

"ŘEKNI TO LOUITKOU!"



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



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	6
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.....	7
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	8
1.14	Odkazy, na kterých je program zveřejněn k volnému využití	9
2	Podrobně rozpracovaný obsah programu.....	10
2.1	Tematický blok č. 1: Co je to loutka? (4 hodiny)	10
2.2	Tematický blok č. 2: Loutka a její možnosti (4 hodiny)	15
2.3	Tematický blok č. 3: Výroba vlastní loutky (2 × 6 hodin).....	19
2.4	Tematický blok č. 4: Animace vlastní loutky (6 + 4 hodiny)	26
2.5	Tematický blok č. 5: Muzejní výstava „Řekni to loutkou!“ (2 hodiny)	31
3	Metodická část	32
3.1	Tematický blok: Co je to loutka? (4 hodiny).....	35
3.2	Tematický blok č. 2: Loutka a její možnosti (4 hodiny)	43
3.3	Tematický blok č. 3: Výroba vlastní loutky (2 × 6 hodin).....	49
3.4	Tematický blok č. 4: Animace vlastní loutky (6 + 4 hodiny)	60
3.5	Tematický blok č. 5: Muzejní výstava „Řekni to loutkou!“ (2 hodiny)	69
4	Příloha č. 1 – Soubor materiálů pro realizaci programu	72
5	Příloha č. 2 – Soubor metodických materiálů	83
6	Příloha č. 3 – Závěrečná zpráva o ověření programu v praxi	89
7	Příloha č. 4 – Odborné a didaktické posudky programu	98
8	Příloha č. 5 – Doklad o provedení nabídky ke zveřejnění programu.....	98



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	Řekni to loutkou!
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	7. 10. 2021
Číslo povinně volitelné aktivity výzvy	4
Forma programu	Prezenční
Cílová skupina	6. - 7. ročník ZŠ či odpovídající ročníky víceletých gymnázií
Délka programu	32 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
Odborní posuzovatelé	



Specifický program pro žáky se SVP (ano x ne)	ano
---	-----

1.2 Anotace programu

Program Řekni to loutkou! nabízí žákům se vztahem ke kreativní práci vstup do loutkářského řemesla korunovaný vlastní zkušeností s tvorbou vlastní dřevěné marionety. Časová dotace programu umožňuje exkurzi do historie loutkářství se zaměřením na proměny podoby loutek v prostorách muzea, ovšem většina času je věnována vlastní tvorbě žáků. Pro naplnění definice loutky je na konci programu loutka žáky animována a může se stát i součástí vlastního divadelního představení. Program je přizpůsoben žákům se speciálními vzdělávacími potřebami. Celý program je připraven v duchu inkluzivního vzdělávání a metodika programu je připravena ve spolupráci se speciálním pedagogem.

1.3 Cíl programu

Cílem programu je praktické obeznámení žáků se specifickým druhem umění – loutkářstvím – a zprostředkování procesu tvorby vlastní loutky. Výstupem programu je vlastní loutka – dřevěná marioneta – kterou žáci adekvátně prezentují a zasazují ji do souvislostí s příběhem, který své loutce vymysleli.

1.4 Klíčové kompetence a konkrétní způsob jejich rozvoje v programu

Klíčové kompetence získané absolvováním prvního tematického bloku: Co je to loutka

Kompetence komunikativní

Žáci komentují historicko-umělecký vývoj loutkového divadla, vysvětlují své postupy a vyjadřují své názory. Současně s tím se díky společné komunikaci posouvají po pomyslné ose poznání loutkového divadla a tvorby loutek.

Kompetence k učení

Žáci mají k dispozici loutky a další objekty z rozmezí posledních dvou století, na kterých rozpoznávají vývoj a proměnu tohoto druhu umění v souvislosti s proměnami dalších uměleckých druhů a směrů. Ve fázi tvorby se žáci učí nápodobou a metodou pokusnou. Žáci se učí pracovat s vlastními chybami.

Kompetence k řešení problémů

Žáci identifikují skrze svou vlastní práci problémy a úskalí kreativní tvorby a získají zkušenost s jejich řešením.

Kompetence smyslu pro iniciativu a podnikavost

Žáci rozvíjí schopnost využívat příležitosti a nápady a vytvářet z nich hodnoty pro ostatní. Podstatou vlastní tvorby je tvořivost, kritické myšlení a řešení problémů, iniciativa a vytrvalost a schopnost spolupracovat s ostatními.

Kompetence sociální a personální

Žáci se podílí na nastavování pravidel týmu, budují atmosféru týmu při dlouhodobé tvůrčí práci a rozvíjí mezilidské vztahy.



Klíčové kompetence získané absolvováním druhého tematického bloku: Loutka a její možnosti

Kompetence pracovní

Žáci používají nástroje a kombinují různorodé materiály k vlastní tvorbě loutek.

Kompetence k řešení problémů

Žáci identifikují skrze svou vlastní práci problémy a úskalí kreativní tvorby a získají zkušenost s jejich řešením.

Kompetence kulturního povědomí a vyjádření

Žáci oceňují tvůrčí vyjadřování myšlenek, zážitků a emocí a vlastní tvůrčí expresi prostřednictvím loutkového divadla.

Kompetence smyslu pro iniciativu a podnikavost

Žáci rozvíjí schopnost využívat příležitosti a nápady a vytvářet z nich hodnoty pro ostatní. Podstatou vlastní tvorby je tvořivost, kritické myšlení a řešení problémů, iniciativa a vytrvalost a schopnost spolupracovat s ostatními.

Kompetence sociální a personální

Žáci spolupracují ve skupině, podílí se na nastavování pravidel týmu, budují atmosféru týmu při dlouhodobé tvůrčí práci a rozvíjí mezilidské vztahy.

Klíčové kompetence získané absolvováním třetího tematického bloku: Výroba vlastní loutky

Kompetence pracovní

Žáci používají nástroje a kombinují různorodé materiály k vlastní tvorbě loutek. Seznamují se s nástroji, poznávají jejich funkci, také si osvojují bezpečnostní pravidla, a za odborné asistence edukátora se podílejí na jejich užití v rámci svého uměleckého díla.

Kompetence k řešení problémů

Při samostatné tvorbě loutky žáci přemýšlí nad různými technickými postupy, které konzultují s odbornou asistencí edukátora, s jehož podporou realizují své nápady.

Kompetence kulturního povědomí a vyjádření

Žáci oceňují tvůrčí vyjadřování myšlenek, zážitků a emocí a vlastní tvůrčí expresi prostřednictvím loutkového divadla.

Kompetence sociální a personální

Žáci se podílí na nastavování pravidel týmu, budují atmosféru týmu při dlouhodobé tvůrčí práci a rozvíjí mezilidské vztahy.

Klíčové kompetence získané absolvováním čtvrtého tematického bloku: Animace vlastní loutky

Kompetence k řešení problémů

Při samostatné tvorbě loutky žáci přemýšlí nad různými technickými postupy, které konzultují s odbornou asistencí edukátora, s jehož podporou realizují své nápady.

Kompetence smyslu pro iniciativu a podnikavost

Žáci rozvíjí schopnost využívat příležitosti a nápady a vytvářet z nich hodnoty pro ostatní. Podstatou vlastní tvorby je tvořivost, kritické myšlení a řešení problémů, iniciativa a vytrvalost a schopnost spolupracovat s ostatními.

Kompetence sociální a personální

Žáci spolupracují ve skupině, podílí se na nastavování pravidel týmu, budují atmosféru týmu při dlouhodobé tvůrčí práci a rozvíjí mezilidské vztahy.



Kompetence digitální

Žák ovládá aplikaci ChatterPix (nebo obdobnou aplikaci) a program Canva (nebo obdobný).

Klíčové kompetence získané absolvováním pátého tematického bloku: Muzejní výstava „Řekni to loutkou!“

Kompetence občanské

Žáci vytvoří dílo, které prezentují veřejnosti a dokážou si svou práci obhájit. Zároveň dokážou respektovat a docenit umělecká díla jiných autorů a v jiných výtvarných směrech, než které sami preferují. Žáci se dokážou inspirovat historickými i současnými uměleckými díly.

1.5 Forma

Projekt je rozvržen do několika částí, z nichž každá je vedena jinou formou. První část je zasazena do muzea s loutkářskou expozicí (Muzeum loutek, Muzeum loutkářských kultur v Chrudimi...), v níž účastníci programu pronikají do atmosféry loutkového divadla a zároveň získávají inspiraci. Druhá část, která probíhá formou skupinové a individualizované výuky, je umístěna přímo do dílny řezbáře, kde mají žáci nejatraktivnější prostředí pro svou tvorbu a zároveň je k dispozici celé zázemí řezbářské dílny. Ve třetí části se žáci vrací do dílny muzea, kterou lze nahradit prostorem školy, a věnují se za asistence edukátora, dokončení loutky, obléknutí a dokončení vzhledu. Ve finální části žáci svou loutku prezentují jak v muzejním divadle, tak na výstavním podstavci.

1.6 Hodinová dotace

Program je koncipován jako příměstský tábor nebo tematický týdenní program pro max. 20 žáků s časovou dotací 32 vyučovacích hodin. Původně byl naplánován jako zájmový útvar se stejnou časovou dotací, ale byl upraven, vzhledem k náročné epidemiologické situaci ve školním roce 2020/21, na formát příměstského tábora.

1.7 Předpokládaný počet účastníků a upřesnění cílové skupiny

Žáci 6. – 7. ročníku ZŠ nebo odpovídajících ročníků víceletého gymnázia se zájmem o výtvarnou kulturu, divadlo, historii nebo animaci a s chutí do kreativní práce a uměleckého vyjádření. Program je určen pro maximálně 20 žáků, přičemž počet žáků je nutné přizpůsobit dostupnému prostoru realizátora a personálnímu obsazení.

1.8 Metody a způsoby realizace

Vzdělávací modul kombinuje názorně-demonstrační a dovednostně praktické metody a je obohacen o složku diskuzní a inscenační.

Metody:

Názorně-demonstrační – předvádění a zkoušení loutek, zkoušení nástrojů, pokusy s nástroji

Dovednostně praktické – napodobování práce s nástroji, manipulování s nástroji, experimentování s vlastními schopnostmi, vytváření dovedností



Diskuzní - komunikace mezi edukátorem, řezbářem a žáky i mezi žáky navzájem, při které dochází k vzájemné výměně názorů, argumentů, zkušeností

Inscenační – simulace loutkového divadla

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

Tematický blok č. 1: Co je to loutka? – Muzeum loutek nebo jiné regionální muzeum s expozicí loutek, 4 hodiny

V prvním tematickém bloku se žáci seznámí se základními pojmy z oblasti loutkářství, zábavnou formou podniknou v muzeu exkurzi do dějin loutkářství a vyzkouší si sami manipulaci s různými druhy loutek. Součástí tematického bloku je i ukázka dramatizace s loutkami a výroba jednoduché papírové loutky.

Tematický blok č. 2: Loutka a její možnosti – Muzeum loutek nebo jiné regionální muzeum s expozicí loutek, 4 hodiny

Ve druhém tematickém bloku žáci absolvují prohlídku expozice, kde se seznámí s technickými záležitostmi loutek, s možnostmi jejich různorodého provedení. Seznámí se obtížnými úseky, které mohou nastat během výroby loutky. Součástí tematického bloku je manipulace s různými typy loutek a výroba tří jednoduchých typů loutek - manekýn, javajka a maňásek.

Tematický blok č. 3: Výroba vlastní loutky – dílna řezbáře nebo školní dílna, 12 hodin

Žáci si vyrobí vlastní dřevěnou marionetu. Poznají nářadí řezbáře, naučí se s ním manipulovat a zažijí proces vlastní tvorby za asistence řezbáře. Svou loutku uvedou do souvislosti příběhem, který ji vymyslí.

Tematický blok č. 4: Animace vlastní loutky – Muzeum loutek v Plzni nebo škola, 10 hodin

Po dokončení díla žáci své loutky ožijí a animují. Záznam z animace bude rovněž sloužit k prezentaci loutek na výstavě. Jako přípravu na výstavu si žáci připraví plakáty i pozvánky.

Tematický blok č. 5: Muzejní výstava „Řekni to loutkou!“ – Muzeum loutek v Plzni nebo škola, 2 hodiny

Ve finální části žáci své loutky vystaví pro spolužáky a rodiče a zažijí pocit při prezentaci vlastního díla. Vernisáž výstavy si sami připraví a zajistí.

1.10 Materiální a technické zabezpečení

Výtvarné potřeby: akrylové barvy, temperové barvy, kašírovací lepidlo, staré noviny, štětce, špejle, fixy, pastelky, nůžky, gumy, tužky, podložky, samotvrdnoucí modelovací hmota, dřevěná dřívka na nanuky, drátky, korálky dřevěné různých velikostí, dekorační pířka, tavná pistole, šicí potřeby, látkové rukavice, kreslicí kartony A3, malířské stojany, lepicí páska

Technické vybavení: tablety, dataprojektor, flipchart s trhacím blokem, barevná tiskárna

Pomůcky: sada různých druhů loutek

Materiál na výrobu marionety: předřezané dřevěné části od řezbáře, dráty, nitě, tuhý polystyren, řezbářské nože, smirkový papír, látky, potřeby na šití, pilka, tužka, noviny, kašírovací lepidlo Taposa či jiné lepidlo na tapety na



rostlinné bázi, štětce, základní bílá barva Primalex nebo jiná vodou ředitelná bílá barva, lupénková pila, vrtačka, kladivo, látky, plst', stuhy, monofil

Výstavní potřeby: velkoformátové čtvrtky, A3 čtvrtky, oboustranná lepenky, malířské stojany, podstavce, rámy

1.11 Místo konání

Muzeum loutek v Plzni (Ize nahradit regionálním muzeem s expozicí loutek), dílna řezbáře (Ize nahradit školní dílnou)

1.12 Způsob realizace programu v období po ukončení projektu

Program lze realizovat jako odpolední zájmový útvar i jako týdenní projekt. Doporučujeme doplnit program návštěvou muzea či galerie. Nutná je spolupráce s odborníkem – řezbářem.

Projekt je rozvržen do několika částí, z nichž každá je vedena jinou formou. První část, jež probíhá v Muzeu loutek v Plzni (Ize nahradit regionálním muzeem s expozicí loutkářství), je vedena formou skupinové výuky a formou interaktivní. Druhá část, která probíhá formou skupinové a individualizované výuky, je umístěna přímo do dílny řezbáře, kde mají žáci nejatraktivnější prostředí pro svou tvorbu a zároveň je k dispozici celé zázemí řezbářské dílny. Ve třetí části se žáci vrací do dílny muzea, kterou lze nahradit prostorem školy, a věnují se za asistence edukátora, dokončení loutky, obléknutí a dokončení vzhledu. Ve finální části žáci svou loutku prezentují jak v muzejním divadle, tak na výstavním podstavci.

1.13 Kalkulace předpokládaných nákladů na realizaci programu po ukončení projektu

Počet realizátorů:

Položka		Předpokládané náklady
Celkové náklady na realizátory		25984 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		8000 Kč
Ubytování, stravování a doprava účastníků		4000 Kč
z toho	<i>Doprava účastníků</i>	4000 Kč
	<i>Stravování a ubytování účastníků</i>	0 Kč
Náklady na učební texty		500
z toho	<i>Příprava apod.</i>	0



	<i>Rozmnožení textů – počet stran:</i>	500 Kč
Režijní náklady		15500
<i>z toho</i>	<i>Stravné a doprava organizátorů</i>	0 Kč
	<i>Ubytování organizátorů</i>	0 Kč
	<i>Poštovné, telefony</i>	500 Kč
	<i>Doprava a pronájem techniky</i>	3000 Kč
	<i>Propagace</i>	0 Kč
	<i>Ostatní náklady</i>	8000 Kč
	<i>Odměna organizátorům</i>	4000 Kč
Náklady celkem		53984 Kč
Poplatek za 1 účastníka		2700 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).

Fotografie zachycující žáky během programu jsou použity v souladu s GDPR.

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

<https://www.spolecnedomuzea.cz/rekni-to-loutkou>

<https://www.spolecnedomuzea.cz/rekni-to-loutkou-materialy/>

Autor videí: Petr Válek

Autor ilustrací: Vladimír Líbal, Ivan Nesveda

Fotografie: Markéta Formanová, Aneta Hessová



2 Podrobně rozpracovaný obsah programu

Přehled tematických bloků:

1. den	Tematický blok č. 1: Co je to loutka?	Muzeum loutek	4 h.
	Tematický blok č. 2: Loutka a její možnosti	Muzeum loutek	4 h.
2. den	Tematický blok č. 3: Výroba vlastní loutky	dílna řezbáře	6 h.
3. den	Tematický blok č. 3: Výroba vlastní loutky	dílna řezbáře	6 h.
4. den	Tematický blok č. 4: Animace vlastní loutky	Muzeum loutek	6 h.
5. den	Tematický blok č. 4: Animace vlastní loutky	Muzeum loutek	4 h.
	Tematický blok č. 5: Muzejní výstava „Řekni to loutkou!“	Muzeum loutek	2 h.

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

Forma a bližší popis realizace

V muzeu. Žáci se seznamují s tématem přímo na půdě muzea loutek (nebo v regionálním muzeu s loutkářskou expozicí) a jsou seznámeni s plánovaným průběhem programu.

Znalostní cíl

Žák popíše jednotlivé druhy loutek, rozezná je a dokáže určit jejich historický původ.

Metody

Vysvětlování

Práce s textem

Rozhovor

Předvádění a pozorování

Manipulace

Pomůcky:

- Flipchart (s trhacím blokem)
- Malířské stojany, kreslicí karton, větší štětce, barvy (temperové či akrylové barvy), lepicí páska
- Sada různých druhů loutek (viz příloha Druhy loutek – <https://www.spolecnedomuzea.cz/loutkove-elementarium/>)
- Pracovní listy Řekni to loutkou (viz příloha Pracovní list Řekni to loutkou! <https://www.spolecnedomuzea.cz/rekni-to-loutkou-materialy/>), psací podložky a potřeby
- Příloha Nejstarší loutka v ČR viz <https://www.spolecnedomuzea.cz/loutkove-elementarium/>



Podrobně rozpracovaný obsah:

1. hodina

15 minut

Edukátor uvítá žáky v Muzeu loutek, vyzve je k odložení věcí (oblečení, batohy ...) a postupně všechny usadí v předem připravené místnosti, kde jsou pro lepší komunikaci umístěné židle do kruhu. Představí se a seznámí žáky s týdenním programem (viz tabulka Přehled tematických bloků).

„Srdečně vás vítám v dílně Muzea loutek. Mé jméno je _____ a budu vás provázet programem „Řekni to loutkou!“. Celý týden bude tato místnost něco jako naše základna. Zde budeme vyrábět, tvořit, diskutovat, ale i svačit a odpočívat. Některé dny vyrazíme i do terénu, ale velká část programu se bude odehrávat zde, neboť jsme tuto místnost vybavili vším, co budeme k práci potřebovat. Nyní vás požádám, abyste se zvedli a prozkoumali tyto prostory. Zaměřte se na to, kde najdete toaletu, umyvadlo, pití, pracovní materiál, místo k odpočinku, herní prostor apod. Máte na to 5 minut, až vás zavolám, vraťte se prosím zpět na své místo.“

Edukátor nechá žáky prohlédnout si prostory a zmapovat terén. Během jejich činnosti připraví k diskuznímu kruhu (k židlím) flipchart, kde má předem připravený náčrt půdorysu místností daného prostoru s jedním orientačním bodem. Po pěti minutách svolá žáky zpět na místo.

20 minut

„Vím, že se mezi sebou ještě neznáte, ale na seznámení bude ještě čas. Nyní by mě zajímalo, zda jste opravdu pečlivě probádali zdejší prostory a dokázali byste zakreslit prozkoumané body do mého náčrtu, který vidíte před sebou.“

Postupně jsou žáci vyvoláváni a přistupují k flipchartu, kam zakreslují/zaznamenávají důležité body:

1. toaleta
2. samostatné umyvadlo
3. prostor, kde je možné se občerstvit
4. pracovní prostor s materiálem
5. místo k odpočinku
6. herní prostor

„Výborně, mapu zdejších prostorů bychom měli. Necháme si ji zde, abyste si důležité body mohli vždy připomenout. A nyní si vás trochu vyzpovídám. Mé otázky si v klidu promyslete, máte na to 5 minut.“

Edukátor napíše otázky na flipchart tak, aby byly pro všechny dobře viditelné.

1. Co očekáváte od programu „Řekni to loutkou!“?
2. Co je to loutka?
3. K čemu loutka slouží?
4. Jaké znáte druhy loutek?
5. Co ještě víš o loutkách a jejich světě?
6. Co je cílem programu?

10 minut

V posledních minutách první hodiny edukátor diskutuje se žáky o tom, co očekávají od programu, proč se do něj přihlásili, co všechno již žáci znají o loutkách, k čemu taková loutka slouží a co je cílem programu. Po diskuzi vyzve edukátor žáky k dotazům a poté se společně přesunou do prostoru, kde jsou připravené malířské stojany s papíry A3 a tempéry.



2. hodina

35 minut

Edukátor opět seznámí žáky s novým prostorem (světlá místnost, ateliér nebo venkovní prostor) a určí téma jejich výtvarné činnosti. Tvoří i edukátor a případně všichni přítomní pedagogičtí/muzejní pracovníci.

*„Ted' nás čeká seznamování. Tento program je zaměřen na kreativní tvorbu, a tak se pokusíme být kreativní a vynalézaví i v tom, jak se ostatním představíme. Každý si vyberte stojan, připravte si barvy na palety, vyberte štětky a pokuste se vytvořit takový obraz, který bude představovat **vás jako osobnost**. Můžete se zaměřit na to, co vás baví, jací jste, co máte rádi apod. Tento obraz nemá být nakreslen realisticky, tak jak věci vidíme, ale spíše abstraktně, což znamená, že za vás promlouvají barvy, tahy nebo nejrůznější tvary. Později nás čeká i komentovaná prohlídka našich kreativních jmenovek, pokuste se je tedy detailně promyslet. Pusťte se do práce, dáme si na malbu 30 minut.“*

Žáci, edukátor a ostatní pedagogičtí/muzejní pracovníci vyrábí své jmenovky.

10 minut

Společně dochází k úklidu materiálu a prostoru. Edukátor předem určí místo k odložení jmenovek tak, aby na ně viděla celá skupina. V případě, že některý žák nestihl jmenovku dodělat, prodlouží mu edukátor čas na dodělání o dalších 10 minut, během kterých ostatní uklízí svůj prostor a prostor těchto žáků je uklizen s pomocí edukátora až těsně před zahájení pauzy.

(Pauza na občerstvení)

3. hodina

20 minut

Po výtvarné tvorbě a pauze se všichni přesunou k vystaveným dílům a prostřednictvím své jmenovky představí každý sám sebe. Edukátor jde žákům příkladem a začne on sám:

„Jmenuji se _____ a má jmenovka je téměř celá žlutá, protože je to má oblíbená barva. Zde vidíte hnědý flek, který má představovat mého psa, který se také jmenuje Flek. Tady, kde jsou ta kolečka, to je má rodina, kterou mám moc rád. Tento kruh představuje mou povahu – jsem klidný a trpělivý. Mám rád knihy, rád čtu, proto jsem zde namaloval brýle.....“

Pokud se u žáků projeví ostýchavost, doptáváme se na jejich jmenovku sami: „Ten domeček, ten je váš?“, „Připomíná mi to kočku, máš doma nějakou?“, „Převládá modrá barva, představuje vodu?“

Následuje hra *Kdo ví, kdo má*, při které si žáci fixují jména všech ostatních účastníků. Edukátor se doptává na konkrétní symboly a ikony v obrazech, na které upozornili sami žáci během svého povídání. Například: Kdo ví, kdo má rád koně?; Kdo ví, kdo má rád modrou barvu?

15 minut

Žáci si odloží jmenovky na svou židli a následují edukátora, který je zavede ke stolu s „tajemným boxem s kukátkem“ (lze nahradit fotografií z přílohy „Nejstarší loutka v ČR“ viz <https://www.spolecnedomuzea.cz/loutkove-elementarium/>), který znázorňuje vzácnost nejstarší loutky a akceleruje dětskou zvědavost. Následně je požádá, aby se do boxu podívali skrze zmíněné kukátko a pokusili se odhadnout, co se v dané krabici skrývá. Žáci odhadují, co by to mohlo být.

„Správně, jedná se o loutku, dokonce o nejstarší loutku v ČR. Napadá někoho, z jakého důvodu naši předci vyráběli loutky?“



K unikátnímu nálezu plastiky muže došlo v září roku 1891 v Brně. Hrob s kostmi náhodou objevili dělníci, když v jižní části křižovatky dnešních ulic Francouzská a Přádlácká hloubili kanalizační síť. Svůj nález oznámili profesoru německé techniky Alexandru Makowskému, který jej vyzvedl. Hrob z doby kultury lovců mamutů obsahoval kosti lovné zvěře, pozůstatky staršího muže a několik neobvyklých předmětů. Dospělý muž měl u sebe šamanské atributy a také několikadílnou plastiku muže z mamutoviny – zřejmě nejstarší dochovanou loutku na světě (přibližně 24 tisíc let). Plastika muže, jež byla několikrát restaurována, je dnes uložena v Moravském zemském muzeu v Brně.

Edukátor vyzývá žáky k diskuzi a zároveň je motivuje k činnosti.

„Nyní již víte, jak mohla vypadat taková primitivní loutka a já bych vás teď poprosil, abyste si sedli k pracovnímu stolu, kde má každý z vás připravený malý kousek samotvrdnoucí modelovací hmoty (10x10cm), dále špejle, kterými lze do hmoty rýt, a pokusili se vyrobit svou originální primitivní loutku.

Žáci pracují na své primitivní loutce. Po vypracování zanechají svou loutku na pracovní podložce tak, aby co nejlépe proschla.

10 minut

Opět v posledních 10 minutách třetí hodiny nechává edukátor prostor k dokončení činnosti (tomu, kdo nestihl dodělat), případně k úklidu a odpočinku. Talentovaní nebo rychlejší žáci mohou loutku pojmout jako sošku a umístit ji na jednoduchý stojan.

4. hodina

35 minut

Tato část je věnovaná exkurzi v Muzeu loutek.

V prvním patře se edukátor zaměří na historii loutkářství, druhy dřeva a loutek (manekýn, javajka, maňásek a marioneta), které žákům představí na konkrétních ukázkách (sada loutek od Vladimíra Sosny – lze nahradit přílohou „Druhy loutek“ či videi „Druhy loutek“, <https://www.spolecnedomuzea.cz/loutkove-elementarium/>). Žáci si zkusí manipulaci a hodnotí, kterou loutku je nejtěžší rozpohybovat a naopak.

Ve druhém patře se edukátor zaměří na stylizaci v loutkářství. Využije k tomu dioráma Svatba u Broučků od Jiřího Trnky. Otázkami vyzývá žáky k diskuzi:

Podívejte se na Broučky v dioramatu, jsou to skuteční broučci?

Co ponechal pan Jiří Trnka Broučkům ze skutečného světa?

Najdete v dioramatu tzv. špióna?

Koho asi představuje?

Loutkové dioráma „Svatba u Broučků“ bylo vytvořeno mladým, tehdy dvaceti sedmi letým Jiřím Trnkou na zakázku Československého výstavního výboru pro Světovou výstavu v New Yorku v roce 1939. Dioráma mělo být umístěno v československém pavilonu mezi uměleckými a průmyslovými expozicemi jako exponát, který by zaujal americké děti. Trnka obdržel závazné zadání na poslední chvíli před expedicí výstavy do zámoří na konci února 1939 a proto, stejně jako mnoho jiných děl, dioráma po anexi Československa nacistickým Německem neodcestovalo a zůstalo v Praze. V dobové korespondenci je zprvu užíván název „Česká pohádka“, je tedy pravděpodobné, že si Trnka námět scény vybral sám. Pro někoho možná překvapivě zvolil část z knižní předlohy, kde se vypráví o svatbě Verunky, na kterou si původně malý Brouček myslel, ale ona si poslušně vzala ženicha ze svého druhu sluníček sedmítečných. Brouček jí na obřad společně s dalšími svatojánskými broučky svítil lucernami. Dioráma panoramaticky znázorňuje přírodní prostředí, kde broučci žili včetně jejich chaloupky a množství realisticky ztvárněných rostlin. V prostoru širokém 2,4 metru, hlubokém metr a vysokém 1,2 metru se nachází 57 loutek, které představují broučky, sluníčka neboli verunky, luční kobylky a šneky přímo při svatebním obřadu Verunky. Mimo svatebního páru s družičkami



a oddávajícím se na scéně nachází pěvecký sbor broučků se sbormistrem, kapela, kočár tažený lučními kobylkami a rodina Broučků s mnoha dětmi. Dioráma bylo bohatě barevně osvětleno a zaskleno.

Dioráma je označení pro realistický model, většinou zmenšený, v případě Broučků však naopak notně zvětšený. Pojem dioráma doslovně znamená „skrz to, co je vidět“, z řeckého di- „skrz“ + orama „to, co je vidět, pohled“. Jako první vynalezli dioráma francouzský umělec a fotograf Louis-Jacques-Mandé Daguerre s malířem Charles Marie Boutonem a v roce 1822 jej představili prvním divákům v Paříži. Tehdy šlo o velkolepou podívanou, při které byly 350 divákům představeny dva plastické obrazy, které díky několika pohyblivým vrstvám a měnícímu se osvětlení získaly nejen působivou hloubku, ale i iluzi pohybu. Podobná dioramata se rozšířila po celé Evropě a severní Americe a na principu co nejdůvěrnějšího zobrazování reality se v různých podobách a velikostech používají dodnes, především v muzeích a památnících.

10 minut

Edukátor rozdá žákům pracovní listy Řekni to loutkou! (viz <https://www.spolecnedomuzea.cz/rekni-to-loutkou-materialy/>) a společně s nimi vyplňuje jednotlivé úkoly, přičemž zdůrazňuje nejdůležitější a nejužitečnější poznatky pro další část programu.

Tímto shrne exkurzi, vyzve žáky k dotazům a zahájí obědovou pauzu.

Úkol č. 1 v pracovním listu: **Pátrání v muzeu**

V expozici muzea můžeme najít mnoho různých druhů loutek. Například marionety, maňásky nebo manekýny. Vybarvi obrázky loutek, které jsi v muzeu našel/našla a zkus určit jejich druh.

Řešení:

A – šlechtic – marioneta

B – lidožrout – manekýn

C – indián – maňásek

D – koza - marioneta

Úkol č. 2 v pracovním listu: **Slavná dvojice**

Menší loutka se jmenuje a vyřezal ji v roce.....

Větší loutka se jmenuje a vyřezal ji v roce.....

Společně vystupovali na prknech divadla, které se jmenovalo.....

Jejich duchovním otcem byl slavný český loutkář.....

