



Európska únia
Európsky sociálny fond

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

Janka Homzová

Galerijná pedagogika vo výtvarnej edukácii v základných, stredných školách a ZUŠ

2015

Publikácia bola vydaná a financovaná z prostriedkov ESF
v rámci národného projektu Profesijný a kariérový rast
pedagogických zamestnancov.
ITMS kód projektu 26120130002
ITMS kód projektu 26140230002

**Galerijná pedagogika
vo výtvarnej edukácii v základných,
stredných školách a v ZUŠ**

Janka HOMZOVÁ

Bratislava 2015

OBSAH

Úvod	5
1 Vizuálna kultúra a vizuálna gramotnosť	7
2 Galerijná edukácia	10
2.1 Galérie a múzeá	10
2.2 Galerijná pedagogika	11
2.3 Galerijná animácia	12
2.4 Galerijný pedagóg a jeho odborná príprava	14
2.5 Vzťah galérie a školy	16
3 Formy a metódy sprístupňovania výtvarného diela v galérii	19
3.1 Organizačné formy galerijnej edukácie	19
3.1.1 Teoretické programy	20
3.1.2 Praktické programy	22
3.1.3 Zmiešané programy	23
3.1.4 Zvláštne – príležitostné programy	23
3.2 Metódy využívané v galerijnej edukácii	24
3.3 Prelínanie organizačných foriem a metód v galerijnej pedagogike	25
3.4 Galerijné animácie	25
3.5 Pomôcky galerijného pedagóga	28
3.5.1 Pracovné listy	28
3.5.2 Aktívne knihy	30
3.5.3 Múzejný/galerijný kufrík	30
3.6 Plánovanie galerijnej edukácie	31
3.7 Metodická štruktúra edukačného galerijného programu ku konkrétnej výstave	32
4 Virtuálne galérie na webových stránkach galérií a múzeí	37
Záver	40
Zoznam bibliografických odkazov	41
Príloha	43

Úvod

Dnešná doba kladie stále vyššie nároky na odbornú prípravu pedagogických pracovníkov, na zmenu zaužívaných metód a foriem vyučovania, ako aj na využívanie edukačných programov iných kultúrnych inštitúcií.

Jedným z možných prepojení sa javí využívanie činnosti galérií a múzeí. Tieto inštitúcie preberajú stále väčšiu spoločenskú zodpovednosť. Posledných 20 rokov dochádza na Slovensku k rozvoju rozmanitých foriem aktivizujúcich programov v galériách. Významnú úlohu zohrávajú galerijné animácie. Sú to programy, ktoré sa zameriavajú na bližšie pochopenie umeleckého diela či zámeru umelca prostredníctvom rozhovorov, diskusií a vlastnej tvorivej aktivity. Javia sa ako najefektívnejšie riešenie výchovy k umeniu a sprostredkovania umenia. Osobná skúsenosť zo stretnutia s umeleckým dielom v origináli je nenahraditeľná.

Vzájomná spolupráca školskej výtvarnej výchovy s galerijnou pedagogikou v alternatívnom prostredí galérie podporuje rozvoj samostatného a kritického prístupu žiakov ku klasickému i súčasnému umeniu, a tým aj k spoločnosti. Prehĺbuje sa záujem o tvorivý prístup a dialóg v oblasti vizuálneho poznania a komunikácie, čím sa rozširuje vzdelávanie na všetky vizuálne znaky a podnety, s ktorými je dnešná generácia každodenne konfrontovaná.

Nie každá škola a trieda má možnosť minimálne raz za školský rok navštíviť výstavu v galérii. Jednoduchšie to majú školy v mestách, v ktorých sa galérie nachádzajú. Preto ako jedna z možných foriem návštevy galérie je virtuálna návšteva galérie na webovej stránke a práca s obrazmi.

Mnohé zahraničné galérie na svojich webových stránkach ponúkajú vzdelávacie programy, pričom dôraz je kladený na hravé a zábavné experimentovanie s vybranými dielami.

Najdôležitejším prvkom vzdelávania prostredníctvom webových stránok je ich interaktivita – virtuálne prehliadky, trojrozmerné prehliadky vybraných exponátov pomocou funkcie zoom, informácie o umelcoch spracované formou spotu, hry s obrazmi vo forme skladačiek či pexesa. Zo stránok múzeí a galérií je možné sťahovať pracovné listy.

Nový svetový trend pod názvom edutainment – „trend zábavného vzdelávania“ umožňuje digitalizácia zbierok a jej sprístupňovanie na webových stránkach, ktoré prináša zaujímavé vzdelávacie príležitosti.

1| Vizuálna kultúra a vizuálna gramotnosť

Súčasná kultúra je vizuálne presýtená a mladá generácia je už od raného veku vystavená veľkému tlaku vizuálnych médií. Ľudia sú schopní tieto informácie vnímať prostredníctvom zmyslov, spracovať ich, citovo prežiť, prípadne na ne primerane reagovať. To všetko vďaka zraku. Touto cestou sa dostávajú k veľkému množstvu informácií, z ktorých majú možnosť vybrať si tie, ktorým chcú venovať pozornosť.

Súčasná kultúra je predovšetkým vizuálnou kultúrou, čo prináša zmeny do oblasti vizuálneho vnímania. Povedané slovami L. Kesnera (2000), kumulatívny dôsledok vplyvu vizuálnej kultúry na vzorce vnímania je dvojznačný:

1. na jednej strane **vidíme viac i efektívnejšie**,
2. na druhej strane **strácame schopnosť videnia hlbšieho**, ponoreného, zaostreného, čo vyžaduje aj vnímanie umeleckého diela.

Podľa M. Guillaume (2012) existujeme v dobe tzv. *vizuálnej explózie*, ktorá naberaá čoraz väčšie tempo. Vizuálna predstavivosť sa stáva súčasťou kultúry a vnútorných dispozícií jedinca. Každý z nás potrebuje vo svojom živote vizuálny jazyk, aj keď verbálna a písomná komunikácia sú ešte stále dominantné. L. Kesner (2000) hovorí o množiacich sa tvrdeniach, ktoré manifestujú zásadnú zmenu v ľudskom vedomí, ktorú prináša „digitálna revolúcia“ založená na počítačovej manipulácii obrazu a rozvoji nových obrazových technológií, ktorých výskyt v našom percepčnom poli sa stále zvyšuje.

B. Šupšáková (2004) uvádza nevyhnutnosť vyrovnania sa s narastajúcim intelektuálnym poznaním a technickým pokrokom súčasnej civilizácie, ktorá prináša nové trendy, k čomu je potrebné kultivovať videnie, vizuálne vnímanie a predstavivosť.

L. Kesner (2000) uvádza, že schopnosť vidieť je i určitou sociálnou a kultúrnou praxou, súborom praktík, ktoré zjednocujú príslušníkov určitého spoločenstva v ich vizuálnej aktivite: „*Vidíme v rámci kultúrou nám poskytovaného súboru možností.*“

Uvedené tvrdenia poukazujú na fakt, že kvalita vizuálnych schopností je determinovaná kultúrnym charakterom geografického územia – krajiny, kde

človek žije. Napriek tomu, že návštevník prichádza do galérie, aby videl umelecké dielo, aj ono je len jedným vnemom v miliarde zobrazení, ktoré každodenne vníma vo svojom bežnom živote.

„Súbor všetkých týchto obrazov a vnemov predstavuje čosi, čo môžeme nazvať vizuálnou kultúrou, teda prostredím, ktoré nás utvára ako vidiace subjekty“ (Kesner 2000).

Vizuálne schopnosti v dnešnej dobe nie je možné jednoznačne ovplyvňovať a kultivovať, pretože vizuálnu kultúru súčasnosti tvoria ďalšie milióny vizuálnych stimulov v bežnom živote, ktorým sa nedá vyhnúť a ktoré nás ovplyvňujú a utvárajú, respektíve utvárajú naše vizuálne schopnosti (Guillaume 2012).

Vizuálna gramotnosť

Vizuálne vnímanie chápeme ako: **aktívne prijímanie a zobrazovanie informácií v trojrozmernom svete** (percepcia a recepcia), v ktorých sú obsiahnuté všetky atribúty: tvar, farba, línia, pohyb.

Vo výtvarnej edukácii vnímanie (vizuálna percepcia) súvisí s **ikonografiou**, ktorej ovládanie je vlastne technikou zrozumiteľnosti obrazu.

Zobrazovať informácie predpokladá mať zrkovú predstavu, schopnosť vytvárať predstavy. Predstavivosť je predpokladom tvorivej činnosti a obrazotvornosť je schopnosť tvorby obrazov, predstáv a ideí, použiteľných i v praktickej činnosti človeka.

Tvorivá obrazotvornosť predstavuje **vytváranie úplne nových, originálnych obrazov** na základe spájania predstáv či rôznych skôr získaných častí.

Vizualita je teda súbor postupov, ktoré umožňujú stvárať informácie tak, aby boli vnímateľné zrakom.

Podľa M. Guillaume (2012) mať vizuálnu schopnosť znamená mať schopnosť vnímať svet pomocou zraku, nie je to len záležitosť zmyslov, ale aj motivačných činiteľov a vplyvu sociálneho prostredia. Treba ju rozvíjať a kultivovať. Mať vizuálnu schopnosť, ktorá je determinovaná neurofyziológicky, vekom, učením, povolaním, znamená byť vizuálne gramotný.

L. Kesner (2000) nás upozorňuje na nedostatky vo vizuálnej schopnosti vnímateľa. Jeho percepčné schopnosti (formované každodennou vizuálnou kultúrou a s ňou spojenou obrazovou skúsenosťou) **nie sú ideálnou výbavou na vnímanie izolovanej množiny vizuálnych zobrazení** (t. j. umeleckých diel), za ktorými do galérie prichádzajú a ktoré vyžadujú iný typ vizuálnej aktivity,

než je tá, ktorú využíva vo všetkých svojich profesijných a životných situáciách. Väčšina návštevníkov galérií je v možnostiach umeleckého zážitku značne limitovaná, nie je schopná prekonať **tikavý vizuálny modus** svojho **vnímania** a vyvinúť dostatočne pozorné videnie.

Kesner (2005) tvrdí, že tvorcovia expozícií v galériách sú konfrontovaní s reálnou možnosťou, že korene nezáujmu o výtvarné umenie, nedostatočnosť interaktivity divákov s vystavenými dielami pochádzajú z neurobiologických základov percepcie a že **vizuálna kultúra dnešnej doby pretvára percepčné vzorce súčasného návštevníka galérie** do takej miery, že kompetentné vnímanie statických obrazov je pre mnohých z nich náročné až nemožné.

Z pohľadu dnešnej doby je preto dôležité získať nielen základnú gramotnosť (schopnosť čítať, písať, počítať), ale taktiež vizuálnu gramotnosť (schopnosť narábať s obrazmi).

Riešením je možnosť využiť výchovno-vzdelávacie programy galérií či múzeí, ktoré dávajú možnosť priameho kontaktu s umením a kultúrou, a tým aj priamu komunikáciu prostredníctvom vizuálne obrazných vyjadrení.

