

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

LINO II.

DO 26. 5. 2019
V ZÁMEČKÉ GALERII NA KLENOVÉ

PROGRAMY PRO MŠ, ZŠ, ZUŠ
A DALŠÍ ZÁJMOVÉ SKUPINY

O VÝSTAVĚ

Od roku 2001 pořádá Galerie Klatovy / Klenová (jako jediná v České republice)

téměř každoročně na podzim ve vile Paule na Klenové mezinárodní sympozium linorytu. V roce 2018 proběhl již 17. ročník. Doposud se těchto sympozií zúčastnilo 117 autorů z České republiky, Slovenska, Polska, Německa, Švýcarska, Belgie, Nizozemska, Srbska, Bosny a Hercegoviny, Litvy, Anglie, USA, Austrálie a Japonska. Programové téma není na sympoziu určeno, autoři mohou tvořit volně. Přesto se však mnoho výtvarníků nechává inspirovat prostředím Klenové – jejím hradem, zámkem nebo přilehlou přírodou.



Štorm František, Mumie I., 2 / 9, 2016,

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 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 propagační účely GKK.

PROGRAM PRO MŠ A 1. TŘÍDU ZŠ A ZUŠ

V animačním programu pro nejmenší se zaměříme na rozvoj haptických dovedností a jemné motoriky dětí, rozvoj jejich tvořivosti a představivosti. Na začátku programu si společně projdeme výstavu a formou dialogu se děti nenásilnou formou seznámí s jednotlivými obrazy. Vysvětlíme si, co je grafika a jak grafiky vznikají. Na závěr si děti vytvoří vlastní dílo předgrafickou technikou frotáže.



Anderlová Alena, Po vánocích, 5 / 9, 2015

PROGRAM PRO 1. STUPEŇ ZŠ A ZUŠ

Animační program pro 1. stupeň ZŠ a ZUŠ má dvě části: praktickou a teoretickou.

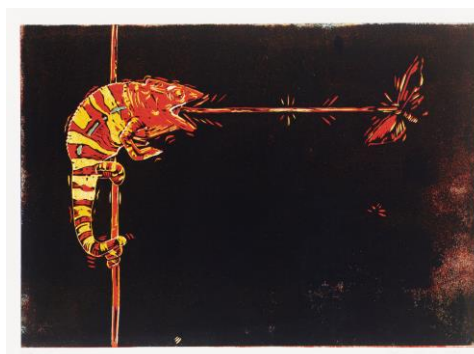


Macek Pavel, Výhled z Klenové, 3 / 11, 2018

V teoretické části se děti seznámí s tím, jaké existují grafické techniky a co vlastně grafika je. V praktické části si vyzkoušíme malovaný monotyp, ke kterému využijeme olejových barev. Při tvorbě budeme rozvíjet jak zručnost, tak kreativitu. Na závěr animace žáci představí svá díla spolužákům.

PROGRAM PRO 2. STUPEŇ ZŠ A ZUŠ

S žáky 2. stupně ZŠ a ZUŠ se formou diskuze seznámíme s vystavenými díly a pokusíme se o jejich interpretaci. Seznámíme se s principy tisku z výšky, hloubky a plochy. V druhé části se nechme inspirovat grafikami a vytvoříme vlastní barevný obraz tzv. plastelínorytem. V závěru programu zhodnotíme tvorbu a žáci představí svá díla spolužákům.



Salajka Martin, Bez názvu, 6 / 20, 2018

TEORETICKÉ ZÁKLADY ANIMACE

V animačních programech se u žáků zaměřujeme na rozvíjení chápání významu umění v životě jednotlivce, společnosti a kultury, 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 abstraktní 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 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, představitivost 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.