Řešení:

Menší loutka se jmenuje Hurvínek a vyřezal ji Gustav Nosek v roce 1926.

Větší loutka se jmenuje Spejbl a vyřezal ji Karel Nosek v roce 1919.

Společně vystupovali na prknech divadla, které se jmenovalo Loutkové divadlo feriálních osad nebo Divadlo Spejbla a Hurvínka.

Jejich duchovním otcem byl slavný český loutkář Josef Skupa.

Úkol č. 3 v pracovním listu: **Medailony**

Informace o slavných českých loutkářích. Při pátrání v muzeu lze dohledat, kdo byl kdo.

Řešení:

- 1775–1847 – Matěj Kopecký
- povoláním perníkář – Čeněk Škoda
- 1862–1940 – Karel Novák
- 1892–1957 – Josef Skupa



- 1912–1969 – Jiří Trnka
- Narozen 1919 – Spejbl
- Původně jeden z trpaslíků – Revoluční kašpárek

Úkol č. 4 v pracovním listu: **Moje loutka**

- úkol bude využit v další fázi programu

(Oběd)

2.2. Tematický blok č. 2: Loutka a její možnosti (4 hodiny)

Forma a bližší popis realizace

V muzeu. Výuka probíhá i v divadelním sále nebo improvizovaném prostoru s funkcí divadla.

Znalostní cíle

Žák rozpozná základní druhy loutek a dokáže vyrobit jednoduché loutky různých druhů dle návodu.

Metody

Vysvětlování

Rozhovor

Práce s textem

Předvádění a pozorování

Manipulace

Pomůcky:

- Divadelní prostor (muzejní divadlo nebo improvizovaný prostor)
- Loutky (různé druhy/typy, pro žáky se SVP i loutky populární/veřejně známé)
- Reflektor/svítilna
- Výtvarný materiál na výrobu loutek: špejle, fixy, pastelky, nůžky, gumy, tužky, podložky, samotvrdnoucí modelovací hmota, dřevěná dřívka na nanuky, drátky, korálky dřevěné různých velikostí, dekorační pírká, tavná pistole, šicí potřeby, látkové rukavice

1. hodina

30 minut

Po polední pauze se všichni přesunou do třetího patra k autorské expozici Nikdy v klidu. Expozice nabízí dvanáct kinetických objektů, které je možné rozpohybovat. Jedná se o výstavu, která je postavena na principu maximálního zapojení diváka. Výklad těchto prostor přebírá přímo pan Ivan Nesveda, který je této expozice autorem. Jedná se o významného českého výtvarníka, scénografa a režiséra, který žákům odhalí detailní přípravy expozice a seznámí je s technickými záležitostmi.

Expozice byla v Muzeu loutek v Plzni otevřena v roce 2020, a to i přesto, že autor sám své loutky vystavovat příliš nechce. V pasivní prezentaci podle něj loutky ztrácejí smysl, který je funkční pouze v kontextu dramatického díla.



Ivan Nesveda se tento rozpor pokusil vyřešit instalací kinetických scén, na nichž si divák loutky sám rozpohybuje důmyslnými mechanismy. Ve druhém patře Muzea loutek tak vznikla, dle slov autora, „Archa Ivanova“, kde návštěvníci mohou vidět ukázky ze 14 inscenací Ivana Nesvedy. Věříme, že výstavu ocení dětští i dospělí návštěvníci, a vystavené loutky tak nebudou Nikdy v klidu!

15 minut

Po besedě se všichni, včetně výtvarníka Ivana Nesvedy, přesunou do muzejního divadla, kde si žáci vyzkouší manipulaci s různými druhy loutek a předvedou vlastní krátkou inscenaci.

Po tom, co si žáci vyzkouší loutky rozpohybovat, vyzve Ivan Nesveda žáky ke hře Loutková Superstar:

„Každý si prosím vyberte jednu loutku, která vás něčím zaujala, se kterou se vám pohodlně manipuluje a přijďte s ní na podium. Zadívejte se na loutku, prohlédněte si jí, a promyslete si, co všechno lze o loutce z jejího vzhledu vyčíst. Až si promyslíte, KDO je vaše loutka, pokusíte se ji ostatním představit, jako kdyby byla Superstar. A aby to bylo autentické, tak ta loutka, která bude k ostatním promlouvát, bude osvětlena malým reflektorem.“

Edukátor nechá žáky promyslet jejich krátké loutkové představení a zdůrazní, že vzhledem k počtu účastníků je žádané představení připravit do 1 minuty, čili velmi krátké.

Ivan Nesveda (edukátor či pedagog/muzejní pedagog) začíná jako první, aby uvolnil atmosféru a představil možnou osnovu:

„Ahoouooj všichni (loutka se ukloní), jmenuji se Poutník Zvídavý a často cestuji po světě. Ostatně o tom vypovídají i mé prošlapané boty, podívejte (loutka zvedne nohu). Na jednom místě nevydržím déle jak jeden den (loutka chodí po pódiu), a tak stále chodím po světě a rád poznávám nové lidi. Co bych o sobě ještě pověděl Tak jsem například trpělivý a nemám rád hádky. No, tak já už musím jít, tak zase ahoouooooj!“

Žáci postupně představí svou loutku a na závěr se všichni odmění potleskem.

(Pauza na občerstvení)

2. – 4. hodina

Během předchozích hodin se žáci seznámili s loutkou primitivní, kterou si i posléze sami vytvořili ze samotvrdnoucí modelovací hmoty. Dále se seznámili s druhy loutek jako javajka, manekýn, maňásek a marioneta. Během následujících tří hodin si žáci vyrobí, kromě marionety, všechny tři zbylé loutky – javajku, manekýna a maňáska. Poslední druh – marionetu – si žáci vyrobí později, a to pod vedením profesionálního řezbáře v následujících dvou dnech.

Praktická část bude doplněna o herní/uvolňovací hru a podle potřeby pro aktivnější žáky o činnosti navíc.

Javajka

5 minut

„Milí žáci, poznáte už některé druhy loutek? Která z těchto loutek (sada od Vladimíra Sosny nebo příloha či videa „Druhy loutek“) je javajka, případně jak by měla taková javajka vypadat?“

„Výborně, jedná se o loutku, která je na tyčce nebo drátu a je vedená zespoda.“

Edukátor ověřuje, že všichni žáci dokážou odlišit od ostatních loutek tzv. javajku a společně ji se žáky popisují. Následně žákům představí jednoduchý vzor loutky spodem vedené, kterou budou vyrábět.



Jedná se o zjednodušenou verzi, kterou si lze vyrobit pomocí: špejle, papíru, drátu, provázku. Výroba této loutky je rychlá a jednoduchá.

25 minut

Plošná loutka se nachází na lesklém kartonu a její dílky jsou na papíře vyseknuty, proto je výroba velmi jednoduchá (příloha „Metodický postup výroby Akrobati z Bengálska“, viz <https://www.spolecnedomuzea.cz/rekni-to-loutkou-materialy/>). Žák si vymačká všechny dílky, ze kterých si pak poskládá vlastní loutku. Na dílech jsou černé tečky, které se musí proděravět pomocí děrovačky, nebo propíchnout hrotem vzorové spony. Poté se pomocí vzorové spony jednotlivé díly spojí – dva nebo více dílků se překryjí tak, aby otvory (proděravěné děrovačkou) byly přesně přes sebe. Na spodek nohou se připevní dřevěná dřívka, pomocí kterých se loutka ovládá. Žáci vyrábí javajku dle návodu, který jim podrobně popsal a vysvětlil edukátor. Během celého procesu je jim plně k dispozici a pomáhá s obtížnými částmi.

10 minut

Edukátor dohlíží na finální úpravy loutek a v případě, že mají všichni loutku komplexně dokončenou, vyzve žáky ke hře.

„Vezměte si prosím vaše loutky k ruce a sedněte si kamkoli, kde je vám to pohodlné, ale pozor – musíte si sednout tak, že neuvídíte na ostatní (zády k nim). Až tak učiníte, zahájíme hru. Během toho, než se přesunete do pohodlného místa, musíte vymyslet jméno pro vaši spodem vedenou loutku. Pokud budete mít vymyšleno, dáte to najevo tím, že výrazně sklopíte hlavu směrem dolů a já tak poznám, že můžeme začít.“

Edukátor dohlíží na průběh přípravy a vysvětluje její pravidla.

„Musím vás požádat, abyste zůstali po celou dobu hry ve stejné pozici – zády ke všem a měli jste sklopené hlavy směrem k zemi. Úkolem bude poznat všechny javajky a uhádnout, která je která. Já vás budu obcházet a tomu, komu zaťukám na rameno, může zvednout hlavu a změněným/upraveným hlasem promluví za loutku, přičemž vyřkne pouze její jméno. Jakým způsobem změníte hlas, zda přidáte, nebo uberete na dynamice, nechám zcela na vás. V průběhu hry nikdo nevyslovuje jméno dabéra nahlas, protože hádat budete až na konci hry.“

Edukátor vyzve žáky k dotazům a následně zahajuje hru.

Probíhá hra.

Úklid pomůcek.

5 minut

V posledních 5 minutách si všichni zrekapitulují pomocí hry jména všech členů skupiny. Edukátor shrne výrobu javajky a otázkou motivuje žáky k další činnosti: „Co myslíte, jaký druh loutky budeme vyrábět teď?“

(Pauza na občerstvení)

Manekýn

5 minut

Edukátor opět využije sadu loutek od Vladimíra Sosny (nebo příloha či videa „Druhy loutek“) a vyzve žáky ke spolupráci. Ujistí se, že žáci poznají druh loutky (manekýn) a dokážou ji popsat (loutka, kterou loutkoherec zpravidla drží před sebou). V momentě, kdy si všichni tento druh loutky připomenou, začne edukátor připravovat další materiál k činnosti.



25 minut

„Čeká nás teď výroba velmi specifické loutky. Naše loutka bude malým objektem, ale tím, že s ní začnete hrát, ji oživíte a stane se z ní loutka.“

Edukátor žákům vysvětlí postup práce (viz příloha Metodický postup výroby Špiona u Broučků - <https://www.spolecnedomuzea.cz/rekni-to-loutkou-materialy/>).

Výroba loutky „špiona“ není náročná, jedná se o malý trojrozměrný objekt. Loutka se sestavuje z drátu a korálků, kreativně se dotváří pomocí fixů. Na silnější drátek o délce přibližně 10–15 cm se navlečou dřevěné nekolorované matné korálky (1 velký na hlavu, 6 menších na tělo). Drátky se zahnou na každé straně pomocí kleští, aby korálky nevypadly. Mezi korálky přiděláme slabším barevným drátkem nohy a ruce. Loutku a dřevěnou destičku kolorujeme fixami a hlavu můžeme dozdobit barevným peřím. Potom slepíme loutku a destičku tavnou pistolí, nebo je svážeme dohromady pomocí barevného drátku. Kolorování se doporučuje před slepením loutky a destičky.

15 minut

Edukátor dohlíží na finální úpravy loutek. Žáky, kteří svou loutku dokončili, požádá o úklid svého místa a ostatním prodlouží čas výroby.

Maňásek

20 minut

V této poslední části prvního dne zbývá vyrobit poslední druh loutky – maňáska. Edukátor opět vyzve žáky: „Kdo ví, jaký druh loutky nám zbývá si vyrobit?“

„Maňásek je loutka, která se navléká zespoda na ruku (edukátor naposledy využívá soubor loutek od Vladimíra Sosny a navléká si na ruku maňáska) a nám poslouží k výrobě takovéto loutky tyto staré rukavice.“

Edukátor z rukavic odstříhne části prstů tak, aby každý žák měl jeden návlek na prst. Poté je vyzve, aby si je navlékli na prst a každý z nich se zamyslel nad tím, jak z obyčejného návleku vyrobí maňáska. K dispozici mají: nejrůznější doplňky jako samolepící oči, barevná pírká, zbytky látky, nitě, špejle a recyklované materiály.

Návod: z rukavice se odstříhnou části prstů, které poslouží jako základ maňáska. Ostatní doplňky lze přilepit tavnou pistolí, nebo se mohou přišít. Výroba této loutky má v podstatě neomezené možnosti a je velmi rychlá.

Výroba maňáska.

15 minut

Edukátor je opět po celou dobu výroby žákům k dispozici. Po dvaceti minutách umožní žákům, kteří potřebují více času na výrobu, svou loutku dokončit a ostatním nabídne výrobu tzv. Rošťáka z Muzea loutek, který je vlastně primitivní marionetou. Pomocí provázků a špejle se může loutka jednoduše rozpohybovat a vodit. (viz příloha Metodický postup výroby Rošťáků z Muzea loutek - <https://www.spolecnedomuzea.cz/rekni-to-loutkou-materialy/>).

Loutky jsou velmi snadné na výrobu – části loutky jsou na kartonové šabloně již předem vyseknuté, proto stačí jednotlivé dílky ze šablony pouze vytlačit. Vytlačíme si tedy všechny dílky a jako první začneme tvořit ruce. V těle se nacházejí dva otvory, kterými provlékneme provázek. Na konci provázku, z vnitřní strany těla, uděláme několik uzlů, aby provázek otvorem nevypadl. Dlaně přilepíme na druhý konec provázku tak, že provázek nalepíme na rubovou stranu dlaní a poté je ohneme a spojíme k sobě. To samé následuje i s druhou rukou. Tělo slepíme k sobě okrajovým pruhem.



Marionetě vytvoříme vodící tyč ze špejle, kterou vložíme mezi přední a zadní čepici a zalepíme ji. Menší čepici přilepíme zepředu loutky a větší zezadu. Na závěr navážeme pomocí provázku ruce (zápěstí loutky) na horní část špejle.

Výroba loutky, úklid pomůcek a pracovních míst.

10 minut

Dochází k finální reflexi celého dne a zároveň edukátor motivuje žáky k dalšímu programovému bloku, který se bude odehrávat přímo v dílně profesionálního řezbáře.

2.3. Tematický blok č. 3: Výroba vlastní loutky (2 × 6 hodin)

Forma a bližší popis realizace

Tematický blok č. 3 probíhá v dílně profesionálního řezbáře, který je po celou dobu žákům k dispozici jako učitel a poradce. Časová dotace tohoto bloku činí 12 hodin.

Dovednostní cíle

Žák na základě poznatků z předchozích částí programu dokáže převést svůj nápad do podoby loutky.

Metody

Vysvětlování

Rozhovor

Předvádění a pozorování

Produkční metody

Instruktaž

Vytváření dovedností

Manipulování, laborování, experimentování

1. den

- Flipchart/tabule (plán práce)
- Rozličné druhy loutky
- Řezbářské nástroje (řezbářské/odlamovací nože, dláta, pilky, brusný papír)
- Návrh hlavy = A4/A3 kreslicí kartony, tužky, pastelky
- Hlava loutky = polystyrénové kostky, recyklované noviny/časopisy, tekuté lepidlo na tapety (například Taposa), štětce, základní bílá barva (například Primalex)

2. den

- Flipchart/tabule (plán práce)
- Temperové/akrylové barvy, štětce, paleta
- Tělo loutky:
 - a) materiál – sady základních komponentů k výrobě loutky, provázek/sedlářská nit
 - b) nástroje – lupénková pila, vrtačka, kladivo



- Rodný list loutky (viz příloha)
- Návrh kostýmů = A4/A3 kreslicí kartony, tužky, pastelky

1. den

1. hodina

20 minut

Po příjezdu do dílny uvítá řezbář celou skupinu, představí se. Nechá žáky odložit si své věci a seznámí je s prostředím (ateliér, pracovní prostory, odpočívací kout, toaleta aj.).

„Jmenuji se _____ a vítám vás zde v dílně, kde řezbářům i studentům ožívají loutky přímo pod rukama. Abyste byli schopni stvořit kvalitní dílo, měli byste se zde cítit pohodlně, a proto si společně projdeme zdejší prostory, abyste věděli, kde budete pracovat, odpočívat, svačit apod.“

Řezbář provádí žáky ateliérem i pracovními prostory. Po společné prohlídce se žáci usadí na židle (opět umístěné do kruhu) a postupně pokládá otázky:

Co očekáváte od návštěvy zdejší dílny?

Kdo je řezbář?

Kdo už pracoval se dřevem, např. vyřezával lodky?

15 minut

„Pojďme se podívat do venkovního ateliéru, kde jsou vystavena nejrůznější díla. Pokud se vám některá loutka bude líbit, požádejte mě a já vám ji na chvíli půjčím. Až si vyberou všichni svou loutku, vrátíme se společně ven na židle, kde se mi představíte.“

Řezbář zahajuje v diskuzním kruhu seznamovací aktivitu. Vyzve žáky, aby se velmi krátce představili, ale nemluvili v *ich-formě*:

„Nyní si zahrajeme malé seznamovací divadýlko. Naše představení se bude jmenovat Specialisté. Hra spočívá v tom, že vaše loutka získá vaše vlastnosti a veškeré vzpomínky. A protože na tomto „pódium“ může promlouvat pouze loutka, nezbyvá vám nic jiného, než představit sami sebe prostřednictvím vaší loutky. Jak by to mohlo vypadat (řezbář manipuluje se svou loutkou a zahajuje seznamovací hru):

Ahoj všem, tato loutka se jmenuje Vladimír a jeho práce vyžaduje velkou zručnost, pracuje totiž se dřevem, ze kterého vyrábí loutky. Do školy už nechodí, ale když chodil, nejvíce ho bavilo vaření. Jak se jmenuje tato loutka?“
Řezbář předá slovo další „loutce“.

Na konci této seznamovací aktivity se řezbář pokusí s pomocí žáků zopakovat jména všech loutek, které byly představeny. Žáci představení (aktivitu) ocení hromadným potleskem.

10 minut

Po seznamovací aktivitě vyzve řezbář žáky, aby si každý z nich našel pohodlné místo u pracovního stolu, u kterého jsou připravené řezbářské nástroje jako dláta, řezbářské nože aj. Řezbář postupně tyto nástroje skupině představí a vysvětlí, k čemu konkrétní nástroj při práci slouží a jak se používá. Po celou dobu s nástroji manipuluje pouze řezbář a žáci pokládají dotazy.



2. hodina

10 minut

Po prezentaci nástrojů sepíše řezbář na tabuli/flipchart postup práce do jednotlivých bodů. Body zapíše v chronologickém sledu tak, jak budou žáci postupovat během následujících dvou dnů:

1. BOZP
2. Návrh hlavy
3. Vyřezávání hlavy
4. Kaširování hlavy (hra Hádej, kde jsem)
5. Barvení hlavy a malířské úpravy hlavy
6. Vyřezávání částí těla (ruce, nohy, boty)
7. Sestavování těla (uvolňovací cviky)
8. Navázání loutky na vahadlo (Rodný list loutky)
9. Návrh kostýmů pro loutky
10. Pojmenování loutky a představení ostatním

Řezbář se u každé části zastaví, objasní detaily a vyzve žáky k dotazům.

10 minut

Před zahájením tvorby řezbář a pedagogický/muzejní doprovod seznámí žáky s prvním bodem – BOZP. Velmi důkladně obeznámí žáky s bezpečnostními pravidly, jejichž úkolem je předejít poranění sebe i ostatních účastníků při pracovním postupu.

25 minut

V tuto chvíli přidělí řezbář každému žákovi jeden papír A4, jednu tužku a jeden kus polystyrénové kostky.

„Nyní vás čeká návrh nejdůležitější části těla loutky – hlavy. Promyslete si, jak chcete, aby vaše loutka vypadala a pokuste se nakreslit její návrh na papír. Až tak učiníte, zhodnoťte, zda se vám bude hlava i dobře vyřezávat řezbářským nožem do polystyrénové kostky. Pokud objevíte nějaké obtížné části, doporučuji je upravit, než začnete vyřezávat.“

Žáci pracují na svém návrhu a finální verzi překreslují na polystyrénovou kostku. Řezbář po 20 minutách vyhlásí pauzu na občerstvení.

(Pauza na občerstvení)

3. hodina

40 minut

V okamžiku, kdy mají všichni své návrhy hotové, řezbář rozdá každému žákovi jeden nůž a zopakuje nutnost bezpečné manipulace. Následně pobídne žáky k činnosti. Po celou dobu je řezbář i pedagog/muzejní pedagog žákům plně k dispozici.

5 minut

Úklid pracovního místa.

(Oběd)



4. hodina

45 minut

Po obědě se opět všichni sejdou u pracovního stolu.

„Výborně, všichni jste zvládli vyřezat senzační hlavu. Z výsledků jsem opravdu nadšený. Teď vás čeká čtvrtý bod práce – kašírování, což je speciální technika, která spojuje několik vrstev stejného materiálu za účelem vytvořit povrchovou vrstvu. Nám k tomu poslouží staré noviny/letáky a lepidlo na tapety.“

Řezbář rozdá materiál a pracovní pomůcky jako nádoby na lepidlo, špejle, štětce a předvede ukázkou, jak postupovat při kašírování – natrhá noviny na malé kousky, namočí je do lepidla a pokládá je na vyřezanou hlavu. Dále instruuje žáky:

„Po zaschnutí první vrstvy budete pokračovat stejným způsobem a vytvoříte druhou vrstvu. Takto vytvoříte minimálně 3 vrstvy, které nakonec necháte na slunci zaschnout.“

Kašírování hlavy.

5. hodina

30 minut

Po kašírování je nezbytné nechat hlavy minimálně 45 minut zaschnout, proto řezbář na tuto dobu zavede celou skupinu do letního ateliéru, kde předem připravil ukázky nejrůznějších loutek, které buďto vyřezal on sám, nebo jeho studenti. Během této neoficiální výstavy vysvětluje žákům pracovní postupy konkrétních loutek. Žáci si zkouší i manipulaci.

15 minut

Na konci této prohlídky řezbář vyzve žáky ke hře – *Hledej, kde jsem*. Jelikož je na výstavě mnoho různých typů loutek – vodníci, čarodějnice, čert, babička, želva, chameleon apod., ověří si řezbář pozornost žáků. Přečte vždy velmi krátký text, který popisuje konkrétní loutku a jejich úkolem je tuto loutku co nejrychleji najít. V případě, že žák ví, kde se loutka nachází, neprodleně zahlásí řezbáři její polohu.

Na konci hry jsou žáci odměněni malou vyřezanou postavičkou ze dřeva, která má sloužit jako vzpomínka na řezbáře.

(Pauza na občerstvení)

6. hodina

25 minut

Opět se skupina přesune k pracovnímu stolu. Žáci si s sebou přinesou svou hotovou hlavu loutky a vyslechnou si další instrukce:

„V případě, že je hlava opravdu zcela suchá, ji můžeme natřít podkladovou bílou barvou. Vezměte si tyto silnější dráty, na které polystyrénovou hlavu nejlépe zespod napíchněte a celou ji natřete touto bílou barvou. Vrstva by neměla být silná, ale zároveň ani průsvitná. Pusťte se do práce, kdo bude hotov, odloží hlavu na tuto desku, kde jsou na dráty připraveny díry. Zde ji opět necháme zaschnout.“

Barvení hlavy.

20 minut



Skupina se sejde v diskuzním kruhu, kam se každý žák posadí na židli. Řezbář využije k finální reflexi prvního dne seznam pracovního postupu, který byl sepsán ve druhé hodině a společně se žáky škrtne ty body, které již mají za sebou. Na závěr si přečtou body, které jim zbývají a společně pak zhodnotí dosavadní práci. Řezbář pokládá otázky typu:

*Co se vám dnes líbilo?
Co se vám dnes podařilo?
Co byste příště udělali jinak?
Která loutka se vám líbila nejvíc?
Na co se zítra těšíte?*

Řezbář se rozloučí se skupinou, která opouští dílnu.

2. den

7. hodina

10 minut

Řezbář opět přivítá žáky ve své dílně a vyzve je k odložení věcí (oblečení, batohy). Požádá je, aby si rovnou sedli k pracovnímu stolu, a rozdá jim hlavy loutek. Několika otázkami zahájí diskuzi:

Kdo z vás vyprávěl včerejší den rodičům?

Kdo z vás se sem těšil?

Kdo ví, co nás podle našeho plánu čeká nyní?

„Správně, v následujících 35 minutách budete vaši hlavu designovat, a to akrylovými barvami. Její vzhled je opravdu zcela na vás. Můžete se pustit do práce.“

35 minut

Žáci barví hlavu své loutky. Řezbář a pedagog/muzejní pedagog jsou opět zcela k dispozici po celou dobu činnosti.

Úklid pomůcek.

(Pauza na občerstvení)

8. – 9. hodina

80 minut

Žáci opět odloží hotové hlavy na slunné místo tak, aby barvy proschly. Během následujících dvou hodin je čeká poměrně náročný úsek, kdy budou pracovat pod dozorem řezbáře s nejrůznějšími nářadím jako lupínková pila nebo vrtačka. Tento úsek vyžaduje kázeň a spolehlivé načasování, proto řezbář určí tři stanoviště a ke každému z nich přidělí jeden odborný dohled dospělé osoby. Na stanovištích se postupně vystřídají všichni žáci. Výsledkem bude sestavené tělo loutky.

1. stanoviště – lupínková pila
2. stanoviště – vrtání
3. stanoviště – roznýtování a sestavování částí do celku

10 minut



Po dlouhé pracovní činnosti řezbář svolá žáky opět do diskuzního kruhu a požádá je, aby si sedli na kraj židle, uvolnili se v zádech a svésili ruce podél těla. Dále řezbář předvádí nejrůznější cviky na uvolnění svalů na prstech ruky, které po něm žáci opakují.

(Oběd)

10. hodina

45 minut

Po obědové pauze se skupina sejde u jednoho pracovního stolu, kde má řezbář připravený další materiál – vahadlo, dráty, provazy a nářadí. V tuto chvíli mají žáci hotové tělo loutky a její hlavu. Zbývá tedy loutku technicky zprovoznit – navázat na vahadlo.

Loutku vždy váže pouze řezbář-žák. Čas, který během vázání loutek vznikne ostatním, žáci využijí k vyplnění jakéhosi rodného listu loutky (viz příloha Pracovní list Řekni to loutkou – úkol č.4 Moje loutka - <https://www.spolecnedomuzea.cz/rekni-to-loutkou-materialy/>).

11. hodina

15 minut

V okamžiku, kdy mají všichni žáci loutku navázanou, vyzve řezbář či pedagogický/muzejní dohled skupinu k úklidu celého pracovního prostoru, neboť v dílně byla vázáním loutky řezbářská práce ukončena.

Úklid pracovního prostoru.

10 minut

„Vaše loutka se možná může zdát být hotová, ale není tomu tak. Tento předmět se stává loutkou až ve chvíli, kdy ji vy sami vdechnete život. Teď je to pouhý kus dřeva navázaný na vahadlo, ale v koho se vaše loutka promění, už víte?“

Otázkou vyzve řezbář žáky k diskuzi. Ti zvažují, jak bude jejich loutka vypadat a zároveň se inspiřují nápady druhých.

20 minut

Řezbář rozdá žákům čtvrtku, tužku, pastelky, případně gumu a ořezávatko.

„Mám pro vás další výzvu. Nyní si navrhnete kostým loutky, který si zítra i sami ušijete. Pochopitelně, že by měl kostým loutky odpovídat tomu, kým vaše loutka je. Důkladně si tedy promyslete, jak bude kostým vypadat.“

Úklid pomůcek.

(Pauza na občerstvení)

12. hodina

10 minut

Závěrečná diskuze. Řezbář požádá žáky, aby si sedli do diskuzního kruhu a vzali si k sobě svou loutku, Rodný list a návrh kostýmu. Ke skupině přisune i flipchart, na kterém byl v přechozím dnu napsán plán práce a škrtně body, které společně splnili:

1. BOZP
2. Návrh hlavy



3. ~~Vyřezávání hlavy~~
4. ~~Kaširování hlavy (hra Hádej, kde jsem)~~
5. ~~Barvení hlavy a malířské úpravy hlavy~~
6. ~~Vyřezávání částí těla (ruce, nohy, boty)~~
7. ~~Sestavování těla (uvolňovací cviky)~~
8. ~~Navázání loutky na vahadlo (Rodný list loutky)~~
9. ~~Návrh kostýmů pro loutky~~
10. Pojmenování loutky a představení ostatním

Žáci si během toho rekapituluji jednotlivé činnosti. Řezbář otázkami vyzývá žáky k diskuzi:

*Která činnost byla pro vás nejtěžší?
Co se vám nejvíce povedlo?
Co byste změnili?
Koho zaujalo povolání řezbáře?*

30 minut

„Nyní vás požádám, abyste si přečetli váš Rodný list loutky a připomněli si, co jste do něj vyplnili. Poté si prohlédněte váš návrh kostýmu a pokuste se pro vaši loutku vymyslet jméno. Až si ho promyslíte, přijďte k tabuli a napište jméno loutky kamkoli, kde je volné místo.“

Zapisování jmen loutek na tabuli.

„Známe již jména všech přítomných loutek, výborně. Je čas na poslední bod práce, a to představit vaši loutku ostatním. Na tabuli napíšu několik bodů, které vám mohou sloužit jako osnova vašeho vyprávění. Promyslete si vaše krátké vystoupení, a kdo bude mít chuť, může začít. „

Edukátor škrtně poslední bod práce.

Jmenuji se/ má loutka se jmenuje...
Mám rád/moje loutka má ráda ...
Žiju/loutka žije (kde)...
Umím/loutka umí (co)...
Můj kamarád/loutky kamarád ...
Můj sen je/loutka má sen ...

Po několika minutách hledá řezbář dobrovolníka. Pokud nikdo začít nechce, vezme si slovo sám řezbář, který započne malé představení. Postupně pak v tomto duchu o své loutce pohovoří každý žák. Po posledním představení jsou žáci vyzváni k dotazům, zda by je o konkrétní loutce ještě něco zajímalo a pokud ano, pokládají autorovi doplňující otázky. Na závěr se ocení potleskem.

5 minut

V posledních pěti minutách řezbář zhodnotí oba dva dny, ocení a zhodnotí práci žáků, poděkuje jim za účast.

„Vyrobili jste si úžasné loutky. Každá je úplně jiná, každá je originál. Neméně fantastické jsou i vaše příběhy. Jsem velmi spokojený. Byli jste šikovní, děkuji za vaši účast na tomto programu. Přeji vám, abyste vaši loutku zítra a pozítří v pořádku dodělali a vaši loutce přeji, aby si zahrála mnoho pěkných představení.“

Rozloučení se žáky.



2.4. Tematický blok č. 4: Animace vlastní loutky (6 + 4 hodiny)

Forma a bližší popis realizace

V muzeu, případně ve škole. Žák prezentuje své dílo a vystaví jej v oficiálním nebo improvizovaném prostoru.

Dovednostní cíle

Žák si váží vlastní tvorby a dovede docenit i díla ostatních.

