



mpc
METODICKO-PEDAGOGICKÉ CENTRUM



Európska únia
Európsky sociálny fond

Moderné vzdelávanie pre vedomostnú spoločnosť / Projekt je spolufinancovaný zo zdrojov EÚ

Mgr. Zuzana Michelčíková

Praveké umenie vo vyučovaní dejepisu

Osvedčená pedagogická skúsenosť edukačnej praxe

Prešov
2015

Vydavateľ: Metodicko-pedagogické centrum, Ševčenkova 11,
850 01 Bratislava

Autor OPS/OSO: Mgr. Zuzana Michelčíková

Kontakt na autora: Základná škola, Kúpeľná 2, Prešov, zumich@gmail.com

Názov OPS/OSO: Praveké umenie vo vyučovaní dejepisu

Rok vytvorenia OPS/OSO: 2015
XV. kolo výzvy

Odborné stanovisko vypracoval: PhDr. Jana Macková

Za obsah a pôvodnosť rukopisu zodpovedá autor. Text neprešiel jazykovou úpravou.

Táto osvedčená pedagogická skúsenosť edukačnej praxe/osvedčená skúsenosť odbornej praxe bola vytvorená z prostriedkov národného projektu Profesionálny a kariérový rast pedagogických zamestnancov.

Projekt je financovaný zo zdrojov Európskej únie.

Kľúčové slová

artefiletika, zážitková pedagogika, projektovanie, hra, beseda, praveké umenie, dejepis, práca s textom, práca s IKT, rolová hra, prierezové témy, tvorivé metódy

Anotácia

Práca uvádza príklady rozličných tvorivých a aktivizujúcich metód vo vyučovaní témy pravekého umenia na hodinách dejepisu v 6. ročníku. Do obsahového rámca tematického celku, týkajúceho sa obdobia praveku sú vložené dve vyučovacie jednotky, do ktorých sú implementované moderné a tvorivé vyučovacie metódy vychádzajúce zo zážitkového učenia a artefiletiky, a tiež prvky prierezových tém. Práca uvádza základné poznatky a teoretické východiská vybraných tvorivých metód, ktoré sú následne doplnené konkrétnymi príkladmi vyučovacích jednotiek. Využitie poznatkov je dokumentované návrhmi a postupmi, ktoré sú osvedčené v pedagogickej praxi.

Akreditované programy kontinuálneho vzdelávania

Názov akreditovaného vzdelávacieho programu KV	Číslo akreditovaného vzdelávacieho programu KV
Kreativizácia osobnosti učiteľa	857/2012-KV
Využitie interpretácie výtvarného diela v edukačných procesoch	958/2012-KV
Výchova umením v širšom interdisciplinárnom kontexte	1254/2013-KV
Využitie artefiletiky v pedagogickej činnosti učiteľa výtvarných predmetov	1406/2014-KV

OBSAH

ÚVOD	5
1 ZÁŽITKOVÁ PEDAGOGIKA	7
1.1 Motivácia v zážitkovej pedagogike	8
1.2 Hra v zážitkovej pedagogike	8
1.3 Spätná väzba v zážitkovej pedagogike	9
1.4 Projektovanie	9
1.5 Artefietika	10
2 NÁVRHY VYUŽITIA ARTEFILETIKY POČAS VYUČOVACÍCH JEDNOTIEK ZAMERANÝCH NA PRAVEKÉ UMENIE	11
2.1 Téma pravekého umenia a zážitková pedagogika	11
2.2 Beseda s využitím informačno-komunikačných technológií	12
2.3 Rozbor besedy o pravekom umení s V. Norisovou s využitím informačno- komunikačných technológií	15
2.4 Príprava na vyučovaciu jednotku o pravekom umení s využitím prvkov zážitkovej pedagogiky	18
2.5 Rozbor vyučovacej jednotky o pravekom umení s využitím prvkov zážitkovej pedagogiky	21
ZÁVER	24
ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH ODKAZOV.....	25
ZOZNAM PRÍLOH	26

ÚVOD

„Ak chceš postaviť loď, nezačni zháňať drevo, píliť dosky a rozdeľovať prácu... prebud' v ľuďoch túžbu po šírom a nekonečnom mori.“

Antoine de Saint-Exupéry

Vyučovací proces je zložitým systémom interakcie učiteľa a žiakov. Tradičné ponímanie vyučovania je charakteristické pasivitou žiaka, memorovaním, nesamostatnosťou žiakov a ich neschopnosťou riešiť problémové situácie. Proces súčasného – moderného vyučovania by však nemal byť len odovzdávaním informácií a ich pasívnym prijímaním. Mal by motivovať žiakov k aktívnemu prístupu získavania informácií. V praxi to znamená, že samotní žiaci by sa mali aktívne zapájať do činnosti, ktorá je vopred cielene naplánovaná učiteľom. Takáto forma vyučovania nemá byť pre žiakov len zábavná. Jej cieľom je zasadiť ich získané vedomosti a poznatky do širšieho kontextu, do súvislostí, ktoré môžu prepájať s ďalšími vyučovacími predmetmi, ale hlavne s reálnym životom.

Jednou z hlavných úloh dejepisu je formovanie osobnosti žiaka, pričom by mala byť formovaná nielen rozumová, ale aj emocionálna stránka. Keďže väčšina hodín dejepisu je zameraná najmä na poznávanie, rozvoj pamäťových schopností a prijímanie informácií, rozhodla som sa predostrieť v tejto osobnej pedagogickej skúsenosti niekoľko teoretických i praktických východísk pre vyučovacie hodiny vychádzajúce z princípov zážitkového učenia. Za tému vyučovacej hodiny som si zvolila praveké umenie, pretože tejto téme je v šiestom ročníku venovaný len veľmi malý úsek tematického celku Pravek. V súčasnosti je tendencia vypúšťať umenie nielen z učebných osnov, ale aj z bežného života. Postupné uberanie hodín hudobnej i výtvarnej výchovy, nahrádzané čoraz častejšie informatikou, sa na tvorivosti detí nepodpisuje práve najpozitívnejšie. Žiaci si často dokážu poradiť s technickými a vedeckými problémami, ale ich zmysel pre krásno a kreativita sú zanedbávané. Zatiaľ čo na prvom stupni dostáva výchovná zložka väčší priestor, druhý stupeň je o ňu ukrátený, čo je vo veľkej miere podmienené aj dotáciou hodín jednotlivých vyučovacích predmetov. Učiteľ dejepisu stojí teda pred neľahkou úlohou – popri nedostatku času pri výučbe svetových i národných dejín vytvoriť dostatočný priestor aj na dejiny umenia a vyučovať ich nielen teoreticky, ale aj prakticky.

Ústrednú časť práce tvoria 2 kapitoly. V prvej sa pokúsim zdefinovať teoretické východiská zážitkovej pedagogiky, vymedziť pojmy, ktoré sa k nej viažu, ale aj metódy, ktoré využíva – či už je to motivácia, hra, alebo projektové vyučovanie.

Obsah druhej kapitoly tvoria konkrétne prípravy dvoch vyučovacích jednotiek, ktoré majú za cieľ slúžiť ako námety pre učiteľov dejepisu. Napriek tomu, že sú rôzneho charakteru, spája ich rovnaká téma – praveké umenie. Táto téma je prezentovaná v súvislosti so zážitkovou pedagogikou a artefietikou, je teda zameraná najmä na vytváranie pravekého umenia samotnými žiakmi. Zatiaľ čo prvá vyučovacia jednotka prebieha formou besedy s využitím IKT, počas ktorej žiaci vytvoria komentár ku krátkemu dokumentu o jaskynnom umení v jaskyni Lascaux, druhá je výtvarným ateliérom, v ktorom žiaci priamo vytvárajú „praveké umenie“. Súčasťou praktickej časti sú aj rozboru daných vyučovacích jednotiek, ktoré podrobne analyzujú ich priebeh. Osobnú pedagogickú skúsenosť dopĺňajú prílohy – fotografie „jaskynných malieb“ vytvorených žiakmi, a tiež fotografie z realizácie vyučovacích jednotiek.

Hlavným cieľom tejto práce je skvalitniť a zefektívniť vyučovanie dejepisu v 6. ročníku, konkrétne dejín umenia, prostredníctvom inovačných metód podporujúcich rozvoj tvorivosti u žiakov. Taktiež by práca mala poskytnúť pedagógom základných, ale aj stredných škôl, nové námety či východiská na prípravu vyučovacích hodín, resp. vyučovacích jednotiek so zameraním na tému praveké umenie. Pri zostavení práce som vychádzala zo školského vzdelávacieho programu, aktuálnych trendov v pedagogike, ako aj z moderných didaktických prác zameraných najmä na artefietiku a zážitkovú pedagogiku. Dúfam, že sa mi podarí naplniť cieľ mojej práce – inšpirovať učiteľov dejepisu k tvorivosti pri výučbe pravekého umenia a v žiakoch vyvolať záujem o samostatnú tvorivú činnosť a umenie. Verím, že aj na našich základných školách sa čoraz častejšie budeme stretávať s novými vyučovacími metódami, ktoré prinášajú tvorivé uspokojenie nielen žiakom, ale aj ich učiteľom.

1 ZÁŽITKOVÁ PEDAGOGIKA

Modely učenia sa skúsenosťou sú v súčasnosti veľmi populárne a vychádzajú z teórií rôznych autorov, ako napríklad John Dewey, Kurt Lewin, Jean Piaget, či David A. Kolb. Vo všetkých dominujú pojmy „zážitok“ a „skúsenosť“.

