

Hrové prvky vo výtvarnom projekte a detský výtvarný prejav



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

Metodicko-pedagogické centrum

Národný projekt

# HROVÉ PRVKY VO VÝTVARNOM PROJEKTE A DETSKÝ VÝTVARNÝ PREJAV



Alena Kupková

2013

Názov	Hrové prvky vo výtvarnom projekte a detský výtvarný prejav
Autor	Alena Kupková
Vydavateľ	Metodicko-pedagogické centrum v Bratislave
Jazyková úprava	Netto SK, s. r. o.
Vydanie	prvé
Rok vydania	2014
ISBN	978-80-8052-542-2

## **PREDHOVOR**

V materskej škole sú deti vo veku aktívneho poznávania a objavovania sveta prostredníctvom hry a práve preto sa nám naskytuje najpriaznivejšia a najprirrodzenejšia príležitosť rozvíjať také činnosti, v ktorých by sa nevyučovalo, nepoučovalo, ale experimentovalo a prakticky skúšalo. Tieto okolnosti ma viedli k spracovaniu témy.

Problematika hrových prvkov vo výtvarnom projekte a ich vplyv na detský výtvarný prejav je témou práce. Aj keď táto téma nie je nová, ako by sa na prvý pohľad zdalo, Štátny vzdelávací program ISCED 0 nás vedie k tomu, aby sme hľadali témy, ktoré môžeme spájať, a cestou k integrovanej edukácii sú aj hrové prvky vo výtvarnom projekte. Sú chápané ako prepojenie so širším okolím (škola, rodina, obec) a vnímanie celej osobnosti dieťaťa, zapojenie všetkých zmyslov, prepájanie skúseností s novým poznaním, kooperácia detí a učiteliek. Hrové prvky vo výtvarnom projekte berú ohľad na potreby detí získavať nové skúsenosti, poznatky, schopnosti a navodzovať cielenú edukačnú činnosť, a to nielen teoretickú, ale predovšetkým praktickú, aby sa rozvíjal ich výtvarný prejav.

Cieľom práce je rozvíjať úroveň detského výtvarného prejavu na základe pôsobenia hrových prvkov vo výtvarnom projekte. Prostredníctvom nich môžeme rozvíjať detskú aktivitu a tvorivosť, formovať ich osobnosť, umožniť tímovú prácu, snažiť sa riešiť problémy, hľadať potrebné informácie, podnecovať detskú intuíciu, fantáziu i kritické myslenie a viesť ich k zodpovednosti.

Ukážkou môjho snaženia v dlhšom časovom úseku je projekt. Počas aktivít na ňom som sa stretla s niekoľkými výnimočnými ľuďmi, ktorým by som chcela touto cestou poďakovať. Zhovárala som sa s mnohými učiteľkami i riaditeľkami materských škôl, ale aj rodičmi a som im vďačná za ich čas, snahu pomôcť mi a preniknúť do ich činnosti.

Alena Kupková

Hrové prvky vo výtvarnom projekte a detský výtvarný prejav	4
<b>OBSAH</b>	
Úvod .....	5
1 HRA .....	7
1.1 Vývoj názorov na hru .....	8
1.2 Druhy a rozdelenie hier .....	9
1.3 Význam hier .....	11
1.4 Hrové prvky vo výtvarných aktivitách .....	12
2 VÝTVARNÝ PROJEKT .....	16
2.1 Z dejín projektovej metódy .....	18
2.2 Kroky projektovania .....	19
2.3 Prednosti a úskalia projektovej metódy .....	19
2.4 Projekt Príbehy čarovného stromu .....	21
2.4.1 Štruktúra prípravy projektu .....	21
2.4.2 Realizácia projektu .....	24
3 DETSKÝ VÝTVARNÝ PREJAV .....	52
3.1 Znaký detského výtvarného prejavu .....	53
3.2 Obdobie bezobsažných detských čmáraníc .....	56
3.3 Obdobie obsažných čmáraníc .....	57
3.4 Prechod k znakovej kresbe .....	57
3.5 Znaková kresba – hlavonožce .....	58
3.6 Symbol a jeho miesto v detskom výtvarnom prejave .....	58
3.7 Rozvoj grafomotoriky a podpora písania .....	62
3.7.1 Grafomotorický vývoj dieťaťa .....	69
3.7.2 Deti s poruchami grafomotoriky a písania .....	70
ZÁVER .....	73
ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH ODKAZOV .....	75

## ÚVOD

V práci chcem reflektovať na možnosti zefektívnenia, ale aj spestrenia procesu edukácie prostredníctvom hrových prvkov zaradených v projekte, ktoré podnietia motiváciu detí a dokážu rozvíjať ich tvorivé schopnosti.

Dosiahnuť optimálnu perceptuálno-motorickú, kognitívnu a citovo-sociálnu úroveň ako základ pripravenosti na školské vzdelávanie a na život v spoločnosti<sup>1</sup> je hlavným cieľom vyplývajúcim zo Štátneho vzdelávacieho programu ISCED 0 – predprimárne vzdelávanie schváleným Ministerstvom školstva SR. V rámci edukácie v materskej škole by mal byť dôraz kladený na vytváranie priaznivej klímy s dôrazom na rozvoj tvorivosti, osobnostných vlastností dieťaťa i na jeho sociálnu adaptabilitu. Mali by sa rozvíjať kompetencie (spôsobilosti) psychomotorické, osobnostné (intrapersonálne), sociálne (interpersonálne), komunikatívne, kognitívne, učebné a informačné. Keď sa pozrieme na tieto kompetencie z pohľadu umenia a kultúry a ich výchovno-vzdelávacej úlohy, zasahujú nám do všetkých týchto oblastí, pretože umenie a kultúra sú súčasťou ľudstva od jeho počiatkov.

Práca je rozdelená do štyroch kapitol.

Prvá je nazvaná *Hra* a objasňujem v nej rôzne názory na hru, ale aj jej význam v materskej škole, kde má dieťa jedinečnú príležitosť prežívať radosť z hry. Vyplýva to zo záujmu dieťaťa skúsiť si určité roly, z radosti niečo preskúmať, ale zároveň sa aj učiť a získavať skúsenosti.

Druhá kapitola sa nazýva *Výtvarný projekt*, kde poukazujem na prednosti a úskalia projektovej metódy. Rozoberám projekt „Príbehy čarovného stromu“, kde odhaľujem kroky pri jeho príprave a priebežnom riadení.

Tretia kapitola je nazvaná *Detský výtvarný prejav*, kde uvádzam znaky detského výtvarného prejavu, ktoré podrobne rozoberám a poukazujem aj na vplyv detského výtvarného prejavu na rozvoj grafomotoriky a podpory písania.

V *závere* práce predstavím usporiadané, stručné, ale prehľadné zhrnutie základných zámerov a dosiahnutých výsledkov. V úvode som spomínanú teóriu, z ktorej som vychádzala, aplikovala do praxe a zistila som nové skutočnosti súvisiace s témou.

*Zoznam bibliografických odkazov* zahŕňa zoznam literárnych prameňov, z ktorých som pri písaní práce vychádzala a na ktoré sa odvolávam. Zoznam použitej literatúry je usporiadaný podľa abecedného zoznamu a dodržiava predpísanú normu.

Výtvarná výchova je vo svojej podstate procesom objavovania jednotlivých výrazových prostriedkov, výtvarných postupov, foriem a skrytých tvorivých schopností detí. Už J. A. Komenský v Informatóriu školy materskej odporúčal, aby vychovávatelia viedli deti od troch

---

<sup>1</sup> Štátny vzdelávací program ISCED 0 – predprimárne vzdelávanie. Bratislava: MŠ SR 2008, Dostupné <http://www.minedu.sk/index.php?lang=sk&footId=2319>.

rokov ku kresleniu, maľovaniu, písaniu, ale zároveň k vnímaniu krásy obklopujúcej ich prostredie. Usilovala som sa preto predložiť možnosti využitia hrových prvkov vo výtvarnom projekte, aby som prispela k rozvoju detského výtvarného prejavu.

Projekt „Príbehy čarovného stromu“ je dôkazom toho, že je nutné aj naďalej sa usilovať o to, aby sme kvalitou a kvantitou edukačného pôsobenia v materskej škole, orientáciou výchovy na rozvíjanie detskej predstavivosti podnecovali a obohacovali vnímanie a city dieťaťa. Prostredníctvom hrových činností tak môžeme rozvíjať u dieťaťa zmyslovú oblasť a citovú výchovu a tým sa podieľať na harmonickom rozvoji detskej osobnosti.

## 1 HRA

Hra je základná aktivita detskej sebarealizácie a predpoklad zdravého duševného a citového vývoja detí. Hra je pre deti rovnako dôležitou činnosťou ako jedlo a spánok. Skúsenosti, ktoré získa dieťa hrou, sa ukladajú do mozgových buniek ako súčasť „modelu sveta“ dieťaťa. Obdobie medzi 2 – 6 rokom býva označované ako vek hry, keď sa dieťa môže hrať veľmi sústredene a je v hre plne angažované. Znak, ktoré sa v hre prejavujú, sú spontánnosť, zaujatie, radosť, tvorivosť, fantázia, opakovanie a prijatie roly.

Hra je formou organizácie života detí, je prostriedkom a metódou výchovno-vzdelávacej práce.

V materskej škole je stále aktuálna potreba uplatňovania humanistickej výchovy a vzdelávania v princípoch:<sup>2</sup>

- práva na výchovu a vzdelávanie v súlade s Dohovorom o právach dieťaťa,
- práva na rozvoj vlastnej individuality,
- práva na celostný rozvoj osobnosti.

Dôležité je pozitívne emocionálne prežívanie dieťaťa, preto najzákladnejšou metódou v predškolskom veku je hra, ktorá je najobľúbenejšou činnosťou detí. Naplnenosť princípov predpokladá priaznivú výchovno-vzdelávaciú klímu s dôrazom na rozvoj tvorivosti pred pamäťovým učením, v ktorej sa realizuje učenie *hrou*. Prostredníctvom hry si dieťa osvojuje elementárne poznatky, hrou sa učí poznávať svet, aktívne a ochotne prijíma vedomosti, poznatky a upevňuje si ich. „Ak sa dieťa z celej duše oddáva hre, robí to preto, že sa v nej cíti ako skutočný tvorca a ozajstný účastník.“<sup>3</sup> Dieťa je k hre vnútorne motivované, hrá sa preto, lebo sa mu to žiada, a nie preto, že je k tomu nútené. Dieťa pri hre rado tvorí, modeluje, formuje, stavia, rúca, aby znova postavilo a zistilo, ako sa dá niečo urobiť ináč, čo sa skrýva vo vnútri.

„Dieťa dokáže do hry vložiť všetky svoje schopnosti, rozum, cit, vôľu a uplatniť pritom všetky svoje duševné a telesné predpoklady.“<sup>4</sup>

---

<sup>2</sup> Štátny vzdelávací program ISCED 0 – predprimárne vzdelávanie. 2008.

<sup>3</sup> DYNER, W. 1976. *Námetové hry detí v rodine a materskej škole*. Bratislava: SPN, 1976, s. 512.

<sup>4</sup> TŮMA, M. *Tvorivý človek*. Bratislava: Vydavateľstvo Obzor, 1991. s. 240. ISBN 80-215-0177-4.

## Význam pojmu hra

Hra je:

- špecifickou formou činnosti vykonávanou človekom od najútlejšieho veku až po starobu,
- najprirodzenejšou činnosťou v predškolskom veku,
- citlivým ukazovateľom úrovne vývinu dieťaťa,
- plnením úloh v najširšom zmysle, udáva mieru a kvalitu obohacovania citovými a sociálnymi podnetmi,
- formou výchovy a vzdelávania, edukácie,
- modelovou situáciou pre dieťa<sup>5</sup>.

Metóda hry patrí k základným prostriedkom, ktoré do procesu edukácie vnášajú pohyb, činnosť, dynamiku. Ak dieťa kreslí, modeluje, niečo pozoruje, analyzuje, porovnáva, verbalizuje, demontuje, hrá sa, oživuje konkrétnu metódu. Pri príprave akejkoľvek činnosti detí v materskej škole sa učiteľka pravidelne zamýšľa, akými prostriedkami dosiahne vytýčený cieľ. Významná úloha hry v rozvoji dieťaťa spočíva v tom, že sa v nej uskutočňuje sebarealizácia, aktivizuje sa jeho JA. Zároveň dáva učiteľovi vernejší obraz o tom, nakoľko úspešne sa realizuje proces rozvoja dieťaťa, a to nielen poznania vecí, ale aj jeho osobnosti. Dieťa sa totiž v hre prejavuje spontánne a prirodzene.

Hra má v živote dieťaťa veľký význam. Ako sa dieťa prejavuje vo voľnej hre, tak sa neskoršie bude prejavovať v práci. Aj v hre máme dieťa viesť k samostatnosti a pestovať jeho tvorivú fantáziu.

### 1.1 Vývoj názorov na hru

S prvým zápisom hier sa stretávame v období *antiky*. Spájali sa s náboženstvom a kultom bohov. Hra v starom Ríme sa stala súčasťou výchovy a vzdelávania mladých Rimanov a súkromné školy im poskytovali elementárne vzdelanie, ktoré niesli názov „ludi-hry“. Už v prácach starých gréckych filozofov Platóna a Aristotela sa stretávame s praktickým významom a hodnotou hry<sup>6</sup>.

Obdobie *renesancie* obnovuje ideál harmonicky rozvinutej osobnosti. Akcent na telesnú kultúru determinuje to, že do popredia sa dostávajú pohybové hry. Ibaže harmonicky rozvinutá osobnosť znamená i rozvíjanie ducha, preto sa stávajú aktuálnymi intelektuálne hry v podobe hádaniek či hlavolamov. J. A. Komenský považoval hru pre zdravý vývin detí za rovnako dôležitú ako výživu a spánok. Hra vychováva jeho zmysly, zdokonaľuje pohybové

---

<sup>5</sup> PODHÁJECKÁ, M. *Edukačnými hrami poznávame svet*. 2008. s. 7.

<sup>6</sup> ŠIMOVÁ, G. – DARGOVÁ, J. 2001. *Tvorivé dieťa predškolského veku*. Prešov: Rokus, 2001. s. 42. ISBN 80-89055-11-7.



funkcie, zručnosť, vrtkosť, duševnú sviežosť a bystrosť. Názory na hru obsiahol v Informatóriu školy materskej a v Škole hrou. Podľa neho hra pôsobí blahodarne na zdravie (pohybom, behom, zápasením), zmysly (prezeraním novínok, kresieb), rozum (pretekaním), pamäť (opakovaním), súdnosť (hádankami a dišputami), pracovnú činnosť a horlivosť (múdro zameranými prácami), výrečnosť (nepripravenými rozhovormi, skladaním listov a rečí). Zdôrazňuje to, že dieťa má byť postupne vedené od spontánnej hrovej činnosti k zámernej a účelnej práci. V osemnástom storočí dochádza k novému chápaniu detstva. Už nie je ohraničené šiestym a siedmym rokom. V humanizme sa odlišili potreby a záujmy osobnosti dieťaťa od dospelého nielen s ohľadom na vek, ale aj na osobitosti každého jedinca. Hrou sa nemajú deti len učiť, ale hra má poskytovať primerané rozptýlenie, zábavu a radosť. J. J. Rousseau považoval hru za prirodzenú činnosť dieťaťa, najlepšie upokojujúcu jeho túžby po pohybe. J. H. Pestalozzi zase žiadal, aby sa hra a učenie vzájomne dopĺňali. Z významných slovenských pedagógov, ktorí rozpracovali problematiku hry (osemnáste a devätnáste storočie), to boli D. Lehotský a S. Ormis. Žiadali pre deti dostatok voľnosti na hry. Na začiatku dvadsiateho storočia záujem o hru narastá. Bolo to podmienené novým pohľadom na osobnosť dieťaťa. K. Gross považoval hru za najpodstatnejšiu pre celkový vývin v detstve i ako prípravu na život. Prví, ktorí upozorňovali na estetické hodnoty detskej výtvarnej tvorby, boli francúzski kubisti. Tí po impresionizme, ktorý nadľahčoval a odzdušňoval tvary, vyzdvihovali farebnosť a objasňovali základy zrakového vnímania, považovali za potrebné vrátiť sa naspäť k línii, tvaru, látkovej forme predmetov, k ich plastickým hodnotám.<sup>7</sup>

V súčasnosti dochádza k zmenám v názoroch na potreby dieťaťa, jeho rozvoj a výchovu, čo podmienilo rozvíjať nové názory na hru a hrovú činnosť. Hľadajú sa cesty, ako zbaviť školu donucovania a premeniť ju na školu radostnú, tvorivú, činnú.

## 1.2 Druhy a rozdelenie hier

Hrou detí sa zaoberajú Fölöpová a Zelinová<sup>8</sup> a delia ich podľa toho, aké je dieťa v hre činné, čo mu hra prináša, čo sa naučilo, čo sa v dieťati fixuje:

- didaktickú – prináša poznanie,
- výchovnú – zameranú na prežívanie, zážitky, skúsenosť,
- tvorivú – príležitosť na vlastné vyjadrenie, dieťaťu umožňuje prežívať radosť z vnútorného prejavu, čo rozvíja samostatnosť, motiváciu, myslenie, fantáziu, imagináciu. Dieťa v nej rieši problémy a zoznamuje sa s pocitom zodpovednosti. Hra prebieha v určitom čase a priestore, má svoje pravidlá, ktoré sú záväzné pre účastníkov hry.

<sup>7</sup> FÖLÖPOVÁ, E. – ZELINOVÁ, M. 2003. *Hry v materskej škole na rozvoj osobnosti dieťaťa*. Bratislava: SPN, 2003.

<sup>8</sup> FÖLÖPOVÁ, E. – ZELINOVÁ, M. 2003. *Hry v materskej škole na rozvoj osobnosti dieťaťa*. s. 78.

Každá hra, ktorú učiteľ zámerne využíva ako metódu na splnenie určitého cieľa, je edukačnou hrou. Podľa Podhájeckej<sup>9</sup> je pri všetkých hrách dôležité, ako splnia edukačný zámer. Edukačná hra je jednou z metód výchovno-vzdelávacej práce a jej štruktúru tvorí:

- edukačná úloha,
- edukačný materiál,
- edukačná činnosť,
- edukačné pravidlo,
- edukačné hodnotenie,
- edukačná kompetencia.

Hra rozvíja dieťa<sup>10</sup> v šiestich hľadiskách:

- *zdravotné hľadisko* – hrová pohybová činnosť prispieva k správneému rastu a vývinu,
- *výchovné hľadisko* – hra formuje morálne a vôľové vlastnosti,
- *estetické hľadisko* – hry vedú dieťa k správneému držaniu tela, kultivovanému prejavu,
- *vzdelávacie hľadisko* – hra je významná aj z rozumového hľadiska,
- *emocionálne hľadisko* – dieťa si vytvára vzťahy nielen k určitým činnostiam, ale aj k ostatným deťom a dospelým,
- *hľadisko tvorivosti (kreativity)* – hru považujeme za prostriedok stimulujúci tvorivosť.

Podľa Hlavsu<sup>11</sup> u detí do troch rokov prevažujú senzomotorické a manipulačné hry. Tieto hry sú základom pre neskoršie konštruktívne hry. Od tretieho do šiesteho roku už dieťa buduje na svojich predstavách. Jírová et al.<sup>12</sup> v Metodike výchovnej práce, ktorá doposiaľ nebola inovovaná, píše, že charakter hry je vždy určený vekom a cieľavedome usmerňovaná hra má vždy presne určený výchovný obsah a primeranú motiváciu. Ďalej uvádza, že pre dieťa je najvyhovujúcejší spôsob hry, ktorý mu dovoľuje uplatniť a rozvíjať vlastnú fantáziu, myšlienky a želania. V pedagogickej terminológii a praxi materských škôl je zaužívané nasledujúce *delenie hier*<sup>13</sup> – hry bez pravidiel: tvorivé hry a hry s pravidlami.

Najväčšiu skupinu hier tvoria *tvorivé hry*. Deti si v nich určujú cieľ, obsah a pravidlá. V týchto hrách odrážajú okolitý svet, zdôrazňujú, napodobňujú činnosť ľudí, ich vzťahy.

*Tvorivé hry* sú dominantné pre deti a prejavujú sa spontánnosťou, meniacimi sa pravidlami, ktoré si vytvárajú v priebehu hry samy deti. Ďalej sa delia na hry:

- *námetové* – hry majú námet a dieťa sa v nich hrá na niekoho a niečo, znázorňuje a napodobňuje dospelých v ich činnostiach a v správaní;
- *dramatizujúce* – je tu kooperácia s partnerom, ktorú dieťa vyjadruje pohybom, mimikou a inými neverbálnymi prejavmi;

<sup>9</sup> PODHÁJECKÁ, M. *Edukačnými hrami poznávame svet*. 2006. s. 219.

<sup>10</sup> ŠIMOVÁ, G. – DARGOVÁ, J. 2001. *Tvorivé dieťa predškolského veku*. s. 14 -15.

<sup>11</sup> HLAVSA, J. et al. 1986. *Psychologické metódy výchovy tvorivosti*. Praha: SPN, 1986. s. 192.

<sup>12</sup> JÍROVÁ M. et al. 1979. *Metodika výchovnej práce v jasliach a materských školách*. s. 464. Bratislava: SPN, 1979.

<sup>13</sup> BARTUŠKOVÁ, M. *Pedagogika predškolského veku*. Praha: SPN, 1964. s. 336.

- *konštruktívne* – hry s konštrukčným materiálom, s technickými stavebnicami, s prírodným materiálom rozvíjajú predstavivosť, fantáziu, fluenciu, flexibilitu myslenia a podporujú rozvoj sebavedomia.

Hry s pravidlami sa delia na:

- *didaktické* – zmyslom a cieľom je poskytnúť isté poznatky, vedomosti, majú pedagogický zámer a konkrétnu úlohu. Didaktická hra má pevnú štruktúru, tvorí ju: hrová úloha, hrová činnosť, pravidlá, výsledok, záver hry;
- *pohybové* – charakteristická je pohybová aktivita, rozvíjajú sa pohybové schopnosti, navodzujú veselú náladu<sup>14</sup>.

### 1. 3 Význam hier

Hlavsa (1986) uvádza, že: „*Tvorivú aktivitu deti prejavujú v hrách a jej prvé štádium vrcholí v piatom roku života dieťaťa.*“<sup>15</sup>

Tvorivá hra nie je len zábava, ale posilňuje detské sebavedomie a pocit vlastnej hodnoty. Vychovávať k tvorivosti znamená zostavovať úlohy tak, aby v nich bol obsadený nejaký problém, prekážka ako predpoklad k duševnej práci. Vhodnosť, únosnosť a mieru problému posúdi učiteľ. Dieťa treba nechať voľne realizovať vlastný nápad, inak môžeme potlačiť jeho tvorivosť. „*Tvorivosť je dnes chápaná ako významná ľudská vlastnosť, ktorá umožňuje ísť neobvyklými cestami k nečakane dobrému výsledku, vedieť reagovať na nové životné situácie, nešablónovite, vedieť si poradiť v (myšlienkovvej) tiesni, vedieť zotrvať v stave koncentrovanej pozornosti a mať schopnosť meniť ustálené vzťahy medzi vecami.*“<sup>16</sup> Ak chce pedagóg rozvíjať tvorivosť, musí dokonale poznať znaky tvorivého myslenia<sup>17</sup>:

- *fluencia (plynulosť)* – ľahkosť a pohotovosť pri vytváraní myšlienkových obsahov,
- *flexibilita (pružnosť)* – schopnosť vytvárať rôzne nápady,
- *originalita* – ukazovateľ tvorivosti – schopnosť utvárať niečo nové,
- *elaborácia* – detailné spracovanie danej časti a skompletizovanie určitého celku,
- *senzitivita* – schopnosť všimnúť si a rozoznať nezvyčajné veci,
- *redefinovanie* – schopnosť zmeniť zaužívané spôsoby riešenia danej úlohy na základe predchádzajúcej skúsenosti.

Hra je prostriedkom a na jeho základe sa rozvíjajú jednotlivé znaky osobnosti dieťaťa a v konečnom dôsledku sa rozvíja celá osobnosť. Hra má v živote dieťaťa veľký význam. Rôzne druhy hry zábavným spôsobom približujú deťom skutočnosť, čím získavajú nové

<sup>14</sup> PODHÁJECKÁ, M. et al. 2000. *Vybrané kapitoly z pedagogiky*. Prešov, 2000. s. 84-89. ISBN 80-7178-585-7.

<sup>15</sup> HLAVSA, J. et al. 1986. *Psychologické metódy výchovy tvorivosti*. s. 24.

<sup>16</sup> UŽDIL, J. 2002. *Čáry, kliky, háky, paňáci a auta*, Praha: Portál, 2002, s. 103. ISBN 80-7178-599-7.

<sup>17</sup> KARLÍKOVÁ, E. 2004. *Výtvarná výchova – integrujúci fenomén v rozvíjaní tvorivosti detí na 1. stupni ZŠ*. MPC Prešov, 2004. s. 6. ISBN 80-8052-194-8.

poznatky a vedomosti. Účinnosť hry ako metódy sa znásobuje, ak sa pri nej využívajú hračky a rôzny materiál.

#### 1.4 Hrové prvky vo výtvarných aktivitách

Hra je najlepší spôsob, ako môže dieťa zvládať predpoklady k rozvoju všetkého, je osou osobnostne orientovanej predškolskej výchovy, čo bude dieťa v živote neskôr potrebovať. Experimentovanie, situačné učenie a samostatná tvorivá hra dávajú príležitosť k osobnému zážitku, uplatňovaniu záujmov a skúseností, vyjadreniu vlastnej predstavy o svete a osobitnom vzťahu k nemu.

