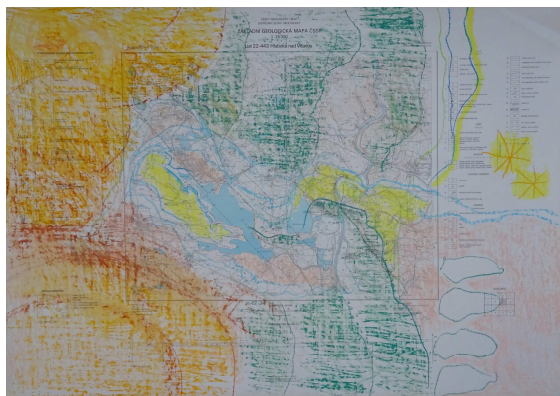


ANIMAČNÍ PROGRAM PRO 1. A 2. STUPEŇ ZŠ, ZUŠ A SŠ K VÝSTAVĚ STOLETÉ PUTOVÁNÍ ŠUMAVOU



Bendřich Kocman, Vrbky, 2016



Eva Vlasáková, Šumava, 2017

O VÝSTAVĚ:

Stoleté putování Šumavou je oslavou výročí sta let od založení Sdružení českých umělců grafiků Hollar a připomíná velký počet umělců-grafiků minulosti a současnosti, kteří se nechali očarovat Šumavou. Na výstavě budou svými pracemi zastoupeni grafici: Alena Antonová, Daniela Benešová, Šimon Brejcha, Jana Budíková, Irena Bujárková, Lenka Falušiová, Patrik Hábl, Jan Halla, Xénia Hoffmeisterová, Helena Horálková, Zbyněk Hraba, Zbyněk Janáček, Jarmila Janůlová, Jan Kavan, František Kobliha, Bedřich Kocman, Jan Konůpek, Ivo Křen, Martin Manojlín, Ota Matoušek, Alois Moravec, Martin Mulač, Arno Nauman, Karel Oberthor, Pavel Piekar, Lucie Raškovová, Josef Řeřicha, Vladimír Silovský, Miloš Sláma, Jan Šafránek, Marie M. Šechtlová, Karel Štěch, Hana Šuranská, Martin Velíšek, Eva Vlasáková, Jaroslav Vodrážka, Jan Cyril Vondrouš, Viktor Vorlíček.

Kurátor výstavy: Michal Lazorčík

ANIMAČNÍ PROGRAMY PRO:



Šimon Břejcha, Tichý les, 2016

2.stupeň ZŠ a ZUŠ:

S žáky druhého stupně ZŠ a ZUŠ se formou diskuse seznámíme s vystavenými díly a pokusíme se o jejich interpretaci. Hledat budeme i spojitosti a rozdílnosti v dílech. Seznámíme se také s principy tisku z výšky, hloubky a plochy. V druhé části se necháme inspirovat grafikami a vytvoříme si vlastní grafiku technikou vykrývací rezerváže. Námětem bude šumavská příroda.

1. stupeň ZŠ a ZUŠ :

V animačním programu pro žáky prvního stupně ZŠ a ZUŠ se seznámíme s pojmy grafika, linoryt, lept, dřevořez, dřevoryt. Zároveň si zábavnou formou přiblížíme vystavené díla, principy tvorby grafiky i koncept výstavy. Prostřednictvím fantazie a představivosti žáků, se pokusíme interpretovat díla. V praktické části se inspirováme krásy šumavské přírody a vytvoříme si obraz technikou tisku razítky. Při tvorbě budeme rozvíjet jak zručnost, tak kreativitu. V závěru animace žáci představí svá díla spolužákům.



Ivo Křen, Malá letní boře, 2016



Jan Karvan, Umrličí prkna, 2016

SŠ a ZUŠ:

V animačním programu pro střední školy se zaměříme na proces tvorby umělce – grafika i na vlastní interpretaci díla. Se studenty také budeme hledat vizuální spojitosti i odlišnosti mezi jednotlivými vystavenými díly. Po té se budeme zabývat tématem Šumava - můj domov. Úlohou studentů bude zamyslet se nad tím, co pro ně znamená domov, jestli si myslí, že svůj domov dobře znají a napsat o svém domově krátkou úvahu. Po té bude následovat reflexe tvůrčího procesu studentů.

Programy jsou koncipovány na 60 minut, je možno je ale flexibilně upravit. Určeno pro maximální počet 30 žáků /účastníků, pro lepší průběh programu doporučujeme třídu do 25 žáků. Program připravily a lektorují Vlasta Hrabětová a Jana Lazorčíková. Program je možné realizovat v dopoledních a odpoledních termínech v pondělí až pátek do 11.06.2017. Pro více informací a objednávky, prosím kontaktujte Vlastu Hrabětovou na tel. 731068807, email: hrabetova@gkk.cz, či edukace@gkk.cz. Cena: pro držitele permanentky vše zdarma, pro ostatní 25,-Kč. Fotografie z animací budou použity pouze pro propagační účely GKK.