2| Galerijná edukácia

V roku 2008 prebehla na Slovensku reforma školstva. Do praxe vstúpila nová koncepcia výtvarnej výchovy vytvorená kolektívom autorov Daniel Fischer, Marián Mudroch a Ladislav Čarný (2007), ktorej cieľom bolo reagovať na potreby a požiadavky dnešnej spoločnosti.

Nová koncepcia výtvarnej výchovy sa zameriava na aktívny prístup k médiu umenia a k súčasnej kultúre. To si však vyžaduje mať aktívne skúsenosti s ich jazykom, t. j. s vizuálne obraznými vyjadreniami.

Podľa M. Pavlikánovej (2013) jednou z ciest v oblasti vzdelávania v umení a umením je **prepojenie školskej výtvarnej výchovy s galerijnou pedagogikou a bežným životom**, čo si vyžaduje aj odbornú pripravenosť v odbore múzejná/galerijná pedagogika, ale aj v odbornej príprave pedagógov výtvarnej výchovy.

2.1| Galérie a múzeá

Múzeum i galéria sú kultúrnymi inštitúciami, ktoré zhromažďujú, prechovávať a pre verejnosť odhaľujú a prezentujú kultúrne, historické, prírodné a umelecké dedičstvo.

Pojmy *galéria* a *múzeum* sa vo svete používajú často identicky. V Čechách a na Slovensku možno však tieto pojmy rozlišovať, a to vďaka tomu, že výtvarné umenie u nás predstavujú verejnosti inštitúcie označované ako galérie, zatiaľ čo ostatné druhy ľudských artefaktov, kultúrne, historické a prírodovedné zbierky prezentujú múzeá.

Múzeum je inštitúcia, ktorej hlavnou funkciou je prezentácia a sprístupňovanie ľudských artefaktov a zo strany návštevníkov je hlavným poslaním poznávať. Programy pre verejnosť organizované v rámci múzea nepracujú natolko s informáciami ako škola, ale so skutočnými predmetmi. Takýmito predmetmi môžu byť všetky typy prírodných objektov a dokumentov o nich (geologické, mineralogické, botanické a zoologické zbierky atď.) a aj objekty, ktoré

vznikli ľudskou činnosťou a dokumenty o nich (predmety, objekty a budovy, ako aj dôkazy ľudskej existencie, vývoja a kultúry). Múzeum ako inštitúcia má teda širší záber ako galéria a svojou podstatou je viac zamerané na odovzdávanie informácií a poznatkov.

Galéria predstavuje verejnosti objekty výtvarného umenia. Možno ju chápať ako špecifické múzeum, ktoré sa venuje výlučne výtvarnému umeniu. Obe tieto inštitúcie používajú podobné metódy a postupy. V celosvetovom kontexte sú inštitúcie pracujúce čisto s výtvarným umením označované bežne ako múzeá.

Galéria ako inštitúcia má v terminológii v celosvetovom kontexte pozíciu „provozu umění“, t. j. nezhrmažďuje umelecké diela v podobe zbierky, ale zaoberá sa ich obchodovaním, predajom a kúpou. Návšteva galérie v zahraničí znamená malý či väčší výstavný priestor, ktorého hlavným zámerom je predaj umeleckých artefaktov.

2.2| Galerijná pedagogika

Galerijná pedagogika je špecifická oblasť múzejnej pedagogiky. Všeobecne je múzejná pedagogika definovaná ako výchova a vzdelávanie v múzeu, múzeom iniciovaná a zároveň pre múzeum, smeruje k návštevníkovi, jeho potrebám i požiadavkám (Pavlikánová 2013).

V systéme vied je múzejná pedagogika čiastkovým odborom všeobecnej pedagogiky a odboru muzeológie, no opiera sa aj o ďalšie oblasti ako sociológia, psychológia, teória informácií, teória komunikácie, pedagogika voľného času. Je chápaná ako interdisciplinárny odbor, ktorý zasahuje do všetkých oblastí vzdelávania, čím sa podieľa na rozširovaní obsahu výchovno-vzdelávacieho procesu.

Na rozdiel od múzejnej pedagogiky sa galerijná pedagogika špecializuje na edukácie v galériách a múzeách umenia. Špecifikovanie jej pracovného poľa spočíva podľa K. Sokolovej (2014) „... vo výraznej odlišnosti vnútorných edukačných podmienok, a tým aj edukačných situácií v múzeách umenia a galériách, ktoré sú dané charakterom ich exponátov. Porozumenie výtvarných diel divákmi, ako aj spôsoby ich objasňovania edukátormi sa totiž výrazne líšia od edukačných procesov v iných druhoch múzeí.“

Aj keď je **galerijná pedagogika** špecifickou oblasťou múzejnej pedagogiky, nie je takéto definovanie jednotné. V nemeckej pedagogike dominuje pojem **múzejná pedagogika** (Museumpädagogik), ktorá svojím obsahom pokrýva sprostredkovanie múzejných obsahov v múzeách, múzeách umenia i galériách. V anglo-amerických krajinách sa stretávame s pojmom **galerijná pedagogika** (gallery education). V českej odbornej literatúre Horáček (1998) či Ferencová (2002) presadzujú pojem **galerijná pedagogika**, v dielach Jůvu (2004) či Šobáňovej (2012) sa stretávame so všeobecným pojmom **múzejná pedagogika**. Brabcová (2003) používa všeobecný pojem **múzeum, múzejná pedagogika**, no cez výchovu umením (art education) bližšie špecifikuje aj galerijnú pedagogiku. Na Slovensku sa stretávame s pojmom **galerijná pedagogika** u Sokolovej (2014) a Pavlikánovej (2013). Napriek istej špecifikácii obsahu galerijnej pedagogiky pod pojem vzdelávanie v galériách, múzeách a iných kultúrnych inštitúciách sa radia rôznorodé edukačné aktivity a rôzne formy práce so širokou kultúrnou verejnosťou.

Galerijná pedagogika na Slovensku sčasti nadviazala na jej príbuznú disciplínu, výtvarnú pedagogiku. Je postavená na výchove umením, ktorá si môže vo vzájomnej interakcii dovoliť zohľadniť individualitu dieťaťa, učiteľa i pedagóga. (Brabcová 2003)

Nejednotnosť v definovaní pojmov múzejnej i galerijnej pedagogiky má vplyv aj na definovanie štandardov, tzn. minimálne ukončené vzdelanie a odbor na výkon profesie zameranej na prácu s návštevníkom v múzeách, múzeách umenia, galériách. Nejednotnosť sa následne prejavuje aj v pomenovaní samotnej profesie odborného pracovníka, ktorý realizuje výchovno-vzdelávaciu činnosť s návštevníkom: **múzejný pedagóg, galerijný pedagóg, lektor, výtvarný pedagóg, animátor a pod.**

2.3| Galerijná animácia

Podľa M. Guillaume (2012) posledných tridsať rokov sa v našich múzeách a galériách začali realizovať aktivizujúce edukačné programy, ktorých úlohou je približovať výtvarné umenie všetkým vrstvám obyvateľov, ale predovšetkým deťom, mládeži a ostatnej laickej verejnosti. Náročné výtvarné formy, ktoré nie je možné vnímať bez primeraného výtvarného vzdelania, bolo

nevyhnutné návštevníkom sprostredkovať. Konkurencia v oblasti možností trávenia voľného času prinútila inštitúcie múzeí a galérií tiež riešiť problém „zážitku“ návštevníka. Ak sa má stať kultúrna inštitúcia konkurencieschopnou voči iným voľnočasovým aktivitám, je nevyhnutné, aby do svojich programov zahrnula i schopnosť primerane návštevníka zaujať a pripraviť mu plnohodnotne a príjemne strávené chvíle. Cieľom edukačných programov galérií sa stávajú aktivity, v rámci ktorých nejde len o pasívne prijímanie informácií a vizuálnych podnetov, ale umožňujú i vlastnú aktivitu návštevníkov. Štúdiom výchovno-vzdelávacích metód či praktickou skúsenosťou v galériách a múzeách vo vyspelejších štátoch začali výtvarní i galerijní pedagógovia postupne i do našich krajín prinášať nové a súčasné trendy vo výtvarnej edukácii a v sprostredkovaní výtvarného umenia. Postupne sa v našom prostredí udomácnili nové pojmy ako *animácia výtvarného umenia*, *vizuálna kultúra* a *vizuálna inteligencia*. **Animácia výtvarného umenia je spoločné pomenovanie pre všetky snahy a aktivity, ktoré vedú k oživeniu a priblíženiu výtvarného umenia verejnosti.** (Guillaume 2012)

Slová ako **animácia** alebo **animátor** pochádzajú z románskych jazykov. Do slovenčiny sa dostalo slovo animácia pravdepodobne z francúzštiny (animation) alebo z taliančiny (animazione). Pôvod slova animácia možno vyvodiť z latinského slova **anima** – najčastejšie prekladaného ako duša, pričom slovo duša sa chápe v zmysle semitských jazykov ako ekvivalent slova život.

Animovať – dávať dušu, vdýchnuť dušu, život – vyslovene **oživovať**, prípadne **oduševňovať**. Niektorí autori uvádzajú i **nadchnúť** alebo tiež **naplniť životom**, resp. **duchom**.

V slovníkoch cudzích slov sa nachádzajú ďalšie príbuzné výrazy:

- a) **animato** – sa prekladá ako živo, oduševnene, oživené; z toho sú odvodené výrazy **animovaný** – čulý, živý, veselý a **animovať** – rozveseliť, povzbudzovať, zabávať dakoho,
- b) **animátor** – je tu definovaný ako tvorivý pracovník, najčastejšie v oblasti cestovného ruchu, alebo cirkevný organizátor, vedúci cirkevnej animácie. Spojitosť s výtvarným umením nie je u nás ešte natolko etablovaná ako v zahraničí, preto sa vo výtvarnom umení stretávame so slovom *animácia* častejšie v spojení s grafickými a počítačovými technikami spracovania obrazov do podoby animovaného príbehu či filmu. Ide tu o oživovanie postáv, figúr, predmetov, mimiku a gestikuláciu kreslených, počítačovo projektovaných postáv.

Pojem *animácia* nie je nijako nový či prevratný. Je to len iný výraz označujúci skutočnosť, ktorá sa zjavovala už oveľa skôr, ako sa pojem začal používať, a síce súbor nedirektívnych metód pôsobenia na skupinu ľudí. Tento pojem M. Kaplánek (2007) prirovnáva k anglickému **empowerment**, tzn. „*posilnenie osobného i skupinového potenciálu, uschopnenie k participácii na živote spoločenstva a umožnenie realizácie spoločných aktivít*“.