Ak teda chceme vymedziť pojem zážitková pedagogika, musíme sa najprv zamerať na definíciu pojmu „zážitok“, ktorým sa zaoberá. Oravcová (1999) vníma a definuje pojem zážitok ako už konkrétny spôsob vzdelávania žiakov na vyučovacích hodinách, kde sa prostredníctvom určitej skúsenosti vyvoláva zážitok a následne sa s ním pracuje, kým vyučujúci nedocieli u žiakov želaný efekt.

Znaky zážitku sú pritom nasledovné:

- **nenahraditeľnosť** – ide o jedinečnú udalosť ohraničenú časovo i priestorovo,
- **jedinečnosť** – nemožnosť nahradiť jednu udalosť inou,
- **individuálnosť** – každý jedinec prežíva danú situáciu inak,
- **intencionálnosť** – súňaležitosť prežívanej situácie a prežívajúceho jedinca,
- **neprenesiteľnosť** – zážitok je individuálna záležitosť a jeho prežitie sa nedá preniesť,
- **komplexnosť** – psychosomatická jednota, zapojenie telesných i duševných charakteristík.

Vychádzajúc z tejto definície a charakteristiky zážitku môžeme prejsť k definícii zážitkovej pedagogiky a pokúsiť sa objasniť jej podstatu.

„Zážitková pedagogika je pedagogický smer, ktorý kladie dôraz na aktivitu žiakov a stavia výchovné procesy predovšetkým na vlastnom prežívaní a jeho následnom využití pre osobnostný rast. Hlavným princípom zážitkovej pedagogiky je využitie zážitku z hry na vopred stanovené pedagogické ciele, ktoré vedú k rozvoju všetkých aspektov osobnosti žiaka. Podstatou metódy zážitkovej pedagogiky je spojenie dvoch zdanlivo protichodných aspektov hry (hranie sa) a výchovy (cieleného rozvoja a vzdelávania).“ (Hanuš – Chytilová, 2009, s. 26)

Od tradičnej pedagogiky sa zážitková líši nasledujúcimi znakmi:

- demokratická spolupráca zúčastnených namiesto princípu rozkaz – poslušnosť,
- učenie sa dôsledkom vlastného konania namiesto postúpenia zodpovednosti hierarchickým štruktúram,
- zrieknutie sa predstieraných obrazov sveta a dopracovanie sa k vlastným spoločenským a individuálnym názorovým štruktúram,
- spoločné prekonávanie úloh miesto princípu konkurencie a súťaživosti. (Vážanský, 1992)

Zážitkové učenie je teda určitý postup, ktorý prebieha v štyroch fázach:

1. konkrétna skúsenosť (zážitok),
2. pozorovanie, reflexia,
3. formovanie abstraktných predstáv,
4. aktívne experimentovanie.

Tieto fázy sú cyklické a efektívnosť učenia požaduje dôslednosť v dodržiavaní týchto krokov, hoci proces učenia môže začať v ktorejkoľvek fáze. (Oravcová, 1999)

1.1 Motivácia v zážitkovej pedagogike

Motivácia ako metóda má v pedagogike významnú a nezastupiteľnú rolu ako pre pedagóga, tak pre žiaka. Psychológovia i pedagógovia sa zhodujú, že pozitívna motivácia je zásadnou podmienkou školskej úspešnosti žiaka. Motívy usmerňujú naše konanie a dávajú mu energiu. Motivácia je teda akýmsi motorom nášho konania, je hybnou silou projektov, príčinou pohybu, dôvodom k rozhodovaniu, procesom skúmania a usmerňovania správania sa človeka. Motivačných činiteľov pôsobiacich v učebnej činnosti je viacero. Môžu mať povahu **vnútorného motívu** (záujem o učivo, túžba po poznaní, želanie uspokojiť zvedavosť a pod.), alebo **vonkajšieho motívu** (učenie vyvolané vonkajšími podnetmi – učenie sa pre zlepšenie prospechu, učenie sa pod nátlakom, hrozbou, ale aj pre pochvalu atď. Je nesprávne chápať motiváciu len ako vzbudenie či udržiavanie záujmu žiaka o učebnú činnosť. Treba vidieť úzky vzťah medzi motiváciou a aktivitou. Správna motivácia je základom aktívnej činnosti žiaka vo vyučovaní a má sa prelínať celým vyučovacím procesom. (Petlák, 2004)

V zážitkovej pedagogike je motivácia základným faktorom pre dosiahnutie výchovno-vzdelávacích cieľov. Od učiteľa vyžaduje prípravu vhodných podmienok na samostatné, tvorivé a aktívne osvojenie učiva. Čím rozmanitejšia je činnosť, do ktorej sa žiaci zapájajú, tým viac podnetov sa im poskytuje na uplatnenie a rozvoj aktivity a poznania. Keďže príprava i samotná realizácia takýchto vyučovacích hodín je časovo i organizačne veľmi náročná, veľmi dôležitú úlohu tu zohráva aj vnútorná motivácia samotného vyučujúceho.

1.2 Hra v zážitkovej pedagogike

Hra má nenahraditeľné miesto v živote dieťaťa. V každodennej pedagogickej praxi tvorí taktiež významný prostriedok výchovy. Jej využitím môžeme nasimulovať situácie, deje či roly. Je to spôsob, ktorým si prakticky overujeme svoje teoretické poznatky a získané zručnosti. Keďže hra prispieva k rastu a rozvoju osobnosti jedinca, chápeme ju ako jeden z najideálnejších prostriedkov harmonického rozvoja osobnosti.

Hry môžeme rozdeliť podľa výchovných cieľov na hry rozvíjajúce:

- jazykovú inteligenciu,
- hudobnú inteligenciu,
- matematicko – logickú inteligenciu,
- priestorovú inteligenciu,
- pohybovú inteligenciu,
- intrapersonálnu inteligenciu,
- interpersonálnu inteligenciu,
- vzťah k prírode. (Hanuš – Chytilová, 2009)

Na prípravu vyučovacej hodiny zameranej na dejiny umenia som použila „hru na využitie priestorovej inteligencie“, v snahe rozvíjať schopnosť žiakov vnímať a vytvoriť originálne, nové objekty, obrazy a tvary. Za formu hry som si pritom zvolila ateliér – tematicky zameraný programový celok, ktorý mal za úlohu stimulovať tvorivý prístup žiakov, nakoľko sú priamo v role tvorcov diela. Táto dielňa – ateliér – obsahuje stimulačné, cvičné, poradenské a inšpiratívne metódy, ktoré majú za úlohu stvárniť rolu umelca danej historickej doby.

1.3 Spätná väzba v zážitkovej pedagogike

“Jedným z hlavných rozdielov medzi rekreačným a výchovným využitím hier a aktivít je získavanie spätnej väzby. Pre pedagóga i samotného žiaka je spätná väzba veľmi dôležitá, pomáha zefektívňovať proces učenia i formovať zmysel prežívanej skúsenosti, poukazuje na súvislosti a rozvíja schopnosť učiť sa zo skúseností.” (Hanuš – Chytilová, 2009, s. 115)

Rozlišujeme pritom niekoľko typov spätnej väzby:

- kvalitatívna / kvantitatívna – štatisticky vyhodnotiteľná číslom (test, dotazník, graf...),
- pozitívna / negatívna (odklonenie sa od cieľa),
- hodnotiacia / nehodnotiacia,
- okamžitá / oneskorená,
- priama / nepriama.

Z hľadiska obsahu môžeme pri spätnej väzbe využiť tri stupne otázok:

1. Faktické otázky – Čo sa dialo?
2. Otázky na záujmy a pocity – Aké to vo vás vyvolalo pocity?
3. Otázky na postoje a hodnoty – Čo to pre teba znamená?

Podľa I. Tureka (2005) môže pedagóg na získanie odpovedí použiť množstvo prostriedkov, ako napríklad:

- verbálne – review, reflexia, metafora...
- neverbálne – gestá, mimika, proxemika, pantomíma...
- rolové – simulácie, príbeh, ktorý sme prežili...
- výtvarné – kresby, farebné škály, maľovanie masky...
- písomné – listy, eseje, asociatívne písanie...
- testy – anketa, dotazník...

1.4 Projektovanie

„Projektové vyučovanie sa dostalo do popredia inovačných snáh najmä v školsktve USA a západnej Európy.“ (Turek, 2005, s. 134) Postupne však preniká aj na Slovensko a čoraz viac učiteľov využíva tzv. projektovú metódu vo vyučovaní. V Pedagogickom slovníku je podaná jej definícia ako: „*vyučovacia metóda, pri ktorej sú žiaci vedení k riešeniu komplexných problémov a získavajú skúsenosti praktickou činnosťou a experimentovaním*“. (Průcha – Walterová – Mareš, 2003, s. 172)

Každý projekt má vopred jasne definovaných niekoľko fáz prípravy a realizácie. Zatiaľčo pri jednoduchších projektoch môže trvať projektovanie niekoľko minút, pri zložitejších vyžaduje príprava viac času.

Základné fázy projektovania:

1. **Cieľovanie a tvorba základnej myšlienky**, ktoré môže byť dielom jednotlivca, ale aj skupinky. Je treba jasne vymedziť ideu, aký projekt chceme vytvoriť a pre koho je určený.
2. **Špecifikácia cieľovej skupinky**. Táto fáza nám pomôže pri výbere prostriedkov, zostavovaní programu i pri záverečnom hodnotení projektu.

