



ANIMAČNÍ PROGRAMY

■■■■■■■■
G A L E R I E
K L A T O V Y
K L E N O V Á

K VÝSTAVĚ

KOSMOS

do 12. 1. 2020
V GALERII U BÍLÉHO JEDNOROŽCE

PROGRAMY PRO ZŠ, ZUŠ, SŠ
A DALŠÍ ZÁJMOVÉ SKUPINY





Hvězdicová kompozice I, 1999, Kamil Linhart

„Pro výstavu s tématem vesmír jsem vybral umělce různých generací od již nežijících přes starší až po poměrně nedávné absolventy uměleckých škol, kteří k tématu přistupují z různých úhlů pohledu, vnímají ho na základě rozdílných zkušeností a využívají rozmanité výrazové prostředky od malby, grafiky a objektu až k videu a instalaci. Vesmír je velmi inspirativní z různých důvodů. Nikdy nemůžeme beze zbytku poznat zákonitosti, kterými se řídí. Umělci k němu mohou přistupovat trochu jiným způsobem než vědci, mají odlišnou zkušenost a druh vzdělání. Vedle exaktního zkoumání jeho nekonečných dálek a souvislostí, které často nedokážeme odhalit, se řídí především intuicí.

Ke klasikům, kteří se vesmírem zabývali, nesporně patří František Kupka, Vojtěch Preissig, Josef Šíma, Jiří Hejna nebo Václav Boštík. Důležitým tématem se stal pro Vladimíra Škodu, Rudolfa Sikoru, Jiřího Matouška, Zdenka Hůlu nebo Josefa Žáčka. Věnují se mu Vladimír Merta, Margita Titlová – Ylovsky, Daniel Hanzlík, Pavel Mrkus, Richard Loskot a Pavla Sceranková.

Univerzum je nesporně jedním ze základních témat, která umělce odjakživa zajímají a k nimž v každé době přistupují jinak v závislosti na stupni vědeckého poznání, na současném vývoji výrazových prostředků i na stavu společnosti.“

Kurátor výstavy: Jiří Machalický

O PROGRAMECH

Programy jsou koncipovány na 60 minut, je možno je ale flexibilně upravit. Určeno pro maximální počet 30 žáků/účastníků, pro lepší průběh doporučujeme třídu do 25 žáků.

Program připravila a lektoruje Vlasta Hrabětová.

Program je možné realizovat v dopoledních a odpoledních termínech od pondělí do pátku.

Pro více informací a objednávky, prosím, kontaktujte Vlastu Hrabětovou na tel.: 731 068 807, emailu: hrabetova@gkk.cz či edukace@gkk.cz

Cena: pro držitele permanentky vše zdarma, pro ostatní 25,-Kč.

Pro vyučující nabízíme možnost komentované prohlídky před animačním programem zdarma.

Fotografie z animací budou využity pouze pro archivační účely GKK, případně propagaci doprovodných akcí.

PROGRAM PRO 1. STUPEŇ ZŠ A ZUŠ



Koráb polí, 1968, Josef Šíma

Animační program je rozdělen na dvě části: teoretickou a praktickou. V teoretické části se žáci zábavným způsobem seznámí s technikami a styly malířů, kteří se ve svojí tvorbě věnovali či věnují kosmu. Inspiraci pro praktickou práci nalezneme především v tvorbě Milana Chatrného a jeho pracích. Žáci si v praktické části vytvoří prostřednictvím vytlačování různých tvarů reliéfní

obraz, který si pak mohou odnést domů. Pracovat budeme s pastelem a malým formátem.

PROGRAM PRO 2. STUPEŇ ZŠ A ZUŠ

Animační program pro žáky druhé stupně ZŠ se soustředí na techniky a způsoby zobrazování kosmu. Žáci se v průběhu prohlídky galerie seznámí s koncepcí výstavy a pojmem kosmos. V první části si žáci prohlédnou aktuální výstavu a seznámí se s díly vybraných autorů. Ve druhé části se budeme věnovat technice chiasmáže. Žáci si na motivy díla Jiřího Koláře vytvoří dílo reprezentující jejich „střed kosmu“. V závěru jednotlivá díla porovnáme.



Nikde, 1973, Jiří Kolář

PROGRAM PRO SŠ A GYMNÁZIA



Letní den, 1977, Robert Hliněnský

V rámci animačního programu se studenti seznámí s koncepcí výstavy a její strukturou. Při prohlídce výstavy se zaměříme na abstraktní vidění kosmu a pokusíme se interpretovat autorův záměr u vybraných děl. V druhé části studenti si studenti vyzkouší techniku chiasmáže, která se objevuje v díle Jiřího Koláře. Na

závěr nás čeká krátká diskuze.

Vazby na RVP v rámci aktuálního animačního programu:

Vzdělávací oblasti: Člověk a jeho svět, Člověk a společnost, Umění a kultura

1. STUPEŇ ZŠ	2. STUPEŇ ZŠ	SŠ A GYMNÁZIA
Obsah aktivity		
<ul style="list-style-type: none">- formuluje svoje emoce na základě vizuálních podnětů- na základě vlastní zkušenosti nalézá a do komunikace zapojuje obsah vizuálně obrazných vyjádření, která samostatně vytvořil, vybral či upravil	<ul style="list-style-type: none">- vybírá, vytváří a pojmenovává co nejširší škálu prvků vizuálně obrazných vyjádření a jejich vztahů, uplatňuje je pro vyjádření vlastních zkušeností, vjemů, představ a poznatků- vnímá a porovnává výsledky běžné i umělecké produkce- nachází vhodná vyjádření pro vysvětlení symboliky ve vybraných uměleckých dílech	<ul style="list-style-type: none">-užívá jazyka umění jako prostředku k reflexi subjektivního názoru-na konkrétních příkladech vysvětlí, jak umělecká vizuálně obrazná vyjádření působí v rovině smyslové, subjektivní i sociální a jaký vliv má toto působení na utváření postojů a hodnot
Oborové přesahy a průřezová témata		
<ul style="list-style-type: none">- výtvarná výchova, dramatická výchova, osobnostní a sociální výchova		

TEORETICKÉ ZÁKLADY ANIMACE

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. 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 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: abstrakce, geometrické umění, prostor a světlo v obrazech. 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 jejich 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.