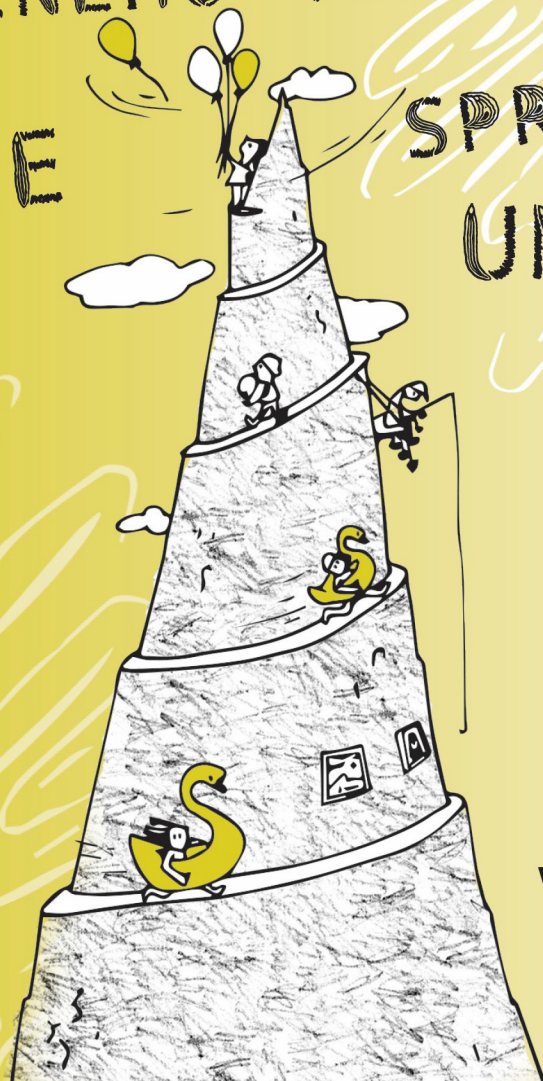


VRECKOVÁ PRÍRUČKA NEFORMÁLNEHO VZDELÁVANIA PRE SPRIEVODCOV UMENÍM



Výber metód, techník
a aktivít

VRECKOVÁ PRÍRUČKA
NEFORMÁLNEHO VZDELÁVANIA
PRE SPRIEVODCOV UMENÍM

Výber metód, techník
a aktivít



2023

OBSAH

Neformálne vzdelávanie, povinná resuscitačná výbava sprievodcu umením	6
Čo je neformálne vzdelávanie?	7
Prečo neformálne vzdelávanie v oblasti umenia a kultúry?	8
Neformálne vzdelávanie - nástroj na rozvoj sociálnych zručností a kritického myslenia	9
V čom sa ukrýva tajomstvo neformálneho vzdelávania? Kolbov cyklus učenia	13
Honeyho a Mumfordova teória osobností	18
Metóda, technika, aktivita	20
Skôr ako začneme	21
Ako pripraviť podujatie s využitím neformálneho vzdelávania?	22
Na čo nezabudnúť pri realizácii aktivity?	24
Výber metód, techník a aktivít neformálneho vzdelávania, ktoré možno využiť v práci sprievodcov umením	25
1. Aktivity v úvodnej fáze vzdelávania	29
ZISTENIE OČAKÁVANÍ	30
NÁVRH PRAVIDIEL	32
2. Aktivity zamerané na prácu so skupinovú dynamikou	35
ZOZNAMOVACIE AKTIVITY A ĽADOBORCE	36
ENERGIZÉRY	41
TÍMBUILDING	42
3. Aktivity na generovanie a triedenie myšlienok	45
BRAINSTORMING	46
MYŠLIENKOVÉ MAPY	50
VENNOV DIAGRAM	52
4. Metódy práce v skupinách	53
SKUPINOVÁ PRÁCA	54
METÓDA SNEHOVEJ GULE	54
METÓDA PUZZLE	54
Tipy na delenie do skupín	55
5. Aktivity na prácu s informáciami	65
CUBING	66
I.N.S.E.R.T.	66
CINQUAIN	67
NEDOKONČENÉ VETY	67
ZORADZOVANIE INFORMÁCIÍ	67
ŠTYRI ROHY	68
LIFT PITCH	68
PUB KVÍZ	68
6. Aktivity na odovzdávanie informácií	69
PREDNÁŠKA	70
PREZENTÁCIA	70
DEMONŠTRÁCIA	70
STORYTELLING	70
DIGITÁLNY STORYTELLING	72
ONLINE ŽIVÁ KNIŽNICA	72

7. Aktivity na výmenu informácií, názorov, postojov	73	„INFLUENCER(ING)"	95
DISKUSNÁ ARÉNA	74	PODCASTY	96
NÁVŠTEVA	74	WEBINÁRE	96
KOLOTOČ	74		
ŠTYRI ROHY	75	12. Formáty zamerané na sprevádzanie	
OPEN SPACE	75	návštevníkov podujatiami	97
AKVÁRIUM	76	KOMENTOVANÉ PREHLIADKY	98
BZUČIACE SKUPINY	76	AUDIOSPRIEVODCOVIA	99
BESEDA	76	PRACOVNÉ LISTY	99
TALKSHOW	77		
ŽIVÉ KNIŽNICE	78	13. Aktivity na prehľbovanie vedomostí a zručností ...	101
		WORKSHOP	102
8. Metódy zamerané na prežívanie	79	TRÉNING/SEMINÁR	102
ROLOVÁ HRA	80	ŠKOLSKÉ PROJEKTY	102
SIMULÁCIA	80	DIELŇA ČÍTANIA	104
		DIELŇA PÍSANIA	108
9. Využitie herných princípov		14. Reflexia	113
v neformálnom vzdelávaní	81	REFLEXIA	114
GAMIFIKÁCIA	82	SEBAREFLEXIA	120
STOLOVÉ HRY	82	HODNOTENIE - SPÄTNÁ VÄZBA	
		na aktivitu alebo podujatie	120
10. Zážitkové aktivity v teréne	87	Záver?	124
STOPOVAČKA/MESTSKÁ HRA	88	Manuál nezabudnuteľného sprievodcu	
ESCAPE ROOM	88	mladého človeka umením	125
KNIŽNÉ HRY	88		
GEOCACHING	88	Zdroje	132
INTERAKTÍVNE NÁUČNÉ CHODNÍKY	89		
EXKURZIA	90		
11. Aktivity v online priestore	93		
CHALLENGE	94		
INTERNETOVÉ DISKUSNÉ FÓRA	95		

NEFORMÁLNE VZDELÁVANIE

Povinná resuscitačná výbava sprievodcu umením

Profílovanie osobnosti mladých ľudí je v súčasnosti atakované množstvom textových aj obrazových informácií. Tie číhajú v tých najtajnejších skrýšach pripravené vyskočiť vo vhodnej chvíli, prisť sa na mladého človeka a vášnivo ho objímať svojimi lepkavými chápadlami, dokiaľ sa nezjaví ďalší chtivý adept na informačné túlenie.

Bežný život sa preniesol do online priestoru, ktorý ich (a vlastne aj naše) zahltene radevo navýšil o megadávkky pre život „užitočných“ informácií, no obohatil aj o zapáchajúci informačný odpad. Ten okrem toho, že upcháva senzory schopné detekovať človečinu v ľuďoch, v jeho (ne) dokonalosti ponúka aj nekonečné množstvo zábavy, virtuálneho kontaktu, adrenalínu, farieb, akcií, hier, virtuálnych objatí, v žltých smajlíkoch

rozpustených emócií... No, konkurujme tomu takými Renoirovými Raňajkami veslárov.

Opätovné prestúpenie mladých z virtuálneho priestoru do reality chce silnú motiváciu a presvedčenie, že to má význam a vyžaduje si to aj zručnosti sprievodcov umenia.

Efektívnym a overeným spôsobom, ako osloviť mladú generáciu a dopriať im (porovnateľný) zážitok, no zo získavania informácií je:

ZAPOJENIE METÓD NEFORMÁLNEHO VZDELÁVANIA

do tradičných foriem práce školských, galerijných, muzeálnych pedagógov či ďalších sprievodcov mladých svetom umenia.



NEFORMÁLNE VZDELÁVANIE = ZÁŽITKOVÉ VZDELÁVANIE

Čo je neformálne vzdelávanie?

- Neformálne vzdelávanie je zámerné, no zároveň dobrovoľné učenie.

- Prebieha mimo formálneho vzdelávacieho systému. Zatiaľ čo formálne vzdelávanie vedie k dosiahnutiu určitého stupňa vzdelania doloženého certifikátom (diplomom, vysvedčením a pod.).

- Ide o organizované výchovno-vzdelávacie aktivity mimo rámca školského systému, ktorý účastníkom vzdelávania ponúka zámerný rozvoj životných skúseností, zručností a postojov.

- Jednotlivé aktivity ako aj samotný program vzdelávania majú stanovené konkrétne ciele na základe potrieb a skúseností účastníkov.

- Rozvíja a dopĺňa vzdelanie z formálneho vzdelávania, nie je jeho protipólom.

Áno. D.E.F.I.N.Í.C.I.E. Nuda. Tak si to zhrnieme po našom.

Neformálne vzdelávanie je záchranárska brašňa plná život zachraňujúcich prístrojov typu tlakomer, infúzny set, defibrilátor a liečiv od vitamínov cez antibiotiká po analgetiká, pripravená byť v ktorejkoľvek fáze záchranu mladého človeka na rýchly intervenčný zásah dostupná, pričom náklady na jej získanie sú minimálne.



Neformálne vzdelávanie dokáže zachraňovať životy!

Pretože svojimi metódami, technikami či aktivitami nedovolí, aby vzťah mladého človeka a umenia umrel (kvôli zlej diagnostike či nedostatku účinnej látky) už v rannom veku.

Ešte jedno info - pre istotu:

Neformálne vzdelávanie NIE JE informálne vzdelávanie, ktorým myslíme učenie sa „pozorovaním“ (celoživotné získavanie vedomostí, zručností a postojov), ktoré je väčšinou neplánované a náhodné.

Prečo neformálne vzdelávanie v oblasti umenia a kultúry?

LEBO:

Pracuje so zážitkom, tvorí zážitok - umenie a jeho rôzne prezentačné formy ponúkajú dokonalé podmienky pre dôležitú fázu vzdelávacieho cyklu, ktorou je AKTIVITA. Umenie samotné vo forme zážitku (napr. z koncertu či práve zhliadnutého baletného predstavenia) tak urobí prácu za lektora.

Prepája viac zmyslov naraz - informácie, ktoré prejdú viacerými zmyslami, sa ukladajú do pamäte hlbšie (učiaci sa si zapamätá: 10% z toho, čo vidí, 15% z toho, čo počuje, 20% z toho, čo vidí a počuje, 40% z toho, o čom diskutuje, 80% z toho, čo si sám vyskúša, 90% z toho, čo učí iných).

Pokrýva potreby všetkých učiacich sa štýlov - vhodný nielen pre teoretikov, ale aj aktivistov, reflektorov a pragmatikov.

Vedie k rozvoju sociálnych zručností.

Generuje vedomosti, zručnosti, postoje - zoberme si, koľko informácií z koľkých oblastí je skrytých v jednom obraze, koľko sa o nich dá diskutovať a ako tento celý proces dokáže formovať naše názory či postoje.

Pracuje s emóciami - v ktorej inej oblasti sa pracuje viac s emóciami ako v umení/kultúre? - Toto je zaručená kombinácia.

Vytvára a posilňuje vzťahy v skupine či tíme - umožňuje silný skupinový zážitok s rovesníkmi.

Nevytvára pocit, že sa prvoplánovo vzdelávame - nikto predsa nemá chuť sa o umení učiť - umenie si musí „zažiť“.

Aktivizuje myseľ aj telo - o núde sa tu hovoriť nedá - neformálne vzdelávanie je zábava.

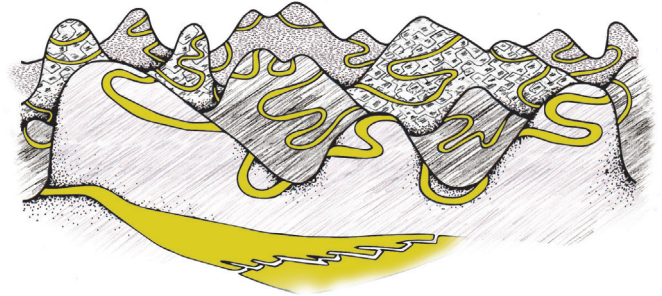
Učí (kriticky) myslieť.

Neformálne vzdelávanie - nástroj na rozvoj sociálnych zručností a kritického myslenia

Ktoré S.O.C.I.Á.L.N.E Z.R.U.Č.N.O.S.T.I možno cez neformálne vzdelávanie rozvíjať?

Správne zvolenými a vedenými metódami neformálneho vzdelávania vieme okrem vedomostí rozvíjať aj sociálne zručnosti mladých, ktoré sú tak dôležité pre úspešný osobný i pracovný život:

...Cesta je cieľ...



SCHOPNOSŤ KOMUNIKOVAŤ SVOJE EMÓCIE
prispôsobené času a miestu.

EFEKTÍVNA KOMUNIKÁCIA
- schopnosť hovoriť primeraným, zrozumiteľným jazykom danému publiku.

SCHOPNOSŤ ROZPOZNAŤ A VYHODNOTIŤ PROBLÉM
s následnou realizáciou možného riešenia.

EMPATIA
- schopnosť vcítiť sa do druhého človeka, do jeho situácie, do toho, čo asi prežíva.

VYJEDNÁVANIE (negociácia)
- schopnosť sprostredkovať, vysvetliť stranám, že pri vyjednávaní nemôžeme úplne vyhrať ani prehrať.

ASERTIVITA

- schopnosť poskytnúť svoj pohľad na veci, podávať spätnú väzbu a argumentovať bez toho, aby som niekoho ponižoval.

TÍMOVÁ SPOLUPRÁCA

- spôsob organizácie práce založený na spoločnom zapojení, vzájomnej spolupráci a zodpovednosti všetkých členov tímu pri dosahovaní výtčených cieľov.

AKTÍVNE POČÚVANIE

- počúvanie, kedy sa aktívne uisťujeme, že sme porozumeli a správne interpretovali nielen jednotlivé slová, ale aj porozumeli významu celej správy.

EMOČNÁ INTELIGENCIA

- správne vyhodnotenie správania sa svojho okolia.

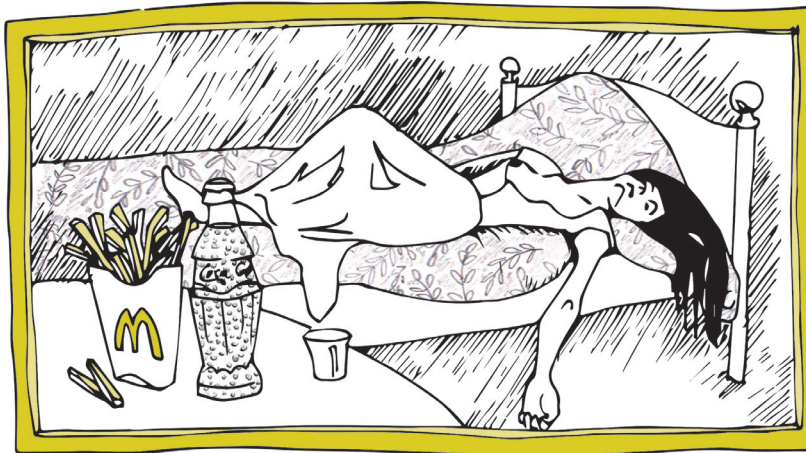
Kritické myslenie a umenie

*„Umenie? A na čo mi to bude?
Ja chcem byť finančný manažér...”*

Pretože umenie nás učí (kriticky) myslieť a kritické myslenie patrí medzi 4K - kľúčové kompetencie (vrátane komunikácie, kreativity a kooperácie), ktoré zamestnávateľia vyžadujú od svojich zamestnancov, aby ich organizácie či firmy boli úspešné.

Pre toto.

Katarziu berme ako príjemný bonus k životu.



Ako výnimočný materiál na tréning získavania zručností patriacich kriticky mysliacemu človeku vie výborne poslúžiť akékoľvek umelecké dielo.

Čo viac si môže jeden sprievodca na ceste za poznaním priať?

Mať hotový, pripravený, „zarámovaný” materiál na tréning.

Možno aj vám nadiktovali v škole podobnú vetu:
„Hlavnou témou Shakespearovho Othella je žiarlivosť.“
A zrejme vás z nej aj patrične preskúšali.

Je však tento výrok pravdivý?????

Nevravíme, že nie je, ale kto si to preveril?
A dá sa to vôbec preveriť?
Išlo skutočne o žiarlivosť?
Nie o bezhraničnú lásku?

**Polemizujme!
Spochybňujme tvrdenie autority.**

- ➡... Čo o tejto veci hovorí niekto iný?
- ➡... Kto je ten človek?
- ➡... S akými zdrojmi pracuje?
- ➡... Prečo zabil Othello Desdemonu?
- ➡... Prečo by sme mali jeho čin odsúdiť a odsudzujeme ho vôbec?
- ➡... Bol Othello vrah, blázon alebo chudák?

Bádajme,
nachádzajme **súvislosti**, prieniky,
pozerať sa na problém **komplexne**,
neustále si kladme **otázky** - veľa otázok -
veľa, veľa dobrých otázok.
Budme zvedaví - poďme **do hĺby**,
formulujme **argumenty!**

O TOM JE KRITICKÉ MYSLENIE

Nezabíjajme zvedavosť našich zverencov instantnými, univerzálnymi odpoveďami (toto dielo predstavuje..., hlavnou témou, myšlienkou je..., autor chcel vyjadriť... a pod.), ktoré my - sprievodcovia - často podávame ešte skôr, ako dôjde k momentu, že naši poslucháči zatúžia po odpovedi. Takto ich zvedavosť nielenže neprebudíme, ale udusíme ju ešte pred „počatím“.