3. **Stanovenie cieľov.** Vytýčené ciele určujú mieru pôsobenia projektu na človeka, skupinu a spoločnosť. Od nich sa odvíja výber prostriedkov, pomáhajú pri zostavovaní aktivít i pri záverečnom hodnotení projektu.
4. **Zaistenie materiálu.** Papiere, pastelky, uhlík, atď., ktorý vyplýva z prípravy programu projektu.
5. **Zostavenie realizačného tímu** projektu, resp. výber prednášajúceho.
6. **Samotná realizácia projektu.**
7. **Hodnotenie projektu a spätná väzba.** (Hanuš – Chytilová, 2009)

1.5 Artefiletika

So zážitkovou pedagogikou pri výuke dejín umenia je úzko prepojená artefiletika. Pojem „artefiletika“ je odvodený z latinského „ars, artis“ = umenie, a gréckeho slovného koreňa „-fil-“, ktorý vyjadruje vzťah alebo priaznivý postoj (napr. „mať rád“). V tomto prípade sa týka tzv. filetického poňatia výchovy, ktoré je založené na rešpektovaní osobných skúseností i potrieb žiakov a smeruje k ich intelektuálnemu a morálnemu rozvoju prostredníctvom reflektívnej komunikácie. (Slavík, 2001)

Metodicky je artefiletika založená na psycho-didaktickom využití dvoch navzájom spätých aktivít: expresie – výrazového tvoriaceho prejavu a reflexie – náhľadu na to, čo bolo zažité a vytvorené.

Artefiletika v pedagogike vedie žiaka na jednej strane k zodpovednosti, na strane druhej k slobode osobnosti. Jej cieľom je spojenie spontánneho individuálneho prejavu, osobnej reflexie s dostatočným teoretickým základom. Učí žiaka odkrývať a ovládať svoje tvorivé schopnosti, rozumieť metaforám a symbolom, ktoré sú priamo tvorené jeho životom v jeho predstavivosti. A práve tak učí, ako tieto metafory a symboly tvoriť, rozvíjať a ponúkať ich pre poznanie seba i druhých ľudí. (Slavík, 1997)

Za typické znaky artefiletiky môžeme považovať:

- zakotvenie prežitkov do širších súvislostí,
- znalosť a analýza cieľov navodených situácií,
- ciele vyvolanie zámerného prežitku,
- spracovanie prežitku,
- prevedenie do skúsenosti. (Hanuš – Chytilová, 2009)

Keď som artefiletikou a zážitkovú pedagogiku využila pri výuke dejín umenia po prvýkrát, reakcie žiakov boli nasledovné: „Ale ja NEVIEM kresliť koňa, bizóna ani jeleňa!“

Cieľom takejto vyučovacej hodiny, resp. vyučovacej jednotky, však nie je schopnosť žiaka nakresliť zviera, ani poznať podrobne dejiny umenia. Naopak – v žiakovi treba prebudiť túžbu po skutočných hodnotách. Po absolvovaní vyučovacej jednotky by mal porozumieť vizuálnemu jazyku, vedieť tvorivo myslieť a dokázať zaujať stanovisko k videnému. Rovnako sa prácou v skupine naučí tolerovať rozličné spôsoby a postupy práce, ako aj rešpektovať názory iných.

2 NÁVRHY VYUŽITIA ARTEFILETIKY POČAS VYUČOVACÍCH JEDNOTIEK ZAMERANÝCH NA PRAVEKÉ UMENIE

2.1 Téma pravekého umenia a zážitková pedagogika

V súvislosti s výučbou pravekého umenia sa zážitková pedagogika javí ako veľmi vhodný prostriedok na dosiahnutie cieľov pripravovanej vyučovacej hodiny. Umelecká tvorba pravekých lovcov je totiž jednou z mála dochovaných výpovedí nielen o ich spôsobe umeleckého vyjadrenia, ale aj o spôsobe života ako takom. Pri formovaní týchto cieľov je však potrebné dodržať určité princípy a postupy. Keďže ide o najdňšiu a zároveň najmenej známu epochu vo vývoji umenia, je potrebné zasadiť túto tému do širšieho kultúrno – spoločenského kontextu.

Pri príprave takejto vyučovacej jednotky sú na učiteľa kladené veľké nároky, pretože pri prezentácii učiva musí rešpektovať dve dôležité skutočnosti:

- adekvátnou formou priblížiť žiakom predhistorické obdobie a jeho umenie, ktoré úzko súvisí s náboženstvom pravekých lovcov,
- motivovať žiakov k samostatnej činnosti, ktorej výsledkom bude vytvorenie vlastných výstupov týkajúcich sa pravekého umenia.

Vzhľadom na prostredie a charakter vyučovanej témy môžeme použiť v prípade pravekého umenia nasledujúce prostriedky motivácie: film, fotografie, obrazy, knihy, prednášku, stretnutie s lektorom, hru a vlastné zapojenie.

„Zážitkové vyučovanie vyžaduje od pedagóga rešpektovanie mnohých pedagogických princípov, ako sú princíp aktivity, princíp názornosti, princíp primeranosti, princíp emocionálnosti, ku ktorým sa pridávajú pedagogické princípy alternatívneho školstva – princíp slobody a princíp činnosti a tvorivej aktivity.“ (Šmahelová – Svobodová, 2007, s. 82) Na pozadí života a náboženstva pravekých lovcov môže pedagóg výstižne prezentovať motívy, farebnosť a samotnú realizáciu pravekého umenia. Na základe počutého a videného si žiaci následne vytvoria celistvý obraz fungovania pravekej spoločnosti a vyvodí si príčiny vzniku pravekého umenia.

Úloha vyváženej prezentácie témy vyučovacej hodiny zostáva na pedagogickom majstrovstve prednášajúceho. Ja som sa zamerala na prezentovanie života paleolitických lovcov a postupne som prešla k jednotlivým druhom vytváraného umenia. Keďže zobrazované fotografie často vyvolávali u žiakov rozpaky či smiech (napr. fotografie venuší), snažila som sa vytvoriť atmosféru tolerancie a rešpektu, no zároveň som sa snažila byť neustále pripravená na pohotovú reakciu v prípade nevhodných poznámok žiakov.

V súvislosti s danými skutočnosťami som sa usilovala, aby dochádzalo k prelínaniu sa dejepisu s ostatnými predmetmi, a to najmä výtvarnou, etickou a občianskou výchovou, ale aj s geografiou. Ako ukončenie viacerých vyučovacích hodín s tematikou praveku som zrealizovala vyučovacie jednotky (po vzájomnej dohode som zrealizovala prepojenie hodiny dejepisu a hodiny výtvarnej výchovy v 6. ročníku), počas ktorých žiaci vytvárali komentáre k videu o jaskyni Lascaux a pracovali v „pravekom ateliéri“, pričom sa pokúsili vytvoriť nástenné jaskynné maľby v simulovaných podmienkach.

2.2 Beseda s využitím informačno-komunikačných technológií

Prvotnou myšlienkou pre realizáciu besedy bola moja sebareflexia. Pracujem na ZŠ, ktorá je veľmi dobre vybavená modernými technologickými prostriedkami a žiaci sú z hľadiska ich používania na vysokej úrovni. Preto som sa im rozhodla prezentovať ďalšie formy využitia IKT. Ako hosťa na realizáciu besedy som si vybrala Mgr. Viktóriu Norisovú, PhD., vyučujúcu na Fakulte masmediálnej komunikácie Univerzity sv. Cyrila a Metoda v Trnave. Mgr. Norisová je odborníčka na mediálnu komunikáciu s niekoľkoročnou praxou v oblasti televíznej tvorby, a zároveň sa úzko špecializuje na mediálnu tvorbu pre detského diváka. Prvú časť vyučovacej jednotky, zameranú na opakovanie učiva, ako aj prezentáciu o pravekom umení som viedla ja. V druhej časti pracovala V. Norisová so žiakmi na zhotovení textu k audiovizuálnemu podkladu o jaskyni Lascaux. Nečakaným záverom tejto vyučovacej jednotky bola návšteva dabingového štúdia v popoludňajších hodinách, kde žiaci nahrali svoje texty a vytvorili slovenské znenie krátkeho dokumentárneho filmu. Výstupom vyučovacej jednotky bol DVD nosič.

Predmet: dejepis

Škola: ZŠ Kúpeľná 2, Prešov

Ročník: VI.

Obsahový štandard:

- a) Tematický celok: Obrazy pravekej spoločnosti
- b) Téma vyučovacej hodiny: Život v kamennej dobe / Umenie a náboženstvo
- c) Pojmy: jaskynné / nástenné maľby, Lascaux, posmrtný život

Vzdelávacie / kognitívne ciele:

- uviesť dve príčiny tvorby pravekého umenia,
- vyjadriť vlastnými slovami predstavy pravekých ľudí o posmrtnom živote,
- charakterizovať použité materiály a farebnosť,
- vymenovať päť zvierat zobrazovaných v jaskynnom umení.

Výchovné / afektívne ciele:

- pozorne sledovať dokument,
- klásť relevantné otázky prednášajúcej,
- vyjadriť svoje pocity na základe vnímania foriem pravekého umenia,
- rozvíjať multikultúrnu výchovu,
- kooperovať,
- zhodnotiť príčiny a funkcie pravekého umenia v živote pravekých lovcov.

Psychomotorické ciele:

- počúvať a vnímať výklad učiteľa a prednášajúcej,
- sformulovať otázky pre prednášajúcu,
- pomocou internetu vypracovať charakteristiku daného pravekého zvierata,
- napísať si poznámky a vypracovať si domácu úlohu.

Výkonový štandard: ISCED 2

Druh vyučovacej hodiny: hodina výkladu a osvojovania si nových vedomostí

Typ vyučovacej hodiny: priebežná

Forma vyučovacej hodiny: hromadná

Vyučovacie metódy: beseda, vysvetľovanie, rozprávanie, opis, metóda otázok a odpovedí, rozhovor, práca s filmovým materiálom

Vyučovacie prostriedky: vysvetľovanie učiteľa, vysvetľovanie prednášajúcej, využitie interaktívnej tabule, zápis poznámok do zošita

Učebné pomôcky učiteľa / prednášajúcej: interaktívna tabuľa, internet, PowerPointová prezentácia „Praveké umenie a náboženstvo“, dokumentárny film Virtuálna prehliadka jaskyne Lascaux, tabuľa, krieda

Učebné pomôcky žiaka: učebnica dejepisu pre 6. ročník, zošit, počítač s pripojením na internet

Didaktické zásady:

- zásada názornosti,
- zásada primeranosti,
- zásada systematickosti,
- zásada postupnosti,
- zásada komplexného rozvoja osobnosti.