Zdroje detskej výtvarnej aktivity siahajú veľmi ďaleko. Časť nachádzame v detskej hre, v ktorej sa prejavuje detská radosť z pohybu, z ovládania funkcií svalov, kĺbov a nervov. Keď dieťa prekročí prvé hranice obdobia čmáraníc, vstupujú do výtvarného prejavu nové prvky, ktoré naznačujú jeho zobrazovací a „objektívny“ charakter. Prvé čmáranice sú blízke hre, ale odlišujú sa od iných hier; okrem iného aj tým, že zanechávajú niečo, čo je relatívne trvalé: čiaru, škvrnu, tvar.<sup>18</sup> Smerujú k experimentovaniu, k pokusnému objavovaniu podobnej činnosti, k úsiliu vyskúšať materiál a vlastnú schopnosť. Niektoré jednoduché formy takejto hry, ktorej výsledkom je stopa a jej obmeny, pretrvávajú do dospelého veku (kľukaté čiary utvorené palicou v snehových závejoch popri ceste a pod.). Každý výtvarný výkon – dokonca aj umelcov, trvale v sebe uchováva túto prvú radosť z grafického gesta a v dôsledku toho má svoj zreteľný „rukopis“. Ak Piaget vyčlenil ako charakteristické pre vek od dvoch do siedmich rokov predoperačné štádium myslenia, znamená to, že deti viac reagujú na názorné podnety, na podnety, ktoré prichádzajú do ich zmyslov, ako na podnety abstraktného myslenia<sup>19</sup>. „Preto veľkú úlohu v procese socializácie detí a v procese rozvoja ich vedomia zohráva zmyslovo-konkrétny materiál – ten tvorí základ získavania skúseností týchto detí.“<sup>20</sup> Prvý stupeň v poznávaní umenia a zoznamovaní s výtvarným prejavom spočíva v ponuke rozličných materiálov dieťaťu. Dieťa skúma stopy, ktoré zanechávajú na rozličných povrchoch rozličné „prostriedky“, spoznáva materiály a prostriedky na maľovanie.<sup>21</sup> Predumelecká výtvarná úroveň sa najlepšie vyvíja v neformálnom kontexte, najmä počas voľných aktivít, keď učiteľka stimuluje deti, aby sa zaujímali o činnosti vo výtvarnom centre, kde môžu experimentovať a odhaľovať možnosti, ktoré im na výtvarný prejav ponúkajú materiály a pomôcky, ktoré sa nachádzajú v centre.

Hrové prvky majú osobitné postavenie aj v praktických výtvarných cvičeniach. V nich sa môže intencionálne, ale aj neintencionálne docieľiť podobný výsledok ako v cvičeniach. Vo

<sup>18</sup> UŽDIL, J. – ŠAŠINKOVÁ, E. 1984. *Výtvarná výchova v predškolskom veku*. Bratislava: SPN, 1984. s. 21. SÚKK – GR č. 1997/1-83.

<sup>19</sup> RAZÁKOVÁ, D. 1963. *Kreslíme, maľujeme, modelujeme*. Praha: SPN, 1963. s. 40.

<sup>20</sup> KOLLÁRIKOVÁ, Z. – PUPALA, B. 2001. *Predškolská a elementárna pedagogika*. Praha: Portál, 2001, s. 427. ISBN 80-7178-585-7.

<sup>21</sup> VÍTKOVÁ, M. 1990. *Výtvarná výchova v ranom veku*. Bratislava: SPN, 1990. s. 33. ISBN 80-08-00094-5.

výtvarných hrách ide o samovoľné poznávanie výtvarných prostriedkov (farieb, hlíny, cesta, glazúr atď.), ale aj výtvarného umenia. Hrové prvky, ktoré môžu mať samovoľný a spontánny charakter, môžu mať aj podoby hier s pravidlami. Ide o jedno či dve pravidlá, podľa ktorých sa musí proces hier riadiť. Využívajú predchádzajúce skúsenosti, často však aj náhodu, vyhľadávajú zaujímavé javy a tvary, ktoré citlivo dotvárajú. Zahŕňajú často netradičné prístupy: fúkanie, striekanie, odtlačanie. Majú v sebe očistný, terapeutický charakter. Kladieme v nich väčší dôraz na motiváciu a demonštráciu postupu. Dávajú rovnaký priestor každému jedincovi, oslobodzujú ho od závislosti od niečoho (najmä hry bez pravidiel), negujú všetko konvenčné, všedné. Stimulujú celú bytosť, lebo neviazane integrujú cit, podvedomie a rozumovú úvahu.

Od hrových prvkov oddeľuje ďalšiu metódu iba krehká hranica, ktorá je v novej koncepcii jej pilierom – metóda výtvarného experimentu. Je to prirodzená metóda na získavanie nových poznatkov, javov, estetických kvalít, inovácie výtvarných foriem a technológií. Posúvanie hraníc poznania sa uskutočňuje aj vďaka existujúcej metóde experimentovania, a to aj napriek tomu, že nie každý má rovnaké predpoklady na objavy javov, hodnôt, na ktoré sa bude každý dívať s údivom.

*„Hry umožňujú deťom skúmať a objavovať okolitý svet. Niekedy môžu pri tvorbe prežívať nové zmyslové zážitky, keď ponoria prsty do klzkej chladivej farby. Niekedy je výtvarná činnosť plná prekvapení, keď dve farby splynú a vytvorí novú farbu, alebo beztvaré modelovacie cesto náhle získa tvar. Deti sa môžu pohrať a hodiť guľôčku z cesta kamarátovi.“<sup>22</sup>*

Hrové prvky zahrňujú také činnosti, pri ktorých dieťa manipuluje s novými, neobvyklými materiálmi a prakticky ich využíva. Môže to mať pre dieťa upokojujúci efekt. Majú deťom umožňovať samostatnú tvorivú činnosť ako prejav radosti zo života. Pri hrách dieťa prekvapuje i okamžitým, pre dospelého nečakaným riešením. Tieto hry sú pre deti lákavé, pretože im umožňujú výtvarné materiály a prostriedky nielen poznávať, ale aj prakticky skúšať a používať. U starších detí sa často objaví počas hry nový nápad. To potvrdzuje, že dieťa pri svojich zatiaľ jednoduchých činnostiach myslí. A to, čo z jeho činnosti spojenej s myslením a fantáziou vznikne, je originálne, detské, pre dospelého nenapodobiteľné.

Hrové prvky dávajú svojou rozmanitosťou deťom mnoho možností.<sup>23</sup> Náhodné škvrny môžu deti po zaschnutí dokresľovať, vyhľadávajú v tvare škvrny známu podobu a potom ju dotvárajú. K tomu používajú ceruzky, farbičky, fixky, tuše, temperové alebo vodové farby. Náhodné farebné i jednofarebné mokré škvrny môžu deti ľahko rozotierať vtáčim pierkom alebo rozfúkať slamkou. Vo výtvarnej výchove ide o výtvarnú hru a zaujímavá „hra“ na papieri tým deti stimuluje k tvorivosti, lebo vznikajú jemné stopy a nečakané farebné

<sup>22</sup> KOHLOVÁ, M. F. 2004. *Výtvarné činnosti pro malé děti*. Praha: Portál, 2004. s. 35. ISBN 80-7178-891-0.

<sup>23</sup> UŽDIL, J. – RAZÁKOVÁ, D. 1978 *Metodika výtvarnej výchovy v materskej škole*. Bratislava: SPN, 1978. s. 45.

obrazce, ktoré môžu po zaschnutí dopĺňať. Po suchom, šikmo naklonenom papieri steká tuš rovno alebo kľukato, a tým vznikajú zaujímavé stĺpce, cestičky. Vznikajú tak bez nášho pričinenia ďalšie zaujímavé obrazce. Hru realizujeme aj s mokrým papierom. Škrnu úmyselne tušom alebo farbou urobenou na čistom papieri môžeme opatrným preložením a stisnutím papiera odtlačiť. Touto hrou vytvárame monotýpiu. Po narovnaní papiera sa objaví viac či menej súmerný odtlačok podľa osi, ktorý pripomína krídla motýľa, kvetiny. Tieto odtlačky pôsobia ako „živý pohyb“ a deti ich môžu, ale nemusia dokresľovať alebo inak dopĺňať. Zaujímavé sú i kresby po vlhkom papieri tušom, perom, fixkou, drievkom namočeným vo farbe. Deti pozorujú, ako sa rozpíjaním tvoria jemné farebné odtiene i tmavé farebné miesta. Línie sa rozplývajú vo fantastických obrazcoch. Podobne pôsobí aj kresba len čiernym tušom, slabým štetcom alebo drievkom. Keď potrieme menšie plochy klovatinou, zapúšťanie farieb alebo maľovanie tušom do mokrej klovatiny má podobné znaky ako pri použití vlhkého papiera. Po zaschnutí klovatiny vyzerá plocha ako nalakovaná. Po suchom papieri je možné kresliť voskom (sviečkou). Po premaľovaní celej plochy temperovou farbou vznikajú kresby, kde vyniká kresba vytvorená sviečkou. Maľovať môžeme na plátno alebo na papierové vrecúška, ktoré sú zvlášť vhodné pre vytváranie masiek, stromov či domčekov. Namočením prsta do farby a jeho postupným odtláčaním bez ďalšieho namáčania – až pokiaľ je odtlačok viditeľný, a potom znova namočiť – vznikajú pri rozmanitom zoskupovaní odtlačkov zaujímavé, farebné i tvarovo usporiadané skupiny. Podobne môžeme použiť i korkové zátky a vznikajú zaujímavé obrazce. Keď chceme mať odtlačky rovnako farebné, musíme prst, zátku či inú „pečiatku“ namáčať. Jednoduché „pečiatky“ si môžeme urobiť aj zo zemiakov, kde sa uplatnia aj tvarové rozmanitosti. Inú možnosť ponúka pokrčený papier alebo handra, ktorý sa máča do farby a odtláča na papier. Farebná plocha papiera (farba sýta, hustejšia) dáva iné možnosti. Vlhkou hubkou alebo pokrčeným papierom môžu deti farbu podľa fantázie odtláčať v pruhoch alebo sa pokúsiť i o tvar či jednoduché zobrazovanie kvetov, listov. Medzi hrové prvky patrí aj vytrhávanie a nalepovanie papiera na podkladovú plochu a jej dokresľovanie i domaľovanie podľa zámeru dieťaťa. Z tvarových a farebne rozmanitých papierových ústrižkov môžu deti najprv posúvaním na podkladovom papieri premiestňovať a vyberať vhodné a pre ne zaujímavé usporiadanie a prilepením na papier túto činnosť ukončiť. Môžu sa sústrediť na obrysové, ale aj plošné vyjadrenie. Podľa toho, čo deti použili, môžu to byť papierové mozaiky alebo keď ide o vystrihované obrázky a dokresľovanie k nim, sú to zase jednoduchšie detské koláže. Z toho je zrejmé, že papier na nalepovanie môžu deti vytrhávať a dopĺňať kresbou, ale i vystrihovať. Niekedy je možné vyprovokovať detskú tvorivosť i rôznymi papierovými nálepkami, ktoré deti voľne nalepia na papier a potom dokresľujú alebo domaľujú a tým formujú do nejakej podoby alebo tvaru.

Tieto činnosti sú pre deti lákavé, pretože umožňujú výtvarné materiály a prostriedky nielen spoznávať, ale voľne a prakticky skúšať a používať prostredníctvom hry a hrových prvkov. Rozmanitých a vhodných materiálov máme veľa, napr. textil (farebné časti, tyl, čipky, silon), koráliky, gombíky, slama, lisované suché listy, prírodniny.

Zaujímavá je aj technika maľovania na telo vychádzajúca zo súčasného výtvarného umenia Body art, kde deti maľujú rukami, nohami, celým telom, odtláčajú časti tela do piesku, ale aj technika tvorenia v prírode vychádzajúca zo súčasného výtvarného umenia Land art, kde môžeme kresliť v prírode prírodným materiálom, vetvičkou do piesku, kameňom alebo uhlíkom na betón.

Učitelia aj žiaci sú schopní výtvarno-umelecké podnety vzájomne a individuálne takmer vždy nanovo interpretovať, modelovať a realizovať formou výtvarnej hry, či už s pravidlami alebo bez nich, metódou herných plánov zaradených do výtvarných projektov. Výtvarná hra je taká, ktorá sa čoraz intenzívnejšie realizuje vo výtvarných projektoch a radoch, aj celým vytváraním diela počas edukácie výtvarných aktivít.

## 2 VÝTVARNÝ PROJEKT

„Projekt je celkom určite a jasne navrhnutá úloha, ktorú môžeme predložiť žiakom tak, aby sa mu zdala životne dôležitá tým, že sa blíži skutočnej činnosti ľudí v živote,“ tvrdí Killpatrik.<sup>24</sup>

„Projekt predstavuje dielo, ktoré je realizované podľa plánu, v podstate od zrodu myšlienky, motívu, témy, námetu po konečnú realizáciu v niektorej z dimenzií (dvojrôzmernej – plošne, trojrôzmernej – priestorovo). Zvyčajne sa projekt realizuje aj v kombinácii oboch možností.“<sup>25</sup>

Štátny vzdelávací program ISCED 0 podporuje komplexný a integrovaný prístup ku vzdelávaniu prostredníctvom vyčlenenia tematických okruhov a vzdelávacích oblastí s uplatnením nových aktivizujúcich metód vzdelávania (metóda projektového vyučovania) a efektívnych spôsobov učenia (zážitkové, problémové, kooperatívne učenie a ďalšie).<sup>26</sup>

Všetky kritériá spíňa projekt<sup>27</sup>, ktorý niektorí autori definujú nasledovne:

Druhy projektov podľa W. H. Killpatrika<sup>28</sup>:

- projekt, ktorý sa snaží vnieť myšlienku či plán do vnútornej formy,
- projekt zameriavajúci sa na estetickú skutočnosť (napr. pantomíma podľa obrazu),
- projekt usilujúci sa rozriešiť problém,
- projekt vedúci k získaniu zručností (napr. klásť otázky).

Projekty rozlišujeme podľa navrhovateľov na:

- spontánne – detské vyrastajúce z potrieb a záujmov detí,
- umelo pripravené a vnesené do práce učiteľom,
- medzityp vychádzajúci z pozície jednej alebo pozíciou druhou výrazne korigovaný.

Podľa miesta realizácie projektu ich delíme na školské, domáce a spojené. Podľa počtu detí na individuálne a kolektívne, ale aj na malé a veľké.

Z hľadiska projektov rozoznávame projekty krátkodobé, dlhodobé alebo dočasné. V čase svojho vzniku boli projekty chápané ako vyučovacie metódy (J. Dewey, W. H. Killpatrik), v súčasnosti sú pokladané za koncepcie vyučovania a sú ďalej rozpracované<sup>29</sup>. V školskej teórii a praxi prežívajú svoju renesanciu. Sú viac či menej pochopené

<sup>24</sup> SLAVKAYOVÁ, S. 2005. *Projektová metóda v školskom klube*. MPC Prešov, 2005. s. 7. ISBN 80-8045-367-5

<sup>25</sup> SEDLÁKOVÁ, A. 2002. Projektové vyučovanie na výtvarnej výchove. MPC Slovenska Banská Bystrica, In: *Pedagogické rozhľady*, 2002, 16, č. 2. ISSN 1335-0404.

<sup>26</sup> Štátny vzdelávací program ISCED 0 – predprimárne vzdelávanie. 2008.

<sup>27</sup> Pedagogický slovník (PRŮCHA et al., Portál 2001) uvádza, že projekt je plán, ktorý môže mať „formu integrovanej témy, praktického problému zo životnej reality alebo praktickej činnosti smerujúcej k vytvoreniu nejakého výrobku, výtvarného či slovesného produktu“. V predškolskom vzdelávaní to môže byť napr. integrovaný blok, výtvarný projekt a pod.

<sup>28</sup> SLAVKAYOVÁ, S. 2005. *Projektová metóda v školskom klube*. s. 8.

<sup>29</sup> ŠUPŠÁKOVÁ, B. 1999. *Projekty a alternatívne formy vo výtvarnej výchove*. Bratislava: Gradient, 1999. ISBN 80-967231-4-6.



a akceptované, odmietané, preceňované i nedoceňované, mechanicky či tvorivo aplikované. Pedagóg tu môže využiť všetky alternatívy mediálneho charakteru a vytvorené práce môžu slúžiť vo forme dokumentácie portfólia.<sup>30</sup> Výtvarné projekty a projektová metóda vytvárajú jedinečnú schopnosť najprirodzenejším spôsobom rozvíjať osobnosť dieťaťa tvorivými výtvarnými aktivitami. Tvorivo-humanistická výchova sústreďuje pozornosť na rozširovanie vedomia tým najprirodzenejším spôsobom, pretože vedie jedinca k schopnosti krásu vnímať, prežívať aj vytvárať v danej spoločnosti a v medziľudských vzťahoch. Deti získavajú množstvo ďalších informácií, nové poznatky o ľuďoch, živote, histórii, tradíciách a tvorivými výtvarnými aktivitami objavujú ďalšie skutočnosti. To sa môže diať len za predpokladu, že cieľom edukácie sa stane rozvíjanie osobnosti dieťaťa, všetkých jeho funkcií<sup>31</sup>.

Projekt členíme do fáz. Sú to etapy v priebehu tvorby a môže ich byť niekoľko, v ktorých tvoríme a uvažujeme o význame vytvoreného, precíteného, o niečom duševnom a zaznamenávame reflexie textom – slovom, veršom, básňou, epickým útvarom.<sup>32</sup> Každá fáza je časovo ohraničená v zmysle potreby jej realizácie, čo súvisí s témou a výtvarnou technikou vo vytváraní artefaktov. V jednotlivých fázach je dôležitá motivácia detí, pričom učiteľ má možnosť orientovať sa na rôzne formy umení (hudba, poézia, film, divadlo, umelecké dielo iného výtvarného umelca). Každý projekt obsahuje v sebe ciele a vrstvy. Cieľom môže byť spolupráca, zoznámenie sa s prostredím, kultúrou, prírodou, tradíciou, ale aj skúmanie životného prostredia, hľadanie cesty k integrácii, objavovanie kultúrneho dedičstva. Cieľom projektu je nájsť spôsob, ako pochopiť význam a zároveň dokázať sformulovať samotný cieľ. Každý projekt môžeme okrem fáz vrstviť. Tým vlastne určujeme potenciálnych realizátorov a vnímateľov umeleckého tvorenia. Vrstvenie projektu chápeme v polohe sociálneho zamerania z pozície tvorby a zdokumentovania, napríklad v skupinách.

Hlavným významom projektovej metódy je pochopenie samostatnej tvorby, myslenia a získanie zručností a poznatkov, ktoré by jeho realizátori využili v rôznych oblastiach vlastnej budúcej činnosti. Dôležitým faktorom je pochopenie tvorby projektu ako systému, v ktorom existuje poriadok. Významnejším faktorom je uvedomenie si procesu samotnej tvorby a jej významu pre dieťa, ale aj pre pedagóga.

---

<sup>30</sup> Portfólio – moderný prostriedok autentického hodnotenia

<sup>31</sup> ŠUPŠÁKOVÁ, B. 2004. *Vizuálna kultúra a umenie v škole*. Bratislava: DIGIT, 2004. ISBN 80-968441-1-3.

<sup>32</sup> ŠUPŠÁKOVÁ, B. 2001. *Čítanka odborných textov z výtvarnej výchovy*. Bratislava: Univerzita Komenského, 2001. ISBN 80-223-1570-2.

## 2.1 Z dejín projektovej metódy

I vo veľmi vzdialenej dobe nájdeme snahu integrovať učivo vo väčších celkoch a priblížiť vyučovanie životu. Myšlienku zoskupenia učiva obsahuje už práca J. A. Komenského *Schola Ludus* (Škola hrou). V šesťdesiatych rokoch devätnásteho storočia presadzoval ruský pedagóg Ušinskij prípravu detí na život a vo výučbe materinského jazyka navrhol koncentráciu učiva okolo tém, ktoré vychádzali zo života dieťaťa. Korene projektovej metódy v dnešnom poňatí treba hľadať na prelome devätnásteho a dvadsiateho storočia v USA, kde vzniklo tzv. hnutie progresívnej výchovy. Koniec devätnásteho storočia prináša kritiku „tradičnej školy“, ktorá upozorňuje hlavne na nerešpektovanie žiaka, na obmedzovanie jeho aktivity, nerešpektovanie jeho záujmov a skúseností, nedostatočnú reakciu na jeho individuálne predpoklady, motívy, zážitky. Ideovým otcom projektovej metódy je zakladateľ a hlavný predstaviteľ amerického vzdelávacieho progresizmu John Dewey<sup>33</sup>. Snažil sa o reformu školy a okrem zamerania na dieťa vystupuje do popredia i sociálne hľadisko. Myšlienky Johna Deweya uviedol do praxe jeho blízky spolupracovník Wiliam Heard Killpatrick. Zdôraznil význam záujmu detí a navrhol koncentrovať učebnú látku v projektoch. Projekty sa vzťahovali na život žiakov a ich potreby. Po druhej svetovej vojne došlo v USA k rozporu medzi stúpenkami projektovej metódy. Killpatrick sa ocitol až na pozícii krajného pedocentrizmu, prístup Deweyeho a jeho spolupracovníkov bol triezvejší. V päťdesiatych a šesťdesiatych rokoch minulého storočia sa v USA začali presadzovať snahy o väčší poriadok vo vyučovaní, o viac sústavnosti a systematickosti. Tento proces je treba považovať za prirodzený. Po období, v ktorom bol v centre pozornosti predovšetkým žiak, prichádza vychýlenie na druhú stranu. Americká pragmatická pedagogika mala odozvu i v zámorí a ovplyvnila vyučovanie i v našich krajinách. Propagátormi projektovej metódy u nás boli Václav Příhoda, Ján Uher, Stanislav Vrána a Karel Velemínsky, ktorí študovali v USA priamo u Johna Deweya. Projektová metóda bola uplatnená v rôznych podobách v tzv. pokusných školách, ktoré overovali nové prístupy vo vzdelávaní<sup>34</sup>.

Projekty sú dnes celoeurópskou módou. Vo všeobecnom zmysle sú projekty založené na dvoch základných požiadavkách:

- a) je potrebné zvýšiť samostatnosť žiakov (učiteľ zostupuje do roly poradcu),
- b) je nutné prepájať všetky vyučovacie predmety do jedného celku.

Jednou z nových metód bola projektová metóda. Výtvarné projekty sa od poňatia všeobecnej projektovej metódy podstatne líšia. Medzipredmetové vzťahy nie sú síce hlavným cieľom, ale neoddeliteľne vstupujú do projektu cez tému – pretože ak riešia zvieratá, zasahujú do environmentálnej oblasti atď. Samostatná iniciatíva žiakov je

<sup>33</sup> COUFALOVÁ, J. 2006. *Projektové vyučovanie pro první stupeň základní školy*. Praha: Fortuna, 2006. ISBN 80-7168-958-0.

<sup>34</sup> COUFALOVÁ, J. 2006. *Projektové vyučovanie pro první stupeň základní školy*. Praha: Fortuna, 2006. s. 10.

relativizovaná (podmienená) dôrazom na významnú rolu učiteľa. Pretože skúsenosti žiakov s výtvarnou problematikou sú nedostatočné (a nemôžeme ich odkázať na štúdium literatúry), nemôžu sami prekročiť určitú hranicu. Bez pomoci učiteľa nevymyslia koláž, frotáž ani asambláž a ešte menej obvyklé výtvarné vyjadrovacie postupy.

## 2.2 Kroky projektovania

Umenie ponúka množstvo pútavých detailov, ktoré evokujú citový zážitok, dávajú priestor aj na osvojenie si informácií o jednotlivých etapách v dejinách umenia. Pri návrhu projektu vyučovania je myslenie a činnosť učiteľa sústredená na učebný cieľ a potom sa vyberajú ostatné prvky v hierarchickej postupnosti. Cieľ má v projekte riadiacu, regulačnú funkciu, ale je dôležité, aby bol orientovaný a formulovaný na očakávanú a preukázateľnú činnosť žiaka v jeho výkone a pozorovateľnú činnosť žiaka v správaní. Po navrhnutí učebného cieľa bude základom vymedzenie základného učiva a v rámci neho sa navrhnu učebné úlohy. V koncepcii projektového vyučovania je hlavnou metódou vyučovania projektová metóda, ktorá je orientovaná na činnosť žiaka a na proces jeho aktívneho učenia sa. Hlavnou výhodou spomínanej metódy je, že v nej dochádza k syntetickému integrujúcemu učeniu, k spojitosti školy s reálnym životom dieťaťa. Prednosťami projektového vyučovania sú motivácia, priblíženie sa životu, celosťnosť, umožňuje individuálny prístup, učí spolupracovať, riešiť problémy, formulovať názory. K jeho úskaliam patrí, že všetko musí byť premyslené a dobre zorganizované. Kladené sú aj vysoké nároky na učiteľa po odbornej aj osobnostnej stránke. Riešenie projektov učí deti bádateľskej, výskumnej a objavujúcej činnosti, pričom zažívajú dobrodružstvo z poznania, z riešenia problémov a prebúdza sa v nich záujem o poznanie a učenie.

Hlavné kroky projektu podľa Killpatrika (In Valenta 1994/1995) sú štyri<sup>35</sup>:

### 1. Zámer

V zámere rozlišujeme dve roviny:

- a) samotný podnet, ktorý hrá špecifickú rolu v spontánných projektoch (náhoda, nálada, záujem, špecifická motivácia atď.;
- b) formulácia východiska, jadra problému, teda toho, „o čo tu vlastne pôjde“.