Pojem animácie sa začal v pedagogike používať v 60. rokoch 20. stor., keď začalo byť odborníkom jasné, že princípy práce so skupinou a jej „oživovanie“ skrze osobu animátora môžeme považovať za legitímnu výchovnú metódu. Kaplánek (2007) zhrnul do pojmu **animácie** rôzne pedagogické koncepcie, ktoré však majú niekoľko spoločných rysov:

- a) **nedirektívny prístup vedúcich,**
- b) **aktivizácia účastníkov,**
- c) **participácia,**
- d) **blízkosť životnému štýlu mladých ľudí.**

Galerijné animácie vznikajú ako sprievodný program k prebiehajúcej výstave. Ich úlohou je priblížiť verejnosti zameranie výstavy a tvorbu jednotlivých výtvarníkov tak, aby bola laickej verejnosti zrozumiteľná, aby sa dozvedeli o spôsobe vzniku umeleckého diela, porozumeli zámerom výtvarníkov, mohli diela plnohodnotne vnímať a podrobiť vlastnej reflexii.

Vo vyspelejších inštitúciách existujú samostatné pedagogické oddelenia, kde pracujú galerijní pedagógovia.

2.4| Galerijný pedagóg a jeho odborná príprava

Múzeá a galérie sú po profesijnej stránke inštitúcie zložené z rôznorodých profesií: kurátor, kustód, dokumentátor, reštaurátor, konzervátor, preparátor, laborant, technik, stolár, výstavný technik, výtvarník – grafik, fotograf, múzejný pedagóg – lektor, animátor, marketingový manažér a ďalšie.

Potreba definovať absolvované vzdelanie, nové štandardy i náplň práce pre jednotlivé profesie v múzejníctve vyplynula z požiadaviek súčasnej spoločnosti, to znamená, že zmena vo fungovaní kultúrnych inštitúcií sa odzrkadlila aj v personálnej politike štátnych i neštátnych organizácií. Veľký dôraz sa dnes kladie na múzeá a galérie ako profesionálne zbierkotvorné, vedecko-

výskumné a kultúrno-vzdelávacie inštitúcie, čo si vyžaduje vysokú profesionalitu zamestnancov. Z toho vyplýva, že bolo potrebné v rezorte kultúry aktualizovať odborné vzdelávanie a profil absolventov podľa požiadaviek trhu práce. Jednotlivé vysoké školy reagovali na prichádzajúce zmeny a aktualizovali svoje študijné programy.

Kvalifikáciu v odbore múzejná pedagogika (muzeológia) a galerijná pedagogika na Slovensku je možné získať v rámci vybraných študijných odborov na pedagogických a filozofických fakultách, ktoré reagovali úpravou a doplnením existujúcich študijných programov, prípadne vytvorením samostatného odboru, na požiadavky trhu v danom odbore (Pavlikánová 2013):

- **Katedra dejín výtvarného umenia, Filozofická fakulta Univerzity Komenského v Bratislave:** vzdelanie v odbore dejín výtvarného umenia s dôrazom na vývoj umenia v strednej Európe, 1. a 2. stupeň vysokoškolského štúdia výučby a vedeckého výskumu;
- **Katedra etnológie a kultúrnej antropológie, Filozofická fakulta Univerzity Komenského v Bratislave:** vzdelanie 1. a 2. stupňa vysokoškolského štúdia v odbore muzeológia a kultúrne dedičstvo;
- **Ústav umelecko-edukačných štúdií, Katedra výtvarnej výchovy, Pedagogická fakulta Univerzity Komenského v Bratislave:** absolventi 1. stupňa vysokoškolského štúdia v odbore učiteľstvo umeleckých a umeleko-výchovných predmetov, študijný program učiteľstvo výtvarného umenia a učiteľstvo výtvarného umenia v kombinácii, získavajú aj kompetenciu múzejného a galerijného pedagóga (špecificky zamerané didaktické predmety);
- **Inštitút hudobného a výtvarného umenia, Katedra výtvarného umenia a výchovy, Filozofická fakulta Prešovskej univerzity v Prešove:** absolventi 1. stupňa vysokoškolského štúdia v odbore učiteľstvo umeleckých a výchovných predmetov, študijný program výtvarná výchova, získavajú aj kompetenciu galerijného pedagóga (odborne zameraný predmet *galerijná animácia*), v rámci 3. stupňa vysokoškolského štúdia v študijnom odbore odborová didaktika je možné robiť dizertačnú prácu aj na tému v danej oblasti;
- **Katedra výtvarnej výchovy, Pedagogická fakulta Univerzity Mateja Bela v Banskej Bystrici:** absolventi 1. stupňa vysokoškolského štúdia v odbore učiteľstvo umelecko-výchovných predmetov, študijný program

učiteľstvo výtvarného umenia a učiteľstvo výtvarného umenia v kombinácii, získavajú aj kompetenciu galerijného pedagóga (odborne zamerané didaktické predmety), v rámci 3. stupňa vysokoškolského štúdia v študijnom odbore odborová didaktika si študent môže vybrať voliteľný predmet zameraný na galerijnú a múzejnú pedagogiku;

- **Katedra výtvarnej výchovy a tvorby, Pedagogická fakulta Univerzity Konštantína Filozofa v Nitre:** v rámci 2. stupňa vysokoškolského štúdia v odbore učiteľstvo umelecko-výchovných predmetov, študijný program učiteľstvo výtvarného umenia v kombinácii, získavajú absolventi aj kompetenciu galerijného pedagóga (odborne zamerané didaktické predmety);
- **Katedra muzeológie, Filozofická fakulta Univerzity Konštantína Filozofa v Nitre:** vzdelanie 1. a 2. stupňa vysokoškolského štúdia v odbore muzeológia;
- **Trnavská univerzita v Trnave, Pedagogická fakulta, Katedra pedagogiky výtvarného umenia:** pripravuje absolventov v rámci 1. stupňa vysokoškolského štúdia v odbore učiteľstvo umelecko-výchovných predmetov v študijnom programe animácia výtvarného umenia. Absolvent štúdia je špecificky disponovaný na vykonávanie práce animátora výtvarného umenia v rôznych kultúrnych a edukačných inštitúciách a zariadeniach.

Podľa M. Pavlíkánovej (2013) k rozvoju odboru galerijnej pedagogiky a jej postavenia v praxi prispeli aj projekty:

- **Bližšie k múzeu** – realizovaný Nadáciou otvorenej spoločnosti v rokoch 2004 – 2007 ako vzdelávací cyklus zameraný na rozvíjanie vzdelávacej funkcie múzeí a galérií na Slovensku v spolupráci s British Council.
- **Bližšie ku galérii** – ročný vzdelávací projekt realizovaný v rokoch 2009 – 2010, ktorý bol obsahovo zameraný na vzdelávanie umením, galerijnú pedagogiku a lepšie sprístupnenie vizuálneho umenia divákovi.

2.5| Vzťah galérie a školy

Výtvarná výchova v kooperácii so vzdelávaním v galériách a múzeách cez riadený a aktívny kontakt s umeleckými dielami môžu spoločne smerovať k výchove jedinca a k formovaniu jeho osobnosti, výtvarného cítenia, rozvíjania

vizuálnej gramotnosti, kritického i tvorivého myslenia. Vzájomná spolupráca školskej výtvarnej výchovy s galerijnou pedagogikou v alternatívnom prostredí galérie podľa Pavlíkánovej (2013):

- podporuje u žiakov rozvoj kritického prístupu k vnímaniu vizuálnych zobrazení súčasných médií,
- vedie žiakov k rozoznávaniu, pomenovávaniu, ako aj vytváraniu jednotlivých prvkov vizuálne obrazných vyjadrení v tvorivom procese,
- vytvára priestor na samostatný, kritický a tvorivý prístup žiakov nielen k umeniu a kultúre, ale k celej spoločnosti,
- prehľbuje u žiakov záujem o tvorivý prístup a dialóg v oblasti vizuálneho poznania a komunikácie, čím sa rozširuje vzdelávanie na všetky vizuálne znaky a podnety, s ktorými sú každodenne konfrontovaní.

Vzdelávacie aktivity v galériách podľa Pavlíkánovej (2013) môžu predmetu výtvarná výchova ponúknuť:

- možnosť konfrontácie vzájomných názorov, dojmov, pocitov,
- doplnenie alebo rozšírenie cieľov stanovených vo vzdelávacích programoch (ŠVP),
- prepojiť témy z najrôznejších oblastí poznávania, vytvoriť priestor na medzipredmetové väzby v prístupe k vzdelaniu,
- pomoc v porozumení prejavov súčasného umenia,
- pomoc v poznaní vlastnej kultúrnej tradície,
- pomoc v porozumení súčasným informačným a komunikačným technológiám a vizuálnemu jazyku doby,
- vytvorenie multikultúrneho priestoru,
- vytvorenie interaktívneho a slobodného diskusného priestoru.

Príkladom kooperácie múzea, múzea umenia, galérie a školy sú projekty Galérie mesta Bratislavy – **Umenie zblízka** a Slovenskej národnej galérie – **Raz u nás, raz u vás**.

Galéria mesta Bratislavy od roku 2006 realizuje celoslovenský cyklický projekt **Umenie zblízka** pre žiakov základných škôl, osemročných gymnázií a základných umeleckých škôl vo veku 10 – 15 rokov, ktorý približuje diela slovenského výtvarného umenia 20. a 21. storočia.

Program svojím obsahom symbolicky cez svoje brány vstupuje priamo do škôl, rozširuje a dopĺňa vzdelávaciu oblasť umenie a kultúra.

Slovenská národná galéria založila projekt **Raz u nás, raz u vás** na užšom prepojení galérie a školy. Program sa skladá z dvoch častí: z animačného programu v galérii k aktuálnej výstave a z následnej tvorivej aktivity v škole. V tomto prípade ide o spojenie dvoch jednorazových návštev školy v galérii a galérie v škole, čo vedie k hlbšiemu nahliadnutiu do preberanej problematiky. Program pružne reaguje na rekonštrukciu v Slovenskej národnej galérii a s tým spojené čiastočné uzavretie priestorov.

3| **Formy a metódy sprístupňovania výtvarného diela v galérii**

Galerijný pedagóg pre úspech svojej práce využíva najrôznejšie organizačné formy, metódy a didaktické prostriedky, aby sprostredkoval účastníkom galerijného programu estetický zážitok a priamu skúsenosť s výtvarným dielom. Priamym kontaktom s exponátmi a interaktívnymi pomôckami, striedaním rôznych činností motivuje účastníkov k aktívnemu poznávaniu a učeniu sa.

3.1| **Organizačné formy galerijnej edukácie**

V múzejnej/galerijnej edukácii sa postupne vyvinul celý rad organizačných foriem, z ktorých si galerijný pedagóg vyberá so zreteľom na cieľ, obsah edukácie, cieľovú skupinu návštevníkov tie, ktoré sú najvhodnejšie.

Galerijná edukácia obvykle prebieha vo výstavných priestoroch, no výstavný priestor galérie nie je nevyhnutnou podmienkou edukácie. Môže prebiehať aj v exteriéri, v špeciálne upravenej miestnosti na edukáciu návštevníkov, prednáškovej sále, pokračovať v školskej učebni alebo doma, kam si návštevníci z galérie prinesú pracovné listy či iné študijné materiály pripravené galériou a kde môžu pokračovať vo vypracovaní úloh či štúdiu.