Metody

Vytváření dovedností

Produkční metody

Pomůcky:

- Výroba kostýmu = zbytky látek, látková dekorativní plst', nitě, jehly
- Tablety/iPady – nainstalované programy ChatterPix (nebo obdobné SpeakPic, POSE: Talking Pictures, Blabberize) a Canva (nebo obdobné MS PowerPoint, Impress a Draw ze sady Libre Office, Google prezentace)
- Barevná tiskárna/kopírka (papíry do tiskárny)

Časové rozvržení tohoto bloku bylo rozděleno do dvou dnů – 6:4.

1. den

1. hodina

10 minut

Edukátor uvítá žáky opět v Muzeu loutek a odvede je do dílen. V centrální/pracovní místnosti je žákům opět k dispozici místo, kde si mohou odložit věci, poté se pohodlně usadí v diskuzním kruhu a vezmou si k sobě svou loutku.

35 minut

Edukátor vyzve žáky k rozpravě:

„Kdybyste k Vaší loutce vyráběli další postavy, které by to byly?“

Žáci diskutují a zamýšlí se nad tím, koho jejich loutka představuje a rozšiřují její „svět.“

Edukátor pokračuje:

„Usaďte svou loutku tak, aby na ni všichni viděli, nejlépe si ji posadte na sebe. Dobře si všechny loutky prohlédněte, vaším úkolem teď bude pochválit někoho jiného za něco, co se mu podle vás podařilo.“

Edukátor umožní žákům si odpověď promyslet, poté zahájí hru on sám. Během hry dohlíží na to, aby se vystřídali všichni a každý byl za něco pochválen.

„Já si cením na této loutce, že byla pečlivě promyšlená. Její návrh kostýmu barevně ladí s její hlavou, která je opravdu velmi originální, neboť jsem nikdy takovou loutku neviděl. Předávám slovo ostatním.“



Takto se vystřídají všichni žáci. Edukátor seznamuje žáky s dalšími instrukcemi:

„Včera a předevčírem (v úterý, středu) jste si v dílně řezbáře vyrobili skutečnou loutku. Vymysleli jste jí jméno, sepsali jste pro ni její vlastní Rodný list a představili jste ji vaší skupině, báječné. Také jste loutce navrhli kostým a společně s řezbářem jste řešili realizaci, avšak pouze teoreticky. Nás nyní čeká další výzva, a to ušít vaší loutce skutečný kostým. Všechny poprosím, aby návrh kostýmu zavěsili pomocí magnetů na tabuli a ještě se na chvíli usadili.“

Edukátor a žáci komentují kostýmy, zamýšlí se nad realizací, promýšlí plán, nad kterým diskutuje celá skupina. Edukátor nebo pedagogický/muzejní dozor předvádí žákům materiál, který je v dílně dostupný. Společně upravují návrh tak, aby jeho realizace byla bezproblémová. V okamžiku, kdy žáci mají k dispozici materiál (látku, doplňky) zahájí edukátor školení o BOZP (bezpečnost a ochrana zdraví při práci).

Po BOZP vyzve edukátor žáky k dotazům.

(Pauza na občerstvení)

2. – 3. hodina

90 minut

Žáci pracují na kostýmech.

(Oběd)

4. – 5. hodina

60 minut

V tuto chvíli jsou loutky kompletně hotové a na řadu přichází jejich animace/oživení.

Po obědové pauze se opět celá skupina schází v diskuzním kruhu, aby si vyloučila další pokyny, které se týkají animace loutek. Animovat lze všechny loutky, které žáci během programu vyrobili (marionetu, akrobaty, špióna aj.).

Skupina se seznámí s pokyny a základním/jednoduchým programem ChatterPix.

„Než se pustíte do animování loutky/loutek, je příhodné si předem připravit text. Vezměte si z pracovního stolu papír, propisku a sepište si krátký scénář (30 sekund). Poté doporučuji se po jednom přesunout do vedlejší místnosti, kde lze animovat videa bez okolních nežádoucích zvuků.“

30 minut

Po animaci edukátor zahájí další část programu, a to výrobu pozvánek a plakátů k výstavě.

Edukátor vede diskuzi o výrobě:

Které informace by neměly na pozvánce/plakátu chybět?

Jaké by mělo být pozadí?

Jak velké by mělo být písmo?

Co vystihuje vaši výstavu?

Plakát by měl mít poutavý nadpis, máte nějaký nápad jaký?

Jaké barvy se podle vás k sobě hodí a naopak?

Po krátké diskuzi edukátor seznámí žáky s programem Canva (nebo obdobným) – velmi jednoduchý grafický program, který nabízí tisíce profesionálních šablon. Krátkou instruktáží přiblíží žákům základní funkce a možnosti



programu, jehož nástroje i názorně skupině předvádí. Následně si žáci jednoduchý plakát/pozvánku zkouší vytvořit sami. Zhodnotí využití grafického programu a porovnávají ho s eventuální výtvarnou technikou.

(Pauza na občerstvení)

6. hodina

30 minut

Po instruktáži vyzve edukátor žáky ke společné tvorbě plakátu, posléze pozvámek. Žáci hlasují a diskutují o podkladu, písmu, barvách, textu. V tuto chvíli pracuje skupina dohromady a výsledkem jejich spolupráce se stává jeden plakát a jedna pozvánka, které edukátor nebo pedagogický/muzejní doprovod okopírují. Pokud by někdo z žáků trval na vlastní pozvánce, je mu vyhověno.

Vytištěné plakáty se skupina vypraví rozvěsit do muzejních prostor a vyvěsí je na viditelná (k tomu určená) místa, především na vchodové dveře, kde může plakát oslovit i veřejnost.

15 minut

„Vážení žáci, dnes jste kompletně dokončili vaši loutku a zítra vás čeká ji patřičně představit veřejnosti. Nejen marionetu, ale i ostatní loutky, které jste zde vyrobili. Znamená to, že vás čeká příprava vernisáže a výstavních prostor – občerstvení pro hosty, nainstalovat stojany s tablety, zajistit techniku promítání aj. Máte se na co těšit. Plakáty jsou již uveřejněny, pozvánky prosím předejte vašim hostům. Uklidte prosím vaše pracovní místo a naposled se dnes přijďte posadit do debatního kruhu.“

Edukátor ve skupině realizuje rozhovor se žáky:

Která činnost se ti dnes líbila nejvíc?

Co nového ses naučili?

Na co bys neměl/a zapomínat při výrobě plakátu?

Těšíte se na zítra, na co konkrétně?

Po rozhovoru se edukátor se žáky přesune k východu, kde se s nimi rozloučí.

2. den

7. – 8. hodina

15 minut

Edukátor vyčká na příchod všech žáků, poté se s nimi uvítá. Zahájí den otázkou:

„Jaký jste včera měli den?“

Po krátké diskuzi se skupina usadí opět v diskusním kruhu. Edukátor připraví ke kruhu flipchart a společně se žáky sepíše jednotlivé body dopoledního programu:

1. příprava výstavních prostor
2. najít vhodné výstavní prostory (velikost, dostatečný zdroj světla, vzdušnost, atmosféra prostoru)
3. připravit zahajovací řeč
4. připravit popisky k loutkám a najít jejich vhodné umístění
5. instalování stojanů na tablety
6. kontrola animací
7. přichystání občerstvení na výstavu
8. závěrečná reflexe programu



15 minut

Po shrnutí jednotlivých bodů dopoledního programu se žáci vypraví do muzejních prostor, kde hledají nejvhodnější místo pro jejich výstavu. Soustředí se na velikost, dostatečné prosvětlení a příjemnou atmosféru místnosti/í vhodnou pro jejich výstavu.

„Při výběru myslíte na to, že se do místnosti/í musí vejít větší počet lidí tak, aby se cítili příjemně a mohli si v klidu prohlédnout vaši výstavu. Je vhodné vybrat takovou místnost, kde je dostatečný přísun vzduchu a zdroj světla, ať už umělého nebo přírodního.“

Během výběru výstavních prostor spolu žáci maximálně spolupracují a radí se, kde by se jejich výstava dala zrealizovat. Svou volbu žáci edukátorovi zdůvodní a obhájí.

30 minut

„Výborně, prostory jste již společně vybrali. Nyní zkuste zapřemýšlet, kde by bylo nejvhodnější vaši výstavu uvést zahajovacím slovem. Dbejte na to, že se do tohoto prostranství musí vejít všichni návštěvníci vernisáže. Až toto místo vyberete, přijďte se usadit k pracovním stolům.“

Žáci vybírají místo, posléze se přesunou do pracovního prostoru, kde svůj verdikt sdělí edukátorovi, který daný prostor se žáky prodiskutuje, zda je pro úvodní slovo vhodný, či nikoliv.

„Co si myslíte, že by takové úvodní slovo mělo obsahovat?“

Žáci odhadují jednotlivé body. Edukátor přijímá návrhy a chronologicky je zapisuje:

1. Pozdravení a uvítání všech
2. Poděkování za jejich účast
3. Kdo jsou autoři
4. Co je to za výstavu/program
5. Co všechno mohou návštěvníci na výstavě zhlédnout
6. Přání hezké zábavy

V tuto chvíli vyzve edukátor žáky k promyšlení textu jejich úvodního slova vernisáže. Žáci vymýšlí krátkou uvítací řeč a každý si předem určí svou pasáž, kterou přednese.

30 minut

Po sepsání úvodního slova si každý žák najde ve vybraném výstavním místě prostor, ve kterém všechny své loutky naaranžuje. K tomu je možné použít: látku, stojany, barevné papíry, krepový papír, jakýkoli předmět denní potřeby aj. Vyjma svého místa také žáci přichystají místo, kam umístí stůl s ubrusem, na který později připraví talíře s občerstvením a vodu.

„Nyní si vezměte k sobě tato dřívka, na které napíšete názvy/jména vašich výtvorů. Můžete je samozřejmě doplnit i o krátký popis, ale vzhledem k velikosti dřívček pouze o nejdůležitější informace. Až tyto popisky sepišete, umístěte je ke svým loutkám ve výstavním prostoru.“

Edukátor donese stojany na tablety, které i posléze společně se žáky umístí k loutkám. Edukátor zkontroluje jejich funkčnost a zajistí technickou podporu. Na výstavě jeden tablet prezentuje výtvoř jednoho autora.

Edukátor žáky pochválí za jejich dosavadní aktivitu a vyhlásí pauzu.

(Pauza na občerstvení)



9. hodina

45 minut

V tuto chvíli zbývá připravit občerstvení pro hosty vernisáže. Edukátor a pedagogický/muzejní dozor nachystá jednotlivé potraviny na stůl. Žáci jsou vyzváni k důkladné hygieně rukou a následně k přípravě obložených talířů.

„Při přípravě těchto talířů nezapomeňte na pořekadlo – člověk jí očima. Snažte se potraviny barevně sladit a na talíř příjemně rozložit.“

Žáci připravují občerstvení a hotové obložené talíře umísťují do ledničky/chladného místa.

10. hodina

45 minut

Zbývá poslední hodina před obědovou pauzou a vernisáží. Tento čas je věnován reflektivnímu dialogu a závěrečné reflexi celého programu.

První část je věnovaná reflektivnímu dialogu. Celá skupina si společně připomene obsahy jednotlivých dní, poté se každý žák samostatně zamyslí nad svými výtvy. Edukátor otázkami vybízí žáky k diskuzi:

Splnila loutka mé očekávání?

Koho mi má loutka připomíná?

Co pro mě moje loutka znamená?

Má moje loutka i některé mé vlastnosti?

Co jsem chtěl svou loutkou říct?

Edukátor poděkuje žákům za jejich aktivní spolupráci a zahájí poslední řízenou činnost.

„Nyní se blížíme do finále a já bych vás teď poprosil, zda byste na tabuli každý sám za sebe napsal jedno jediné slovo, které vás jako první napadne, když se řekne – program ŘEKNI TO LOUTKOU.“

Nejčastější odpovědi:

- loutka
- dřina
- dřevo
- muzeum
- řezbář
- loutkovodič
- radost
- čas

Opět edukátor žáky ocení slovní pochvalou a potleskem. Poděkuje jim za spolupráci a vyhlásí obědovou pauzu.

(Oběd)



2.5. Tematický blok č. 5: Muzejní výstava „Řekni to loutkou!“ (2 hodiny)

Forma a bližší popis realizace

V muzeu, případně ve škole či galerii. Žák prezentuje své dílo a vystaví jej v oficiálním nebo improvizovaném prostoru.

Dovednostní cíle

Žák si váží vlastní tvorby a dovede docenit i díla ostatních.

Metody

Vytváření dovedností

Produkční metody

Pomůcky:

- Flipchart
- Vhodné prostory pro instalaci loutek
- Popisky (kreslicí karton/dřívka, lihové fixy), improvizované stojany na loutky, ubrusy, látka
- Stojany na tablety, tablety/iPady (nainstalovaný program ChatterPix nebo obdobný program na „rozmluvení“ loutek jako například SpeakPic, POSE: Talking Pictures, Blabberize)
- Suroviny (občerstvení)

1. – 2. hodina

90 minut

Žáci se sejdou na konci obědové pauzy ve výstavním prostoru a na připravený stůl přichystají občerstvení. Během této doby přicházejí návštěvníci a schází se na dvoře muzea.

Ve 14 hodin se edukátor a žáci přesunou do předem určeného místa a žáci zahájí úvodním slovem vernisáž. Své hosty přivítají, obeznámí je s tím, co na výstavě zhlédnou, upozorní je na stůl s občerstvením a popřejí jim příjemnou zábavu.

Žáci provádí hosty, zejména rodinné příslušníky.

Edukátor na konci vernisáže požádá hosty o pozornost, veřejně poděkuje žákům/autorům za uspořádání výstavy a hostům za jejich účast. Následně se s nimi rozloučí a popřeje jim pěkný zbytek dne.

Loutky jsou ponechány na výstavě ještě přes víkend (pokud je to možné) a během následujícího týdne jsou autory postupně vyzvednuty.



3 Metodická část

Pětidenní výtvarný program využívající loutku jako animační prostředek. Jedná se o komplexní výtvarný program, který se soustředí na samostatné výtvarné vyjádření podpořené získáním kulturních a historických souvislostí i praktických dovedností. Jedná se o prezenční formu programu koncipovaného jako zájmový kroužek, v tomto případě jako příměstský tábor, který se opírá o práci se žáky se specifickými potřebami v duchu inkluzivního vzdělávání. Forma programu připravena jako zájmový kroužek nemohla být vzhledem k vypuknutí pandemie Covid19 ověřena.

Metodická část byla sepsána do pěti tematických bloků, přičemž v každém z nich lze najít metodické postupy při práci s dětmi se SVP. Stručný popis práce je představen vždy v úvodu každého tematického bloku a podrobné rozpracování nabízí metodické poznámky doprovázející text popisující metodiku. Jedná se o obecné doporučení a osvědčené postupy při práci se žáky, kterým poskytujeme podpůrná opatření vyplývající z jejich individuálních potřeb. Realizace programu sice potvrdila několik osvědčených postupů, ale je zde nutné upozornit na fakt, že každý žák je individuální a je nezbytné se maximálně přizpůsobit jeho konkrétním potřebám.

Program Řekni to loutkou! umožňuje žákům poznat mnoho profesí, které jsou se světem loutek úzce spjaté. S těmito profesemi se žáci v průběhu programu seznamují, respektive poznávají konkrétní představitele těchto profesí. Žáci si také jejich náplň v jednotlivých blocích i sami zkouší, stanou se tak na chvíli řezbáři, výtvarníky, návrháři, loutkoherci, švadlenami, moderátory aj.

Během programu se u žáků posiluje pracovní kompetence a sebevědomí při vlastní tvorbě a prezentaci vlastního díla/názoru. Učící procesy jsou neformální a jsou postavené částečně na nápodobě a částečně na vlastní kreativité žáka. Program provede žáky celým tvůrčím procesem od inspirace, přes vlastní tvorbu, až po prezentaci svého díla. Žákům se během programu intenzivně věnuje tým pedagogických i odborných pracovníků, kteří se plně soustředí na individuální potřeby žáků. Žáci tak během programu nabývají mnoho teoretických i praktických informací a dovedností, které dále využijí během programu i po něm.

Žáci absolvují celkem pět tematických bloků rozložených do třiceti dvou hodin. Teoreticky i prakticky zaměřené části se budou různě prolínat po celou dobu programu, přičemž teoretické výklady se z větší části uskuteční v Muzeu loutek, zatímco praktická část se z větší části zrealizuje v dílně odborníka – řezbáře Vladimíra Sosny. Žáci získají základní povědomí o specifickém druhu umění – loutkářství. Dozví se o výrobě několika druhů loutek, se kterými si vyzkouší manipulovat a seznámí se s výtvarníkem Ivanem Nesvedou, který žáky provede výstavou Nikdy v klidu, jejíž je sám autorem. Na základě vlastní zkušenosti z teoretického výkladu si žáci vyrobí vícero druhů loutek, které si pojmenují a některé z nich i zamilují. Kromě toho také navštíví i dílnu řezbáře, kde si pod odborným dohledem vyrobí marionetu. Nedílnou součástí je i příprava vernisáže a veřejné výstavy, která se považuje za vyvrcholení programu a intenzivní spolupráce žák a edukátor, žák a odborník, žák a pedagog.

Metodika se věnuje systematickému popisu pracovních postupů, také popisu individuálních potřeb, které se během programu u žáků se specifickými potřebami objevují. Kromě toho také program rozvíjí kompetence v oblasti vizuální a kulturní gramotnosti bez ohledu na nadání či talent.

Klíčové kompetence získané absolvováním prvního tematického bloku: Co je to loutka?

Kompetence komunikativní

Žáci komentují historicko-umělecký vývoj loutkového divadla, vysvětlují své postupy a vyjadřují své názory. Současně s tím se díky společné komunikaci posouvají po pomyslné ose poznání loutkového divadla a tvorby loutek.



Kompetence k učení

Žáci mají k dispozici loutky a další objekty z rozmezí posledních dvou století, na kterých rozpoznávají vývoj a proměnu tohoto druhu umění v souvislosti s proměnami dalších uměleckých druhů a směrů. Ve fázi tvorby se žáci učí nápodobou a metodou pokusnou. Žáci se učí pracovat s vlastními chybami.

Kompetence k řešení problémů

Žáci identifikují skrze svou vlastní práci problémy a úskalí kreativní tvorby a získají zkušenost s jejich řešením.

Kompetence smyslu pro iniciativu a podnikavost

Žáci rozvíjí schopnost využívat příležitosti a nápady a vytvářet z nich hodnoty pro ostatní. Podstatou vlastní tvorby je tvořivost, kritické myšlení a řešení problémů, iniciativa a vytrvalost a schopnost spolupracovat s ostatními.

Kompetence sociální a personální

Žáci se podílí na nastavování pravidel týmu, budují atmosféru týmu při dlouhodobé tvůrčí práci a rozvíjí mezilidské vztahy.

Klíčové kompetence získané absolvováním druhého tematického bloku: Loutka a její možnosti

Kompetence pracovní

Žáci používají nástroje a kombinují různorodé materiály k vlastní tvorbě loutek.

Kompetence k řešení problémů

Žáci identifikují skrze svou vlastní práci problémy a úskalí kreativní tvorby a získají zkušenost s jejich řešením.

Kompetence kulturního povědomí a vyjádření

Žáci oceňují tvůrčí vyjadřování myšlenek, zážitků a emocí a vlastní tvůrčí expresi prostřednictvím loutkového divadla.

Kompetence smyslu pro iniciativu a podnikavost

Žáci rozvíjí schopnost využívat příležitosti a nápady a vytvářet z nich hodnoty pro ostatní. Podstatou vlastní tvorby je tvořivost, kritické myšlení a řešení problémů, iniciativa a vytrvalost a schopnost spolupracovat s ostatními.

Kompetence sociální a personální

Žáci spolupracují ve skupině, podílí se na nastavování pravidel týmu, budují atmosféru týmu při dlouhodobé tvůrčí práci a rozvíjí mezilidské vztahy.

Klíčové kompetence získané absolvováním třetího tematického bloku: Výroba vlastní loutky

Kompetence pracovní

Žáci používají nástroje a kombinují různorodé materiály k vlastní tvorbě loutek. Seznamují se s nástroji, poznávají jejich funkci, také si osvojují bezpečnostní pravidla, a za odborné asistence edukátora se podílejí na jejich užití v rámci svého uměleckého díla.

Kompetence k řešení problémů

Při samostatné tvorbě loutky žáci přemýšlí nad různými technickými postupy, které konzultují s odbornou asistencí edukátora, s jehož podporou realizují své nápady.

Kompetence kulturního povědomí a vyjádření

Žáci oceňují tvůrčí vyjadřování myšlenek, zážitků a emocí a vlastní tvůrčí expresi prostřednictvím loutkového divadla.



Kompetence sociální a personální

Žáci se podílí na nastavování pravidel týmu, budují atmosféru týmu při dlouhodobé tvůrčí práci a rozvíjí mezilidské vztahy.

Klíčové kompetence získané absolvováním čtvrtého tematického bloku: Animace vlastní loutky

Kompetence k řešení problémů

Při samostatné tvorbě loutky žáci přemýšlí nad různými technickými postupy, které konzultují s odbornou asistencí edukátora, s jehož podporou realizují své nápady.

Kompetence smyslu pro iniciativu a podnikavost

Žáci rozvíjí schopnost využívat příležitosti a nápady a vytvářet z nich hodnoty pro ostatní. Podstatou vlastní tvorby je tvořivost, kritické myšlení a řešení problémů, iniciativa a vytrvalost a schopnost spolupracovat s ostatními.

Kompetence sociální a personální

Žáci spolupracují ve skupině, podílí se na nastavování pravidel týmu, budují atmosféru týmu při dlouhodobé tvůrčí práci a rozvíjí mezilidské vztahy.

Kompetence digitální

Žák ovládá aplikaci ChatterPix (nebo obdobnou aplikaci) a program Canva (nebo obdobný).

Klíčové kompetence získané absolvováním pátého tematického bloku: Muzejní výstava „Řekni to loutkou!“

Kompetence občanské

Žáci vytvoří dílo, které prezentují veřejnosti a dokážou si svou práci obhájit. Zároveň dokážou respektovat a docenit umělecká díla jiných autorů a v jiných výtvarných směrech, než které sami preferují. Žáci se dokážou inspirovat historickými i současnými uměleckými díly.



3.1. Tematický blok: Co je to loutka? (4 hodiny)

První tematický blok se uskuteční v Muzeu loutek (lze nahradit regionálním muzeem s expozicí loutkářství). Během dopoledne se žáci seznamují s organizátory (edukátor, muzejní pedagog) i s ostatními účastníky programu. Úvodní diskuzí edukátor zanalyzuje dosavadní zkušenosti žáků a zjistí jejich očekávání. Poté si žáci vyrobí kreativní jmenovky, pomocí kterých se představí celé skupině. V další části se žáci inspiroují tzv. primitivní loutkou, kterou si zkusí i sami vyrobit.

V neposlední řadě v tomto bloku žáci absolvují exkurzi v Muzeu loutek, přičemž edukátor výklad přizpůsobí věku žáků a jejich potřebám. Žáci se seznámí s historií loutkářství i s různými druhy loutek, které si zkusí sami rozpoehybovat. Během toho se seznámí s důležitými pojmy jako stylizace, marioneta, javajka, manekýn, maňásek, loutkoherec, řezbář, rodinné divadlo, kočovné divadlo aj.

Přizpůsobení programu žákům se SVP 3.1. (podrobné rozpracování viz metodické poznámky v tematických blocích)

- upravené (bezpečné) prostředí, židle do kruhu, právo prvního výběru
- flipchart pomůcka (orientace a zvýšení pozornosti) – opěrný bod
- icebreaker hra nahrazena neřízenou aktivitou – tvorba plánu
- činnosti zaměřené na úspěch jedince (nikoliv skupiny)
- zaznamenávání a číslování otázek na flipchart (koncentrace a orientace) – jasnost a přesnost instrukcí pro žáky s PAS
- edukátor během aktivit zajišťuje úspěch žáků se SVP v míře odpovídající jejich možnostem (podrobný a přesný monitoring, individualita, přizpůsobení)
- představení skupiny neobvyklou tvůrčí formou – abstraktní tvorba (barvy, tahy, tvary), oproštěno od klasického představování (afázie, dysfázie)
- časová flexibilita (není nutné dokončit vybrané aktivity, případně je prodloužen čas)
- pracovní činnosti střídány s relaxačními aktivitami (omalovánky, čtení, vystřihování), zřízení relaxačního koutku
- v plném rozsahu využity názorně-demonstrační metody (ADD/ADHD), pracovní listy, ukázky loutek, výstava apod.

Kognitivní výukový cíl:

Žák rozumí pojmům souvisejícím s daným oborem. Žák zná historii loutkářství. Žák pozná kočovné divadlo, rodinné divadlo a stálé divadlo. Žák dokáže charakterizovat tzv. primitivní loutku. Žák rozezná různé druhy loutek a dokáže je pojmenovat. Žák dokáže vlastními slovy popsat stylizaci v loutkářství a v uměleckých dílech obecně.

Afektivní výukový cíl:

Žák získává respekt k paměťovým institucím. Žák oceňuje kulturní přínos primitivních loutek a uvědomuje si jejich vliv na vývoj loutkářství. Žák si uvědomuje, že se divadlo s loutkami dá hrát téměř kdekoli a tento fakt respektuje.

Psychomotorický výukový cíl:

Žák imituje ovládání loutek a manipuluje s nimi. Žák koordinuje své pohyby a pohyby loutky.

Klíčové kompetence:

Kompetence komunikativní

Žáci komentují historicko-umělecký vývoj loutkového divadla, vysvětlují své postupy a vyjadřují své názory. Současně s tím se díky společné komunikaci posouvají po pomyslné ose poznání loutkového divadla a tvorby loutek.



Kompetence k učení

Žáci mají k dispozici loutky a další objekty z rozmezí posledních dvou století, na kterých rozpoznávají vývoj a proměnu tohoto druhu umění v souvislosti s proměnami dalších uměleckých druhů a směrů. Ve fázi tvorby se žáci učí nápodobou a metodou pokusnou. Žáci se učí pracovat s vlastními chybami.

Kompetence k řešení problémů

Žáci identifikují skrze svou vlastní práci problémy a úskalí kreativní tvorby a získají zkušenost s jejich řešením.

Kompetence smyslu pro iniciativu a podnikavost

Žáci rozvíjí schopnost využívat příležitosti a nápady a vytvářet z nich hodnoty pro ostatní. Podstatou vlastní tvorby je tvořivost, kritické myšlení a řešení problémů, iniciativa a vytrvalost a schopnost spolupracovat s ostatními.

Kompetence sociální a personální

Žáci se podílí na nastavování pravidel týmu, budují atmosféru týmu při dlouhodobé tvůrčí práci a rozvíjí mezilidské vztahy.

Metody dle pramene poznání:

Metoda slovní – výklad, vysvětlování, diskuze

Metoda názorně-demonstrační – předvádění různých druhů loutek, ikonické texty

Metoda praktická – výroba kreativní jmenovky, výroba primitivní loutky

Didaktická hra – výroba jmenovky a hra Kdo ví, kdo má

Metody dle fáze výuky:

Motivační – výuka v muzeu

Expoziční – výklad edukátora a teoretická příprava na praktickou část

Fixační – rekapitulace a ověření nově nabytých informací a pojmů

Diagnostická – ověření formou diskuze

Pomůcky:

- **Flipchart** (s trhacím blokem)
- **Malířské stojany, kreslicí karton, větší štětce, barvy (temperové či akrylové barvy), lepicí páska**
- **Sada různých druhů loutek** (viz příloha a videa Druhy loutek - <https://www.spolecnedomuzea.cz/loutkove-elementarium/>)
- **Pracovní listy Řekni to loutkou** (viz příloha Pracovní list Řekni to loutkou! - <https://www.spolecnedomuzea.cz/rekni-to-loutkou-materialy/>)
- **Psací podložky a potřeby**
- **Příloha Nejstarší loutka v ČR** viz <https://www.spolecnedomuzea.cz/loutkove-elementarium/>



**V MUZEU LOUTEK
CO JE TO LOUTKA**

1. hodina

15 minut

- uvítání a odložení věcí
- seznámení s prostředím

V prvních minutách programu se edukátor žákům představí a uvítá je v Muzeu loutek. Poté je požádá, aby se posadili do diskuzního kruhu, tedy do kruhu sestaveného ze židlí pro příjemnější a otevřenější komunikaci.

Metodická poznámka: pracovní prostředí se tak oproti školnímu stává ojedinělé a nezvyklé. Prostředí upravujeme zejména pro žáky se SVP, kteří se s novým a nezvyklým prostředím seznamují velmi obtížně. Mělo by působit na žáky pohodlně a mělo by podpořit otevřenou komunikaci. Pakliže by konkrétní uspořádání židlí žákům nevyhovovalo, je možné je i nadále upravovat do vyhovujících pozic (židle na straně, otočená židle mimo kruh apod.). Žáky se SVP bychom vždy měli nechat vybrat místo na sezení jako první. Vyberou si takové místo, kde se budou cítit bezpečně a jejich pracovní výkon nebude ovlivněn stresem.

„Srdečně vás vítám v dílně Muzea loutek. Mé jméno je _____ a budu vás provázet programem „Řekni to loutkou!“. Celý týden bude tato místnost něco jako naše základna. Zde budeme vyrábět, tvořit, diskutovat, ale i svačit a odpočívat. Některé dny vyrazíme i do terénu, ale velká část programu se bude odehrávat zde, neboť jsme tuto místnost vybavili vším, co budeme k práci potřebovat. Nyní vás požádám, abyste se zvedli a prozkoumali tyto prostory. Zaměřte se na to, kde najdete toaletu, umyvadlo, pití, pracovní materiál, místo k odpočinku, herní prostor apod. Máte na to 5 minut, až vás zavolám, vraťte se prosím zpět na své místo.“

Poté edukátor představí prostor, ve kterém se skupina nachází, a požádá žáky, aby se zvedli a šli prostředím sami prozkoumat. Předem určí konkrétní místnosti/prostory, které mají hledat:

- toaletu
- umyvadlo
- pití
- pracovní materiál
- místo k odpočinku
- herní prostor

Edukátor nechá žáky prohlédnout si prostory a zmapovat terén. Během jejich činnosti připraví k diskuznímu kruhu flipchart, kde má předem připravený náčrt půdorysu místností daného prostoru s jedním konkrétním orientačním bodem. Po pěti minutách svolá žáky zpět na místo.

Metodická poznámka: flipchart je vizuální pomůcka, která zvyšuje pozornost diváků a dává pocit bezpečí žákům se SVP. Živé slovo se zapisuje na flipchart papír, prezentující se může k jednotlivým listům vracet otáčením listů dle potřeby, případně listy vytrhnout z bloku a umístit je na viditelné místo. Tato pomůcka je v programu nezbytná zejména pro žáky se SVP. Listy jim slouží jako opěrný bod, ke kterému se mohou v průběhu programu neustále vracet a připomínat si jednotlivé fáze.

