování,

² Uveďte stručně charakteristiku a velikost skupiny (např. 25 žáků 7. ročníku ZŠ apod.) a název organizace.



rozhovor, diskuze, instruktáž, řízený dialog)

názorně-demonstrační (pozorování divadelní hry, názorně-praktické ukázky v muzeu a divadle, demonstrace několika druhů loutek, práce s obrazem, audiovizuální pomůcky)

metoda praktická (výtvarná činnost – tvorba návrhu a realizace vlastní loutky, sestrojení a převyprávění příběhu)

Organizační formy:

hromadná – frontální forma výuky (škola, Divadlo Alfa)

skupinová a kooperativní forma výuky (Muzeum loutek)

individualizovaná forma výuky (škola)



Ověření programu

Program ověřovaly dvě prvostupňové třídy. Obsah bloků nebyl ani v jednom případě pozměněn. Obě třídy absolvovaly čtyři shodné bloky – Muzeum loutek, Divadlo Alfa, Škola Církevní ZŠ a SŠ Plzeň, výstava žákovských prací ve škole.

Blok 1. Muzeum loutek (objekt loutka, řekni to loutkou)

Návštěva Muzea loutek tematicky uvedla studenty do specifického divadelního žánru, během kterého získali základní poznatky o dějinách loutkového divadla se zaměřením na Plzeňsko. Výklad byl plně přizpůsoben a upraven k věkové kategorii žáků. Během této návštěvy se žáci vlastní samostatnou činností za asistence lektora seznámili s pojmy týkající se daného tématu, poznali několik druhů loutek, pomocí příběhu se seznámili s historií loutkářství a poprvé si vyzkoušeli i manipulaci s loutkou.

V neposlední řadě bylo prostřednictvím řízené diskuze, s promítáním vybraných ukázek loutkových filmů, představeny neomezené možnosti loutky, a to jak z hlediska výtvarného zpracování, tak z hlediska tematického.

Jaký byl zájem cílové skupiny?

Skupina po celou dobu výkladu/prohlídky vykazovala zvýšený zájem o dané téma. Výklad byl velmi citlivě modifikován k mladšímu věku žáků, a tak během prohlídky expozice edukátor neztrácel pozornost skupiny. Žáci s ním plně spolupracovali, byli velmi aktivní a motivovaní plnit veškeré úkoly. Jejich zájem byl výrazně podpořen změnou prostředí a jeho interaktivitou.

Jaká byla reakce cílové skupiny?

Žáci byli zpočátku velmi udiveni z prostorů, ve kterých se s edukátorem ocitli. Jejich pozornost se pochopitelně zprvu nejvíce upírala na vystavené loutky nejrůznějších druhů, které muzeum nabízí, avšak velmi brzy se po zahájení prohlídky žáci maximálně soustředili předně na samotný výklad lektora. Změna prostředí jednoznačně přispěla ke zvýšenému zájmu žáků o dané téma. Velmi pozitivně reagovala skupina na audiovizuální videa, přičemž se jejich zájem o dané historicko-kulturní téma ještě výrazně zvýšil.

Blok 2. Divadlo Alfa (v divadle, za oponou)

Ve druhé fázi programu navštívili žáci loutky v jejím domácím prostředí přímo „in situ“, konkrétně v plzeňském Divadle Alfa, kde se studenti setkali nejen s loutkou samotnou, ale především jim byla představena v rukou profesionálních herců v rámci představení. S dostatečným předstihem byl děj hry rozebrán tak, aby vedle příběhové linie vznikl prostor pro sledování manipulace s loutkami, a tak žáci snadněji zachytili a okomentovali výrazné momenty představení. Dále byli seznámeni se zákulisím loutkového divadla, zaměřené především na jeho vývoj od antiky až po současnost. Kromě toho rozpoznávali různé loutkové typy, které bylo možné zařadit do různorodých divadelních situací.

Jaký byl zájem cílové skupiny?