Medzipredmetové vzťahy: výtvarná výchova, náboženská výchova, etická výchova, geografia, informatika

Osnova nového učiva:

- praveké náboženstvo a posmrtné predstavy pravekých lovcov,
- materiály využívané na umeleckú tvorbu,
- jaskynné umenie,
- virtuálna prehliadka jaskyne Lascaux,
- zobrazované zvieratá.

Štruktúra vyučovacej hodiny:

I. Organizačná časť (2 min.)

Pozdrav, privítanie a predstavenie prednášajúcej žiakom, spustenie interaktívneho zariadenia, zápis do triednej knihy, zápis absencií.

II. Oznámenie cieľa vyučovacej hodiny (5 min.):

Učiteľ oboznámi žiakov s témou vyučovacej hodiny.

Následne predstaví žiakom kognitívne a afektívne ciele vyučovacej hodiny:

- prezentovať náboženské predstavy pravekých ľudí a prepojiť ich s umením,
- analyzovať príčiny tvorby pravekého umenia,
- nabádať k rešpektovaniu a tolerancii umeleckého vyjadrenia iných,
- venovať pozornosť prednášajúcemu.

III. Motivácia žiakov (5 min.):

Diskusia – heuristický rozhovor, vid' príloha 1, snímok 1.2.

Ako na vás pôsobia miestnosti na fotografii?

Ktorý z bytov by ste si vybrali na bývanie?

Uveďte dôvod vášho výberu.

IV. Preverovanie vedomostí z predchádzajúcich hodín (7 min.):

Otázky z opakovania, ktoré učiteľ môže použiť priebežne počas trvania celej vyučovacej jednotky na zistenie vedomostí žiakov, resp. pochopenie danej problematiky:

- a) Vymenuj vývojové stupne predchodcu dnešného človeka!
- b) Ako sa nazývajú tieto stupne po latinsky?
- c) Kde žili prví lovci a zberači?
- d) Ktoré zvieratá boli domestikované ako prvé?
- e) Prečo bolo používanie ohňa pre pravekých lovcov dôležité?

V. Prezentácia nového učiva (10 min.)

Besedu, ktorá sa bude odvíjať podľa vopred dohodnutej osnovy, bude riadiť a usmerňovať učiteľ.

Prvú časť vyučovacej jednotky - v osnove časti a) a b) - učiteľ realizuje pomocou PowerPointovej prezentácie, ktorá tvorí prílohu 1.

Druhá časť vyučovacej hodiny - c) - je zameraná na prácu s multimédiami, vedie ju pozvaná prednášajúca a do jej priebehu bude učiteľ zasahovať len minimálne a v nevyhnutných prípadoch.

Osnova vyučovacej jednotky:

- a) Náboženstvo pravekých ľudí:
 - viera v posmrtný život,
 - príčiny a spôsoby pochovávaní.
- b) Šperky, sošky zvierat a venuše:
 - materiál a charakter sošiek,
 - používané ornamenty,
 - zobrazované zvieratá,
 - venuša – definícia a stvárnenie.
- c) Virtuálna prehliadka jaskyne Lascaux (dokumentárny film - cca 12 min. + 15 min. samostatná práca žiakov s IKT):
 - situovanie najznámejších jaskýň na mape Európy,
 - popis farebnosti, používaných farieb a zobrazených zvierat,
 - práca s audiovizuálnym materiálom.

Po úvodnej motivácii učiteľ pomocou prezentácie podá žiakom základné informácie týkajúce sa náboženstva, pochovávaní a výroby sošiek a šperkov pravekých ľudí. Vytvorí tak úvod k druhej časti vyučovacej jednotky orientovanej na prácu s multimédiami. Žiaci si na základe prezentácie urobia do zošita stručné poznámky.

Medzitým si prednášajúca pripraví technické zabezpečenie besedy.

Na začiatku výkladu prednášajúca spustí prehrávanie dokumentu o jaskyni Lascaux bez zvuku, pričom počas neho robí žiakom výklad učiva o pravekom umení. Opisuje jednotlivé zvieratá a charakterizuje ich, popisuje príčiny, samotný priebeh tvorby pravekého umenia a použité materiály. Využije pritom nielen svoje poznatky z oblasti dejín umenia, ale aj skúsenosti z oblasti masmédií.

Následne rozdelí žiakov do 3 - 4 členných skupín, pričom každá má za úlohu opísať jedno vybrané zviera a charakterizovať ho. K dispozícii majú žiaci počítač s pripojením

na internet. Ich úlohou je vytvoriť ucelenú myšlienku, ktorá bude vystihovať dané praveké zviera (cca 1 - 2 minúty čítaného textu). Zároveň si určia "hovorcu" skupiny, ktorý bude zostavený text čítať nahlas pred triedou.

V nasledujúcej časti prednášajúca spustí dokument znova a úlohou "hovorcov" je prečítať k danej časti pripravený komentár. Tým vznikne "dabing" krátkeho dokumentu, ktorý je vytvorený samotnými žiakmi.

VI. Fixácia nového učiva (12 min.)

Fixácia nového učiva prebieha počas "dabingu", pri ktorom si žiaci opäť pozrú krátky dokument s vlastnými textami, ktoré vytvorili. V prípade potreby a dostatku času môže prednášajúca použiť nasledovné otázky:

- Aké zvieratá boli zobrazované na soškách a jaskynných maľbách?
- Prečo pravekí lovci vytvárali nástenné maľby?
- Ktoré farby používali?
- Odkiaľ ich pravekí umelci získavali?

V prípade výrazného záujmu žiakov o danú problematiku sa fixácia nového učiva preniesie do formy domácej úlohy a následného opakovania na začiatku nasledujúcej vyučovacej hodiny.

VII. Zhrnutie učiva (5 min.)

Zhrnutie učiva bude spočívať vo vymenovaní a vysvetlení základných pojmov samotnými žiakmi.

VIII. Zadanie domácej úlohy (3 min.)

Pripraviť krátku správu o zrealizovanej besede (v rozsahu cca 60 – 70 slov) v písanej alebo elektronickej podobe. Výber z týchto správ je možné neskôr uverejniť v školskom časopise alebo na internetovej stránke školy.

IX. Zhodnotenie vyučovacej hodiny a jej záver (5 min.)

Učiteľ zhodnotí aktivitu žiakov počas vyučovacej hodiny, ich záujem a naplnenie resp. nenaplnenie cieľov stanovených v úvode vyučovacej hodiny. Záujem a aktivitu žiakov ponechá na hodnotenie jedného alebo viacerých žiakov. V prípade potreby upozorní na nedostatky, ktoré sa v priebehu vyučovacej hodiny vyskytli a požiada o ich odstránenie v budúcnosti. Na záver poďakuje prednášajúcej za čas a ochotu pri realizácii besedy.

2.3 Rozbor besedy o pravekom umení s Viktóriou Norisovou s využitím informačno-komunikačných technológií

Téma vyučovacej hodiny: Život v kamennej dobe / Umenie a náboženstvo

Pomôcky: interaktívne zariadenie, notebooky pre žiakov s pripojením na internet, papier a pero resp. tlačiareň

I. Motivácia žiakov (5 min.)

Ako motivácia mi poslúžila samotná prítomnosť prednášajúcej. Žiaci boli dopredu pripravení na takýto typ vyučovacej jednotky, preto privítali V. Norisovú úsmevmi a potleskom, ktorý ona následne využila na rytmizáciu, čím prevzala na seba vedenie vyučovacej jednotky, resp. besedy. Po tejto úvodnej „hre“ nasledoval pozdrav a

zoznámenie sa so žiakmi. Pôvodne som mala v pláne prednášajúcu predstaviť, ale túto úlohu na seba zobrala ona. Keďže vyučovacia jednotka bola realizovaná v šiestom ročníku, čiže u mladších žiakov druhého stupňa, žiaci boli veľmi spontánni a nemali problém s komunikáciou. V úvode hodiny som položila žiakom niekoľko základných otázok z obdobia praveku, o ktorých sa učili na predchádzajúcich vyučovacích hodinách. Žiaci reagovali pohotovo a v odpovediach sa vzájomne dopĺňali.

II. Organizačná časť (2 min.)

Čas, ktorý prednášajúca venovala motivácii žiakov a zoznámeniu sa s nimi, som využila na zápis do triednej knihy, kontrolu prítomných žiakov a zápis chýbajúcich, ako aj spustenie interaktívneho zariadenia a powerpointovej prezentácie, ktorú som si vopred pripravila (vid' príloha 1).

III. Oznámenie cieľa vyučovacej hodiny (5 min.)

S cieľom vyučovacej hodiny oboznámila žiakov V. Norisová, pričom sa zamerala hlavne na najdôležitejšie kognitívne a afektívne ciele:

- vysvetliť príčiny a funkciu tvorby pravekého umenia,
- popísať myšlienku prepájania umenia s náboženstvom,
- pracovať s obrazovým / filmovým materiálom,
- zorientovať sa v predstavách posmrtného života pravekých ľudí,
- vyjadriť svoje pocity na základe vnímania foriem pravekého umenia,
- nabádať k tvorivosti a vlastnému umeleckému prejavu.