Vedme našich zverencov k tomu, aby si zodpovedaním zvedavých otázok odpovedali sami.

Nechajme ich nachádzať vlastné odpovede a konfrontovať ich s názormi iných, vedme ich k akceptovaniu odlišných názorov od tých vlastných.

Učme (sa) to na príkladoch rôznych pohľadov na umelecké diela, učme to našich zverencov príkladom.

Ponúknime im tisíce hrdinov, autorov, piesní, životných dilem.

Vhodným nástrojom, ktorý vedie účastníkov našej výpravy za umením k porozumeniu „učiva“, k odhaľovaniu vzťahov medzi osvojenými faktami, k vytváraniu vlastného názoru a celkovo k prehíbeniu poznatkov či rozvoju sociálnych zručností, sú **metódy neformálneho vzdelávania**, ktoré si určite zamilujeme. A ak nie my, tak minimálne mladí ľudia, s ktorými budeme pracovať. Verte nám, je to vyskúšané.



V čom sa ukrýva tajomstvo neformálneho vzdelávania? Kolbov cyklus učenia

Neformálne vzdelávanie pracuje

NASAĎME SILNÉ ZBRANE!

→... s Kolbovým cyklom učenia,

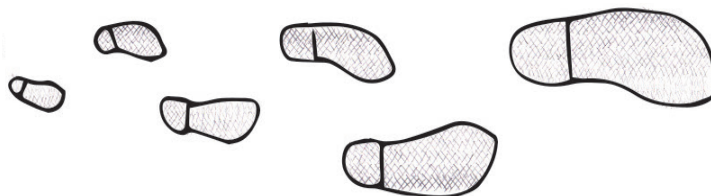
Prepojme vzdelávanie a zábavu. ...←

ktorý je jednou z najrozšírenejších teórií učenia a získavania vedomostí. Vychádza z toho, že 80% ľudského poznávania pochádza z vlastných, neprenosných zážitkov a zásadným spôsobom zvyšuje zapamätateľnosť nových poznatkov.

Nehanbime sa vysloviť slovo EDUTAINMENT alebo sa vráťme k okrídlenému výroku „škola hrou“. Aj nás to bude takto viac baviť. Najzreteľnejším prínosom edutainmentu je lepšie uchovávanie znalostí.

Kolbov cyklus hovorí o tom, že učenie je efektívne vtedy, keď zahŕňa 4 po sebe nasledujúce fázy:

1. AKTIVITA
2. REFLEXIA
3. ZOVŠEOBECNENIE
4. TRANSFER DO PRAXE



1. AKTIVITA

Táto fáza je zameraná na

„PREŽÍVANIE“.

Ide o konkrétnu **skúsenosť** či **zážitok**. Účastníci niečo zažijú, vyskúšajú si na vlastnej koži.

Odohráva sa v rámci hry, aktivity či úlohy.

2. REFLEXIA

Táto fáza sa zameriava na

„UVAŽOVANIE“.

Ide o **spätne ohliadnutie** sa za tým, čo sa stalo počas aktivity. O uvažovanie nad prežitou skúsenosťou - ako som to prežíval ja, aké to bolo pre ostatných členov skupiny. Identifikujú sa **klúčové momenty**, pozorujú a reflektujú sa skúsenosti a zážitky z rôznych perspektív.

Metódami reflexie sú napr.: **brainstorming**, **diskusia**, **hodnotenie**, **analýza** či **spätná väzba**.

4. TRANSFER DO PRAXE

Fáza transferu do praxe je zameraná na

„PREPÁJANIE“.

Predošlými fázami získané poznatky sa **zpracujú** do praxe. Nastáva **experimentovanie** so závermi.

Tvorí sa nové koncepty.

3. ZOVŠEOBECNENIE

Tretia fáza sa zameriava na

„ANALYZOVANIE“.

Ide o **vytváranie abstraktných konceptov** a predstáv na základe zážitku a jeho reflexie. Pomenúva sa **širší kontext**, princípy, prečo sú veci tak, ako sú. Formulujú sa **závery** - **TEÓRIA** - pre seba, vlastné pochopenie, smerované do budúcnosti.

Metódami zovšeobecnenia sú napr. **zápisy záverov**, **tvorba projektov** a **prezentácií**.

AKTIVITA

KOLBOV CYKLUS UČENIA

TRANSFER DO PRAXE



ZOVŠEBCNENIE

KOLBOV CYKLUS V PRAXI

1. AKTIVITA

- skúsenosť, zážitok -

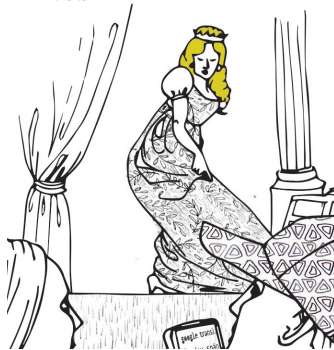
= **Návšteva divadelného predstavenia**

napr. opera Carmen

V danom prípade za aktivitu považujeme samotnú návštevu divadelného predstavenia - jedného z najpopulárnejších diel svetového operného repertoáru.

Mladý účastník aktivity má za úlohu iba:

- vnímať,
- prežívať
- a cítiť.



2. REFLEXIA

- uvažovanie -

V reflexii dochádza k uvažovaniu o zmysle, hĺbke, pôsobení diela na mladého diváka, pričom reflexia zažitého operného predstavenia môže mať rôzne ciele.

Môžeme ju napríklad zamerať na celkový zážitok alebo iba na niektoré javy, ktoré súvisia s cieľom zážitkového učenia.

**Zamyslenie (reflektovanie aktivity)
sa uskutočňuje vďaka položeným otázkam.**

Pýtať sa môžeme na pocity počas predstavenia, na osobný názor a zážitok z predstavenia, na spôsob spracovania, na motívy a príbeh a pod. Ak nás napríklad zaujíma hudobno-dramatické spracovanie, môžeme vhodne položenými otázkami motivovať diváka k tomu, aby zdieľal svoje názory a postoje o tom:

- ako sa počas predstavenia odvíjala pred jeho očami operná história (začína sa ako opéra comique, vzápätí sa zmení na romantickú drámu a napokon vyvrcholí ako veristická opera),
- aký vplyv majú ľudské vášne na náš život (prelietavá láska, konflikt medzi slobodou a láskou),
- aké podoby môže mať láska (láska ako osud i ako nešťastie, priama, cynická, nevinná, krutá a práve preto slobodná).

3. ZOVŠEOBECNENIE

- analyzovanie -

Tento bod je dôležitý pre uvedenie si, že nejde o odtrhnutie od reality, ale o niečo, čo sa nás priamo dotýka. Mladí si môžu uvedomiť svoje vzorce správania a všímať si správanie sa iných a na základe toho môžu

formulovať isté zovšeobecnenia.

Napríklad: láska má rôzne podoby, ale skutočná láska neublízuje, nechce vlastniť, neposudzuje, ale prijíma. Niekedy sa láska zamieňa s túžbou, manipuláciou, snahou dobývať.

Takéto a podobné všeobecne platné tvrdenia pomôžu zafixovať preberanú tému, uskutočniť záver/y z prežitého a vplývať na postoje mladej generácie. Čo môže byť prínosné predovšetkým z hľadiska formovania ich emocionálneho prežívania, zvládania životných situácií a hodnotových orientácií v ďalšom živote.

Po 4. (záverečnej fáze) zážitkového učenia môže nasledovať ďalšia skúsenosť/zážitok/aktivita – tentoraz napríklad iný žanér a iná z ľudských vášní alebo životných situácií (napr. pýcha, utrpenie, radosť, obeta, smrť).

4. TRANSFER DO PRAXE

- prepájanie -

Vyberme si ako **CIEĽ** zážitkového učenia jednu z vyššie načrtnutých tém:

láska a jej podoby.

V reflexii sme sa venovali zdieľaniu zážitkov z predstavenia a opera nám poslúžila ako vzor pre dôkladné rozobratie témy. Aby však aj mladí pochopili, že to nie je iba predstavenie, ale že to, čo mali možnosť vidieť, je reálny život a to, o čom sa rozprávame, sa dotýka aj ich samotných,

je potrebné prepojiť estetický zážitok s praxou.

Aj fáza prenosu do praktického života prebieha zvyčajne prostredníctvom kladenia otázok, ale môže zahŕňať aj vopred pripravenú úlohu. Pýtame sa mladých napríklad:

- **na podobné zážitky z ich osobného prežívania** (skúsenosti s láskou), povzbudzujeme ich, aby pomenovali podobné situácie zo svojho života,
- **hľadáme paralely v pocitoch a správaní sa postáv:** *Ako si sa vtedy cítil? Ako sa cítila postava? Čo by si urobil ty na jej mieste?*,
- **pýtame sa na alternatívne riešenia** – čo „najhoršie“ sa môže v podobnej situácii stať/čo najlepšie?,
- *ako by si situáciu riešil, ak by sa ti stalo niečo podobné?*

Honeyho a Mumfordova teória osobností Alebo s kým máme do činenia?

Aktivity musíme nastaviť tak, aby boli vyvážené a univerzálne pre všetkých účastníkov, bez ohľadu na to, aké spôsoby a štýly učenia preferujú.

Najprv si však musíme uvedomiť, s kým máme do činenia (pre koho sú aktivity určené). Kolbova teória sa prelína s teóriami osobností. Inšpirovali sa ňou aj Peter Honey a Alan Mumford. V ich teórii popisujú 4 typy ľudí.

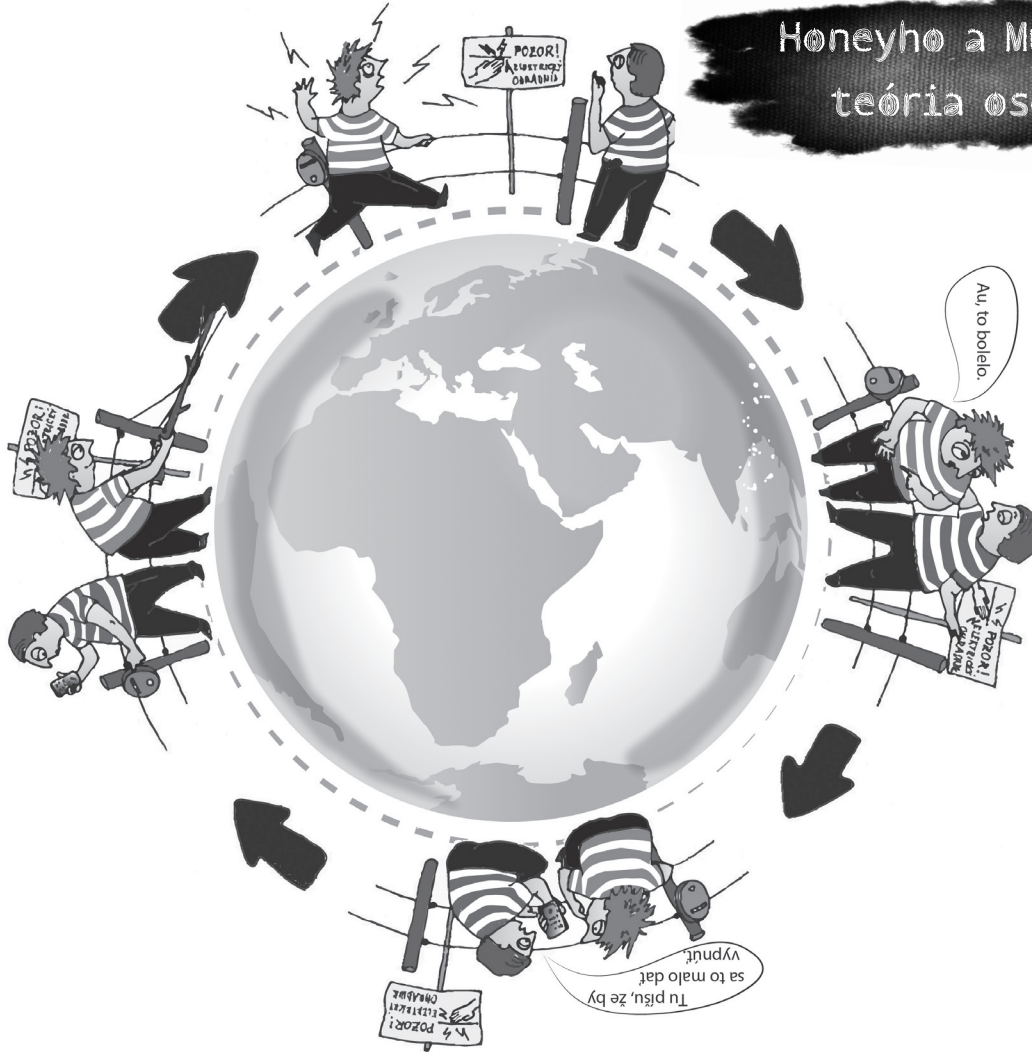


* Málokto pri učení využíva iba jeden zo štýlov. Tak, ako sa v človeku spájajú v rôznej miere rôzne typy osobností, tak aj pri učení ide o kombináciu rôznych štýlov.

AKTIVISTA

Honeyho a Mumfordova
teória osobnosti

PRAGMATIK



TEORETIK

REFLEKTOR

METÓDA, TECHNIKA, AKTIVITA



METÓDA

Vo všeobecnosti popisuje cestu alebo spôsob, ktorým sa dostaneme k stanovenému cieľu. Metódou označujeme použité prostriedky, postupy a návody, pomocou ktorých dosiahneme cieľ. Rôznorodosť metód a ich striedanie vzbudzuje záujem, udržuje motiváciu, energiu a podporuje efektívnosť učenia sa. Zvolené metódy a techniky majú viesť k naplneniu stanovených cieľov.



TECHNIKA

Za techniku považujeme konkrétnu variáciu metódy. Prostriedok, ktorý používame pri jednotlivých metódach. Každá metóda môže mať rôzne variácie, rôzne techniky, ktoré ju ozvlášťujú, aby čo najlepšie napĺňala stanovené ciele vzdelávania. Ak si napríklad zvolíme metódu „prednáška“, vieme ju urobiť rôznymi technikami – s použitím obrázkov, príbehov, videí či prezentácie alebo aj tak, že vopred nastudovanú tému budú prednášať samotní účastníci.



AKTIVITA

Predstavuje ucelený súbor metód a techník, ktorý sa dlhodobo osvedčil a využíva sa v približne rovnakej forme (aj keď vždy sa musí aspoň trochu adaptovať na skupinu, prostredie či kontext, v ktorom sa používa). Ide o prepojenie konkrétnej metódy s konkrétnou technikou, vybraných s ohľadom na vzdelávacie ciele. Počas nej účastníci prechádzajú cieľavedomým procesom učenia.

Skôr, ako začneme...

1. **UJASNIME SI, AKÝ JE NÁŠ CIEĽ,**
čo chceme naším podujatím dosiahnuť.

Príklad: V rámci sprievodného programu „Hradnej expozície archeologických nálezov“ je naším cieľom: predstaviť návštevníkom prácu archeológov a rozvíjať vedomosti a zručnosti návštevníkov v danej oblasti. To robí z nášho podujatia „vzdelávanie“.

2. **ZVOLĽME SI CESTU (METÓDU),**
ktorou chceme dôjsť k cieľu.

Príklad: Ako vzdelávacie metódy si volíme napr. výklad, skupinovú prácu a simuláciu.

3. **VYBERME SI TECHNIKU,**
akou metódu zrealizujeme.

Príklad: Uplatníme princípy kladenia otázok, hľadania a rekonštrukcie archeologického artefaktu.

4. **PRIPRAVME SI AKTIVITU**
(spojenie metódy a techniky).

Príklad: Za aktivitu na dosiahnutie cieľa sme si zvolili realizáciu simulovaného archeologického náleziska.

Ako vybrať vhodnú metódu?

Náš výber je nutné prispôbiť:

CIEĽU,
ktorý chceme naplniť,

ČASU,
ktorý máme k dispozícii,

MATERIÁLU,
ktorý máme k dispozícii,

naším „sprievodcovským“
SCHOPNOSTIAM
(preferovaný štýl učenia,
skúsenosti, pripravenosť riskovať,
zručnosti, silné a slabé stránky atď.),

CHARAKTERU SKUPINY
(počet účastníkov, ich štýl učenia, vek,
kultúrne pozadie, schopnosti, rodové
zloženie a pod.).

Ako pripraviť podujatie s využitím metód neformálneho vzdelávania?



PRED VZDELÁVANÍM

Prichystanie vyhovujúceho priestoru, materiálu, pomôcok, techniky, osvetlenia a pod.

1. **Privítanie účastníkov.**
2. **Predstavenie organizátorov.**
3. **Predstavenie témy podujatia,** navodenie neformálnej atmosféry, pričom zatiaľ nepredstavujeme vzdelávacie ciele podujatia.

← ÚVODNÁ FÁZA VZDELÁVANIA →

Zistenie, čo účastníci od podujatia očakávajú - čo chcú získať, čoho sa obávajú, čomu sa chcú vyvarovať, čím vedú prispieť a pod.

Vizualizácia definovaných vzdelávacích cieľov, ktoré chceme aktivitami dosiahnuť. Predstavenie metód, ktoré na naplnenie cieľov budeme využívať.

Túto fázu zaraďujeme v prípade, keď realizujeme dlhšie trvajúce podujatie.

LOGICKÁ NADVÄZNOŠŤ KROKOV PRI VÝSTAVBE NEFORMÁLNEHO VZDELÁVANIA

6.