Z hľadiska spôsobu spolupráce medzi galerijným pedagógom a návštevníkom, návštevníkmi navzájom sa v galérii rozlišuje **individuálna a hromadná edukácia** (Šobáňová 2012).

Pri **individuálnej edukácii** návštevníci v expozícii pracujú jednotlivo a medzi sebou nespolupracujú. Do tejto formy edukácie patrí aj samostatné učenie sa návštevníka v galérii bez asistencie galerijného pedagóga, pričom si návštevník organizuje svoje učenie sám. Hlavnou metódou je pozorovanie exponátov, prípadne práca s tlačenými materiálmi galérie – katalógom, knihou, audiosprievidcom a pod.

Za galerijnú edukáciu sa považuje zámerná a organizovaná aktivita, ktorá sa odohráva v súčinnosti galerijného pedagóga a návštevníkov. Z tohto pohľadu

je najčastejšou organizačnou formou **hromadná, resp. frontálna edukácia**. Typickou hromadnou formou edukácie je prednáška či prehliadka so sprievodcom.

V súčasnosti sa v galerijnej edukácii kladie dôraz na **individuálny prístup** k účastníkom, ktorý je nerealizovateľný pri hromadnej či frontálnej forme edukácie. Do popredia sa kladie aj požiadavka tvorivosti a aktivity účastníkov, snaha o zážitkový spôsob interakcie s výtvarným dielom. V galériách sa objavujú nové, účinnejšie a pre návštevníkov atraktívnejšie spôsoby organizačného usporiadania galerijnej edukácie, ako napr. **projekt** či organizácia edukácie podľa zásad **skupinového a kooperatívneho vyučovania**.

V školskej praxi je základnou organizačnou jednotkou vyučovacia hodina, v galérii možno za jej ekvivalent považovať **edukačný program**.

R. Horáček (1998) rozlišuje štyri typy edukačných programov, a to podľa prevažujúcich činností zúčastnených subjektov.

Podľa **miery prednášaných teoretických poznatkov** a podľa **rozsahu praktických činností** delí Horáček (1998) galerijné programy do štyroch skupín:

1. **teoretické programy,**
2. **praktické programy,**
3. **zmiešané programy,**
4. **zvláštne – príležitostné programy.**

Toto rozlišovacie kritérium poukazuje skôr na metódy ako formy, ich prepojenie je však veľmi tesné.

3.1.1 | Teoretické programy

Teoretické programy majú svoje ťažisko v teórii, ktorá sa stáva nosným prvkom celého programu a prebieha vo väčšine prípadov verbálnou formou. Teoretické programy patria k najstarším formám komunikácie galérií s návštevníkmi. Patria sem **prednášky, komentované prehliadky s lektorom, besedy s umelcami, sympóziá a konferencie**.

Komentovaná prehliadka s lektorom

Je najčastejším typom programov, ktoré galérie návštevníkom ponúkajú. Je najmenej náročná na priestorové a materiálne podmienky galérie. Prebieha priamo vo výstavnom priestore a vedie ju lektor alebo kurátor výstavy, príp. špeciálny hosť. Je realizovaná jednostrannou komunikáciou zo strany lektora.

Obvykle sa neráta s inou aktivitou účastníkov než s prehliadkou exponátov a často sa nepripúšťajú ani otázky publika, zvlášť v prípade, keď je veľká skupina. Základom komentovanej prehliadky sú odborné znalosti lektora. Teoretický výklad komentovanej prehliadky by mal podľa R. Horáčka (1998) spĺňať tri kritériá:

- odbornú správnosť,
- primeranú rozsiahlosť,
- zrozumiteľnosť a prítlačivosť pre cieľovú skupinu návštevníkov.

Komentovaná prehliadka doplnená aktivitou

Komentovaná prehliadka doplnená praktickou alebo inou aktivitou predstavuje medzistupeň medzi prehliadkou a animáciou. Komentár lektora je obohatený o výtvarnú, dramatickú, príp. inú aktivitu, ktorá účastníka aktivizuje.

Prehliadka s učebnou pomôckou

V tomto prípade ide o prehliadku expozície, pri ktorej návštevník využíva vopred pripravenú učebnú pomôcku. Výstavu si prechádza individuálne s multimedialným, tlačeným či audio sprievodcom alebo pracovnými listami.

Pri tomto type prehliadky ide o nepriamu facilitáciu učebného procesu návštevníka, pretože tu nie je prítomný „živý“ sprievodca ani galerijný pedagóg. Výhodou pri tomto type prehliadky je návšteva galérie či múzea v ktoromkoľvek čase počas otváraciej doby a nie je potrebné ju vopred zorganizovať.

Predpokladom je dôsledná príprava edukačných materiálov zo strany galérie či múzea, zvlášť ich rozlíšenie pre dospelého a detského návštevníka.

Prednáška

Prednáška predstavuje veľmi typickú formu galerijnej edukácie, ktorá patrí medzi hromadnú edukáciu, a to s typickým frontálnym postavením prednášajúceho, ktorý monologickým spôsobom objasňuje určitú tému (Průcha a kol. 2003).

Nie je vhodná pre mladšiu vekovú kategóriu účastníkov, je určená skôr návštevníkom s hlbším záujmom o prezentovanú tému. Vzhľadom na to, že v priebehu prednášky sa využíva metóda výkladu, návštevník je pasívnym príjemcom informácií.

Beseda

Beseda s umelcom či kurátorom má v galérii rovnako veľkú tradíciu a predstavuje hromadnú, frontálne koncipovanú formu edukácie. Besedy o umení sa v 60. rokoch stali súčasťou osnôv výtvarnej výchovy v ZŠ a ich zavedenie do praxe bolo podporené vydaním metodických publikácií I. Zhoře.

Besedy majú v galériách svoje nezastupiteľné miesto. Ich cieľom je tlmočenie poznatkov a súčasne i aktivizácia tvorivého premýšľania účastníkov. Špecifickým cieľom podľa R. Horáčka (1998) je i cibrenie schopnosti formulovať a podeliť sa o vlastný názor, ale aj schopnosti formulovať otázku. Táto forma galerijnej pedagogiky je postavená predovšetkým na metóde rozhovoru medzi samotnými návštevníkmi, ako aj medzi návštevníkmi a lektorom, príp. špeciálnym hosťom. Lektor sa stáva koordinátorom výmeny názorov a následnej diskusie. Pri besede sa využívajú originály umeleckých diel v expozícii, ale i reprodukcie či filmové dokumenty. Takto charakterizovaná beseda prináleží k metódam, nie k organizačným formám.

P. Šobánková (2012) besedu podobne ako prednášku považuje za vonkajší rámec dialogických metód.

3.1.2| Praktické programy

Tieto programy disponujú viacerými výhodami, ale aj nevýhodami. Medzi výhody patrí väčšia časová dotácia, vďaka ktorej si lektori môžu zvoliť náročnejšie praktické činnosti.

Nevýhodou je rozsiahlejšie technické, materiálové a priestorové vybavenie. Za výhodu praktických programov, ktoré majú charakter tvorivých dielní, považuje H. Babyrádová (2005) fakt, že umelecké dielo poznávané prostredníctvom vlastnej činnosti je akoby znovu vytvorené. Snahou animátora v galérii je znovu oživiť kľúčové momenty vzniku diela v zmysle rekonštrukcie tvorivého procesu. Toto vyjadrenie sa vzťahuje nielen k výtvarným dielniam, ale aj k všetkým sprievodným praktickým programom v galériách.

Programy vznikli z iniciatív pracovníkov galérií a sú predstupňom vzniku galerijnej pedagogiky. Za praktické programy sa považujú **kurzy, ateliéry, workshopy, výtvarné dielne a iné.**

Kurzy, ateliéry, workshopy alebo výtvarné dielne charakterizuje R. Horáček (1998) tromi špecifikami:

- dlhším časovým priestorom, ktorý umožňuje zamerať sa na náročnejšiu činnosť,
- možnosťou integrovať edukáciu do väčších vnútorne prepojených celkov (cyklus, projekt),
- možnosťou kontinuálnej práce s tými istými návštevníkmi, čo pri iných formách nie je možné.

Pre tieto formy galerijnej edukácie je typická individualizácia vyučovania, ktorá umožňuje reagovať na samostatnosť a tvorivosť. Edukáciu je možné koncipovať ako projekt, účastníci môžu pracovať v skupinách podľa druhu činnosti a náročnosti, podľa svojho záujmu a pracovného tempa. Je tu priestor aj na vzájomnú komunikáciu a spoluprácu účastníkov.

Do danej kategórie je možné zaradiť aj tzv. **letné školy**, ktoré sú typom intenzívneho kurzu prebiehajúceho v letných mesiacoch. Letná škola môže zahŕňať viacero foriem galerijnej edukácie, napr. prednášky, animácie, besedy, praktické činnosti.

3.1.3| Zmiešané programy

V zmiešaných programoch je teoretická problematika v rovnováhe s praktickými činnosťami. Typickým zmiešaným programom sú **galerijné animácie**, ktoré sprostredkujú formou praktických aktivít aj teoretické poznatky (Horáček 1998). Sila zmiešaných programov tkvie v tom, že vtiahnu diváka do deja. Zmiešané a praktické programy sa vzájomne prekrývajú a nie je možné určiť ich presné hranice. Animáciám je venovaná samostatná podkapitola.

3.1.4| Zvláštne – príležitostné programy

Medzi zvláštne alebo príležitostné programy patria **dni otvorených dverí, noc múzeí a galérií, návštevy ateliérov, konferencie a sympóziá, komerčné akcie a iné špecifické programy konkrétnych galérií a múzeí**. R. Horáček (1998) sa zmieňuje o zaujímavom type programov, ktoré ponúkajú niektoré nemecké múzeá, a tým sú **detské narodeniny v múzeu**. Sú poňaté ako narodeninová oslava spojená s hrou a rôznymi ďalšími aktivitami pre detských návštevníkov (napr. skúšanie kostýmov, tvorivé aktivity atď.). Detské narodeniny v galérii usporadúvajú i niektoré lektorské oddelenia Národnej galérie v Prahe alebo pražské Centrum súčasného umenia DOX. Na prvý pohľad môžu spomínané aktivity pôsobiť ako nadbiehanie návštevníkom efektom

zábavy. Samotná myšlienka týchto aktivít je dobrá v tom, že vytvára osobný vzťah detí k múzeu a galérii ako k miestu, kde sa cítia dobre, ktoré patrí k ich životu, kam prichádzajú rady zmysluplne tráviť svoj voľný čas. Zábavné aktivity tohto typu zanechávajú u detí pozitívne spomienky a vzbudzujú chuť navštíviť múzeum alebo galériu znova.

3.2| Metódy využívané v galerijnej edukácii

V galérii je základným prameňom poznania umelecké dielo, a preto medzi typické metódy galerijnej edukácie patrí **pozorovanie**, ktoré býva najčastejšie doplnené **slovnými metódami**.