IV. Preverovanie vedomostí nadobudnutých na predchádzajúcich vyučovacích hodinách (7 min.)

Keďže realizácia besedy o pravekom umení bola veľmi náročná na prípravu i realizáciu, za najdôležitejšie som považovala samotné rozprávanie prednášajúcej a praktické výstupy žiakov. Otázky z predchádzajúcich hodín, ktoré som kládla žiakom, som jej vopred zaslala e-mailom takže sa mohla aktívne zúčastniť úvodnej motivácie žiakov. Takto si žiaci zároveň frontálne zopakovali učivo a hodina plynule prešla do prezentácie nového učiva.

Otázky, ktoré som jej zaslala boli nasledovné:

- a) Vymenuj vývojové stupne predchodcu dnešného človeka.
- b) Ako sa nazývajú tieto stupne po latinsky?
- c) Kde žili prví lovci a zberači?
- d) Ktoré zvieratá boli domestikované ako prvé?
- e) Prečo bolo používanie ohňa pre pravekých lovcov dôležité?

Otázky som kládla v kontexte, žiaci poznali odpovede a aktívne sa zapájali. Prítomnosť prednášajúcej ich viedla k súťaživosti. Prípadné nejasnosti som vysvetlila a potrebné informácie doplnila.

V. Prezentácia nového učiva (22 min. + 15 min. práca skupiniek s IKT)

Prezentáciu som začala rozprávaním o umení všeobecne, o potrebe farieb a vzorov v živote človeka, o snahe človeka tvoriť a realizovať sa. Žiaci rozprávali o svojich obľúbených farbách, vzoroch, o zariadení bytu, a podobne. (vid' obr. 2) Z rozhovoru o farbách a ich vplyvu na pocity a dušu človeka heuristický rozhovor plynulo prešiel na problematiku nadprirodzených javov a potrebe viery v živote človeka. Nasledoval krátky výklad o pravekom náboženstve a spôsoboch pochovávaní v praveku (vid' obr. 3).

V ďalšej časti som sa venovala šperkom, ich výrobe a ornamentom. O materiály, z ktorých sa šperky vyrábali a spôsobe ich výroby, sa zaujímali najmä dievčatá. Chlapcom sa páčili fotografie nálezov zbraní, ktoré mali ornamentálnu výzdobu, ale aj výzdoba nádob a predmetov dennej potreby.

Časť vyučovacej hodiny venovaná soškám zvierat a venuší zvykne prinášať najväčšie úskalia, keďže fotografie venuší vyvolávajú v deťoch rôzne reakcie - od smiechu po rozpaky. Túto časť hodiny som si pripravila nasledovným spôsobom: najprv som porozprávala žiakom o nebezpečnom živote v praveku a o častých predčasných úmrtiach, či už z dôvodu prírodných katastrof, nedostatočnej lekárskej starostlivosti, alebo útoku divých zvierat. Následne som zdôraznila dôležitosť zrodu nového života a zvláštnu, posvätnú úlohu ženy – matky, ktorá dáva život novým ľuďom. Až potom som opísala, ako a prečo venuše majú charakteristický výzor a odprezentovala ich fotografie. Žiaci takéto vysvetlenie prijali veľmi dobre a pokojne. V priebehu prezentácie si žiaci robili stručné poznámky do svojich zošitov.

Po skončení výkladu som vyzvala V. Norisovú, aby nám porozprávala o jaskynných maľbách. V tejto časti vyučovacej jednotky sa prednášajúca zamerala na samotnú prezentáciu jaskynných malieb. Na začiatku pracovala s mapou, na ktorej žiakom ukázala najvýznamnejšie vyzdobené jaskyne v Európe, najmä vo Francúzsku a na severe Španielska. Dbala pritom na správnu výslovnosť žiakov, ktorí sa pokúšali zopakovať náročné názvy jaskýň. Potom žiakom premietla krátky dokumentárny film – virtuálnu prehliadku jaskyne Lascaux. Tento dokument bol spustený bez zvuku, pričom prednášajúca rozprávala o jednotlivých častiach jaskyne, tvorbe umenia a zobrazovaných zvieratách. Aj preto bol pre žiakov veľmi zaujímavý a sledovali ho naozaj veľmi pozorne.

Po tomto výklade sa žiaci rozdelili do 2 - 3 členných skupín, pričom každá mala za úlohu zostaviť krátku prezentáciu určeného zvierat'a. Žiaci využívali nadobudnuté vedomosti, ale pomôcť si mohli aj internetovými stránkami. Následne si každá skupinka zvolila hovorca, ktorý zostavený text prečítal pred triedou.

VI. Fixácia nového učiva a zhrnutie učiva (12 min.)

Fixácia učiva prebehla netradične - dokument o jaskyni Lascaux bol znova spustený, a žiaci postupne čítali zostavené texty k nemu, čím vytvorili "dabing" tohoto krátkeho filmu. Takto netradičnou formou prezentovali nadobudnuté vedomosti.

Na záver svojho rozprávania prednášajúca poukázala na dôležitosť a veľký význam objavu nástenných malieb, keďže sú to jediné dochované „rukopisy“ pravekých ľudí. Vďaka nim môžeme aspoň tušiť, ako sa dívali na svet, ako vnímali svoje okolie a čo bolo pre nich v živote dôležité. Zároveň poukázala na obrovskú trvanlivosť a majestátnosť týchto umeleckých diel, napriek tomu, v akých podmienkach vznikali.

VII. Zadanie domácej úlohy (1 min.)

Domácou úlohou pre žiakov bolo vytvoriť krátku (cca 60 slov) správu o zrealizovanej besede, v ktorej zároveň vyjadria svoj názor na videné a počuté. Niekoľko z nich bolo potom uverejnených v školskom časopise. Ich dojmy zo zrealizovanej vyučovacej jednotky boli silné, odniesli si veľa vedomostí a zážitok z technickej realizácie celého projektu.

VIII. Zhodnotenie vyučovacej hodiny a záver (3 min.)

V závere hodiny som sa poďakovala V. Norisovej vo svojom mene i v mene mojich žiakov. Ocenili sme jej ochotu prísť medzi nás a tiež zaujímavé rozprávanie a rôznorodé aktivity. Prednášajúca pochválila žiakov, vyzdvihla ich disciplinovanosť, ako aj aktívny prístup ku kladeniu otázok a pohotové správne odpovede. Žiaci sa s prednášajúcou rozlúčili potleskom a kvietkom. Ako vyučujúca som veľmi ocenila, že niektorí žiaci prejavili o problematiku taký záujem, že s prednášajúcou diskutovali aj počas prestávky.

IX. Autoevaluácia

Rozvoj osobnosti človeka je stimulovaný v mnohých oblastiach, ako napríklad práca (pre žiaka škola), cestovanie, možné svety... k významným faktorom však patrí aj umenie. Krásno, tvorivosť a fantázia kultivujú ducha v každom veku. Umenie môžeme prijímať pasívne, ale môžeme sa na jeho tvorbe podieľať aj aktívne, pričom obe formy sú rovnako dôležité. Nik nemá právo posudzovať krásu a hodnotu nášho príbehu, piesne, obrázka, sochy. Vytváraním umenia skrášľujeme svoju dušu a svet okolo seba.

Počas pedagogického pôsobenia som sa neraz stretla s fenoménom, že vyučovanie dejín umenia môže byť veľmi teoretické. Umenie často nie je zasadené do historického kontextu, vystupuje len ako „osobitné učivo“, ako to výstižne pomenovali moji žiaci.

Za hlavné pozitívum tejto vyučovacej hodiny považujem fakt, že žiaci videli praktickú ukážku pravekého umenia, aktívne sa zapojili do hodnotenia pravekých malieb a boli motivovaní vytvoriť vlastné výstupy. Pre mňa ako vyučujúcu bol najväčšou odmenou záujem žiakov, ich otázky a sústredená práca počas celej vyučovacej jednotky. Na konci tejto aktivity sme pozvali „hovorcov“ skupiniek do nahrávacieho štúdia a vytvorili sme tak skutočný krátky dokument o jaskynných maľbách, ktorý sme si premietli na nasledujúcej vyučovacej hodine.

Negatívum spočíva v nedodržaní všetkých častí vyučovacej hodiny, najmä v jej závere – zhrnutie učiva, ktoré sa skrátilo kvôli nedostatku času. Prioritou pre mňa však bola v tomto prípade prítomnosť prednášajúcej, ktorá ozvláštnila svojou prezentáciou a aktivitami vyučovaciu hodinu.

2.4 Príprava na vyučovaciu jednotku o pravekom umení s využitím prvkov zážitkovej pedagogiky

Predmet: dejepis

Škola: ZŠ Kúpeľná 2, Prešov

Ročník: VI.

Obsahový štandard:

- a) Tematický celok: Obrazy pravekej spoločnosti
- b) Téma vyučovacej hodiny: Život v kamennej dobe / Umenie a náboženstvo
- c) Pojmy: jaskynné / nástenné maľby, nástenné panely, Altamira, Lascaux, Niaux

Vzdelávacie / kognitívne ciele:

- naplánovať tri kroky postupnosti tvorby výtvarného diela,
- navrhnúť koncepciu pravekého „obrazu“.

Výchovné / afektívne ciele:

- pestovať zmysel pre spoluprácu,
- rešpektovať názory druhých v práci vo dvojici alebo skupine,
- viesť žiakov k samostatnosti pri výbere techniky,
- rozvíjať organizačné schopnosti pri riešení postupu práce,
- podporovať tvorivé myslenie a kreativitu osobnosti dieťaťa.

Psychomotorické ciele:

- vyskúšať si maľbu akvarelovou farbou a uhlíkom,
- vytvoriť "pravekú maľbu",
- vystihnúť farebnosť jaskynných malieb,
- maľovať v netradičných podmienkach (simulácia tvorby jaskynných malieb vo výške),
- zachytiť najvýraznejšie črty zobrazovaných zvierat,
- vypracovať si domácu úlohu.