Aktivity na zoznámenie sa účastníkov



7.

Realizácia aktivity



8.

Reflexia



9.

Hodnotenie podujatia



Orientujeme sa na naučenie sa mien a zapamätanie si dôležitých údajov o každom jednotlivcovi. Tieto aktivity slúžia na prelomenie ľadov v skupine a navodenie otvorenej a bezpečnej atmosféry počas vzdelávania. Môžeme navrhnúť vzájomné tykanie.

1. Evokácia, vyvolanie nálady, vybavovanie si predstáv o téme.
2. Zadanie inštrukcií, jasná formulácia, premyslená postupnosť ich zadávania, ak je inštrukcií viac.
3. Akcia, samotná aktivita a cez ňu aktívne nadobudnutie zážitku/ skúsenosti.

1. Ohliadnutie sa za aktivitou.
2. Prežívanie aktivity účastníkmi.
3. Zovšeobecnenie záverov - vyvodenie teórie.
4. Prepojenie zážitého s praxou.

1. Zhrnutie poznatkov.
2. Pomenovanie ne/naplnenia očakávaní a cieľov.
3. Celkový dojem z aktivity.
4. Návrhy na vylepšenie.



Na čo nezabudnúť pri realizácii aktivity?

- ➔ Majme dôkladne premyslenú postupnosť a zrozumiteľnosť zadávania jednotlivých inštrukcií,
- ➔ majme starostlivo prepracovanú stratégiu reflexie a spätnej väzby,
- ➔ nevyberajme metódy, pri ktorých môžu zažiť účastníci pocity, ktorých spracovanie nebudeme vedieť zvládnuť (napr. aktivity s prílišným fyzickým kontaktom, keď sa členovia skupiny dobre nepoznajú, alebo aktivity, kde vstupujú účastníci do negatívnych rolí, ak nemáme dostatočný priestor na reflexiu aktivity a pod.),
- ➔ akceptujme skutočnosť, že niektorí ľudia sa nechcú zúčastniť danej aktivity,
- ➔ myslime na to, že proces učenia je u každého účastníka aktivity individuálny, a preto sa môže stať, že zvolená metóda môže spôsobiť niekomu aj nepríjemný zážitok,
- ➔ všímajme si, ako sa účastníci počas aktivity cítia a reagujme na to (rozprávajme sa s nimi o tom, čo sa deje, upravme aktivitu „za jazdy“, ak je to potrebné a možné, pripomeňme možnosť nezapájať sa do aktivity, ozrejmime opodstatnenie zaradenia aktivity do programu, prípadne zvolme iné situačné riešenie). V pozícii facilitátora musíme analyzovať situáciu a zhodnotiť, či tieto ťažkosti spôsobila metóda alebo ich príčinou sú subjektívne pocity účastníkov.



**VÝBER METÓD, TECHNÍK A AKTIVÍT
NEFORMÁLNEHO VZDELÁVANIA,
KTORÉ MOŽNO VYUŽIŤ
V PRÁCI SPRIEVODCOV UMENÍM**

1. Aktivity v úvodnej fáze vzdelávania

ZISTENIE OČAKÁVANÍ
ZADEFINOVANIE PRAVIDIEL

2. Aktivity zamerané na prácu so skupinovú dynamikou

ZOZNAMOVACIE AKTIVITY
ĽADOBORCE
ENERGIZÉRY
TÍMBILDINGOVÉ AKTIVITY

3. Aktivity na generovanie a triedenie myšlienok

BRAINSTORMING
MYŠLIENKOVÉ MAPY
VENNOV DIAGRAM

7. Aktivity na výmenu informácií, názorov, postojov...

DISKUSNÁ ARÉNA
NÁVŠTEVA
KOLOTOČ
ŠTYRI ROHY
BZUČIACE SKUPINY
OPEN SPACE
AKVÁRIUM
BESEDA
TALKSHOW
ŽIVÉ KNIŽNICE

8. Metódy zamerané na prežívanie

ROLOVÁ HRA
SIMULÁCIA

9. Využitie herných princípov v neformálnom vzdelávaní

GAMIFIKÁCIA
STOLOVÉ HRY



**VÝBER METÓD, TECHNÍK A AKTIVÍT
NEFORMÁLNEHO VZDELÁVANIA,
KTORÉ MOŽNO VYUŽIŤ
V PRÁCI SPRIEVODCOV UMENÍM**

4. Metódy práce v skupinách

SKUPINOVÁ PRÁCA
METÓDA SNEHOVEJ GULE
METÓDA PUZZLE

5. Aktivity na prácu s informáciami

CUBING
I.N.S.E.R.T.
CINQUAIN
NEDOKONČENÉ VETY
ZORADZOVANIE INFORMÁCIÍ
ŠTYRI ROHY
LIFT PITCH
PUB KVÍZ

6. Aktivity na odovzdávanie informácií

PREDNÁŠKA
PREZENTÁCIA
DEMONŠTRÁCIA
STORYTELLING
ONLINE ŽIVÁ KNIŽNICA

10. Zážitkové aktivity v teréne

STOPOVAČKA/MESTSKÁ HRA
ESCAPE ROOM - ÚNIKOVKA
KNIŽNÉ HRY
GEOCACHING
INTERAKTÍVNE NÁUČNÉ CHODNÍKY
EXKURZIA

11. Aktivity v online priestore

CHALLENGE
INTERNETOVÉ DISKUSNÉ FÓRA
INFLUENCER(ING)
PODCASTY
WEBINÁRE

12. Formáty zamerané na sprevádzanie návštevníkov podujatiami

KOMENTOVANÉ PREHLIADKY
AUDIOSPRIEVODCOVIA
PRACOVNÉ LISTY

13. Aktivity na prehlbovanie vedomostí a zručností

WORKSHOP
TRÉNING/SEMINÁR
(ŠKOLSKÉ) PROJEKTY
DIELŇA ČÍTANIA
DIELŇA PÍSANIA

14. Reflexia

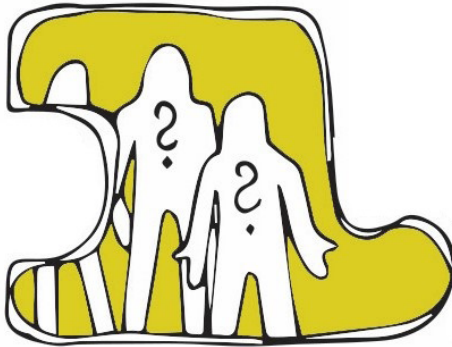
REFLEXIA
SEBAREFLEXIA
HODNOTENIE - SPÄTNÁ VÄZBA
na aktivitu/podujatie

1. AKTIVITY V ÚVODNEJ FÁZE VZDELÁVANIA

ZISTENIE OČAKÁVANÍ

V úvode je dôležité zistiť, s akými očakávaniami účastníci na naše podujatia prichádzajú. Predstavíme im tému a požiadame účastníkov, aby zaznamenali svoje očakávanie napr. na tri papieriky (farebne ich odlíšime) a požiadame ich o odpoveď napríklad na nasledujúce otázky:

1. Čo chcem získať?
2. Čím chcem prispieť?
3. Čomu sa chcem vyhnúť?



Svoje očakávania odprezentujú skupine. Následne predstavíme nami zadefinované ciele podujatia a poukážeme na to, ktoré z ich očakávaní sme schopní naplniť.

Na základe zistených očakávaní vieme z pozície sprievodcu prispôbovať výstupy aktivít „počas jazdy“, aby boli očakávania účastníkov naplnené v čo najväčšej možnej miere.

Pri technike a forme zisťovania očakávaní sa medze nekladú. Budme tvoriví - **prepojme spôsob zisťovania očakávaní s témou, ktorej sa venujeme.**

Príklad:

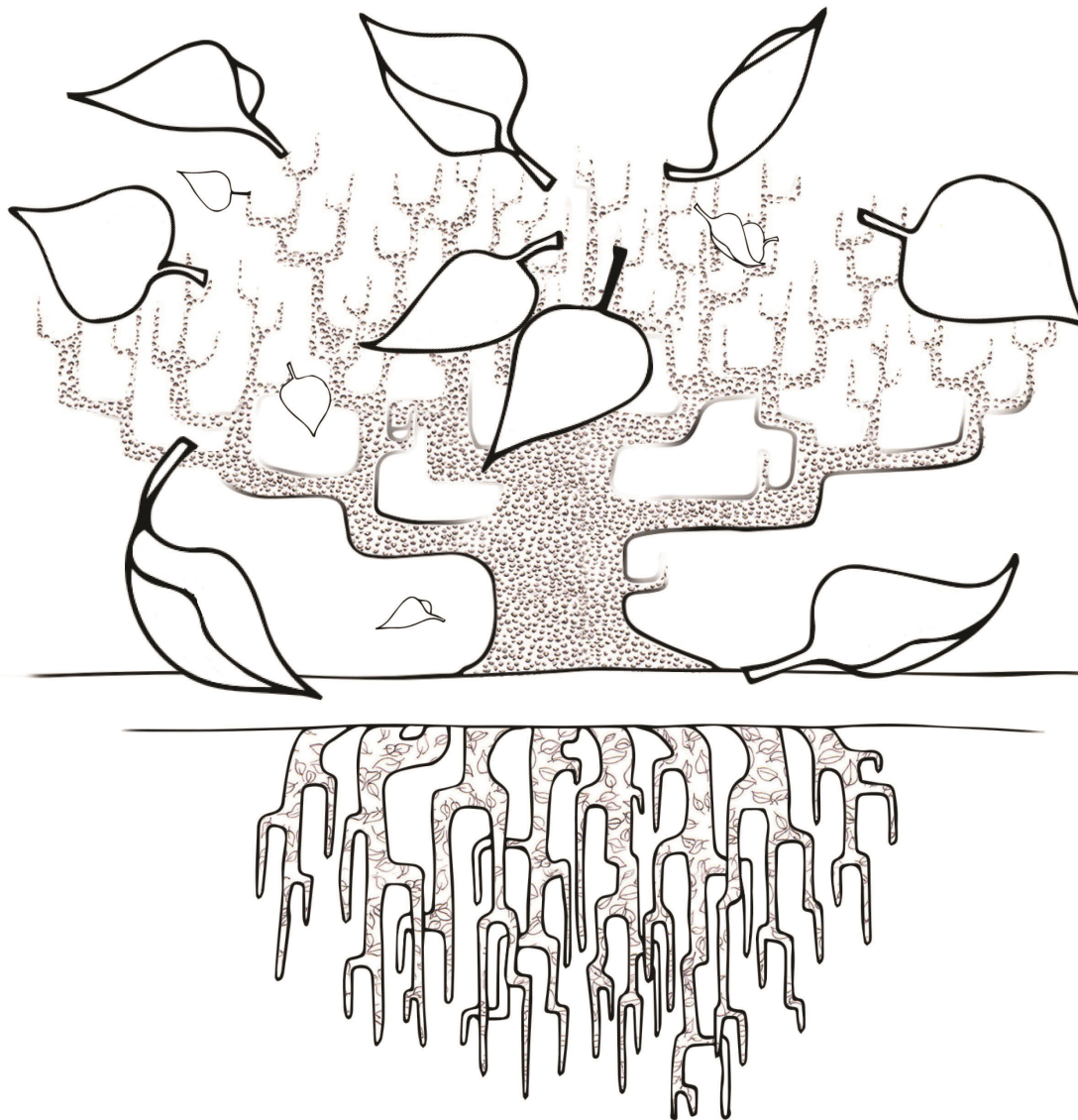
Pri podujatiach zameraných na historické témy môžeme použiť vytlačené a vystrihnuté **pomôcky - nástroje archeológa či archeologické nálezy**. Pre každého účastníka jeden alebo aj viacero. Následne po odprezentovaní očakávania archeologické nálezy uložíme napríklad do simulovanej vitríny kvôli vizualizácii.

Ďalšie tipy:



- **Fotofilm** - očakávania vlepujeme do jednotlivých dielikov fotofilmu alebo sa vpisujú priamo do okienok, ktoré sa postupne po odprezentovaní pospájajú (nalepia na podkladový papier a pod.).
- **Strom očakávaní** - očakávania sa vpisujú do lístočkov.
- **Pizza očakávaní** - ak napríklad hovoríme o talianskych majstroch. Očakávania sa vlepujú do trojuholníkov alebo sa píše priamo na ne a po odprezentovaní sa nalepia ako jeden celok na pripravený podklad.
- **Atribúty svätých** - keď sa dotýkame náboženských tém.
- **Puzzle obrazu** - vpisujeme na rubovú stranu jednotlivých dielikov.
- **Titulky kníh.**
- **Vstupenky na koncert s menami rôznych umelcov.**
- **Vybrané detaily (objekty) jedného obrazu.**

STROM OČAKÁVANÍ



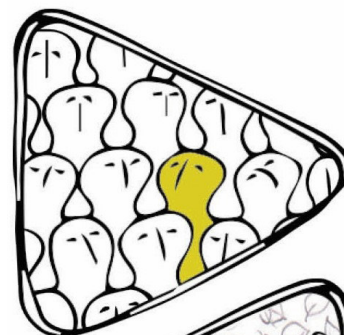
NÁVRH PRAVIDIEL

pre podujatia realizované metódami
neformálneho vzdelávania

Účastníci si môžu navrhnúť svoje vlastné pravidlá, ktoré chcú, aby sa uplatňovali počas realizácie podujatia alebo aktivity. Univerzálne pravidlá, s ktorými je vhodné účastníkov vopred oboznámiť, a s ktorými odporúčame pracovať, ak využijeme metódy neformálneho vzdelávania, sú tieto:

NÁZOROVÁ TOLERANCIA

S odlišným názorom nemusím súhlasiť, no rešpektujem ho.



CHYBA JE PRIATEĽ

Neexistuje zlá/chybná odpoveď.



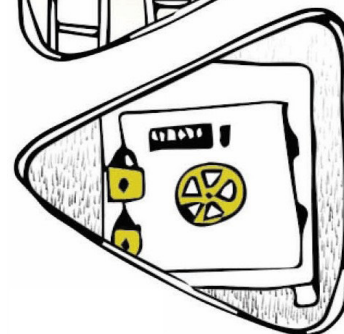
REŠPEKTUJÚCI PRÍSTUP

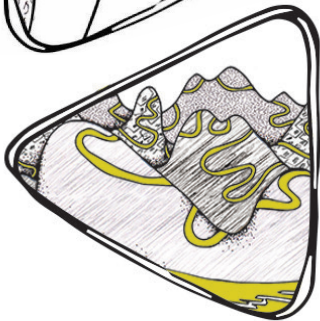
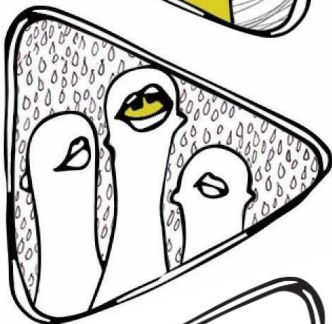
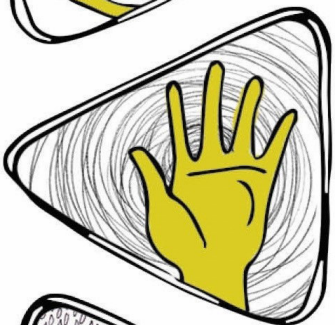
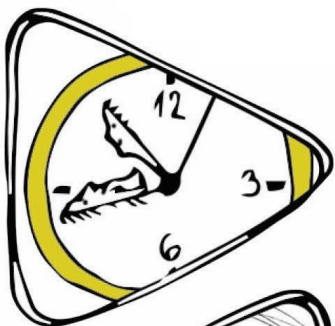
Rovnocenný vzťah medzi účastníkmi navzájom, účastníkmi a lektorom/lektormi.



BEZPEČNÉ PROSTREDIE

Ak zaznie informácia „intímnejšieho“ charakteru, informácia zostáva v miestnosti (nevynáša sa).





TYKANIE

Účastníci medzi sebou i medzi sprievodcom a účastníkmi aktivít. (Z hľadiska používaných metód je tykanie vhodné, no je na nás, ako k tomuto pristúpime).

PRAVIDLO S.T.O.P

Ak je nám nejaká aktivita alebo téma nepríjemná, nemusíme sa zapájať.

HOVORÍ JEDEN

Nechajme priestor vyjadriť sa tomu, ktorý má aktuálne slovo, „nevstupujeme“ mu do myšlienok.

CESTA JE CIEĽ

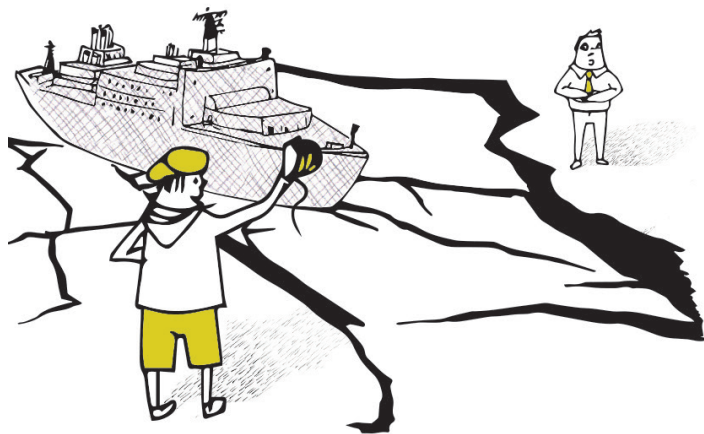
Nesústredíme sa výhradne na výsledok, ale aj na proces - aktuálne prežívanú chvíľu.