Vystavenie umeleckého diela a jeho zhliadnutie návštevníkom nemusí mať žiadny edukačný efekt, a práve preto galerijná edukácia využíva ďalšie, predovšetkým **slovné metódy**.

J. Maňák (1995) člení slovné metódy na: **monologické, dialogické, metódy písomných prác a metódy práce s textom**.

Priekopník múzejnej edukácie A. Lichtwark (1915) používal najmä **dialogické metódy**, konkrétne metódu **dialógu, diskusie a brainstormingu**. **Monologické metódy** stále zostávajú v múzeách a galériách veľmi časté, a to najmä **rozprávanie a výklad**.

Metóda **písomných prác** sa využíva napr. pri slovnej interpretácii výtvarného diela, pri zapisovaní dojemov z návštevy galérie. Metóda **práce s textovým materiálom** v galérii predstavuje prácu s tlačným sprievodcom, katalógom alebo prácu s pracovnými listami vytvorenými k výstave.

V detských múzeách a galériách býva častou možnosťou dotýkať sa exponátov a návštevníci tak môžu na **metódu pozorovania** nadviazať **praktickou činnosťou**.

Metódy **praktických činností** sa uplatňujú predovšetkým pri **animáciách**, ktoré sú kombináciou spektra viacerých metód. **Animácie** zvyšujú účinnosť galerijnej edukácie, pretože predávané poznatky sú podporené vlastnou aktivitou účastníkov.

V múzeu a galérii nachádzajú svoje miesto aj metódy **samostatnej práce žiakov** a **problémové metódy**, ktoré J. Maňák (1995) radí do skupiny metód rozdelených z **hľadiska aktivity a samostatnosti** subjektov edukácie.

V snahe aktivizovať návštevníkov používajú galerijní pedagógovia i **aktivizujúce metódy**, ku ktorým J. Maňák (1995) radí **diskusné, situačné, inscenačné metódy a hru**. Pozornosť si zasluhujú aj **metódy dramatickej výchovy**, a to najmä **živý obraz, pantomíma a scénka**, ktoré majú v galerijných animáciách mnohostranné využitie.

Stále obľúbenejšou sa v galérii stáva **animácia**.

3.3| Prelínanie organizačných foriem a metód v galerijnej pedagogike

Rozlišovanie foriem a metód v galerijnej edukácii je teoretické, pretože v praxi tvoria pevný celok. V praxi sú podľa Šobáňovej (2012) jednotlivé formy galerijnej edukácie spojené s týmito metódami:

- **prehliadka, prednáška, beseda** sú spájané so **slovnými metódami**,
- **pri kurzoch, ateliéroch, workshopoch a animáciách** sa pracuje s celým **spektrom najrôznejších metód**, s metódami **názorne demonštračnými** (pozorovanie diela, predvádzanie činnosti súvisiacej s výtvarným postupom alebo technikou, demonštrácia obrazov, projekcia filmového či ďalšieho obrazového materiálu),
- **praktickými** (nácvik výtvarných postupov, výtvarné, pohybové, dramatické, literárne či hudobné aktivity spojené s expresívnou interpretáciou),
- **slovnými metódami** sa pracuje so **samoobslužnými pracovnými listami**.

V galerijnej edukácii sa v poslednom období lektori usilujú o aktivizáciu návštevníka, a preto sa do popredia dostávajú **aktivizujúce metódy** (motivačné metódy, diskusné alebo inscenačné metódy, didaktické hry a pod.).

3.4| Galerijné animácie

Najvýraznejším predstaviteľom zmiešaných programov sú galerijné animácie, v ktorých teoretická a praktická oblasť by mali byť v rovnováhe.

Pozíciu galerijných animácií medzi sprievodnými programami galérií výstižne charakterizuje Horáček (2007) slovami: „*Dlhé výklady a poučujúce vysvetľovanie, ktorých sú žiaci presýtení zo škôl, sú na škodu. Rozhodujúce je stanovenie vhodnej a zreteľnej úlohy, ktorá sa odvíja od podstaty vystavených diel a je*

pre žiakov prítiažlivá a splniteľná. Praktická činnosť sa v citlivo zvolenom okamihu dá prerušiť krátkou besedou, otázkou či komentárom. Ich prostredníctvom môžeme so žiakmi objavovať tajomstvá obrazov.“

Animácia sa stala neoddeliteľnou súčasťou galerijnej pedagogiky a je využívaná vo väčšine svetových galérií venujúcich sa sprostredkovaniu umenia deťom a mládeži.

Pojem **galerijná animácia** označuje program, ktorý by mal „oživiť“ výstavu, umelecké dielo komplexnejším spôsobom než teoretické programy typu prednášky, besedy a pod. Galerijné animácie cielene ponúkajú návštevníkom také aktivity, ktorými sa vlastnou činnosťou priblížili k umeniu. Snahou galerijného pedagóga je pomocou rôznych aktivít „vytrhnúť“ návštevníka z nečinnosti a podnietiť ho k spoluúčasti na interpretácii vystaveného artefaktu. V tomto procese je dôležitý **zážitok** návštevníka a priamy kontakt s umeleckým dielom. Okrem zážitku prinášajú tieto animácie účastníkom i poznanie.

Metodická štruktúra galerijných animácií

Animácia je špecifická forma galerijnej edukácie, ktorá vhodne iniciuje vzťah k vystaveným exponátom zvlášť v mladšej vekovej kategórii. Táto obľúbená forma je výnimočná spojením intelektuálnych činností s činnosťami praktickými – „oživujúcimi“, ktoré obvykle nadväzujú na prehliadku expozície. Pri animácii návštevníci realizujú výtvarné, literárne, dramatické či iné etudy, ktoré svojím obsahovým zameraním nadväzujú na sledovaný exponát.

R. Horáček (1998) uvádza príklad možnej štruktúry animačného programu v obvyklom rozsahu 90 minút:

- 1. úvod spojený s krátkou praktickou aktivitou,**
- 2. krátky teoretický výklad spojený s rozhovorom s návštevníkmi,**
- 3. prehliadka exponátov,**
- 4. praktická činnosť nadväzujúca na prehliadku (kolektívna, skupinová či samostatná),**
- 5. vyhodnotenie činnosti,**
- 6. záverečný výklad alebo diskusia návštevníkov.**

M. Šobán (2007) uvádza iný variant štruktúry animačného programu, ktorý sa dá zovšeobecniť do troch krokov 3-fázového modelu procesu myslenia a učenia EUR:

1. evokácia,
2. uvedomenie,
3. reflexia.

Evokácia

Úvod animačného programu je dôležitý okamih, v ktorom sa buduje vzťah medzi lektorom a účastníkmi, ktorý následne ovplyvní priebeh celého programu. Je to chvíľa na nadviazanie komunikácie lektora – animátora s účastníkmi. Vstupnou evokáciou sa buduje priaznivá atmosféra, plná očakávaní a túžob návštevníkov dozvedieť sa niečo nové.

Vstupná evokácia môže mať podobu napríklad:

- a) motivačnej samostatnej prehliadky,
- b) dialógu lektora s účastníkmi,
- c) problémovej úlohy,
- d) motivačného videa,
- e) literárneho textu vzťahujúceho sa k dielu, k jeho myšlienke,
- f) dramatizácie a pod.

Je vhodné, aby sa evokácia týkala niečoho, čo je účastníkom známe alebo blízke. Mala by smerovať k účastníkom, zahŕňať otázky smerujúce k ich pocitom, predstavám, otázky vcítania sa do vyobrazenej situácie.

Uvedomenie

Podobne ako evokácia i táto časť môže mať rozmanitú podobu, ktorá vychádza zo špecifik sprostredkovaných artefaktov. Snahou lektora – animátora je nájsť najvhodnejší spôsob, ako predstaviť a priblížiť vystavené dielo, súbor diel alebo celú výstavu určitej vekovej kategórii žiakov.

Okrem podania teoretických poznatkov je dôležité aj sprostredkovanie estetického zážitku. Cieľom tejto časti programu je sprístupniť a oživiť umelecké dielo. Jeho štruktúra závisí od animovaného diela, najčastejšie však obsahuje:

- a) prehliadku diela, príp. hľadanie vhodného diela,
- b) zadanie úlohy účastníkom,
- c) riešenie úlohy účastníkmi.

Najčastejším postupom býva praktická činnosť, v ktorej sa využívajú prvky výtvarnej výchovy.

Účastníci môžu pracovať samostatne, vo dvojiciach i vo väčších skupinách.

Reflexia

Záverečná reflexia je niekedy podceňovaná, a pritom je dôležitou časťou galerijného programu. Skrze reflexiu sa lektorovi ponúka možnosť zrekapitulovať dianie celej animácie a zdôrazniť základné poznatky. Taktiež sa lektor môže presvedčiť, ako sa celá aktivita vpísala do mysle účastníkov.

Záverečná časť animácie zahŕňa:

- a) zhodnotenie,
- b) diskusiu,
- c) rozlúčenie sa s účastníkmi, ktoré je dôležité z hľadiska motivácie pre ďalšie návštevy galérie.

Samotný galerijný pedagóg by sa mal venovať vlastnej reflexii po skončení animačného programu a svojho pedagogického výkonu a zhodnotiť:

- a) naplnenie cieľa animačného programu,
- b) splnenie časového harmonogramu,
- c) komunikáciu s účastníkmi,
- d) riešenie aktuálnych problémov, ktoré vznikli počas realizácie programu,
- e) vhodnosť použitého materiálu,
- f) spoluprácu s účastníkmi a pod.

3.5| Pomôcky galerijného pedagóga

Okrem samotného výtvarného diela využíva galerijný pedagóg aj iné pomôcky, ktoré sú nápomocné pri galerijných animáciách.

Medzi pomôcky galerijného pedagóga Šobán (2007) radí:

- a) samotné výtvarné diela, príp. jeho kópie alebo reprodukcie,**
- b) pracovné listy,**
- c) aktívne knihy,**
- d) múzejný/galerijný kufrík.**

3.5.1| Pracovné listy

Pracovné listy sa v múzejnom a galerijnom prostredí stávajú obľúbenou a rozšírenou didaktickou pomôckou, ktorá sa stáva samozrejmovou službou návštevníkom. Všeobecne sa pod pojmom pracovný list k výstave či expozícii rozumie tlačený materiál, ktorý vytvárajú zamestnanci galérie či múzea.

Účelom pracovného listu je uľahčiť porozumeniu výstave či expozícii, jej doplnenie a oživenie. Od pracovných listov a zošitov využívaných v školskom prostredí sa galerijné a múzejné pracovné listy líšia previazanosťou na konkrétnu výstavu, úzkou väzbou na vystavené exponáty a zamerané na podporu ich vnímania a skúmania.

Prácu s nimi môže pedagóg vhodne zakomponovať do štruktúry animačného programu. Pracovné listy umocňujú zážitok z animačného programu aj tým, že si ich účastníci po skončení programu odnesú domov.

