



ANIMAČNÍ PROGRAMY



G A L E R I E

K L A T O V Y

K L É N O V Á

K VÝSTAVĚ

VLADIMÍR LEVORA (1920 - 1999)

Do 15. 3. 2020

V GALERII U BÍLÉHO JEDNOROŽCE

PROGRAMY PRO ZŠ, ZUŠ, SŠ
A DALŠÍ ZÁJMOVÉ SKUPINY



O VÝSTAVĚ

Vladimír Levora, rodák z Křížovic u Klatov, prožil dobrodružný život. Musel utéct z domova před nacisty, jako vězeň v gulagu na vlastní kůži pocítil represivní stalinský režim, aktivně se účastnil bojů na východní frontě. Toto období popsal v knize vzpomínek *Ze stalinských gulagů do Československého vojska*. I zápisky z této knihy, kterou začal psát po válce, posloužily představitelům tehdejšího komunistického zřízení k jeho obvinění za kritiku stávajících poměrů u nás a kritiku „našeho velkého bratra“ SSSR. Koncem padesátých let proto jeden rok strávil v nápravném zařízení ve Valdčicích. V roce 1964 se stal prvním ředitelem Okresní galerie výtvarného umění v Klatovech se sídlem na zámku Klenová, a je znám jako její zakladatel. Nejvíce je však znám v Plzeňském kraji jako malíř krajin a venkova z Pošumaví. Levorova malířská tvorba zahrnuje také vzpomínky na válku, portréty, květinová zátiší, výjevy z městských zákoutí, trhu a rušných ulic. Galerie Klatovy / Klenová ve spolupráci s rodinnými příslušníky, sběrateli a autorovými přáteli v roce 2020 sto let od malířova narození přináší výstavu, představující část jeho výtvarného díla jako poctu člověku, který se zasloužil o její zrod.



Bolešiny u dcery, 80. – 90. léta

Kurátor výstavy: Michal Lazorčík

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 Bc. 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



Z cyklu Vzpomínky (90. léta)

Prostřednictvím animačního programu si s dětmi přiblížíme tvorbu Vladimíra Levory – známého malíře Šumavy. Při prohlídce galerie s lektorkou - formou dialogu a interaktivních úkolů – se děti seznámí s tvorbou autora. Výtvarná etuda v druhé polovině programu bude zaměřena na portréty Vladimíra Levory, na kterých jsou přátelé a příbuzní autora. Děti si vytvoří portréty svých blízkých pomocí papírových tvarů. Na závěr žáci budou prezentovat svoji tvorbu spolužákům.

PROGRAM PRO 2. STUPEŇ ZŠ A ZUŠ

Kdo vlastně byl Vladimír Levora? Co bylo hlavním tématem jeho práce? Jak se jeho tvorba liší od jiných autorů 20. století? Na tyto a další otázky si odpovíme v rámci aktuálního animačního programu. Navazovat na teoretickou část bude praktická. V ní se zaměříme na literární tvorbu autora, konkrétně na ilustrace jeho vlastních knih a spisů. Ve skupinách budou mít žáci za úkol ilustrovat část příběhu, který se váže k místům, které Vladimír Levora maloval a navštívil. V závěru představí žáci díla svým spolužákům.



V lese, 90. léta

PROGRAM PRO SŠ A GYMNÁZIA

V animačním programu pro střední stupeň vzdělávání budeme věnovat pozornost osobnosti autora. Pokusíme se o analýzu jeho stylu v komparaci s dalšími autory 20. století. Prostřednictvím dialogu se studenti seznámí se stěžejními body jeho tvorby, přičemž budou mít za úkol vytvořit ve skupině ilustraci na základě zadání lektorky. Ilustrace se bude vázat k literárnímu dílu Vladimíra Levory. Na závěr proběhne 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">- na základě vlastní zkušenosti nalézá a do komunikace zapojuje obsah vizuálně obrazných vyjádření, která samostatně vytvořil, vybral či upravil- vnímá vliv okolí na tvorbu uměleckých děl, získává všeobecný přehled o významné osobnosti v kraji	<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- rozliší působení vizuálně obrazného vyjádření v rovině smyslové a v rovině sociálně utvářeného i symbolického obsahu	<ul style="list-style-type: none">-pojmenuje účinky vizuálně obrazných vyjádření na smyslové vnímání, vědomě s nimi pracuje při vlastní tvorbě za účelem rozšíření citlivosti svého smyslového vnímání
Oborové přesahy a průřezová témata		
<ul style="list-style-type: none">- výtvarná výchova, osobnostní a sociální výchova, etická 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. 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.