2. AKTIVITY ZAMERANÉ NA PRÁCU SO SKUPINOVOU DYNAMIKOU

ZOZNAMOVACIE AKTIVITY A ĽADOBORCE

lámače ľadov - icebreakery

Rozdiel medzi zoznamovačkami a ľadoborcami je na prvý pohľad minimálny - ale existuje. Zoznamovačky sa orientujú skôr na naučenie mien a zapamätanie si niektorých dôležitých údajov o každom jednotlivcovi, kým „lámače ľadov“ už idú do závažnejších tém a otázok. Je možné ich použiť kedykoľvek v procese projektu, nielen na začiatku, ale aj v strede či závere projektu. Ilustrujú rozvoj tímovej dynamiky a skupinového procesu a umožňujú budovať dôveru a zdravé osobné vzťahy rýchlejšie ako iné aktivity, lebo dávajú jednotlivcom možnosť získať lepšiu sebadôveru, podporujú konštruktívnu kritiku samého seba, ale aj iných rovesníkov a rozvoj sociálnych zručností. Týmto typom aktivít vieme priamo reagovať na potrebu mladých na sebavyjadrenie.



Tipy na zoznamovacie a ľady lámajúce aktivity

- **Erb** - Obrázok prázdneho erbu rozdelíme napr. na 4 časti. V každom poli je priestor na odpoveď na zadané otázky a prípadne kresbu. Počet a charakter otázok je možné prispôbiť cieľu, ktorý sledujeme a času, ktorý máme k dispozícii. Aktivita slúži predovšetkým na zoznámenie sa účastníkov, teda by mala priniesť informácie o danom účastníkovi. Tipy na otázky: *Do ktorej literárnej/filmovej, divadelnej postavy som bol zamilovaný? Kto najviac ovplyvnil môj vzťah k umeniu, nech je, aký je? Ktoré dielo/film/pieseň ťa v poslednom období oslovilo a odporučil by si ho ostatným? Prečo? Umenie, ktoré mi nič nehovorí... Za gýč považujem...* Následne účastníci svoj erb odprezentujú a nalepia ho na viditeľné miesto.
- **Kto som?** - Na viditeľné miesto vyložíme rôzne veci (napr. rám, farby, noty, filmovú klapku, lepiacu pásku, megafón, noviny, pohľadnicu, kalkulačku a pod.). Účastníci si spomedzi nich vyberú jednu, ktorá ich najviac charakterizuje a paralelu medzi nimi a predmetom ozrejmi ostatným. Ako alternatívu môžeme ponúknuť napr. reprodukcie diel, obrázky z hry Dixit (možno nimi vyjadriť aj to, ako sa práve cítíme), hudobné ukážky, známe knihy a pod.

- **Vzácný exponát** - Účastníci sa rozdelia do dvojíc a vzájomne sa v stanovenom čase predstavia. Rozhovor môže, aj nemusí byť štrukturovaný - mali by sa však zamerať na svoju unikátnosť, výnimočnosť. Následne dostanú prázdny rám obrazu. Dvojice predstavujú seba navzájom ako originál. Forma predstavenia by mala imitovať spôsob, akým sprievodcovia v múzeách predstavujú exponáty.
- **Human bingo** - Každý účastník dostane hárok papiera, na ktorom je tabuľka a v nej sú zaznačené rôzne údaje, ako napr.: Kto má vo svojej izbe zavesený originál/reprodukciiu obrazu? Kto má rád balet/operu? Kto bol za posledný mesiac v divadle? Kto pozná niekoho, kto počúva Imagine Dragons? a pod. Úlohou účastníkov je čo najrýchlejšie vyhľadať 1 osobu, o ktorej ten-ktorý výrok platí. Hráči, na ktorých to sedí, sa podpíšu do príslušných políčok. Prvý hráč, ktorý má v každom políčku meno niekoho zo skupiny (každé meno môže byť max. dvakrát - podľa počtu účastníkov a množstva otázok), zvolá BINGO a hra sa končí.
- **Čo nás spája** - Hru začína jeden hráč stojaci vo vzdialenosti 5-6 metrov od skupiny ostatných účastníkov hry a hovorí: „*Po mojej pravej ruke hľadám toho, kto má rád knihy.*“ Alebo použijem iný výrok zameraný na vzťah k umeniu. Zo skupiny vyrazia spravidla viacerí hráči, ale len jeden sa dotkne pravej ruky „vzývateľa“ ako prvý a ostane ju držať. Ostatní sa vrátia späť do skupiny. Hráč opäť hovorí: „*Po mojej ľavej ruke hľadám toho, kto záhradných trpaslíkov považuje za gýč!*“ Situácia sa opakuje. V hre pokračuje (výrokom)

ten hráč, ktorý mal rád knihy a po ňom ten, ktorý považuje trpaslíkov za gýč. Hra sa dostane do štádia, keď sa všetci hráči držia za ruky, len posledný dvaja majú ešte voľné ruky. Ich úlohou je nájsť jednu spoločnú vec ohľadne umenia, na ktorú majú rovnaký názor tak, aby sa kruh uzavrel.

Alternatívny spôsob: Hráči stoja v kruhu a na koho „sedí“ výrok - urobí krok vpred do kruhu/podskočí/chytí sa za ucho (aktivity striedame). Všetci vidia, čo ich spája.

- **Gesto** (aktivita na zapamätanie mien) - Účastníci stoja v kruhu. Vedúci hry povie svoje meno a spraví pritom nejaké gesto/pohyb/zvuk, ktorý súvisí nejakým spôsobom s umením. Hráč vedľa vedúceho zopakuje meno a pohyb vedúceho hry a pridá svoje gesto. Hra pokračuje dookola kruhu. Účastníci majú zopakovať mená dvoch predchádzajúcich hráčov (alebo si to môžeme sťažiť a zopakovať mená a gesta všetkých predchádzajúcich účastníkov).
- **Karty pocitov** - Hráči sedia okolo stolíka, na ktorom sú rozložené karty s názvami pocitov ako: šťastný, urazený, našťvaný, beznádejný, optimistický pod. Každý z účastníkov si vyberie jednu kartu a opíše, pri akej príležitosti v súvislosti s umením sa cítil tak, ako je napísané na karte, prípadne, kedy by sa tak cítil. Ostatní účastníci aktivity môžu komentovať, pridávať svoje zážitky a pod.
- **Molekuly** - Vedúci aktivity určuje témy a účastníci blúdiaci po miestnosti sa spájajú v skupinách na základe toho, čo majú spoločné.

Počet a charakter skupín si situačne určia účastníci v závislosti od postoja k danej téme. Diskutujú, vymieňajú si názory. Témy sa stávajú čoraz viac osobnejšie. Napr. *môj preferovaný druh umenia, obľúbený hudobný štýl, o (kontroverznom) umelcovi XY si myslím..., atď.*

- **Môj príbeh** - Účastníci v prvej fáze uvažujú nad míľnikmi svojho života (tému môžeme podľa potreby aj zúžiť na sledovanú problematiku). Môžu si ich zaznačiť na os x, ktorá predstavuje škálu po sebe nasledujúcich rokov, kedy sa udalosť, ktorá ich významne ovplyvnila odohrala. V druhej fáze aktivity na základe vizualizovaných míľnikov vytvorí titulku knihy, ktorá by ilustrovala ich životopisný príbeh a predstavujú ju ostatným. Môžu použiť napr. techniku koláže alebo titulku nakreslia. Svoje príbehy prezentujú.
- **Príbeh jednej veci** - 1. Účastníkov požiadať vopred, napr. mailom, aby si doniesli jednu vec (predmet), na ktorý sa viaže nejaký krátky a zaujímavý príbeh z ich života v prepojení napr. na umenie (napríklad predmet, ktorý symbolizuje ich vzťah k umeniu). 2. Každý z účastníkov povie svoje meno a odovzdá danú vec (hodinky, náušnica, prsteň, sveter...) vedúcemu aktivity, pričom k danej veci povie krátku „historku“. 3. Každý, kto dohovori, uloží danú vec do „nádoby“. 4. Keď sa všetci predstavia, necháme každého účastníka vybrať si z „nádoby“ jednu vec, inú ako vlastnú. 5. Na konci má každý za úlohu povedať meno osoby, ktorej daná vec patrí a zopakovať jej príbeh. Aktivitu odporúčame realizovať s menším

počtom účastníkov, aby sme udržali pozornosť skupiny a záujem o osobné príbehy.

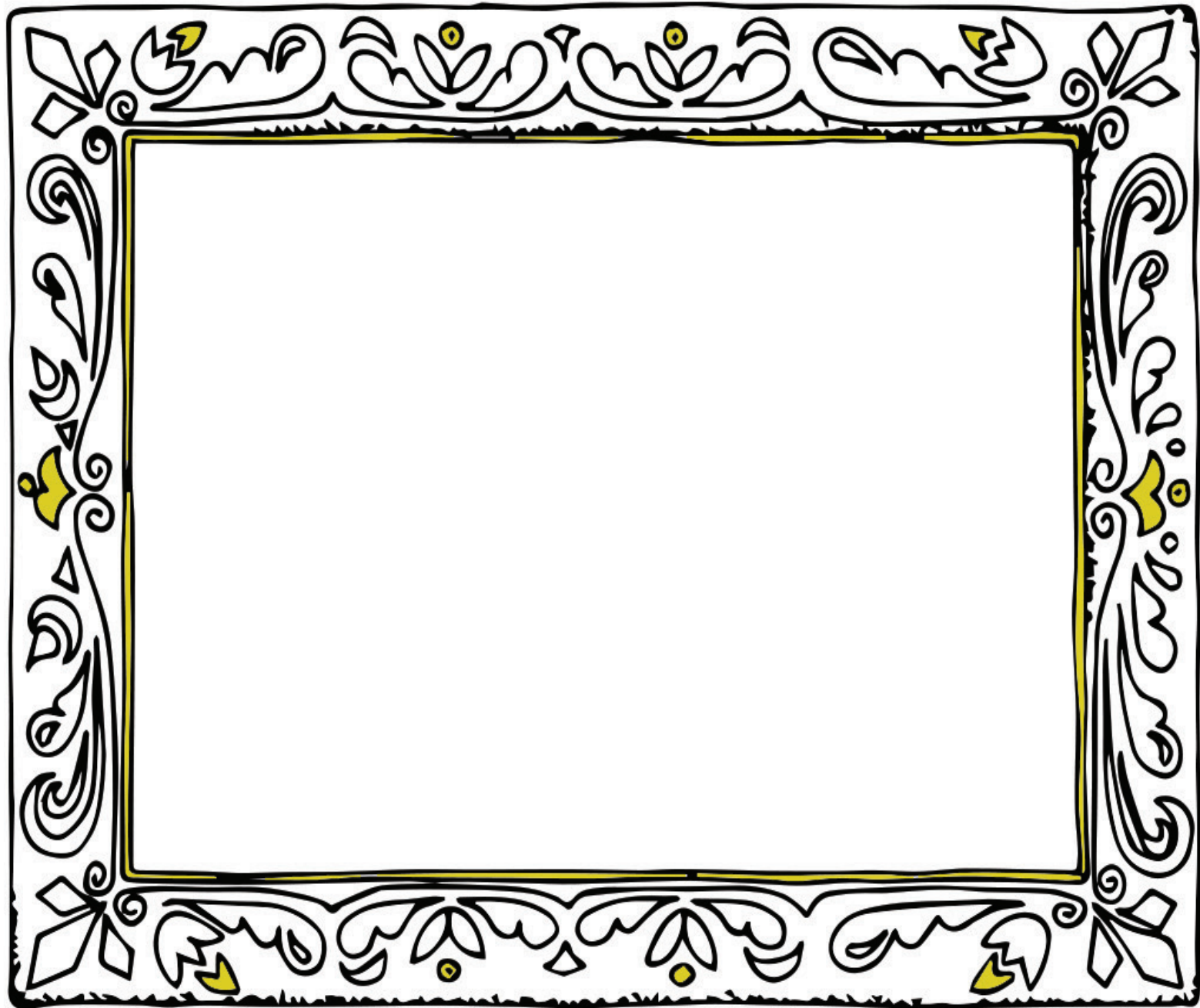
- **Spievaj o mne** - predstavenie formou piesne, skladby, ktorá ma charakterizuje/ktorú si pustím, keď mi je zle alebo naopak dobre. Môžu sa zamerať sa text, hudbu. Pri prezentácii môžu ostatným pustiť úryvok a ozrejmiť, čím ich skladba tak oslovila. Názvy piesní vyvesíme na viditeľné miesto.
- **Uviaznutí** - Ak by si mal uviaznuť v nejakom filme/knihe na mesiac, ktorý film by to bol a prečo? Ostatní môžu klásť dopĺňujúce otázky. Názvy filmov vyvesíme na viditeľné miesto.
- **Kým by si bol, keby si bol: Literárna postava, rozprávková postava, umelec** a pod.? Účastníci si môžu vyžrebovať z vopred pripravených kartičiek s pojmom, v ktorom sa majú nájsť.
- **Pseudonym** - Účastníci si vo vymedzenom čase vymyslia svoj umelecký pseudonym. Následne bude ich úlohou postaviť sa na pripravený špagát v abecednom poradí (aktivita môže prebiehať aj bez slov, ak si pseudonym napíšu na menovku upevnenú na oblečení). Dĺžka špagátu by mala stačiť pre všetkých. V závere predstavia ostatným svoje pseudonymy a ozrejmiť skupine, prečo si ich zvolili.
- **Hovoriaci kruh** - Párny počet hráčov vytvorí dva kruhy - vonkajší a vnútorný tak, aby hráč z vnútorného kruhu mal partnera vo vonkajšom kruhu. Vedúci aktivity určuje témy,

o ktorých sa dvojice majú rozprávať. Na každu tému je určených presne 30 sekúnd a musia prísť k slovu obaja partneri. Po skončení časového limitu sa hráči vonkajšieho kruhu posúvajú k ďalšiemu partnerovi a udáva sa nová téma. Aktivita trvá až do momentu, keď sa už všetci účastníci „porozprávali“. Vyberáme si jednoduché témy, ktoré súvisia s umením alebo kultúrou, provokujúce témy.

- **Slepý umelec** - Účastníkov rozdelíme do párov. Každý pár sa posadí chrbtom k sebe. Jednému z účastníkov v páre dáme obrázok (jednoduché obrazy - vhodné sú najmä abstraktné diela). Jeden z páru musí nakresliť obrázok, ktorý mu druhý slovne opisuje bez toho, aby mu prezradil, o aký obraz ide. Následne sa dielo a vyniknutá kresba porovnajú. Môže nasledovať reflexia, v ktorej sa môžeme venovať aj téme efektívnej komunikácie.

Univerzálny rámček, ktorý nájde svoje využitie pri nejednej z predchádzajúcich aktivít ako podklad.





ENERGIZÉRY

„enerdžajzre“- životabudiče



Ich úlohou je aktivizovať účastníkov a navodiť neformálnu atmosféru. Sú využiteľné takmer kedykoľvek, vytvárajú odľahčenú náladu a je ich možné prepojiť na preberanú tému. V prípade neprispôsobenia cieľovej skupine môžu byť vnímané ako detinské a nepotrebné. Zaraďujeme ich väčšinou na úvod vzdelávacích blokov alebo keď vidíme, že účastníci začínajú byť unavení.

Tipy na „energizujúce“ aktivity

- **Chyť rytmus** - Hráči stoja alebo sedia v kruhu. Úlohou účastníkov je predviesť nejaký tanec alebo pohyb podľa typu hudby, ktorú počujú. Všetci ostatní hráči napodobňujú pohyby tancujúceho hráča. Po skončení hudobnej ukážky a krátkej prestávke (5 sekúnd) zaznie nová hudba a pokračuje hráč napravo. Je možné kombinovať rôzne druhy hudby- od country, skladieb pre deti, muzikálov, vážnej hudby, popmusic, jazzu africkej hudby až po evergreeny, dychovku a ľudovú hudbu. Ak chceme skupinu prebudiť, snažíme sa na záver zaradiť energické, chytľavé skladby.
- **Susedia** - Hráči sedia na stoličkách v kruhu, jeden hráč stojí v strede. Hráč v strede sa ľubovoľne pýta niekoho zo sediacich: „*Máš rád svojich susedov?*“. Sediaci hráč môže odpovedať: „*Áno, mám.*“ a v tom prípade si osoby, ktoré sedia po jeho pravici a ľavici musia vymeniť svoje miesta. Alebo môže povedať: „*Áno mám, ale radšej mám ľudí, ktorí...*“ (hrajú na hudobný nástroj, ich rodičia hrajú na nejaký hudobný nástroj, neprišli na chuť opere, nemajú radi abstraktné umenie, vlastnia nejaký gýč

a pod.). Vtedy si všetci tí, ktorých sa to týka, musia vymeniť svoje miesta. V oboch prípadoch je cieľom hráča v strede sadnúť si na stoličku. Ak sa mu to podarí, v strede ostane stáť iná osoba a aktivita pokračuje ďalej rovnakým spôsobom.

- **Kto je tu šéf** - Hráči stoja v kruhu, pripravení „tancovať“. Jeden z hráčov ide za dvere. Spomedzi účastníkov sa vyberie „šéf“, t.j.

hráč, ktorý udáva spôsob, ako sa bude tancovať. Všetci majú za úlohu nenápadne kopírovať tanečné figúry „šéfa“. Tento ich musí niekoľkokrát zmeniť počas tanca. Zmeny sú iba minimálne a zásadne sa robia za chrbtom stredového hráča - hádača (poklepkávanie nohou, kývanie bokmi doľava alebo doprava). Úlohou hráča, ktorý je privolaný spoza dverí, je uhádnuť, kto je tu „šéf“. Po uhádnutí ide doterajší „šéf“ za dvere a hra pokračuje.