### 2. Plán

Plánovanie znamená vytýčenie základných otázok či tém, určenie typu činnosti a prostriedkov vzťahujúcich sa k odpovediam na otázky či k práci na témach, rozdelenie rolí a úloh skupinám či jednotlivcom, vytvorenie časového rozvrhu atď. Plánovať by mali predovšetkým deti, učiteľ však sleduje, či plány zodpovedajú možnostiam, ukazujú cestu

---

<sup>35</sup> SLAVKAYOVÁ, S. 2005. Projektová metóda v školskom klube. s. 8

k novým problémom a projektom, motivujú a podnecujú záujem, tesne súvisia so životnou praxou, sú realistické, podnecujú rozvoj osobnosti.

### 3. Realizácia

Učiteľ je skôr v pozadí, ale podľa potreby môže hrať i rolu vodcu, organizátora, sudcu, hovorca, radcu, spolupracovníka, kritika či podnecovateľa.

### 4. Hodnotenie

Pri hodnotení prebieha detské ocenenie celej akcie, všetkých jej etáp, hľadanie ďalších variantov riešení či postupov. Rovnoco sa tu uplatňuje i hodnotenie zo strany učiteľa.

## 2. 3 Prednosti a úskalia projektovej metódy

Coufalová<sup>36</sup> hodnotí prednosti a úskalia projektovej metódy takto:

- Spontánne projekty sú pre dieťa najcennejšie, ale námet väčšinou pochádza od učiteľa. Prednosťou projektu je jeho motivačná sila.
- Učiteľ musí dobre premyslieť obsah a organizáciu projektu, aby mohol v priebehu projektu ustúpiť do pozadia a aj tak projekt riadiť. To je veľmi náročné pre väčšinu učiteľov.
- Učiteľ musí odhadnúť mieru voľnosti a mieru zodpovednosti detí. V projekte by malo dôjsť k syntéze samostatnosti, voľnosti dieťaťa a učiteľovej autority.
- Keď sa príliš zameriame na koncentráciu učiva, môže dôjsť k jeho neštruktúrovanému výberu z hľadiska logiky obsahu i rozsahu, môže sa zabudnúť na osvojovanie vybraných častí učiva. Dôsledkom koncentrácie je chaotickosť edukácie.
- V praxi sa stretávame aj so špekuláciami a vyumelkovanosťou pri hľadaní súvislostí v učive, s pokusmi o projekty, ktoré sú skôr paródiou na integráciu učiva. Učiteľa to vedie k nezmyselnej až krčovitej motivácii a vytvára zbytočne priestor pre odporcov žiaducich foriem integrácie.
- Projektová metóda vyhovuje nadaným i priemerným deťom. Pri nedostatočne premyslenej príprave projektu a neschopnosti učiteľa reagovať na priebeh projektu môže skutočne dôjsť k tomu, že slabšie deti sa do práce nezapoja a „skryjú“ sa za prácu iných.
- Niektorí odporcovia projektovej metódy uvádzajú, že projektové vyučovanie deklaruje spojenie so skutočným životom, ale nakoniec sa deti len na niečo hrajú.
- Kritici projektovej metódy poukazujú na jej neefektívnosť. Uvádzajú, že dieťa nemôže v materskej škole objavovať všetko, čo objavili generácie ľudí.

Prínos projektov vidím v premene obsahu i formy výtvarnej výučby. Využívame širšie impulzy pre výtvarné vyjadrovanie vzťahu k svetu. Objavuje sa ďalšia línia výtvarnej výchovy,

---

<sup>36</sup> COUFALOVÁ, J. 2006. *Projektové vyučování pro první stupeň základní školy*. s. 19.

ktorá posúva spontánny výtvarný prejav detí do plynulého vývojového procesu. Ten premoštuje takzvanú krízu detského výtvarného prejavu a bez vážnejšieho kolísania ústi v práci dospievajúcich. Búrlivý rozvoj námetu vedie k inému spôsobu stvárnenia skutočnosti a umožňuje podstatne bohatšiu výtvarnú reakciu na najrôznejšie životné podnety.

*„Projektová metóda je vyučovacia metóda, ktorou je dieťa vedené k riešeniu komplexných problémov a získava skúsenosti praktickou činnosťou experimentovaním. Projekty môžu mať formu integrovaných tém, praktických problémov z reálneho života alebo praktickej činnosti vedúcej k vytvoreniu nejakého výrobku, výtvarného či slovného produktu“.*<sup>37</sup>

## 2.4 Projekt „Príbehy čarovného stromu“

Jedným zo základných symbolov spojenia neba, zeme a nekonečného kolobehu života, ktorý reprezentuje silu prírody a jej krehkosť a zraniteľnosť, je STROM. V minulosti bol uctievaný ako posvätný, rituálne ošetrovaný predmet, ktorý má svoju dušu a jeho poškodenie sa prísne trestalo.

Strom predstavuje metaforu života, ktorá je najvyššou hodnotou. Ide o náklonnosť k životnému štýlu, počas ktorého sa úsilie kultivovať človeka dosahuje výberom citlivých období človeka a ich zasadením do reálneho prostredia. Predstavuje ženský a mužský princíp, symbol plodnosti symbolizujúci prepojenie troch svetov – podzemia (korene), pozemského bytia (kmeň) a neba (koruna). Pre mňa je strom symbolom úcty k prírode a výzvou na jej ochranu, ktorá je aj v centre záujmu neoficiálnych stretnutí a diskusií umelcov a vedcov reagujúcich na ekologické hrozby ignorované politickým režimom. Ekologická problematika je prítomná v mnohých dielach umenia v prírode, kde sú zväčša vnímané ako súčasť etickej a duchovnej oblasti odkazujúcej k reflexii a kritike politickej situácie.

Projekt „Príbehy čarovného stromu“ bol kolektívny i individuálny zároveň, pretože niektoré časti projektu realizovali deti spoločne, niektoré individuálne. Realizoval sa v mesiacoch marec, apríl, máj, jún. Nadväzoval na poznatky a vedomosti detí, ktoré získavali počas procesu edukácie v sociálno-emocionálnej, perceptuálno-motorickej a kognitívnej oblasti.

### 2.4.1 Štruktúra prípravy projektu

Hlavné kroky projektovania podľa Killpatricka sú zámer, plán, realizácia a hodnotenie. Aj náš projekt „Príbehy čarovného stromu“ som preto rozčlenila na štyri časti.

#### 1. ZÁMER

Vybrali sme sa do lesa a vyhládli si košatý a prístupný strom. V skupine detí sme chceli strom oživiť, potešiť ho, vyzdobiť, ozvláštniť. Na príklade stromu, života zvierat v prírode, ich

<sup>37</sup> MATUŠKOVÁ, R. 2006/2007. Projektová metóda a projekty vo vyučovaní na 1. stupni ZŠ. In: *Naša škola*, 2006/2007, č. 2. ISSN 1335-2733.

vzájomného prepojenia, závislosti a potreby sme hovorili o nutnosti ochrany prírody, od ktorej závisí život ľudí. Rozprávali sme o spoločnom živote detí v triede, o spoločnom nažívaní v prírode. Vytvoril sa priestor na rozšírenie rozhovoru o nové pojmy, dotkli sme sa okrajovo medziľudských vzťahov, ale aj necitlivého prístupu ľudí k prírode i z toho plynúcich následkov. Cieľom bolo viesť deti k tomu, aby hovorili, aké poučenie by si mali ľudia zobrať z prírody. Kládla som dôraz na to, že k prírode sa máme správať slušne, aby sme zanechali pre budúce generácie dedičstvo v podobe čistého ovzdušia, nevyrúbaných lesov a nevyhynutých zvierat. Chcela som, aby aj deti boli iniciátormi projektu, ktorý bude mať za cieľ naučiť ich žiť v symbióze s prírodou, aby aktívne pomáhali chrániť životné prostredie. To však predpokladá, že o prírode budú vedieť čo najviac a práve to bol môj zámer, prečo som sa rozhodla pracovať na projekte.

K rozvoju tvorivosti detí v projekte prispievala aj heuristická metóda, ktorá sa realizovala rôznymi spôsobmi. Nastolila som problémovú situáciu prostredníctvom problémovej úlohy. Možné riešenia navrhovali deti napríklad tak, že som im kládla otázky: „Ako by ste sa zachovali, keby ste sa ocitli v danej situácii?“ Odpovede detí bývali rôznorodé (**fluencia**, **flexibilita**). Ak otázka robila deťom problémy, zadala som primeranejšiu formuláciu otázky, ktorej súčasťou bolo riešenie pôvodnej úlohy. Deti utvárali bystré, dôvtipné, neobvyklé, nie bežné produkty, ktoré odhaľovali vzdialené súvislosti (**originalita**). Išlo nielen o originálny produkt, ale predovšetkým o originálne riešenie, napr.: a) Vymyslieť titulky k príbehom. Vymyslieť originálny názov kratučkých príbehov alebo poviedok. b) Vymýšľať originálne dôsledky neobyčajných udalostí. c) Udalosti by mali byť čo najfantastickejšie, ako napr.: d) Čo by sa stalo, keby naraz ľudia získali schopnosť voľne prechádzať cez strom? **Senzitivita**, t. j. citlivosť na problémy je schopnosť všimnúť si, vystihnúť, postrehnúť problém tam, kde si to iní bežne nevšimnú, nevidia. **Redefinovanie** (reštrukturalizácia, opätovné formulovanie) sa chápe ako schopnosť zmeniť význam a použitie predmetov alebo ich častí. Napríklad úlohou bolo z 10 daných slov vymyslieť príbeh. Príklad: strom, dom, dedina, ovocie, deti, zvieratá, stretnutie, rýchlo, slnko, kyslý. Je tu veľa možností na kombinovanie. **Elaborácia** v tvorivosti sa chápe ako schopnosť vypracovať detaily riešenia, aby sa skompletizoval nejaký celok alebo plán. Napríklad deti doplnili reťaz asociácií začiatočným a posledným slovom: práca – jablko. Tu chýbajú tri slová, ktoré bolo treba doplniť, aby sa utvoril celok. Možné doplnenie: život, peniaze, potrava.

Na podporu tvorivého myslenia som deťom zadávala úlohy:

- Uvažuj, ako by si postupoval iným spôsobom!
- Je možné danú úlohu riešiť inak?
- Vymysli iný spôsob, postup!
- Ktorý z uvedených postupov, spôsobov je lepší, jednoduchší? (Prečo?)
- Čo by si navrhol na skrášlenie okolia našej materskej školy?
- Ako by si dokázal, že strom potrebuje k životu....?

Na záver si deti originálne nápady nakreslili. Výsledkami tohto projektu boli produkty, ktoré slúžili ako plagáty, učebné pomôcky, zdobili interiér materskej školy, slúžili ako výzdoba na nástenke v triede. Veľmi motivujúco pôsobilo to, že produkty deti mohli vidieť v materskej škole, mohli sa nimi pochváliť. Vzhľadom na to, že som projekt realizovala v marci, apríli, máji, keď sú stromy nádherne rozkvitnuté, motivovala som ich jarnou vychádzkou do blízkeho okolia materskej školy.

## 2. PLÁNOVANIE

Vytýčila som si základné otázky, ktoré boli nosnými témami projektu: ako rastie strom, ktoré sú časti stromu, ako sa mení strom počas roka, aké sú základné životné podmienky stromu, aké stromy poznáme, ako vyzerá strom vo vnútri, aké zvieratá žijú v blízkosti stromu, ako spolunažívajú, čo nám strom dáva a ako stromy a zvieratá chránime a pomáhame im. Plánovali predovšetkým deti, ja som ich sledovala, či plány zodpovedajú ich možnostiam, ukazujú cestu k novým problémom a projektom, motivujú a podnecujú záujem, tesne súvisia so životnou praxou/sú realistické, dávajú deťom užitočné vedomosti, zručnosti a návyky či podnecujú rozvoj osobnosti. K vytvoreniu pozitívnej atmosféry v triede ma viedla úvodná chvíľka, ktorá mala charakter hry s dôrazom na odreagovanie a uvoľnenie detí. Dôležité je oboznámiť deti s témou, vymedziť cieľ, čiže *čo sa bude diať?* a následne *ako?*, *akým spôsobom?* sa to uskutoční. Stanovili sa pravidlá, ktoré sa museli dodržiavať. Potom sme navrhli a rozplánovali jednotlivé časti projektu, ich názvy, výtvarné techniky a stanovili sme si, čo bude výsledným produktom jednotlivých námetov. Rozplánovali sme si jednotlivé úlohy a činnosti a určili časové rozpätie a fázy projektu.

## 3. REALIZÁCIA

Pri realizácii je učiteľ v pozadí, ale podľa potreby môže hrať i rolu vodcu, organizátora, hovorca, sudcu, radcu, kritika či podnecovateľa. Účinnosť jednotlivých častí projektu som si overovala v procese edukácie. Interpretáciu, zhodnotenie i pokusy o zovšeobecnenie uvádzam v samostatnej časti. Aplikáciu projektov dokumentujem obrazovým materiálom. Jednotlivé časti s kratším aj dlhším časovým trvaním boli naviazané alebo prepojené. Tento model bol zameraný na vekovú skupinu päť- až šesťročných detí s cieľom poukázať na to, aký vplyv má systematické zaradzovanie jednotlivých častí projektu s jasným zameraním v rámci edukácie na získanie kompetencií tvoriacich základný vklad do budúceho kvalitného života.

## 4. HODNOTENIE

Jednotlivé fázy projektu sme zhodnotili kolektívne i individuálne. Hodnotili sme tvorivosť, nápaditosť, zjednodušenie postupov, originalitu, delbu práce i atmosféru pri spoločnej práci. Na hodnotení sa podieľala aj verejnosť (rodičia, deti, okoloidúci). Rozvíjanie výtvarnej kreativity bolo finálnym cieľom a základom rozvíjania tvorivosti bolo vypracovanie tvorivých úloh. Celý projekt deti výtvarne vyjadrili prostredníctvom hrových prvkov a prostredníctvom

nich sme sa pokúsili rozvíjať detskú fantáziu a predstavivosť. V závere projektu sa celkovo zhodnotil prínos.

## 2.4.2 Realizácia projektu „ Príbehy čarovného stromu“

### 1. fáza: *Hľadanie čarovného stromu*

*Špecifické ciele:*

- Sedieť správne a dodržiavať sklon papiera pri kreslení na stole.
- Využívať koordináciu zraku a ruky.
- Kresliť veľkými grafickými pohybmi.
- Kresliť uvoľnenou rukou, plynulo a smelo.
- Správne držať grafický materiál a používať primeranú intenzitu tlaku na podložku pri používaní rôznych techník.

*Učebné zdroje:* encyklopédie a knihy o stromoch, PC, papier, ceruzky, farby, štetce, predmety

*Metódy:* brainstorming, rozhovor, inscenačná metóda, metóda praktickej činnosti

*Motivácia:* brainstorming – STROM – zisťovať prekoncepty detí na danú tému. Deti si ľahnú na koberec na vankúše, zatvoria oči a relaxujú.

Vyberieme sa do lesa hľadať svojho kamaráta – *Čarovný strom*. Nasleduje fáza produkovania nápadov metódou brainstormingu. Snažila som sa u detí uvoľniť predstavivosť, fantáziu, obrazotvornosť, generovať nápady, vzájomne sa inšpirovať so snahou uplatniť sa a odstrániť zábrany. Cieľom bolo nájsť netradičné, resp. originálne riešenia v čo najkratšom čase. Dala so deťom možnosť predkladať aj absurdné nápady, využívať nápady iných (inšpirovať sa), dodržiavala som pravidlo rovnosti a snažila som sa o kvantitu nápadov (hodnotenie nápadov prichádzalo až na záver).

*Realizácia v triede:*

- Rozhovor: Ako vyzerá náš *Čarovný strom*? Načo nám je strom? Vie strom rozprávať? Daj mu meno.
- Určovať, z čoho sa skladá strom – priradovať, triediť, usporadúvať, vykonávať jednoduché operácie v spojitosti s manipuláciou s predmetmi – počítateľ listy, určovať farebnosť, triediť podľa veľkosti, tvaru, povrchu.
- Zamýšľať sa nad tým, kto má aký strom v záhrade – babka na dedine, ujo Laco v lese, čo sa stane, keď strom spadne na zem, čím ho nahradíme.



- Hľadať rôzne podoby stvárnenia stromov v knižných ilustráciách, na internete vybrať jeden strom, ktorý je zaujímavý, a opísať ho.
- Prostredníctvom pohybových aktivít napodobňovať pohyby stromu vo vetre a iných obyvateľov z prírody – šuchot lístia, kývanie stromov, let vtákov, interpretovať to tancom, hrou s rekvizitou...
- Vyjadriť gestami – stromu je zima, bojí sa, niečo ho bolí, smúti za niečím, je šťastný, zvedavý...
- Vytvoriť spoločnú pantomímu – príbeh *Hľadanie čarovného stromu*.

#### V prírode:

- *Hľadanie čarovného stromu* v prírode – rozprávať sa o jeho veku a porovnávať s vekom detí.
- Objasť *Náš čarovný strom*, pohľadiť ho a pošepkať mu, prečo sme si ho vybrali.
- Skúmať a objavovať strom zmyslami: hmatom – vnímanie tvaru, objemu, sluchom – šuchot lístia, čuchom – vôňa ihličia, lístia a pod.
- Hľadať čo najväčší počet stromov, informovať aj ostaných, kde ho našiel.
- Navštíviť *Lesnú škôlku* – tvoriť verše, príbehy.

#### Tieňová kresba

**Materiál:** baliaci papier, temperové farby, ceruzky, farbičky

**Postup:** Nájst tieň *Nášho čarovného stromu* a položiť naň baliaci papier. Umiestniť ho tak, aby najzaujímavejšia časť tieňa bola na papieri. Vybrať si akýkoľvek kresliaci prostriedok a kresliť alebo maľovať strom v tieni. Tieň obtiahnuť a vyfarbiť, mal by byť hlavnou časťou výkresu. Využiť tekutý materiál ako tuše, fixky, moridlá, vodové farby, farebné atramenty a iné. Pri použití tekutého materiálu môžeme silnú líniu rozmývať, čiže lavírovať.

#### Výtvarný produkt detí 1, 2: (5, 3) Hľadanie čarovného stromu

**Materiál:** uhlík, rudka

**Postup:** Vytvárať **kresbové návrhy stromu** a nájst optimálny priestor na jeho umiestnenie v krajine. Na kresbu *za sucha* používať pastel, uhlík, hrudku, kriedu, ceruzu a iný suchý grafický materiál. Pri použití suchého materiálu líniu rozotierať, čím dostaneme tónové plochy a tým vyjadríme aj objem predmetu. Kresby uhlíkom alebo rudkou, prípadne pastelom nie sú príliš stabilné a veľmi ľahko sa dokážu rozmazať, zašpiniť, prípadne sa pri dotyku poškodiť. Na dokončenú kresbu je nutné nastriekať priehľadný fixatív.



**Výtvarný produkt detí 1, 2:** (5, 3) *Hľadanie čarovného stromu – kresba uhlíkom*



**Výtvarný produkt detí 3:** (5, 4) *Hľadanie čarovného stromu – kolorovaná kresba*

**Materiál:** temperové farby, tuš, drevko, vodové farby a guľaté štetce

**Postup:** Líniu i objem môžeme zobraziť ceruzou, perom alebo tušom a doplniť vyfarbením častí alebo celej kresby farbami. Táto technika tvorí prechod medzi kresbou a maľbou. Môžeme ju využiť pri tematických prácach či ilustráciách rozprávok. Drievkom a tušom si na výkres nakresliť námet a potom kresbu kolorovať vodovou alebo temperovou farbou. Môžeme kolorovať aj kresbu masnými pastelkami. Práca je pomerne náročná, ale deti dokážu vytvoriť veľmi pekné a zaujímavé produkty.

**Obmena:**

- Produkt namaľovať (lepidlom) klovatinou na tvrdý výkres, po zaschnutí ho celý vyfarbiť kriedami, ktoré rozmažeme prstami, aby sa farby prepojili. Celý produkt dáme pod tečúcu

horúcu vodu, ktorá vymyje („vyplaví“) klovatinu, a to, čo ňou bolo namaľované, zostane biele. Hotový obrázok dokresliť fixkou alebo farbičkou.



**Výtvarný produkt detí 3:** (5, 4) *Hľadanie čarovného stromu*

### **Hodnotenie 1. fázy:**

Deti sa hrali s líniou ako výrazovým prostriedkom. Bola modelovaná s výraznejším cieľavedomým prítlakom a odľahčením. Citlivo kreslené línie boli známkou citlivej vnímavosti, prispôsobivosti. Potvrdilo sa mi, že citlivo kreslili zväčša dievčatá, viedli prerušované, jemné línie a hrubé línie mali zväčša chlapci. Líniu som chápala ako pohyb hmotného bodu v určitom priestore a čase. Vyskytovala sa ako čiara, ktorá pripomínala tvary konkrétnych predmetov, ako šrafa v kvantitatívnom vzťahu a ako obrysová línia – uzavretá čiara. *Obrazy zvierat* sa neodlišovali od obrazov ľudí, prezradili ich len typické detaily, ako sú rožky alebo chvost. Objavuje sa zviera – vlk so vztýčeným trupom a na dvoch nohách. Zobraziť pokrčenie údov bolo pre niektoré deti niekedy veľmi ťažké, ani to nepovažovali za nutné. Samotnému dieťaťu nedostatky v zobrazení pohybu neprekážali.

### **2. fáza: Strom čaruje**

#### *Špecifické ciele:*

- Kresliť, maľovať, modelovať rôznymi technikami, tvorivo a s použitím rôzneho materiálu.
- Tvoriť produkty z rozmanitého materiálu vrátane odpadového, rôznymi technikami (strihať, lepiť, tvarovať materiál atď.), uplatňovať pri tom technickú tvorivosť.
- Prejaviť zručnosti a praktickú tvorivosť pri vytváraní produktov z prírodných prostredníctvom využitia rôznych pracovných a výtvarných techník.

*Učebné zdroje:* papier, farebné ceruzky, kôra zo stromov, rôzny výtvarný materiál, prírodniny, špagát, nožnice, temperové farby, štetce, PC, tablet, fotoaparát, tlačiareň, lupa

*Realizácia v triede:*

- prezentácia v programe Power Point – *Strom čaruje*
- rozhovor s deťmi v skupine: Čo nám môže strom darovať a čo nie?, Čo mu môže ublížiť?, S čím sa rád podelí? Porovnávať názory v skupinách.
- zorganizovanie besedy s lesníkom na tému: *Strom čaruje*
- návrh na plagát *Strom čaruje* v kresliacom programe RNA na počítači, tablete s využitím rôznych nástrojov

### **Výroba recyklovaného papiera**

**Materiál:** staré noviny, lepenkový papier, staré zošity, mixér, prírodné farbivá, tekutý škrob, alebo lepidlo na tapety, okenná sieťka nastrihaná na štvorce požadovanej veľkosti

**Postup:** Starý papier roztrhať na malé kúsky, dať ho do nádoby a zaliať teplou vodou. Rozmočený papier vkladať do mixéru, pridať trochu teplej vody a mixovať na jemnejšiu kašu. Hmotu vyliatť do väčšej nádoby a doplniť vodou tak, aby zmes bola riedka. Pridať tekutý škrob alebo lepidlo na tapety. Od množstva škrobu alebo lepidla závisí tvrdosť vyrobeného papiera. Hmotu môžeme rozdeliť na viacero častí a do každej pridať iné farbivo, napr. červenú papriku, cviklovú šťavu, cibuľu... Hmotu naniesť na okennú sieťku, rozotrieť do nami požadovanej hrúbky a prikryť druhou sieťkou. Rukami alebo valčekom z hmoty cez sieťku vytláčať prebytočnú vodu. Vrchnú sieťku odkryť a do mokrého papiera vtlačiť rôzne dekorácie, bylinky alebo ho ešte zafarbiť. Hotový papier aj so spodnou sieťkou uložiť na suché miesto a nechať uschnúť. Výtvor vyžehliť, ostrihať do požadovaného tvaru, prizdobiť.

**Jednoduchší postup:** rôzny papier (servítky, toaletný papier, baliaci alebo farebný papier) natrhať na malé kúsky, nasypať do nádoby s vodou a pridať trochu tapetového lepidla. Necháme postáť 1 – 2 dni. Potom rozmixovať s vodou na jemnú kašovitú hmotu, nalíať na savý podklad (napríklad kus savého koberca, handru, kartón) a nechať preschnúť. Opatrne zobrať z povrchu.

### **Výtvarný produkt detí 4: (5, 4) Strom čaruje – Kvety vo váze na recyklovanom podklade**

**Materiál:** prírodný materiál, lepiaca páska, lepidlo

**Postup:** Z nazbieraných prírodnín vytvoriť kyticu a umiestniť ju na plochu. Z farebného papiera vytvarovať vázu a aranžovať do nej kvety. Tvorivo dotvárať recyklovaný papier témou *Strom čaruje* a dozdobíť ho rámčekom podľa vlastnej kreativity.



**Produkt detí 4:** (5,4) *Strom čaruje – Kvety vo váze – prírodniny*

*V prírode:*

- Odfotografovať rôzne materiály a vytlačiť v tlačiarňi – využiť na koláž.
- Vysvetliť: Prečo si vybral práve tento materiál? Čím ťa zaujal? Opíš štruktúru, ktorá sa objavila na papieri. Porovnaj s originálom.
- Pozorovať pod lupou kôru stromu, listov, ich štruktúru.
- Opísať pocit z materiálu vnímaného hmatom a zrakom – kôra stromu, listov...
- Vybierať rôzne materiály, odtláčať ich a vytvárať stopy, skúmať stopy, ktoré zanechávajú na rozličných povrchoch rozličné „prostriedky“.