Typológia pracovných listov

Pracovné listy môžu mať rôznorodú podobu v závislosti od ich obsahu, rozsahu a formy. V galerijnej praxi sa využívajú dve skupiny pracovných listov (Šobán 2007):

- a) pracovné listy na prácu s lektorom,**
- b) samoobslužné pracovné listy.**

Pracovné listy na prácu s lektorom

Tento typ pracovných listov sa aktívne využíva v rámci sprievodných programov a slúži ako podklad na vlastné pozorovanie a poznámky účastníka, prípadne ako rozširujúci materiál alebo pomôcka. Nemali by pútať väčšiu pozornosť než vlastný program a nemali by pôsobiť rušivo. Pracovné listy na prácu s lektorom neobsahujú veľký počet strán, zvyčajne majú rozsah dvojhrádka. Pretože sa ráta s komentárom lektora, nemusia v nich byť formulované úlohy pre účastníka. Využívajú sa skôr na doplnenie fotografického a informačného materiálu alebo je v nich vymedzený priestor na písomné a výtvarné aktivity účastníkov. Obvykle bývajú doplnené aj slovníkom dôležitých odborných pojmov.

Samoobslužné pracovné listy

Samoobslužné pracovné listy kladú vyššie nároky na metodickú stránku materiálu. Je nutné medzi úlohy a aktivity pre účastníkov zaradiť aj písomné inštrukcie a doplňujúce komentáre. Pri práci s nimi nie je potrebný doplňujúci výklad lektora, a preto všetky informácie získava účastník v samotnom texte. Tento typ pracovných listov by mal byť podľa Šobána (2007) doplnený aj o kľúč riešenia jednotlivých úloh a zrozumiteľne sformulovaným slovníkom

pojmov. Samoobslužné pracovné listy majú rôzny rozsah, od jednej stránky, súboru listov až po tenšiu brožútku. Sú určené pre neorganizované skupiny návštevníkov, predovšetkým pre rodiny s deťmi.

3.5.2| Aktívne knihy

Aktívna kniha je jeden z názvov pre pracovné listy, ktoré sú často zviazané a rozsiahlejšie. Ich cieľom je sprostredkovať umenie edukačným charakterom. Aktívna kniha podnecuje návštevníka k skúmaniu, pozornému sledovaniu, hľadaniu súvislostí, podnecuje v ňom záujem o umenie a dáva mu priestor na vlastné výtvarné vyjadrenie k téme (kreslenie, strihanie, skladanie a pod.).

Kniha je takmer hotové dielo, ktoré každý návštevník svojim vyplňovaním, dopisovaním, dokresľovaním a podobne dotvorí. Kniha poskytuje potrebné teoretické informácie, otázky a pokyny v nej obsiahnuté prevedú návštevníka expozíciou bez prítomnosti lektora. V prípade kníh pre deti býva k dispozícii i rozšírený variant pre rodičov.

Pri všetkých tlačенých edukačných materiáloch využívaných v galerijnej edukácii sa kladie dôraz na:

- a) stručnosť a výstižnosť textových častí,
- b) ich adekvátnosť pre cieľovú skupinu návštevníkov,
- c) pútavosť vizuálnej stránky, aby udržala pozornosť návštevníka,
- d) previazanosť informácií a úloh s danou expozíciou a témou.

3.5.3| Múzejný/galerijný kufrík

Špecifickú pomôcku v múzejnej a galerijnej edukácii predstavuje tzv. múzejný/galerijný kufrík. Je to súbor didaktických pomôcok, uložených do kufríka, ktorý účastník dostane na začiatku edukačného programu. Výbava kufríka môže pozostávať z bežných pomôcok, ako sú: nožnice, farby, keramická hliina a iné výtvarné pomôcky. Kufrík môže obsahovať i tlačené materiály v podobe katalógov, pracovných listov, CD, DVD, reprodukcí, skladačky, pexesa, vystrihovačky atď. S predmetmi pripravenými v kufríku pracujú účastníci buď priamo v expozícii, alebo v ateliéri, či učebni múzea, alebo galérie. Kufríky svojou symbolickou podobou „ukrývania tajomstva“ motivujú a aktivizujú návštevníkov. R. Horáček (1998) vo svojej knihe *Galerijní animace a zprostředkování umění* opisuje kufríky francúzskeho Centre G. Pompidou

v Paríži alebo Múzea moderného umenia vo Viedni. Tieto inštitúcie majú rôzne sety kufríkov rozdelených podľa typov expozície alebo zvolených edukačných programov. Kufríky ponúka aj Národná galéria v Prahe či pražské Centrum súčasného umenia DOX.

3.6| Plánovanie galerijnej edukácie

Ako vtipne poznamenáva G. Petty (2006), autor populárnej knihy Moderní vyučování, „neplánovať znamená plánovaný neúspech“. Ch. Kyriacou (2004) upozorňuje, že dobrá príprava umožňuje efektívne vedenie edukácie – pedagóg sa v priebehu edukačného procesu venuje konkrétnym problémom a komunikácii so žiakmi a nemusí sa zaoberať strategickými rozhodnutiami typu: čo robiť a v akom slede, aký spôsob práce zvoliť, čo so žiakmi, ktorí už prácu skončili a pod.

R. Horáček (1998) uvádza **základné požiadavky**, ktoré by mal mať galerijný pedagóg na zreteli pri plánovaní a realizácii galerijných programov:

- a) **zrozumiteľnosť** – rešpektovať vek, sociálnu štruktúru skupiny návštevníkov, jej úroveň, miestne a kultúrne tradície a ďalšie aspekty,
- b) **komunikatívnosť** – podnecovať aktivitu účastníkov dialógom,
- c) **viacodborovosť** – pri koncipovaní programu uplatňovať čo najväčšie množstvo prístupov nielen z hľadiska výtvarného umenia, ale aj z iných odborov,
- d) **zážitkovosť** – využívať rôzne aktivizujúce metódy a formy edukácie, pracovať s tajomstvom, dobrodružstvom, napätím účastníkov,
- e) **kvalita programu**,
- f) **osobná zangažovanosť lektora – animátora**.

Pri plánovaní edukačného galerijného programu P. Šobáňová (2012) odporúča dodržiavať tieto **praktické zásady**:

- a) edukačný galerijný program má mať logickú štruktúru a obsahovať rôzne typy činností (príklad štruktúry galerijného programu v podobe tabuľky, upravený podľa P. Šobáňovej, sa nachádza v prílohe),
- b) účastníci majú byť aktívni, nie pasívni,
- c) výklad lektora má byť doplnený obrazovými materiálmi či exponátmi v expozícii,

- d) väčšina aktivít zaberie viac času, než bol predpoklad,
- e) je potrebné pripraviť doplňujúce aktivity pre tých účastníkov, ktorí predchádzajúcu aktivitu rýchlejšie ukončia,
- f) ciele edukačného galerijného programu by mali byť splniteľné pre danú cieľovú skupinu účastníkov.

3.6| Metodická štruktúra edukačného galerijného programu ku konkrétnej výstave

Výstava: Ján Mathé – Hľadač dobra & Pocty pre Jána Mathého (Juraj Bartusz, Jozef Jankovič, Rudolf Sikora, Anton Čierny, Dušan Zahoranský, Stano Masár, Mikuláš Podprocký, Marián Grolmus)

Miesto: Východoslovenská galéria, Hlavná 27, Košice

Autor koncepcie výstavy: Mgr. Richard Gregor (Galéria Cypriána Majerníka, Bratislava)

Autorka koncepcie animačných programov: PaedDr. Adriana Andrejková Szekeressová

Vernisáž výstavy: 30. 9. 2009 o 17.00 hod.

Trvanie výstavy: 1. 10. – 6. 12. 2009

Sprievodný galerijný program pre vekovú kategóriu žiakov 6 – 11 rokov

Téma: Ján Mathé – Hľadač dobra

Námet: Čo je socha?

Inšpirácia a motivácia: Výstava Jána Mathého – Hľadač dobra & Pocty pre Jána Mathého

Časová dotácia: 120 minút

Východiská: Tvorba Jána Mathého (* 14. jún 1922, Košice – † 5. jún 2012, Košice), v ktorej je hlavnou témou človek a jeho život, uvažovanie o jeho zrode, hodnote, ochrane. Jeho plastiky majú rozmanité varianty a rozmery od drobných komorných až po monumentálne diela.

Autor vo svojej tvorbe prešiel od popisnej figurácie k abstrahovaniu a tiež riešeniu archetypálnych tvarov a tém. Zrod, začiatok života abstraktným spôsobom zobrazuje jeho najznámejšie dielo *Kolíška života*. Vytváral aj dvojice pohrúžené do vzájomného tichého dialógu a neskôr trojice ako symbol rodiny.

Ciel: Predstaviť tvorbu košického sochára Jána Mathého a v procese vlastného výtvarného, literárneho, pohybového či dramatického tvorivého vyjadrenia hľadať a nájsť odpovede na otázky týkajúce sa tvorby sochára.

Pomôcky: podložky na sedenie, lístky s názvami sochárskych diel, poznámkový blok, ceruzky, soch. hlina, modelovacie špachtle, očká, voda, podložka.

Metódy a formy:

- dialóg, výklad, rozprávanie, pozorovanie, pantomíma, hra, tvorivé písanie, praktická činnosť – modelovanie, kreslenie,
- komentovaná prehliadka, samostatná práca a skupinová práca žiakov.

Metodická štruktúra edukačného galerijného programu:

- a) **úvodná časť** – ľadolamka, zoznámenie,
- b) **teoretická časť** – komentovaná prehliadka výstavy s aktivitami (hra na detektíva, hra na sochára, nedokončený príbeh), reflexia,
- c) **praktická časť** – modelovanie z hliny, reflexia,
- d) **uzatváracia časť** – záverečný reflektívny dialóg.

Scenár edukačného galerijného programu

Úvodná časť (20 minút)

Aktivita č. 1

Lektorka uvedie žiakov do galerijného priestoru a usadí na vopred pripravené podložky. V úvodnej časti programu v úlohe ľadolamky a zoznámenia využije **krátku telesnú aktivitu – pantomímu**, v ktorej majú všetci účastníci vlastným telom, gestom a mimikou vyjadriť svoj momentálny psychický stav a znázorniť odpoveď na otázku: *Ako sa cítiš v tejto chvíli?* Nasleduje prezentácia aktivity, analýza znázornených pocitov žiakov. Lektorka sa predstaví a vyjadrí pantomímou *vlastný pozitívny pocit zo stretnutia* so skupinou žiakov.

Teoretická časť (50 minút)

Aktivita č. 2

Lektorka motivuje žiakov pred prehliadkou výstavy aktivitou – **hrou na detektíva**. Úlohou žiakov je prehliadnuť si výstavu a v skupinách nájsť v expozícii sochy podľa názvov uvedených na lístočkoch: zastaviť sa pri soche, uvažovať nad jej názvom, vymyslieť jej vlastný názov a zároveň ho aj zdôvodniť. Po nájdení diel nasleduje **dialóg** o vybranom artefakte, ktorý žiakov najviac zaujal, a jeho interpretácia na základe ich skúseností.

Lektorka kladie žiakom otázky:

Čo alebo koho socha znázorňuje?