TEORETICKÉ ZÁKLADY ANIMACE K VÝSTAVĚ:

V animačních programech se u žáků zaměřujeme na rozvíjení chápání významu umění v životě jednotlivce, společnosti a kultuře a rozvíjení pozitivního vztahu k umění. Žáci jsou vedeni k tomu, aby si dokázali vážit celosvětového kulturního dědictví, kulturních a uměleckých hodnot různých světových kultur. Žáci se učí rozlišování hlavních uměleckých druhů, popisu vlastních estetických zážitků z vnímání uměleckých děl. V průběhu animace věnujeme pozornost pojmu realistické umění a jeho základní charakteristice. Žáci interpretují podle svých schopností různá vizuálně obrazná vyjádření; porovnávají různé interpretace vizuálně obrazného vyjádření a přistupují k nim jako ke zdroji inspirace. Nalézají vhodné prostředky pro vizuálně obrazná vyjádření vzniklá na základě vztahu zrakového vnímání k vnímání dalšími smysly a svobodně volí a kombinuje prostředky (včetně prostředků a postupů současného výtvarného umění) s přibýváním vědomé tvůrčí operativnosti. Žáci se nenásilnou interaktivní formou a plněním úkolů se seznamují s tématem výstavy. Cílem programů je, aby si žáci odnesli nejenom vizuální zážitek, ale také pochopení kontextu děl a výstavy.

Kognitivní cíle

Žáci se učí poznávat rozdíly mezi jednotlivými druhy a směry výtvarného umění. Formovat a rozvíjet gramotnost (dovednosti) žáků v oblasti vyjadřování výtvarnými prostředky prostřednictvím vybraných nástrojů a technik. Žáci si osvojují základní terminologii spojenou s výtvarným uměním. V aktuálním animačním programu se zaměřujeme na poznání pojmů: grafika, dřevořez, dřevoryt, litografie, linoryt. Žáci se učí poznávat jazyk vizuálních médií - jazykové prostředky techniky a procesy. Zároveň se učí rozumět jim a tak zvyšovat uvědomělost reflexe vizuální kultury.

Socioafektivní cíle

Přes zážitek aktivního vyjadřování a vnímání uměleckých děl uvádět žáky do poznávání hodnot umění a kultury - ve vztahu k tradicím, ale na úrovni aktuálního vnímání problematiky vyjadřování světa uměním a tím působit na axiologickou stránku osobnosti žáků. Formovat celistvou osobnost žáka. Přistupovat k osobnosti žáka v její úplnosti - rozvíjet cítění, vnímání, intuici, fantazii, analytické a kritické myšlení a poznávání. Hlavním cílem v této oblasti je umožnit žákům rozvíjet a kultivovat vnímání, představivost a fantazii, podporovat a podněcovat jejich nápaditost a tvůrčí seberealizaci. Prostřednictvím umění vědomě rozvíjet tvořivost v jejích základních, obecně platných principech. Žáci si rozvíjejí vnímavost při pozorování uměleckých děl a interpretaci. Prostřednictvím popisu uměleckých děl si žáci rozvíjejí schopnost komunikační schopnosti a schopnosti vyjádřit svůj názor. Žáci si zároveň rozvíjejí asertivitu.

Senzomotorické cíle

U mladších žáků rozvíjet jemnou motoriku a práci s různými nástroji. U starších žáků zvládnout na věku přiměřené úrovni různé i netradiční techniky výtvarného umění.

Vazby na RVP v rámci aktuálního animačního programu:

1.stupeň ZŠ -vybírání, kombinuje a vytváří prostředky pro vlastní osobité vyjádření; na základě vlastní zkušenosti nalézá a do komunikace zapojuje obsah vizuálně obrazných vyjádření, která samostatně vytvořil, vybral či upravil

2.stupeň ZŠ -vybírání, vytváří a pojmenovává co nejširší škálu prvků vizuálně obrazných vyjádření a jejich vztahů; uplatňuje je pro vyjádření vlastních zkušeností, vjemů, představ a poznatků; variuje různé vlastnosti prvků a jejich vztahů pro získání osobitých výsledků

GYM-pojmenuje účinky vizuálně obrazných vyjádření na smyslové vnímání, vědomě s nimi pracuje při vlastní tvorbě za účelem rozšíření citlivosti svého smyslového vnímání