Metodická poznámka: edukátor vyzve žáky k hledání daných míst. Jedná se o činnost, která je jakousi náhradou tzv. hry icebreaker (ledolamky), která má uvolnit napětí účastníků, kteří se navzájem neznají. Tato aktivita byla zvolena úmyslně tak, aby se v ní žáci se SVP cítili bezpečně. Celý její průběh v rukou samotného žáka, který si určuje sám, kam se podívá, kterým směrem se vydá či kterou místnost prozkoumá jako první (neřízená aktivita).

20 minut

- mapa prostředí



Žáci se vrátí zpět na své místo a edukátor vyzve žáky ke spolupráci.
„Vím, že se mezi sebou ještě neznáte, ale na seznámení bude ještě čas. Nyní by mě zajímalo, zda jste opravdu pečlivě probádali zdejší prostory a dokázali byste zakreslit prozkoumané body do mého nákresu, který vidíte před sebou.“

Metodická poznámka: seznamovací hra vzhledem k heterogenní skupině žáků a vzhledem k účasti žáků se SVP proběhne nezvyklou formou o chvíli později. Prozatím se členové nepředstavují, přestože již spolu vytváří mapu terénu. Tento úkol nevyžaduje spolupráci. Každý žák předkládá informace, které získal on sám. Opět byla aktivita zvolena pro žáky se SVP (ostých).

Postupně jsou žáci vyvoláváni a přistupují k flipchartu, kam zakreslují/zaznamenávají důležité body:

1. toaleta
2. samostatné umyvadlo
3. prostor, kde je možné se občerstvit
4. pracovní prostor s materiálem
5. místo k odpočinku
6. herní prostor

Metodická poznámka: pokud edukátor píše seznam věcí, které žáci mají hledat, na které mají odpovídat, nebo se jedná jen o seznam aktivit, které mají žáci splnit, pak tyto body edukátor vždy čísluje. Je to z důvodu lepší orientace pro žáky se sníženou schopností koncentrace.

V momentě, kdy jsou na mapě zaznamenané veškeré body, vytrhne edukátor z bloku tento papír s mapou prostředí a umístí ho na viditelné místo, kde je žákům po celou dobu k dispozici.

Metodická poznámka: tato mapa slouží žákům po celou dobu programu k orientaci a opět ke zpříjemnění pracovní atmosféry – žáci ztratí počáteční stud z neznámého prostředí. Program ctí zásadu přesnosti, jasnosti instrukcí a zajištění předvídatelnosti, aby byl přístupný žákům s PAS.

Na novou stranu flipchartu sepíše edukátor několik otázek a požádá žáky, aby si odpovědi důkladně promysleli:

1. Co očekáváte od programu „Řekni to loutkou!“?
2. Co je to loutka?
3. K čemu loutka slouží?
4. Jaké znáte druhy loutek?
5. Co ještě víš o loutkách a jejich světě?
6. Co je cílem programu?

V posledních minutách první hodiny edukátor diskutuje se žáky o tom, co očekávají od programu, proč se do něj přihlásili, co všechno již žáci znají o loutkách, k čemu taková loutka slouží a co je cílem programu. Po diskuzi vyzve edukátor žáky

10 minut
- hromadná diskuze



	<p>k dotazům a poté se společně přesunou do prostoru, kde jsou připravené malířské stojany s papíry A3 a tempéry.</p> <p><i>Metodická poznámka: otázky jsou položeny tak, aby mohl každý žák odpovídat sám za sebe bez ohledu na heterogenitu skupiny. Jedná se o monitoring dosavadních zkušeností. Edukátor hlídá, aby i žáci se SVP měli šanci projevit se v míře odpovídající jejich možnostem.</i></p>
<p>2. hodina 35 minut - výroba kreativních jmenovek</p> <p>10 minut - vystavení jmenovek - úklid pracovních míst</p>	<p><i>Metodická poznámka: pro následující činnost je potřeba zajistit dostatečně osvětlené prostory jako ateliér či venkovní prostor.</i></p> <p>Nyní přichází na řadu seznamovací aktivita, do které se zapojí všichni účastníci programu, včetně edukátora, pedagogického či muzejního pracovníka. Jedná se o výtvarnou seznamovací hru – o výrobu kreativní jmenovky každého účastníka. Obraz by měl prezentovat osobu, která ho výtvarně zpracovala. Proto edukátor pokyne takto:</p> <p><i>„Teď nás čeká seznamování. Tento program je zaměřen na kreativní tvorbu, a tak se pokusíme být kreativní a vynalézaví i v tom, jak se ostatním představíme. Každý si vyberte stojan, připravte si barvy na palety, vyberte štětce a pokuste se vytvořit takový obraz, který bude představovat vás jako osobnost. Můžete se zaměřit na to, co vás baví, jací jste, co máte rádi apod. Tento obraz nemá být nakreslen realisticky, tak jak věci vidíme, ale spíše abstraktně, což znamená, že za vás promlouvají barvy, tahy nebo nejrůznější tvary. Později nás čeká i komentovaná prohlídka našich kreativních jmenovek, pokuste se je tedy detailně promyslet. Pusťte se do práce, dáme si na malbu 30 minut.“</i></p> <p><i>Metodická poznámka: program byl vzhledem k žákům se SVP oproštěn od klasického představování. Zvolila se aktivita, kde většinu o sobě „řeknou“ barvy, tahy, tvary aj. Cílem je zmírnit u žáků počáteční stud a nervozitu při představování nové skupině.</i></p> <p><i>Metodická poznámka: také je velmi důležité při zadávání úkolu zmínit, že se nejedná o realistické zobrazení, nýbrž o spontánní abstraktní tvorbu sestavenou jen z tvarů a barev (která je žákům se SVP bližší). Proto je doporučeno připravit žákům větší štětce, díky kterým mohou lépe pokrýt plochu papíru A3.</i></p> <p>Žáci, edukátor a ostatní pedagogičtí/muzejní pracovníci vyrábí své jmenovky. Společně dochází k úklidu materiálu a prostoru. Edukátor předem určí místo k odložení jmenovek tak, aby na ně viděla celá skupina. V případě, že některý žák nestihl jmenovku dodělat, prodlouží mu edukátor čas na dodělání o dalších 10 minut, během kterých ostatní uklízí svůj prostor a prostor těchto žáků je uklizen s pomocí edukátora až těsně před zahájením pauzy.</p> <p>Edukátor vyhláší pauzu na občerstvení.</p> <p><i>Metodická poznámka: některé žáky s diagnózou PAS stresují limity. V tomto případě jednak není problém čas o chvíli prodloužit, a jednak není nutné u abstraktní tvorby její absolutní dokončení.</i></p>



<p>3. hodina 20 minut - seznamovací aktivita - hra Kdo ví, kdo má</p>	<p>Po výtvarné tvorbě a pauze se všichni přesunou k vystaveným dílům a prostřednictvím své jmenovky představí každý sám sebe. Edukátor jde žákům příkladem a začne on sám:</p> <p><i>„Jmenuji se _____ a má jmenovka je téměř celá žlutá, protože je to má oblíbená barva. Zde vidíte hnědý flek, který má představovat mého psa, který se taktéž jmenuje Flek. Tady, kde jsou ta kolečka, to je má rodina, kterou mám moc rád. Tento kruh představuje mou povahu – jsem klidný a trpělivý. Mám rád knihy, rád čtu, proto jsem zde namaloval brýle.....“</i></p> <p><i>Metodická poznámka: na začátku této aktivity se vždy edukátor zeptá žáků, zda je mezi nimi dobrovolník, který by rád začal a pokud není, začne on sám. Inspiruje tak žáky a udává možnou osnovu vyprávění.</i></p> <p><i>Metodická poznámka: pokud se u žáků (zejména se SVP) projeví ostýchavost, edukátor se doptává. „Ten domeček, ten je váš?“, „Připomíná mi to kočku, máš doma nějakou?“, „Převládá modrá barva, představuje vodu?“</i></p> <p><i>Metodická poznámka: edukátor si po celou dobu aktivity zaznamenává jednotlivé ikony a symboly v obrazech žáků, o kterých se žáci sami zmíní a na které se na konci aktivity zeptá ostatních žáků – Kdo ví, kdo má rád koně?; Kdo ví, kdo má rád modrou barvu? Žáci si tímto fixují jména všech dalších účastníků. Edukátor postupně vystřídá všechny obrazy, tudíž i všechny účastníky tak, aby bylo zopakováno jejich jméno. Ide o velmi užitečnou činnost, při které edukátor představuje žáky prostřednictvím jejich tvorby. Tato aktivita usnadní žákům se SVP komunikaci (afázie, dysfázie aj.)</i></p>
<p>15 minut - primitivní loutka</p>	<p>Žáci si odloží jmenovky na svou židli a následují edukátora, který je zavede ke stolu s „tajemným boxem“ s kukátkem (lze nahradit fotografií z přílohy „Nejstarší loutka v ČR“ viz https://www.spolecnedomuzea.cz/loutkove-elementarium/), který znázorňuje vzácnost nejstarší loutky a akceleruje dětskou zvědavost. Následně je požádá, aby se do boxu podívali skrze zmíněné kukátko a pokusili se odhadnout, co se v dané krabici skrývá. Žáci odhadují, co by to mohlo být.</p> <p><i>„Správně, jedná se o loutku, dokonce o nejstarší loutku v ČR. Napadá někoho, z jakého důvodu naši předci vyráběli loutky? https://encyklopedie.brna.cz/home-mmb/?acc=profil_udalosti&load=43“</i></p> <p>Edukátor vyzývá žáky k diskusi a zároveň je motivuje k činnosti.</p> <p><i>„Nyní již víte, jak mohla vypadat taková primitivní loutka a já bych vás teď poprosil, abyste si sedli k pracovnímu stolu, kde má každý z vás připravený malý kousek samotvrdnoucí modelovací hmoty (10x10cm), dále špejle, kterými lze do hmoty rýt, a pokusili se vyrobit svou originální primitivní loutku.“</i></p> <p>Žáci pracují na své primitivní loutce. Po vypracování zanechají svou loutku na pracovní podložce tak, aby co nejlépe proschla.</p> <p><i>Metodická poznámka: jedná se o velmi jednoduchou aktivitu, která je časově nenáročná. Malý kus hmoty 10x10cm limituje i možnosti zpracování.</i></p> <p>Opět v posledních 10 minutách třetí hodiny nechává edukátor prostor k dokončení</p>

10 minut - úklid pracovních míst	činnosti (tomu, kdo nestihl dodělat), s ostatními uklízí pracovní místa. <i>Metodická poznámka: opět je žákům s PAS prodloužen čas k dodělání primitivní loutky tak, aby je čas nestresoval a neovlivňoval jejich výkon. A naopak, žáci vykazující vysokou úroveň výkonnosti by se měli v tuto chvíli odebrat do prostoru určeného k relaxaci. Je možné do tohoto prostoru připravit zklidňující omalovánky, vystřihování, puzzle aj.</i>
4. hodina 35 minut - exkurze v Muzeu loutek	Tato část je věnovaná exkurzi v Muzeu loutek. <i>Metodická poznámka: edukátor teoretický výklad velmi zjednoduší a upřednostní výklad obohacený o praktické poznatky, které budou žákům v příštích dnech při jejich tvorbě velmi užitečné.</i> V přízemí se edukátor zaměří na historii loutkářství, druhy dřev a loutek (manekýn, javajka, maňásek a marioneta), které žákům představí na konkrétních ukázkách (sada loutek různých typů). Žáci si zkusí manipulaci a hodnotí, kterou loutku je nejtěžší rozpohybovat a naopak. <i>Metodická poznámka: sada s různými druhy loutek je v tomto případě pro výklad nezbytná. Edukátor upřednostňuje názorně-demonstrační metodu (zvýšení pozornosti pro žáky se SVP – ADD/ADHD).</i> V prvním patře se edukátor zaměří na historii loutkářství, druhy dřev a loutek (manekýn, javajka, maňásek a marioneta), které žákům představí na konkrétních ukázkách (sada loutek od Vladimíra Sosny – lze nahradit přílohou „Druhy loutek“ či videi „Druhy loutek“ viz https://www.spolecnedomuzea.cz/loutkove-elementarium/). Žáci si zkusí manipulaci a hodnotí, kterou loutku je nejtěžší rozpohybovat a naopak. Ve druhém patře se edukátor zaměří na stylizaci v loutkářství. Využije k tomu dioráma Svatba u Broučků od Jiřího Trnky. Otázkami vyzývá žáky k diskusi: <i>Podívejte se na Broučky v dioramatu, jsou to skuteční broučci? Co ponechal pan Jiří Trnka Broučkům ze skutečného světa? Najdete v dioramatu tzv. špióna? Koho asi představuje?</i> 10 minut - pracovní listy - fixace nových informací



širokém 2,4 metru, hlubokém metr a vysokém 1,2 metru se nachází 57 loutek, které představují broučky, slunéčka neboli verunky, luční kobylky a šneky přímo při svatebním obřadu Verunky. Mimo svatebního páru s družičkami a oddávajícím se na scéně nachází pěvecký sbor broučků se sbormistrem, kapela, kočár tažený lučními kobylkami a rodina Broučků s mnoha dětmi. Dioráma bylo bohatě barevně osvětleno a zaskleno.

Dioráma je označení pro realistický model, většinou zmenšený, v případě Broučků však naopak notně zvětšený. Pojem dioráma doslovně znamená „skrz to, co je vidět“, z řeckého di- „skrz“ + orama „to, co je vidět, pohled“. Jako první vynalezli dioráma francouzský umělec a fotograf Louis-Jacques-Mandé Daguerre s malířem Charles Marie Boutonem a v roce 1822 jej představili prvním divákům v Paříži. Tehdy šlo o velkolepou podívanou, při které byly 350 divákům představeny dva plastické obrazy, které díky několika pohyblivým vrstvám a měnícímu se osvětlení získaly nejen působivou hloubku, ale i iluzi pohybu. Podobná dioramata se rozšířila po celé Evropě a severní Americe a na principu co nejvěrnějšího zobrazování reality se v různých podobách a velikostech používají dodnes, především v muzeích a památnících.

(FORMANOVÁ, Markéta a PLACHÁ, Veronika. Dioráma Jiřího Trnky Svatba u Broučků V Plzni: Západočeské muzeum v Plzni, 2022, 69 s. ISBN 978-80-7247-194-2)

Edukátor rozdává žákům pracovní listy Řekni to loutkou! (viz <https://www.spolecnedomuzea.cz/rekni-to-loutkou-materialy/>) a společně s nimi vyplňuje jednotlivé úkoly, přičemž zdůrazňuje nejdůležitější a nejužitečnější poznatky pro další část programu.

Metodická poznámka: pracovní listy neslouží k expozici ani k diagnostice, ale pouze k fixaci nových informací hravou formou. Pracovní listy obsahují i kresby, které je možné nechat žáky vybarvit.

Tímto edukátor shrne exkurzi, vyzve žáky k dotazům a zahájí obědní pauzu.

Metodická poznámka k pracovním listům, viz

<https://www.spolecnedomuzea.cz/rekni-to-loutkou-materialy/>.

- řešení pracovních listů

Úkol č. 1 v pracovním listu: **Pátrání v muzeu**

V expozici muzea můžeme najít mnoho různých druhů loutek. Například marionety, maňásky nebo manekýny.

Vybarvi obrázky loutek, které jsi v muzeu našel/našla a zkus určit jejich druh.

Řešení:

šlechtic – marioneta

lidožrout – manekýn

indián – maňásek

koza – marioneta

Úkol č. 2 v pracovním listu: **Slavná dvojice**

Řešení:

Menší loutka se jmenuje Hurvínek a vyřezal ji Gustav Nosek v roce 1926.

Větší loutka se jmenuje Spejbl a vyřezal ji Karel Nosek v roce 1919.

Společně vystupovali na prknech divadla, které se jmenovalo Loutkové divadlo feriálních osad nebo Divadlo Spejbla a Hurvínka.

Jejich duchovním otcem byl slavný český loutkář Josef Skupa.



	<p>Úkol č. 3 v pracovním listu: Medailony Informace o slavných českých loutkářích. Při pátrání v muzeu lze dohledat, kdo byl kdo. Řešení: 1775–1847 – <i>Matěj Kopecký</i> povoláním <i>perníkář</i> – <i>Čeněk Škoda</i> 1862–1940 – <i>Karel Novák</i> 1892–1957 – <i>Josef Skupa</i> 1912–1969 – <i>Jiří Trnka</i> Narozen 1919 – <i>Spejbl</i> Původně <i>jeden z trpaslíků</i> – <i>Revoluční kašpárek</i></p> <p>Úkol č. 4 v pracovním listu: Moje loutka Závěrečný úkol shrnuje celou tvorbu loutky. Žák dle svých možností portrétuje svou loutku či ji vyfotografuje, vytiskne a nalepí. Pod obrázek identifikuje loutku jménem a jejími vlastnostmi. Tento úkol slouží k reflexi, k formativnímu hodnocení i vzájemné prezentaci loutky mezi žáky.</p> <p>Oběd.</p>
--	---

3.2. Tematický blok č. 2: Loutka a její možnosti (4 hodiny)

Ve druhém tematickém bloku se po polední pauze žáci přesunou do druhého patra Muzea loutek, kde absolvují prohlídku expozice *Nikdy v klidu*, a to přímo s autorem expozice Ivanem Nevedou. Ten žáky seznámí s technickými záležitostmi, s možnostmi jejich různorodého provedení a objasní jim princip kinetických objektů. Žáci s průvodcem diskutují o obtížných úsecích, které mohou nastat během výroby loutky. Vše je průvodcem předvedeno přímo na místě.

Po exkurzi se žáci vypraví ve stejném patře do muzejního divadla, kde si vyzkouší manipulaci s několika druhy loutek, a to během didaktické hry *Superstar*.

Tři zbývající hodiny jsou věnovány praktické části, a to výrobě tří jednoduchých loutek typu *manekýn*, *javajka* a *maňásek*. Tato část probíhá opět v muzejní dílně, kde je celý den zakončen finální diskuzí.

Přizpůsobení programu žákům se SVP 3.2. (podrobné rozpracování viz metodické poznámky v tematických blocích)

- výběr vhodné interaktivní výstavy pro žáky se SVP
- jasné instrukce a včasná informovanost žáků (s PAS)
- aktivita/hra *SUPERSTAR* (komunikace s ostatními prostřednictvím loutky/propu)
- významné osvětlení reflektorem – zastínění dabéra (opadává a eliminuje se ostych)
- žákům se SVP umožněn výběr loutek se známou tváří, která je jim blízká, případně žáky včasné informovat o možnosti přinést si loutku vlastní (hračka navržena pro žáky ADD/ADHD k vyjadřování svých vlastních pocitů)
- zvolen co nejsnazší princip výroby loutek tak, aby se každý žák stal úspěšným

Kognitivní výukový cíl:

Žák vysvětlí princip kinetických objektů. Žák uvede příklady problematických pasáží při výrobě loutek/kinetických objektů. Žák dokáže popsat vlastními slovy základní informace o expozici *Nikdy v klidu*. Žák si uvědomuje šíři



a rozmanitost loutkového světa a respektuje jeho pravidla. Žák zná proces výroby loutky. Žák se aktivně seznamuje s rozličnými technologiemi loutek.

Afektivní výukový cíl:

Žák doceňuje význam jednotlivých technologií výroby loutek a jejich inovaci v historii a současnosti. Žák si uvědomuje šíři a rozmanitost loutkového světa a respektuje jeho pravidla. Žák oceňuje řemeslnou a uměleckou práci. Žák hodnotí svou práci i práci druhých.

Psychomotorický výukový cíl:

Žák imituje ovládání loutek a manipuluje s nimi. Žák ovládá pohyby loutek. Žák si vyzkouší manipulaci s loutkami a vybere si takový typ loutky, která mu nejvíce vyhovuje.

Klíčové kompetence:

Kompetence pracovní

Žáci používají nástroje a kombinují různorodé materiály k vlastní tvorbě loutek.

Kompetence k řešení problémů

Žáci identifikují skrze svou vlastní práci problémy a úskalí kreativní tvorby a získají zkušenost s jejich řešením.

Kompetence kulturního povědomí a vyjádření

Žáci oceňují tvůrčí vyjadřování myšlenek, zážitků a emocí a vlastní tvůrčí expresi prostřednictvím loutkového divadla.

Kompetence smyslu pro iniciativu a podnikavost

Žáci rozvíjí schopnost využívat příležitosti a nápady a vytvářet z nich hodnoty pro ostatní. Podstatou vlastní tvorby je tvořivost, kritické myšlení a řešení problémů, iniciativa a vytrvalost a schopnost spolupracovat s ostatními.

Kompetence sociální a personální

Žáci spolupracují ve skupině, podílí se na nastavování pravidel týmu, budují atmosféru týmu při dlouhodobé tvůrčí práci a rozvíjí mezilidské vztahy.

Metody dle pramene poznání:

Metoda slovní – výklad, vysvětlování, řízená diskuze s průvodcem, závěrečná diskuze

Metoda názorně-demonstrační

Metoda praktická – loutková inscenace v didaktické hře loutková SUPERSTAR, výtvarná činnost

Metody dle fáze výuky:

Motivační – exkurze s odborníkem, didaktická hra v podobě krátké divadelní inscenace, výroba vlastních loutek

Expoziční – exkurze, diskuze o technických záležitostech a obtížných úsecích při výrobě kinetických objektů

Fixační – rekapitulace nově nabytých informací ověřených v praxi

Diagnostické – závěrečná diskuze

Pomůcky:

- **Divadelní prostor** (muzejní divadlo nebo improvizovaný prostor)



- **Loutky** (různé druhy/typy, pro žáky se SVP i loutky populární/veřejně známé)
- **Reflektor/svítilnu**
- **Výtvarný materiál na výrobu loutek:** špejle, fixy, pastelky, nůžky, gumy, tužky, podložky, samotvrdnoucí modelovací hmota, dřevěná dřívka na nanuky, drátky, korálky dřevěné různých velikostí, dekorační pírká, tavná pistole, šicí potřeby, látkové rukavice
- příloha Metodický postup výroby Akrobati z Bengálska – viz <https://www.spolecnedomuzea.cz/rekni-to-loutkou-materialy/>
- příloha Metodický postup výroby Špiona u Broučků – viz <https://www.spolecnedomuzea.cz/rekni-to-loutkou-materialy/>).
- příloha Metodický postup výroby Rošťáků z Muzea loutek -<https://www.spolecnedomuzea.cz/rekni-to-loutkou-materialy/>).

<p>V MUZEU LOUTEK LOUTKA A JEJÍ MOŽNOSTI</p> <p>1. hodina 30 minut - exkurze s odborníkem Ivanem Nesvedou - výstava Nikdy v klidu</p> <p>15 minut - hra Loutková Superstar</p>	<p>Po polední pauze se všichni přesunou do třetího patra k autorské expozici Nikdy v klidu. Expozice nabízí dvanáct kinetických objektů, které je možné rozpohybovat. Jedná se o výstavu, která je postavena na principu maximálního zapojení diváka. Výklad těchto prostor přebírá přímo pan Ivan Nesveda, který je této expozice autorem. Jedná se o významného českého výtvarníka, scénografa a režiséra, který žákům odhalí detailní přípravy expozice a seznámí je s technickými záležitostmi. Expozice byla v Muzeu loutek v Plzni otevřena v roce 2020, a to i přesto, že autor sám své loutky vystavovat příliš nechce. V pasivní prezentaci podle něj loutky ztrácejí smysl, který je funkční pouze v kontextu dramatického díla. Ivan Nesveda se tento rozpor pokusil vyřešit instalací kinetických scén, na nichž si divák loutky sám rozpohybuje důmyslnými mechanismy. Ve druhém patře Muzea loutek tak vznikla, dle slov autora, „Archa Ivanova“, kde návštěvníci mohou vidět ukázky ze 14 inscenací Ivana Nesvedy. Věříme, že výstavu ocení dětští i dospělí návštěvníci, a vystavené loutky tak nebudou Nikdy v klidu!</p> <p><i>Metodická poznámka: během besedy s Ivanem Nesvedou jsou žáci motivováni k vlastní činnosti. Plným zapojením diváka do exkurze opadá prvotní stud k pozdější inscenaci s vybranou loutkou, neboť je výstava postavena na principu maximálního zapojení diváka - interaktivní výstava.</i></p> <p>Po besedě se všichni, včetně výtvarníka Ivana Nesvedy, přesunou do muzejního divadla, kde si žáci vyzkouší manipulaci s různými druhy loutek a předvedou vlastní krátkou inscenaci.</p> <p>Po tom, co si žáci vyzkouší loutky rozpohybovat, vyzve Ivan Nesveda žáky ke hře Loutková Superstar:</p> <p><i>„Každý si prosím vyberte jednu loutku, která vás něčím zaujala, se kterou se vám pohodlně manipuluje a přijďte s ní na podium. Zadívejte se na loutku, prohlédněte si jí, a promyslete si, co všechno lze o loutce z jejího vzhladu vyčíst. Až si promyslíte, KDO je vaše loutka, pokusíte se ji ostatním představit, jako kdyby byla SUPERSTAR. A aby to bylo autentické, tak ta loutka, která bude k ostatním promlouvat, bude osvětlena malým reflektorem.“</i></p> <p><i>Metodická poznámka: osvětlení reflektorem se jeví jako zdánlivě nepodstatný počin, ale má své opodstatnění. V případě, že se žáci stále stydí dabovat před ostatními, v místnosti bez světel reflektor osvítil pouze loutku a dabéra reflektor zastíní. V tu</i></p>
--	---



	<p><i>chvíli se všichni přítomní soustředí pouze na loutku, ne na loutkoherce. Stud a ostych se v tu chvíli výrazně zmenší, někdy i eliminuje. Před zahájením hry ukáže edukátor žákům se SVP princip osvětlení reflektorem a ujistí se, že princip (viz výše) chápou a rozumí mu.</i></p> <p>Edukátor nechá žáky promyslet jejich krátké loutkové představení a zdůrazní, že vzhledem k počtu účastníků je žádané představení připravit do 1 minuty, čili velmi krátké.</p> <p>Ivan Nesveda (edukátor či pedagogický/muzejní pedagog) začíná jako první, aby uvolnil atmosféru a představil možnou osnovu:</p> <p><i>„Ahoouooj všichni (loutka se ukloní), jmenuji se Poutník Zvídavý a často cestuji po světě. Ostatně o tom vypovídají i mé prošlapané boty, podívejte (loutka zvedne nohu). Na jednom místě nevydržím déle jak jeden den (loutka chodí po pódiu), a tak stále chodím po světě a rád poznávám nové lidi. Co bych o sobě ještě pověděl Tak jsem například trpělivý a nemám rád hádky. No, tak já už musím jít, tak zase ahoouooooj!“</i></p> <p><i>Metodická poznámka: opět k prolomení studu a určení možné osnovy krátké inscenace začne představení kdokoliv z lektorů.</i></p> <p><i>Metodická poznámka: během ověřování programu se cizí loutka stala pro žáky s PAS nevhodným prostředkem k představování. V případě konkrétního žáky se ukázalo být řešením představit svou vlastní postavu, plyšáka vyjadřující náladu, kterého má autistický žák stále u sebe. Další alternativou jsou loutky se známou tváří, které žáci znají, například Krteček, Rákosníček, motýl Emanuel, Pikachu apod.</i></p> <p>Žáci postupně představí svou loutku a na závěr se všichni odmění potleskem.</p> <p>Pauza na občerstvení.</p>
<p>2. – 4. hodina</p> <p>Javajka – 20 minut</p>	<p>Během předchozích hodin se žáci seznámili s loutkou primitivní, kterou si i posléze sami vytvořili ze samotvrdnoucí modelovací hmoty. Dále se seznámili s druhy jako javajka, manekýn, maňásek a marioneta. Během následujících tří hodin si žáci vyrobí, kromě marionety, všechny tři zbylé loutky typu javajka, manekýn a maňásek. Poslední druh – marionetu si žáci vyrobí později, a to pod vedením profesionálního řezbáře v následujících dvou dnech.</p> <p>Praktická část bude doplněna o herní/uvolňovací hru a podle potřeby pro aktivnější žáky o činnosti navíc.</p> <p>Javajka 5 minut</p> <p><i>„Milí žáci, poznáte už některé druhy loutek? Která z těchto loutek (sada od Vladimíra Sosny nebo příloha či videa „Druhy loutek“) je javajka, případně jak by měla taková javajka vypadat?“</i></p> <p><i>„Výborně, jedná se o loutku, která je na tyčce nebo drátu a je vedená zespoda.“</i></p> <p>Edukátor ověřuje, že všichni žáci dokážou odlišit od ostatních loutek tzv. javajku a společně ji se žáky popisují. Následně žákům představí jednoduchý vzor loutky spodem vedené, kterou budou vyrábět.</p>



Manekýn – 45 minut	<p>Jedná se o zjednodušenou verzi, kterou si lze vyrobit pomocí: špejle, papíru, drátu, provázku. Výroba této loutky je rychlá a jednoduchá.</p> <p><i>25 minut</i> Plošná loutka se nachází na lesklém kartonu a její dílky jsou na papíře vyseknuty, proto je výroba velmi jednoduchá (příloha „Metodický postup výroby Akrobati z Bengálska“ viz https://www.spolecnedomuzea.cz/rekni-to-loutkou-materialy/). Žák si vymačká všechny dílky, ze kterých si pak poskládá vlastní loutku. Na dílech jsou černé tečky, které se musí proděravět pomocí děrovačky, nebo propíchnout hrotem vzorové spony. Poté se pomocí vzorové spony jednotlivé díly spojí – dva nebo více dílků se překryjí tak, aby otvory (proděravěné děrovačkou) byly přesně přes sebe. Na spodek nohou se připevní dřevěná dřívka, pomocí kterých se loutka ovládá. Žáci vyrábí javajku dle návodu, který jim podrobně popsal a vysvětlil edukátor. Během celého procesu je jim plně k dispozici a pomáhá s obtížnými částmi.</p> <p><i>10 minut</i> Edukátor dohlíží na finální úpravy loutek a v případě, že mají všichni loutku dokončenou, vyzve žáky ke hře.</p> <p><i>„Vezměte si prosím vaše loutky k ruce a sedněte si kamkoli, kde je vám to pohodlné, ale pozor – musíte si sednout tak, že nevidíte na ostatní (zády k nim). Až tak učiníte, zahájíme hru. Během toho, než se přesunete do pohodlného místa, musíte vymyslet jméno pro vaši spodem vedenou loutku. Pokud budete mít vymyšleno, dáte to najevo tím, že výrazně sklopíte hlavu směrem dolů a já tak poznám, že můžeme začít.“</i></p> <p>Edukátor dohlíží na průběh přípravy a vysvětluje její pravidla. <i>„Musím vás požádat, abyste zůstali po celou dobu hry ve stejné pozici – zády ke všem a měli jste sklopené hlavy směrem k zemi. Úkolem bude poznat všechny javajky a uhádnout, která je která. Já vás budu obcházet a tomu, komu zařukám na rameno, může zvednout hlavu a změněným/upraveným hlasem promluví za loutku, přičemž vyřkne pouze její jméno. Jakým způsobem změníte hlas, zda přidáte, nebo uberete na dynamice, nechám zcela na vás. V průběhu hry nikdo nevyslovuje jméno dabéra nahlas, protože hádat budete až na konci hry.“</i></p> <p>Edukátor vyzve žáky k dotazům a následně zahajuje hru.</p> <p>Probíhá hra.</p> <p>Úklid pomůcek.</p> <p><i>5 minut</i> V posledních 5 minutách si všichni zrekapitulují pomocí hry jména všech členů skupiny. Edukátor shrne výrobu javajky a otázkou motivuje žáky k další činnosti: „Co myslíte, jaký druh loutky budeme vyrábět teď?“</p> <p>Pauza na občerstvení.</p> <p>Manekýn <i>5 minut</i> Edukátor opět využije sadu loutek od Vladimíra Sosny (nebo příloha či videa „Druhy loutek“) a vyzve žáky ke spolupráci. Ujistí se, že žáci poznají druh loutky – manekýn</p>
--------------------	---