Z akých tvarov sa socha skladá?

Prečo si autor vybral túto tému?

Je v diele vyjadrený pocit, emócia?

Ako na vás socha pôsobí?

Môže to byť žena, dieťa, muž?

Ako zobrazil sochár oblečenie?

V akej polohe sú osoby v súsoší?

Aký názov by ste dali dielu vy?

Z akého materiálu je socha vytvorená?

Čo je socha a reliéf?

Čo je hlava, busta, figúra, torzo, súsošie?

Aktivita č. 3

Nasleduje **komentovaná prehliadka výstavy s lektorským výkladom** o tvorbe Jána Mathého, v ktorej lektorka upozorňuje žiakov na charakteristické črty tvorby košického autora.

Aktivita č. 4

Hra na sochára je druhou praktickou aktivitou v galerijnom programe venovanom sochárskemu dielu Jána Mathého. Lektorka rozdelí žiakov do dvojíc a trojíc podľa záujmu. Dvojice si v expozícii nájdu adekvátnu sochu na stvárnenie, trojice majú za úlohu nájsť súsošie, ktoré ich zaujme. Jeden z dvojice je sochár a druhý je hlina. Úlohou sochára je vytvoriť z hliny rovnakú sochu alebo súsošie, ako je originál. Pri súsoší sochár „modeluje“ z dvoch spolužiakov súsošie. V ďalšom postupe si úlohy vymenia, žiak – sochár bude hlinou, hlina sochárom. V reflexii žiaci hovoria o pocitoch z hry, ako sa cítili v roli sochára a hliny – sochy. Cieľom hry je spolupráca a komunikácia medzi aktérmi aktivity i uvedomovanie si vlastného tela.

Aktivita č. 5

Nedokončený príbeh

Pri vybranom diele Jána Mathého lektorka vyrozpráva krátky autorský príbeh, ktorý súvisí so sochárskym dielom. Po vypočutí príbehu majú žiaci

v skupinách priestor na jeho dokončenie. K dispozícii majú hárok papiera a ceruzku. Na výber majú dve možnosti, a to literárne alebo výtvarné stvárnenie. V reflexii prezentujú výsledky aktivity.

Príbeh o veľkom šťastí

Kde bolo, tam bolo, bolo raz jedno pekné mesto. V centre mesta stála najvyššia gotická katedrála na svete, ktorá sa volala Dóm svätej Alžbety. Chýr o dobrej Alžbete Durínskej sa dostal za hranice našej krajiny – Slovenska až do Prahy. Kto bola Alžbeta? Kde je kostol a ako vyzerá? Tieto otázky veľmi zaujali mladého a talentovaného sochára. A tak sa začala jeho cesta do neznámeho a záhadného mesta – Košice. Trvalo veľmi dlho, pokiaľ sa rozhodol, že odíde zo svojej rodnej Prahy. Bol pekný slnečný deň, obloha bola čistá. Túžba spoznávať a vidieť niečo nové ho ovládla a rozhodol sa. Nasadol do vlaku a vycestoval za dobrodružstvom. Jeho kroky už ovládala zvedavosť. Keď sa konečne dostal do centra mesta, bol prekvapený, koľko nádhery sa v ňom nachádza. Prechádzajúc sa po parku v centre mesta, plnom krásnych záhonov kvetov, napriek všetkej tej nádhre sa cítil opustený a sám. Videl okolo seba páriky zalúbených mladých ľudí v objatí, ako sedia na lavičke, ako sa rozprávajú a pozerajú sa na seba. V meste sa miešali rôzne vône. Napriek všetkej tej kráse sa cítil nešťastne. A vtedy ju uvidel. Všetko to, čo dosiaľ videl, bolo v porovnaní s danou chvíľou iba šedým tieňom, sivým závojom. Bola krásna, milá, jej štíhly driek obopínal široký modrý opasok. Vo vlasoch sa trblietala malá sponka a dlhé vlasy jej siahali po ramená. Vtom sa stretli ich oči a jej modré oči v tej chvíli všetko pohltili. Sochár spomína slovami: „Zalúbil som sa a cítil som sa šťastne a mal som pocit, že lietam. Táto žena bude moja. Vtedy som pochopil, že z ďalekej Prahy plnej histórie po skončení štúdia som musel prísť do Košíc, aby som spoznal, čo je pre mňa najdôležitejšie. Láska. Spomenul som si, ako som mal rád náruč a objatie mojej mamy. Jej vôňu, pohladenie. Mama moja, ktorá si stála pri mne a ktorá si mala vždy pre mňa čas a pochopenie. A teraz som stál v strede mesta a pozeral sa na ženu, ktorú som od prvého momentu ľúbil, o ktorej síce nič neviem, ani ju nepoznám. Verím, že to nie je náhoda. Nebol to klam. Bolo to naozaj, skutočné.“ Prihovoril som sa jej: „Slečna, prosím Vás, koľko je hodín a kde je tu galéria?“ „A tak sa začal príbeh o našom prvom stretnutí a o láske.“

Praktická časť (30 minút)

Aktivita č. 6

Žiaci sa presunú do ateliéru v galérii, kde je upravený priestor a pripravený materiál (hlina, špachtle, očka, podložky) na praktickú činnosť. Úlohou žiakov je samostatne **vymodelovať postavu z hlíny**, pričom majú uplatniť štýlizáciu odpozorovanú z tvorby Jána Mathého. Väčšina vytvorených diel stvárňovala motív rodiny. V reflexii žiaci interpretujú vlastné dielo, hľadajú zhody a rozdiely svojho výtvarného zobrazenia so zobrazením umelca.

Uzatváracia časť (20 minút)

V záverečnom reflektívnom dialógu lektorka vyzve žiakov na zhrnutie a zhodnotenie galerijného programu otázkami:

Čo ste sa dozvedeli o tvorbe košického sochára Jána Mathého?

Aká téma je dominantná v tvorbe autora?

Aké pocity a emócie vyjadrujú jeho sochy?

Ktoré autorovo dielo vás najviac zaujalo?

Ktorá aktivita vás najviac zaujala a prečo?

Zhodnotenie galerijného programu

Metodika animačného programu bola koncipovaná artefleticky, opierala sa o podstatu reflektívneho, tvorivého a zážitkového poňatia výchovy umením Jána Slavíka (2001). Animácie sa zameriavali na sebaopoznávanie, rozvíjanie sociálno-komunikačných kompetencií prostredníctvom umeleckých výrazových prostriedkov. Metodická štruktúra animačného programu sa opierala taktiež o koncepciu Radka Horáčka (1998). Bola prispôsobená jednorazovej návšteve galérie pre cieľovú skupinu žiakov primárneho a nižšieho stredného stupňa vzdelávania.

4| Virtuálne galérie na webových stránkach galérií a múzeí

Kamenné múzeá a galérie v súčasnosti komunikujú s návštevníkmi prostredníctvom svojich webových stránok. Väčšina múzeí a galérií si buduje virtuálnu podobu svojich zbierok alebo expozícií a voľne ju sprístupňuje na internete, a to buď priamo na svojich stránkach, alebo prostredníctvom širších zastrešujúcich webových portálov.

Web umenia

Web umenia je online katalóg výtvarných diel zo slovenských zbierkotvorných galérií. Vznikol ako prezentačný priestor na zverejňovanie základných informácií o dielach výtvarného umenia a ich digitálnych reprodukciách, uložených v systéme pre správu zbierok pod názvom Centrálna evidencia diel výtvarného umenia (CEDVU). Z hľadiska prezentácie galérie ide o virtuálnu výstavu diel z depozitárov, ktorá je na adrese <http://webumenia.sk/web/guest/home> sprístupnená od roku 2010 a k dnešnému dňu ponúka kompletný prehľad diel zo Slovenskej národnej galérie, Oravskej galérie, ako aj reprezentatívny výber diel Galérie mesta Bratislavy.

Web zabezpečuje jednoduché vyhľadávanie, prezeranie a využitie údajov o výtvarných dielach a ich snímkach cez internetový prehliadač. Výhodou online katalógu je jeho priamočiarosť, koncentruje sa na funkcie vyhľadávania, triedenia a zobrazovania katalógových záznamov o dokumente.

Samotné záznamy o diele z CEDVU, okrem názvu, autora a dátumu vzniku diela, opisujú materiál použitý pri výrobe diela, techniku, rozmery a niekoľko ďalších údajov. Nevyhnutnou súčasťou záznamu o výtvarnom diele je aj jeho digitálna snímka v podobe náhľadu. Web umenia ponúka prehliadanie snímok diel vo veľkom detaile: možnosť pozrieť si ťah štetca napríklad na diele *Na pole* od Martina Benku alebo skúmať detailné vyobrazenie motívu na starej grafike.

Aj keď je virtuálna výstava vzdialená zážitku fyzickej návštevy múzea a galérie, nájdeme tu viacero podobných črt. Reprodukcie diela na virtuálnej výstave majú oproti „skutočnej“ tú výhodu, že sa dajú zvesiť a zavesiť na viaceré

stránky bez toho, aby sa na pôvodnom mieste „stratili“. Spestrením je, že každý návštevník má možnosť obrázky „tagovať“ – k reprodukovanej dielu priradiť tag – výraz vyjadrujúci tému, asociáciu, opis detailu.

Nevyhnutnou podmienkou pre návštevnosť akejkoľvek webovej stránky na internete je jej nájdenie na Google vo vyšších priečkach výsledkov vyhľadávania. Pri vyhľadávaní autora výtvarných diel cez Google, názvu konkrétneho diela, prípadne iného súvisiaceho kľúčového slova je pravdepodobné, že sa odkaz na Web umenia objaví už na prvej stránke.

Google Art Project

Od roku 2011 projekt spoločnosti Google dostupný na adrese <http://www.googleartproject.com/> využil technológiu Street View a ponúkol virtuálne prehliadky svetových múzeí a galérií. Vysoké rozlíšenie snímok v kombinácii s možnosťou ich priblíženia umožňuje používateľom projektu spoznať jednotlivé umelecké diela až do najmenších detailov. Návštevníci portálu môžu umelecké diela na stránke vyhľadávať podľa mena autora, názvu diela, druhu diela, názvu múzea, krajiny, zbierok či časového obdobia. Diela a zbierky je možné priamo na stránke aj zdieľať. Doteraz spolupracuje s Kultúrnym inštitútom Google vyše 500 galérií, múzeí a ďalších kultúrnych inštitúcií zo 60 krajín z celého sveta vrátane Art Projektu, Projektu divov sveta a Online výstavy. Jeho zbierky obsahujú viac ako 6,2 milióna položiek, z toho vyše 63-tisíc umeleckých diel od vyše 6 000 umelcov. Všetky sú dostupné online vo vysokom rozlíšení. Najčastejšie prichádzajú online návštevníci z Číny, Francúzska, Talianska a USA. Najnavštevovanejším obrazom a zároveň aj najpopulárnejším umeleckým dielom, ktoré si používatelia pridávajú do svojich galérií, je obraz *Hviezdna noc* od Vincenta van Gogha. (SITA 2015)

Arslexikon

Arslexikon je elektronická encyklopédia dostupná na adrese <http://www.arslexikon.sk/>, ktorá je výsledkom projektu, ktorý v rokoch 2005 – 2007 realizoval Ústav dejín umenia Slovenskej akadémie vied v spolupráci s Katedrou dejín umenia Filozofickej fakulty UK, Pamiatkovým úradom SR a Slovenskou národnou galériou. Arslexikon je encyklopédia zameraná na dejiny aj súčasnosť výtvarného umenia na Slovensku, keďže publikácia tohto druhu v domácej odbornej aj popularizačnej literatúre dosiaľ chýbala.