**Farebný strom z rúk**

**Materiál:** baliaci papier, voskové pastelky, vodové farby, štetce

**Postup:** Vytvoriť stopy našich rúk obkreslením svojich rúk, ktoré si každý vyfarbí alebo vymaľuje. Papierové ruky si vystrihnúť a nalepiť na baliaci papier. Ceruzkou vyznačiť vetvy, na ktoré budeme prilepovať naše stopy rúk.

**Obmena:** Vytvoriť si mapu našich stôp, ktoré vedú k nášmu *Čarovnému stromu*.

- Technikou **frotáže** pastelom vytvoriť vzory rozličných materiálov a povrchov rôznych predmetov podľa vlastného výberu a na záver z vytvorených vzorov štruktúr a materiálov skompletizovať portfólio.

- Poprosiť strom, aby nám niečo požičal zo svojho odevu a žiadať to, o čom vieme, že mu neublíži. Využívať rôzne výtvarné techniky – frotáž listov (prípadne odlúpenej kôry) a vytvoriť spoločnú koláž.
- Dotvárať strom podľa fantázie projektovou metódou. Vytrhávať, nalepovať papier na plochu, ale i vystrihovať a dopĺňať kresbou i maľbou. Môžu to byť papierové mozaiky alebo vystrihované obrázky, ktoré dokreslíme, a to sú jednoduchšie detské koláže. Môžeme rozvíjať detskú tvorivosť i papierovými nálepkami, ktoré voľne nalepíme na papier, dokreslíme alebo domaľujeme a tým ich formujeme do podoby alebo tvaru.

### Výtvarný produkt detí 5: (5, 6) Strom čaruje – frotáž, koláž

**Materiál:** temperové farby, prírodniny – mach, kôra stromu, špagát, tuš, lepidlo

**Postup:** Prírodninu – napr. kôru stromu naaranžovať na výkres a prilepiť. Pokračovať rovnako s ďalšími prírodninami. Vytvoriť kmeň stromu, doplniť mach, konáre vytvoriť zo špagátov. Tušom nakresliť motív *Strom čaruje*. Dbať na pokrytie celej plochy a domaľovať produkt temperovými farbami. Využiť frotáž listov a vytvoriť spoločnú koláž, ktorú nechať vyschnúť.

#### Farebné odtlačky listov

**Postup:** Nazbierať veľké opadané listy, ktoré sú ešte pružné. Položiť jeden list na noviny. Namočiť prst do farby a rozotrieť ju po celej jednej strane listu. Využiť aj viac farieb na jeden list. Vo farbe pokrývajúcej list prstom vyznačiť línie. Na zafarbený list položiť papier a pritlačiť ho prstami. Odlepiť papier od listu a na papieri ostane odtlačok nafarbeného listu.



**Výtvarný produkt detí 5: (5, 6) Strom čaruje – frotáž, koláž**

### **Asambláž – Strom čaruje**

Asambláž je dielo vytvorené spojením rôznych predmetov a materiálov, trojrozmerná verzia koláže. Vytvorená kompozícia pôsobí netypicky a zaujímavo. Môžeme povedať, že sú to obrazy nakreslené predmetmi.

**Materiál:** polystyrénová tácka, nepotrebné predmety, sadra, plastelína, temperová farba, drôtik na zavesenie, kefka na zeleninu

**Postup:** Do tácky z polystyrénu naniestť vrstvu plastelíny. Rozrobiť sadru a vyliatť ju na plastelínu. Ak sadra trochu stvrdne, využiť nepotrebné predmety, ktoré vtlačať dovnútra. Pomaľovať temperovou farbou, vyhladiť kefkou na zeleninu, vložiť drôtik na zavesenie, nechať uschnúť. Produkt vyklopiť a zavesiť ako dekoráciu.

### **Hodnotenie 2. fázy**

Deti častejšie kreslili postavy dospelých než postavy detí, chlapci zriedkavejšie kreslili človeka ako dievčatá, ale radi kreslili bojové scény, tanky, lietadlá, dievčatá kreslili viac detailov a ich kresby mali ornamentálny ráz. Na začiatku plnenia projektu som *pohyb postáv* uhádla len zo vzájomnej blízkosti a vzájomného vzťahu vecí, napr. ruka a kočiar rovná sa ruka držiaca kočiar.

### **3. fáza: Farebný svet stromu**

*Špecifické ciele:*

- Experimentovať s vlastnosťami farieb a uplatňovať ich tvorivé variácie.
- Pokryť celú plochu rozmanitými farbami.
- Prejaviť vzťah a ochranárske postoje k prírodnému prostrediu a stvárniť ich prostredníctvom rôznych umeleckých výrazových prostriedkov.
- Rozprávať pocity, zážitky, dojmy zo starostlivosti o prírodu a zobraziť ich.

*Učebné zdroje:* papier, ceruzky, farby, štetce, knihy, encyklopédie o stromoch, PC, sklenená guľa, kocky cukru, potravinárska farba, slamky, mandaly, detské výtvarné produkty

*Realizácia v triede:* pokusy

- Naplniť sklenenú guľu vodou, otočiť sa chrbtom k slnku, prípadne k inému zdroju svetla, zobrať guľu do rúk, zdvihnúť ju nad seba a pohybovať smerom hore a dole, do strán, kým sa objavia farby: Aké farby vidíš?, Aké sa ti páčia?, Videl si dúhu?, Kde a ako vyzerala?, Aké bolo vtedy počasie?
- Na kocky cukru nasypať práškovú potravinársku farbu, jednu farba na jednu kocku (modrá, červená, žltá). Kocky ponoriť do vody, cukor sa začne pomaly roztápať a na

vodnej hladine sa objavia farebné škvrnky. Deťom rozdať slamky a fúkať do škvŕn na vodnej hladine, čo spôsobí prelínanie farieb a miešanie do farebných odtieňov.

- Navlhčiť hubkou papier, štetcom nanášať farby a sledovať prelínanie farieb, ich premeny, poznávať vznik novej farby zmiešaním s inou. Pozorovať miešanie kvapkaním farieb do pohára s vodou – pokusmi, experimentmi.
- Využiť ľavé a pravé tlačidlo myši v edukačnej hre *Okolie stromu*.

### „Neviditeľná“ kresba

**Materiál:** čierny papier, čierne, alebo tmavé voskové farbičky, miska, štetec, voda

**Postup:** Misku naplniť vodou (do výšky asi 2,5 cm) a čiernou voskovou farbičkou kresliť na čierny papier. Namočiť štetec do vody a kresbu pretrieť. Linky z papiera náhle „vystúpia“.

**Obmena:**

- Vyskúšať aj viac štetcov rôznej veľkosti i mäkkosti a zistiť, s ktorým typom štetca sa „neviditeľná“ kresba podarila najviac.
- Iné farby: čiernou voskovou kresliť na čierny papier, zelenou na zelený papier a pod., kresbu vždy potierať vodou.

### Hókus – pokus (pozorovanie škrobového roztoku)

**Materiál:** maizena, voda, plastová vanička, hrnček, odmerka, lyžica, potravinárske farbivo

**Postup:** Vo väčšom hrnčeku rozmiešať maizenu s vodou. Na jeden hrnček maizeny dať jeden hrnček vody. Môžeme pridať trochu potravinárskeho farbiva. Zmes naliať do vaničky a pozorovať jedinečné a prekvapivé vlastnosti zmesi.

### Farebný svet (kreslenie voskom/sviečkou)

**Materiál:** sviečka, papier, temperová farba

**Postup:** Po suchom papieri kresliť voskom (sviečkou). Premaľovať celú plochu temperovou farbou a pozorovať, kde vyniká kresba vytvorená sviečkou.

### Výtvarný produkt detí 6: (5, 6) Farby okolo nás – maľovanie na hodváb

**Materiál:** hodvábná šatka, rám na napnutie hodvábu, upínacie háčiky, pripínáčky, kontúry na hodváb, štetce na hodváb, farby na hodváb, voda

**Postup:** Šatku pred použitím prežehliť, napnúť „do hladka“ na rám buď háčikmi (špeciálne trojháčiky na hodváb) alebo pripínáčkami, ale nepripínať ich proti sebe. Kontúrkou (GUTTA) si



namaľovať obrys a vytvárať uzavreté plochy. Väčšie plochy navlhčiť širokým štetcom s vodou a keď je celá plocha šatky vymaľovaná, nechať farby uschnúť. Farby zafixovať prežehlením cez papier na pečenie a nechať vychladnúť.



**Výtvarný produkt detí 6: (5, 6) Farebný svet stromu – maľovanie na hodváb**

**Výtvarný produkt 7: (5, 1) Farebný svet stromu – hra so škvrou**

**Materiál:** tuš, temperové farby

**Postup:** Rozfúkavať škvru a sledovať prelínanie farieb, premeny, poznávať vznik novej farby zmiešaním s inou. Náhodné farebné i jednofarebné škvry ešte mokré rozotierať vtáčim pierkom alebo rozfúkať slamkou. Po zaschnutí ich dokresľovať, vyhľadávať v tvare škvry známu podobu a dotvárať ju. Používať ceruzky, farbičky, fixky, tuše, temperové alebo vodové farby. Dotvoriť tému *Farebný svet stromu*.

**Obmena:**

- Po suchom papieri, šikmo naklonenom, nechať stekať tuš rovno alebo kľukato – pozorovať vznik zaujímavých stĺpcov, cestičiek. Vznikajú zaujímavé obrazce.
- Zaujímavé sú i kresby po vlhkom papieri tušom, perom, fixkou, drievkom namočeným vo farbe. Pozorovať, ako sa rozpíjaním tvoria jemné farebné odtiene i tmavé farebné miesta. Línie sa rozplývajú vo fantastických obrazoch. Podobne pôsobí aj kresba len čiernym tušom, slabým štetcom alebo drievkom.
- Potrieť menšie plochy klovatinou, zapúšťať farby alebo maľovať tušom do mokrej klovatiny má podobné znaky ako pri použití vlhkého papiera. Po zaschnutí klovatiny vyzerá plocha ako nalakovaná.



**Výtvarný produkt detí 7:** (5, 1) Farebný svet stromu – hra so škvrou

### Pečiatky

**Materiál:** korkové zátky, temperové farby, zemiaky, pokrčený papier, handra...

**Postup:** Namočiť prst do farby a odtláčať ho bez ďalšieho namáčania – až pokiaľ je odtlačok viditeľný a potom znova namočiť – vznikajú pri rozmanitom zoskupovaní odtlačkov zaujímavé, farebné i tvarovo usporiadané skupiny.

- Môžeme použiť i korkové zátky a vznikajú zaujímavé obrazce. Keď chceme mať odtlačky rovnako farebné, musíme prst alebo zátku či inú „pečiatku“ namáčať.
- Jednoduché „pečiatky“ si môžeme urobiť aj zo zemiakov, kde sa uplatnia aj tvarové rozmanitosti.
- Inú možnosť ponúka pokrčený papier alebo handra, ktoré sa namočia do farby a odtláčajú sa na papier. Farebná plocha papiera (farba sýta, hustejšia) dáva iné možnosti.
- Vlhkou hubkou alebo pokrčeným papierom môžu deti farbu podľa fantázie odtláčať v pruhoch alebo sa pokúsiť i o tvar či jednoduché zobrazovanie kvetov, listov a pod.

### Výtvarný produkt detí 8:

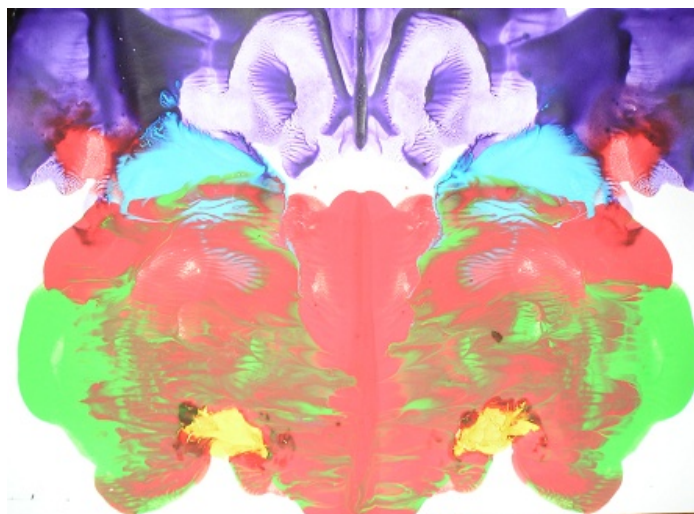
(5, 3) Farebný svet stromu – monotypia

**Materiál:** temperové farby

**Postup:** Škvru vytvorenú tušom alebo farbou na čistom papieri opatrným preložením a stisnutím papiera odtlačiť. Touto hrou vytvárame monotypiu. Po narovnaní papiera sa objaví viac či menej súmerný odtlačok podľa osi, ktorý pripomína krídla motýľa, kvetiny. Odtlačky pôsobia ako „živý pohyb“ a deti ich môžu, ale nemusia dokreslovať či dopĺňať.

**Obmena:**

- Na platňu zo skla, z kovu alebo plastickej hmoty naniesť temperovú alebo tlačiarenskú farbu podľa určitej schémy. Farbu vytláčať rovno z tuby (dopredu máme premyslený motív). Na platňu priložiť mierne pijavý papier a pritlačiť ho. Vrstva farieb sa odtlačí na papier a obraz nás prekvapí farebnými účinkami.
- Na sklenenú platňu natretú tlačiarenskou farbou priložiť biely papier a kresliť naň. Na opačnej strane vznikne obrátená kresba.



**Výtvarný produkt detí 8:** (5, 3) *Farebný svet stromu – monotypia*

*V prírode:*

- Zisťovať vzdialenosť medzi stromami krokom, chodidlom, zaznamenávať to kresbou.
- Premaľba – dovoliť deťom svoje staré kresby a maľby znovu premaľovať, prekresliť, upraviť, ale aj rozstrihať a použiť na nový zámer, aby vznikol nový artefakt.

### **Maľovanie cez vrecovinu**

**Materiál:** väčšie štvorce z riedkej vrecoviny, temperové farby, polystyrénové tácky, starý valček, lepiaca páska

**Postup:** Z vreca nastrihať štvorce a do polystyrénových tácok si pripraviť temperové farby riedené vodou. Tácky prilepiť k stolu lepiacou páskou, aby sa nevyliali. Lepiacou páskou prilepiť vrecovinu a temperovou farbou maľovať cez vrecovinu. Keď zoberieme vrecovinu z výkresu, objaví sa nám zaujímavá mriežková štruktúra.

### **Odtlačok bublinkových obalov**

**Materiál:** noviny, bublinkové obaly z igelitu, lepiaca páska, temperové farby, veľké misky, navlhčená hubka

**Postup:** Bublínkový igelit prilepiť na stôl lepiacou páskou. Maľovať na bublínkové obaly rôznymi farbami. Keď je obal celý zafarbený, pritlačiť ho na papier. Na papieri ostane rôznofarebný odtlačok.

**Výtvarný produkt detí 9:** (5, 4) Farebný svet stromu – mandala – kresba kriedou

**Materiál:** farebné kriedy

**Postup:** Vyfarbiť podľa fantázie mandalu, čo je harmonické spojenie kruhu a štvorca. Obrazy vytvárať zo zafarbeného piesku, z ryžovej múky alebo iného sypkého materiálu. Nakresliť obrys mandaly na chodník pred materskou školou a farebnými kriedami vyplniť celú plochu.



**Výtvarný produkt detí 9:** (5,4) Farebný svet stromu – mandala – kresba kriedou

### **Hodnotenie 3. fázy**

Deti s radosťou riešili problémy pri hre s farbou. Bolo to pre ne lákavé, pretože im umožňovalo výtvarné materiály a prostriedky nielen poznávať, ale aj prakticky skúšať a používať. Prostredníctvom hrového výtvarného projektu sa deti učili bádateľskej, výskumnej a objavujúcej činnosti, pričom zažívali dobrodružstvo z poznania, z riešenia problémov a prebúdza sa v nich záujem o poznanie a učenie. Chôdzu deti naznačili otočením nôh do profilu. Dochádza u neho k zmenám v chápaní ľudskej postavy. Dieťa kreslí profil, ktorý je asymetrický a je preň veľmi náročný.

#### 4. fáza: **Kamaráti a nepriatelia stromu**

##### *Špecifické ciele:*

- Prejaviť zručnosti a praktickú tvorivosť pri vytváraní produktov z prírodnín prostredníctvom využitia rôznych pracovných a výtvarných techník.
- Prejaviť vzťah a ochranárske postoje k prírodnému prostrediu a stvárniť ich prostredníctvom rôznych umeleckých výrazových prostriedkov.
- Kresliť, maľovať, modelovať v rôznych polohách (ľah, kľak, stoj, sed).
- Kresliť, maľovať, modelovať podľa vlastnej fantázie, predstáv a na tému.
- Kresliť, maľovať, modelovať rôznymi technikami, tvorivo a s použitím rôzneho materiálu.
- Kresliť, maľovať, modelovať, plošne a priestorovo zobrazovať ľudskú a zvieraciu postavu.

*Učebné zdroje:* papier, farebné ceruzky, štetce, farby, encyklopédie o stromoch, počítač, fotoaparát, hlina, Lego Dacta, prírodniny, odpadový materiál, Bee Bot, rozličné predmety

##### *Realizácia v triede:*

- Zisťovať názvy a niekoľko dôležitých informácií o živočíchoch a rastlinách. Využiť encyklopédie i internet.
- Vytvoriť pojmovú mapu *Kamaráti a nepriatelia stromu*.
- Programovať a plánovať cesty podľa vopred vytvoreného grafického plánika alebo bez neho s včielkou Bee Bot.
- Pri hrovej činnosti poznávať **hlinu** miesením, odštipovaním, zlepovaním, utľapkávaním, valkaním, pritláčať hmotu na podložku a znova ju zoškrabovať. Využívať stavebnice Lego Dacta, odpadový materiál, vlhký piesok, kamienky, mach, rozličné plody, špagáty. Rozhovor: Aké pocity u teba hlina vyvoláva? Príjemné? Prečo? Nepříjemné? Prečo?

#### **Drôtené zvieratká**

**Materiál:** drôt, temperové farby, akvarelové farby, nožnice, priesvitný papier, lepidlo

**Postup:** Zvoliť si zviera, ktoré sa bude z drôtu vyrábať. Je jednoduchšie vytvoriť zviera plošne, lebo tak sa lepšie darí udržať jeho tvar. Vytvoriť obrys zvieraťa a za stáleho pridržiavania okrajov zviera vypletať ďalším drôtom, ktorý vždy dvakrát obtočiť okolo okraja. Kontrolovať, či sa počas vypletania tvar zvieraťa nezmenil. Do výpletu použiť rôzne koráliky alebo iné materiály. Celé dielo namaľovať temperovou farbou.

**Obmena:** Potiahnuť drôtený obrys zvieratá priesvitným papierom a pomaľovať akvarelovými farbami. Zviera položiť na priesvitný papier a obstrihnúť s trojcentimetrovým okrajom. Vnútorňú stranu papiera potrieť po obvode lepidlom a okraj prehnúť cez drôt. Výtvar pomaľovať. Vznikne zviera s priesvitným telom, ktorého farby budú krásne žiariť. Doma nám môže nahradiť luster, ak bude motýľ lietať tesne pod žiarovkou.

*V prírode:*

- Hrou na „Slepú babu“ sa zamerať na tvar, veľkosť, štruktúru predmetu. Vymýšľať tvarové hádanky – poznávať, určovať hmatom predmety a hľadať podobnosti a odlišnosti predmetov podľa tvaru.

### **Kamaráti stromu – lienka**

**Materiál:** novinový papier, akvarelové farby, farebné tuše alebo tempery, štetec, lepidlo

**Postup:** Z pokrčeného novinového papiera vytvarovať vypuklé telo lienky s veľkosťou dezertného taniera. Položiť ho na silnejšiu vrstvu lepidla a nechať uschnúť. Telo lienky pomaľovať, dokresliť hlavu, nohy, dotvoriť prostredie. Takýmto spôsobom vytvoriť aj ďalších kamarátov stromu.

- Využívať techniku maľovania na telo, vychádzajúcu zo súčasného výtvarného umenia Body art a maľovať rukami, nohami, celým telom, odtláčať časti tela do hliny a techniku tvorenia v prírode, vychádzajúcu zo súčasného výtvarného umenia Land art.
- **Body art** – využiť prezlečenie, masky a maskovanie tváre. Telové umenie zahŕňa celú škálu tvorivých aktivít s výtvarnými a divadelnými prvkami, pantomímou, hudbou, hovoreným slovom a podobne. Využiť premeny tela v dialógu s vlastným tieňom.

**Produkty detí 10, 11, 12:** (5, 4) Kamaráti a nepriatelia stromu: Land art

**Materiál:** púpavy, lupene kvetov

**Postup:** Natrhať púpavy a lupene z rôznych kvetov. Akej farby sú púpavy a akej sú lupene kvetov? Ktoré kvety viac voňajú? Aký máš pocit, keď ich držíš v ruke? Čo by sme mohli vytvoriť z púpavy, z lupeňov kvetov? Voľne tvoriť *Kamarátov a nepriateľov stromu*.

**Obmena:**

- Poznávať prírodný materiál prostredníctvom zmyslov – ohmatávať, ovoniavať listy stromov, porovnávať veľkosť, tvar a pod.
- Zdobíť *Náš čarovný strom* pomocou špagátov, listov a plodov. Omotať priadzu okolo jednej z menších vetvičiek, zobrať ďalšiu priadzu, vlnu, prírodniny a striedavo ich

využívať na omotávanie a tkanie. Voľne tvoriť s použitím listov, konárikov a vytvárať zaujímavé kompozície.

- Deti rozdeliť do dvojíc a vyzdobiť konár podľa vlastnej fantázie. Využiť kúsky látok, špagátov, vlny, umiestniť naň gombíky a iné predmety. Na hornú časť konára zavesiť kúsok vlny na zavesenie.



**Produkty detí 10, 11, 12: (5, 4) Kamaráti a nepriatelia stromu: Land art**

#### **Hodnotenie 4. fázy**

Deti mali radosť z tvorivej činnosti, relaxovali, mali možnosť vyjadriť to, čo ešte nedokážu slovne. Tým sa zbavovali napätia. To znamenalo, že využívanie hrových prvkov v projekte malo aj terapeutický účinok. Snažila som sa, aby som dieťaťu ponúkla nové možnosti, aby dieťa nestrácalo záujem o výtvarný prejav, nechudobňovalo vlastnú osobnosť o možnosť

komunikácie so svetom a bola to aj jedna z foriem sebareflexie, uvoľnenia napätia. Pri tomto pre dieťa dôležitom procese som ho sprevádzala a mojou úlohou bolo vytvárať podmienky na seberealizáciu dieťaťa, pomáhať dieťaťu získavať kompetencie.

### 5. fáza: *Tajomstvá stromu*

*Špecifické ciele:*

- Tvoríť s využitím fantázie kompozičné celky.
- Používať tvorivo rôzne výtvarné techniky.

*Učebné zdroje:* vrchnáčky z PET fliaš, papier, farebné ceruzky, knihy a encyklopédie o stromoch, internet, fotoaparát, PC, digitálny mikroskop

*Realizácia v triede:*

- písať odkaz s pomocou učiteľky – *Tajomstvá stromu*
- vytvoriť rozprávku na PC – maľované čítanie – učiteľka píše text, deti dokresľujú obrázky, prípadne v spolupráci s učiteľkou využijú internet
- viesť rozhovor v programe Skype – aplikácie komunikujúce cez internet. Softvér využiť na bezplatné telefonovanie, chatovanie a posielanie súborov cez internet. Použiť mikrofón, slúchadlá alebo reproduktory. Komunikovať priateľským spôsobom a kamarátom klásť otázky i hádanky na tému *Tajomstvá stromu*.

**Výtvarný produkt detí 13, 14:** (5, 3) *Tajomstvá stromu* – servítková technika

**Materiál:** drevená podložka, servítky, lepidlo

**Postup:** Servítková technika známa ako decoupage (čítaj „dekupáž“) je spôsob dekorácie najrôznejších predmetov z papiera, dreva, hlíny, plastu, plechu, polystyrénu, vosku, skla i textilu. Môžeme vytvárať obrázky na stenu, kvetináče, vazy, obrúsky a pod.

Zo servítok oddeliť a použiť len hornú tenkú vrstvu. Vystrihnúť požadovaný motív a nalepiť na dekorovaný predmet. Predmety zaujímavo pôsobia, keď ich pred zdobením natrieme akrylovou farbou.





**Výtvarný produkt detí 13, 14:** (5, 3) Tajomstvá stromu – servítková technika

**Výtvarný produkt detí 15:** (5, 4) Tajomstvá stromu – Hra s odpadovým materiálom

**Materiál:** škatuľky od liekov, rolky toaletného papiera, farebný papier

**Postup:** Premyslieť si námet a rozhodnúť sa, ktorých kamarátov stromu, prípadne nepriateľov vytvoriť. Z kartónu si vystrihnúť podložku, na ktorú prilepiť pokrčený papier, pomaľovať ho a postupne prilepovať kamarátov stromu. Oblepiť papierové škatuľky farebným papierom, prilepiť ich na kartón a vytvoriť kompozíciu.