	<p>a dokážou ji popsat (loutka, kterou loutkoherec zpravidla drží před sebou). V momentě, kdy si všichni tento druh loutky připomenou, začne edukátor připravovat další materiál k činnosti.</p> <p><i>25 minut</i> <i>„Čeká nás teď výroba velmi specifické loutky. Naše loutka bude malým objektem, ale tím, že s ní začnete hrát, ji oživíte, a stane se z ní loutka.“</i> Edukátor žákům vysvětlí postup práce (viz příloha Metodický postup výroby Špiona u Broučků -https://www.spolecnedomuzea.cz/rekni-to-loutkou-materialy/).</p> <p>Výroba loutky „špiona“ není náročná, jedná se o malý 3D objekt. Loutka se sestavuje z drátu a korálek, kreativně se dotváří pomocí fixů. Na silnější drátek o délce přibližně 10-15 cm se navlečou dřevěné nekolorované matné korálky (1 velký na hlavu, 6 menších na tělo). Drátky se zahnou na každé straně pomocí kleští, aby korálky nevypadly. Mezi korálky přiděláme slabším barevným drátkem nohy a ruce. Loutku a dřevěnou destičku kolorujeme fixami a hlavu můžeme dozdobit barevným peřím. Potom slepíme loutku a destičku tavnou pistolí, nebo je svážeme dohromady pomocí barevného drátku. Kolorování se doporučuje před slepením loutky a destičky.</p> <p><i>15 minut</i> Edukátor dohlíží na finální úpravy loutek. Žáky, kteří svou loutku dokončili, požádá o úklid svého místa a ostatním prodlouží čas výroby.</p>
Maňásek – 20 minut	<p>Maňásek <i>20 minut</i> V této poslední části prvního dne zbývá vyrobit poslední druh loutky – maňáska. Edukátor opět vyzve žáky: „Kdo ví, jaký druh loutky nám zbývá si vyrobit?“ <i>„Maňásek je loutka, která se navléká zespoda na ruku (edukátor naposledy využívá soubor loutek od Vladimíra Sosny a navléká si na ruku maňáska) a nám poslouží k výrobě takovéto loutky tyto staré rukavice.“</i></p> <p>Edukátor z rukavic odstříhne části prstů tak, aby každý žák měl jeden návek na prst. Poté je vyzve, aby si je navlékli na prst a každý z nich se zamyslel nad tím, jak z obyčejného návleku vyrobí maňáska. K dispozici mají: nejrůznější doplňky jako samolepící oči, barevná pírka, zbytky látky, nitě, špejle a recyklovaný materiály. Návod: z rukavice se odstříhnou části prstů, které poslouží jako základ maňáska. Ostatní doplňky lze přilepit tavnou pistolí, nebo se můžou přišít. Výroba této loutky má v podstatě neomezené možnosti a je velmi rychlá.</p> <p>Výroba maňáska.</p> <p><i>15 minut</i> Edukátor je opět po celou dobu výroby žákům k dispozici. Po dvaceti minutách umožní žákům, kteří potřebují více času na výrobu, svou loutku dokončit a ostatním nabídne výrobu tzv. Rošťáka z Muzea loutek, který je vlastně primitivní marionetou. Pomocí provázků a špejle se může loutka jednoduše rozpohybovat a vodit. (viz příloha Metodický postup výroby Rošťáků z Muzea loutek - https://www.spolecnedomuzea.cz/rekni-to-loutkou-materialy/).</p>
Závěrečná reflexe	<p>Loutky jsou velmi snadné na výrobu – části loutky jsou na kartonové šabloně již předem vyseknuté, proto stačí jednotlivé dílky ze šablony pouze vytlačit. Vytlačíme si</p>



tedy všechny dílky a jako první začneme tvořit ruce. V těle se nacházejí dva otvory, kterými provlékneme provázek. Na konci provázku, z vnitřní strany těla, uděláme několik uzlů, aby provázek otvorem nevypadl. Dlaně přilepíme na druhý konec provázku tak, že provázek nalepíme na rubovou stranu dlaní a poté je ohneme a spojíme k sobě. To samé následuje i s druhou rukou. Tělo slepíme k sobě okrajovým pruhem. Marionetě vytvoříme vodící tyč ze špejle, kterou vložíme mezi přední a zadní čepici a zalepíme ji. Menší čepici přilepíme zepředu loutky a větší zezadu. Na závěr navážeme pomocí provázku ruce (zápěstí loutky) na horní část špejle.

Výroba loutky, úklid pomůcek a pracovních míst.

10 minut

Dochází k finální reflexi celého dne a zároveň edukátor motivuje žáky k dalšímu programovému bloku, který se bude odehrávat přímo v dílně profesionálního řezbáře.

Metodická poznámka: aby i žáci se SVP měli šanci úspěšně loutky dokončit, byly pro program zvoleny velmi snadné postupy výroby loutek - javajka, manekýn a maňásek. Jedná se o jakousi předpřípravu na nejtěžší část programu, a to výrobu marionety pod vedením profesionálního řezbáře.

3.3. Tematický blok č. 3: Výroba vlastní loutky (2 × 6 hodin)

Třetí tematický blok probíhá v řezbářské dílně. 12 hodin bylo rozděleno do dvou dnů:

1. den

Žáci jsou ihned po příchodu do řezbářské dílny seznámeni s prostorem, ve kterém se nachází. Řezbář převezme plně slovo, žákům se představí a vyzve k prohlídce ateliéru, kde jsou uskladněny různé druhy loutek. Každý žák si s jednou konkrétní loutkou zahraje v didaktické hře Specialisté, a zároveň se tak představí řezbáři. Následuje seznámení s řezbářskými nástroji, plánem práce a BOZP.

Po instruktaži načrtnou žáci návrh hlavy loutky, který i následně vyřezají do polystyrénové kostky. Na řadu přichází kaširování hlavy a její barvení. Během těchto činností vznikne i prostor pro odpočinek či hru. Žáci se seznámí s dalšími rozličnými druhy loutek a v ateliéru si zahrají s řezbářem hru Hádej, kde jsem.

Přizpůsobení programu žákům se SVP 3.3., 1.den (podrobné rozpracování viz metodické poznámky v tematických blocích)

- včasné vymezení prostor a určení pravidel, individuální přístup zejména před zahájením neobvyklých/neznámých činností
- prostor přizpůsoben pro maximální bezpečí a pohodlí, snadná mobilita nábytku a náradí, přizpůsobení prostoru
- komunikace řezbáře a ostatních edukátorů plně přizpůsobena žákům se SVP – včasné upozornění na změny, monitoring, časté otázky preventivního charakteru
- možnost pracovat s vlastní loutkou/hračkou při představování (hračka navržena pro žáky ADD/ADHD k vyjadřování svých vlastních pocitů)
- představování se řezbáři prostřednictvím loutky (ich forma), minimalizace strachu a stresu, uvolnění atmosféry
- častější opakování pokynů a pravidel (edukátor se ujišťuje, že došlo k porozumění)



- zajištění pocitu sounáležitosti
- žáci se SVP mají možnost výběru (prvního slova, prvního výběru místa, vynechat některé aktivity apod.)
- vytvořen chronologický přehled pro žáky trpící dezorientací i ostatní žáky se SVP (porucha pozornosti, ADD/ADHD)
- před každou činností edukátoři seznámí žáky s PAS s podrobným plánem práce, zejména jedná-li se o pracovní část, kde se manipuluje s nástroji, případně vyhodnocují pracovní možnosti konkrétního žáka a navrhují alternativní postupy (materiál opracovat ručně apod.)
- změny jsou žákům navrhovány, nikoliv přikazovány - harmonická domluva
- pracovní činnosti střídány s relaxačními aktivitami (omalovánky, čtení, vystřihování), zřízení relaxačního koutku
- zvýšení pochval, pozitivní motivace
- střídání činností v delších časových úsecích pro žáky s ADD/ADHD
- časté střídání uvolňujících činností/her

2. den

Druhý den ráno se skupina přivítá opět v řezbářské dílně a zahájí den diskuzí, ve které řezbář zjišťuje zájem a motivovanost žáků. Poté si žáci zkontrolují, zda jim do druhého dne proschla hlava loutky a se svolením řezbáře zahájí výtvarnou činnost – design hlavy. Po barvení hlavy následuje velmi náročný úsek, kdy žáci střídavě navštěvují tři stanoviště za účelem zkompletování těla loutky. Střídání činností vybidne i k zařazení uvolňovacích cviků zaměřené na prsty na ruku, které předvádí sám instruktor. V neposlední řadě dochází k navázání loutky na vahadlo, a protože opět vznikne volný prostor, je využit k vyplnění Rodného listu loutky, který i nadále poslouží jako podklad pro animaci a také k nákresu návrhu kostýmu a k výběru jména. Blok je zakončen rekapitulací získaných poznatků a zhodnocením třetího bloku.

Přizpůsobení programu pro žáky se SVP 3.3., 2.den (podrobné rozpracování viz metodické poznámky v tematických blocích)

- otázky jsou zaměřené na prožitky a emocionální naladění žáků
- výklad přizpůsoben/zkrácen/upraven pro žáky s poruchou pozornosti
- pracovní činnosti střídány s relaxačními aktivitami (omalovánky, čtení, vystřihování), zřízení relaxačního koutku
- nezbytné zapojení žáků se SVP při výrobě popisu pracovních stanovišť (bezpečí)
- častější střídání aktivit pracovních/uvolňujících
- vytvořen RL loutky jako podklad pro “oživení” vyrobené loutky, nutný individuální přístup
- o změnách se diskutuje citlivě, návrhy na úpravy se žákům pouze doporučují, nikoliv přikazují - prevence neočekávaných reakcí
- vizualita bodů pracovního plánu
- reflektivní dialog veden ve skupině, přičemž jsou otázky pokládány všem a lze na ně odpovídat ano/ne
- rekapitulace ve formě otázek - pro koho bylo..., komu se povedlo..., kdo měl... apod., žáci se přihlašují a řadí se k ostatním se stejnou odpovědí (udržení pozornosti)
- nenutit žáky se SVP do všech aktivit, motivovat je ke zvládnutí překážky

Kognitivní výukový cíl:

Žák se orientuje v dílně řezbáře. Žák zná a rozumí postupu výroby loutky. Žák získané dosavadní zkušenosti využije v praktické části k výrobě vlastní loutky. Žák se pokusí co nejefektivněji transformovat vizuální představu do podoby svého návrhu. Žák podle návrhu zhotoví kostým loutky i výtvarný 3D objekt. Žák zařazuje do praktické části i uvolňovací cviky. Žák hodnotí svůj výkon.



Afektivní výukový cíl:

Žák respektuje pravidla loutkového světa. Žák si uvědomuje obtížnost tvůrčího procesu výroby loutek. Žák doceňuje význam jednotlivých technologií výroby loutek. Žák oceňuje řemeslnou a uměleckou činnost.

Psychomotorický výukový cíl:

Žák imituje ovládání loutek a manipuluje s nimi. Žák si vyzkouší manipulaci s loutkami.

Klíčové kompetence:

Kompetence pracovní

Žáci používají nástroje a kombinují různorodé materiály k vlastní tvorbě loutek. Seznamují se s nástroji, poznávají jejich funkci, také si osvojují bezpečnostní pravidla, a za odborné asistence edukátora se podílejí na jejich užití v rámci svého uměleckého díla.

Kompetence k řešení problémů

Při samostatné tvorbě loutky žáci přemýšlí nad různými technickými postupy, které konzultují s odbornou asistencí edukátora, s jehož podporou realizují své nápady.

Kompetence kulturního povědomí a vyjádření

Žáci oceňují tvůrčí vyjadřování myšlenek, zážitků a emocí a vlastní tvůrčí expresi prostřednictvím loutkového divadla.

Kompetence sociální a personální

Žáci se podílí na nastavování pravidel týmu, budují atmosféru týmu při dlouhodobé tvůrčí práci a rozvíjí mezilidské vztahy.

Metody dle pramene poznání:

Metoda slovní – výklad, řízená diskuze s řezbářem

Metoda názorně-demonstrační – pozorování předmětů, nástrojů, instruktáž

Metoda praktická – výtvarná a pracovní činnost, krátká inscenace loutkového představení v podobě didaktických her, reflexe a sebereflexe

Metody dle fáze výuky:

Motivační – didaktická hra Specialisté, didaktická hra Hledej, kde jsem, výuka v prostředí řezbářské dílny pod vedením profesionála

Expoziční – instruktáž o řezbářských nástrojích, pozorování rozličných technologií loutek

Fixační – rekapitulace nově nabytých informací

Diagnostické – ověření nově získaných informací formou diskuze

Pomůcky:

1. den

- **Flipchart/tabule** (plán práce)
- **Rozličné druhy loutky**
- **Řezbářské nástroje** (řezbářské/odlamovací nože, dláta, pilky, brusný papír)



- **Návrh hlavy = A4/A3 kreslící kartony, tužky, pastelky**
Hlava loutky = polystyrénové kostky, recyklované noviny/časopisy, tekuté lepidlo na tapety (například Taposa), štětce, základní bílá barva (například Primalex)
- Příloha Jak na to? - Tvorba loutky – metodický postup výroby viz <https://www.spolecnedomuzea.cz/rekni-to-loutkou-materialy/>

2. den

- **Flipchart/tabule** (plán práce)
- **Temperové/akrylové barvy, štětce, paleta**
Tělo loutky:
a) materiál – sady základních komponentů k výrobě loutky, provázek/sedlářská nit
b) nástroje – lupénková pila, vrtačka, kladivo
- **Rodný list loutky** (viz příloha)
- **Návrh kostýmů = A4/A3 kreslící kartony, tužky, pastelky**
- příloha **pracovní list** Řekni to loutkou! viz <https://www.spolecnedomuzea.cz/rekni-to-loutkou-materialy/>

<p>VÝROBA VLASTNÍ LOUTKY DÍLNA ŘEZBÁŘE 1. DEN</p> <p>1. hodina 20 minut - uvítání v dílně - seznámení s řezbářem - zmapování prostředí</p> <p>15 minut - prohlídka venkovního ateliéru</p>	<p>Po příjezdu do dílny uvítá řezbář celou skupinu, představí se, nechá žáky odložit si své věci a seznámí je s prostředím (ateliér, pracovní prostory, odpočivací kout, toaleta aj.).</p> <p><i>„Jmenuji se _____ a vítám vás zde v dílně, kde řezbářům i studentům ožívají loutky přímo pod rukama. Abyste byli schopni stvořit kvalitní dílo, měli byste se zde cítit pohodlně, a proto si společně projdeme zdejší prostory, abyste věděli, kde budete pracovat, odpočívat, svačit apod.“</i></p> <p>Řezbář provádí žáky ateliérem i pracovními prostory.</p> <p><i>Metodická poznámka: představit prostory dílny je pro žáky se SVP opět nevyhnutelná záležitost. Řezbářská dílna se skládá z několika částí, z nichž skupina bude využívat jen část. Je tedy nezbytné žáky informovat o prostorech, do kterých je vstup bez dospělé osoby zakázán (včasně určena pravidla a vymezen prostor). Také se během objevování a mapování okolí uvolňuje napětí a stres z neznámého prostředí. Žáci se SVP buďto chodí se skupinou, nebo je možné vytvořit skupinu zvlášť.</i></p> <p>Po společné prohlídce se žáci usadí na židle (opět umístěné do kruhu) a řezbář jim postupně pokládá otázky:</p> <p><i>Co očekáváte od návštěvy zdejší dílny? Kdo je řezbář? Kdo už pracoval se dřevem, např. vyřezával loďky?</i></p> <p><i>Metodická poznámka: opět jsou židle sestaveny do kruhu z důvodu lepší a příjemnější komunikace. Možnost měnit jejich sestavení dle individuálních potřeb žáků se SVP.</i></p> <p>Řezbář vyzve žáky k návštěvě venkovního ateliéru, kde jsou vystaveny nejrůznější typy loutek.</p>
--	--



<p>- hra Specialisté</p> <p>10 minut - seznámení s pracovními nástroji řezbáře</p>	<p><i>„Pojďme se podívat do venkovního ateliéru, kde jsou vystavena nejrůznější díla. Pokud se vám některá loutka bude líbit, požádejte mě a já vám ji na chvíli půjčím. Až si vyberou všichni svou loutku, vrátíme se společně ven na židle, kde se mi představíte.“</i></p> <p><i>Metodická poznámka: řezbář v tuto chvíli nečině nečeká, ale přímo žákům jednotlivé loutky sám nabízí („Kdo by chtěl tohoto vodníka?“), neboť žáci stále mohou pociťovat stud si o loutku říct. Opět je možné nechat autistické žáky pracovat s vlastní postavou (plyšák k určení nálady). Edukátor či pedagogický/muzejní doprovod dohlíží na to, že se skupina nerozdělí a opravdu odchází až společně.</i></p> <p>Řezbář zahajuje v diskuzním kruhu seznamovací aktivitu. Vyzve žáky, aby se velmi krátce představili, ale nemluvili v <i>ich-formě</i>:</p> <p><i>„Nyní si zahrajeme malé seznamovací divadýlko. Naše představení se bude jmenovat Specialisté. Hra spočívá v tom, že vaše loutka získá vaše vlastnosti a veškeré vzpomínky. A protože na tomto „pódiu“ může promlouvat pouze loutka, nezbývá vám nic jiného, než představit sami sebe prostřednictvím vaší loutky. Jak by to mohlo vypadat (řezbář manipuluje se svou loutkou a zahajuje seznamovací hru):</i></p> <p><i>„Ahoj všem, tato loutka se jmenuje Vladimír a jeho práce vyžaduje velkou zručnost, pracuje totiž se dřevem, ze kterého vyrábí loutky. Do školy už nechodí, ale když chodil, nejvíce ho bavilo vaření. Jak se jmenuje tato loutka?“</i></p> <p>Řezbář předá slovo další „loutce“.</p> <p><i>Metodická poznámka: představení se prostřednictvím loutky hru oživí a je to opět možnost, jak žákům ulevit od počátečního ostychu před neznámou osobou – řezbářem. Při představování loutky jako sám sebe dochází k uvolnění napětí a žáci i leckdy o loutce/o sobě žertují.</i></p> <p>Na konci této seznamovací aktivity se řezbář pokusí s pomocí žáků zopakovat jména všech loutek, které byly představeny. Žáci představení (aktivitu) ocení hromadným potleskem.</p> <p><i>Metodická poznámka: díky závěrečnému opakování jmen neprobíhá fixace jen u řezbáře, ale i u žáků, kteří si mohli některá jména zapomenout. Opakovat jména žáky nenecháváme, jen pokud by se našel dobrovolník a sám si řekl o slovo.</i></p> <p>Po seznamovací aktivitě vyzve řezbář žáky, aby si každý z nich našel pohodlné místo u pracovního stolu, u kterého jsou připravené řezbářské nástroje jako dláta, řezbářské nože aj. Řezbář postupně tyto nástroje skupině představí a vysvětlí, k čemu konkrétní nástroj při práci slouží a jak se používá. Po celou dobu s nástroji manipuluje pouze řezbář a žáci pokládají dotazy.</p> <p><i>Metodická poznámka: opět řezbář nechává žáky se SVP si vybrat místa jako první (pocit bezpečí).</i></p>
<p>2. hodina 10 minut</p>	<p>Po prezentaci nástrojů sepíše řezbář na tabuli/flipchart postup práce do jednotlivých bodů. Body zapíše v chronologickém sledu tak, jak budou žáci postupovat během</p>



<p>- soupis postupu práce do jednotlivých bodů</p> <p>10 minut - BOZP</p> <p>25 minut - návrh hlavy loutky</p>	<p>následujících dvou dnů:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. BOZP 2. Návrh hlavy 3. Vyřezávání hlavy 4. Kaširování hlavy (hra Hádej, kde jsem) 5. Barvení hlavy a malířské úpravy hlavy 6. Vyřezávání částí těla (ruce, nohy, boty) 7. Sestavování těla (uvolňovací cviky) 8. Navázání loutky na vahadlo (Rodný list loutky) 9. Návrh kostýmů pro loutky 10. Pojmenování loutky a představení ostatním <p><i>Metodická poznámka: soupis bodů řezbář vystaví na dobře viditelné místo tak, aby si žáci mohli kdykoli přečíst, co je v danou chvíli čeká. Tento soupis bude na stejném místě vystaven po dobu dvou dnů. Pochopitelně je tento přehled vytvořen nejen pro žáky trpící dezorientací a s neschopností se plně soustředit, ale i pro žáky, kteří potřebují znát plán práce pro rozložení svých sil.</i></p> <p><i>Metodická poznámka: opět jsou body sepsány v chronologickém sledu a očíslovány (snazší orientace).</i></p> <p>Řezbář se u každé části zastaví, objasní detaily a vyzve žáky k dotazům.</p> <p>Před zahájením tvorby řezbář a pedagogický/muzejní doprovod seznámí žáky s prvním bodem – BOZP. Velmi důkladně obeznámí žáky s bezpečnostními pravidly, jejichž úkolem je předejít poranění sebe i ostatních účastníků při pracovním postupu.</p> <p><i>Metodická poznámka: při práci se pedagogický/muzejní doprovod plně věnuje žákům se SVP tak, aby nebyl jejich výkon ovlivněn strachem z neznámých nástrojů. Předem si je společně představí, vyzkouší si s nimi manipulovat a určí, k čemu slouží.</i></p> <p>V tuto chvíli přidělí řezbář každému žákovi jeden papír A4, jednu tužku a jeden kus polystyrénové kostky.</p> <p><i>„Nyní vás čeká návrh nejdůležitější části těla loutky – hlavy. Promyslete si, jak chcete, aby vaše loutka vypadala a pokuste se nakreslit její návrh na papír. Až tak učiníte, zhodnoťte, zda se vám bude hlava i dobře vyřezávat řezbářským nožem do polystyrénové kostky. Pokud objevíte nějaké obtížné části, doporučuji je upravit, než začnete vyřezávat.“</i></p> <p>Žáci pracují na svém návrhu a finální verzi překreslují na polystyrénovou kostku.</p> <p><i>Metodická poznámka: na návrhu žáci pracují 20 minut a v případě, že je některý žák rychlejší než ostatní, je vyslán řezbářem do odpočinkového koutku, kde jsou k dispozici knihy o loutkářství a občerstvení.</i></p> <p>Pauza na občerstvení.</p>
<p>3. hodina 40 minut</p>	<p>V okamžiku, kdy mají všichni své návrhy hotové, řezbář rozdá každému žákovi jeden nůž a zopakuje nutnost bezpečné manipulace. Následně pobídne žáky k činnosti. Po</p>



<p>- opakování BOZP - vyřezávání a výroba hlavy</p> <p>5 minut - úklid pracovního místa</p>	<p>celou dobu je řezbář i edukátor žákům plně k dispozici.</p> <p><i>Metodická poznámka: vzhledem k věkové kategorii a k žákům se SVP řezbář zvolil pro výrobu hlavy materiál – extrudovaný polystyrén, který je pevný, ale snadno lámavý. Edukátor tak může zvážit, zda těmto žákům svěří řezbářský nůž, nebo je nechá kousky polystyrénu odlamovat do požadovaných tvarů prsty. Změna se žákům citlivě navrhne.</i></p> <p><i>Metodická poznámka: vzhledem k časové náročnosti tohoto úseku je žákům zejména se SVP k dispozici místo k oddychu, kde si mohou v průběhu odpočinout. Edukátor nebo pedagogický/muzejní doprovod pauzy dle uvážení redukuje.</i></p> <p>Úklid pracovního místa.</p> <p>Oběd.</p>
<p>4. hodina 45 minut - kašírování hlavy loutky</p>	<p>Po obědě se opět všichni sejdou u pracovního stolu.</p> <p><i>„Výborně, všichni jste zvládli vyřezat senzační hlavu. Z výsledků jsem opravdu nadšený. Teď vás čeká čtvrtý bod práce – kašírování, což je speciální technika, která spojuje několik vrstev stejného materiálu za účelem vytvořit povrchovou vrstvu. Nám k tomu poslouží staré noviny/letáky a lepidlo na tapety.“</i></p> <p><i>Metodická poznámka: pochvala řezbáře je v tuto chvíli velmi vítaná, neboť se jedná o poměrně náročný úsek.</i></p> <p><i>Metodická poznámka: řezbář po celou dobu využívá sepsaného pracovního plánu a po jednotlivých aktivitách zmiňuje pro žáky se SVP číslo bodu, které mají žáci za sebou.</i></p> <p>Řezbář rozdává materiál a pracovní pomůcky jako nádoby na lepidlo, špejle, štětce a předvede ukázkou, jak postupovat při kašírování – natrhá noviny na malé kousky, namočí je do lepidla a pokládá je na vyřezanou hlavu. Dále instruuje žáky:</p> <p><i>„Po zaschnutí první vrstvy budete pokračovat stejným způsobem a vytvoříte druhou vrstvu. Takto vytvoříte minimálně 3 vrstvy, které nakonec necháte na slunci zaschnout.“</i></p> <p>Kašírování hlavy.</p>
<p>5. hodina 30 minut - prohlídka letního ateliéru s nejrůznějšími loutkami, manipulace</p>	<p>Po kašírování je nezbytné nechat hlavy minimálně 45 minut zaschnout, proto řezbář na tuto dobu zavede celou skupinu do letního ateliéru, kde předem připravil ukázky nejrůznějších loutek, které buďto vyřezal on sám, nebo jeho studenti. Během této neoficiální výstavy vysvětluje žákům pracovní postupy konkrétních loutek. Žáci si zkouší i manipulaci.</p> <p><i>Metodická poznámka: protože se opět jedná o dlouhodobý úsek, řezbář do 45 minut vloží i aktivizační hru Hledej, kde jsem. Střídání činností v delších časových úsecích je především pro žáky s ADD/ADHD.</i></p>



<p>15 minut - aktivizační metoda Hádej, kde jsem</p>	<p>Na konci této prohlídky řezbář vyzve žáky ke hře – Hledej, kde jsem. Jelikož je na výstavě mnoho různých typů loutek – vodníci, čarodějnice, čert, babička, želva, chameleon apod., ověří si řezbář pozornost žáků. Přečte vždy velmi krátký text, který popisuje konkrétní loutku a jejich úkolem je tuto loutku co nejrychleji najít. V případě, že žák ví, kde se loutka nachází, neprodleně zahlásí řezbáři její polohu.</p> <p><i>Metodická poznámka: během této hry je možné zapojit více žáků najednou a aktivizovat tak celou skupinu. V této hře je překřikování žáků přímo žádoucí. Hra by měla žáky uvolnit a zároveň motivovat k další činnosti.</i></p> <p>Na konci hry jsou žáci odměněni malou vyřezanou postavičkou ze dřeva, která má sloužit jako vzpomínka na řezbáře.</p> <p><i>Metodická poznámka: odměna od řezbáře nebyla v programu plánovaná záležitost, ale žáky velmi potěšila.</i></p> <p>Pauza na občerstvení.</p>
<p>6. hodina 25 minut - barvení hlavy loutky základovou barvou</p> <p>20 minut - závěrečná reflexe dne</p>	<p>Opět se skupina přesune k pracovnímu stolu. Žáci si s sebou přinesou svou hotovou hlavu loutky a vyslechnou si další instrukce:</p> <p><i>„V případě, že je hlava opravdu zcela suchá, ji můžeme natřít podkladovou bílou barvou. Vezměte si tyto silnější dráty, na které polystyrénovou hlavu nejlépe zespod napíchněte a celou ji natřete touto bílou barvou. Vrstva by neměla být silná, ale zároveň ani průsvitná. Pusťte se do práce, kdo bude hotov, odloží hlavu na tuto desku, kde jsou na dráty připraveny díry. Zde ji opět necháme zaschnout.“</i></p> <p>Barvení hlavy.</p> <p>Skupina se sejde v diskuzním kruhu, kam se každý žák posadí na židli. Řezbář využije k finální reflexi prvního dne seznam pracovního postupu, který byl sepsán ve druhé hodině a společně se žáky škrtně ty body, které již mají za sebou. Na závěr si přečtou body, které jim zbývají a společně pak zhodnotí dosavadní práci. Řezbář pokládá otázky typu:</p> <p><i>Co se vám dnes líbilo? Co se vám dnes podařilo? Co byste příště udělali jinak? Která loutka se vám líbila nejvíc? Na co se zítra těšíte?</i></p> <p><i>Metodická poznámka: zrekapitulování jednotlivých bodů připomene žákům jednotlivé aktivity dne a lépe se jim pak aktivity/činnosti hodnotí. Přeškrtnutí bodů slouží zejména žákům se SVP k lepší orientaci.</i></p> <p>Řezbář se rozloučí se skupinou, která opouští dílnu.</p>