Návštěva profesionálního divadla jako forma edukačního procesu vybavila studenty nadšením, kterého se i ve stejné tematizované výuce dosahuje ve školním prostředí jen velmi obtížně. Divadelní představení, jehož obsah byl s předstihem podrobně analyzován, žáci sledovali se zaujetím a velmi aktivně si všímali vyjma samotného děje loutkové hry i náročné práce loutkoherců. Prostory zákulisí divadla, které návštěvníci běžně nenavštěvují, a jejich prohlídka pod vedením profesionálního výtvarníka zájem cílové skupiny též značně zvýšil.

Jaká byla reakce cílové skupiny?

Struktura programu v loutkovém divadle se svou přiměřenou časovou dotací zajistila kladnou odezvu účastníků a zároveň vytvořila motivační atmosféru k další stěžejní náplni projektu, a to k výrobě vlastní loutky za výstavními účely.

Blok 3. Církevní ZŠ a SŠ (příprava na praktickou činnost, návrh loutky, výroba loutky, prezentace loutky)

Žáci si pod vedením lektorů zrekapitulovali stěžejní informace ohledně postupu při výrobě loutek, k čemuž posloužily i audiovizuální pomůcky, jež vznikly speciálně k těmto účelům, ve spolupráci s Divadlem Alfa. Dále bylo nezbytné seznámit studenty s dostupným materiálem určeným k výrobě loutek a nářadím, s nímž bylo možné sestavit vlastní loutku a docílit tak kvalitního výsledku.

Hlavním bodem druhého tématu bylo zhotovit návrh loutky, který na závěrečné výstavě posloužil i jako technický popis a v podobě rozsáhlejších popisků, doplnil informace o průběhu a okolnostech vzniku dané loutky.

Ve třetí fázi tohoto bloku žáci zrealizovali svůj návrh a za asistence lektorů při zpracovávání komplikovanějších částí, vznikly studentské loutky nebo jejich části. V průběhu tvorby poskytovali po celou dobu lektori rady ohledně užívání nástrojů ve specifických situacích a nabízeli odbornou pomoc při eventuálních obtížích.

V poslední fázi tohoto bloku žáci dokončili svou loutku do finální podoby, a každý student pohovořil o své loutce, přičemž ji představil a přiblížil její historii od návrhu až po její dokončení, popřípadě doplnil návrhy o změnách, ke kterým došlo během procesu tvorby.

Jaký byl zájem cílové skupiny?

Program ve škole probíhal ve výukových hodinách, přesněji v jednodenním výukovém bloku. Žáci velmi efektivně zužitkovali teoretické informace získané absolvováním bloku 1 a 2. Jejich velkou motivací se stala vidina finální podoby loutky, kterou úspěšně dokončí a následně vystaví pro veřejnost (rodiče, žáky, učitele) ve škole. O další rozvoj zájmu se pak zasloužila sama koncepce projektu, díky níž žáci pracovali velmi intenzivně a se zaujetím.

Jaká byla reakce cílové skupiny?

Žáci během tvorby efektivně uplatňovali nové informace získané během návštěvy Muzea loutek i Divadla Alfa. Během tvorby se u žáků projevilo tvůrčí a kreativní úsilí svou loutku dovést do vysněné finální podoby. Velmi ochotně se zhostili svého úkolu, na kterém pracovali skutečně intenzivně a s vědomím, že loutku



dokončit chtějí, nikoli musí. Většinová podoba loutek byla podpořena originalitou, přičemž žádná z nich nevykazovala snahu se podobat známé postavě.

Blok 4. Výstava studentských prací

Významným zakončením projektu se stala prezentace všech vzniklých prací v podobě oficiální výstavy.

Jaký byl zájem cílové skupiny?

Zájem o dokončení své loutky a její následné vystavení byl evidentní. Jejich velkou motivací se stala vidina finálních výsledků, které představí na výstavě. Pochopitelně, že mladší žáky motivoval i fakt, že jim loutka zůstane a po výstavě si ji odnesou domů.

Jaká byla reakce cílové skupiny?

Žáci byli na své výrobky pyšní. S velkým zájmem prováděli své spolužáky na výstavě a kromě loutky samotné jim představovali i její výrobní postup.