TÍMBILDING

Je metóda zameraná na podporu interakcie v skupine, lepšie spoznanie sa, vytváranie vzťahov a bezpečného prostredia. Vytvára predpoklady na preberanie aj osobnejších tém. Využívame ju najmä v úvode dlhších vzdelávacích aktivít. V kontexte nášho poslania sprievodcu umením je vytvorenie bezpečného prostredia na „putovanie“ kľúčové, keďže sa tento typ spoznávania venuje témam, pri ktorých je dôležité, aby sa účastníci boli ochotní otvoriť skupine. Je dôležité ozrejmiť účastníkom význam zaradenia týchto aktivít do vzdelávania, aby nám teoretici či pragmatici nedali košom. Jestvuje množstvo aktivít zameraných na rozvoj tímu a podporu tímového ducha, stačí, ak si ich tematicky prispôbime našim potrebám. Tímbildingové aktivity pozostávajú zo samotnej aktivity a následnej dôkladnej reflexie, v rámci ktorej môžeme klásť napr. tieto otázky:

- *Bol výsledok aktivity odrazom dobrej tímovej práce, kvalitného plánovania a stratégie alebo šťastia a súhry náhod?*
- *Kto sa ujal vedenia aktivity?*
- *Bol každý aktívne zapojený?*
- *Ako sa cítili účastníci, ktorí... (mali napr. zaviazané oči a vykonávali celú prácu)?*
- *Boli dodržiavané počas celej hry stanovené pravidlá?*
- *Ako ste sa medzi sebou navzájom organizovali, aby ste splnili úlohu?*
- *Zvolili ste si v prvom momente tú najlepšiu stratégiu alebo ste ich vyskúšali viac?*
- *Kto prevzal na seba úlohu koordinátora aktivity? Mal niekto počas hry pasívny postoj k úlohe?*
- *Aká bola vaša tímová rola?*
- *Boli ste s ňou stotožnení? A pod.*



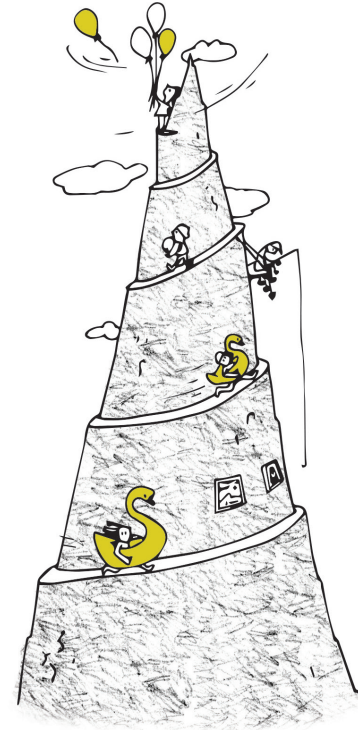
Tipy na tímbuildingové aktivity

- **Lúpež** - Na rovnej ploche urobíme kruh z lana o priemere asi 4 metre. Do stredu umiestnime stratený predmet (napr. reprodukciu obrazu Mony Lízy alebo iného drahého obrazu/ rukopisu vzácnej knihy či notového zápisu známej symfónie). Všetok ďalší materiál je položený na jednom mieste mimo kruhu (napr. 2 dlhšie laná, 6 gumených kúskov narezaných z duše z bicykla cca. 30 cm dlhých, plechovka, povraz a kratšie lanká, igelitová taška alebo vrece). Skupinu zaujmeme príbehom. Oboznámime ju s tým, že počas výpravy za strateným obrazom do brazílskych pralesov skupina bádateľov uvidela zvláštnu žiaru, ktorá vychádzala z jedného miesta uprostred močiara. Keď prišli bližšie, zistili, že nie je možné dostať sa k miestu, kde sa pravdepodobne poklad nachádzal, pre nebezpečný terén a navyše sa všade rozprestierala hustá hmla, ktorá znižovala viditeľnosť na nulu. Preto tí, čo chcú získať obraz, musia vymyslieť systém, ako sa k pokladu dostať tak, aby neprekročili hranicu označenú lanom. Každý, kto chce hýbať s obrazom, musí mať zaviazané oči (hmla, ktorá im znemožňuje čokoľvek vidieť). Po uplynutí stanoveného času 60-90 minút sa aktivita ukončí a začne sa analýza priebehu a pocitov.
- **Stavba rímskeho oblúku** - Táto montessori pomôcka umožňuje používať a spoznávať rímske inžinierske princípy. Ukazuje princíp „základného“ kameňa a formy a funkcie oblúka.
- **Maľovanie podľa čísel** - Z pôvodne bezfarebného plátna s čiarami a číslami vznikne tímovou prácou naozajstný obraz, ktorý si skupinka bude môcť zavesiť ako dekoráciu napr. do triedy. V e-shopoch je možné zohnať akýkoľvek motív, ktorý sa bude hodiť tej či onej skupine. Pri maľovaní budú účastníci okrem šablóny potrebovať ešte farby a štetce. Ku každému vybranému motívu sú pribalené presne tie farby, ktoré budú potrebovať. Po uplynutí stanoveného času na maľovanie (podľa náročnosti motívu) sa aktivita ukončí a začne sa reflexia aktivity.
- **Knižné hry** - Skúmať, objavovať, dotýkať sa, to sú činnosti nevyhnutné pre učenie. Ponúkame mladým možnosť „hrať sa“ s knihami. Pripravme pre nich knižné úlohy, pri ktorých spoznávajú literatúru a pracujú s ňou. Pri týchto aktivitách je povolené knihy vyberať, listovať v nich, ukladať a prekladať. Skupinové úlohy pomôžu zmierniť prvotný ostych a obavy z opustenia komfortnej zóny.
- **Koľko kníh potrebuješ?** Zostav z názvov kníh príbeh alebo vytvor vetu zo slov použitých v názvoch kníh alebo kapitol.

- **Nesplniteľná misia** - tímovka v knižnici. Vytvor tím, prečítaj si 10 úloh a snaž sa ich splniť do stanoveného časového limitu. Príklady na úlohy rôznej náročnosti (od zábavných, až po odborné): vyhľadaj 3 knihy od autorov s krstným menom Peter, nájdi knihu v ktorej rozhodujúcu úlohu zohráva prsteň, nakresli mapu k miestu, kde je umiestnená kniha Harry Potter (1. časť) a pod.

- **Prezri, porovnaj a roztried** - Tímovou úlohou je identifikovať, o aký typ knihy ide a zadeľiť vopred pripravené knihy podľa žánru/témy alebo do rôznych kategórií (umelecká a vecná literatúra, poézia/próza/dráma, detektívka/fantasy a pod.).

Knižná hľadačka - Cieľom tímu je spoločne vyriešiť čiastkové úlohy a nájsť ukrytý predmet (odmenu). Hráči postupne získavajú indície, ktoré ich dovedú do cieľa. Napríklad indícia: „*Lovil, ulovil, a predsa nič nepriniesol domov.*“ privedie tím ku knihe *Starec a more* - ak ju nájdu a otvoria, bude v nej čakať ďalšia indícia a slovo (heslo). Po zozbieraní všetkých šiestich slov z nich vytvorí vetu, napríklad známy citát z Hamleta „*Byť či nebyť, to je otázka*“. Ak vedia, kde majú Shakespearové dielo hľadať, dostali sa do cieľa.



3. AKTIVITY NA GENEROVANIE A TRIEDENIE MYŠLIENOK

BRAINSTORMING

- búrka mozgu



Pri brainstormingu ide o produkovanie čo najväčšieho množstva nápadov na zadanú tému a ich následnú analýzu. Podstatou je uvoľniť predstavivosť, fantáziu a obrazotvornosť, generovať nápady a vzájomne sa inšpirovať. Jeho cieľom je nájsť netradičné, resp. originálne riešenia v čo najkratšom čase, prípadne zber informácií. Brainstormovať môžeme slovom alebo obrázkom (piktogramom). Treba rátať s rizikom, že výstupy budú nesúrodé a následná analýza môže byť náročnejšia.

Môže prebiehať individuálne alebo v skupine podľa cieľa a náročnosti zadania, pričom vopred avizujeme časový limit na tvorbu nápadov. Účastníkmi vyslovené nápady môže zapisovať lektor na pripravený flipchart. Tému, ktorú riešime, môžeme podporiť vizuálnou formou, napr. pre oblasť kultúry

použijeme vlepovanie papierov so slovami/vetami do kresby rámu, opony, pódia, knihy, prípadne nejakého konkrétnejšieho motívu. Následná analýza predchádza vyvodu záverov, ktoré sa viažu na cieľ, ktorý aktivitou sledujeme.

V priestore umelecko-kultúrnych inštitúcií je predpoklad zaradenia tejto metódy **pred** alebo **do fázy tvorby** (napr. ročného programu zameraného na mladých ľudí alebo tvorby výstavy/expozície, sprievodných podujatí a pod.). Pri práci s účastníkmi na podujatí ho možno využiť napr. na zber očakávaní a po podujatí na zaznamenanie dojemov. Ak ho zaradíme pred aj po podujatí, môžeme záznamy z brainstormingu analyzovať/porovnávať. Brainstorming môžeme využiť aj počas aktivity samotnej či vo fáze reflexie.

Ako všelijako môžeme brainstormovať

... **Frontálny brainstorming**

Jeden účastník alebo sprievodca zapisuje nápady, ostatní nápady verbálne generujú.

... **Skupinový brainstorming**

Členovia jednotlivých skupín produkujú nápady. Po určitej dobe sa stretnú a navzájom sa informujú o svojich nápadoch.

... **Otázkový brainstorming**

Jeho podstatou je vyprodukovať čo najviac otázok týkajúcich sa danej témy.

... **Pingpongový brainstorming**

Je určený dvom účastníkom, ktorí podávajú svoje návrhy a hodnotia ich.

... **Hobo metóda**

Niektorým účastníkom brainstormingu vadí, že si nemôžu problém pokojne premyslieť, preto tento variant brainstormingu zahŕňa v úvodnej fáze etapu samoštúdia a až potom nasleduje etapa produkcie nápadov.

... **Kolotočový brainstorming**

Skupiny môžu mať rôzne zadania úloh. Po určitom čase skupina prechádza na ďalšie stanovište. Tam si čítajú už napísané nápady. Po prečítaní ich doplnia o ďalšie nápady. Po určitej dobe prejdú na ďalšie stanovište. Každá zo skupín tak postupne prejde všetkými stanovišťami.

... **Brainstorming s putujúcimi papiermi**

Tento brainstorming sa podobá predchádzajúcemu, neputuje však skupina, ale papiere.

... **Rolestorming**

Pri tejto aktivite účastníci nehovoria za seba, ale za inú osobu. Buď reálnu, alebo fiktívnu. Napríklad: Môj dedko by to riešil takto... Harry Potter by to riešil takto... Výhodou tejto aktivity je to, že sa množstvo nápadov ešte zvyšuje, pretože sa žiaci zbavujú obavy z toho, že ich osobu bude niekto hodnotiť.

... **Brainwriting**

Brainwriting rovnako ako brainstorming slúži na generovanie nápadov a hľadanie odpovedí na zadané otázky. Je písomnou formou brainstormingu, svoje nápady teda nehovoríme nahlas, ale píšeme na papier (je to rýchlejšie). Účastníci píšú svoje nápady na kolujúci papier alebo ich napíšu na svoje vlastné papiere a potom ich niekto pozbera. Na rozdiel od brainstormingu brainwriting dokáže efektívne zapojiť všetkých jeho účastníkov a vo výsledku tak často ponúkne viac možností. S nápadmi prichádzajú aj hanbliví alebo nekomunikatívni ľudia. Nápady sa nepodpisujú a celý proces je tak do značnej miery anonymný, čo má pozitívny vplyv na kreatívne myslenie účastníkov.



... Brainstorming naruby

Môžeme si vymyslieť akúkoľvek tému. Jeho cieľom nie je riešiť nejaký problém, ale účastníkov „rozohriať“. Aj tu však platia pravidlá: nápady nehodnotíme, povzbudzujeme účastníkov, aktivitu časovo obmedzíme na 5 minút.

Napríklad:

- Hľadáme čo najviac možností, na čo sa skutočne nedá použiť napr. tehla (ceruzka, zubná kefka, kniha).
- Čo by sa stalo, keby psi prestali štekať a začali rozprávať?
- Ako by vyzeralo/la „najpríšernejšie“ divadelné predstavenie, kniha, exkurzia atď.?



... Metóda 365

Je špecifickou formou brainwritingu. Jej princíp spočíva v tom, že každý člen šesťčlennej skupiny v 5 - minútovom limite vyprodukuje najmenej 3 nápady. Následne požiadame účastníkov, aby posunuli svoje papiere susedom. Papiere sa posúvajú v jednom smere. Môžu rozvíjať tie nápady, ktoré sú už na papieri napísané alebo môžu vymyslieť úplne nové nápady. Metódu je vhodné použiť aj na riešenie problémov, pri ktorých na otázku neexistuje jednoznačná a jednoduchá odpoveď. Nápady sa prečítajú, prediskutujú, usporiadajú a zhodnotia ako pri klasickom brainstormingu za pomoci moderátora, ktorý celý tento proces usmerňuje.





BRAINSTORMING



Prosím, nerušiť!
Práve brainstormujem.

Téma:

- Teraz uvoľňujem svoju predstavivosť,
- generujem čo najviac nápadov,
 - aj absurdné nápady sú ok,
 - v pohode sa môžem inšpirovať inými,
- akýkoľvek pohľad na vec je prínosom pre skupinu,
 - za nápady ma nebude nikto kritizovať.

MYŠLIENKOVÉ MAPY

- clustering, zhukovanie, mapovanie
alebo sieťovanie

Postup:

Predstavujú graficky organizovaný brainstorming, ktorého podstatou je tvorba istej štruktúry myšlienok - grafické znázornenie myšlienok a pojmov v ich súvislostiach. Cieľom tejto metódy je pomôcť uvedomiť si vedomosti, poznatky a súvislosti medzi nimi. Pomáha usporiadať si myšlienky. Rozvíja schopnosť zaznamenávať heslovité, stručné, podstatné a jasné myšlienky. Zhukovanie sa môže použiť ako príprava na písanie napr. eseje, na usporiadanie myšlienok pred písaním alebo rozprávaním o danej téme, na zrozumiteľné vyjadrovanie vlastných myšlienok, na aktivizáciu doterajších vedomostí o téme. Pri zhukovaní uskutočňovanom v skupine si môžeme navzájom odovzdávať poznatky. Zároveň je to výborná metóda na opakovanie a zhrnutie, čo o téme vieme.

1. **Napíšeme základné slovo** do stredu papiera tak, aby bolo dost miesta na písanie okolo a slovo zakrúžkujeme.

2. Pri otázke: „**Čo nám napadne, keď myslíme na toto slovo?**“ píšeme všetky asociácie, ktoré nám zídu na um - mali by to byť **jadrové slová**, ktoré zakrúžkujeme. Tie slová alebo pojmy, ktoré sa nám zdajú, že spolu súvisia, pospájame čiarami.

3. Samostatná práca účastníkov - **zaznamenávanie nápadov a asociácií vyvolaných základným slovom** niekoľko minút. Požiadame ich, aby sa pri písaní uvoľnili. Nezameriavajme sa na pravopis. Nehodnotíme, neselektujeme.



Láska k písanému slovu je v skutočnosti iba fetišizmus pre kancelársku potrebu - celá je

Romantik? Septik?

MUŠBA

T. TITUS

rencia je dojimaný fra M mam - mív nech je maj!

6/10 KNIHA

5/10

FILM

Chcem teluť mať deťmi

JA

One day

15. júl 2023 SOBOTA → Mandini

EMBY GPRIROMANTICKÉ 0/10

Bože keď som myslí
keď sa zmení ako T.
to by som ani nechcel
vedieť ksa!

Dexter

Emma

Amelia
to čo na ňom vidíš?
Pokúša si predstaviť imaginárneho muža #2
s perfektnou postavou, na ktorej si nezakladá

A čo mi lovený pri voľ.
slate myšly a lundpanku →
neoprdli sa im darat mená
2/10 arponi ne
PROBLEMTICKÝ fail: → challenge
"Puesmie ra" ma dr apade

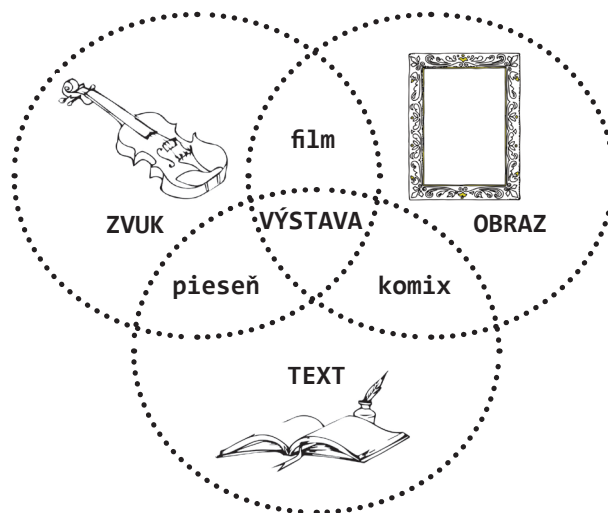
"Milujem ho, ibaže nie som
do ňho zamilovaná, takže
ho NEMILUJEM"

Scánnem...