<p>VÝROBA VLASTNÍ LOUTKY DÍLNA ŘEZBÁŘE 2. DEN</p> <p>7. hodina 10 minut - uvítání v dílně - zahajovací diskuze</p> <p>35 minut - barvení hlavy loutky akrylovými barvami</p>	<p>Řezbář opět přivítá žáky ve své dílně a vyzve je k odložení věcí (oblečení, batohy). Požádá je, aby si rovnou sedli k pracovnímu stolu, a rozdá jim hlavy loutek. Několika otázkami zahájí diskuzi:</p> <p><i>Kdo z vás vyprávěl včerejší den rodičům? Kdo z vás se sem těšil? Kdo ví, co nás podle našeho plánu čeká nyní?</i></p> <p><i>Metodická poznámka: během této diskuze řezbář žáky cíleně oslovuje jménem, neboť správné oslovení v žácích vyvolává pocit sounáležitosti. Otázky jsou cílené na osobní prožitky a emocionální naladění. Řezbář jimi mapuje zájem a míru motivace žáků, také zjišťuje zaujetí a přizpůsobuje k tomu svůj výklad/postup.</i></p> <p><i>„Správně, v následujících 35 minutách budete vaši hlavu designovat, a to akrylovými barvami. Její vzhled je opravdu zcela na vás. Můžete se pustit do práce.“</i></p> <p>Žáci barví hlavu své loutky. Řezbář a pedagogický/muzejní pedagog je opět zcela k dispozici jako poradce a asistent po celou dobu činnosti.</p> <p>Úklid pomůcek.</p> <p><i>Metodická poznámka: hlavu žáci barví 35 minut a v případě, že je některý žák rychlejší než ostatní, je vyslán řezbářem do odpočinkového koutku, kde jsou k dispozici knihy o loutkářství a občerstvení.</i></p> <p>Pauza na občerstvení.</p>
<p>8. - 9. hodina 80 minut - určení stanovišť a výroba popisek</p> <p>10 minut - uvolňovací aktivita</p>	<p>Žáci opět odloží hotové hlavy na slunné místo tak, aby barvy proschly. Během následujících dvou hodin je čeká poměrně náročný úsek, kdy budou pracovat pod dozorem řezbáře s nejrůznějším nářadím jako lupínková pila nebo vrtačka. Tento úsek vyžaduje kázeň a spolehlivé načasování, proto řezbář určí tři stanoviště a ke každému z nich přidělí jeden odborný dohled dospělé osoby. Na stanovištích se postupně vystřídají všichni žáci. Výsledkem bude sestavené tělo loutky.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. stanoviště – lupínková pila 2. stanoviště – vrtání 3. stanoviště – roznýtování a sestavování částí do celku <p><i>Metodická poznámka: jednotlivá stanoviště řezbář označí očíslovaným popiskem. Zde je velmi důležité, aby se na výrobě popisek žáci (zejména s PAS) aktivně podíleli, a to z důvodu bezproblémového chodu výroby a také na zvýšení pozornosti při sdělování takto důležitých informací. Přímou nabídkou, že popisky vytvoří sami žáci, přičemž je mohou i výtvarně ztvárnit.</i></p> <p>Po dlouhé pracovní činnosti řezbář svolá žáky opět do diskuzního kruhu a požádá je, aby si sedli na kraj židle, uvolnili se v zádech a svěsili ruce podél těla. Dále řezbář předvádí nejrůznější cviky na uvolnění svalů na prstech ruky, které po něm žáci opakují.</p> <p><i>Metodická poznámka: tyto cviky je vhodné zařadit po delší manuální práci k uvolnění napětí ve svalech i k uvolnění mysli. A také se jedná o prevenci únavy ze střídání</i></p>



	<p>činností. Pakliže by žáci se SVP o cvičení neměli zájem, není nutné jejich zapojení.</p> <p>Oběd.</p>
<p>10. hodina 60 minut</p>	<p>Po obědové pauze se skupina sejde u jednoho pracovního stolu, kde má řezbář připravený další materiál – vahadlo, dráty, provazy a nářadí. V tuto chvíli mají žáci hotové tělo loutky a její hlavu. Zbývá tedy loutku technicky zprovoznit – navázat na vahadlo.</p> <p><i>Metodická poznámka: tento krok vyžaduje jistou zkušenost, kterou během praxe získal právě řezbář. Vázat loutku je tedy možné pouze pod dohledem řezbáře, tudíž vždy váže řezbář-žák. Čas, který během vázání loutek vznikne ostatním, žáci využijí k vyplnění Rodného listu loutky (viz příloha).</i></p> <p><i>Metodická poznámka: vyplněním Rodného listu začnou žáci své dílo/předmět vnímat více jako loutku či umělecký objekt, který má svůj „svět.“ Sám autor má možnost určit povahové vlastnosti loutky, ať už autobiografické či vlastnosti zcela nezávislé na autorovi. Při vyplňování listu se plně rozvíjí žákova fantazie, představivost i kreativita. Tento list poslouží později jako osnova při animování loutky, tudíž je vyplnění RL nezbytné. Žáci se v průběhu navazování loutek postupně vystřídají, čili vznikne všem žákům stejný/podobný čas pro vyplnění listu. V případě obtíží se dospělí individuálně věnují žákům tak, aby všichni i žáci se SVP rodný list vyplnili. Motivuje je otázkami, inscenuje zvědavost a pod vedením nad loutkou diskutují.</i></p>
<p>11. hodina 15 minut - finální úklid pracovních míst</p> <p>10 minut - rozprava nad tím, kdo je má loutka</p> <p>20 minut - návrh kostýmu mé loutky - úklid pomůcek</p>	<p>V okamžiku, kdy mají všichni žáci loutku navázanou, vyzve řezbář či pedagogický/muzejní dohled skupinu k úklidu celého pracovního prostoru, neboť v dílně byla vázáním loutky řezbářská práce ukončena.</p> <p>Úklid pracovního prostoru.</p> <p><i>„Vaše loutka se možná může zdát být hotová, ale není tomu tak. Tento předmět se stává loutkou až ve chvíli, kdy ji vy sami vdechnete život. Teď je to pouhý kus dřeva navázaný na vahadlo, ale v koho se vaše loutka promění, už víte?“</i></p> <p>Otázkou vyzve řezbář žáky k diskuzi. Ti zvažují, jak bude jejich loutka vypadat a zároveň se inspiroují nápady ostatních.</p> <p><i>Metodická poznámka: sepsáním RL již žáci získali základní představu o své loutce. Během diskuze se inspiroují nápady druhých a zvažují další možné úpravy jejich loutky.</i></p> <p>Řezbář rozdá žákům čtvrtku, tužku, pastely, případně gumu a ořezávátko.</p> <p><i>„Mám pro vás další výzvu. Nyní si navrhnete kostým loutky, který si zítra i sami ušijete. Pochopitelně, že by měl kostým loutky odpovídat tomu, kým vaše loutka je. Důkladně si tedy promyslete, jak bude kostým vypadat.“</i></p> <p><i>Metodická poznámka: během práce je řezbář žákům plně k dispozici. Komentuje návrhy a upozorňuje na komplikované úseky. Speciálně se věnuje žákům se SVP. Společně s nimi diskutuje nad realizací a upravují spolu návrhy kostýmů do potenciální dokonalosti, nicméně nenutí jim žádné změny, pokud oni sami nechtějí. Jejich loutka musí odpovídat plně jejich představám a změny proti jejich</i></p>



	<p>vůli/přesvědčení mohou vyvolat neočekávané reakce.</p> <p>Úklid pomůcek.</p> <p>Pauza na občerstvení.</p>
<p>12. hodina 10 minut - závěrečná diskuze - rekapitulace činností - reflexe nad odvedenou prací</p> <p>30 minut - jméno loutky a její představení</p>	<p>Řezbář požádá žáky, aby si sedli do diskuzního kruhu a vzali si k sobě svou loutku, Rodný list a návrh kostýmu. Ke skupině přisune i flipchart, na kterém byl v přechozím dnu napsán plán práce a škrtně body, které společně splnili:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. BOZP 2. Návrh hlavy 3. Vyřezávání hlavy 4. Kaširování hlavy (hra Hádej, kde jsem) 5. Barvení hlavy a malířské úpravy hlavy 6. Vyřezávání částí těla (ruce, nohy, boty) 7. Sestavování těla (uvolňovací eviky) 8. Navázání loutky na vahadlo (Rodný list loutky) 9. Návrh kostýmů pro loutky 10. Pojmenování loutky a představení ostatním <p><i>Metodická poznámka: jedná se o rekapitulaci činností obou dnů, která je pro žáky i všechny účastníky velmi důležitá, neboť jsou následující otázky v diskusi zaměřeny na zhodnocení konkrétních aktivit v programu a bez jejich zopakování by si na všechny činnosti žáci jen těžko vzpomněli. Vizualita těchto bodů je, zejména pro žáky se SVP, nutná.</i></p> <p>Žáci si během toho rekapituluji jednotlivé činnosti. Řezbář otázkami vyzývá žáky k diskuzi:</p> <p style="text-align: center;"> <i>Která činnost byla pro vás nejtěžší? Co se vám nejvíce povedlo? Co byste změnili? Koho zaujalo povolání řezbář?</i> </p> <p><i>Metodická poznámka: během tohoto hodnocení programu lze otázky pokládat všem žákům najednou. Například - „Pro koho se také stala nejtěžší činnost vyřezání hlavy?“ Otázky oslovují celou skupinu, tudíž řezbář snadněji udrží pozornost u žáků s poruchou soustředěnosti.</i></p> <p><i>„Nyní vás požádám, abyste si pročetli poslední úkol z pracovního listu a připomněli si celý proces tvorby loutky. Až si ho promyslíte, přijďte k tabuli a napište jméno loutky kamkoli, kde je volné místo.“</i></p> <p>Zapisování jmen loutek na tabuli.</p> <p><i>„Známe již jména všech přítomných loutek, výborně. Je čas na poslední bod práce, a to představit vaši loutku ostatním. Na tabuli napíšu několik bodů, které vám mohou sloužit jako osnova vašeho vyprávění. Promyslete si vaše krátké vystoupení, a kdo bude mít chuť, může začít.“</i></p> <p>Edukátor škrtně poslední bod práce. Žáci si doplní poslední úkol pracovního listu.</p>



<p>5 minut - rozloučení - závěrečné zhodnocení</p>	<p><i>Realita se lišila/nelišila od mých představ....</i> <i>Jednoduché bylo</i> <i>Složité bylo.....</i> <i>Nemožné bylo....</i> <i>Bavilo mě a naopak nebavilo</i> <i>Spokojen/a jsem s</i></p> <p>Po několika minutách hledá řezbář dobrovolníka. Pokud nikdo začít nechce, vezme si slovo sám řezbář, který započne malé představení. Postupně pak v tomto duchu o své loutce pohovoří každý žák. Po posledním představení jsou žáci vyzváni k dotazům, zda by je o konkrétní loutce ještě něco zajímalo a pokud ano, pokládají autorovi doplňující otázky. Na závěr se ocení potleskem.</p> <p><i>Metodická poznámka: pakliže se najde žák, který z důvodu ostychu nechce svou loutku představit, je možné se ho na jeho loutku rovnou doptávat.</i></p> <p><i>Metodická poznámka: řezbář nechá žáky vybrat, zda chtějí svou loutku představit jako autoři, nebo zda bude o sobě „mluvit“ sama loutka. Opět není nutné žáky se SVP k tomuto bodu nutit. Například mohou loutku představit v ústraní jen jednomu z realizátorů.</i></p> <p>V posledních pěti minutách řezbář zhodnotí oba dva dny, ocení a zhodnotí práci žáků, poděkuje jim za účast.</p> <p><i>„Vyrobili jste si úžasné loutky. Každá je úplně jiná, každá je originál. Neméně fantastické jsou i vaše příběhy. Jsem velmi spokojený. Byli jste šikovní, děkuji za vaši účast na tomto programu. Přeji vám, abyste vaši loutku zítra a pozítří v pořádku dodělali a vaši loutce přeji, aby si zahrála mnoho pěkných představení.“</i></p> <p>Rozloučení se žáky.</p>
--	--

3.4. Tematický blok č. 4: Animace vlastní loutky (6 + 4 hodiny)

Časová dotace 10 hodin byla rozložena do dvou dnů – 6:4. Druhá část čtvrtého tematického bloku (4 hodiny) byla přesunuta do druhého dne.

Přizpůsobení programu žákům se SVP 3.4. (podrobné rozpracování viz metodické poznámky v tematických blocích)

- častější a včasná kontrola aktivního zapojení všech žáků
- body pracovního postupu jsou chronologicky číslovány (eliminace dezorientace v čase)
- žáky s PAS nenecháváme bez dozoru, nabídneme jim vždy doprovod, případně se edukátor stává nevtíravým pozorovatelem, případně poradcem
- včasný zásah v případě vzniklých potíží při určení výstavních prostor (nenásilná domluva)
- účast na všech aktivitách není povinná, zvýšená motivace překážky překonat
- při výrobě občerstvení kladen důraz na hygienu a estetiku připraveného pohoštění
- otázky k reflektivnímu dialogu jsou zaměřeny na emoce žáků a jejich závěrečné pocity, na prožitky z tvorby a z absolvování programu
- možnost hodnotit program vybranými emotikony (papírová podoba, předem připravené)



- výběr jednoho vystihujícího slova při závěrečné reflexi učí žáky reflektovat dlouhodobější práci a vystihnout podstatné informace

1. den (6 hodin)

První část čtvrtého bloku se odehrává opět v dílně Muzea loutek. Edukátor zahájí den diskuzí, téma – Moje loutka a její svět. Žáci přemýšlí a debatují o možném světě jejich loutky. Ke zkvalitnění vztahů ve skupině edukátor vyzve žáky k aktivitě, ve které žáci oceňují práci někoho jiného a následně svého kolegu i chválí za konkrétní odvedenou práci. Následuje prezentace návrhů kostýmů a diskuze nad jejich realizací. Po BOZP započne i skutečná výroba, které je věnován velký časový úsek.

Ve druhé polovině tematického bloku se žáci seznámí s jednoduchými aplikacemi ChatterPix a Canva (nebo obdobnými programy), přičemž první z nich použijí k animaci loutek a druhou k výrobě plakátů a pozvánek na výstavu. Ve volné chvíli si žáci vyrábí loutku Bohouška.

2. den (4 hodiny)

Žáci v průběhu čtyř hodin připraví prostory pro svou výstavu – instalace loutek a stojanů s tablety, výroba popisků a zajištění občerstvení. Také si v této části připraví úvodní řeč k uvítání svých hostů vernisáže a vyberou k tomu i vhodné prostory/prostranství. Tematický blok skupina zakončí závěrečnou reflexí a reflektivním dialogem.

Kognitivní výukový cíl:

Žák prezentuje ostatním své nápady. Žák asertivně prosazuje svůj názor. Žák ovládá aplikaci ChatterPix a Canva (nebo obdobné) a umí je aktivně používat. Žák zná a rozumí postupu výroby kostýmu. Žák dosavadní zkušenosti zužitkuje v praktické části k výrobě kostýmu. Žák se pokusí co nejefektivněji transformovat představu do podoby svého návrhu kostýmu. Žák si uvědomuje rozdíl mezi návrhem a realitou. Žák připravuje výstavní prostor dle svého uvážení s využitím vlastní kreativity. Žák sepíše smysluplný text, kterým poutavě uvítá hosty vernisáže. Žák vyhodnocuje prostory muzea a dokáže asertivně prosadit svůj názor. Žák smysluplně a srozumitelně prezentuje své myšlenky a nápady v mluveném i písemném projevu.

Afektivní výukový cíl:

Žák oceňuje práci druhých a hodnotí svůj tvůrčí proces. Žák si uvědomuje technický přínos aplikací ChatterPix a Canva (nebo obdobných) pro jejich výstavu a prezentování se. Žák respektuje kodex výstavy. Žák dokáže hovořit o svých pocitech a ocenit svou i cizí dlouhodobou tvůrčí činnost.

Klíčové kompetence:

Kompetence k řešení problémů

Při samostatné vyjádření pomocí loutky řeší kompletní problémy formy a obsahu.

Kompetence kulturního povědomí a vyjádření

Žáci oceňují tvůrčí vyjadřování myšlenek, zážitků a emocí a vlastní tvůrčí expresi prostřednictvím animace loutky.

Kompetence sociální a personální

Žáci si stojí za svým dílem a představují jej spolužákům. Učí se čelit kritice a otázkám.



Kompetence občanské

Žáci vytvoří dílo, které prezentují spolužákům.

Metody dle pramene poznání:

Metoda slovní – diskuze (svět a její loutka), reflektivní dialog

Metoda názorně-demonstrační – instruktáž

Metoda praktická – výtvarná a pracovní činnost (výroba kostýmů), instalace výstavy

Metody dle fáze výuky:

Motivační (výroba kostýmů dle vlastních návrhů, instalace vlastních děl, reflexe vlastní tvorby – reflektivní dialog)

Expoziční (instruktáž o výrobě kostýmů)

Diagnostická (ověření nově získaných informací formou diskuze)

Fixační (rekapitulace získaných informací i dovedností)

Pomůcky:

- Výroba kostýmu = zbytky látek, látková dekorativní plst', nitě, jehly
- Stojany na tablety, tablety/iPady - nainstalované programy ChatterPix (nebo obdobné SpeakPic, POSE: Talking Pictures, Blabberize) a Canva (nebo obdobné MS PowerPoint, Impress a Draw ze sady Libre Office, Google prezentace)
- Barevná tiskárna/kopírka (papíry do tiskárny)
- Flipchart
- Vhodné prostory pro instalaci loutek
- Popisky (kreslící karton/dřívka, lihové fixy), improvizované stojany na loutky, ubrusy, látka
- Suroviny (občerstvení)

ANIMACE VLASTNÍ LOUTKY MUZEUM LOUTEK 1. DEN	Edukátor uvítá žáky opět v Muzeu loutek a odvede je do dílen. <i>Metodická poznámka: prostředí muzejních dílen je žákům známé, a proto není nutné prostory představovat znovu. Stále je žákům k dispozici i vytvořená mapa prostředí z prvního dne programu.</i>
1. hodina 10 minut - uvítání v Muzeu loutek	V centrální/pracovní místnosti je žákům opět k dispozici místo, kde si mohou odložit věci, poté se pohodlně usadí v diskuzním kruhu a vezmou si k sobě svou loutku.
35 minut - svět loutky - sociální hra	Edukátor vyzve žáky k rozpravě: <i>„Kdybyste k Vaší loutce vyráběli další postavy, které by to byly?“</i>



<p>- debata nad realizací kostýmů - BOZP</p>	<p>Žáci diskutují a zamýšlí se nad tím, koho jejich loutka představuje a rozšiřují její „svět.“</p> <p><i>Metodická poznámka: pravděpodobně se v průběhu diskuze začnou světy loutek prolínat a účastníci tak zjistí shodné/podobné vlastnosti „loutek“. Žáci mají tendence tvořit autobiograficky, a tak se předpokládá, že se touto aktivitou mohou sblížit i jedinci, kteří dosud společné zájmy mezi sebou nevnímali/nepředpokládali.</i></p> <p>Edukátor pokračuje:</p> <p><i>„Usaďte svou loutku tak, aby na ni všichni viděli, nejlépe si ji posadte na sebe. Dobře si všechny loutky prohlédněte, vaším úkolem teď bude pochválit někoho jiného za něco, co se mu podle vás podařilo.“</i></p> <p><i>Metodická poznámka: tato aktivita podpoří u žáků hledání sociální identity. Učí je chválit a vážit si práce druhých.</i></p> <p>Edukátor umožní žákům si odpověď promyslet, poté zahájí hru on sám. Během hry dohlíží na to, aby se vystřídali všichni a každý byl za něco pochválen.</p> <p><i>„Já si cením na této loutce, že byla pečlivě promyšlená. Její návrh kostýmu barevně ladí s její hlavou, která je opravdu velmi originální, neboť jsem nikdy takovou loutku neviděl. Předávám slovo ostatním.“</i></p> <p><i>Metodická poznámka: v této aktivitě je opravdu velmi důležité, aby se nevynechal ani jeden žák.</i></p> <p>Takto se vystřídají všichni žáci. Edukátor seznamuje žáky s dalšími instrukcemi:</p> <p><i>„Včera a především (v úterý, středu) jste si v dílně řezbáře vyrobili skutečnou loutku. Vymysleli jste jí jméno, sepsali jste pro ni její vlastní Rodný list a představili jste jí vaši skupině, báječné. Také jste loutce navrhli kostým a společně s řezbářem jste řešili realizaci, avšak pouze teoreticky. Nás nyní čeká další výzva, a to ušít vaší loutce skutečný kostým. Všechny poprosím, aby návrh kostýmu zavěsili pomocí magnetů na tabuli a ještě se na chvíli usadili.“</i></p> <p>Edukátor a žáci komentují kostýmy, zamýšlí se nad realizací, promýšlí plán, nad kterým diskutuje celá skupina.</p> <p><i>Metodická poznámka: hromadná debata může žákům pomoci eliminovat co nejvíce komplikovaných míst před šitím kostýmu. Žáci se tím učí přijímat názory druhých lidí a akceptovat potencionální neshody.</i></p> <p>Edukátor nebo pedagogický/muzejní dozor předvádí žákům materiál, který je v dílně dostupný. Společně upravují návrh tak, aby jeho realizace byla bezproblémová. V okamžiku, kdy žáci mají k dispozici materiál (látku, doplňky) zahájí edukátor školení o BOZP (bezpečnost a ochrana zdraví při práci).</p> <p>Po BOZP vyzve edukátor žáky k dotazům.</p>
--	--



	(Pauza na občerstvení)
2. – 3. hodina 90 minut - výroba, šití kostýmů	Žáci pracují na kostýmech. <i>Metodická poznámka: pokud je to možné, šijí ručně. Na obtížnější části je možné použít šicí stroj, který obsluhuje edukátor nebo pedagogický/muzejní pedagog.</i> (Oběd)
4. – 5. hodina 60 minut - podklad mluvené/dabované řeči - aplikace ChatterPix (nebo obdobná)	V tuto chvíli jsou loutky kompletně hotové a na řadu přichází jejich animace/oživení. Po obědové pauze se opět celá skupina schází v diskuzním kruhu, aby si vyslechla další pokyny, které se týkají animace loutek. Animovat lze všechny loutky, které žáci během programu vyrobili (marionetu, akrobaty, špióna aj.). Skupina se seznámí s obslužnými pokyny a základním/jednoduchým programem ChatterPix (nebo obdobnou aplikací). <i>Metodická poznámka: program je volně dostupný ke stažení. Jedná se o velmi zdařilý a jednoduchý program, kterým lze oživit a rozmluvit jakýkoli předmět či osobu.</i> <i>„Než se pustíte do animování loutky/loutek, je příhodné si předem připravit text. Vezměte si z pracovního stolu papír, propisku a sepište si krátký scénář (30 sekund). Poté doporučuji se po jednom přesunout do vedlejší místnosti, kde lze animovat videa bez okolních nežádoucích zvuků.“</i> <i>Metodická poznámka: jako podklad k mluvené řeči mohou žáci využít i Rodný list loutky.</i> <i>Metodická poznámka: edukátor či pedagogický/muzejní doprovod je žákům po celou dobu animování k dispozici. Video se kontrolují a zálohují na místě. Finální videa jsou druhý den vystavena na výstavě.</i> <i>Metodická poznámka: vzhledem k časové náročnosti tohoto úseku připraví edukátor žákům, kteří zrovna neanimují, aktivitu navíc (výroba Bohouška). Případně je nechá odpočívat na místě, kde jsou k dispozici knihy, časopisy, papíry a pastelky.</i> Žáci, kteří zrovna neanimují, vyrábí loutku Bohouška viz příloha Jak na to? – Rošťáci z Muzea loutek v Plzni – metodický postup výroby viz https://www.spolecnedomuzea.cz/rekni-to-loutkou-materialy/ Po animaci edukátor zahájí další část programu, a to výrobu pozvánek a plakátů k výstavě. Edukátor vede diskuzi o výrobě: <i>Které informace by neměly na pozvánce/plakátu chybět? Jaké by mělo být pozadí? Jak velké by mělo být písmo? Co vystihuje vaši výstavu? Plakát by měl mít poutavý nadpis, máte nějaký nápad?</i>
30 minut - pravidla pro tvorbu plakátu a pozvánky - program CANVA (nebo obdobný)	



	<p><i>Jaké barvy se podle vás k sobě hodí a naopak?</i></p> <p><i>Metodická poznámka: odpovědi edukátor zaznamenaná na flipchart.</i></p> <p>Po krátké diskuzi edukátor seznámí žáky s programem Canva (případně s jeho alternativou) - velmi jednoduchý grafický program, který nabízí tisíce profesionálních šablon. Krátkou instruktáží přiblíží žákům základní funkce a možnosti programu, jehož nástroje i názorně skupině předvádí. Následně si žáci jednoduchý plakát/pozvánku zkusí vytvořit sami. Zhodnotí využití grafického programu a porovnávají ho s eventuální výtvarnou technikou.</p> <p>(Pauza na občerstvení)</p>
<p>6. hodina 30 minut - tvorba plakátu a pozvánky - instalace plakátů</p> <p>15 minut - motivování žáků - rekapitulace dne - rozloučení</p>	<p>Po instruktáži vyzve edukátor žáky ke společné tvorbě plakátu, posléze pozvámek. Žáci hlasují a diskutují o podkladu, písmu, barvách, textu. V tuto chvíli pracuje skupina dohromady a výsledkem jejich spolupráce se stává jeden plakát a jedna pozvánka, které edukátor nebo pedagogický/muzejní doprovod okopírují. Pokud by někdo z žáků trval na vlastní pozvánce, je mu vyhověno.</p> <p><i>Metodická poznámka: tvorba společného plakátu a pozvánky učí žáky ke kooperaci a ke spolupráci ve skupině, přesto je možné upřednostnit touhu po vlastní tvorbě a nechat žáky tvořit i samostatně. Prioritně se ale edukátor pokusí navodit takovou atmosféru, ve které se jeví společné dílo jako ideální řešení.</i></p> <p><i>Metodická poznámka: skupina má po celou dobu zhotovování plakátu/pozvánky k dispozici flipchart, na kterém jsou zapsané odpovědi z předchozí diskuze. Edukátor se v tuto chvíli stává pouze pozorovatelem, případně poradcem.</i></p> <p>Vytištěné plakáty se skupina vypraví rozvěsit do muzejních prostor a vyvěsí je na viditelná (k tomu určená) místa, především na vchodové dveře, kde může plakát oslovit i veřejnost.</p> <p><i>„Vážení žáci, dnes jste kompletně dokončili vaši loutku a zítra vás čeká ji patřičně představit veřejnosti. Nejen marionetu, ale i ostatní loutky, které jste zde vyrobili. Znamená to, že vás čeká příprava vernisáže a výstavních prostor – občerstvení pro hosty, nainstalovat stojany s tablety, zajistit techniku promítání aj. Máte se na co těšit. Plakáty jsou již uveřejněny, pozvánky prosím předejte vašim hostům. Uklidte prosím vaše pracovní místo a naposled se dnes přijďte posadit do debatního kruhu.“</i></p> <p><i>Metodická poznámka: umístění plakátu v prostorech muzea podtrhuje její výjimečnost a zvyšuje míru motivace žáků na druhý den.</i></p> <p>Edukátor ve skupině realizuje rozhovor se žáky:</p> <p><i>Která činnost se ti dnes líbila nejvíc? Co nového ses naučili? Na co bys neměl/a zapomínat při výrobě plakátu? Těšíte se na zítra, na co konkrétně?</i></p> <p>Po rozhovoru se edukátor s žáky přesune k východu, kde se s nimi rozloučí.</p>

<p>ANIMACE VLASTNÍ LOUTKY MUZEUM LOUTEK 2. DEN</p>	<p>Edukátor vyčká na příchod všech žáků, poté se s nimi uvítá. Zahájí den otázkou:</p>
<p><u>7. – 8. hodina</u> 15 minut - uvítání v Muzeu loutek</p>	<p><i>„Jaký jste včera měli den?“</i></p> <p><i>Metodická poznámka: slovní rozcvička.</i></p> <p>Po krátké diskuzi se skupina usadí opět v diskusním kruhu. Edukátor připraví ke kruhu flipchart a společně se žáky sepiše jednotlivé body dopoledního programu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. příprava výstavních prostor 2. najít vhodné výstavní prostory (velikost, dostatečný zdroj světla, vzdušnost, atmosféra prostoru) 3. připravit zahajovací řeč 4. připravit popisky k loutkám a najít jejich vhodné umístění 5. instalování stojanů na tablety 6. kontrola animací 7. přichystání občerstvení na výstavu 8. závěrečná reflexe programu
<p>15 minut - hledání nevhodnější místnosti pro výstavu</p>	<p><i>Metodická poznámka: edukátor opět sepiše plán práce, očísluje body (snazší orientace) zejména pro žáky s poruchou pozornosti – snaha eliminovat dezorientaci v čase.</i></p> <p>Po shrnutí jednotlivých bodů dopoledního programu se žáci vypraví do muzejních prostor, kde hledají nejvhodnější místo pro jejich výstavu. Soustředí se na velikost, dostatečné prosvětlení a příjemnou atmosféru místnosti/í vhodnou pro jejich výstavu.</p> <p><i>Metodická poznámka: v této části se edukátor opět stává pozorovatelem, případně poradcem. Pakliže by některý ze žáků se SVP vyžadoval doprovod dospělého, prosba je vyslyšena.</i></p>
<p>30 minut - výběr vhodného místa k pronesení úvodní řeči a uvítání hostů</p>	<p><i>„Při výběru myslete na to, že se do místnosti/í musí vejít větší počet lidí tak, aby se cítili příjemně a mohli si v klidu prohlédnout vaši výstavu. Je vhodné vybrat takovou místnost, kde je dostatečný přísun vzduchu a zdroj světla, ať už umělého nebo přírodního.“</i></p> <p>Během výběru výstavních prostor spolu žáci maximálně spolupracují a radí se, kde by se jejich výstavu dala zrealizovat. Svou volbu žáci edukátorovi zdůvodní a obhájí.</p> <p><i>Metodická poznámka: jedná se o činnost podporující spolupráci ve skupině a posilující asertivní způsob prosazení vlastního názoru. V případě problémů zasáhne edukátor a žákům nabízí nová řešení. Velmi opatrný by měl být edukátor v prosazování svých návrhů u žáků s PAS, kteří se často s názory druhých neshodují.</i></p> <p><i>„Výborně, prostory jste již společně vybrali. Nyní zkuste zapřemýšlet, kde by bylo nejvhodnější vaši výstavu uvést zahajovacím slovem. Dbejte na to, že se do tohoto prostranství musí vejít všichni návštěvníci vernisáže. Až toto místo vyberete, přijděte se usadit k pracovním stolům.“</i></p>