**Výtvarný produkt detí 15:** (5, 4) Tajomstvá stromu – Hra s odpadovým materiálom

*V prírode:*

- Zisťovať vzhľad koreňovej sústavy pozorovaných stromov, sledovať viditeľné koreňové sústavy, skúšať odhadom určovať ich dĺžku a veľkosť, zakresliť ich na papier.
- Porovnávať zistenia s informáciami z literatúry a iných dostupných zdrojov: Na čo slúži koreňová sústava stromu, Čo je jej nebezpečenstvom?

- Na základe získaných poznatkov zostavovať zoznam základných potrieb stromu a jeho koreňovej sústavy, ktoré sú nevyhnutné na jeho prežitie. Realizovať skupinovú kresbu.
- Pozorovať časti stromu digitálnym mikroskopom – korene, listy, konáre...

**Výtvarný produkt detí 16:** (5,4) Tajomstvá stromu – hra s vrchnáčikmi z PET fliaš**Materiál:** rôznofarebné vrchnáčiky z PET fliaš, kriedy**Postup:** Premyslieť si námet. Kriedou naznačiť jednotlivé časti zobrazenia s využitím čo najväčšej plochy. Rozdeliť deti do skupín a vytvoriť časť kompozície. **Plošným výtvarným stvárňovaním** na tému Tajomstvá stromu vytvoriť strom, slnko, mraky, vodnú hladinu a pod.**Obmena:**

- Farebnú kompozíciu dotvoriť aj priestorovým stvárňovaním stromov, kvetov, oplotenia a pod. s využitím rôznofarebných PET fliaš..



**Výtvarný produkt detí 16:** (5, 4) Tajomstvá stromu – Hra s vrchnáčikmi z PET fliaš

**Hodnotenie 5. fázy:**

Z hľadiska tvorivého procesu a rozvoja priestorového cítenia som deti viedla k tomu, aby pochopili súlad duševnej a fyzickej práce, aby sa naučili zaujímať esteticky hodnotiace stanovisko k málo všímavým veciam, k materiálom, ktoré sa zdanlivo nedali použiť. Deti si uvedomili nové možnosti, ktoré mu neobvyklé spojenie materiálu dávalo, videli hmotu a veci „v novom svetle“, nachádzali nové poslanie pre veci, ktoré zdanlivo doslúžili. Možnosť rozhodovať sa, niesť riziko vlastného nápadu, uplatniť svoju myšlienku, byť kladne hodnotený a ocenený druhými – to boli dôležité vzpruhy pre vytvárajúcu sa osobnosť

dieťaťa. Vznikli tak zaujímavé výtvary z hlíny, prírodného materiálu, odpadového materiálu, z vrchnáčikov z PET fliaš.

## 6. fáza: *Hudobný svet stromu*

### *Špecifické ciele:*

- Znázorňovať **graficky motivovaný pohyb** vychádzajúci z ramenného kĺbu (kývanie, mletie, hojkanie, navíjanie), zápästia (vertikálne línie, horizontálne línie, krivky, slučky) a pohybu dlane a prstov (horný a dolný oblúk, lomená línia, vlnovka, ležatá osmička, fiktívne písmo).

*Učebné zdroje:* papier, farebné ceruzky, knihy a encyklopédie o stromoch, internet, MP3 prehrávač, farby, štetce, „zvuková škatuľa“, nástroje Orffovej školy, kamera

### *Realizácia v triede:*

- Rozhovor: Môže strom vydávať zvuky? Môžeme k zvukom, tónom priradiť farby? Akú farbu by si dal fúkaniu vetra, šuchotu listov...? Môžeme zobrazíť, vyjadriť krajinu iba zvukom?
- Namaľuj ticho, ktoré máš rád – kedy a kde? Na druhý výkres namaľuj zvuky, ktoré ťa rušia a kedy. Kedy máš rád ticho, kedy ti je príjemné/nepříjemné? – ukáž svoj obrázok. Porovnaj svoje obrázky príjemného a nepříjemného zvuku a porovnávaj ich s obrázkami ostatných – v čom sa odlišujú/zhodujú a prečo? Ktorý z obrázkov by si použil/a na vyjadrenie svojej smutnej/veselej nálady a prečo?
- Predstaviť svoj obraz prostredníctvom zmyslov, pozorovať obraz a vnímať zvuky, vyjadrovať svoje pocity: zrakové – farebnosť, priehľadnosť, matnosť, lesk, výzdoba..., hmatové – hrúbka, štruktúra povrchu, úprava, drsnosť, jemnosť, pevnosť, mäkkosť, chlad, teplo..., čuchové – nevýraznosť, vôňa tlačiarenskej farby či vôňa kolínskej, ktorá bola v papieri zabalená..., zvukové – na tieto sa najviac sústredíme.
- Objavovať čo najviac možností a rôznorodostí zvukov vydaných papierom. Najprv budeme počúvať zvuky po „mávaní, trhaní, krčenie, šúchaní, klopaní“ a pod. Budeme zvuky vnímať a najmä počúvať pri určitých rytmizovaných pohyboch, ako je trhanie – pomalé, súvislé, rýchle, prerušované; klopanie – jemné, výrazné; krčenie a šuchotanie – tiež v rytmickom zoskupení. Tieto zvuky namaľujeme.
- Vytvoriť si skupinky podľa „nástrojov“ a posadať si ako hudobníci v orchestri. Vybrať dvoch, ktorí by chceli a boli schopní improvizovať úlohu „skladateľa“ a „dirigenta“. Pripraviť si zvukovú kompozíciu a niekoľkokrát preskúšať výrazové možnosti jednotlivých „papierov – nástrojov“, ako aj možnosti vzájomnej komunikácie. Po „generálke“ realizovať „koncert“. Nahrať si ho na videokameru a na záver si ho

vypočuť.

- Prezrieť si obsah našej „zvukovej škatule“, v ktorej sa nachádzajú rôzne predmety vydávajúce zvuky: staré hračky, drevka, kovové paličky, polystyrén a iné. Zvukom priradiť farbu a pomocou farby zobraziť či interpretovať vybraný obraz. Farba sa stane zástupcom zvuku, ktorý zastupoval vnímanú skutočnosť.
- V hudobno-pohybových hrách počúvať hudobnú skladbu a dať deťom možnosť vyjadriť strom a jeho pocity pomocou hry na hudobný nástroj.

### Kreslenie zväzkom pasteliek

**Materiál:** farebné pastelky, lepiaca páska, baliaci papier, CD, magnetofón, gumička, vodové farby

**Postup:** Papier prilepiť lepiacou páskou k stolu, aby sa nepohyboval. Tri a viac pasteliek spojiť k sebe gumičkou. Hroty pasteliek musia byť zarovnané. Kresliť pastelkami po papieri a pozorovať dúhový efekt vytvorený zväzkom pasteliek kresliacich rovnakým smerom. Pri kreslení počúvať hudbu a snažiť sa vyjadriť dojmy, ktoré v nás prebúdza. Kresbu premaľovať slabým roztokom modrej, červenej vodovej farby. Hotový produkt môžeme použiť ako baliaci papier alebo pozadie pre zarámovaný produkt alebo podklad pre maľbu prstom.

**Výtvarný produkt detí 17:** (5, 7) Hudobný svet stromu – grafomotorické vzory

**Materiál:** temperové farby, suchý pastel, CD

**Postup:** Graficky a farebne znázorňovať motivovaný pohyb počúvaním hudby. Celý produkt dotvoríť hrou so suchým pastelom – rozotierať ho prstom po ploche.



**Výtvarný produkt detí 17:** (5,7) Hudobný svet stromu – grafomotorické vzory

**V prírode:**

- Zaznamenávať zvuky v okolí stromu, identifikovať ich a pomenovať – analyzovať nahrávky z MP3 prehrávača.
  - Rozdeliť si roly do podoby ochrancov prírody, stromov a všetkého živého. Pozorovať strom, jeho kôru, korunu, listy a relaxovať – ležať v tráve a počúvať šum listov, spev vtákov. Recitovať básne o prírode, pantomimickými pohybmi napodobňovať rast, kvitnutie, dozrievanie i zánik stromu. Aktivitu zdokumentovať filmovou kamerou a po návrate do materskej školy si to prehrávať a spoločne o tom diskutovať.
- Pokúšať sa nájsť riešenie na to: Ako by sme zbavili náš strom otravných zvukov?
- Rozhodovať sa, ktoré zvuky patria medzi obľúbené hity nášho čarovného stromu a ktoré ho naopak obťažujú – graficky a farebne znázorňovať pohyb počúvaním hudby.

**Hodnotenie 6. fázy:**

Hrové prvky boli pre dieťa zábavou, predsa sa však líšili od iných hier už od samého začiatku a výsledkom bol relatívne „trvalý“ produkt – čiara, farebná škvrna – vyzývajúca k ďalšej hre, ktorá bola čoraz komplikovanejšia, zmenila sa z jednoduchého vytvárania stopy na zobrazenie známych vecí a v tom prípade už vlastne prestala byť hrou a stáva sa vážnym pokusom o uplatnenie vlastných schopností dieťaťa. Hlavne u detí z málo podnetného prostredia, ktoré od výtvarnej hry prešli k zdokonaleniu výtvarného prejavu, pre ne bola kresba obrázkovou rečou, pomocou ktorej rozprávali o dojmoch, ktoré v nich boli ukryté a do istej miery ich zaťažovali.

**7. fáza: Čarovný strom na plese****Špecifické ciele:**

- Priradiť, rozoznať a pomenovať farby na obklopujúcich reáliách.
- Uplatňovať individuálne farebné videnie.
- Uplatňovať na základe vlastného pozorovania farebnú rozmanitosť vo výtvarných, pracovných i technických produktoch.

**Učebné zdroje:** papier, vodové, prípadne temperové farby, kópia obrazu od umelca, fotografie, PC,

**Realizácia v triede:**

- Rozhovor: V ktorom ročnom období sa ti páči *Náš strom*? Uveď dôvody prečo. Aké farby sa ti spájajú s daným ročným obdobím?

- Rozdeliť farby na teplé a studené – farba ako emocionálny a výrazový prvok.
- Vyjadriť pocity teplých a studených farieb vo svete vôkol nás.
- Akou farbou by si namaľoval lásku, priateľstvo...?
- Doplniť neúplné časti fotografie a reštaurovať ju – správne umiestniť neúplnú fotografiu, dodržať proporcie/správne umiestniť korene, korunu ..., porovnať s originálom.
- Rozhovor: Kto je to reštaurátor? Čo robí? Je to náročné povolanie? Ak áno, prečo? Čím chceš byť ty?
- Pracovný list – dokresľovať do fotografie v programe RNA – *Čarovný strom na plese*.

## Umelci

**Materiál:** kúsky obrazov, temperové farby, štetce, vodové farby, tuš, lepidlo

**Postup:** Maliar obraz nechal vonku a začalo pršať. Bol by rád, keby sme mu pomohli obraz dotvoriť. Rozdám kúsky obrazu – hra s náhodou – odstrihnutú časť nechať voľne spadnúť na výkres a v tejto polohe ho nalepiť. Takto pripravenú plochu spracovať do vopred definovanej formy – vytvárať *Čarovný strom na plese*. Klásť dôraz na geometrickosť kompozície a výraznú hru s líniou. Vybrať si výtvarnú techniku, ktorou budú obraz dotvárať.

## Obmena:

- Z obľúbeného výtvarného diela vybrať (vytrhnúť) detail, časť alebo kúsok (útržok). Nalepiť ho a dotvárať do pôvodnej podoby iba s použitím čiernej, bielej a ich odtieňov.
- Pokúsiť sa farebne dotvárať vystrihnutú časť čiernobielej kópie obrazu od umelca – strom – pozorovať zmenu výrazu obrazu, zmenu jeho obsahu i celkového pocitu z neho.

## V prírode:

- Hľadať čo najviac odtieňov zelenej a hnedej farby, pokúšať sa v skupine vytvoriť ich farebnú škálu, jednotlivé odtiene pomenovať.
- Pozorovať farebnosť stromov a zaznamenať všetky pozorované farebné odtiene.

## Farby okolo nás

**Materiál:** voskové pastelky, tuš, štetec

**Postup:** Výkres preložiť na polovicu. Jednu polovicu výkresu vyfarbiť voskovými pastelkami v teplých odtieňoch a druhú polovicu v studených odtieňoch. Označiť farebnosť výkresu. Podklad výkresu nahrubo prekryť voskovými pastelkami a celý výkres prekryť tušom. Po

zaschnutí vyškrabávať konkrétne námety. Na polovicu, ktorá bola pokrytá teplými farbami, vyškrabávať veselý zážitok a na druhú polovicu smutný.

**Výtvarný produkt detí 18, 19:** (5, 8) Čarovný strom na plese – „Jaruška“ a „Letuľka“

**Materiál:** temperové farby, tuš

**Postup:** Prepojiť tému „Strom“ aj s vytváraním iných postáv: jeseň „Jesenka“, zima „Zimuľka“, jar „Jaruška“, leto „Letuľka“. Postavu charakterizovať oblečením, napr. „Letuľka“ šaty z kvetov, ale aj pohybom. Postavy zachytiť v rôznych polohách – v stojí, sede, kľaku a vyjadriť dynamické a statické deje. Maľovať tušom a dotvoriť temperovými farbami. Dbať na farebnú rozmanitosť.



**Výtvarný produkt detí 18, 19:** (5, 8) Čarovný strom na plese – „Jaruška“ a „Letuľka“



### **Hodnotenie 7. fázy:**

Dom je jedným z najobľúbenejších detských tém a kresba veľa vypovedá o osobnosti a charaktere dieťaťa, schováva v sebe početné symboly (rodinné teplo, otvorenie vonkajšiemu

svetu...). Dieťa ho kreslí ako postavu a prostredníctvom neho vyjadruje samo seba. Má trojuholníkovú strechu, okná, dvere s kľučkou a komín, z ktorého sa dymí. Neskôr sa v kresbách vyskytujú aj poschodové domy. Prostredníctvom hrových aktivít deti vyjadrovali vzťah k dospelým, ako vidia svet okolo seba alebo akým by ho chceli vidieť. Tento proces bol spontánny, vychádzal z vnútornej potreby dieťaťa, obsahoval prvky komunikácie, vizuálneho odkazu adresovaného druhým a prejavovala sa v ňom individualita dieťaťa. Platilo to o obsahovej aj formálnej stránke prejavu.

## 8. fáza: ***Strom v nebezpečenstve***

*Špecifické ciele:*

- Vnímať a pozorovať krásu umeleckých diel.
- Hodnotiť postupne umelecké diela, architektonické riešenia významných budov.
- Vyjadriť rôznymi umeleckými výrazovými prostriedkami (výtvarne, hudobne, dramaticky, hudobno-dramaticky) pocity a dojmy z rozprávok, príbehov a divadla.

*Učebné zdroje:* papier, vodové, prípadne temperové farby, interaktívna tabuľa, digitálny mikrofón, PC, videokamera, fotoaparát

*Realizácia v triede:*

- Predstaviť si, že náš strom idú vyrúbať, ale predpokladať, že keď ľudia spoznajú čaro nášho stromu, jeho „životopis“, krásu a užitočnosť, rozmyslia si to, lebo si k nemu vybudujú vzťah.
- Vytvoriť predvádzací zošit na prácu s interaktívnou tabuľou na tému „*Príbehy čarovného stromu*“.
- Reportáž – využiť digitálny mikrofón a zvládnuť techniku nahrávania a prehrávania – hodnotiaci rozhovor.
- Správy – zdokonaľovať sa v ovládaní techniky natáčania videa a jeho prehrávaní. V programe Windows Movie Maker: vytvoriť videoklip zo sady fotografií, pridať rôzne prechody fotografií a do videa vložiť titulky – pozerať video „*Príbehy čarovného stromu*“.
- Vytvoriť si vlastnú prezentáciu. Vytvoriť viac snímok, vkladať obrázky, kliparty, videá a zvuky, pridať prechody a efekty.
- Nahrať video s videokamerou a z viacerých videí vytvoriť jedno – podobne ako s fotografiami – „*Príbehy čarovného stromu*“.
- Pripraviť scenár televíznej reportáže a predviesť to pred pozvanými deťmi z iných tried.

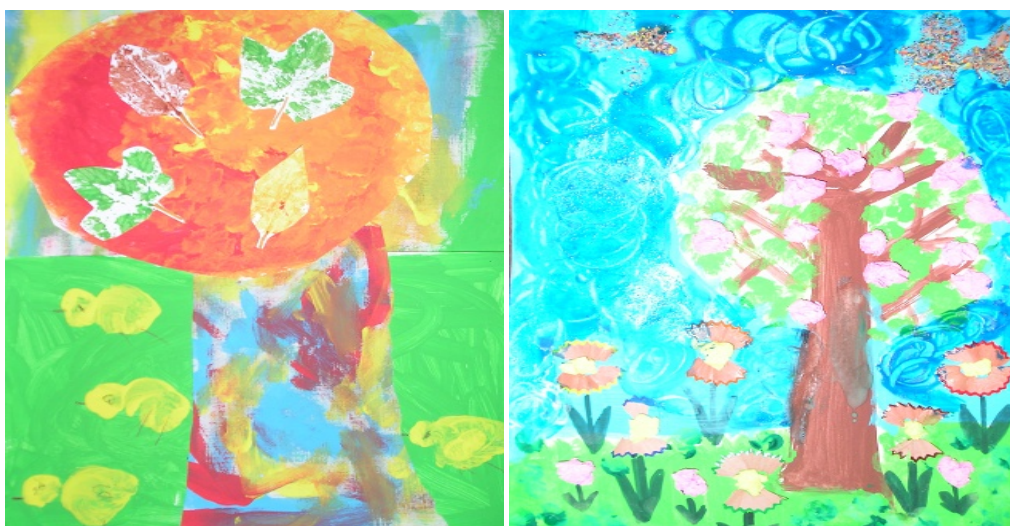


**Výtvarný produkt detí 20, 21, 22: (5, 9) Strom v nebezpečenstve – plagát**

**Materiál:** prstové, vodové a temperové farby, kúsky nastrúhanej ceruzky, tuš, plátno, krepový papier

**Postup:**

1. plagát – namaľovať na plátno strom – kmeň a korunu prikladaním štetca na plochu. Využiť farebnú rozmanitosť. Vystrihnúť listy vytvorené frotážou a nalepiť ich na korunu stromu. Pozadie dotvoriť temperovými farbami. Prstom namočeným do farby vytvoriť kuriatka a dokresliť tušom detaily. 2. plagát – využiť odpadový materiál – zvyšky nastrúhanej ceruzky, ktoré tvoria kvety, a krepovým papierom dotvoriť stopku a listy. Vytvoriť korunu stromu odtláčaním štetca na plochu. Prstom namočeným do farby naznačiť pozadie a krúživým pohybom znázorniť „Vietor“. Farebným pieskom dotvoriť kompozíciu – let vtákov. 3. plagát vytvoriť vodovými farbami. Prostredníctvom plagátov informovať o čare stromu.



**Výtvarný produkt detí 20, 21, 22: (5, 9) Strom v nebezpečenstve – plagát**



*V prírode:*

- Vyhľadávať v prírode zaujímavé materiály a štruktúry a pokúsiť sa ich zachytiť na fotografii – z fotografií inštalovať výstavu.
- Vybrať si, ktorá časť okolitej prírody/jej materiály, ich usporiadanie, štruktúra.../ ťa najviac zaujala. Stručne opíš túto vybranú časť a skús uviesť dôvod svojho výberu. Vytvoriť fotografiu vybranej časti.
- Vytvoriť si paspartu (rámček z papiera) a ohraničiť výsek prírody, ktorý sa ti na základe vnímania okolitej prírodnej scenérie najviac páči – polož ho na miesto, ktoré si vybral.
- Vybrať si výsek prírodného prostredia, ktorý by si chcel zobraziť na svojom obraze, keby si bol maliarom. Prehliadka „obrazov“, ktoré sa vytvorili. Vyber „obraz“ (okrem svojho), ktorý ťa najviac zaujal, a uveď prečo.
- Navštíviť s deťmi galériu s výstavou obrazov na tému „Naša príroda“.

**Výtvarný produkt detí 23, 24: (5, 5) Strom v nebezpečnosti – leporelo**

**Materiál:** lepenka, lepiaca páska, vodové, temperové farby, tuš, klovatina, listy, drevko

**Postup:** Vytvoriť sériu obrázkov, leporelo, ktoré rozprávajú príbeh. Využiť hrové prvky v podobe zapúšťania do klovatiny, zapúšťať farby do mokrého podkladu, odtláčať namaľované farebné listy, dotvárať pozadie výkresu drevkom po namaľovanej ploche a pod. Zlepiť leporelo lepiacou páskou, aby sa strany skladali ako harmonika alebo do knižky, prípadne ho vystaviť ako otvorenú galériu na stole alebo polici.



**Výtvarný produkt detí 23, 24: (5, 5) Strom v nebezpečnosti – leporelo**

***Hodnotenie 8. fázy:***

*Strom* mal v závere projektu dokonalejší tvar, vetvy sa odkláňali od kmeňa a pribúdali vedľajšie vetvičky, ktoré sa pripájali k hlavným v pravom uhle. Deti ho rozlišovali na ihličnatý a listnatý strom, listy tvorili ornamente stromu. Proporcie stromu sa podriaďovali celku obrazu a významu ostatných vecných prvkov v ňom. Grafické schémy postáv prechádzali vývojom, prešli k zobrazovaniu človeka v pohybe, figúru spájali s inými postavami a prostredím. Pomocou figúr vyjadrovali rôzne činnosti a deje. Menil sa aj výraz, vyjadrenie vnútorného stavu, vlastností človeka. Postavy sa smiali, tešili, plakali, hnevali.

### 3 DETSKÝ VÝTVARNÝ PREJAV

Detská hra, kresba a modelovanie nám umožňuje hlbšie nahliadnúť do pocitov, fantázie i želaní každého dieťaťa. Výtvarný prejav detí je viazaný na aktuálny psychický stav, na štruktúru osobnosti a slúži na komunikáciu, ktorá je špecifická pre daný stav u duševne chorého aj zdravého jedinca. Tvorivými výtvarnými činnosťami, ako aj vnímaním a prežívaním umeleckých diel, ktoré sa stávajú organickou súčasťou vnútorného sveta detí, ich skúseností, zážitkov a predstáv, sa kultivuje estetická citlivosť, rozvíja sa tvorivá fantázia, harmonizuje a integruje sa osobnosť dieťaťa.

Výtvarné činnosti predstavujú jeden zo spôsobov, pomocou ktorých si dieťa osvojuje okolitú skutočnosť. Ich prostredníctvom si zároveň ujasňuje súvislosti a vzťahy medzi vecami a ľuďmi, prípadne aj vzájomné vzťahy medzi ľuďmi. Výtvarná výchova má dôležité miesto medzi výchovnými prostriedkami, ktoré pomáhajú utvárať osobnosť dieťaťa predškolského veku. Výtvarný prejav nie je nikdy len opisom vonkajšieho vzhľadu veci, ale vždy obsahuje aj moment hodnotenia a citového vzťahu k nim. Je teda aj osobitným druhom sebvýrazu, možno z neho vyčítať znaky detskej individuality, ktorá sa do neho premieta. Platí to o jeho obsahovej aj formálnej stránke. Výtvarné činnosti sú preto úzko späté s poznávacími schopnosťami dieťaťa a s najvyššími cieľmi výchovy. Tieto ciele by sa nedali uskutočniť bez prebudenia vnútorného záujmu o spoločenské dianie. Vo výtvarnej výchove nejde o to, aby sa prirodzená potreba výtvarného výrazu zmenila na zručnosti, ktoré by sme mohli izolované cvičiť. Skôr sa usilujeme, aby sa čo najdlhšie zachovala spojitosť medzi kresbou a schopnosťou vyvolávať predstavy, aby práca vo výtvarnej výchove bola plná vnútorného oživenia, aby slúžila na poznanie sveta<sup>38</sup>. Súčasne však, aby sa toto poznanie neobmedzovalo len na racionálne rozoznané znaky a vzťahy, ale dovoľovalo jej rozvinúť sa do celej šírky, v ktorej sa uplatní cit, tvorivosť a potreba krásnej formy<sup>39</sup>. Prvé kroky k poznaniu detského výtvarného prejavu uskutočnila pedagogika zásluhou takých pedagogických osobností, ako bol J. A. Komenský, J. J. Rousseau, J. H. Pestalozzi, F. Frobel, J. Lock. Detské kreslenie a maľovanie sa začína, ako si všimol Komenský, bezobsahovými čmáranicami, ktoré vyjadrujú aktivitu dieťaťa. V Informatoriu školy materskej dokonca hovorí, že „*děti mají také do malířství a písarství zavozovány býti..., a to třeba hned v třetím nebo čtvrtém roku..., jmenovitě dávaním jim do ruky křídly (neb uhle u chudších), a tím aby sobě punkty, čáry, háky, kliky, kříže, kolečka dělaly, jak chtě...*“<sup>40</sup>

V súčasnosti má učiteľ veľa možností, akým spôsobom bude sprostredkovať poznatky a ako si naprojektuje edukačný proces. Učiteľ je sprostredkovateľom informácií novým, moderným generáciám. Rozvoj techniky vyspelej spoločnosti prináša zvýšené požiadavky aj

<sup>38</sup> KONČEKOVÁ, E. 2007. *Vývinová psychológia*. Prešov: Vydavateľstvo Michala Vaška, 2007. ISBN 978-80-7165-614-2. s.78.

<sup>39</sup> UŽDIL, J. – ŠAŠINKOVÁ, E. 1984. *Výtvarná výchova v predškolskom veku*. s. 56.