2. Výsledky ověření

a) Výčet hlavních zjištění/problémů z ověřování programu:

Během ověřování programu nebyl zjištěn žádný nedostatek a nevznikl žádný problém, materiál byl pro výrobu loutek dostačující a v průběhu ověřování nebylo potřeba jej měnit či obměňovat. Nedostatek se neprojevil ani ve vedení lektorů, kteří svůj výklad citlivě upravili/zkrátili pro žáky mladšího věku. Většina připomínek žáků z dotazníkového šetření se jeví jako čistě osobní problémy – někdo mi pomaloval loutku, nelíbila se mi moje loutka apod.

b) Návrhy řešení zjištěných problémů:

Není potřeba úprav.

c) Bude/byl vytvořený program upraven?

Není potřeba úprav.



3. Hodnocení účastníků a realizátorů ověření³

a) Jak účastníci z cílové skupiny hodnotili ověřovaný program

Před realizací výstavy byl žákům rozdán dotazník, který lze společně s jeho stručnou analýzou a grafy zhlédnout v příloze (viz příloha dotazníky). Většina žáků hodnotí program jako skvělý a dobrý. Z reflexe, která následovala po programu, kdy žáci tvořili vzpomínkové listy do svého školního portfolia, se ukázal být program pro žáky poutavý a zajímavý.

Třídní paní učitelky Mgr. Jana Tomšíková a Mgr. Lenka Pekařová Meteláková hodnotily program jako užitečný a přínosný pro žáky i pedagogy.

Reflexe výroby

Žáci byli, až na jednu výjimku, svými výrobky nadšení. Žákyně projevující nespokojenost hovořila o své loutce jako o díle, které se jí nepovedlo. Nutno dodat, že podobné projevy mívá žákyně ke svým výrobkům velmi často (ověřeno paní učitelkou Mgr. Janou Tomšíkovou). Pravděpodobně se jedná o žákyni s nízkým sebevědomím, která cítí potřebu být chválena. Lektori se k této žákyni chovali velmi citlivě a její potřebu se ujistit ve své tvorbě uspokojili chválou a podporou.

K velkým zásahům během tvorby u žáků nedošlo. Program žáky plně vybavil teoretickými informacemi/znalostmi, které i následně efektivně využili při výrobě loutky v praktické části programu a všem se podařilo svou loutku dokončit. Analýza dotazníků spokojenost účastníků potvrzuje.

b) Co bylo v programu hodnoceno v rámci ověřovací skupiny nejlépe?

Úroveň odpovědí pochopitelně odpovídá věkové kategorii, ale z reflexe a pozorování lze vyvodit, že žákům struktura programu vyhovovala, včetně didaktické a metodické odbornosti. Nejčastější odpověď žáků na otázku, co se vám nejvíce líbilo – celý program, zákulisí divadla, loutka a její výroba. Žáci ve svých listech založených do školního portfolia popisují průběh programu jako nevšední akci, jejíž obsah je skutečně zaujal. Zmiňují se o poutavém přednesu samotných lektorů, což potvrzují i milé ilustrace jejich portrétů, které žáci zpodobnili do portfolia.

c) Jak byl hodnocen věcný obsah programu?

Věcný obsah byl studenty zhodnocen jako přínosný.

d) Jak bylo hodnoceno organizační a materiální zabezpečení programu?

Žáci měli k dispozici základní sadu pro výrobu loutky, která výrobu značně zrychlila a zjednodušila. Ostatní materiál byl hodnocen jako dostačující. Pouze dva žáci ve svém dotazníku uvedli chybějící materiál, který postrádali, ale který lektori vnímají jako doplňkový – duté vlákno, magnet. Doplnit materiální balíček o tento typ materiálu není nutné.

e) Jak byl hodnocen výkon realizátorů programu?

Vystupování a odborná příprava lektorů byla hodnocena velmi kladně. Jejich vystupování a přátelské jednání s dětmi navodilo příjemnou pracovní atmosféru. Žáci se velmi rychle adaptovali na cizí prostředí a s lektory plně spolupracovali. Edukátoři přítomné žáky motivovali, neměli problém s autoritou a dokázali reagovat na

³ Vychází z evaluačních dotazníků žáků, učitelů, realizátorů programů – pracovníků neformálního vzdělávání či záznamů z rozhovorů s dětmi, které příjemce uchovává pro kontroly na místě.

nepředvídatelné situace.

f) Jaké měli účastníci výhrady/připomínky?