<p>- osnova úvodní řeči</p> <p>30 minut - aranžování loutek - popisky - instalace stojanů s tablety</p>	<p>Žáci vybírají místo, posléze se přesunou do pracovního prostoru, kde svůj verdikt sdělí edukátorovi, který daný prostor se žáky prodiskutuje, zda je pro úvodní slovo vhodný, či nikoliv.</p> <p><i>Metodická poznámka: opět se jedná o činnost podporující spolupráci ve skupině a posilující asertivní způsob prosazení vlastního názoru</i></p> <p><i>„Co si myslíte, že by takové úvodní slovo mělo obsahovat?“</i></p> <p>Žáci odhadují jednotlivé body. Edukátor přijímá návrhy a chronologicky je zapisuje:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pozdravení a uvítání všech 2. Poděkování za jejich účast 3. Kdo jsou autoři 4. Co je to za výstavu/program 5. Co všechno mohou návštěvníci na výstavě zhlédnout 6. Přání hezké zábavy <p><i>Metodická poznámka: body jsou opět chronologicky očíslovány.</i></p> <p>V tuto chvíli vyzve edukátor žáky k promyšlení textu jejich úvodního slova vernisáže. Žáci vymýšlí krátkou uvítací řeč a každý si předem určí svou pasáž, kterou přednese.</p> <p><i>Metodická poznámka: pokud některý žák odmítne na vernisáži hovořit, je mu vyhověno. Edukátor slouží jako zapisovatel a rádce.</i></p> <p>Po sepsání úvodního slova si každý žák najde ve vybraném výstavním místě prostor, ve kterém všechny své loutky naaranžuje. K tomu je možné použít: látku, stojany, barevné papíry, krepový papír, jakýkoli předmět denní potřeby aj. Vyjma svého místa také žáci přichystají místo, kam umístí stůl s ubrusem, na který později připraví talíře s občerstvením a vodu.</p> <p><i>„Nyní si vezměte k sobě tato dřívka, na které napište názvy/jména vašich výtvorů. Můžete je samozřejmě doplnit i o krátký popis, ale vzhledem k velikosti dřívek pouze o nejdůležitější informace. Až tyto popisky sepišete, umístěte je ke svým loutkám ve výstavním prostoru.“</i></p> <p>Edukátor donese stojany na tablety, které i posléze společně se žáky umístí k loutkám. Edukátor zkontroluje jejich funkčnost a zajistí technickou podporu. Na výstavě jeden tablet prezentuje výtvoř jednoho autora.</p> <p><i>Metodická poznámka: instalaci stojanů s tablety zajišťuje edukátor, žáci pouze asistují.</i></p> <p>Edukátor žáky pochválí za jejich dosavadní aktivitu a vyhlásí pauzu.</p> <p>(Pauza na občerstvení)</p>
--	--

<p><u>9. hodina</u> - příprava občerstvení</p>	<p>V tuto chvíli zbývá připravit občerstvení pro hosty vernisáže. Edukátor a pedagogický/muzejní dozor nachystá jednotlivé potraviny na stůl. Žáci jsou vyzváni k důkladné hygieně rukou a následně k přípravě obložených talířů.</p> <p><i>Metodická poznámka: hygiena je po celou dobu přípravy občerstvení žákům připomínána a edukátor na její plnění klade velký důraz.</i></p> <p><i>„Při přípravě těchto talířů nezapomeňte na pořekadlo – člověk jí očima. Snažte se potraviny barevně sladit a na talíř příjemně rozložit.“</i></p> <p><i>Metodická poznámka: uplatnění smyslové citlivosti i během přípravy pokrmů.</i></p> <p>Žáci připravují občerstvení a hotové obložené talíře umísťují do ledničky/chladného místa.</p> <p><i>Metodická poznámka: žáci jsou limitováni druhy potravin a jejich množstvím.</i></p>
<p><u>10. hodina</u> 45 minut - reflektivní dialog - závěrečná reflexe programu</p>	<p>Zbývá poslední hodina před obědovou pauzou a vernisáží. Tento čas je věnován reflektivnímu dialogu a závěrečné reflexi celého programu.</p> <p>První část je věnovaná reflektivnímu dialogu. Celá skupina si společně připomene obsahy jednotlivých dní, poté se každý žák samostatně zamyslí nad svými výtvary. Edukátor otázkami vybízí žáky k diskuzi:</p> <p><i>Splnila loutka mé očekávání? Koho mi má loutka připomínat? Co pro mě moje loutka znamená? Má moje loutka i některé mé vlastnosti? Co jsem chtěl svou loutkou říct?</i></p> <p><i>Metodická poznámka: otázky k reflektivnímu dialogu jsou zaměřeny na emoce žáků a jejich závěrečné pocity, na prožitky z tvorby a z absolvování programu. U žáků se SVP se soustředíme na prožití a zaznamenáváme slabší i silnější momenty programu. Pokud se objeví ve skupině žáci, kteří jsou málo výřeční, nabídneme jim možnost zhodnocení programu prostřednictvím emotikonů (papírová podoba), kdy se jich ptáme na konkrétní otázky a oni je hodnotí jako ve škole.</i></p> <p>Edukátor poděkuje žákům za jejich aktivní spolupráci a zahájí poslední řízenou činnost.</p> <p><i>„Nyní se blížíme do finále a já bych vás teď poprosil, zda byste na tabuli každý sám za sebe napsal jedno jediné slovo, které vás jako první napadne, když se řekne – program Řekni to loutkou!“</i></p> <p>Nejčastější odpovědi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - loutka - dřina - dřevo - muzeum - řezbář



	<ul style="list-style-type: none"> - loutkovodič - radost - čas <p><i>Metodická poznámka: k závěrečné reflexi využije edukátor hru se slovy, kdy každý žák vybírá pouze jedno jediné slovo, které dle jeho soudu vystihne celý program. Žáci se SVP se tak učí reflektovat dlouhodobější práci a vystihnout podstatné informace.</i></p> <p>Opět edukátor žáky ocení slovní pochvalou a potleskem. Poděkuje jim za spolupráci a vyhlásí obědovou pauzu.</p> <p>(Oběd)</p>
--	--

3.5. Tematický blok č. 5: Muzejní výstava „Řekni to loutkou!“ (2 hodiny)

Poslednímu tematickému bloku jsou věnovány dvě hodiny. Žáci ve zvolený čas zahájí vernisáž úvodním slovem a přivítají své hosty na výstavě. Hosté si prohlédnou výstavní prostory a následně je program ukončen.

Přizpůsobení programu žákům se SVP 3.5. (podrobné rozpracování viz metodické poznámky v tematických blocích)

- nenutit žáky (zejména s PAS) vystavovat svá díla, ale přesvědčit je o výhodě jejich prezentování
- střídání náročnějších aktivit s klidnějšími
- poskytovat dostatečný prostor k odpočinku

Kognitivní výukový cíl:

Žák smysluplně a srozumitelně prezentuje své myšlenky a nápady v mluveném i písemném projevu.

Afektivní výukový cíl:

Žák oceňuje finální podobu všech děl. Žák je hrdí na výsledky své práce.

Klíčové kompetence:

Kompetence občanské – žáci vytvoří dílo, které prezentují veřejnosti a dokážou si svou práci obhájit. Zároveň dokážou respektovat a docenit umělecká díla jiných autorů a v jiných výtvarných směrech, než které sami preferují. Žáci se dokážou inspirovat historickými i současnými uměleckými díly a vycházejí z nich při vlastní realizaci výtvarného díla.

Metody dle pramene poznání:

Metoda slovní – prezentace smysluplného textu v mluvené podobě, provádění hostů

Metody dle fáze výuky:

Motivační – veřejná výstava



<p>1. – 2. hodina 90 minut</p> <ul style="list-style-type: none"> - zahájení vernisáže - úvodní řeč autorů výstavy - výstava - rozloučení 	<p>Žáci se sejdou na konci obědní pauzy ve výstavním prostoru a na připravený stůl přichystají občerstvení. Během této doby přicházejí návštěvníci a schází se na dvoře muzea.</p> <p>Ve 14 hodin se edukátor a žáci přesunou do předem určeného místa a žáci zahájí úvodním slovem vernisáž.</p> <p><i>Metodická poznámka: edukátor slovy přivítá hosty jako pevně a poté předá slovo autorům/žákům.</i></p> <p>Své hosty přivítají, obeznámí je s tím, co na výstavě zhlédnou, upozorní je na stůl s občerstvením a popřejí jim příjemnou zábavu.</p> <p>Žáci provádí hosty, zejména rodinné příslušníky.</p> <p>Edukátor na konci vernisáže požádá hosty o pozornost, veřejně poděkuje žákům/autorům za uspořádání výstavy a hostům za jejich účast. Následně se s nimi rozloučí a popřeje jim pěkný zbytek dne.</p> <p>Loutky jsou ponechány na výstavě ještě přes víkend (pokud je to možné) a během následujícího týdne jsou autory postupně vyzvednuty.</p> <p><i>Metodická poznámka: autoři loutek mohou svolit k veřejné výstavě jejich loutek, kterou edukátor nebo muzejní pedagog může ještě o několik dní prodloužit. Během této doby je také možné pořídit kvalitní fotodokumentaci výstavy a loutek samotných. Žáky (zejména s PAS) není nutné do výstavy nutit.</i></p> <p><i>Metodická poznámka: po celou dobu programu je velmi důležité dodržovat svačínové i obědové pauzy, stejně tak jako střídát náročnější aktivity s klidnějšími a poskytovat žákům dostatečný prostor k odpočinku.</i></p>
--	--



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 odkaze:

<https://www.spolecnedomuzea.cz/rekni-to-loutkou/>

Pracovní list Řekni to loutkou (Tematický blok č. 1: Téma č. 1: Objekt loutka – Seznamte se!, Téma č. 2: Loutka a její svět – Za oponou, Tematický blok č. 3)

Řekni to loutkou! Jak na to? – Rošťáci z Muzea loutek – matrice pro výrobu (Tematický blok č. 3, Téma č. 1: Loutka a její autor – Moje loutka)

Řekni to loutkou! Jak na to? – Akrobati z Bengálska – matrice pro výrobu (Tematický blok č. 3, Téma č. 1: Loutka a její autor – Moje loutka)

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



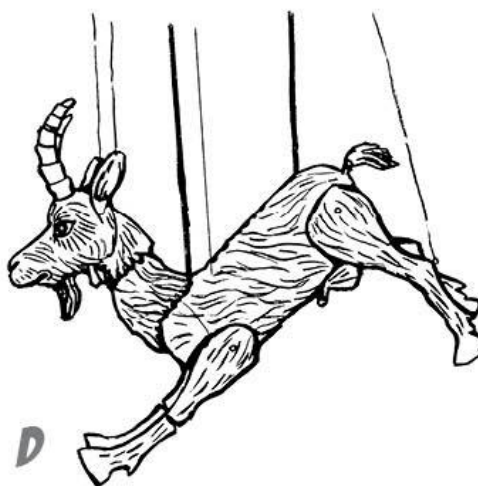
ŘEKNI TO LOUTKOU!

PRACOVNÍ LISTY - LOUTKY Z MUZEA LOUTEK V PLZNI

1. PÁTRÁNÍ V MUZEU

V expozici muzea můžeme najít mnoho různých druhů loutek. Například marionety, maňásky nebo manekýny.

Vybarvi obrázky loutek, které jsi v muzeu našel/našla a zkus určit jejich druh.



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



ŘEKNI TO LOHTKOU!

2. SLAVNÁ DVOJICE



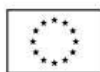
Menší loutka se jmenuje a vyřezal ji
v roce.....

Větší loutka se jmenuje a vyřezal ji
v roce

Společně vystupovali na prknech divadla, které se jmenovalo

.....

Jejich duchovním otcem byl slavný český loutkář



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



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



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



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

ŘEKNI TO LOUČKOU!

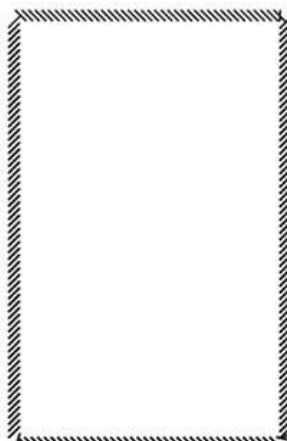
3. MEDAILONY

Když budeš pozorně poslouchat, rozhlížet se a přemýšlet, nebude pro tebe problém doplnit jména do rámečků.

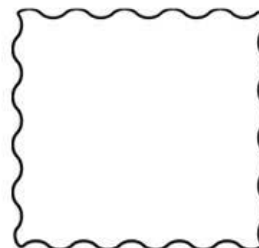


1775–1847

- narodil se v komediantském voze
- vyučen hodinářem
- po 11 letech v armádě válečným veteránem
- legendární český potulný loutkář-marionetář
- měl 15 dětí, tři z nich se dále věnovaly loutkářství



- povoláním perníkář
- provozovatel 1. stálého plzeňského loutkového divadla
- ani historici o něm mnoho nevědí



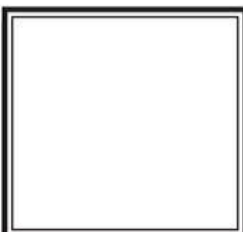
1862–1940

- provozovatel mimořádného loutkového divadla
- strážce jazykové čistoty, velký vlastenec
- angažmá v Plzni
- působil v Loutkovém divadle feriálních osad
- měl 5 dětí a psa Puntu – všichni pomáhali u divadla



1892–1957

- narozen ve Strakonících, od pěti let bydlel v Plzni
- ve škole byl nevalný žák a student
- během 1. světové války kresličem v plzeňské Škodovce a externím scénografem městského divadla
- od 25 let působil v loutkovém divadle feriálních osad a výrazně ho měnil
- u divadla zvládal práci všeho druhu, velmi vtipný improvizátor
- navrhl Spejbla a Hurvínka a založil Divadlo Spejbla a Hurvínka

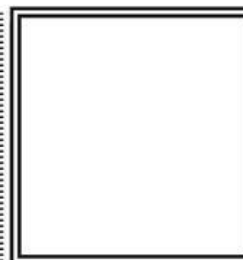


1912–1969

- narozen v Plzni
- výtvarník, ilustrátor, sochař, scénárista a režisér animovaných filmů
- zakladatel českého animovaného filmu – Studia Bratři v triku
- žák profesora Skupy
- od mládí měl jizvu na tváři



- narozen 1919
- nosí zásadně frak a dřeváky
- na začátku kariéry ne příliš úspěšný, pak se proslavil po celém světě
- vychovává sám syna Hurvínka
- má psa Žeryka



- původně jeden z trpaslíků
- nikdy se nebál říct svůj názor
- bavič publika
- oblečení v českých národních barvách
- zpíval píseň „Dobrá noc, Rakousko“ před vznikem Československé republiky



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



ŘEKNI TO LOUTKOU!

4. MOJE LOUTKA

Nakresli či nalep fotografii své loutky.



..... nakresli či nalep

Jmenuje se

Vlastnosti mojí loutky

.....

.....

.....



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



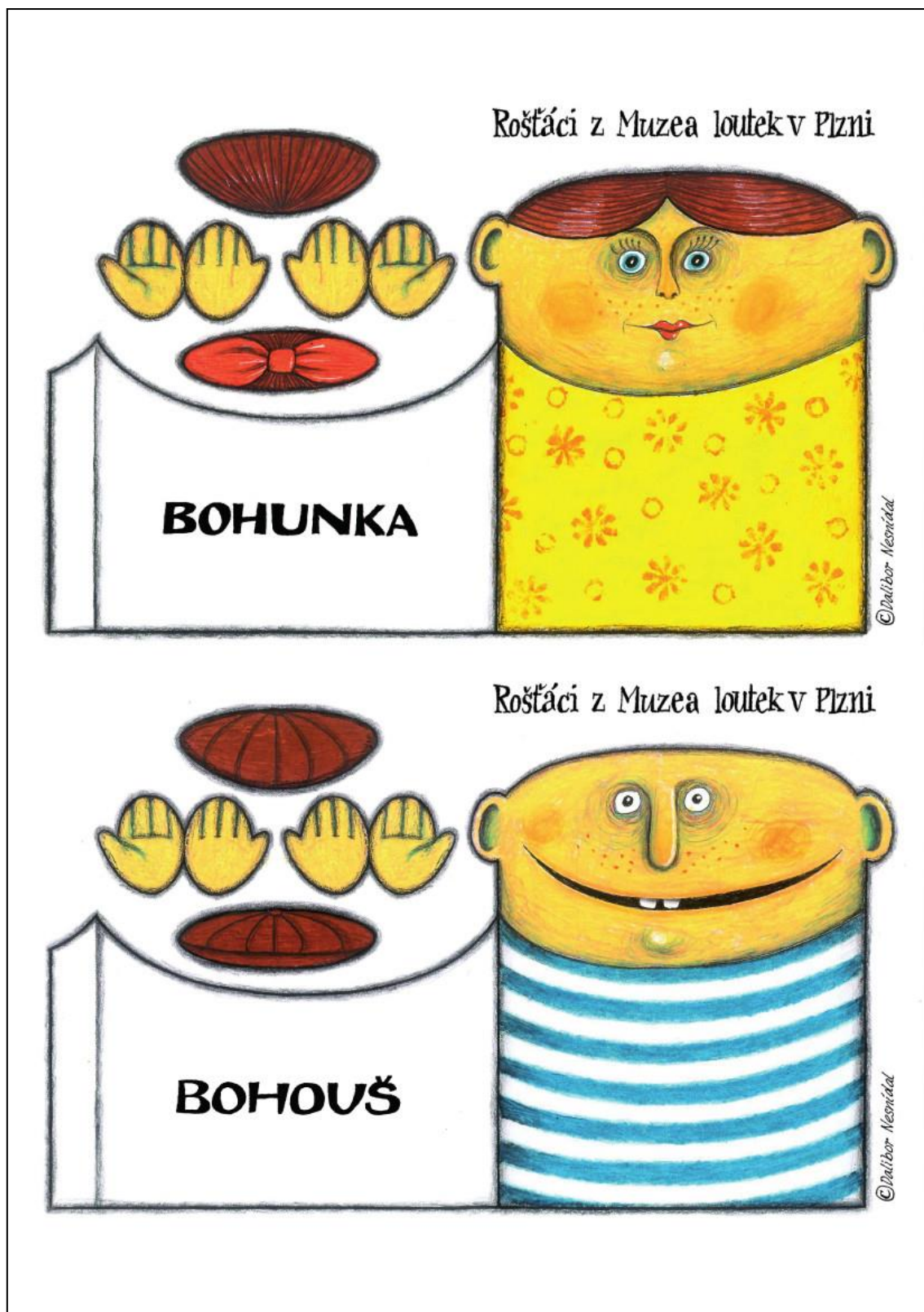
MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

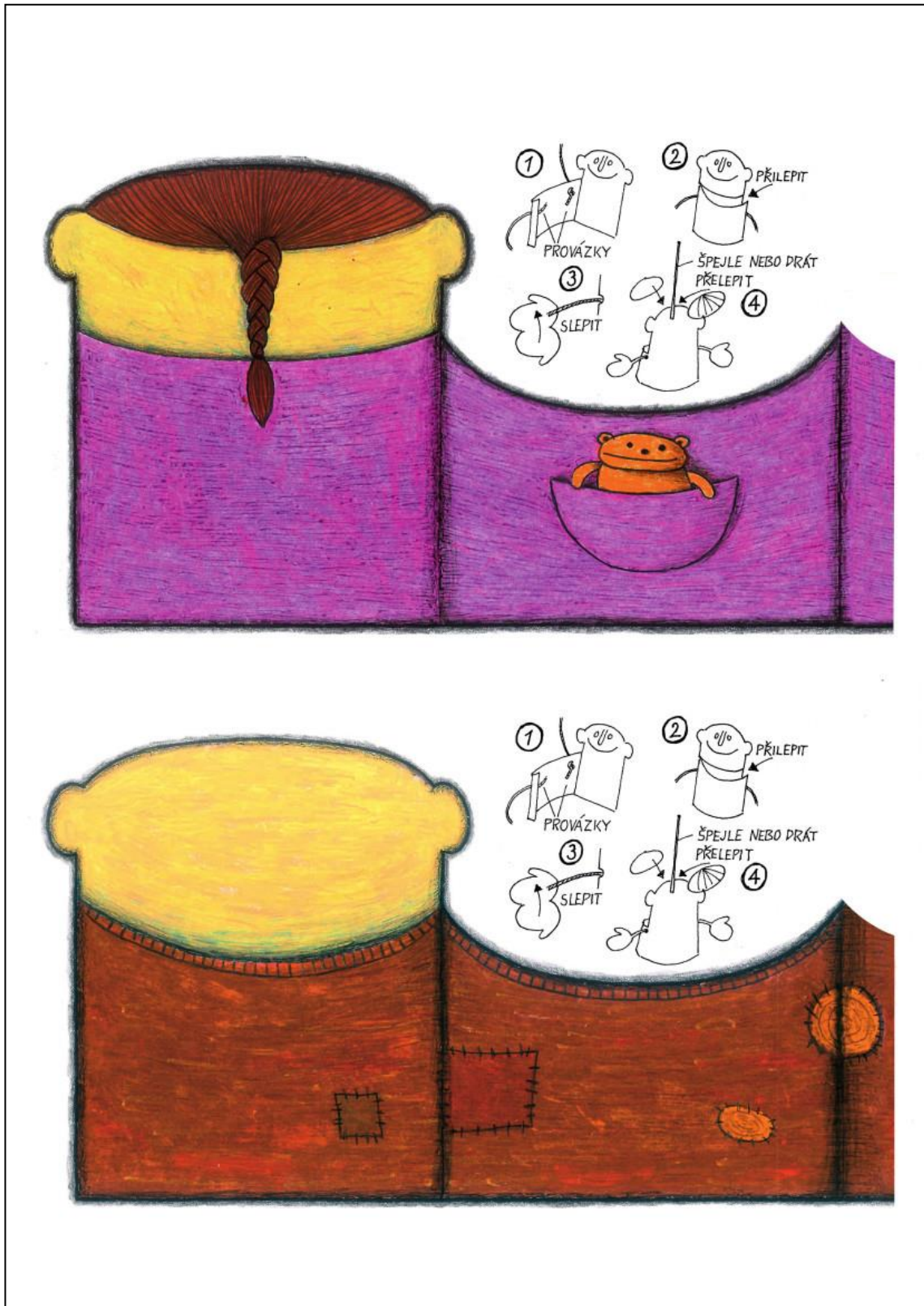


EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY





Materiál byl vytvořen v rámci projektu Společně do muzea.
Registrační číslo projektu: CZ.02.3.68/0.0/0.0/16_032/0008214
Projekt je spolufinancován Evropskou unií.



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



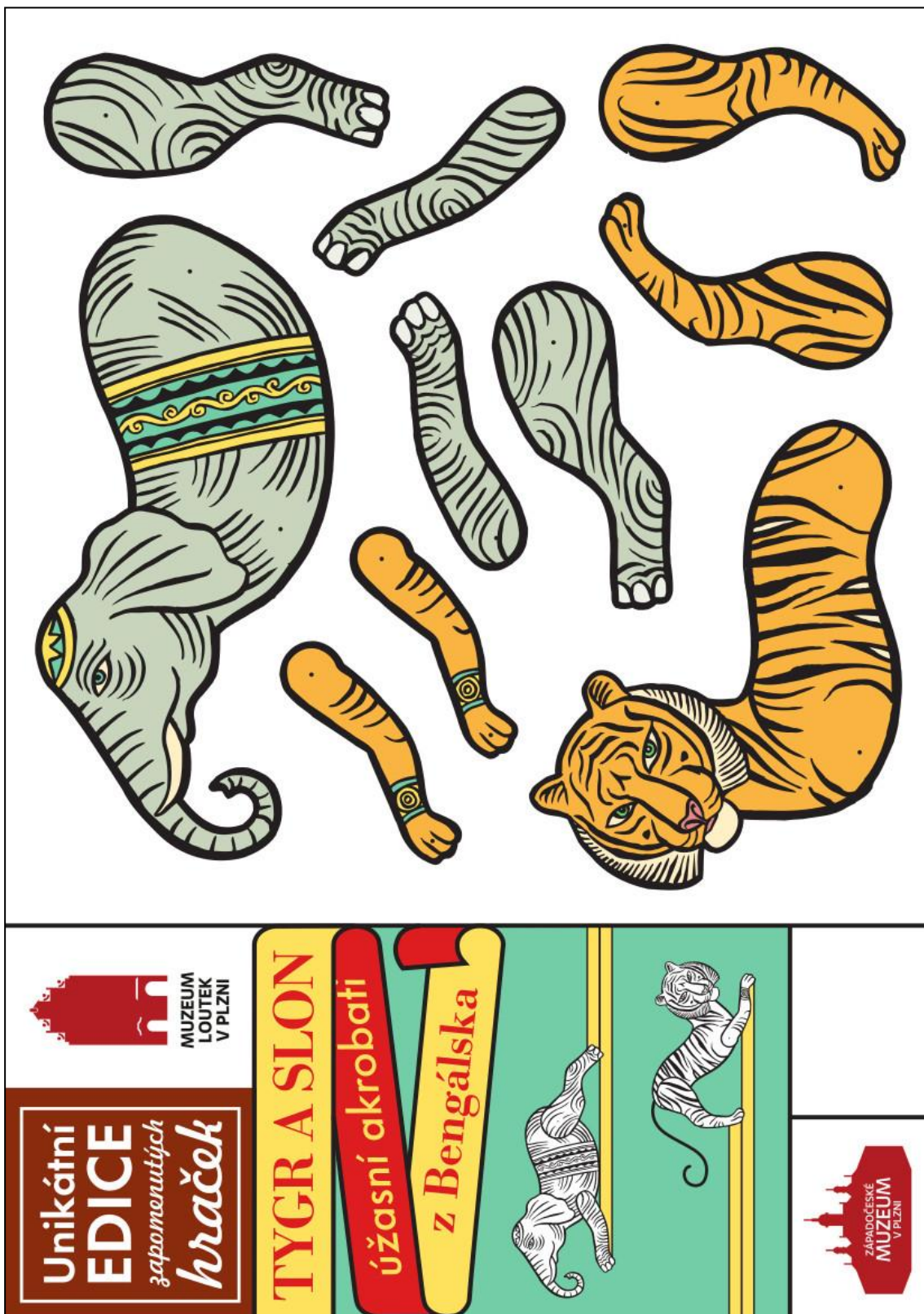
MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

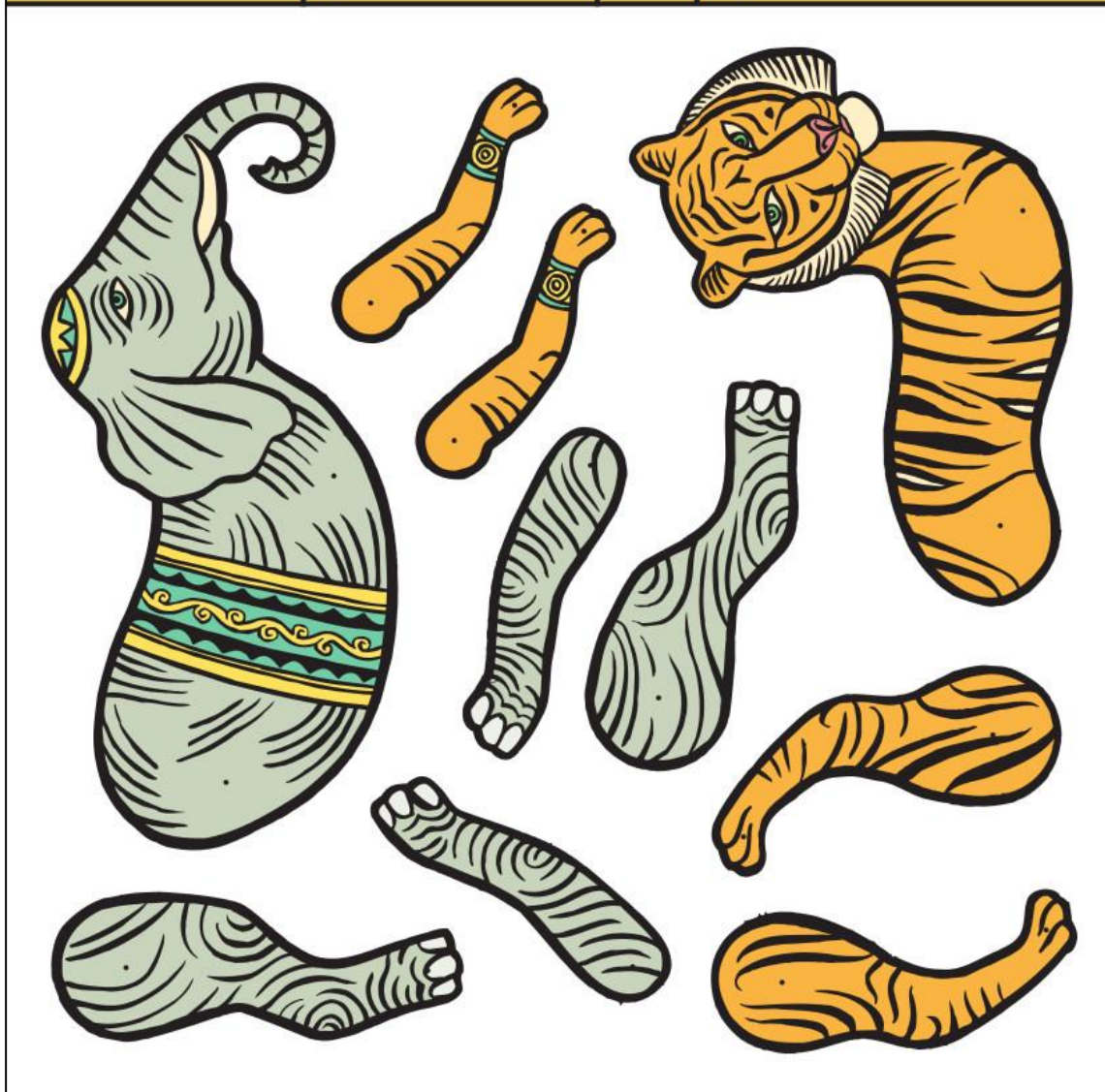
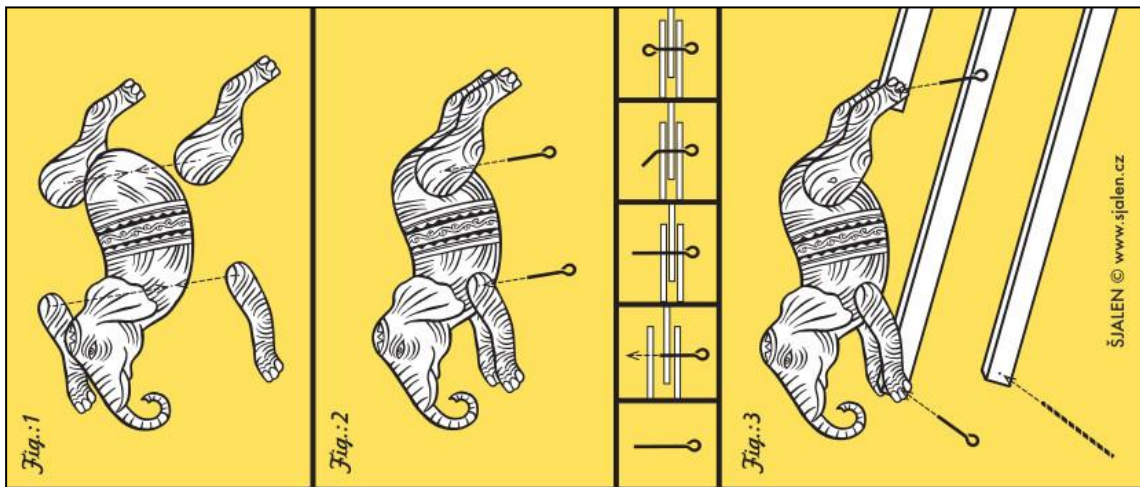


EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY





Materiál byl vytvořen v rámci projektu Společně do muzea.
Registrační číslo projektu: CZ.02.3.68/0.0/0.0/16_032/0008214
Projekt je spolufinancován Evropskou unií.