OMTERAZ.
VYJEDŤ PISMEŤKA PRVE!
2. možnosť

VENNOV DIAGRAM

Patrí medzi tzv. grafické organizátory, ktoré umožňujú vizuálne znázornenie vzájomných vzťahov. Používa sa na porovnanie, vymedzenie spoločných a odlišných znakov medzi dvoma a viacerými skúmanými prvkami alebo javmi, ktoré zobrazuje v podobe množín (väčšinou v tvare kruhu). Priestor, v ktorom sa kruhy vzájomne prekrývajú, zobrazuje spoločné znaky oboch porovnávaných množín. Naopak, priestory bez prekrývania reprezentujú vzájomne odlišné znaky (charakteristiky). Informácie bývajú často prezentované len v podobe textu alebo tabuliek. Pri väčšom množstve sa tak stávajú neprehľadnými a účastníci vzdelávania majú problém nájsť medzi nimi vzájomné vzťahy a súvislosti. Vennov diagram umožňuje vizualizovať organizáciu a kategorizáciu informácií v prehľadnej podobe, ktorá napomáha procesom myslenia a zapamätávania.



4. METÓDY PRÁCE V SKUPINÁCH

SKUPINOVÁ PRÁCA

Pri využití tejto metódy vzniká tzv. skupinová výhoda, ktorá nás privádza k novým myšlienkam a pohľadom na riešenú oblasť. Jej výsledkom sú nové nápady, kreatívne postupy. Účastníci na základe spolupráce prídu na riešenie úlohy, problému, pochopeniu niečoho. Získavajú, zdokonaľujú poznatky a spolu s tým rozvíjajú a obohacujú svoje interakčné sociálne skúsenosti. Okrem poznávania dochádza aj k výmene názorov, pohľadov, prístupov a pod. Účastníci sa učia vyjadrovať svoje názory (zrozumiteľne, konštruktívne, úsporne atď.), prezentovať svoje pohľady a vedomosť, vzájomnej tolerancii, rešpektovaniu názorov iných, ale aj tomu, že k výsledku môžu viesť aj viaceré postupy a riešenia. Princíp skupinovej práce spočíva v tom, že účastníci dostanú v menšej skupine (3-5 osôb) zadanie, ktoré majú splniť. Spravidla nie je iba jedno správne riešenie. Rizikom môže byť rôznorodosť výstupov, a teda vyššia náročnosť na lektora s výstupmi pracovať, prípadná možná dominancia jednotlivcov. Pri skupinových aktivitách je dôležité vzájomné rešpektovanie názorov, úcta, efektívna komunikácia, záujem na deľbe práce v skupine a pod.

METÓDA SNEHOVEJ GULE - SNOW BALLING

V prvej fáze každý pracuje samostatne (napr. na úlohe nájsť v knihe, divadelnom predstavení pohnútky, ktoré viedli hlavnú postavu ku konkrétnemu konaniu). V druhej fáze pokračuje práca vo dvojiciach (dochádza k diskusii, výmene názorov,

argumentácii). Po každej fáze sprievodca znovu vysvetlí spôsob práce a cieľ, ktorý majú účastníci splniť. Vo dvojici pracujú účastníci na spoločnej téme, spoločne hľadajú riešenia, dávajú návrhy. V tretej fáze pokračuje práca vo štvoriaciach (spojíme už existujúce dvojice). Po zvážení môže nasledovať práca v skupinách napr. po osem žiakov s rovnakým postupom ako v predchádzajúcich fázach.

Po ukončení práce v skupinách hovorcovia skupín prezentujú výsledky skupinovej práce a zdôvodňujú jednotlivé zistenia. Prezentovať môžu formou plagátu, zápisu na tabuľu/tabuľky, zápisu v bodoch a podobne. Zhrnutie výsledkov urobí vedúci aktivity a prípadne doplní ďalšie informácie, podnety a názory, navrhne účastníkom ďalší materiál, v ktorom môžu nájsť informácie o preberanej téme. V závere prebehne hodnotenie, pričom účastníci sú vopred informovaní o spôsobe hodnotenia. Prácu skupín môže zhodnotiť aj účastník, ktorý vystupuje v úlohe pozorovateľa.

Dĺžka uvedenej pracovnej metódy je závislá na náročnosti témy, pripravenosti účastníkov, počte a veľkosti skupín. Priemerne trvá 20-30 minút.

METÓDA PUZZLE

Spočíva v tom, že každý účastník dostane vypracovať istú časť úlohy, ktorú musí sprostredkovať skupine, skupina ju ďalej spracúva, skladá a postupne sa dopracuje k výsledku. Existuje množstvo variácií a kombinovania jednotlivých druhov činností účastníkov. Obmeny: napr. individuálna práca → skupinová práca → individuálna práca; spoločná práca → skupinová práca → individuálna práca žiakov → skupinová práca atď.

Tipy na delenie do skupín



... **TECHNIKA „ZORADZOVANIA“ a následného rozdelenia do skupín**

Úlohou účastníkov je zoradiť sa do radu podľa požadovaného kritéria. Opäť si môžu vytiahnuť kartičky s menami autorov alebo obdobiami v dejinách a pod. a môžu vytvoriť napríklad: časovú os podľa doby, dátumu narodenia, abecedy, začiatočného písmena krajiny, z ktorej autor pochádzal a pod. Keď sú účastníci zoradení, sprievodca overí správnosť usporiadania. Následne môže lektor rozdeliť účastníkov do menších skupín tak, že účastníkov rozráta: 1,2,3,4... A rovnaké čísla sa dajú dopy, prípadne vzniknutý rad rozdelí tak, že napr. prvých 5 účastníkov stojacich vedľa seba sa spojí do skupiny, druhých 5 sa spojí atď. Variant: Zoradzujú sa bez slov, len na základe neverbálnych signálov.



... **PRINCÍP PUZZLE**

Pripravíme viacero obrázkov podľa žiadaného počtu skupín, potom každý obrázok rozstriháme podľa počtu členov v skupine (počet dielikov = počet ľudí v jednej skupine). Ako motívy nám môžu poslúžiť reprodukcie obrazov, obálky kníh, fotografie divadelných postáv, hercov a pod.



... **DELENIE POMOCOU KARTIČIEK**

Lektor si dopredu pripraví kartičky (princíp pexesa, pexetria a pod.) dvojíc/trojíc/štvoric

atď., ktoré k sebe patria na základe istého kritéria. Heslá môžu byť na kartičkách zaznamenané slovom alebo obrázkom alebo aj, aj. Každý účastník si pred aktivitou, ktorej sa má rozdelenie týkať, vyžrebuje jednu kartičku alebo si ju nájde napríklad nalepenú zospodu stoličky, alebo mu ju lektor podľa potrieb vzdelávania pridelí. Účastníci následne vytvoria dvojice, trojice atď. podľa toho, kto ku komu patrí. Obsah prispôbujeme téme, ktorej sa venujeme.

DVOJICE:

Princíp pexeso:

- dva rovnaké obrázky/pojmy: rovnaký autor-autor, dielo-dielo, téma-téma a pod.
- dva obrázky/pojmy, ktoré k sebe patria na základe vybraného kritéria: autor-obdobie v dejinách umenia, autor-dielo, autor-miesto narodenia, dielo-literárna postava, dielo-emócia, dielo-téma, dielo-umelecký štýl, literárna/divadelná postava-vlastnosť/charakteristika, dátum vzniku diela-dielo, pojem-definícia, literárny/filmový pár, autori z rovnakého obdobia, diela z rovnakého obdobia atď.

TROJICE, ŠTVORICE atď.:

Princíp triteto/kvarteto/kvinteto atď.:

3/4/5 mená/obrázky autorov z rovnakého obdobia, 3/4/5 názvy alebo obrázky artefaktov, ktoré spolu súvisia na základe zvoleného kritéria (funkcie, časovej príslušnosti a pod.).

DELENIE DO DVOJÍC



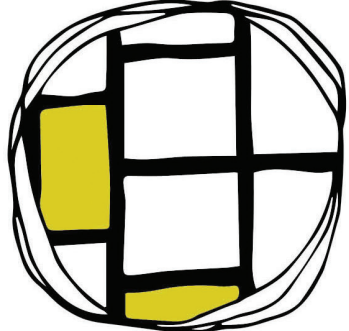
Wizem
Boudoir - Klondike



Wizem
non Gogh
Aj - A - partitve



Wizem
Edward
Haver
Ran
of the
Hare



Wizem
Bel
Romanian
Diamant
Cassiopeia



Wizem
London
of
Mack
ruler
moulin



Wizem
Walter
Hector
Walter
Hector



Rambanti
lactans
scuola di atene



Bl Guca
lactans
scuola di atene



Scuola di atene
mona lisa
raffael



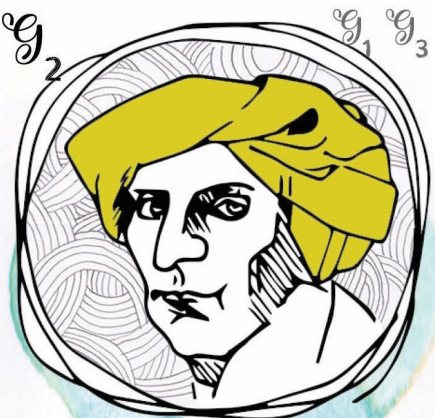
Krasa
kuclinar
raffael



DELENIE DO TROJÍC



Gotika
Giotto



Gotika
Jan Van Eyck



Gotika
Bosch



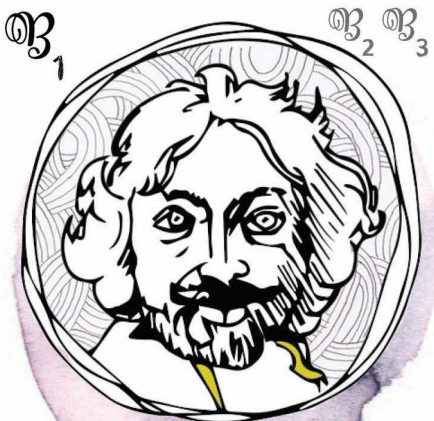
Renesancia
Masaccio



Renesancia
Leonardo da Vinci



Renesancia
Michelangelo



Baroko
Caravaggio



Baroko
Rubens



Baroko
Rembrandt



Rokoko
Tiepolo



Rokoko
Fragonard



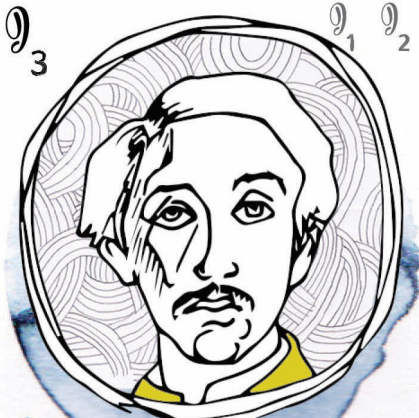
Rokoko
Hogarth



Impresionizmus
Millet



Impresionizmus
Manet



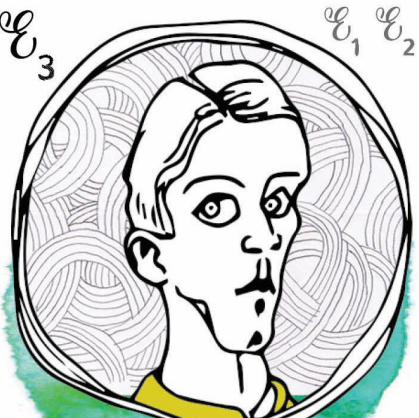
Impresionizmus
Degas



Expresionizmus
Schiele



Expresionizmus
Beckmann



Expresionizmus
Kokoška





ABSTRAKCIA

Proces v umeleckej tvorbe, keď umelec odhliada od reálnych tvarov - vzniká tak nezobrazujúce dielo, prípadne analyzuje, redukuje či zovšeobecňuje reálne tvary.

ARTETERAPIA

Výchovné alebo medicínske pôsobenie na človeka pomocou rôznych umeleckých druhov (muzikoterapia, biblioterapia, dramaterapia a pod.).

AUTENTICKOSŤ

Taká kvalita umeleckého diela, keď sú forma a obsah diela v jednote s pocitmi, ktoré chcel umelec vyjadriť. Vzniká vtedy, ak umelec nič nepredstiera, ak v procese tvorby včlení do diela svoje skutočné pocity a predstavy a ak jeho umelecký štýl zodpovedá tomu, čo chce vyjadriť.

BRAK

Nepodarok, nezvládnuté umelecké dielo. Vzniká v dôsledku nedostatočnej zručnosti umelca, ale môže byť však aj dôsledkom povrchného prístupu k tvorbe, t.j. ako nedostatočného precítenia javu, nerozvinutého umeleckého zámeru.

AUTOR

Tvorca umeleckého diela. Je tým, kto na základe umeleckého zámeru v procese tvorby vytvorí umelecké dielo.

DRAMATICKOSŤ

Vlastnosť procesov, javov a ľudského života, ktoré existujú v konfliktých zrážkach a protikladoch.



EKLEKTIZMUS

Postup v umeleckej tvorbe, ktorý spočíva v preberaní prvkov, štýlu, kompozície a iných súčastí tvorby či diela iných umelcov a vytváranie nového celku z nich. Autor často preberá nesúrodé prvky do svojho diela a vytvára disharmonický celok.

FANTÁZIA

Umelecká imaginácia (predstavivosť, obrazotvornosť)

ESTETIKA

Veda o kráse, o krásne. Predmetom jej skúmania je umelecké, mimoumelecké a prírodné estetické. Všíma si estetický vzťah človeka ku skutočnosti, estetickú aktivitu, estetické vedomie, umenie a umeleckú tvorbu.

GÝČ

Kultúrny predmet, ktorý sa vydáva za špičkovú estetickú alebo umeleckú hodnotu, hoci ňou nie je.

ESTETICKÝ VKUS

Schopnosť vnímať a hodnotiť umelecké diela a predmety s estetickou funkciou.

INSITNÝ

Výrazová aj hodnotová kategória. Prirodzený, detský, jednoduchý, neškolený, prostý, ale vo svojej prostote príjemný. Obsahuje prímes živelnosti a nekonvencionalnosti.



INŠPIRÁCIA

Získanie určitého konkrétneho podnetu pre umeleckú tvorbu (životná situácia, iné umelecké dielo, veta, sen a pod.). Tiež stav psychiky umelca, v ktorom prichádza nápad, ako zamerať či zrealizovať umelecké dielo. Ústi priamo do umeleckého tvorivého zámeru alebo je jeho súčasťou.

KATARZIA

Vnútoraná očista zážitkom. Výsledný povznášajúci a očisťujúci účinok dosahovaný najmä prežívaním deja umeleckého diela.

INTERPRET

Umelec, ktorý pre tvorbu svojho diela využíva určitú predlohu. Nikdy nereprodukuje verne predlohu, tá je len schémou. Výsledok jeho práce môže mať podobu verného prepisu obsahu aj formy predlohy, ale aj podobu veľmi voľných variácií na témy z predlohy. Považuje sa za plnohodnotného umelca tak ako autor predlohy.

KLASIK

Umelec, ktorý vytvoril dielo hodné nasledovania alebo umelec, z ktorého už vyrástla určitá umelecká tradícia.

IMPROVIZÁCIA

Umelecká tvorba bez vopred daného plánu. Nie je pri nej presne určený umelecký tvorivý zámer, umelecké prostriedky, umelecký materiál alebo podoba výsledného umeleckého diela.

KOMPOZÍCIA

Formálne usporiadanie kultúrneho artefaktu alebo umeleckého diela, vzťahy medzi ich časťami. Je úzko spätá s obsahom a formou. V umeleckých dielach vzniká často nevedomele. Je vnútornou formou/ usporiadaním umeleckého diela.



KÓPIA

Kultúrny predmet, ktorý vznikol len preto, aby reprodukoval iný predmet. Využíva sa aj v umeleckej výchove, preto nemusí byť v protiklade s originalitou, ale je jej východiskom.

ŠTÝL

Spôsob výrazu, súhrn individuálnych obsahovo-formových zvláštností v tvorbe.

KRÁSA

Základná kategória estetiky. V súčasnosti sa chápe aj ako strešný termín obsahujúci esteticky pozitívne aj negatívne kvality, pretože v estetickom vnímaní nevyvoláva len príjemné pocity, ale vyvoláva aj nepríjemné zážitky.

ŠTYLIZÁCIA

Pretváranie či deformovanie umeleckého zobrazenia skutočnosti, zobrazenie/podanie v zjednodušenej podobe, teda zobrazenie len základnej štruktúry, zobrazenie v náznaku.

KULTÚRA

Súhrn ľudských predstáv, znakov činností, artefaktov a inštitúcií, v ktorých sociálna skupina sústreďuje svoje chápanie sveta a svoje skúsenosti. Prostredníctvom nej spoločenstvo odovzdáva svoje skúsenosti ďalším generáciám.

TÉMA

Myšlienkový základ, os, okolo ktorej je vybudovaná významová štruktúra umeleckého diela. V prípade abstraktných umení, ako je neprogramová hudba alebo nefiguratívna maľba, sa za tému označuje ústredný formálny prvok (melódia, farebná škvrna), okolo ktorých je vybudovaná štruktúra diela.

5. AKTIVITY NA PRÁCU S INFORMÁCIAMI

CUBING

- hádzanie kockou

Umožňuje pozrieť sa na problém z viacerých uhlov pohľadu. Využíva 6 strán kocky, pretože pohľad na vec len z jedného hľadiska je nedostatočný. Každá strana kocky predstavuje zodpovedanie jednej otázky. Ide o 6 rôznych typov otázok vychádzajúcich z Bloomovej taxonómie, ktoré zachytávajú rôzne myšlienkové úrovne.