Výkonový štandard: ISCED 2**Druh vyučovacej hodiny:** hodina upevňovania a prehĺbovania učiva**Typ vyučovacej hodiny:** priebežná**Foma vyučovacej hodiny:** skupinová**Vyučovacie metódy:** metóda zážitkovej pedagogiky, metódy samostatnej práce: rekonštrukčná a produktívna samostatná práca, rozprávanie, opis, metóda otázok a odpovedí, rozhovor, práca s obrazovým materiálom**Vyučovacie prostriedky:** vysvetľovanie, využitie interaktívnej tabule, PowerPointová prezentácia „Praveké umenie a náboženstvo“**Učebné pomôcky učiteľa:** interaktívna tabuľa, internet, tabuľa, krieda**Učebné pomôcky žiaka:** papiere, akvarelové farby, uhlík a rudka, štetce**Didaktické zásady:**

- zásada názornosti,
- zásada primeranosti,
- zásada systematickosti,
- zásada trvácnosti,
- zásada komplexného rozvoja osobnosti.

Medzipredmetové vzťahy: výtvarná výchova, etická výchova, informatika**Osnova nového učiva:**

- predstavenie cieľov vyučovacej jednotky,
- príprava materiálu na umeleckú tvorbu,
- výtvarná dielňa - jaskynné umenie,
- vyhodnotenie prác a záver vyučovacej jednotky.

Štruktúra vyučovacej jednotky (90 min.):

I. Organizačná časť (2 min.)

Pozdrav, spustenie interaktívneho zariadenia, zápis do triednej knihy, zápis absencií.

II. Oznámenie cieľa vyučovacej jednotky (5 min.)

Učiteľ oboznámi žiakov s témou vyučovacej jednotky.

Následne predstaví žiakom kognitívne a afektívne ciele vyučovacej jednotky:

- vyskúšať si maľbu akvarelovou farbou a uhlíkom,
- vystihnúť farebnosť jaskynných malieb,
- maľovať v netradičných podmienkach,
- rešpektovať názory druhých v práci vo dvojici alebo skupine .

III. Motivácia žiakov (5 min.)

Práca s textom – čítanie textu o objavení jaskyne Altamira malým dievčatkom (vid' príloha 3)

Diskusia – heuristický rozhovor:

- a) Myslíte si, že súčasní archeológovia verili, že ide o skutočné praveké maľby?
- b) Odôvodnite svoje tvrdenie!
- c) Prečo pravekí ľudia zdobili práve steny jaskýň?

IV. Preverovanie vedomostí z predchádzajúcich vyuč. hodín (5 min.)

Otázky z opakovania (Keďže vyučovacia jednotka je zameraná na upevňovanie učiva, vyučujúci kladie otázky týkajúce sa výlučne problematiky jaskynného umenia):

- a) Vymenuj najznámejšie prehistorické jaskyne!
- b) Ktoré zvieratá sú najčastejšie zobrazované na paneloch?
- c) Aké farby používali pravekí lovci?
- d) Z akých materiálov ich získavali?
- e) Prečo bolo tvorenie jaskynného umenia dôležité?
- f) Ktoré „vynálezy“ boli vynájdené na osvetlenie priestorov jaskyne a na maľovanie na stropy jaskýň?

V. Prezentácia nového učiva – tvorivý ateliér (60 min.)

Keďže ide o vyučovaciu jednotku, nie vyučovaciu hodinu, žiaci majú k dispozícii dlhší čas na realizáciu projektov. Vlastnú tvorbu – pokus o reprodukciu nástenných malieb, ktorá sa bude realizovať formou vopred dohodnutých výtvarných techník, bude riadiť a usmerňovať učiteľ. Do jej priebehu však bude zasahovať len minimálne, v nevyhnutných prípadoch, formou konzultácie. Metóda zážitkovej pedagogiky je vedome riadený postup, vďaka ktorému môžeme dôjsť od zážitku z hry k požadovanému pedagogickému zámeru. Príprava takejto vyučovacej jednotky má štyri časti:

A. Príprava ateliéru:

Téma: reprodukcia jaskynného umenia

Cieľová skupina: žiaci 6. ročníka ZŠ

Ciele programu:

- vyskúšať si maľbu akvarelovou farbou a uhlíkom,
- vystihnúť farebnosť jaskynných malieb,
- maľovať v netradičných podmienkach,
- rešpektovať názory druhých pri práci vo dvojici alebo skupine,
- podporovať tvorivé myslenie a kreativitu dieťaťa.

Čas: vyučovací jednotka – 90 minút (prepojenie 2 vyučovacích hodín, v našom prípade to bola hodina dejepisu a následná hodina výtvarnej výchovy)

Miesto: učebňa výtvarnej výchovy

Materiál: papiere, akvarelové farby, uhličky a rudka, štetce, pastely, fixy

Výrazové prostriedky: hudba – pomalá rytmická hudba navodzujúca atmosféru praveku, farby, svetlo / tma – zatemnenie okien

Ovplyvňovanie osobnosti prostredníctvom situácií: hra, rola, umelecká tvorba

- B. Sprostredkovanie zážitku cez program
- C. Spracovanie zážitku cez rozbor programu formou najrôznejších spôsobov reflexie
- D. Aplikácia – prenos skúseností z hier a programov cez analógie do reálneho prostredia

VI. Zhrnutie učiva (5 min.)

Zhrnutie učiva bude spočívať vo vysvetlení princípu tvorby jaskynných malieb – farebnosť, materiály, motívy a tvary - samotnými žiakmi.

VII. Zadanie domácej úlohy (2 min.)

Do zošita majú žiaci stručne opísať svoje pocity pri reprodukcii jaskynných nástenných malieb a celkovo vyjadriť svoj názor na takýto typ vyučovacej jednotky.

VIII. Zhodnotenie vyučovacej hodiny a jej záver (3 min.)

V závere vyučovacej hodiny učiteľ za pomoci žiakov vytvorí malú galériu vzniknutých diel. Následne zhodnotí prácu žiakov počas vyučovacej hodiny, ich spoluprácu, záujem a splnenie alebo nespĺnenie cieľov stanovených v úvode vyučovacej hodiny. Hodnotenie prác i dojmov ponechá na jedného alebo viacerých žiakov. V prípade potreby upozorní na nedostatky, ktoré sa v priebehu vyučovacej hodiny vyskytli a požiada o ich odstránenie v budúcnosti.

2.5 Rozbor vyučovacej jednotky o pravekom umení s využitím prvkov zážitkovej pedagogiky

Téma vyučovacej hodiny: Život v kamennej dobe / Umenie a náboženstvo

I. Motivácia žiakov (5 min.)

Priestor učebne som spolu so žiakmi upravila nasledovne: pospájaním lavíc sme vytvorili pracovný i prezentačný priestor pre skupinky žiakov, tabuľu v triede sme obalili baliacim papierom, ktorý sme navlčili a zafarbili akvarelovými farbami. Zatemnením pomocou žalúzií sme docielili v miestnosti šero, čím sme vytvorili ilúziu „jaskyne“. V zadnej časti triedy sme na zvyšných laviciach porozkladali fotografie, obrázky a knihy s vyobrazeniami jaskynných malieb. Aj na interaktívnej tabuli bola spustená powerpointová prezentácia s danou tematikou ako inšpirácia a prípadná konzultácia pre žiakov. Na navodenie správnej tvorivej atmosféry som použila tichú rytmickú hudbu.

Po príchode do učebne žiaci, vopred rozdelení do pracovných skupiniek, zaujali ľubovoľné miesta pri stoloch.

II. Oznámenie cieľa vyučovacej hodiny (5 min.)

S cieľom vyučovacej hodiny boli žiaci oboznámení po úvodnom pozdrave, pričom som sa zamerala hlavne na najdôležitejšie kognitívne a afektívne ciele:

- vysvetliť funkciu pravekého umenia,
- pracovať s obrazovým materiálom,
- vyjadriť svoje pocity na základe vnímania foriem pravekého umenia,
- nabádať k tvorivosti a vlastnému umeleckému prejavu,
- rozvíjať multikultúrnu výchovu,
- zhodnotiť príčiny a funkcie pravekého umenia v živote pravekých lovcov,
- zamyslieť sa nad vlastným vnímaním umenia.

III. Organizačná časť (2 min.)

Až po zadaní úloh žiakom a začatí ich práce som pristúpila k zápisu do triednej knihy, kontrole prítomných žiakov a zápisu chýbajúcich.

IV. Preverovanie vedomostí nadobudnutých na predchádzajúcich vyučovacích hodinách

Keďže šlo o hodinu zážitkového vyučovania a tvorbu projektov, preverovanie vedomostí sa uskutočňovalo priebežne – počas samotného tvorenia „pravekých malieb“.

V. Prezentácia nového učiva – tvorivý ateliér (70 min.)

Žiaci sa na vyučovaciu jednotku zameranú na tvorbu pravekého umenia veľmi tešili, z čoho prirodzene vyplynulo, že sa aktívne podieľali na príprave triedy = „jaskyne“ a priniesli si vopred dohodnuté pomôcky: výkresy, lepiacu pásku, akvarelové a temperové farby, štetce, uhlík, rudku a suchý pastel. V úvodnej časti si zlepili dokopy niekoľko papierov, aby dosiahli väčší formát. Následne som im zadala úlohu vybrať z farieb iba tie, ktoré používali pravekí lovci pri vytváraní jaskynných malieb, čím si zároveň zopakovali časť nadobudnutého učiva. Ostatné farby sme odložili bokom.