<sup>40</sup> UŽDIL, J. – ŠAŠINKOVÁ, E. 1984. *Výtvarná výchova v predškolskom veku*. s. 45.

na kvalitu a kvantitu vzdelávania ďalších generácií v mnohých oblastiach. V súčasnosti, keď sa spôsob myslenia zásadne reštrukturalizuje prostredníctvom obrazov s pozitívnym i negatívnym dopadom, keď sa sféra záujmu a sociálny či politický vplyv vymedzujú prostredníctvom obrazov (televízia, reklama), je výtvarná výchova pre život zásadne prospešná. Francúzsky psychológ Jean Piaget tvrdí, že detská kresba je formou semiotickej funkcie a má vo vývojovom rade miesto medzi symbolickou hrou a obrazovou predstavou, pričom obrazovou predstavou vyjadruje dieťa snahu napodobniť skutočnosť. Detská kresba je odrazom toho, čo dieťa vie. Ide o sebvýjadrenie, vyjadrenie pocitov, poznatkov, schopností dieťaťa na určitej úrovni. Je prostriedkom poznávania a komunikácie, poskytuje tiež priestor na poznávanie vývinu osobnosti dieťaťa.

### 3.1 Znamky detského výtvarného prejavu

Podľa J. Piageta vývojové členenie detského výtvarného prejavu na jednotlivé štádiá<sup>41</sup> možno dávať do súvislosti s charakteristikou štádiálneho vývoja myslenia takto:

1. **obdobie senzomotorické** (do dvoch rokov veku dieťaťa),
2. **obdobie predoperačného myslenia** (od dvoch do ôsmich rokov veku dieťaťa),
3. **obdobie konkrétnych operácií** (od siedmich, resp. ôsmich rokov do jedenásť, resp. dvanásť rokov dieťaťa),
4. **obdobie formálnych operácií** (od jedenásť, resp. dvanásť rokov do štrnásť, resp. pätnásť rokov).

V nadväznosti na Piagetove štyri štádiá vývoja myslenia možno rozlíšiť<sup>42</sup> štyri štádiá obdobia vývoja detskej kresby:

1. **obdobie čmáraníc** (do dvoch rokov veku dieťaťa),
2. **obdobie spontánnej obsahovej detskej kresby** (od dvoch do siedmich, resp. ôsmich rokov dieťaťa).
3. **Obrat k napodobňovaniu optickej podoby**, v staršej odbornej literatúre uvádzaný ako vizuálny realizmus (od sedem, resp. osem do jedenásť, resp. dvanásť rokov).
4. **Obdobie straty záujmu o výtvarný prejav** (od jedenásť, resp. dvanásť rokov veku).

Charakteristické znamky detského výtvarného prejavu charakterizuje Šupšáková<sup>43</sup>:

1. **Lineárnosť, ucelenosť, uzavretosť, úspornosť vzťahu.**

<sup>41</sup> ŠUPŠÁKOVÁ, B. 1995. *Svet detskej kresby*. s. 8-9.

<sup>42</sup> ŠUPŠÁKOVÁ, B. 1995. *Svet detskej kresby*. 1995, s. 9.

<sup>43</sup> ŠUPŠÁKOVÁ, B. 1995. *Svet detskej kresby*. s. 39-53.

**2. Kreslený (kresbový) zhluk** – dieťa v kresbe nerešpektuje polohu vecí a predmetov.

**3. Vytváranie grafických typov** – dieťa si vytvára určitý spôsob zobrazovania jednotlivých vecí a ľudí; tieto schémy opakuje a vracia sa k nim.

Objavuje sa v projekte „*Príbehy čarovného stromu*“ vo výtvarnom produkte 1, 2, 3, 5, 7, 18, 19, 20, 23, 24.

**4. Antropomorfizmus – personifikáciu** – prenášanie ľudských znakov na zvieratá, prípade vecí (kresba dvojnohých zvierat, zvieratko s ľudskou hlavou, poľudšťovanie).

V detských produktoch sa objavuje najčastejšie antropomorfizmus – personifikácia. Poľudšťovanie alebo personifikácia sa prejavovala vo zvýšenom záujme detí o zobrazenie ľudskej figúry – človeka a v pripisovaní ľudských vlastností veciam alebo zvieratám. Objavilo sa slnko s ľudskou tvárou, malo ruky, charakteristický pohyb a postoj typický pre ľudské bytosti. Objavuje sa v projekte „*Príbehy čarovného stromu*“ vo výtvarnom produkte 2, 3, 5, 7, 18, 19, 22, 23. Túto schopnosť som využila pri výchove vzťahu k životnému prostrediu a neskôr k chápaniu umeleckej interpretácie skutočnosti pomocou antropomorfného stvárnenia.

**5. Deformácie, disproporcie, výtvarné zveličenie** – pôsobivé veci dieťa v kresbe rado zväčšuje, nadraduje, aby im dodalo výraz dôležitosti. Pramenili jednak zo slabej svalovej koordinácie, z nedostatočne osvojených pracovných zručností, jednak z neúplnosti poznania zobrazených vecí. V pamäti uchované predstavy boli zjednodušené a nepresné. Tvarové deformácie sa objavili v podobe tzv. detských schém, ako sú zgeometrizované schémy ľudí. Zdokonaľovali a spresnili sa tvary nie opravovaním kresby, ale posilňovaním motoriky ruky a precvičovaním kresliarskych zručností, obohacovaním predstáv, poznávaním vecí, pozorovaním. Objavuje sa v projekte „*Príbehy čarovného stromu*“ vo výtvarnom produkte 2, 3, 7, 18.

**6. Zobrazovanie predmetov dôsledne vedľa seba a bez prekrývania** – každé dieťa kreslí to, čo o veciach vie a nie to, čo na nich vidí.

Objavuje sa v projekte „*Príbehy čarovného stromu*“ vo výtvarnom produkte 1, 2, 5, 18, 19.

**7. Transparentnosť, priehľadnosť** – v kresbe zobrazuje aj predmety a ich časti, ktoré sú v skutočnosti zakryté.

Objavuje sa v projekte „*Príbehy čarovného stromu*“ vo výtvarnom produkte 1, 2.

**8. Výtvarné rozprávanie** – štvrtý rozmer detskej kresby – čas.

## **9. Zobrazenie priestoru**

Zobrazenie priestoru bolo v detskej kresbe veľmi zložitú. Snaha o plošné usporiadanie plynula zo psycho-fyziologického nevizuálneho poňatia priestoru a dovoľovala deťom vidieť veci jednej scény súčasne z viacerých pohľadov. Deti chápali význam okraja výkresu ako

„zem“, u niektorých bola zem zobrazená čiarou. Keď radili veci podľa spodného okraja papiera, dostali sa do konfliktu s potrebou zobraziť množstvo osôb alebo predmetov, a tak hľadali riešenia. Niektorí si „zem“ predĺžili pozdĺž ostatných strán výkresu a niektorí otáčali papier. Našli sa jedinci, ktorí pridávali ďalšiu čiaru, rovnobežnú so základnou (tzv. intelektuálny horizont). Táto čiara bola ďalšou základnou čiarou. Zobrazovaný dej radili v pásoch nad sebou a vytvárali obrazovú scénu. Objavili sa aj prvky perspektívneho zobrazenia, v dolnej časti, teda najbližšie k nám, boli figúry a veci maličké a vzdialenejšie, boli väčšie a vyššie. Tento jav zodpovedal chápaniu dieťaťa, ktoré sa vcítilo do zobrazovaného priestoru ako jeden z účastníkov deja, a vtedy kreslilo najväčšie to, „čo mu bolo najbližšie“.

Objavuje sa v projekte „*Príbehy čarovného stromu*“ vo výtvarnom produkte 2, 18, 21, 23, 24.

**10. Preklápanie, sklápanie** – veci, ktoré sú nad detským horizontom alebo sa na úrovni očí premietajú do seba, dieťa klopí do pôdorysu alebo do najvýraznejšieho profilu.

**11. Viacpohľadovosť, zmiešaný profil** – spája pohľady z viacerých strán: pôdorys, nárys, bokorys (domček má obe bočné strany).

**12. Zaokrúhľovanie, grafoidizmus** – naklonenie kresby v smere písaného písma a zaokrúhľovanie ostrých a pravých uhlov.

**13. R – princíp, zákon kolmosti** – prejav záľuby ostro odlíšiť obidva základné smery.

**14. Reálnosť prázdneho priestoru** – snaha vytlačiť prázdny priestor ako niečo reálne, čo v skutočnosti neexistuje.

**15. Zobrazovací automatizmus** – dieťa niektoré prvky, detaily zmnoží toľkokrát, až odporujú skutočnosti (celý dom pokreslený oknami). Mechanickým opakovaním jedného tvaru, zotrvaním pri kreslení pri tom istom prvku a jeho znásobovaním rovnakým spôsobom vznikali dekoratívne pôsobiace ornamente, rytmicky štruktúrované plochy. Pramenilo to vo vnútornej potrebe pohybu a v sklone po opakovaných činnostiach: tleskanie, ťapkanie, tanec, spev, riekanky. Opakovaním si zdokonaľovali svalovú koordináciu, upevňovali nové zručnosti a návyky. Niektoré deti ozdobovali na začiatku projektu všetko: šaty, oblohu i stromy a tieto výtvary boli obsahovo chudobné, netvorivé. Snažila som sa to zmeniť, aby to nepoškodilo vecnú stránku kresby. V závere projektu tieto deti opakované tvary obohacovali, menili a dopĺňali o nové prvky, kresba sa vyvíjala. Vyvarovala som sa toho, aby dlho pretrvávajúci automatizmus brzdil ďalší vývoj výtvarného vyjadrovania a bol i základom nepravého ornamentu.

Objavuje sa v projekte „*Príbehy čarovného stromu*“ vo výtvarnom produkte 18, 19.

**16. Nepravý, zdobený ornament** – môže byť prejavom radosti nad zvládnutím určitého druhu línie alebo drobného prvku: šaty, zem, obloha, dom.

**17. Rytmus, opakovanie, symetria** – základ kompozičných schopností dieťaťa.

**18. Citlivosť** – veci, ku ktorým má citový vzťah, uplatňuje aj tam, kde je to nelogické.

Objavuje sa v projekte „Príbehy čarovného stromu“ vo výtvarnom produkte 19.

**19. Kolorit** (farebnosť) – Zo všetkého, čo viem o farebnom videní, o emocionálnych vzťahoch k farbe a o tom, ako dieťa používalo farby, som usudzovala o veľmi hlbokých súvislostiach „farebnej reči“ dieťaťa s jeho individuálnou psychikou. Na druhej strane určité veci sú v našich predstavách už od začiatku spojené s určitými farbami. Pás žltej, zelenej, modrej, ktorý je umiestnený jeden nad druhým, vyvoláva v nás predstavu letnej krajiny, červen v nás evokuje predstavu paradajky a pod. Existuje stabilita vzťahov medzi farbou, tvarom a obsahom zobrazenia. Charakteristická farebnosť sa prejavila subjektívnou preferenciou určitých farieb, väčšinou obľubou intenzívnych čistých tónov, zmenou koloritu a lokálnej farebnosti zobrazovaných vecí. Častejšie deti používali farbu červenú, žltú, fialovú, menej sivú, čiernu, oranžovú. Vzťah k farbám sa menil, závisel od psychického stavu dieťaťa, vnútornej nálady, emocionálneho zážitku. Pri optimistickej nálade dominovali farby živé, pestré, intenzívne, teplé. Oproti tomu pri depresii a nostalgickom stave to boli farby tmavé, studené, čierne. Experimentovaním s farbami a ich miešaním objavili deti ďalšie odtiene – chápali ich expresívnu funkciu, čo sa výrazne odrazilo na ich farebných prejavoch. Často prevládala osobná obľúbenosť niektorých farieb alebo farebných tónov.

Objavuje sa v projekte „Príbehy čarovného stromu“ vo výtvarnom produkte 7, 18, 22.

### 3.2 Obdobie bezobsažných detských čmáraníc

Prvým štádiom v období od jedného roka je štádium bezobsažnej čmáraniny.

Okolo jedného roka dieťa prechádza štádiom čmáraníc a s obľubou čmára všetkými smermi bez zdvihnutia ceruzky. Jeho pohyby sú neobratné, kým si nezačne uvedomovať, že kresba má určitú výpovednú hodnotu. Bezprostredne po štádiu čmáraníc nasleduje štádium náhodného realizmu. Medzi druhým a tretím rokom však najčastejšie ide o štádium nevydareného realizmu, keď dieťa kreslí uzatvorené slučky so zjavným úmyslom napodobniť písanie dospelých. Zmysel pre presnosť sa vyvinie a prejaví v nasledujúcom štádiu hlavonožcov. Častým kreslením sa kresba dieťaťa rozvíja a zdokonaľuje. Zo psychologického hľadiska je dôležitým predpokladom na kreslenie zvládnutie usmernených koordinovaných pohybov očí, rúk a hlavne prstov. Na kreslenie deti potrebujú veľkú plochu, pretože spočiatku kreslia celým telom a celou rukou. „V prvých výtvarných pokusoch ešte nie je úmysel dať tvaru podobnosť s vecou a ľuďmi.“<sup>44</sup> „Ak sa ťahy čmáraníc začínajú križovať vo vodorovnom a zvislom smere, ide už o značný pokrok. Obidva protikladné ťahy sa uplatnia nielen v čmáraní, ale aj v rozvrhnutí plochy a neskoršie ako základné významy (vodorovná – zem, zvislá – postava, strom). V tomto období sa krúživý pohyb (spočiatku v rýchlom tempe) spomaľuje a dieťa sa snaží vytvoriť ovál jednou čiarou a uzavrieť bod. Vzniká tvar, ktorý

<sup>44</sup> UŽDIL, J. – ŠAŠINKOVÁ, E. 1984. *Výtvarná výchova v predškolskom veku*. s. 10.



*môžeme prirovnať k hlave alebo aspoň k jablku, zemiaku. Dieťa takisto rýchlo prikočí k takémuto porovnaniu (niekedy s pomocou dospelých, inokedy samo).“<sup>45</sup>*

### 3.3 Obdobie obsažných čmáraníc

Prechod od bezobsažnej čmáraniny k obsažnej sa uskutočňuje pomaly, podľa duševného vývinu dieťaťa. Štádiá kresby na seba nadväzujú a prechádzajú jedno do druhého. Postupným vývinom ruky začína dieťa ovládať smer a veľkosť čiar, dokáže kresliť krátke a dlhé čiary, meniť ich smer vodorovne, zvislo, šikmo. Kreslí rôzne veľké kruhy – kruhová čmáranina. V čiarach začína vidieť osoby, veci a oboznamuje dospelého, čo jednotlivé čiary predstavujú, čo nakreslilo. V literatúre nájdeme opis kresby tohto obdobia u Příhodu<sup>46</sup>, ktorý okrem iného uvádza, že druhým stupňom čmáranín je zaguľatené, kruhové, špirálovité, eliptické čmáranie, v ktorom tvorí kresba celkový tvar akéhosi kľbka, spravidla elipsovitého. Je to štádium krúživých pohybov, ktoré dieťa robí v hre s predmetmi. Uždil<sup>47</sup> k tomuto obdobiu uvádza, že čmáraniny majú mnoho typov. Môžeme medzi nimi sledovať krátke údery – body, kľukatky, kľbká veľmi jemných čiar a špirály – oválne, kruhové aj hranaté. Medzi čmáraninami vynikajú tie, ktoré majú tvar oválu a vznikli krúživým pohybom. Prechod zo štádia bezobsažovej čmáranice do štádia prvotného obrazu treba chápať ako prechod zo štádia senzomotorického do štádia symbolického označovania. Dieťa sa vyjadruje bez zábran, úprimne, nepretvára sa, nekopíruje skutočnosť, ale podáva len svoj vlastný komentár a výklad, naivný a plný subjektívneho hodnotenia a zobrazenia. Dieťa zobrazuje len to, čo je z jeho hľadiska podstatné a uprednostňuje skôr citovo zaujímavé a blízke námety. Často svoj výtvarný doplnok slovne komentuje, ktorého obsah a kvalita závisia od slovnej zásoby a stupňa rečového vývoja dieťaťa.

### 3.4 Prechod k znakovkej kresbe

Obdobie obsažnej čmáraniny sa nekončí naraz. V rámci čmáraniny vznikajú náhodné znaky bez úmyslu dieťaťa. Je to obdobie prechodu k znakovkej kresbe. V tomto období existujú medzi deťmi veľké individuálne rozdiely. Často sa stáva, že u jedného dieťaťa sa prejavuje v tomto období súčasne znaková kresba aj obsažná čmáranina. V literatúre nájdeme opis kresby zmieneného obdobia u Příhodu<sup>48</sup>, ktorý okrem iného uvádza, že posledným stupňom čmáranín je ich zjednodušenie, čo sa týka počtu čiar, takže vznikajú izolovanejšie kruhové útvary pretínané izolovanými priamkovými líniami a vlnkami. Zmenu v čmáraní si všimá Uždil<sup>49</sup> a uvádza, že už nejde o spleť čiar, ale dieťa sa snaží vytvoriť ovál jednou čiarou

<sup>45</sup> UŽDIL, J. – ŠAŠINKOVÁ, E. 1984. *Výtvarná výchova v predškolskom veku*. s. 21.

<sup>46</sup> PŘÍHODA, P. 1995. *Charakteristické znaky detského výtvarného prejavu*. In: *Svet detskej kresby*. 1995. s. 37.

<sup>47</sup> UŽDIL, J. 2002. *Čáry, kliky, hákypañáci a auta*. s. 40.

<sup>48</sup> PŘÍHODA, P. 1995. *Charakteristické znaky detského výtvarného prejavu*. In: *Svet detskej kresby*. 1995. s. 50.

<sup>49</sup> UŽDIL, J. 2002. *Čáry, klikyháky, pañáci a auta*. s. 45.

a uzavrieť ho. Prvý znak sa u dieťaťa objavuje zväčša medzi čmáraninami. Mama, otec, slnko alebo auto sú skryté v ovále, ale potom dieťa nakreslí v ovále ústa, oči, dokreslí čiary, ktoré vychádzajú z oválu a zobrazujú nohy, ruky alebo oboje. Máme pred sebou hlavonožca. V pohybovej oblasti dochádza hlavne k zdokonaľovaniu kvality, ktorá sa týka rozvoja koordinácie pohybov rúk a prstov. Postupným rozvojom ovládania drobných svalov ruky sa spresňuje aj kresba.

Dôležitý je aj rozvoj predstavivosti a fantázie. Detské myslenie sa formuje v oblasti priameho zmyslového vnímania, rovnako ako v oblasti predstáv. Dieťa dokáže v predstavách prekročiť medze zmyslami vnímanej reality a posúva sa do polôh, v ktorých sa začínajú uplatňovať prvé variačné a kombinačné momenty. Elementárna forma detského predlogického myslenia sa výrazne odráža vo výtvarnom prejave.

### 3.5 Znaková kresba – hlavonožce

Uždil<sup>50</sup> konštatuje, že vznik prvých hlavonožcov je u detí medzi tretím a štvrtým rokom, niekedy aj skôr. Na vytvorení ľudského typu sa výrazne podieľa hravá pohybová činnosť. Je ňou kruhové čmáranie.

Spočiatku dieťa kreslí všetky postavy rovnako, nerozlišuje pohlavie. Keď si začne všímať rozdiely, prikresľuje hlavonožcom prívlastky – klobúk, sukňu. S kresbami zvierat sa stretávame pomerne skoro. Spočiatku sa nerozlišujú od obrazu – kresby človeka. Dieťa kreslí zvieratá obyčajne z profilu. Dom je vždy vybavený tými vlastnosťami, ktoré súvisia s bývaním. Má okná, komín, z ktorého sa dymí, dvere majú kľučku. Občas predná stena domu chýba a vidíme, čo sa vo vnútri deje. Človeka kreslí podľa predstavy: uzavretou krivkou, ktorá naznačuje celé telo (hlavu, krk, trup), a dvoma čiarami. Zaužívaný je termín hlavonožec.

### 3.6 Symbol a jeho miesto v detskom výtvarnom prejave

Väčšina detských prác je vlastne symbolom a je pre autora prirodzená. Dieťa sa neusiluje o realistické, verné zobrazovanie skutočnosti, ale vytvára určitý model, pri ktorom nevedomky vznikajú symboly. Detské kresby, ktoré už majú vecný obsah a vznikajú so zámerom, zobrazujú najčastejšie len izolované predstavy dieťaťa. Symboly zobrazujúce ich predstavy sú človek, dom, auto, kvet, strom. Každý jedinec, či už umelec alebo dieťa, si vytvára vlastnú sústavu symbolov na základe osobných skúseností a asociácií. Rovnaké spoločenské a kultúrne prostredie podmieni dieťa k vytváraniu podobných symbolov, ako vytvárajú jeho rovesníci. Naznačenie vzájomného vzťahu alebo ich spoločné zobrazenie vo vyjadrení dieťaťa už znamená duševný výkon. Kresba je dôležitou a náročnou intelektuálnou činnosťou, zložitým systémom s hlbokým významom. Dieťa si vytvára symboly na základe rôznych

---

<sup>50</sup> UŽDIL, J. 2002. *Čáry, klikyháky, paňáci a auta*. s. 47.

vnemových podnetov a opodstatnene sa môžeme domnievať, že aj určitými vnútornými poznatkami. Symbolická stránka dáva umeniu detí ešte vyššiu hodnotu.

Najzákladnejším symbolom je **bod**<sup>51</sup>. Je výrazom zastavenia. Ak sa nachádza uprostred iného objektu, symbolizuje stred, prípadne zdroj, v ktorom sa začal celý život a do ktorého sa musí jedného dňa aj vrátiť späť. Za symboly sa považujú aj **priamky a krivky**. Horizontálna čiara symbolizuje pohyb po zemskej doske a takisto pohyb v čase. Vertikálna čiara je spájaná s mužským princípom a medzi príbuzné symboly patrí chrbtica v ľudskom tele, barla, kmeň Stromu života a pod. Krivka symbolizuje hada alebo vodu. Rovnobežné čiary sa stali symbolom protikladov, ako aj rovnováhy a rovnocennosti. **Kruh** má v detskom výtvarnom prejave hlbší význam, ako je mu pripisovaný. Kruh nie je len symbol hlavy, slnka či jablka, ale aj symbol večnosti, dokonalosti, cyklus ročných období, význam viery a nádeje a symbolizuje aj ochranu. Dieťa tvorí často už vo svojich prvých čmáraniciach kruhovú kompozíciu. Vyplýva to z bohatého symbolického významu tohto tvaru. Kruh je najfrekvencovanejším symbolickým útvarom v detských výtvarných prejavoch. **Kríž** spolu s bodom, kruhom a so štvorcom patrí ku štyrom základným symbolom. Kríž predstavuje silu a moc. Pretínaním vodorovných a zvislých čiar vzniká čiarový panák, ktorý je častým námetom zobrazenia na kresbách malých detí. **Štvorec** je jedným z najrozšírenejších abstraktných symbolov a predstavuje Zem, samotnú existenciu a stvorenie planét. Symbolika vychádza z jeho štyroch rohov, ktoré môžu mať význam svetových strán, ročných období, ale i období človeka i štyroch živlov. **Trojuholník** symbolizuje svetlo, nekonečno, pohyb, ale i minulosť, prítomnosť, budúcnosť a pod. Trojuholník spolu so štvorcom sú považované za významné tvary, ktoré sú späté so symbolikou čísel tri a štyri.

**Farba ako symbol** v detskom výtvarnom prejave súvisí s duševnými a citovými stavmi jedinca a môže ich do značnej miery ovplyvňovať. **Červená farba** býva spojená so životom a teplom, pretože ide o farbu krvi a ohňa. Symbolizuje lásku a plodnosť, ale aj nebezpečenstvo, agresivitu, zlo či zúrivosť. V maliarstve symbolizuje ranný úsvit, západ slnka, ale i lásku, vojnu či diabla. **Žltá farba** je spájaná so Slnkom a s jeho životodarnou silou. Je aj symbolom bohatstva, slávy a šľachetnosti. **Fialová farba** je symbolom sprostredkovania a rovnováhy medzi mocou a autoritou červenej a múdrosťou modrej farby. Je to farba stálosti a vernosti. **Zelená farba** je farbou flóry, a tak predstavuje rast, prebudenie, nový začiatok. Môže byť aj farba diabla, jedu, ale i farba žiarlivosti. **Modrá farba** symbolizuje intelekt a rozjímanie. V básnictve symbolizovala modrá kvetina romantickú túžbu. **Čierna farba** je symbolom absolútna, je farbou autority a moci. **Biela farba** je farbou svetla a symbolizuje začiatok a koniec.