Rozhodnutie pre elektronickú encyklopédiu vyplynulo z možností, ktoré táto forma oproti klasickej publikácii ponúka – podstatne väčšia dostupnosť, a tým možnosť osloviť široké spektrum užívateľov; otvorenosť a flexibilita elektronického média s možnosťou dopĺňania a aktualizovania dát, teda ďalšieho budovania encyklopédie; multifunkčnosť. Súčasná podoba Arslexiconu pozostáva z dvoch interaktívne prepojených častí – textovej (v rozsahu takmer 1 500 hesiel) a obrazovej (v rozsahu takmer 6 000 fotografií).

Central European Art Database

Projekt *Central European Art Database* (CEAD) dostupný na adrese http://ceadata.eu/index.php/Front/Index/lang/cs_CZ je online databázou výtvarného umenia a kultúry povojnovej strednej Európy krajín Višegrádskej skupiny. Vznikol z iniciatívy Múzea umenia v Olomouci, ktoré systematicky mapuje kultúrny život strednej Európy v druhej polovici 20. storočia. Cieľom projektu CEAD je rozšírenie múzejnej činnosti do virtuálneho priestoru. Hlavnou časťou projektu CEAD je vytvorenie otvoreného interaktívneho archívu kultúrnej pamäti s dôrazom na sociálny a medzinárodný kontext. Okrem informácií o autoroch a dielach je významným doplnkom rad krátkych autor-ských videodokumentov. Databáza má medzinárodný charakter a je výsledkom spolupráce galérií a múzeí z Čiech, Slovenska, Poľska a Maďarska.

Prezentované internetové zdroje predstavujú kvapku v mori dostupných informácií, ktoré nám virtuálny priestor ponúka. Ľahké „listovanie“ rozsiahlymi databázami prezentujúcimi svetové a domáce kultúrne dedičstvo je na dosah ruky. Možností, ako využiť tieto vymoženosti, je veľa.

V súvislosti s rýchlym vývojom technológií sa vynára paradox – človek je stratený v mori informácií. Je nútený si medzi zdrojmi starostlivo vyberať tie, ktoré sú dôveryhodné, kvalitné, úplné, aktuálne a spracované erudovanými autormi a editormi.

Záver

Využívanie kultúrnych inštitúcií – múzeí a galérií má nesporný význam vo výchovno-vzdelávacom procese z viacerých hľadísk. Okrem iného zážitkovou formou a interaktívnym spôsobom rozširuje a prehľbuje poznatky, ktoré žiak získava v škole, oživuje vyučovanie a zatraktívňuje vyučovací proces. Učebným zdrojom sme sa snažili priblížiť pedagógom všeobecné základy, metódy a formy galerijnej pedagogiky a jej využívania vo výchovno-vzdelávacom procese. Úzka kooperácia medzi galériou a školou je pre školu, konkrétne pre výtvarnú výchovu, prínosom. Záleží však na osobnej angažovanosti a ochote pedagóga poskytnúť v rámci výchovy a vzdelávania aj niečo navyše. Vďaka digitalizácii však môžu galérie a múzeá osloviť i tých pedagógov a žiakov, ktorí si k nim z rôznych dôvodov nenašli cestu. V predmetoch výtvarného zamerania je veľký potenciál na prácu s virtuálnymi galériami, prostredníctvom ktorých žiaci i pedagógovia môžu prekonať prekážky, ktoré im znemožňujú návštevu galérie a stretnutie s umením.

Zoznam bibliografických odkazov

- BABYRÁDOVÁ, H., 2005. *Výtvarná dílna*. Vyd. 1. Brno: Masarykova univerzita. 289 s. ISBN 80-210-3879-9.
- BRABCOVÁ, A., 2003. *Brána muzea otevřená: [průvodce na cestě muzea k lidem a lidí do muzea]*. Náchod: Juko. 583 s. ISBN 8086213285.
- FERENCOVÁ, Y., 2002. *Brána muzea otevřená: Průvodce na cestě muzea k lidem a lidí do muzea*. Náchod: JUKO ve spolupráci s Nadací Open Society Fund, Praha. 583 s. ISBN 80-86213-28-5.
- GUILLAUME, M., 2012. *Umenie v primárnom vzdelávaní: študijný materiál pre študentov elementárnej pedagogiky*. Trnava: Pedagogická fakulta Trnavskej univerzity. ISBN 978-80-8082-565-2.
- HORÁČEK, R., 1998. *Galerijní animace a sprostředkování umění*. Brno: CERM. ISBN 80-7204-084-7.
- HORÁČEK, R. a J. ZÁLEŠÁK, 2007. *Aktuální otázky zprostředkování umění: teorie a praxe galerijní pedagogiky, vizuální kultura a výtvarná výchova*. Brno: Masarykova univerzita. 189 s. ISBN 9788021043718.
- JŮVA, V., 2004. *Dětské muzeum: edukační fenomén pro 21. století*. Brno: Paido. 264 s. ISBN 80-731-5090-5.
- KAPLÁNEK, M., 2007. Pojem animace a jeho vývoj. Etymologické a historické pojetí pojmu animace. In: *Pedagogika volného času – teória a prax*, 2007.
- KESNER, L., 2000. *Muzeum umění v digitální době*. Praha: Argo a NR. 258 s. ISBN 80-7203-252-6 (Argo); ISBN 80-7035-155-1 (NG).
- KESNER, L., 2005. *Marketing a management múzeí a památek*. Praha: Grada Publishing. ISBN 80-247-1104-4.
- KYRIACOU, Ch., 2004. *Klíčové dovednosti učitele – Cesty k lepšímu vyučování*. Praha: Portál. 155 s. ISBN 80-7178-965-8.
- LICHTWARK, A., 1915. *Výcvik nazírání na díla umělecká*. Dle pokusů se žáky vydalo Umělecké sdružení pro uměleckou výchovu v Hamburku. Praha: Dědictví Komenského, 1915, s. I–XXVII. 72 s.
- MAŇÁK, J., 1995. *Nárys didaktiky*. Brno: Masarykova univerzita v Brně, Pedagogická fakulta. 104 s. ISBN 80-210-1124-6.

- PETTY, G., 2006. *Moderní vyučování*. Vyd. 4. Praha: Portál. ISBN 80-7367-172-7.
- PRŮCHA, J., 2009. *Pedagogická encyklopedie*. Praha: Portál. 936 s. ISBN 978-80-7367-546-2.
- PRŮCHA, J., E. WALTEROVÁ a J. MAREŠ, 2003. *Pedagogický slovník*. Praha: Portál. 322 s. ISBN 80-7178-772-8.
- SLAVÍK, J., 2001. *Umění zážitku, zážitek umění: teorie a praxe artefietiky*. Praha: Univerzita Karlova, Pedagogická fakulta. 281 s. ISBN 80-729-0066-8.
- ŠOBÁŇ, M., D. HRBEK a V. HAVLÍK, 2007. *Škola muzejní pedagogiky* 6. 1. vyd. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci. ISBN 978-80-244-1871-1.
- ŠOBÁŇOVÁ, P., 2012. *Muzejní edukace*. 1. vyd. Olomouc. ISBN 978-80-244-3003-4.
- ŠOBÁŇOVÁ, P., 2012. *Edukační potenciál muzea*. 1. vyd. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci. ISBN 978-80-244-3034-8.
- ŠUPŠÁKOVÁ, B., 2004. *Vizuálna kultúra a umenie v škole*. Svätý Jur: Digit. 263 s. ISBN 80-968441-1-3.

Internetové zdroje:

- FISCHER, D., M., MUDROCH a L. ČARNÝ, 2007. *Nová koncepcia výtvarnej výchovy* [online]. [cit. 2015-03-27]. Dostupné z: http://www2.statpedu.sk/buxus/docs/vyskum/SPU/nova_koncepcia_Vv.pdf
- SOKOLOVÁ, K., 2014. Téma výchovy umením k umeniu ako neexistujúci problém. In: *Kultura, umění a výchova*, 2(1) [online]. [cit. 2015-03-27]. ISSN 2336-1824. Dostupné z: http://www.kuv.upol.cz/index.php?seo_url=aktualni-cislo&casopis=6&clanek=35
- PAVLÍKÁNOVÁ, M. 2013. Dávať sa, diviť sa, rozumieť? Obsah a odraz umenia vo vzdelávaní. In: *Kultura, umění a výchova* 1 [online]. [cit. 2015-03-21]. ISSN 2336-1824. Dostupné z: http://www.kuv.upol.cz/index.php?seo_url=aktualni-cislo&casopis=3&clanek=20
- Správa SITA z 18. 2.2015, Bratislava [online]. [cit. 2015-03-22]. Dostupné z: <http://kultura.pravda.sk/galeria/clanok/346036-aj-galerie-z-oravy-a-liptova-uz-ponukaju-virtualne-prehliadky/>
<http://www.arslexicon.sk/>
http://ceadata.eu/index.php/Front/Index/lang/cs_CZ
<http://www.googleartproject.com/>
<http://webumenia.sk/web/guest/home>

Príloha

Štruktúra galerijného programu (prevzaté a upravené podľa P. Šobáňovej 2012)	
Názov edukačného galerijného programu:	
Cieľová skupina:	
Ciele programu:	
Obsah programu	Nadväznosť programu na výstavu:
	Názov exponátu/-tov, ktorý je nositeľom obsahu programu:
	Vedomosti, zručnosti a postoje cieľovej skupiny, ktoré majú byť rozvíjané obsahom programu:
	Súvis galerijného programu so ŠVP:
Bodový scenár edukačného galerijného programu	
Názov a stručný opis aktivít:	Metódy, organizačné formy, didaktické prostriedky, časová dotácia:
Aktivita č. 1	
Aktivita č. 2	
Aktivita č. 3	
Aktivita č. 4	
Didaktické poznámky:	
Zhodnotenie galerijného programu:	

Názov: **Galerijná pedagogika vo výtvarnej edukácii v základných, stredných školách a v ZUŠ**

Autor: Mgr. Janka Homzová

Recenzenti: Mgr. Szilárd Fecsó
Mgr. art. Noémi Ráczová

Vydavateľ: Metodicko-pedagogické centrum v Bratislave

Odborná redaktorka: Mgr. Terézia Peciarová

Grafická úprava: Ing. Monika Chovancová

Vydanie: 1.

Rok vydania: 2015

Počet strán: 44

ISBN **978-80-565-1389-7**