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



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



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: <https://www.spolecnedomuzea.cz/rekni-to-loutkou-materialy/>

Řekni to loutkou – Metodický pokyn pro pracovní listy Řekni to loutkou (Tematický blok č. 1: Téma č. 1: Objekt loutka – Seznamte se!)

Jak na to? – Loutka z kreativní sady – metodický postup výroby (Tematický blok č. 3, Téma č. 1: Loutka a její autor – Moje loutka)

Jak na to? – Primitivní loutka – metodický postup výroby (Tematický blok č. 3, Téma č. 1: Loutka a její autor – Moje loutka)

Jak na to? – Špion – metodický postup výroby (Tematický blok č. 3, Téma č. 1: Loutka a její autor – Moje loutka)

Jak na to? – Bohouš a Bohunka – metodický postup výroby (Tematický blok č. 3, Téma č. 1: Loutka a její autor – Moje loutka)

Jak na to? – Akrobati z Bengálska – metodický postup výroby (Tematický blok č. 3, Téma č. 1: Loutka a její autor – Moje loutka)

Řekni to loutkou! – Jak na to? – Primitivní loutka – metodický postup výroby



ŘEKNI TO LOUTKOU!

PRACOVNÍ LIST - METODICKÁ POZNÁMKA

Pracovní list je doprovodným materiálem k prohlídce Muzea loutek v Plzni. Žáci mohou muzeum sami prozkoumávat a hledat odpovědi na úkoly 1-3 v pracovním listu. Řešení je kontrolováno společnou diskuzí. Listy jsou nakreslené tak, aby si je rychlejší žáci mohli vybarvit podle skutečnosti přímo v muzeu. Díky předkresleným ilustracím loutek bude mít každý žák reprezentativní materiál z prohlídky muzea. Žáci mohou pracovat i ve skupinách.

Řešení:

Úkol č. 1 v pracovním listu: Pátrání v muzeu

V expozici muzea můžeme najít mnoho různých druhů loutek. Například marionety, maňásky nebo manekýny.

Vybarvi obrázky loutek, které jsi v muzeu našel/našla a zkus určit jejich druh.

A - šlechtic - marioneta

B - lidožrout - manekýn

C - indián - maňásek

D - koza - marioneta

Úkol č. 2 v pracovním listu: Slavná dvojice

Menší loutka se jmenuje Hurvínek a vyřezal ji Gustav Nosek v roce 1926.

Větší loutka se jmenuje Spejbl a vyřezal ji Karel Nosek v roce 1919.

Společně vystupovali na prknech divadla, které se jmenovalo Loutkové divadlo feriálních osad nebo Divadlo Spejbla a Hurvinka.

Jejich duchovním otcem byl slavný český loutkář Josef Skupa.

Úkol č. 3 v pracovním listu: Medailony

Informace o slavných českých loutkářích. Při pátrání v muzeu lze dohledat, kdo byl kdo.

1775 - 1847 - Matěj Kopecký

povoláním perníkář - Čeněk Škoda

1862 - 1940 - Karel Novák

1892 - 1957 - Josef Skupa

1912 - 1969 - Jiří Trnka

Narozen 1919 - Spejbl

Původně jeden z trpaslíků - Revoluční kašpárek

Úkol č. 4 v pracovním listu: Moje loutka

Závěrečný úkol shrnuje celou tvorbu loutky. Žák dle svých možností portrétuje svou loutku či ji vyfotografuje, vytiskne a nalepí. Pod obrázek identifikuje loutku jménem a jejími vlastnostmi. Tento úkol slouží k reflexi, formativnímu hodnocení i vzájemné prezentaci loutky mezi žáky.

Příložený materiál je ve formátu A4 - černobílý oboustranný tisk - 4 stránky (možno sešít či tisknout na A3).



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?

Primitivní loutka – metodický postup výroby

VÝROBEK: primitivní loutka

POMŮCKY A MATERIÁL: podložka, modelovací hmota samotvrdnoucí, dřívko

Inspirací pro tvorbu primitivních loutek byla nejstarší nalezená loutka v České republice. Loutka stará přibližně 24 tisíc let byla nalezena v hrobě z doby kultury lovců mamutů.

Loutky měly v minulosti různé funkce a uplatnění, například jako totem, talisman nebo ochranný prostředek. Primitivní loutka znázorňuje nějaké subjektivní téma nebo daný účel, který loutce autor vymyslel.



Z kousku modelovací hmoty děti vymodelují svou malou primitivní loutku.

Každá loutka má individuální význam a funkci podle jejího autora – např. loutka ochraňuje před konkrétním nebezpečím nebo přináší štěstí.



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



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



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



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

Jak na to? – Špion – metodický postup výroby (Tematický blok č. 3, Téma č. 1: Loutka a její autor – Moje loutka)

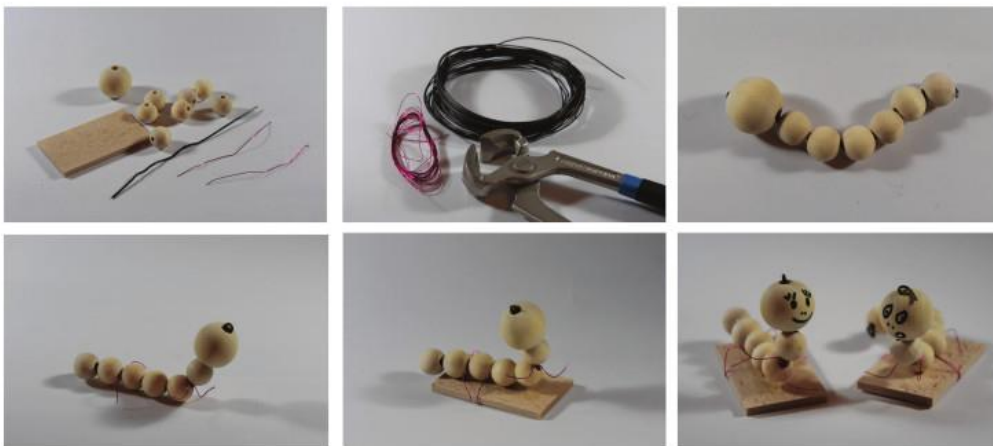
JAK NA TO?

Špion – metodický postup výroby

VÝROBEK: špion - manekýn

POMŮCKY A MATERIÁL: korálky, dřevěná destička, drátky, peří, fixy, tavná pistole, kleště

Špion vznikl jako výtvarný doprovodný program k nové expozici v Muzeu loutek – *Dioráma Svatba u Broučků od Jiřího Trnky*. Loutka Špiona je inspirovaná originální loutkou, která se nachází v dioramatu, a nevíme, jestli se jedná o žížalu, červa nebo jiného tvora. Proto je na fantazii dětí, jak svou loutku kreativně pojmu a jakého tvora bude znázorňovat.



Výroba loutky není náročná, jedná se o malý 3D objekt. Loutka se sestavuje z drátu a korálků, kreativně se dotváří pomocí fixů. Na silnější drátek o délce přibližně 10-15 cm se navlečou dřevěné, nekolorované, matné korálky (1 velký na hlavu, 6 menších těla). Drátky se zahnou na každé straně pomocí kleští, aby korálky nevypadly. Mezi korálky přiděláme slabším barevným drátkem nohy a ruce. Loutku a dřevěnou destičku kolorujeme fixami a hlavu můžeme dozdobit barevným peřím. Potom slepíme loutku a destičku tavnou pistolí, nebo je svážeme dohromady pomocí barevného drátku. Kolorování se doporučuje před slepením loutky a destičky.

Loutka je vhodná pro různé věkové skupiny, pro MŠ i ZŠ. Mladší věkové skupiny budou potřebovat asistenci s drátem a lepením. Určitě se musí s drátem, kleštěmi a tavnou pistolí zacházet bezpečně a opatrně.



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?

Rošťáci (Bohouš a Bohunka) z Muzea loutek v Plzni – metodický postup výroby

VÝROBEK: papírová loutka - marioneta

POMŮCKY A MATERIÁL: papírová šablona loutky, provázek, nit, špejle, nůžky, lepidlo

AUTOR: Dalibor Nesnídal

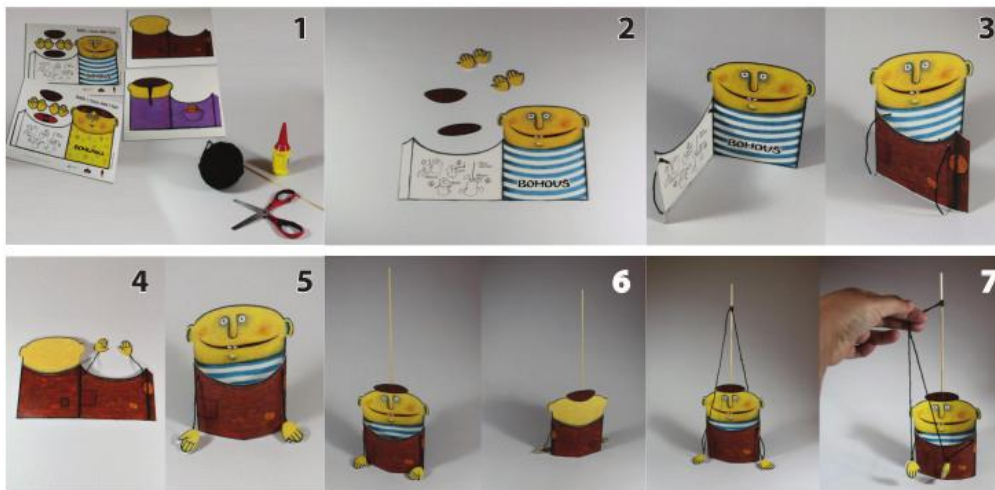
Bohouš a Bohunka jsou papírové shora voděné loutky, tzv. marionety. Pomocí provázků a špejle se může loutka jednoduše rozpohybovat a vodit.

Loutky jsou velmi snadné na výrobu – části loutky jsou na kartonové šabloně již předem vyseknuté, proto stačí jednotlivé dílky ze šablony pouze vytlačit. Vytlačíme si tedy všechny dílky a jako první začneme tvořit ruce. V těle se nacházejí dva otvory, kterými provlékneme provázek. Na konci provázku, z vnitřní strany těla, uděláme několik uzlů, aby provázek otvorem nevypadl. Dlaně přilepíme na druhý konec provázku tak, že provázek nalepíme na rubovou stranu dlaní a poté je ohneme a spojíme k sobě. To samé následuje i s druhou rukou. Tělo slepíme k sobě okrajovým pruhem.

Marionetě vytvoříme vodící tyč ze špejle, kterou vložíme mezi přední a zadní čepici a zalepíme ji. Menší čepici přilepíme zepředu loutky a větší zezadu. Na závěr navážeme pomocí provázku ruce (zápěstí loutky) na horní část špejle.

PRACOVNÍ POSTUP

- Připravíme si šablonu s loutkou a pomůcky [1].
- Ze šablony vytlačíme všechny dílky loutky [2].
- Dírkami na ruce protáhneme provázek a z vnitřní strany loutky uděláme několik uzlů, aby provázek nevypadl [3].
- Na každý konec provázku přilepíme dlaně – provázek zalepíme do dlaně a tu uzavřeme [4].
- Dále přilepíme přední část těla okrajovým pruhem k zadní části [5].
- Menší čepici přilepíme zepředu loutky a větší zezadu - mezi dílky vložíme špejli [6].
- Na závěr navážeme pomocí provázku ruce (zápěstí loutky) na horní část špejle [7].



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



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



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



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

JAK NA TO?

Akrobati z Bengálska – Tygr a slon – metodický postup výroby

VÝROBEK: plošné loutky se spodním ovládáním

POMŮCKY A MATERIÁL: děrovačka, papírová šablona s díly loutky, vzorové spony, dřívka

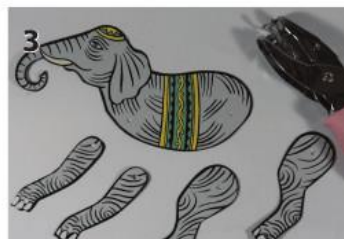
AUTOR: Josef Sodomka

Plošná papírová loutka je originální a kreativní způsob, jak dětem zprostředkovat výrobu pohyblivé loutky se spodním vedením. Papírová šablona obsahuje různé dílky, ze kterých lze poskládat pohyblivé loutky. V první řadě je možné vyrobit slona a tygra. Můžete ale vytvořit různé tvory pomocí kombinace zvířecích částí těl.

Plošná loutka se nachází na lesklém kartonu a její dílky jsou na papíře vyseknuty, proto je výroba velmi jednoduchá. Dítě si vymačká všechny dílky, ze kterých si pak poskládá vlastní loutku. Na dílech jsou černé tečky, které se musí proděravět pomocí děrovačky, nebo propíchnout hrotem vzorové spony. Poté se pomocí vzorové spony jednotlivé díly spojí - dva nebo více dílků se překryjí tak, aby otvory (proděravěné děrovačkou) byly přesně přes sebe. Na spodek nohou se připevní dřevěná dřívka, pomocí kterých se loutka ovládá.

PRACOVNÍ POSTUP

- Pomůcky a materiál – spony, dřívka, děrovačka [1]
- Vezmeme si papírovou šablona a všechny dílky loutky z ní vymačkáme. [2]
- Děrovačkou nebo vzorovou sponou proděravíme místo (černé tečky) na spojování dílů. [3]
- Začneme spojovat jednotlivé papírové části. [4]
- Na spodní část nohou/tlapek přiděláme dřívka, pomocí kterých se loutka ovládá. [5]
- Spojíme všechny části. [6]



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



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



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



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

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	Muzeum loutek (příměstský tábor)
Registrační číslo projektu	CZ.02.3.68/0.0/0.0/16_032/0008214
Název projektu	Společně do muzea
Název vytvořeného programu	Řekni to loutkou!
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
Muzeum loutek	9. – 13. 8. 2021	Dívky i chlapci, II. stupeň ZŠ

1. Stručný popis procesu ověření programu

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

Jedná se o týdenní výtvarný program využívající loutku jako animační prostředek. Původní forma programu navržena jako zájmový útvar byla z důvodu epidemiologické situace změněna a forma upravena na týdenní příměstský tábor.

Komplexní výtvarný program klade důraz na samostatné výtvarné vyjádření podpořené získáním kulturních a historických souvislostí. Program představil loutku jako zprostředkující medium vzdělávání v oblasti poznávání tradic a kultur. Prezenční forma programu byla koncipována jako zájmový příměstský tábor pro max. 20 žáků s časovou dotací 32 hodiny v jednom týdnu. Program byl přizpůsoben žákům se speciálními vzdělávacími potřebami. Celý program byl připraven v duchu inkluzivního vzdělávání a metodika programu byla připravena ve spolupráci se speciálním pedagogem.

Týdenní plán:

1. den	Tematický blok č. 1: Co je to loutka?	Muzeum loutek	4 h.
	Tematický blok č. 2: Loutka a její možnosti	Muzeum loutek	4 h.
2. den	Tematický blok č. 3: Výroba vlastní loutky	dílna řezbáře	6 h.
3. den	Tematický blok č. 3: Výroba vlastní loutky	dílna řezbáře	6 h.
4. den	Tematický blok č. 4: Animace vlastní loutky	Muzeum loutek	6 h.
5. den	Tematický blok č. 4: Animace vlastní loutky	Muzeum loutek	4 h.
	Tematický blok č. 5: Muzejní výstava „Řekni to loutkou!“	Muzeum loutek	2 h.

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



Zvolené metody dle fáze výuky:

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

expoziční (základní pojmy, jednotlivé druhy loutek, historie loutkářství, práce s textem, instruktáž atd.)

fixační (manipulace, rekapitulace nově nabytých informací a pojmů zejména z muzea, tvorba vlastních loutek a jejich faktická realizace, diskuze, reflexe a reflektivní dialog)

diagnostické (reflexe, reflektivní dialog, transformace nově získaných informací do praktických dovedností)

Zvolené metody dle pramene poznání:

metoda slovní (vyprávění, výklad, vysvětlování, rozhovor, diskuze, instruktáž, dialog)

názorně-demonstrační (názorně-praktické ukázky v muzeu a v řezbářské dílně, demonstrace několika druhů loutek, nářadí a materiál)

metoda praktická (výtvarná/kreativní činnost – tvorba návrhu a realizace vlastní loutky)

Organizační formy:

hromadná – frontální forma výuky (Muzeum loutek)

skupinová a kooperativní forma výuky (Muzeum loutek, řezbářská dílna)

individualizovaná forma výuky (Muzeum loutek)



Ověření programu

Blok 1. Co je to loutka

První tematický blok probíhal v Muzeu loutek. Během dopoledne se žáci seznámili s organizátory (edukátor, muzejní pedagog) i s ostatními účastníky programu. Žáci si vyrobili kreativní jmenovky, pomocí kterých se představili celé skupině. Také se seznámili s tzv. primitivní loutkou, kterou si i sami vyrobili.

Dále žáci absolvovali exkurzi v Muzeu loutek, vyslechli si o historii loutkářství a poznali různé druhy loutek, které si zkusili i sami rozpohybovat. Seznámení byli i s důležitými pojmy jako stylizace, marioneta, javajka, manekýn, maňásek, loutkoherec, řezbář, rodinné divadlo, kočovné divadlo aj.

Jaký byl zájem cílové skupiny?

Žáci již během prvního bloku projevili velké nadšení. Velmi aktivně se zapojovali do všech aktivit a se zájmem naslouchali edukátora, který je provedl Muzeem loutek a instruoval je k dalším činnostem. Velmi úspěšně se pro žáky stalo vyprávění o tzv. primitivní loutce, které žáky velmi zaujalo a inspirovalo je k diskuzi o jejím vzniku a možnostech jejího využití.

Jaká byla reakce cílové skupiny?

Pochopitelně, že se žáci v prvním bloku cítili nervózně a ostýchavě před ostatními účastníky, které neznali, avšak během velmi krátké doby si žáci na nové prostředí rychle zvykli. Bez větších komplikací se i rychle adaptovali na nevšední režim týdenního programu a rychle se seznámili s ostatními účastníky. A protože se jednalo o heterogenní skupinu, navíc složenou z žáků se SVP, zvolili lektori netradiční formu představování – výrobu kreativních jmenovek. Žáci se tedy představili skupině prostřednictvím abstraktního obrázku (barev, tahů a tvarů). K posílení součinnosti byly do prvního bloku zařazeny i skupinové hry, které taktéž uvolnily atmosféru a vytvořily přátelské prostředí.

Blok 2. Loutka a její možnosti

Ve druhém tematickém bloku se po polední pauze žáci přesunuli do třetího patra Muzea loutek, kde absolvovali prohlídku expozice Nikdy v klidu, a to přímo s autorem expozice Ivanem Nevedou. Ten žáky seznámil s technickými záležitostmi, s možnostmi různorodého provedení loutek a objasnil jim princip kinetických objektů. Žáci s průvodcem diskutovali o obtížných úsecích, které mohou nastat během výroby loutky. Vše bylo i demonstrativně předvedeno přímo na místě. Po teoretické části se skupina i s výtvarníkem Ivanem Nevedou přemístili do muzejního divadla, kde si žáci vyzkoušeli manipulaci s různými druhy loutek, a zahráli si hru SUPERSTAR.

Tři zbývající hodiny byly věnovány praktické části, a to výrobě tří loutek – manekýn, javajka a maňásek. Tato část se opět odehrála v muzejní dílně, kde je celý den zakončen finální diskuzí.

Jaký byl zájem cílové skupiny?

V této části živé slovo převzal přímo autor výstavy, který se pro žáky stal velkým vzorem. Skupina projevovala



velké nadšení z kinetických objektů, které si mohli i sami vyzkoušet. Během prohlídky se žáci průvodce často dotazovali a ochotně s ním spolupracovali i v další části bloku, kdy se pokusili o krátkou loutkovou inscenaci. Nejznatelnější nadšení projevili žáci během hry SUPERSTAR. Motivovanost žáků byla viditelně posílena autorem výstavy a jeho profesionálním/odborným výkladem.

Jaká byla reakce cílové skupiny?

Skupina reagovala na změnu prostředí a průvodce velmi přirozeně. Díky přátelskému vedení si žáci velmi rychle zvykli na průvodce, autora výstavy Ivana Nesvedu. Během jeho výkladu se žáci neostýchali zeptat se na to, co je zajímavé, dokonce se průvodci svěřovali se svými zkušenostmi. Během hry SUPERSTAR se neprojevil ostych ani u žáků se SVP, opět díky citlivému a promyšlenému postupu, opatření – reflektor, který při hře zastínil dabéra, který se mohl plně soustředit na manipulaci a dabing vybrané loutky.

Blok 3. Výroba loutky

Třetí blok proběhl v řezbářské dílně, přičemž časová dotace 12 hodin byla rozložena do dvou dnů. V prvním dnu se žáci seznámili s prostory dílny a po prohlídce ateliéru si zahráli seznamovací hru. Následovala instruktáž o řezbářských nástrojích se školením BOZP. Po instruktáži si žáci navrhli hlavu loutky, kterou i následně pod vedením řezbáře vyřezali. Dále se seznámili s novou technikou kašírování. Během těchto činností vznikl i prostor pro odpočinek a hru.

Druhý den žáci pracovali na designu hlavy loutky. Po barvení hlavy následoval velmi náročný úsek, kdy žáci střídavě navštěvovali tři stanoviště za účelem zkompletování těla loutky. Střídání činností vybídlo k zařazení uvolňovacích cviků zaměřené na prsty na ruku, které předvedl sám řezbář. V neposlední řadě došlo k navázání loutky na vahadlo, a protože opět vznikl volný prostor, byl využit k vyplnění Rodného listu loutky, který později žákům posloužil jako podklad pro animaci. Blok byl zakončen rekapitulací získaných poznatků a zhodnocením třetího bloku.

Jaký byl zájem cílové skupiny?

Největší zájem projevili žáci během řezání hlavy loutky a jejího kompletování. Obratně využívali řezbářské nástroje, kterými realizovali svůj plán výroby. Velkým vzorem se stal pro žáky sám řezbář a jeho výrobky, které byly vystaveny v řezbářském ateliéru. Citlivé vedení a přátelská pomoc řezbáře i ostatních lektorů vytvořila žákům příjemné prostředí, ve kterém se žáci nebáli říct si o pomoc. S velkým zaujetím žáci pracovali na své loutce a v případě potřeby jim byl poskytnut i čas k odpočinku, seberealizaci či k uvolnění. Zkompletované tělo loutky viditelně žáky motivovalo k jejímu dokončení.

Jaká byla reakce cílové skupiny?

Změna prostředí v žácích vyvolala zvědavost. Opět byl zpočátku na žácích znatelný stud, který ale velmi brzy vymizel, a žáci začali plně využívat prostory řezbářské dílny ke svým potřebám. Na změnu prostředí a lektora reagovala skupina flexibilně.

Blok 4. Animace vlastní loutky I, II



Časová dotace 10 hodin byla rozložena do dvou dnů – 6:4.

I. část

V první části bloku si žáci zahráli hru na posílení vztahů ve skupině a zrealizovali návrh kostýmu pro loutku.

Ve druhé polovině tematického bloku se žáci seznámili s jednoduchými aplikacemi ChatterPix a Canva, přičemž první z nich využili k animaci loutek a druhou k výrobě plakátů a pozvánek na výstavu. Ve volné chvíli si žáci vyráběli loutku Bohouška.

II. část

Žáci v průběhu čtyř hodin připravovali prostory pro výstavu – instalace loutek a stojanů s tablety, výroba popisek a zajišťovali občerstvení. Také si v této části připravili úvodní řeč k uvítání svých hostů vernisáže a vybrali k tomu i vhodné prostory/prostranství. Tematický blok skupina zakončila závěrečnou reflexí a reflektivním dialogem.

Jaký byl zájem cílové skupiny?

Skupina se vrátila do prostředí Muzea loutek. Již z předchozího dne byli žáci velmi motivovaní, což se v tomto tematickém bloku výrazně projevilo. Žáci vykazovali velkou aktivitu a snahu dovést svou loutku do finální podoby, kterou si následně přáli představit i veřejnosti na výstavě. Velký zájem se projevilo i během animování loutek, kdy žáci pracovali s iPady v programu ChatterPix i během výroby plakátů a pozvánek v programu Canva. Opět byly činnosti proloženy hrou a činnostmi navíc.

Jaká byla reakce cílové skupiny?

Velmi zajímavé bylo po celou dobu pozorovat rozvoj celé skupiny. V tomto bloku byly zaznamenány jisté změny ve spolupráci. Žáci zde pracovali a komunikovali více jako skupina. Jejich kooperaci jistě podpořily i aktivity, které byly zaměřené na spolupráci (příprava plakátu, pozvánek, výstavy, občerstvení aj.), v nichž byli žáci nuceni se společně na jistých věcech shodnout. Bez pochyb vytvořili jako skupina poutavé prostředí své výstavy a byli na ni patřičně pyšní.

Blok 5. Muzejní výstava „Řekni to loutkou!“

Poslednímu tematickému bloku byly věnovány dvě hodiny. Žáci ve zvolený čas zahájili vernisáž úvodním slovem a přivítali své hosty na výstavě. Hosté si prohlédli výstavní prostory a následně byl program ukončen.

Jaký byl zájem cílové skupiny?

Pochopitelně, že v závěru programu byli žáci velmi motivovaní uvést a představit svá díla, které během programu vytvořili. Zájem uvést vernisáž byl během úvodní řeči patrný.

Jaká byla reakce cílové skupiny?

Zpočátku byli žáci rozpačití uvést svou vernisáž úvodním slovem, ale vzhledem k tomu, že si text předem připravili, se po chvíli stud ztratil. Žáci i v tomto případě výborně spolupracovali. Společně uvedli vernisáž a poté každý sám za sebe provedl výstavou své hosty (rodiče, prarodiče apod.).



2. Výsledky ověření

a) Výčet hlavních zjištění/problémů z ověřování programu:

Žádná problémová nebo komplikovaná místa se v průběhu ověřování neprojevila. Tematické bloky na sebe logicky navazovaly, a tak vytvořily kompletně ucelený program, který není nutné pro další realizace jakkoli upravovat.

Tematické bloky byly rozloženy do pětidenního programu, přičemž každému z nich byla předem přidělena jistá časová dotace. Tu lze pochopitelně v dalších realizacích pozměnit, nicméně tato úprava není nutná. Rozložení časové dotace bylo vzhledem k výsledkům skutečně dostatečné.

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 zahájením výstavy edukátor vyzval žáky k zhodnocení programu a následovala i sebereflexe v podobě reflektivního dialogu. Všichni žáci dokončili svou loutku bez větších obtíží, se svou loutkou byli spokojeni a měli radost z odvedené práce. Patrně nejvíc nadšení byli žáci z třetího bloku Výroba vlastní loutky, kdy pod vedením řezbáře vyráběli skutečnou loutku.

Během reflexe žáci nedokázali uvést jediný výčet programu, který by mohl být navržen k modifikaci. Všichni žáci hodnotili program jako zajímavý a přínosný.

Výčet nejčastějších slov v asociačním rozhovoru téma program Řekni to loutkou:

-loutka
-dřina
-dřevo
-muzeum
-řezbář
-loutkovodič
-radost
-čas

Reflexe výroby

K velkým zásahům během tvorby u žáků nedošlo. Program žáky plně vybavil teoretickými informacemi/znalostmi, které i následně efektivně zužitkovali při výrobě loutky v praktické části program a všem se podařilo svou loutku úspěšně dokončit.

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.



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

Během hodnocení žáci nejčastěji uváděli, že nejlepší část z programu byla návštěva řezbářské dílny a možnost vyrábět loutku pod vedením profesionála. Také ale uvedli i zajímavou prohlídku expozice, kterou jim představil sám autor výstavy. Vzpomínali na kinetické objekty a na výčet problematických míst při výrobě loutky, kterým během vyrábění věnovali velkou pozornost. Z rozhovoru lze vyvodit, že žákům struktura programu vyhovovala, včetně didaktické a metodické odbornosti. Několikrát zdůraznili i přátelské vedení lektorů, kteří jim byli vždy nápomocní.

c) *Jak byl hodnocen věcný obsah programu?*

Věcný obsah byl studenty zhodnocen jako přínosný.

d) *Jak bylo hodnoceno organizační a materiální zabezpečení programu?*

V tematických blocích se žáci postupně dozvídali zajímavou formou potřebné informace, které žáci později využili při výrobě vlastních loutek. Žáci během programu vyrobili celkem čtyři druhy loutek. Na většinu z nich byl materiál připraven podle návodu, který byl k loutkám sestaven. Materiální zabezpečení tak mohlo být kompletně předem připraveno a žákům k výrobě loutek žádný materiál nechyběl. Doplnit materiální balíček o další druhy materiálu není nutné, ale vzhledem ke kreativní tvorbě je pochopitelně možné materiál ještě více oživit, např. k výrobě kostýmu.

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 nepředvídatelné situace. Velmi citlivě přistupovali i k žákům se SVP, jimž byli po celou dobu programu plně nápomocní a snažili se program co nejvíce přizpůsobit jejich speciálním potřebám.

f) *Jaké měli účastníci výhrady/připomínky?*

Během reflexe žáci nedokázali uvést jediný výčet programu, který by mohl být navržen k modifikaci. Všichni žáci hodnotili program jako zajímavý a přínosný.

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?*

Během reflexe žáci nedokázali uvést jediný výčet programu, který by mohl být navržen k modifikaci. Výhrady a nedostatky programu nezjistili ani lektori.

i) *Jak byl program hodnocen ze strany realizátorů programu?*

Vyjádření odborného posuzovatele: *Tematické bloky byly citlivě připraveny pro skupinu s žáky se SVP. Žáci byli postupně vybavováni teoretickými poznatky, které následně využili v praktické části k výrobě*



vlastních loutek. Podle potřeby se zařazovaly do programu i odpočinkové hry, které žáky jednak uvolňovaly, a jednak navozovaly přátelskou atmosféru. Úspěšnost a bezproblémová realizace byla podpořena i odborným vedením, také přátelským vystupováním lektorů, kteří vytvořili skutečně tvůrčí atmosféru. Všichni žáci úspěšně svou loutku dovedli do finální podoby a mohli ji následně představit i veřejnosti.

Vyjádření lektorů: Průběh celého projektu se obešel bez závažnějších nedostatků a zdárně bylo dosaženo původně vytyčených cílů projektu. Vzhledem k pozitivní zpětné vazbě není nutné do další realizace uvažovat o změnách.

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	Mgr. Aneta Hessová Mgr. Markéta Formanová Mgr. Tomáš Pfejfer		



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.