V dotazníku se objevila výhrada – časté fronty žáků u stolu s tavnou pistolí, které se v průběhu vyrábění objevily. Vytvoření fronty bylo zcela přirozené. Žáci pracovali s tavnou pistolí pouze pod dohledem dospělého, a tak by z bezpečnostních důvodů nebylo řešením ani jejich navýšení.

g) Opakovala se některá výhrada/připomínka ze strany účastníků častěji? Jaká?

Nikoli.

h) Budou případné připomínky účastníků zapracovány do další verze programu? Pokud ne, proč?

V dotazníku se objevila výhrada – časté fronty žáků u stolu s tavnou pistolí, které se v průběhu vyrábění objevily. Vytvoření fronty bylo zcela přirozené. Žáci pracovali s tavnou pistolí pouze pod dohledem dospělého, a tak by z bezpečnostních důvodů nebylo řešením ani jejich navýšení.

i) Jak byl program hodnocen ze strany realizátorů programu?

Vyjádření odborného posuzovatele: Jednotlivé bloky programu na sebe logicky navazovaly, a tak vytvořily kompletně ucelený program. Žáci byli postupně vybavováni teoretickými poznatky, které následně zužitkovali v praktické části k výrobě vlastní loutky. Celistvost zdařilého programu byla podpořena odborným vedením, také přátelským vystupováním lektorů, kteří vytvořili skutečně tvůrčí atmosféru, a tak výsledky předčili očekávání.

Vyjádření lektorů: Průběh celého projektu se obešel bez závažnějších nedostatků a zdárně bylo dosaženo původně vytyčených cílů projektu.

j) Navrhují realizátoři úpravy programu, popř. jaké?

Realizátoři nenavrhují žádné změny.

Vyjádření odborného posuzovatele: Návaznost jednotlivých úseků je logická a účelná, ve struktuře jednotlivých částí programu tedy nenavrhují žádné úpravy.

k) Budou tyto návrhy realizátorů zapracovány do další verze programu? Pokud ne, proč?

Žádné úpravy nebyly navrženy.

l) Konkrétní výčet úprav, které budou na základě ověření programu zapracovány do další/finální verze programu:

Do další verze programu nebudou zpracovány žádné změny.



	Jméno, příjmení, titul	Datum a místo	Podpis
Zpracoval/a	<i>Mgr. Aneta Hessová</i> <i>Mgr. Markéta Formanová</i> <i>Mgr. Tomáš Pfejfer</i>		



7 Příloha č. 4 – Odborné a didaktické posudky programu

Není relevantní

8 Příloha č. 5 – Doklad o provedení nabídky ke zveřejnění programu

Článek je publikován na: <https://clanky.rvp.cz/clanek/23318/VYDEJME-SE-SPOLECNE-DO-MUZEJA-ZA-LOUTKAMI-A-REGIONALNI-HISTORII.htm>

Informace edit.rvp.cz

1 zpráva

edit@rvp.cz <edit@rvp.cz>
Odpověďt-komu: edit@rvp.cz
Komu: tpruner@rek.zcu.cz

11. července 2022 13:25

Dobrý den,

děkujeme vám za váš zájem publikovat na Metodickém portálu www.rvp.cz. Dnes jste vložil/a článek s názvem "Vydejme se společně do muzea za loutkami a regionální historií" v editačním prostředí <http://edit.rvp.cz> na Metodický portál.

V tuto chvíli je článek zaslán k formální kontrole a kontrole autorských práv příslušnému regionálnímu koordinátorovi pro váš kraj (region) lenka.perglova@nuv.cz. Regionální koordinátor vám může článek vrátit k nutným úpravám. O tomto kroku budete informován/a zasláním automatického e-mailu.

Po schválení regionálním koordinátorem přejde automaticky váš článek k obsahové a didaktické recenzi. Recenzenti mají možnost článek schválit, zamítnout, nebo vrátit k úpravám. Tento proces se může opakovat maximálně třikrát. Poté bude článek publikován, nebo zamítnut.

V případě nejasností a otázek se obraťte na svého regionálního koordinátora lenka.perglova@nuv.cz, nebo použijte emailovou adresu edit@rvp.cz.

Těšíme se na další spolupráci.

Tým Metodického portálu www.rvp.cz.