Najčastejšie zobrazovanou témou je **človek**. Je stredobodom záujmu dieťaťa a vypovedá o autorovi viac ako ostatné symboly. Dieťa napríklad postavy nakreslí vo veľkosti podľa hierarchie, dominantnosti atď., dieťa priradzuje danej postave symbol podľa odporozovaných

<sup>51</sup> VALACHOVÁ, D. *Symbol a jeho miesto v detskom výtvarnom prejave*. 2010/2011. s. 6, 7.

vlastností (žena = kvetina, princezná; muž = divoká šelma, kôň, meč, kovboj, policajt; dieťa = podľa toho, ako sa cíti, či ako muž alebo ako žena, niekedy sa môže zobrazit' aj ako bábika a ako klaun). Na vytvorení typu ľudskej postavy<sup>52</sup> sa podieľa hravá pohybová činnosť – detské kruhové čmáranie. Uzatvorený ovál dieťa nepociťuje ako obrys hlavy. V postave hlavonožca, čo je prvé štádium zobrazovania ľudskej postavy, dieťa zobrazuje dôležité znaky: oči, ústa, niekedy aj nos a vlasy, málokedy uši. K oválu sú pripojené končatiny. Dieťa nemá potrebu zobrazovať trup. Urobí to až vtedy, keď hľadá miesto pre „krásny detail“: napr. gombíky. Symbolicky význam hlavy určuje, že trup je menší ako hlava. Často má originálny tvar. Niektoré deti hneď od začiatku zobrazujú predĺžený typ figúry, ktorá je dobre členená a má trup, niekedy aj krk. Trup môže byť mohutný alebo má tvar fľaše, kde je zúženou časťou naznačený aj krk. Začiatok kresby hlavonožcov môžeme zaradiť medzi 3. a 4. rok života dieťaťa, niekedy aj skôr. Trup sa objavuje až okolo 5. až 6. roku. Postava je zobrazená spredu. Ruky bývajú pripojené v rôznej výške. Až okolo 6. roku je telo úplné so všetkými končatinami. Asi 6-ročné dokážu nakresliť telo so všetkými končatinami. Details na tele pribúdajú s rozvojom, s rastom mentálnej úrovne dieťaťa, s vnímaním vlastného tela. Až keď si dieťa uvedomí telesnú schému, začne kresliť samo seba (až získa predstavu o vlastnom tele a jeho umiestnení v priestore). Toto vedomie nie je vrodené, ale postupne sa utvára prostredníctvom rozmanitých a opakovaných skúseností. Zo začiatku dieťa nerozlišuje pohlavie zobrazovanej postavy. S vývojom pribúdajú charakteristické znaky: sukňa, klobúk, ženský účes, topánky s vysokými podpätkami.

**Pohyb** postáv je naznačený vzájomnou blízkosťou predmetu a ruky – ruka drží predmet. Zobrazit' pokrčené končatiny je pre dieťa veľmi náročné. Chôdzu naznačuje otočením nôh do profilu. Dochádza u neho k zmenám v chápaní ľudskej postavy. Dieťa kreslí profil, ktorý je asymetrický a pre dieťa veľmi náročný. Predstavuje postavu z boku, kombináciou pohľadu spredu aj z boku vzniká zmiešaný profil, na ktorom je vidieť, že zobrazenie profilu nezávisí len od reálneho zobrazenia, ale aj od predstavivosti dieťaťa. Toto obdobie je medzistupňom v duševnom vývoji dieťaťa. Do obsahu detského výtvarného prejavu sa s kresbou človeka premieta aj jeho prostredie. Na vyjadrenie priestoru má dieťa niekoľko možností. Plošné usporiadanie objemu – jednotlivé pohľady dieťa spája do celku. Zobrazenie vnútorného objemu – zobrazuje predmety, akoby boli priehľadné.

Obsah v nich je viditeľný. Zobrazuje veci, o ktorých vie, nezaobera sa tým, či ich reálne vidno alebo nie. **Priestor**, ktorý obklopuje predmety – vo fáze čmáraníc dieťa rozptyľuje kresbu po celom formáte papiera. Priestor začne dieťa zobrazovať, keď si predstaví, že spodný okraj papiera je zem. Vtedy ukladá všetky predmety na túto čiaru. Problém vznikne vtedy, ak sa množstvo predmetov alebo postáv nevmetí na základnú čiaru. Jednou z možností, ktorú dieťa využíva, je umiestnenie na ďalších hranách, akési pokračovanie základnej čiary predstavujúcej zem. Inou možnosťou je doplnenie základnej čiary o ďalšiu, v určitej vzdialenosti, rovnobežnú s okrajom papiera. Niekedy si celú plochu papiera predstavuje ako zem a vtedy zobrazuje

---

<sup>52</sup> PONDELÍKOVÁ, R. *Rozvoj grafomotoriky pomocou výtvarných aktivít*. 2011. s. 22.

predmety tak, aby sa uplatnil ich charakteristický obrys a podkladovú plochu zobrazuje z nadhľadu. Dieťa niekedy využíva pri zobrazení tzv. *obrátenu perspektívu*, keď predmety vzadu zobrazuje väčšie ako vpredu. Stretne sa s tým vtedy, ak sa dieťa stotožnilo s niektorou z postáv na obrázku. Vtedy už obrazový priestor nechápe ako javisko. U starších detí sa stretávame s pokusom naznačiť *horizont* a s náznakom perspektívy pri zmenšovaní predmetov smerom do pozadia. Niektoré deti majú snahu vyznačiť *prázdny priestor* ako niečo reálne. Využívajú na to šrafovanie, bodkovanie, kľukaté čiary alebo neurčité škvrny. Dieťa je schopné vidieť, že kruh sa mení na elipsu, napr. pri pohľade na hrniec, ale nemá snahu takéto videnie zobrazovať. Kruh ako otvor hrnca zobrazuje dieťa veľmi dlho a nemá potrebu toto zobrazenie meniť.

Tradične pripisujeme **zvieratám** určitú symboliku (pyšný ako páv...); v detskej kresbe sa zvieratá vekom menia. Postava zvieratá, tvrdí Uždil,<sup>53</sup> sa rodí z postavy človeka, jeden grafický typ z typu druhého, staršieho a už upevneného. Vyskytujú sa však aj zvieratká kráčajúce s trupom vztýčeným a na dvoch nohách, zvlášť vtedy, keď sú to zvieratká z rozprávok, ktoré konajú ako ľudia (napr. „neposlušné kozliatka“). Rozprávky naučia prisudzovať zvieratám určité vlastnosti a predkladajú im určitú symboliku, dieťa sa na to spolieha, ak nepozná zviera z vlastnej skúsenosti. Podľa Pondelíkovej<sup>54</sup> v detských prácach zobrazovanie zvierat má veľa spoločných znakov s človekom. Odlišujú sa horizontálnou polohou tela a typickými znakmi – chvost, rohy. Postava zvieratá vzniká z postavy človeka, jeden grafický typ z druhého. Dieťa predškolského veku zobrazuje zviera z profilu – telo, hlava bývajú zobrazené spredu, zväčša so znakmi ľudskej tváre.

**Dom** je jedným z najobľúbenejších detských tém. Kresba domu vypovedá veľa o osobnosti a charaktere dieťaťa, schováva v sebe početné symboly (rodinné teplo, otvorenie vonkajšiemu svetu...). Dieťa ho kreslí ako postavu a prostredníctvom neho vyjadruje samo seba. Pri čítaní kresby domu by sme nemali brať ohľad len na samotnú stavbu, ale aj na okolie (príjazdová cesta, záhradka, plot...). Dom dieťa zobrazuje so znakmi, ktoré charakterizujú jeho funkciu<sup>55</sup> – bývanie. Má trojuholníkovú strechu, okná, dvere s kľučkou a komín, z ktorého sa dymí. Neskôr sa v kresbách vyskytujú aj poschodové domy. Napriek tomu, že väčšina dnešných detí býva v poschodových domoch, zobrazujú prevažne dedinský dom.

**Strom** je vo vyjadrovaní kresbou akoby synonymom človeka, ale aj rastu, plodnosti, sily a tajomnosti. Tak ako postava aj strom sa formuje a mení podľa vývojového stupňa kresby. Ako dieťa rastie, strom naberá znaky rastliny. Vývin kresby stromu má podobné znaky ako vývin kresby panáka. Spočiatku dieťa zobrazuje kmeň stromu ako čiaru, z ktorej hore v pravom uhle vyčnievajú kratšie rovné čiarky. Na nich sú umiestnené ovály – *chumáče*. Lístie a ihličie zatiaľ dieťa nerozlišuje. Neskôr kreslí konáre rozvetvené na menšie konáriky. Dieťa začína rozlišovať listnatý strom od ihličnatého. Na listnatom strome zobrazuje ovocie a listy, ktoré majú často dekoratívnu funkciu. Proporcie stromu v pomere k formátu a iným

<sup>53</sup> UŽDIL, J. *Čáry, klikyháky, paňáci a auta*. 2002. s. 31.

<sup>54</sup> PONDELÍKOVÁ, R. *Rozvoj grafomotoriky pomocou výtvarných aktivít*. 2011. s. 23.

<sup>55</sup> PONDELÍKOVÁ, R. *Rozvoj grafomotoriky pomocou výtvarných aktivít*. 2011. s. 23.

zobrazovaným častiam súvisia so symbolikou stromu.

**Dopravné prostriedky** dieťa zobrazuje na základe vlastnej skúsenosti veľmi rado. Sú vyjadrením pohybu, dávajú dieťaťu možnosť zobrazíť dej. Dnešné deti majú veľa príležitostí a dopravné prostriedky sú súčasťou ich života. Preto nemajú problém s ich zobrazovaním na základe predstavy.

Niekedy môžeme vidieť aj zobrazenie toho, čo sa v nich odohráva, cestujúcich, vodiča, ale i motor pod kapotou auta.

**Zobrazovanie deja – simultaneita** – tendencia zjednotiť niekoľko významných okamihov určitého deja na jednej obrazovej ploche. Tento charakteristický znak stredovekých diel, konštatuje Pondelíková,<sup>56</sup> sa uplatňuje aj v detskom výtvarnom prejave. Dieťa z príbehu nevyberá len jednu sekvenciu na svoju výpoveď, ale má snahu zachytiť celý dej súčasne na jednej ploche. Považuje všetky časti deja za rovnako významné. Preto zobrazuje na obrázku napr. jednu postavu v rôznych dejových situáciách. Ide o **výtvarné rozprávanie**. Dieťa pri zobrazovaní znova prežíva príbeh a hrá sa.

Interpretácia použitých symbolov v detskom výtvarnom prejave je veľmi zložitá vec. Nie je jednoduché správne analyzovať použité znaky a symboly. Pri analýze a interpretácii výtvarných symbolov je dôležité konfrontovať vizuálne s verbálnym. Pod tým rozumieme, že to, čo dieťa vyjadrí prostredníctvom výtvarných symbolov vo svojich kresbách a maľbách, je nevyhnutné dávať do súvislosti s tým, čo nám o použitých výtvarných symboloch povie. Pretože len tak môžeme plne rozumieť tomu, čo nám chcel jedinec prostredníctvom výtvarného zobrazenia sprostredkovať. Záleží len na učiteľovi, ako bude k detskému výtvarnému prejavu pristupovať – či ho bude vnímať len z vizuálno-estetickéj stránky alebo sa pokúsi nahliadnuť hlbšie, takpovediac do samotnej podstaty výtvarného zobrazenia.

### 3.7 Rozvoj grafomotoriky a podpora písania

*Grafomotorika* je zložka jemnej motoriky a predstavuje súhrn psychomotorických činností, ktoré dieťa vykonáva pri kresbovej, predpísomnej a písomnej činnosti. *Grafomotorické cvičenie* je niekoľkonásobný opis pohybov po línii s vhodným spojením ľubozvučnej hudby, riekanky, rozprávky na uvoľnenie svalstva. Dôležitou súčasťou prípravy detí na prácu v základnej škole je rozvíjanie koordinácie zraku a ruky, ktorá je potrebná aj na zlepšenie grafických schopností detí materskej školy, ale hlavne na prípravu žiaka na písanie v 1. ročníku základnej školy. Cieľom grafických cvikov je rozvíjať zmyslové vnímanie (zrakové a pohybové), duševné schopnosti, tvarovú pamäť, predstavivosť, pozornosť, sústredenosť a disciplínu. V predškolskom období dieťaťa prebieha najväčší rozvoj motoriky a percepcie. Výtvarné aktivity sú integrujúcou zložkou, dávajú priestor na rozvoj zmyslového vnímania, ktoré je východiskom poznávania skutočnosti detí a svet si osvojujú cez obrazové vnímanie.

<sup>56</sup> PONDELÍKOVÁ, R. *Rozvoj grafomotoriky pomocou výtvarných aktivít*. 2011. s. 24.

Dôležitý je vplyv zrakového vnímania a úrovne jemnej motoriky. S tým úzko súvisí pamäť, lateralita, rozlišovacie schopnosti a pozornosť. Písanie nie je iba nácvik písmen. K zámernému ovplyvňovaniu dieťaťa a sústredenej starostlivosti oň vo fáze, keď sa začína zoznamovať s procesom písania, slúžia dve cesty:<sup>57</sup> rozvoj schopnosti súvisiacej s osvojovaním si písania, podpora raných písaných prejavov dieťaťa. Rozvoj grafomotoriky nemôžeme ponímať ako záležitosť jemnej motoriky a senzomotorickej koordinácie pri kreslení a písaní, ale musíme ho vidieť v kontexte celkového kognitívneho rozvoja dieťaťa, v procese postupného porozumenia všetkému, čo kreslí a píše.

*Cvičenie grafomotoriky má 3 fázy:*

*V prvej fáze* majú cvičenia zdokonaľovať motoriku a navodzovať aktívne a pasívne uvoľnenie. Deti stoja a robia pohyby celými končatinami, rukami, prstami.

*V druhej fáze* sa robia cvičenia na zlepšenie motoricko-akustickej percepcie. Deti pohybujú postupne jednotlivými prstami, dlaňami, zápästiami v sprievode piesne alebo rytmizovanej básne, riekanky, ktoré je potrebné vyberať z hľadiska ich rytmickej a obsahovej nadväznosti. Akusticko-motorické cviky zdokonaľujú pohyby rúk, ich presnosť a motorickú koordináciu.

*V tretej fáze* cvičení, v motoricko-akusticko-vizuálnej, sa uskutočňujú grafické vzory od jednoduchých súvislých čiar až po zložité geometrické tvary. K týmto vzorom sú vhodné piesne alebo rytmizované riekanky, ktorých rytmus je zhodný s grafickými prvkami.

V raných štádiách písania dieťa tvorivo hľadá primerané a jeho veku blízke spôsoby grafického zaznamenávania vlastných myšlienok a skúseností, konštatuje Lipnická<sup>58</sup>. Vývoj takzvaného počiatočného písania (postupného objavovania procesu písania v individuálnom grafickom prejave) je spojený s rozvojom reči. Dieťa v predškolskom veku píše zvyčajne veľkým tlačeným písmom. Je menej náročné na organizáciu a koordináciu grafomotorických pohybov pri písaní. Dieťa ešte nie je schopné zachovávať technické parametre písma a nerešpektuje ani proporcie jednotlivých písmen. Úroveň techniky písania je individuálna. Vo vývoji počiatočného písania rozlišujeme niekoľko štádií:

### **Voľné čmáranie**

Súvisí so začiatkom grafomotorickej organizácie pohybov. Dieťa vedie čiary po papieri rôznymi smermi, pričom túto činnosť označuje ako písanie a prisudzuje mu i určitý obsah a líniám a tvarom konkrétny význam.

---

<sup>57</sup> LIPNICKÁ, M. 2007. *Rozvoj grafomotoriky a podpora psaní*. Praha: Portál, 5 s. 2007. ISBN 978-80-7367-244-7.

<sup>58</sup> LIPNICKÁ, M. 2007. *Rozvoj grafomotoriky a podpora psaní*. Praha: Portál, 2007. s. 5, 6.

### **Lineárne čmáranie**

Dieťa zámerne vedie čiary rôznych dĺžok a snaží sa ich na papieri usporiadať do tvarov alebo vzorov horizontálne alebo vertikálne. V tomto štádiu sa ešte neobjavujú konvenčne (dohodnuté, ustálené) používané tvary písmen, iba niektoré ich prvky.

### **Experimentovanie s písmenami**

Toto štádium je výsledkom cieleného pozorovania a napodobňovania tvarov písmen, ktoré si dieťa prispôbuje a mení v závislosti od vlastných komunikačných potrieb. Dieťa sa pokúša písať tvarovo jednoduchšie veľké tlačené písmená (A, O, E, M, K, R, B, T, D, I), ale ešte ich nečíta správne.

### **Písanie vlastného mena**

Táto etapa sa začína najprv pokusom o zaznamenávanie začiatočného písmena vlastného mena alebo si vymýšľa skratku, ktorá obsahuje niektoré písmeno z mena. Týmto ustáleným tvarom zvyčajne označuje vlastné kresby alebo iné výtvary. Uvedomuje si, že meno je jeho subjektívnou značkou.

### **Písanie vychádzajúce z emocionálnych zážitkov**

Pri písaní sa dieťa zamýšľa nad tvarom slov, ktoré chce použiť, a ich obsah dopĺňa kresbou. Kombinuje písanie známych písmen, slov a ich skratiek. Napísaným tvarom slov prisudzuje význam. Niekedy však nezachováva spojitosť medzi napísaným a čítaným, skôr sa opiera o pamäťové písanie a čítanie.

### **Objavy písania slov**

Dieťa sa zamýšľa nad tvarom slov a počtom jeho písmen, uvedomuje si dôležitosť týchto charakteristík slov pre čitateľnosť a zrozumiteľnosť v komunikácii s partnerom. Postupne objavuje vzťah medzi grafémou a fonémou a snaží sa zistiť, či napísané slovo obsahuje požadované písmená. Táto fáza je spojená s písaním celých slov, ktoré si dieťa zapamätalo.

### **Písanie hláskovaním**

V tejto etape už dieťa pozná všetky tlačené písmená abecedy a snaží sa ich uplatňovať pri písaní slov alebo viet. Zároveň si diktuje fonémy a zapisuje ich ako grafémy. Chápe, že fonémy a grafémy vzájomne súvisia. Začína si uvedomovať význam správneho postavenia a poradia písmen v slove.

### **Konvenčné písanie**

Dieťa si uvedomuje význam písomnej komunikácie. Ak chce niečo písomne oznámiť, píše už (prevažne veľkými tlačеныmi písmenami) čitateľné slová, jednoduché vety a krátke texty, ktoré je možné čítať. Nezachováva gramatické pravidlá, slová píše tak, ako ich počuje (foneticky). Ak si zapamätalo celý tvar slova, píše ho správne.



Rozvoj týchto raných štádií písania a čítania podporuje detská zvedavosť. Vlastné bádateľské úsilie posúva dieťa ku kvalitatívne vyšším formám ovládania rôznych štádií. Každé dieťa prichádzajúce do ZŠ sa preto nachádza na inom rozvojovom stupni počiatočného písania a čítania. Formy grafického vyjadrovania sa u detí vyvíjajú v závislosti od individuálneho rozvoja poznávacích, sociálnych, emocionálnych a komunikačných schopností a sú úzko prepojené s motorikou. Grafické výpovede nie sú iba jednoduchým znázorňovaním a nápodobou. Posilňovanie grafomotorických schopností sa nemá zakladať iba na formálnom reprodukovani a trénovaní grafických tvarov, vzorov a línií. Grafické námety, ktoré deťom predkladáme, majú byť nielen primerané úrovni jeho grafomotorických schopností, ale musia zodpovedať jeho doterajším poznatkom a vedomostiam. Majú odkazovať na podobnosť s tvarmi reálnych predmetov, aby deti pochopili ich zmysel a funkciu. To znamená, že rozvoj grafomotoriky nemôžeme ponímať len ako záležitosť jemnej motoriky a senzomotorickej koordinácie pri kreslení a písaní, ale musíme ho vidieť v kontexte celého kognitívneho rozvoja dieťaťa, v procese postupného porozumenia všetkému, čo kreslí a píše.

Cieľom rozvoja grafomotoriky a podpory písania je stimulácia dieťaťa v procese, v ktorom získava špecifické predpoklady na rozvoj písania. Predpokladom úspechu je podnetné prostredie, v ktorom budeme s deťmi pracovať. Malo by byť vybavené dostatočným množstvom kníh, časopisov, leporel, ceruziek, farbičiek, farebných fixiek, papiera, nožníc, lepidla, kartičiek so slovami, s menami detí...

#### **V priebehu hier a praktických činností:**

- prejavujeme záujem o všetky písomné prejavy detí;
- umožníme deťom, aby si uvedomovali význam čítania a písania v rôznych životných situáciách,
- detské knihy sústredíme v triede na jedno miesto, aby boli voľne dostupné,
- vyrábame s deťmi knihy, aby do nich mohli písať, kresliť, nalepovať písmená a obrázky z časopisov.

#### **Dieťa môže prevádzať tieto aktivity a hrové činnosti, ktoré podporujú rozvoj čítania a písania:**

- počúva rôzne piesne a inštrumentálne skladby a rozličnými grafickými znakmi zaznamenáva rytmus, melódiu a obsah týchto piesní;
- vymýšľa grafické znaky a vzory, ktorými zachytáva niektoré informácie;
- vyberá si rôzne predmety a hračky a označuje ich veľkými tlačenými písmenami;
- tvorí jednoduché grafické znaky pre slová opačného významu;
- obkresľuje šablóny veľkých tlačených písmen a vyfarbuje ich;
- vymýšľa príbehy o obrázkoch s písmenami, rozstrihané obrázky skladá a nalepuje;

- modeluje veľké tlačené písmená z modelovacej hmoty;
- hrá sa s rozmanitými písmenkovými stavebnicami a písmenkovou tlačiarňičkou;
- kreslí a píše vizitky;
- píše drobné texty na počítači;
- skúša rôzne podpisy pod obrázky;
- píše rozličné pozdravy k sviatkom, odkazy;
- na základe osobných skúseností zostavuje recepty a návody na činnosť;
- v kalendári vyhľadáva mená kamarátov a blízkych ľudí;
- zostavuje alebo rieši už pripravené jednoduché krížovky s tajničkou;
- napodobňuje jednoduché napísané texty;
- píše titulky pod rôzne obrázky, kresby a práce označuje svojím menom.

### Podmienky cieleného nácviku grafomotorických zručností

Pri činnosti detí je dôležitý výber vhodnej plochy, formátu grafického materiálu, jeho správne držanie i poloha tela dieťaťa vzhľadom na rozvíjanie hrubej a jemnej motoriky<sup>59</sup>. Počas nácviku učiteľka vysvetľuje, upozorňuje a usmerňuje dieťa, aby využívalo správny postup a pohyb ruky zhora nadol, zdola nahor, sprava doľava i diagonálne. Najdôležitejšie vedenie grafickej stopy je zľava doprava tak, ako sa zaznamenáva písmo. Učiteľka zameriava pozornosť na stály kontakt dieťaťa s kresliacim materiálom a plochou, na ktorú sa grafická stopa zaznamenáva.

**Deťom prvého obdobia** materskej školy – dvoj- až štvorročným – ponúkame veľký formát a čo najväčšiu plochu na grafický záznam, individuálne vyjadrenie. Čím je dieťa mladšie, tým je potrebná väčšia plocha, učiteľka zaraďuje cviky na uvoľnenie paže predlaktia a zápästia ruky. Grafický záznam cvikov dieťaťa realizuje na zvislých veľkých plochách: papier, tabuľa, maliarske stojany, asfaltová, piesková plocha a pod.

Odporúčame, aby deti zaznamenávali líniu v stojí, rovnom kľaku s odstupom od kresliacej plochy na dĺžku ruky dieťaťa. Dieťa by si nemalo opierať lakeť o podložku, pretože grafomotorický pohyb vychádzajúci z ramenného kĺbu v tejto polohe nie je možný. Cielený nácvik pohybov hrubej motoriky je dôležité nacvičovať nielen s dominantnou rukou, ale aj s druhou, resp. obidvoma rukami naraz. Deti si môžu zvoliť polohu tela (napr. sed skrčmo, sed na podložke v rôznej výške a pod.). Dôležitý je výber grafického materiálu. Učiteľka ponúka deťom objemnejší grafický materiál, aby sa im dobre držal a zanechával širšiu, mäkkú stopu (mäkké masťové pastelky, mäkké voskové bloky, široké pastely, tabuľové kriedy, maliarske štetce a pod.) Vhodné je experimentovať so štetcom, s handričkou, prstom, paličkou, so

---

<sup>59</sup> UVÁČKOVÁ, I., VALACHOVÁ, D., DROPOVÁ, G. G. *Metodika rozvíjania grafomotorických zručností detí v materských školách*. Bratislava: Orbis Pictus Istropolitana spol. s r. o., 2009, s. 28, 29.

špongiou či s iným materiálom namočeným do farby, prípadne vedieme stopu v sypkých materiáloch, ako je sneh, piesok, voda, hlina a pod.

**Pre deti druhého obdobia** materskej školy – päť- až šesťročné, príp. sedemročné – sa postupne zmenšuje formát i plocha. Na cielený nácvik rozvíjania ich grafomotorických zručností je vhodný formát A3. Na individuálnu činnosť v poslednej fáze cieleného rozvíjania grafomotorických zručností detí pred vstupom do základnej školy (napr. od marca do apríla) sa môže použiť aj formát A4 – pracovné listy. Zo zvislej polohy podložky a pohybu ruky sa prechádza na vodorovnú polohu podložky s opretým laktom/predlaktím na podložku. Grafický záznam pohybu vychádza z pohybu lakťa, zápästia, dlane a prstov ruky. Je to dané zmenou postoja a polohy dieťaťa k podložke – kľak rovný, sed na stoličke. V tejto fáze cieleného nácviku rozvíjania grafomotorických zručností detí je dôležité usmerňovať ich tak, aby správne sedeli (netlačiť brucho a hrudník k hrane stola, nepritláčať sa k stolu, nezosúvať sa zo stoličky, nezosúvať sa pod stôl) a aby dodržali správnu polohu trupu, držanie hlavy – dostatočnú vzdialenosť očí od plochy a správne uchopenie kresliaceho (písacieho) materiálu.