Prvá fáza zahŕňala prípravu podkladu. Žiaci si navlhčili papier, na ktorý následne nanášali akvarelové farby, čím vytvorili pomyselnú stenu jaskyne. Kým akvarelová farba vyschla, žiaci mali čas poprezerat' si pripravený obrazový materiál v printovej či elektronickej podobe, prípadne si vyskúšať na bočný papier niektoré motívy.

V druhej fáze vyučovacej jednotky si žiaci z každej skupinky posadali okolo stola a začali s nanášaním uhlíka, rudky alebo suchého pastelu na podklad. Vytvárali podobizne zvierat, scény z lovu, prípadne si obkresľovali ruky. Snažili sa pozorovať farebný podklad, hľadať v ňom náznaky budúcich zobrazených zvierat a prispôbiť mu samotnú tvorbu. Farbu si nanášali na ruky, niektorí aj na chodidlá, a pokúšali sa urobiť odtlačky. Motívy sa pritom často prekrývali, čo vytvorilo dojem skutočných pravekých malieb.

Samostatná skupina žiakov malovala v netradičných podmienkach: tabuľu v triede sme vopred obalili prírodným papierom, ktorý sme taktiež navlhčili a postupovali sme rovnako ako pri ostatných skupinách. Keďže však bola tabuľa zdvihnutá, žiaci museli niečo vymyslieť, aby dočiahli na jej hornú časť (stoličky, lavice, pomoc spolužiakov...). Práve táto časť hodiny žiakov najviac rozosmiala, ale zároveň pocítili náročnosť podmienok, v ktorých tvorili paleolitickí lovci.

Po nanesení základných línií zvierat a rúk žiaci pristúpili k dotváraniu svojich výtvorov. Tieňovanie, rozmazávanie (spočiatku náhodné, neskôr cielené), zakresľovanie rôznych ornamentov či bodiek im umožnilo prejavit' vlastnú tvorivosť a fantáziu.

VI. Zhrnutie učiva (2min.)

Záver tvorivého ateliéru tvoril riadený dialóg učiteľa so žiakmi na tému farebnosť a zobrazované motívy v pravekom umení.

VII. Zadanie domácej úlohy (1 min.)

Domáca úloha pre žiakov bola zároveň spätná väzba pre mňa – žiaci mali vytvoriť krátku anketu medzi spolužiakmi o zrealizovanej vyučovacej jednotke. Každý žiak mal za úlohu zapísať názor dvoch spolužiakov. Niekoľko z nich bolo opäť uverejnených v školskom časopise uverejnených v školskom časopise (resp. na internetovej stránke školy). Ich reakcie boli veľmi pozitívne, aj s odstupom času hodnotia vyučovaciu jednotku veľmi pozitívne.

VIII. Zhodnotenie vyučovacej hodiny a záver (2. min.)

Záver vyučovacej hodiny patrilo hodnoteniu aktivity, ako aj samotných prác žiakov. Všetky práce sme vystavili na laviciach v zadnej časti triedy. Žiaci mali možnosť zhodnotiť najlepšie práce, porovnať výsledky práce jednotlivých skupín, ale aj vyjadriť názor na zrealizovanú vyučovaciu jednotku. Ja som ocenila ich zodpovedný prístup k príprave na vyučovaciu jednotku, za prípravu materiálu, triedy, za ich snahu a aktivitu.

IX. Autoevaluácia

Akakoľvek ľudská činnosť sa dá použiť na činnosť výchovnú, čím môže prispieť k rozvoju osobnosti dieťaťa. Existuje množstvo oblastí, v ktorých sa výchovná činnosť dá aplikovať – od pohybových, kognitívnych, či sociálno – psychologických aktivít až po spoločenské, či – najnovšie – IT a mediálne aktivity. Na prípravu a realizáciu vyučovania o pravekom umení som si prirodzene vybrala umelecké aktivity, konkrétne aktivity na rozvoj výtvarného umenia, čiže výtvarnú dielňu.

Pripraviť vyučovaciu jednotku s využitím metódy zážitkového učenia bolo veľmi náročné časovo i organizačne. Bolo obtiažne vytvoriť vo vyučovaní priestor pre vyučovaciu jednotku, keďže rozvrh hodín je nemenný. Na žiakov boli kladené zvýšené nároky – vedomostná príprava, vyhľadávanie obrazového materiálu, výtvarný materiál a samotná umelecká aktivita. Napriek náročnosti projektu však žiaci hodnotili túto vyučovaciu jednotku veľmi kladne.

Za pozitíva vyučovacej jednotky považujem najmä skutočnosť, že žiaci mali možnosť nielen vidieť reprodukované diela pravekých lovcov, ale vytvoriť si vlastné „praveké maľby“. Tým, že je v artefietike položený dôraz na expresívnu formu zážitku, obohacuje žiaka o ďalší rozmer výtvarného diela. K tomu pridáva možnosť a povzbudenie cítiť, chápať a vyjadriť sa.

Za negatívum považujeme nedostatok času určeného na hodnotenie prác i samotnej vyučovacej jednotky. Tým, že žiaci pracovali na projekte dlhšie, než bolo plánované, požadovaný čas na spätnú väzbu sa skrátil.

ZÁVER

Dejiny umenia majú svoje nezastupiteľné miesto na hodinách dejepisu. Dosiť zúujem o ne, najmä u žiakov základnej školy, je však pre pedagóga veľmi náročná úloha. Hlavne v dobe, ktorá prináša presýtenosť množstvom rôznych filmov, záberov a fotografií, či rôznych teórií vzniku diel. Úlohou učiteľa však nie je tieto formy sprostredkovania informácií zavrňovať, ale pomôcť žiakom zorientovať sa v nich. Ukázať im, že moderné technológie môžu využiť vo svoj prospech, vzdelávanie, rozvíjanie tvorivosti, estetického cítenia, ale aj kritického myslenia.

Cieľom mojej práce bolo skvalitniť a zefektívniť vyučovanie dejepisu, konkrétne tému dejín umenia na druhom stupni ZŠ. Vniesť doňho tvorivosť, novosť, priblížiť tvorivé metódy a postupy, využiť ich pri práci s dejinami pravekého umenia. Ďalším cieľom bolo načrtnúť možnosti, návrhy na rozvoj tvorivosti vo vyučovaní dejín umenia, pričom som vychádzala z predpokladu väčšej časovej dotácie. Mne sa podarilo dosiahnuť vyučovaciu jednotku prepojením hodiny dejepisu s hodinou výtvarnej výchovy, ktorá nasledovala po nej. Keďže témy, zaoberajúce sa dejinami umenia, sa v učebnici dejepisu nachádzajú len dva alebo trikrát za školský rok, zdá sa mi realizácia vyučovacích jednotiek uskutočniteľná.

Dôležitým faktorom vyučovacích jednotiek bolo aj dosiahnutie čo najväčšej miery zážitkovosti a autenticity pre žiakov. Opierala som sa pri tom o tvorivé metódy autorov uvedených v zdrojoch bibliografických údajov. Prostredníctvom návrhov a tvorivých postupov zážitkovej pedagogiky a artefietiky bolo mojou snahou hlavne posilniť estetický zážitok a radosť z tvorivosti u žiakov, posilniť ich zúujem o dejiny umenia a samozrejme zvýšiť efektivitu vyučovacieho procesu.

Myslím si, že práve takýmto spôsobom sa dá docieľiť to, že vyučovací proces nebude poznačený stereotypom a fádnosťou a žiaci budú mať v ňom priestor na rozvoj tvorivosti, zároveň i podmienky na osobnostný rozvoj. Napriek tomu, že príprava takejto vyučovacej jednotky je pre pedagóga, ale aj pre žiakov, náročnejšia na prípravu i realizáciu, spätná väzba žiakov potvrdzuje zúujem žiakov o takýto typ vyučovania. Verím, že tvorivosť neostane iba pojmom, ale stane sa súčasťou tematických plánov v rámci vyučovania dejepisu, ktorý je často považovaný za nudný a teoretický predmet. Budem rada, ak táto práca prinesie aj iným učiteľom nové námety pri tvorbe vyučovacích hodín zameraných na dejiny umenia.

ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH ZDROJOV

1. HANUŠ, R., CHYTILOVÁ, L. 2009. Zážitkově pedagogické učení. Praha : Grada Publishing, a.s., 2009. ISBN 978-80-247-2816-2.
2. LEAKEY, R.. 1996. ôvod ľudstva. Bratislava : Archa, 1996. ISBN 80-7115-103-3.
3. ORAVCOVÁ, J. 1999. Hra ako súčasť zážitkového učenia. Vedecká konferencia s medzinárodnou účasťou „Hra ako prostriedok formovania osobnosti“. Banská Bystrica : PF UMB, 1999.
4. PETLÁK, E. 2004. Všeobecná didaktika. Bratislava : Vydavateľstvo IRIS, 2004. ISBN 80-89018-64-5.
5. PRŮCHA, J., WALTEROVÁ, E., MAREŠ, J. 2003. Pedagogický slovník. Praha : Portál, 2003. s.172. ISBN 80-7178-772-8.
6. SLAVÍK, J. 2001. La pratique réflexive dans la formation des enseignants d'arts plastiques. In: Recherche et Formation: pour les professions de l' éducation. 2001. s. 112.
7. SLAVÍK, J. 1997. Od výrazu k dialogu ve výchově, Artefiletika. Praha : Karolinum, 1997. str. 180. ISBN 80-7184-437-3.
8. ŠMAHELOVÁ, B., SVOBODOVÁ, J. 2007. Kapitoly z obecné pedagogiky. Brno : MSD s.r.o., 2007. ISBN 978-80-86633-81-7.
9. TUREK, I. 2005. Inovácie v didaktike. Bratislava : Metodicko - pedagogické centrum, 2005. ISBN 80-8052-230-8.
10. VÁŽANSKÝ, M. 1992. Volný čas a pedagogika zážitku. Brno : Masarykova univerzita, 1992. ISBN 80-2100-428-2.