1. **OPÍŠ** - pozri sa na tému zblízka a opíš, čo vidíš, popíš všetky znaky, tvar, veľkosť, vzťahy...
2. **POROVNAJ** - s čím/kým je to podobné, od čoho/koho sa to odlišuje...
3. **ASOCIUJ** - čo ti napadne, čo ti to pripomína, čo ti prichádza na myseľ...
4. **ANALYZUJ** - z čoho sa to skladá, rozober „na malé kúsky“
5. **APLIKUJ** - ako a kde to môžeš použiť, čo sa s tým dá robiť...
6. **ZHODNOŤ** - zaujmi k problému stanovisko, povedz pre a proti, klady a zápory, argumentuj...

Na formulovanie odpovedí vyhradíme presne stanovený čas. Má byť dostatočne dlhý, aby mal každý účastník čas napísať odpoveď. Pripravíme podrobný popis každej z otázok. Po skončení písania účastníci prezentujú svoje odpovede na každú z inštrukcií. Najskôr môžu prezentovať vo dvojiciach. Nemusí sa prezentovať všetkých šesť odpovedí.

I.N.S.E.R.T.

- I - interactive (interaktívny),
- N - noting (poznámkový),
- S - system for (systém pre),
- E - effective (efektívne),
- R - reading and (čítanie a),
- T - thinking (myslenie).

Ide o metódu pre prácu s informáciami v texte. Vedie účastníkov k tomu, aby štruktúrovali informácie už počas čítania. Jej princípom je **zapisovanie vybraných 3-4 značiek priamo do textu**. Účastník sa učí rozlišovať, čo je podstatné. Počet značiek je možné znížiť, záleží na schopnostiach účastníkov. Na záver sa informácie zapisujú do tabuľky, do stĺpcov podľa zvolených značiek. Táto metóda sa používa najlepšie pri samostatnej práci, keďže každý účastník má iné vedomosti o danej téme.

Najčastejšie sa používajú do textu tieto značky:

✓ vedel som

+ nová informácia

? chcem si ujasniť

- v rozpore s tým, čo som si myslel

CINQUAIN

- päťlístok

Vyžaduje zlučovanie informácií, stručných výrazov, ktoré opisujú zadanú tému.

1. riadok - pomenovanie témy

(1 podstatné meno),

2. riadok - popis podstaty danej témy

(2 prídavné mená),

3. riadok - 3 slovesá opisujúce činnosť -

(čo sa s témou deje, môže diať atď.),

4. riadok - súvislý text so štyrmi slovami,

vystihujúci to, čo vnímajú, že je v danej téme podstatné,

5. riadok - jedno slovo, ktoré vystihuje podstatu celého javu, pojmu, priamo alebo obrazne vystihuje tému (rekapitulácia).

NEDOKONČENÉ VETY

Táto jednoduchá metóda je vhodná nielen v závere aktivity/vzdelávania - v rámci reflexie, ale dá sa využiť aj v iných fázach, napr. aj v rámci evokácie. Princíp spočíva v tom, že účastníkom ponúkne vety, ktoré nemajú koniec, napr. „Ak by som bol...“ a ich úlohou je vetu dokončiť. Správnou štylizáciou vieme docieľiť aj to, aby sa účastníci zamerali na sebareflexiu k danej téme.

Dnes som bol šťastný, pretože...

Najviac ma hnevá...

Dnes som sa potešil...

Som hrdý na to, že som zvládol...

Teším sa, že mám čas na...

Návšteva galérie je vždy...

Najkrajšia historická pamiatka v meste je...

V múzeu ma vždy nahnevá...

Na hodine estetiky mám najradšej...

Atď.

ZORADZOVANIE INFORMÁCIÍ

Účastníci majú usporiadať výroky, pojmy, časti príbehu, napísané na lístočkoch podľa istej postupnosti - poradia, na základe zvoleného kritéria (napr. logické, časové, vzťahové a pod.).

ŠTYRI ROHY

Rohy sú označené iba číslami 1,2,3,4. Účastníci majú za úlohu každý sám za seba sformulovať 4 tvrdenia (3 pravdivé a 1 nepravdivé) ohľadne diela, ktorému sa práve venujú. Sprievodca špecifikuje, na ktorú oblasť sa majú účastníci zamerať. (napr. charakter hlavných postáv alebo témy, s ktorou dielo pracuje a pod.). Nepravdivé tvrdenie schovajú pod ľubovoľné číslo otázky. Následne každý svoje tvrdenia prezentuje. Úlohou ostatných je tvrdenia si vypočuť a pohybom sa presunúť do toho rohu, o ktorom si myslia, že do neho prezentujúci účastník zašifroval lož. Alternatívou môže byť, že tvrdenia vopred pripraví lektor.

LIFT PITCH

- debata vo výťahu

Táto metóda sa využíva, ak chceme niečo jednoducho, stručne a výstižne popísať. Jej názov pochádza zo scenára náhodného stretnutia s niekým dôležitým vo výťahu (odtiaľ názov lift/elevator pitch), v časovom rozpätí približne tridsať sekúnd až minútu. Ide o podanie súhrnu najdôležitejších informácií v krátkom časovom úseku, zhrnutie informácií o danej téme do krátkeho, zaujímavého a výstižného formátu.

V pôvodnej verzii ide o krátku prezentáciu seba samého alebo služieb, ktoré ponúkame, s cieľom

osloviť potencionálneho zamestnávateľa, klienta či sponzora. Pre naše sprievodcovské účely poslúži táto metóda napríklad na zreferovanie príspevku z čitateľského denníka a pod. Na ozvláštenie môžeme danú aktivitu poňať ako rolovú hru.

PUB KVÍZ

Je zábavná vedomostná tímová aktivita zameraná na preverenie, overenie informácií a poznatkov. Skladá sa z viacerých kôl, tém a obsahuje max. 50 otázok. V rámci tejto aktivity je vhodné pripraviť si otázky, ktoré preveria nielen vedomosti, ale aj schopnosť improvizovať a využívať informačné zdroje. Po každom kole nasleduje pauza na občerstvenie a zráťanie výsledkov moderátorom - kvízomajstrom, ktorý podujatie moderuje a vedie. Na konci kvízu prebehne vyhlásenie víťazov, ktorí získajú odmenu. Je na našej kreativite, čím členov úspešného tímu odmeníme. Nezabúdajme, že má ísť o zábavný formát a tomu by sme mali prispôbiť charakter našich otázok - nech to nie je nuda. Dôležité je udržanie neformálneho charakteru kvízu, aj keď ho realizujeme napr. v škole. Pre tento účel môžeme simulovať napr. prostredie pubu a mať prichystané občerstvenie, zvoliť primeraný neformálny slovník. Kvíz môžeme zaradiť do úvodu preberanej témy - na zistenie, čo už účastníci o téme vedia, prípadne na záver realizovanej prednášky/exkurzie, na overenie získaných vedomostí. Nezabúdajme využívať digitálne technológie.

6. AKTIVITY NA ODOVZDÁVANIE INFORMÁCIÍ

PREDNÁŠKA

Pri tejto metóde facilitátor verbálne podáva účastníkom vopred pripravené informácie. Používa sa obzvlášť vtedy, ak účastníci majú minimálne, prípadne žiadne informácie o danej téme a je ich veľa. Vhodná je v prípadoch, keď je potrebné odovzdať veľké množstvo informácií. V porovnaní s ostatnými metódami, z hľadiska procesu zapamätania a praktickej aplikácie informácií je najmenej efektívna. Ak sa rozhodnete použiť ju, môžete si pomôcť pravidlom „Kiss“ (bozk), ktoré vzniklo skrátením z anglického: „Keep it simple and specific“ a ktoré nám hovorí, že máme podávať jednoduché a konkrétne (špecifické) informácie. Aby sme dokázali udržať pozornosť účastníkov, je dôležité využívať rôzne techniky najmä vizuálneho charakteru (prezentácia, storytelling, použitie flipchartu, videoprojekcia, hudba, kvíz atď.) a zapájať poslucháčov do výkladu interaktívnou formou.

PREZENTÁCIA

Jej podstata je založená na predstavení a prezentovaní teoretických poznatkov a informácií. Existuje veľa foriem a techník, ktoré vieme pri tejto metóde využiť. Príkladom je obyčajné prečítanie prezentácie, použitie nástenných panelov, flipchartu, počítačovej alebo inej didaktickej techniky. Zvoľte si túto metódu, ak chcete účastníkom predstaviť nové informácie o téme alebo spraviť stručné zhrnutie doterajších poznatkov, predstaviť štatistiky, grafy, podstatné skutočnosti. Vhodná je pri práci s veľkou skupinou

a akýmkoľvek typom účastníka. Vyžadujú sa prezentatívne zručnosti vedúceho aktivity. Tipy na nezabudnuteľnú prezentáciu: expresívne slová, vtipy, kontaktné otázky konkrétnemu divákovi, osobný príbeh a pod.

DEMONŠTRÁCIA

Pod demonštráciou rozumieme najrôznejšie aktivity, pri ktorých sprievodca „netextovým“ spôsobom predvedie účastníkom tému/situáciu/problém/prípad, ktorý je následne podkladom pre reflexiu, analýzu, a tak sa stáva východiskom pre učenie sa.

Demonštrácia má pôvod v prírodných vedách, keď učiteľ pred žiakmi ukazoval nejaký prírodný, fyzikálny či chemický jav. Dôležité je však účastníkom vopred zadať úlohu, aby sledovali a hodnotili konkrétne aspekty demonštrácie. Dnes sa demonštrácia často realizuje v školskom prostredí formou videa, no najčastejšie ju predvedie sám učiteľ alebo vybraní žiaci. Učiteľ napríklad predvedie fiktívny príhovor a žiaci v ňom majú hľadať všetky rečové chyby alebo prejavy netolerancie a pod.

STORYTELLING

„Ak príbeh nie je o poslucháčovi, nebude počúvať.“

Realitu spoznáваме prostredníctvom príbehov. Žijeme vo svete príbehov, každý náš deň sa skladá z jednotlivých príbehov. Storytelling znamená rozprávanie príbehov. Existuje stovky rokov.

Príbehy a rozprávania boli zdieľané v každej kultúre ako prostriedok zábavy, vzdelávania, zachovania kultúrneho dedičstva a vstúpenia morálnych hodnôt. Kreatívnemu rozprávaniu príbehov sa dnes pripisuje veľká rola nielen v oblasti vzdelávania ale i vo svete obchodu. Nie je všetko o vymyslení úžasného produktu, ale i o schopnosti predať ho. A práve tu je dôležitý zaujímavý príbeh a jeho kreatívne rozpovedanie svojím zákazníkom. **Predajme produkty našej práce mladým prostredníctvom príbehu - poslucháči si tak vďaka zážitku z príbehu lepšie zapamätajú fakty. Schopnosť rozprávania príbehov môže pomôcť mladým neskôr uspieť. Ak sa naučia podávať informácie kreatívnym a pútavým spôsobom, majú veľkú šancu na úspech kdekoľvek.**

Tipy na využitie storrytellingu sprievodcami umenia



Spracujme náš výklad o dejinách mesta či významnej osobnosti formou príbehu, namiesto chrlenia faktov, rokov, mien a čísel... Ak nie je tvorenie príbehov naša šálka kávy, oslovme profesionálov, ktorí to urobia za nás, nachystajme im podklady a na nás bude už len prezentácia. Ak sa ani tam necítíme doma, zvoľme si formu, ktorá urobí prácu za nás. Čo tak digitálny storrytelling a napr. videopríbeh?

Vytvoríme napr. krátky príbeh zo života významnej historickej osobnosti.

Ako na to s invenciou?

Čo by ste povedali, keby na komentovanej prehliadke v galérii by vám sprievodca namiesto faktografického vymenovania významných rokov a inštitúcií, ktoré daná osobnosť navštevovala, ved' to poznáte (blábláblá), sprostredkoval jeho život napríklad takto:

- **príbeh písaný rôznou optikou**, ako by napr. prerozprával život danej osobnosti jej nepriateľ/syn/stará mama/blízky priateľ atď.,
- **jeden deň zo života osobnosti** - príbeh obyčajného dňa,
- **list, ktorý píše osobnosť svojmu pravnúčaťu**,
- **žánrové príbehy** - prerozprávanie života alebo situácie zo života osobnosti v rôznych žánroch, napr. rozprávka, western, horor alebo sci-fi atď.

Ak chceme ako sprievodcovia pripraviť dobrý životopis akejkoľvek osobnosti, ktorej dielo sprostredkujeme mladým, pri príprave jeho portréту si odpovedzme na otázky zo 4 okruhov:

1. ako postava vyzerá,
2. aké má vlastnosti,
3. ako sa správa v daných situáciách,
4. čomu/komu je podobná.

Na čo sa môžeme ďalej zamerať?

- Opis 5 predmetov zo života postavy,
- 5 jaziev (psychických i fyzických),
- 5 životných strát,
- ako postava chodí,
- ako rozpráva,
- ako vonia,
- čo nosí vo vreckách,
- aké máva sny,
- aké je jej najväčšie pranie,
- ako vyzerá jej ideálny deň,
- aké sú jej zlovyky,
- ako sa správa na rodinnej oslave,
- akých 3 ľudí stretáva každý deň,
- ako sa správa, keď ju niekto našťve.
- **Čím by vaša osobnosť bola, keby bola:** napr. kvet, mesto, časť domu, farba...?
- **Keby bola vaša osobnosť superhrdina,** kým by bola? Aké by mala superschopnosti?
- **Akú rolu by vaša postava hrala napr. v týchto filmoch:** Harry Potter, Vinnetou, Matrix a pod.?
- **Čo by vaša osobnosť vymyslela,** keby mala za úlohu vymyslieť: vynález, stolnú hru, prístroj do domácnosti a pod.?

Tvorivé úlohy na podporu storytellingu:

- **Našťastie/bohužiaľ** - skupinová hra, vytváranie príbehu po vetách v kruhu. Jeden príbeh začne, druhý nadviaže „našťastie...“, ďalší pokračuje „bohužiaľ...“, pravidelne sa striedajú a spoločne vymyslia príbeh.

- **Klameš** - hra vo dvojici: jeden začne rozprávať historiku (napríklad o dni, ktorý práve zažíva, začne ranným vstávaním) a druhý, kedykoľvek sa mu zachce, ho obviní z klamstva jednoduchým: „Klameš.“ Rozprávač musí uznať, že naozaj klame, poprieť, čo povedal a namiesto toho si vymýšľať niečo iné - takto neustálym negovaním spoločne vytvárajú príbeh.

DIGITÁLNY STORYTELLING

Je rozprávanie príbehov prostredníctvom digitálnych technológií, prevažne videa (väčšinou ide o krátke príbehy na vybranú tému).

ONLINE ŽIVÁ KNIŽNICA

Je inovatívny vzdelávací portál, ktorý využíva metódu storytellingu. Učenie sa cez rozprávané príbehy je jedným z mála nástrojov, ktorý dokáže vzdelávať a zaujať všetky učiace sa typy detí a mladých ľudí.

<https://www.onlinezivakniznica.sk/>



7. AKTIVITY NA VÝMENU INFORMÁCIÍ, NÁZOROV, POSTOJOV...

Cieľom aktivít na výmenu informácií, názorov či postojov je **DISKUSIA**. Vzájomný rozhovor, výmena názorov medzi dvoma alebo viacerými ľuďmi na spoločnú tému.

Pri aktivitách buď preberá iniciatívu facilitátor, ktorý riadi diskusiu alebo ju účastníci manažujú sami, podľa pravidiel a zásad stanovených facilitátorom.

Pri realizácii týchto aktivít treba mať na pamäti aj to, že niektorí účastníci môžu mať problém prezentovať svoje názory vo veľkej skupine a naopak, účastníci so silnou osobnosťou nemusia nechať dostatočný priestor vyjadriť sa iným, preto vám ponúkame výber metód, ktoré do diskusie aktívne zapoja každého účastníka.

DISKUSNÁ ARÉNA

Ide o diskusnú techniku, ktorá podporuje v diskusii všetkých zúčastnených. Účastníci postupne vyhľadávajú kolegov na diskusiu vo dvojiciach dovtedy, kým sa neporozprávajú so všetkými. Vystriedať by sa teda mal každý s každým. Diskusnú arénu môžeme využiť dvomi spôsobmi. Pri prvom spôsobe sprievodca pripraví spoločnú otázku, na ktorú účastníci hovoria vlastné odpovede a zdôvodňujú ich (argumentácia). Pri druhom spôsobe účastníci pracujú s vlastnými otázkami, ktoré sa však viažu k téme, ktorú určí sprievodca. Základným predpokladom dobrého priebehu diskusnej arény je vhodný výber témy. Ideálna je taká otázka, ktorá umožňuje využiť širokú škálu odpovedí. Napríklad: „Ktorá postava z divadelnej hry, ktorú sme videli, vás najviac inšpirovala? Možno určiť aj zapisovateľov, ktorí sa sna-

žia zaznamenať čo najviac informácií, ktoré potom v závere zhrnú a informujú ostatných. Aktivita sa uzavrie spoločnou diskusiou, v rámci ktorej sa vyhodnotia zistené odpovede, výsledky a podobne.

NÁVŠTEVA

Pripravíme cca 3 – 5 diskusných stanovíšť. Skupinu rozdelíme do dvojíc/trojíc/štvoríc a pod. Na každom stanovíšti je vymedzený problém, na ktorom účastníci pracujú, argumentujú. Po určitej dobe sa vymenia, zostáva iba hostiteľ, ktorý zoznámi skupinu s témou a výsledkami práce. Potom nová skupina začne pracovať na riešení zadania.