**Deti v treťom období, pred vstupom do základnej školy,** si majú osvojiť správne sedenie tak, aby v prvom ročníku ZŠ mali polohu tela pri písaní a čítaní dostatočne zautomatizovanú. Dieťa má sedieť na celom sedadle, nielen na jeho okraji. Nohy majú byť celou svojou plochou na podlahe. Takáto poloha je nedostatočne stabilná. Sedenie nemá byť strnulé, a násilné, pretože by to dieťa mohlo vyčerpávať. Trup dieťaťa má byť mierne naklonený tak, aby sa hrudník neopieral o stôl. Predlaktia majú byť voľne položené na podložke (stole, písacej doske) a smerujú do pravého uhla. Veľmi dôležité je správne držanie grafického materiálu. Základom správneho držania ceruzky či pera je dostatočne uvoľnené svalstvo hornej končatiny. Je nevyhnutné, aby aj učiteľka správne držala a uchopovala grafický materiál tak, aby mali deti jeho názornú ukážku. Kresliaci a písací materiál držia vo výške jednej tretiny jeho dĺžky prvé tri prsty pravej/ľavej ruky: palec, ukazovák, prostredník. Palec je mierne ohnutý a pridržiava písací prostriedok z pravej/ľavej strany zhora. Ukazovák má prečnievať nad palcom a smeruje k hrotu. Prostredník ho pridržiava sprava/zľava prvým článkom. Posledné dva prsty sú mierne ohnuté dovnútra dlane a mierne sa dotýkajú. Celá ruka leží ľahko na prvých dvoch článkoch malíčka, aby sa pri grafickom zázname v materskej škole a písaní v základnej škole mohla voľne posúvať.

Výber a ponuka grafického materiálu pre 5-, 6-, 7-ročné deti sú náročnejšie ako v predchádzajúcom období. Odporúčame používať prostriedky zanechávajúcu mäkkú tenkú stopu, napr. ceruzky 4 – 6 B, uhlík, suchý pastel, farebný čierny tuš, špajle, drievka, farbičky Progresso, kriedu, trstinové a atramentové perá, drevené pastelky, kresliace a písacie materiály, ktoré sú prispôsobené detskej ruke. Vlastnosti kresliaceho a písacieho materiálu umožňujú vyvíjať na hrot určitý tlak, čo ovplyvňuje šírku grafickej stopy. Neodporúčame na nácvik grafomotorických zručností ani na kreslenie používať fixky (majú mäkký hrot) ani kovové pero v násadke, guľôčkové pero, prepisovacie perá, pretože majú tvrdý hrot, „špinia“

grafickú stopu. Jedinou výnimkou, keď je fixka vhodná, je počiatkový nácvik grafickej stopy – bodu, lebo dieťa zreteľne vidí výsledok zadanej úlohy. Na nácvik grafomotorických zručností nie je vhodný ani mäkký pastel. Dôvodom je zvýšený tlak na hrot pastelky, čím sa obmedzuje sústredenosť dieťaťa na správnosť splnenia grafickej úlohy. Dieťa tlakom zlomí hrot pastelky.

### **Postupnosť rozvíjania cieleného nácviku grafomotorických zručností**

Vychádzajúc z fyzického a psychického objavovania skutočnosti dieťaťom, na základe pedagogických skúseností a širokospektrálneho výskumu v oblasti grafomotorických zručností detí materskej školy odporúčame učiteľkám materských škôl dodržiavať postupnosť nasledujúcich grafomotorických vzorov a časový harmonogram nácviku<sup>60</sup>:

#### **1. september – hra s bodom**

- prvé oboznamovanie dieťaťa s materiálom a plochou (prvé dotyky, hry s bodom a plochou),

#### **2. október – vertikálne /zvislé/ línie**

- prerušované, súvislé, vychádzajú z bodu, dieťa samo experimentuje a pozoruje líniu idúcu zhora dolu, zdola hore, vhodnou motiváciou začína líniu nakláňať sprava doľava a zľava doprava,

#### **3. november – horizontálne /vodorovné/ línie**

- súvislé, prerušované, vedené zľava doprava, sprava doľava, postupné predlžovanie vedenej dĺžky je závislé od unaviteľnosti detskej ruky a koordinácie oka,

#### **4. december – kombinované pohyby spájaním horizontálnej a vertikálnej línie**

- využitie rôznorodosti smeru pohybu,

#### **5. január – lomené línie**

- experimentovanie s horizontálnou a vertikálnou líniou („zlomenie línie smerom hore/dole, vpravo/vľavo, lom (strieška) s rôznou šírkou, výškou, v rôznom zoskupení, počte,

#### **6. február – krúživé pohyby**

- motivované (napodobňovaním) mletím, navíjaním, hojdaním vedú k zaznamenaniu (nakresleniu) kruhu jedným ťahom bez opravenia línie až po elipsovú grafickú stopu,

#### **7. marec – apríl – oblúky, vlnovky, slučky, osmičky**

- horné, dolné, široké, úzke, vysoké, plytké v rôznom zoskupení a počte vychádzajúce z krúživých pohybov, sú najnáročnejšie,

---

<sup>60</sup> UVÁČKOVÁ, I., VALACHOVÁ, D., DROPOVÁ, G. *Metodika rozvíjania grafomotorických zručností detí v materských školách*. Bratislava: Orbis Pictus Istropolitana spol. s r. o., 2009, s. 31.

**8. máj – jún – kombinácie pohybov s dodržaním smeru pohybu zľava doprava** (smer písma),

- od súvislého pohybu pri zaznamenávaní stopy, napr. geometrických tvarov: štvorec – okno, trojuholník – strecha, kruh – slnko cez využitie záujmu dieťaťa o obťahovanie línie a pokusy písať písané a tlačené písmo po spájanie a dopĺňanie krúživých, horizontálnych, vertikálnych a lomených či vlnitých línií do jedného celku.

**3.7.1 Grafomotorický vývoj dieťaťa**

/Lisá-Kňourková, 1998, Looseová – Piekertová – Dienerová, 2001, Langmeier – Krejčířová, 2003/ zostavili prehľad grafomotorického vývoja dieťaťa v predškolskom veku<sup>61</sup>:

**1 – 2 roky:**

- experimentuje s uchopovaním pastelky, pastelku drží v dlani,
- pastelku vedie ťažkopádne a křčovito, čmára bez zámeru, pri kreslení pohybuje celou rukou,

**2 – 3 roky:**

- k uchopeniu pastelky začína správne používať tri prsty,
- pastelkou pohybuje spontánne, väčšinou už po papieri,
- v kreslení kruhu a čiary napodobňuje dospelého,
- krúživo čmára kľbká a špirály,
- kreslí zvislé a vodorovné čiary,
- nakreslené tvary pomenováva,
- postupne si fixuje správne držanie pastelky,

**3 – 4 roky:**

- znázorňuje postavy kreslením kruhových tvarov, čiarami vyznačuje končatiny (kreslí tzv. hlavonožcov),
- napodobňovaním kreslí kruh, špirály a slniečko,
- začína kresliť štvorec, trojuholník, križ, ale pojmový obsah týchto tvarov si neuvedomuje,

**4 – 5 rokov:**

- kresba prechádza do obrázkového štádia,
- kreslí postavu s trupom a končatinami,
- v kresbe začína kombinovať rôzne tvary,
- nepresne vyfarbuje predkreslené tvary,
- v námetoch kresby sa obsahovo zameriava na svet okolo seba,
- rozvíja sa jeho vnímanie tvarov a farieb,

---

<sup>61</sup> LIPNICKÁ, M. 2007. *Rozvoj grafomotoriky a podpora psaní*. Praha: Portál, 2007. s. 9.

**5 – 6 rokov:**

- kreslí hlavné časti postavy s trupom,
- kresba je obsahovo bohatá,
- body spája čiarou,
- dokáže používať štetec,
- kreslí postavu so všetkými jej časťami,
- znázorňuje geometrické tvary, dom, slniečko, plot, auto, stromy s konármi a korunou, napodobňuje veľké tlačené písmená a iné zjednodušené symboly – oblúky, vlnovky, slučky, kombinované tvary.

V materskej škole je vhodné uplatňovať rôzne **prípravné pohybové cvičenia**, ktoré uvoľňujú svalstvo ruky, predlaktia, zápästia a prstov, pomáhajú koordinovať pohyby a súčasne posilňovať schopnosť dieťaťa kontrolovať tieto pohyby zrakom. Tieto prípravné pohybové cvičenia zaradujeme pred samotnými grafickými cvičeniami. Mali by byť motivované námetmi zo skutočnosti, ktoré sú deťom blízke a sprevádzané riekankami alebo pesničkami. Dôležité je **pri kreslení a písaní správne sedieť** pri stole primeranej výšky a tomu zodpovedajúcej stoličky, trup mierne naklonený dopredu, ale neopierať sa o hranu stola, ramená v rovnakej výške, predlaktia oboch rúk položené na stole súmerne, lakty od trupu mierne vzdialené, váha trupu nespočíva na predlaktiach, ale na sedadle, vzdialenosť očí od stola 30 cm; **pri grafických aktivitách sa sústrediť**, venovať im pozornosť a zotrvať pri nich potrebný čas. Učiteľka zodpovedne analyzuje vhodnosť diagnostikovania dieťaťa na pracovnom liste, aby získala objektívne informácie a následne mohla výchovu a vzdelávanie dieťaťa optimalizovať na jeho potreby a podmienky.

**3.7.2 Deti s poruchami grafomotoriky a písania**

Grafomotorické poruchy sa najčastejšie objavujú spolu so zlou koordináciou pohybov tela a artikulačných orgánov, ktoré sťažujú správnu výslovnosť. Je to dôsledok vzťahu motorických funkcií so psychikou dieťaťa a zrením jeho nervovej sústavy. Spomalené tempo písania a nedostatočná automatizácia grafomotorických pohybov by mohli dieťaťu prinášať vážne problémy pri všetkých jeho snahách o písomné vyjadrenie. Porucha písania (dysgrafia) má však priaznivú prognózu, ak poruchy písania zachytíme už v predškolskom veku. Použitím preventívno-rozvojového programu sa dieťa môže vyhnúť neskorším problémom.

**Prejavy u detí predškolského veku (5- až 6-ročné), na základe ktorých môžeme predpokladať problémy pri osvojovaní si písania v školskom veku<sup>62</sup>:**

- dieťa nerado kreslí alebo vytrvalo a dlhodobo odmieta kresliť,
- dieťa, ktoré má problémy so správnym držaním ceruzky, nemá fixovaný úchop tromi prstami, drží ju kľčovito alebo má pazúrovité držanie (všetky prsty sú približne v rovnakej vzdialenosti od hrotu),
- dieťa si nedokáže vybrať námet alebo ho nakresliť,
- kreslí hlavonožcov, nezobrazuje telo a detaily postavy,
- nedokáže správne obkresliť základné tvary – kruh, štvorec, trojuholník, krížik, čiary v rôznom smere, vlnovky a slučky,
- nie je schopné postupovať pri kreslení podľa slovných alebo názorných inštrukcií a pokynov dospelého,
- je neobratné (v celkovom telesnom pohybe i pri sebaobsluže),
- pretrvávajú u neho poruchy vo výslovnosti, nemá vyhranenú lateralitu,
- nevie sa dobre orientovať v priestore podľa pokynov (vpravo, vľavo, na, nad, pod, vedľa...),
- dlhodobo sa uňho prejavujú poruchy pozornosti, nedokáže sa pri kreslení sústrediť,
- nerozlišuje rôzne tvary, nedokáže postrehnúť ich totožnosť alebo rozdiely.

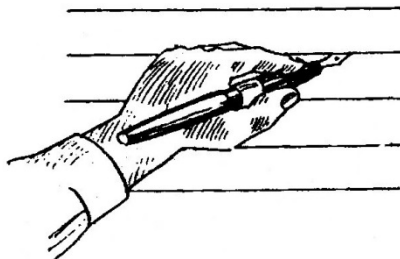
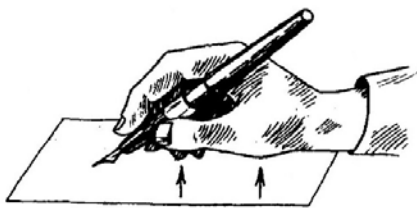
**Prevenia poruchy písania**

V materskej škole je možné využívať mnoho aktivít, ktoré umožnia dieťaťu ešte pred začiatkom školskej dochádzky vytvoriť si potrebné grafomotorické návyky<sup>63</sup>:

- **koordinovať pohyby očí a ruky zľava doprava a zhora dole** (pri „čítaní obrázkových príbehov“, pomenovávaní obrázkov v rade, kresliť čiary a rôzne tvary, ukladať predmety do vymedzeného priestoru v smere zľava doprava a zhora dole a iné);
- **ceruzku držať tromi prstami**, a to palcom, ukazovákom a zospodu prostredníkom, používať sa má trojhranná ceruzka;
- **pri kreslení a písaní správne sedieť** pri stole primeranej výšky a na tomu zodpovedajúcej stoličke, trup mierne naklonený dopredu, ale neopierať sa o hranu stola, ramená v rovnakej výške, predlaktia oboch rúk položené na stole súmerne, lakty od trupu mierne vzdialené, váha trupu nespočíva na predlaktiach, ale na sedadle, vzdialenosť očí od stola 30 cm;

<sup>62</sup> LIPNICKÁ, M. 2007. *Rozvoj grafomotoriky a podpora psaní*. Praha: Portál, 2007. s. 8, 9.

<sup>63</sup> LIPNICKÁ, M. 2007. *Rozvoj grafomotoriky a podpora psaní*. Praha: Portál, 2007. s. 9.



*Správne držanie pravou rukou. Správne držanie ľavou rukou.*

- **pri grafických aktivitách sa sústrediť**, venovať im pozornosť a zotrvať pri nich potrebný čas.



## ZÁVER

Na projekte sa zúčastnili päť- až šesťročné deti, dievčatá i chlapci. Šesť detí bolo z málo podnetného prostredia a ostatné boli z podnetného prostredia.

Cieľom projektu bolo zistiť úroveň detského výtvarného prejavu na základe pôsobenia hrových prvkov vo výtvarnom projekte. Deti dostávali v porovnaní s tradičným učením viac slobody, ale zároveň aj viac zodpovednosti. Mali právo na vlastné rozhodovanie, iniciatívu, na stanovenie cieľov. Podstatnou črtou projektu bolo aktívne plánovanie, uskutočňovanie a hodnotenie činností v procese edukácie. Dieťa bolo iniciátorom vlastného učenia, vlastného opravovania chýb, samo si overovalo správnosť riešenia, samo zisťovalo, kde urobilo chybu a opravilo ju, čím u neho mizol strach pred chybou. Projekt bol otvorený okoliu, úlohy boli blízke životu, realite a potvrdilo sa, že projekt možno charakterizovať ako výzvu nariaďujúcu žiakom niečo organizovať, skúmať, navrhovať, vykonávať. Prostredníctvom hrových prvkov v projekte som mohla spájať kognitívne učenie s afektívnym prístupom. Dôraz som kládla na nonkognitívny rozvoj. Snažila som sa vystupovať v úlohe spolupracovníka, radcu, usmerňovateľa činností, facilitátora procesu učenia a usilovala som sa o vytvorenie slobodnej klímy, v ktorej sa deti cítili príjemne a slobodne.

Téma „Príbehy čarovného stromu“, kde strom predstavuje život, bola deťom blízka, ale bolo dôležité, aby deti o prírode vedeli čo najviac. Prostredníctvom projektu a projektovej metódy dochádzalo k syntetickému integrujúcemu učeniu, pričom sa integrovalo myslenie, intuícia, zmyslové poznanie, city. V projekte boli integrované deti, rodičia i zamestnanci. Výsledky prezentovali, že využívanie hrových prvkov vo výtvarnom projekte vyhovovali nadaným i priemerným deťom. V začiatkoch projektu som mala obavy, aby nedošlo k tomu, že slabšie deti sa do práce nezapoja a „skryjú“ sa za prácu iných. Nestalo sa tak a deti zažívali dobrodružstvo z poznania, riešenia problémov a prebúdza sa v nich záujem o poznanie a učenie. Na základe mojich skúseností z realizácie projektov i praxe môžem konštatovať, že práca s deťmi zo sociálne slabších rodín si vyžadovala viac edukačnej tvorivosti a hravosti, lebo ich schopnosť sústrediť sa a prispôbiť bola problematickejšia ako u ostatných detí. Vzhľadom na to, že deti prichádzali do materskej školy s rozličnými skúsenosťami, nielen pokiaľ ide o materiál, a že ich predstavy konkrétnosti a znakového bohatstva neboli na rovnakom stupni, bol veľmi dôležitý individuálny prístup.

V úvode realizácie projektu som preverila úroveň detí, zistila, ako vedia kresliť, maľovať, modelovať, tvoriť a podľa toho som zvolila ďalší postup. Deti sa s niektorými grafickými materiálmi stretli až s príchodom do materskej školy a ich výtvarný prejav sa primerane rozvíjal. Niektoré deti obohatili kresbu ľudskej postavy o detaily, ktoré v úvode projektu chýbali, a znázornili prostredie, v ktorom človek žije – strom, slnko, zvieratá a pod. Iné deti úplne prirodzene kreslili po celej ploche papiera, zobrazené predmety alebo ich znaky boli voľne rozptýlené po ploche. Až slovné komentovanie kresby dieťaťom mi umožnilo

nahliadnuť do sveta ich predstáv. Počas celej realizácie projektu som si uvedomovala, že výtvarný prejav dieťaťa (kreslenie, maľovanie, modelovanie, koláže) upozorňuje dospelých, ako vidia svet, aký k nemu zaujímajú citový postoj, aké majú prania a obavy. Pomocou výtvarného prejavu som mohla spoznávať predstavy dieťaťa o svete a vytvoriť si úsudok o ich aktuálnom vývojovom stupni. Deťom som poskytovala dostatok možností, aby sa ich výtvarný prejav rozvíjal aj prostredníctvom skúšania vlastnosti a možnosti grafického materiálu. Častým zaobchádzaním s ním sa u detí na konci realizácie projektu vytvárali potrebné pracovno-technické návyky: zvládnutie plochy, držanie grafického materiálu, schopnosť jeho mnohostranného využitia a pod. Výrazný záujem o činnosť každého dieťaťa, ocenenie, priaznivé hodnotenie v priebehu výtvarnej činnosti utváralo atmosféru pokoja, pohody a istoty, ktorá bola dôležitou podmienkou úspechu. Mala som na zreteli, že úroveň výtvarného prejavu závisí od kvality detskej predstavivosti. Čím bohatšie boli predstavy, tým konkrétnejšie a úplnejšie bolo aj zobrazenie. Mojou hlavnou úlohou preto bolo rozvíjať a konkretizovať detské predstavy, sprostredkovať také emocionálne zážitky, ktoré deti podnecovali k výtvarným činnostiam. Využívala som dialóg s dieťaťom priamo nad produktom a viedla som ich k tomu, aby o svojom výtvore hovorili. Zaujímavé výpovede som zaznamenávala na zadnej strane produktu.

Realizáciou projektu, jednotlivými námetmi v plošnom, priestorovom, ale i časopriestorovom prevedení mi umožnili trocha sa zastaviť, zamyslieť, experimentovať, hrať sa, tvoriť, fantazírovať. Stále sa vynárali nové nápady, riešenia a vytváral sa priestor spoznávať seba ako tvorcu a na druhej strane som aj deťom umožnila nahliadnuť do sveta predstáv, myslenia tvorcu. Mojm zámerom bolo rozšíriť poznanie detí, vzbudiť záujem, obohatiť ich o zážitky z vlastnej tvorby, experimentu, sebavyjadrenia, ako aj získať skúsenosti pri hre s rôznorodým materiálom.

Navrhnutý projekt a jeho vhodnosť som overila v praxi a na základe výsledkov edukácie, reakcií a odpovedí môžem konštatovať, že deti prejavili záujem o hrové prvky a ich uplatnením vo výtvarnom projekte došlo k zlepšeniu úrovne detského výtvarného prejavu, spestreniu a oživeniu denného poriadku v materskej škole a tým aj k naplneniu hlavného cieľa práce.

**ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH ODKAZOV**

- BARTUŠKOVÁ, M. 1964. *Pedagogika predškolského veku*. Praha: SPN, 1964.
- COUFALOVÁ, J. 2006. *Projektové vyučovanie pro prvú stupeň základnej školy*. Praha: FORTUNA, 2006. ISBN 80-7168-958-0.
- DYNER, W. 1976. *Námetové hry detí v rodine a v materskej škole*. Bratislava: SPN, 1976.
- FÖLÖPOVÁ, E. – ZELINOVÁ, M. 2003. *Hry v materskej škole*. Bratislava: SPN, 2003. ISBN 80-10-00002-7.
- HLAVSA, J. et al. 1986. *Psychologické metódy výchovy k tvorivosti*. Praha: SPN, 1986. 14-526-86.
- JÍROVÁ, M. a kol. 1979. *Metodika výchovnej práce v jasliach a v materských školách*. Bratislava: SPN, 1979. 67-041-79.
- KARLIKOVÁ, Ľ. *Výtvarná výchova – integrujúci fenomén v rozvíjaní tvorivosti dieťaťa na 1. stupni základnej školy*. MPC Prešov, 2004. ISBN 80-8052-194-8.
- KOHLOVÁ, M. 2004. *200 výtvarných činností*. Praha: Portál, 1996. ISBN 80-85285-90-9.
- KOHLOVÁ, M. 2004. *Výtvarné činnosti pro malé děti*. Praha: Portál, 2004. ISBN 80-7178-891-0.
- KOLLÁRIKOVÁ, Z. – PUPALA, B. 2001. *Predškolská a elementárna pedagogika*. Praha: Portál, 2001. ISBN 80-7178-585-7.
- KONČEKOVÁ, Ľ. 2007. *Vývinová psychológia*. Prešov: Vydavateľstvo Michala Vaška, 2007. ISBN 978-80-7165-614-2.
- LIPNICKÁ, M. 2007. *Rozvoj grafomotoriky a podpora psaní*. Praha: Portál, 2007. ISBN 978-80-7367-244-7.
- MACHOLDOVÁ, T., RYŠAVÝ, M. *Výtvarné práce s pohádkami*. Praha: Portál, 2005. ISBN 80-7367-019-4.
- MATÚŠKOVÁ, R. *Projektová metóda a projekty vo vyučovaní na 1. stupni ZŠ*. In: *Naša škola*, 2006/2007, č. 2. ISSN 1335-2733.
- PODHÁJECKÁ, M. et al. 2000. *Vybrané kapitoly z pedagogiky*. Prešov: Portál, 2000. ISBN 80-7178-585-7.
- PODHÁJECKÁ, M. 2008. *Edukačnými hrami poznávame svet*. Prešov: Prešovská univerzita v Prešove, Pedagogická fakulta, 2008. ISBN 978-80-8068-797-7.
- PONDELÍKOVÁ, R. 2011. *Rozvoj grafomotoriky pomocou výtvarných aktivít*. MPC: Bratislava, 2011. ISBN 978-80-8052-379-4.

PŘÍHODA, P. 1995. Charakteristické znaky výtvarného prejavu. In: *Svet detskej kresby*. Bratislava: Gradient, 1995. ISBN 80-967231-3-8.

RAZÁKOVÁ, D. 1963. *Kreslíme, malujeme, modelujeme*. Praha: SPN, 1963.

SEDLÁKOVÁ, A. 2002. Projektové vyučovanie na výtvarnej výchove. In: *Pedagogické rozhľady* 2, 2002, 16, č.2. ISSN 1335-0404.

SLAVKAYOVÁ, S. 2005. *Projektová metóda v školskom klube*. MPC Prešov, 2005. ISBN 80-8045-367-5.

ŠIMOVÁ, G. – DARGOVÁ, J. 2001. *Tvorivé dieťa predškolského veku*. Prešov: Rokus, 2001. ISBN 80-89055-11-7.

Štátny vzdelávací program ISCED 0 – predprimárne vzdelávanie. 2008. Bratislava: Ministerstvo školstva Slovenskej republiky, 2008. Dostupné z <<http://www.minedu.sk/index.php?lang=sk&rootId=2319> >

ŠUPŠÁKOVÁ, B. 1995. *Svet detskej kresby*. Bratislava: Gradient, 1995. ISBN 80-967231-3-8.

ŠUPŠÁKOVÁ, B. 1999. *Projekty a alternatívne formy vo výtvarnej výchove*. Bratislava: Gradient, 1999. ISBN 80-967231-4-6.

ŠUPŠÁKOVÁ, B. 2001. *Čítanka odborných textov z výtvarnej výchovy*. Bratislava: Univerzita Komenského, 2001. ISBN 80-223-1570-2.

ŠUPŠÁKOVÁ, B. 2004. *Vizuálna kultúra a umenie v škole*. Bratislava: DIGIT, 2004. ISBN 80-968441-1-3.

TŮMA, M. 1991. *Tvorivý človek*. Bratislava: Obzor. 1991. s. 240. ISBN 80-215-0177-4.

UVÁČKOVÁ, I., VALACHOVÁ, D., DROPOVÁ, G. *Metodika rozvíjania grafomotorických zručností detí v materských školách*. Bratislava: Orbis Pictus Istropolitana, spol. s r. o., 2009, ISBN 978-80-7158-967-9.

UŽDIL, J. – RAZÁKOVÁ, D. 1978 *Metodika výtvarnej výchovy v materskej škole*. Bratislava: SPN, 1978.

UŽDIL, J. – ŠAŠINKOVÁ, E. 1984. *Výtvarná výchova v predškolskom veku*. Bratislava: SPN, 1984. SÚKK – GR č. 1997/I-83.

UŽDIL, J. 2002. *Čáry, klikyháky, paňáci a auta*. Praha: Portál, 2002. ISBN 80-7178-599-7.

VALACHOVÁ, D. 2002/2003. *Symbol a jeho miesto v detskom výtvarnom prejave*. In: *Predškolská výchova*, roč. 2010/2011, č. 2. ISSN 0032-7220.

VÍTKOVÁ, M. 1990. *Výtvarná výchova v ranom veku*. Bratislava: SPN, 1990. ISBN 80-08-00094-5.