Internetové zdroje

11. Les Peintures rupestres de la grotte de Lascaux [online]. youtube.com, [cit. 02.06.2015]. Dostupné na www: <https://www.youtube.com/watch?v=goFvAA14JD4>

ZOZNAM PRÍLOH

Príloha 1 Snímky z prezentácie

Príloha 2 Fotoalbum vytvorených prác

Prílohy 3 Doplnkový text k tvorivému ateliéru

Príloha 1 Snímky z prezentácie „Praveké umenie a náboženstvo“



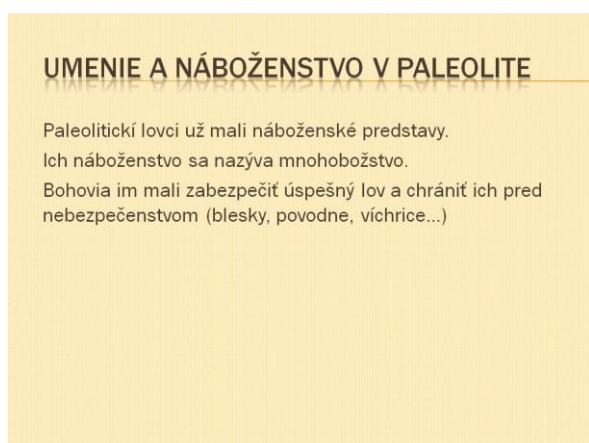
Obrázok 1

Prameň: vlastný návrh



Obrázok 2

Prameň: vlastný návrh



Obrázok 3

Prameň: vlastný návrh



Obrázok 4

Prameň: vlastný návrh



Obrázok 5

Prameň: vlastný návrh



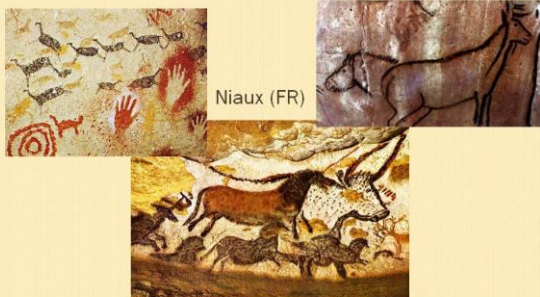
Obrázok 6

Prameň: vlastný návrh

NAJZNÁMEJŠIE OBJAVENÉ JASKYNE

Altamira (ESP)

Lascaux (FR)



Obrázok 7

Prameň: vlastný návrh

JASKYNE S PRAVEKÝMI MALBAMI



Obrázok 8

Prameň: vlastný návrh

POUŽÍVANÉ FARBY

Farby, ktoré pravekí lovci používali, boli prírodného charakteru a získavali ich z rozdrvených hornín zmiešaných s olejmi a vodou.

Farebnosť: čierna, červená, oranžová, okrová, biela, hnedá

Obrázok 9

Prameň: vlastný návrh

NÁSTENNÉ MALBY

Sú to malby na stenách jaskyne, ktorá slúžila ako svätyňa. Zobrazujú prevažne zvieratá (mamut, jeleň, bizón, býk, kôň...) Slúžili ako rituálne malby na privolanie úspešného lovu.



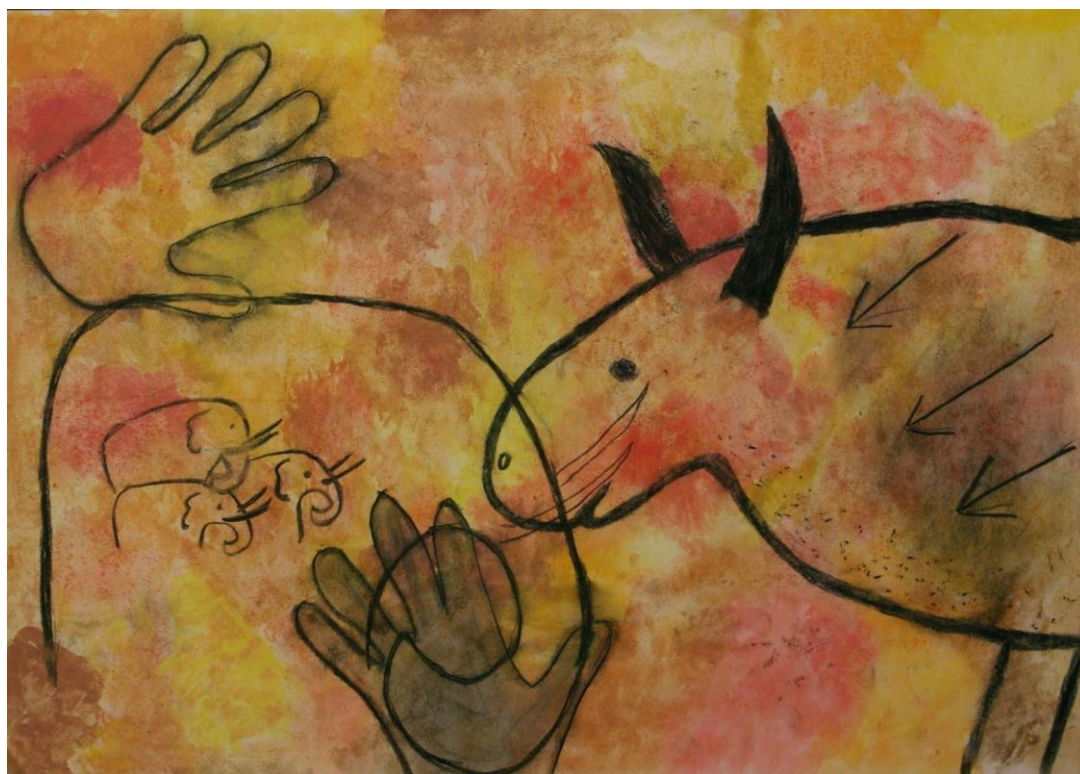
Obrázok 10

Prameň: vlastný návrh



Obrázok 11

Prameň: vlastný návrh



Obrázok 12

Prameň: vlastný návrh



Obrázok 13

Prameň: vlastný návrh



Obrázok 14

Prameň: vlastný návrh

Príloha 3 Doplnkový text k tvorivému ateliéru

“Jeleň ručí, a predsa je v jaskyni ticho. Kôň zostal stáť. Laň s natihnutou hlavou kamsi odbieha. Na zlomenej skale klusajú i stoja čierno-červené zubry. Je to stádo samcov a samíc? Dávajú nám naši predkovia prostredníctvom nich možnosť nazrieť do myšlienok lovcov a zberačov? Do svojho náboženstva?”

Keď poslední muži, ženy a deti vyrazili z jaskyne Altamira na svoju ďalšiu púť, zanechali okrem obhryzených kostí zvierat, mušlí a popola z ohnísk jedinečné umelecké galérie so skalnými rytinami a farebnými skalnými kresbami, ktoré patria medzi najvýznamnejšie prehistorické svedectvá svojho druhu na celom svete. Zosuvu pôdy vd'áčime za to, že bol vchod do jaskyne zasypaný a všetky zobrazenia zubrov, jeleňov a koní zostali štrnásťtisíc rokov nedotknuté. Až v 19. storočí ich odkryla ľudská ruka. Keďže obyvatelia údolia potrebovali doplniť zásobu kameňa na stavbu domov, lámali ho z kopca výbušninou.

Sedliak Modesto Cuvillas pri tom náhodou narazil na jaskyňu. O svojom objave informoval právnika a amatérskeho archeológa Marcelina Sanza de Sautuola, ktorý vlastnil dom v neďalekej dedine. Sanz de Sautuola skúmal Altamiru prvý raz v roku 1876, i keď bez výsledkov, čo by stáli za zmienku. Myšlienky na jaskyňu sa však už nemohol zbaviť a neustále sa do nej vracal. Azda niečo prehliadol?

Jedného dňa vzal so sebou svoju deväťročnú dcéru Maríu, ktorá ho sprevádzala do „pravekej temnoty“. Dievčatko sa od otca vzdialilo a s malým svetielkom vošlo do ďalšej miestnosti jaskyne. Zrazu sa v jaskyni ozval naliehavý krik: „Pozri, otecko, býky! Býky!“

Maríne býky boli zubry na hlavnej galérii jaskyne, stropné maľby, ktoré zobrazovali viac ako jeden a pol metra veľké zvieratá (150 x 225 cm). Bola to skupina 25 zvierat, na ktoré sa v praveku poľovalo (prevažne bizóny, prabýky, divé kone, diviaky, kozorožec, jeleň a vlk). Zvieratá sú naskladané do súvislej plochy v rôznych polohách, stojace, ležiace, rútiace sa, sediace. Podobnosť zvierat so skutočnosťou je zarážajúca. Na zdôraznenie priestorovosti zvierat využili umelci i rôzne nerovnosti skál. Majstrovská je technika maľby aj farebné podanie, používajúce hlavne prírodné okry a hnedočervené tóny. Divé zubry vznikli tak, že najprv ktosi vyryl obrysy, ktoré potom neznámi majstri vyfarbili uhlím a minerálnymi substanciami na čierne a červeno. Farebne verne namaľovali ohnuté rohy, ochlpené hlavy a predné časti nôh. Plasticky vypracovali mohutné telá s vyvýšenými miestami pliec. V ostatných častiach jaskyne k tomu pribudli motívy rúk, vyryté hlavy laní a kôz, ako aj záhadné kresby uhlím a červené plochy.

María objavila to, čo je dnes považované za vrcholné dielo doby kamennej.” (Leakey, 1996, s. 10)