KOLOTOČ

Zo stoličiek vytvoríme dvojité kruhy (dva sústredené kruhy – vnútorný a vonkajší). Účastníkov rozdelíme do dvoch skupín s párnym počtom. Prvá skupina sa posadí do vnútorného kruhu, tvárou von z kruhu. Druhá skupina s rovnakým počtom sa posadí do vonkajšieho kruhu, tvárou dovnútra, oproti ľuďom z prvého kruhu. Sedia tak v pároch proti sebe. Sprievodca pripraví súbor kartičiek. Na každú z nich napíše nejaký názor alebo vyjadrenie týkajúce sa preberenej témy. Počet pripravených kartičiek je rovnaký ako počet párov. Kartičky umiestni facilitátor striedavo raz na stoličke vo vnútornom kruhu a následne na stoličku v kruhu vonkajšom. Účastník, ktorý si sadá na stoličku s kartičkou, má za úlohu obhajovať tvrdenie na nej. Žiak sediaci oproti nemu má za úlohu mu oponovať. Na pokyn sprievodcu sa účastníci niekoľkokrát vymenia v pároch tak, že si každý účastník

presadne o jedno miesto doprava v smere hodinových ručičiek. Striedanie prebieha dovtedy, kým sa účastníci nevrátia na svoje pôvodné miesto.

ŠTYRI ROHY

Aktivita spočíva v pohybe účastníkov v priestore.

- **Alternatíva 1: Pútnici.** V miestnosti sú rozmiestnené očíslované papiere. Na každom z nich je napísaná jedna otázka (v závislosti od témy, ktorej sa venujeme a na čo sa chceme zamerať). Účastníci sú rozdelení do 3 - 4 skupín. Každdej skupine je pridelené číslo papiera, pri ktorom začínajú odpovedať. Skupina chvíľu diskutuje o zadaní a na papier napíše svoju odpoveď, názor. Na pokyn sprievodcu sa presunú do ďalšieho rohu, oboznámia sa s otázkou, reakciami predchádzajúcej skupiny a po krátkej diskusii pripíšu svoj komentár, odpoveď, názor. Aktivita sa končí, keď skupiny dorazia do svojej domovskej stanice. Na záver aktivity zaradíme reflexiu.
- **Alternatíva 2: Ja si myslím, že...** Túto aktivitu možno použiť napr. pri formulovaní názorov a postojov na videnú výstavu, divadelnú hru, prečítanú knihu a pod. Sprievodca číta sériu vopred sformulovaných výrokov (napr. *Hlavný hrdina Jack je egoistický rozmazaný fracek, ktorému v detstve rodičia nevedeli povedať nie.*). V štyroch rohoch sú viditeľne na papieroch zobrazené výroky napr. 1. *Áno, stotožňujem sa s týmto tvrdením.* 2. *Áno, stotožňujem sa s tvrdením, ale...*,

3. *Nie, nestotožňujem sa s tvrdením.* 4. *Mám na to celé úplne, ale úplne iný názor.* Účastníci majú čas na presun do rohu, ktorý demonštruje ich názor. Rozhodnutia pridať sa k danej skupine môžu účastníci zdôvodniť, zaujímavosti zaznamenávame na pripravený flipchart.

- **Alternatíva 3: Pravda alebo lož.** Účastníci napíšu 4 výroky. 3 pravdy a jednu lož (napríklad v rámci reflexie nejakého diela - *hlavnou témou diela je láska, hlavná hrdinka má problém s matkou a pod.*). Účastníkov usmerníme, že pri formulovaní výrokov nekľžeme po povrchu. Výroky si čísľujú. Nepravdivú informáciu môžu ukryť medzi 4 výroky v ľubovoľnom poradí. Rohy sú viditeľne očíslované číslicami 1 až 4. Úlohou účastníkov je po prečítaní výrokov (čítame aj ich poradie) presunúť sa do toho rohu, v ktorom si myslia, že je skrytá nepravda. Výroky môže čítať lektor alebo účastník, ktorému výroky patria - podľa cieľa, ktorý aktivitou sledujeme.

OPEN SPACE

Účastníci spoločne definujú jednotlivé témy, ktorým sa vo vyhradenom čase budú venovať. Témam sú priradené konkrétne časy, miesta a zodpovedné osoby, aby každý vedel, kde a kedy sa bude daná téma preberať. Spravidla prebieha viacero tém paralelne a účastníci si môžu voľne vyberať, ku ktorej zo skupín sa pridajú. Ak ich téma prestane zaujímať, môžu plynulo prejsť a pripojiť sa k inej skupine. Táto metóda je vhodná najmä pre väčšie skupiny a využíva sa často na konferenciách a seminároch.

AKVÁRIUM

- Gold fish bowl



Skupinu rozdelíme na dve časti. Prvá skupina v uzatvorenom kruhu diskutuje o probléme. Druhá skupina si plní rolu aktívnych pozorovateľov a realizuje záznam a neskoršie hodnotenie. Metóda je náročnejšia na čas a vedenie.

BZUČIACE SKUPINY

- Buzz groups

Ide o menšie skupinky, ktoré diskutujú o stanovných alebo voľných témach bez prítomnosti sprievodcu. Skupina môže mať určeného zástupcu, ktorý prezentuje výsledky diskusie. Účastníci sa počas otvorenej diskusie sami facilitujú. Zásadou je, že žiadna informácia (okrem dohodnutých na prezentáciu v pléne) sa nedostáva mimo skupiny. Najčastejšie sa aplikuje v prípade, ak je skupina príliš veľká na spoločnú diskusiu či brainstorming

alebo ak v relatívne krátkom čase chceme dosiahnuť rýchlu výmenu ideí na jednoduchú tému. Spoločná prezentácia výsledkov diskusie v pléne nie je podmienkou, závisí od typu a účelu použitia zistených informácií. Obyčajne sa používa pri hodnotiacich aktivitách na zhodnotenie programu dňa, metód, prístupu lídrov a slobodné vyjadrenie svojich emócií.

BESEDA

Beseda je prednáška spojená s následným dialógom. Prepája v sebe dve vzdelávacie metódy. V úvode prednášajúci/rečník predstaví publiku tému, ktorá je zvyčajne vopred známa. Nasleduje dialóg medzi účastníkmi podujatia a prednášajúcim. Základom dialogickej metódy je otázka a odpoveď. Účastníci okamžite prepájajú a prehodnocujú informácie, ktoré sa dozvedeli v prednáške, s doterajšími poznatkami, skúsenosťami a postojmi. Nové otázky publika rozvíjajú zároveň aj schopnosti prednášajúceho. **Cieľom besedy je vedomosť alebo postoj účastníka besedy, ku ktorému sa dopracoval vlastným úsilím, prostredníctvom dialógu.**

Kedy použiť metódu besedy?

Ak chceme účastníkov nielen informovať, ale ich primäť k tomu, aby sa nad informáciami aj zamysleli. Vedieť položiť otázku znamená dokázať použiť informácie v praxi.

Besedu radšej nie, ak...



Nemáme dostatok času na kladenie a zodpovedanie otázok. Aj keď prezentácia býva pomerne rýchla, dialógu je potrebné venovať asi 2-3 krát toľko času. Beseda sa nedá zrealizovať na miestach, kde nie je dostatok priestoru na kvalitnú komunikáciu (príliš veľa účastníkov v malých priestoroch, hlučné miesto, chýbajúce ozvučenie a pod.).

Riziká besedy

Nikto z publika nechce položiť otázku, a tak vzniká „trápne ticho“ alebo sa pýta iba jeden/dvaja účastníci a tým dôjde k zacykleniu sa v probléme/téme. Ďalšie riziko predstavuje, ak niekto z publika svojimi otázkami útočí na osobu prednášajúceho a pod.

Zmiernenie strachu a neistoty z kladenia otázok

Jedným z nedostatkov besedy pri napĺňaní jej vzdelávacích cieľov je skutočnosť, že vylučuje z dialógu ľudí, ktorí majú isté zábrany klásť otázky. V dialógu sa zvyčajne prejaví ľudia, ktorí sú extrovertnejší, odvážnejší a menej o sebe pochybujú. Tí účastníci, ktorí sa cítia neistí alebo zvažujú svoju kompetentnosť klásť otázky, ostávajú ticho, aj keď si otázky v duchu pripravili. Menej sa obávajú tí, ktorí poznajú cieľ besedy a rámeč, v ktorom sa môžu pri kladení otázok pohybovať. To im môže pomôcť utvrdiť sa v odhodlaní otázku predsa položiť. Stačí, aby organizátor alebo prednášajúci venoval v úvode besedy pár slov jej zameraniu a uistil publikum, že ich aktivita pri kladení otázok je vítaná, dokonca nevyhnutná pre naplnenie cieľa podujatia.

Prínos besedy môže zvýšiť príprava účastníkov na to, čo ich čaká. Ak budú vopred oboznámení s obsahom, cieľom a priebehom besedy, budú si istejší tým, že sú na správnom mieste a zároveň otvorenejší pri vnímaní informácií. Príprava účastníkov besedy môže začať už pred návštevou podujatia (online formou, pri pozývaní účastníkov).

Ako podporiť zapojenie do dialógu?

Pre týchto účastníkov besedy je vhodné anonymné kladenie otázok prostredníctvom rozličných techník: od tých „archaických“, napr. zaznamenávanie otázok na papier a ich zber po ukončení prednášky, až po moderné riešenia prostredníctvom internetu a aplikácií. Nevýhodou tejto techniky býva absencia možnosti dovysvetliť otázku v prípade neporozumenia, ako aj možnosti položiť doplňujúcu otázku či opätovná reakcia autora otázky. Ďalším spôsobom, ako podporiť ostýchavých účastníkov, je spolupráca účastníkov besedy na tvorbe otázok. Po prednáške sa účastníci podľa určitého kľúča rozdelia do skupín a v stanovenom limite sa majú zhodnúť na 1, 2 alebo 3 otázkach, ktoré položia prednášajúcemu.

TALKSHOW

Hlavným prvkom formátu talkshow je **neformálny rozhovor**, často o konkrétnej téme alebo o súbore tém, medzi hosťiteľom a hosťami, ktorými sú napr. celebrity či odborníci. Ide o veľmi atraktívny formát a vhodnú alternatívu k u nás tak (ne)oblúbeným besedám.

ŽIVÉ KNIŽNICE

Metóda živých knižníc vznikla na odbúravanie predsudkov a stereotypov. Je to metóda zoznamovania sa s novým pohľadom na veci okolo nás. Živé knižnice fungujú ako klasická knižnica – čitatelia prídu a požičajú si „knihu“ na limitovaný čas. Po jej prečítaní vrátia knihu späť do knižnice a ak chcú, môžu si požičať druhú. Je tu však jeden rozdiel. Knihy v Živej knižnici sú ľudské bytosti a s čitateľmi vstupujú do kontaktu cez osobný dialóg.

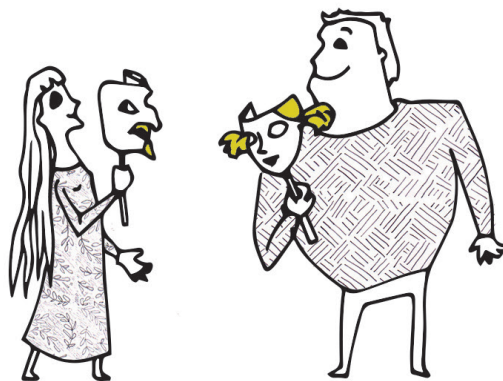
„Knihy“ by mali návštevníkov zaujať svojím príbehom, mali by mať vopred jasné, o ktorú svoju životnú etapu sa chcú s čitateľom podeliť. Cieľom ich rozhovorov je upozorniť čitateľa na problém alebo tému Živej knižnice. Mali by byť otvorení. Knihou môžu byť reprezentanti skupín, najčastejšie ľudia, ktorí reprezentujú skupinu ľudí konfrontujúcu sa s určitými predsudkami a stereotypmi (spomeňme si, aké výroky zaznievali v čase covidu na adresu umelcov). Často sú oni samotní obeťou diskriminácie alebo sociálneho vylúčenia. „Čitateľom“ môže byť každý, kto je pripravený pýtať sa, počúvať a premýšľať.

Tipy na témy ŽK v umelecko-kultúrnom priestore:

- **umelecké profesie** - umeleckí tvorcovia - spisovatelia, hudobníci, skladatelia, výtvarníci, výtvarní pedagógovia, scenáristi, režiséri, maskéri, herci, osvetľovači, zvukári,
- **pracovníci inštitúcií** - od riaditeľa, archívára, po pani upratovačku,
- **umelci s rôznymi hendikepmi**,
- **študenti/zamestnanci umeleckých odborov** - v prípade, že je pre čitateľov aktuálna téma výberu školy,
- **miestni dejatelia**, ktorí boli súčasťou histórie mesta alebo jeho novodobých dejín,
- **predstavitelia rôznych kultúr, národností a náboženstiev alebo netradičných kultúrnych profesií** - napr. hradológ, reštaurátor, archívár, dobrovoľníci pomáhajúci s obnovou napr. hradov a pod.



8. METÓDY ZAMERANÉ NA PREŽÍVANIE



ROLOVÁ HRA

Pri rolovej hre dvaja alebo viacerí účastníci zahrajú úlohu (rolu) pred „publikom“. Všetko sa odohráva vo vopred určenej situácii zameranej na istú tému (obyčajne špecifikovaná na kartičkách). Účastníci musia dobre pochopiť svoju rolu s prideleným modelom správania (postoj, spôsob vystupovania a pod.), ktorý zosobňujú počas celej aktivity. Úlohou všetkých je pozorovať a neskôr analyzovať postoje jednotlivých postáv vo vzťahu k preberanej téme. Aplikujeme ju, ak je naším cieľom, aby účastníci zažili tú istú situáciu z rôznych pohľadov, videli dôsledky svojich činov na iných alebo ak chcete zmeniť ich postoj, poukázať na rôznorodosť názorov a dôležitosť tolerancie. Výhodou je aktivita, zanietenosť a udržaná pozornosť skupiny a spontánnosť tejto metódy (neprebíha podľa presne predpísaného scenára). Dbajme na to, aby sa účastníci cítili komfortne a po ukončení sa dostali čo najskôr mimo svojich rolí (technika vyzliekanie z rolí). Pri rozbore nezabudnime okrem iného na analýzu pocitov účastníkov.

Príklad rolovej hry pre oblasť umenia:

- **Princíp „oživovania“ umeleckého diela:** napr. dramatizovane rozohrať výjav na obraze, dej knihy, piesne.
- **Princíp „oživovania“ autora:** napr. beseda/talkshow s mŕtvym autorom, príbeh literárnej postavy, postavy z umeleckého diela (dramatizovaný životopis, psychologický portrét).

SIMULÁCIA

Pri simulácii sú účastníci zapojení do vymodelovanej situácie, ktorá napodobňuje prípad/situáciu/udalosť z reálneho života (realita je tu často zjednodušená), pričom každý z nich má pridelenú úlohu alebo vystupujú sami za seba. Umožňuje reagovať a rozhodovať sa v „situáciách napodobňujúcich realitu“, bez obavy z následkov, ktoré toto konanie prinesie. Často sa používa pri simuláciách („nacvičovaní“) procesov, ktoré sa odohrávajú v dlhšom časovom období na rôznych miestach, ale aj pri náročnejších témach. Patrí medzi časovo náročné metódy.

Príklad:

dražba umeleckého diela, výberové konanie/kasting na profesie v divadle, **diskusné fórum** umeleckých kritikov, **práca** archeológov/reštaurátorov/kníhviazačov/novinárov na simulovanom pracovisku a pod.



9. VYUŽITIE HERNÝCH PRINCÍPOV V NEFORMÁLNO M VZDELÁVANÍ

GAMIFIKÁCIA

Gamifikácia v kontexte našej publikácie znamená, že herný dizajn a niektoré prvky hier – ako napríklad získavanie bodov, úrovne alebo odznaky – použijeme na to, aby sme vyriešili nejaký konkrétny „problém“, dosiahli vzdelávací cieľ.

Herný dizajn hovorí o tom, ako pripraviť hru tak, aby sa ju človek hral dobrovoľne a rád sa k nej vracal. Súčasťou herného dizajnu je aj vizuálna stránka, ale predovšetkým nastavenie rôznych výziev, náročnosti, rozloženie prvkov, zjednodušenie ovládania atď. Správna hra nesmie byť príliš ľahká, ale ani príliš ťažká. Inak to ľudia vzdajú. Úlohou herného dizajnu je trafiť túto zlatú strednú cestu. Ak sú naše schopnosti na vysokej úrovni, ale náročnosť úlohy je príliš nízka, prichádza nuda. Naopak, ak sú naše schopnosti nízke, ale máme náročnú úlohu, sme frustrovaní.

STOLOVÉ HRY

S hrami sa stretávame v rôznych podobách a oblastiach a sú súčasťou životov ľudí od nepamäti. Aj pre oblasť kultúry a umenia existuje veľa hier či hier z iných oblastí, ktoré vieme do kultúrno-umeleckej sféry preniesť a aplikovať. S ich pomocou vedia byť naše podujatia atraktívnejšie, pretože hrať sa chcú všetci, nielen deti. Mnoho herných princípov a pravidiel je platných a aplikovateľných okrem stolových hier aj napr. na počítačové hry, outdoorové hry, hry v klubovni, prírode a pod.

Z pohľadu evolučnej biológie nemusí byť hned jasné, prečo ľudia trávia toľko času zábavou a hrou, keďže u ľudí, ako aj u iných živočíchov, je čas strávený hraním časom, ktorý sa nevenuje hľadaniu potravy alebo bojom o prežitie. Pri hre môžu vzniknúť aj nepríjemné situácie, prípadne zranenia. Z hľadiska prežitia druhu sa zdá, že snaha hrať sa by mohla byť obrovskou nevýhodou. No aj napriek tomu sa všetci ľudia vo všetkých kultúrach radi hrajú.

Univerzálnosť hrania sa svedčí o tom, že ide o vrodenu vlastnosť, ktorú sme prebrali od našich predkov.

Hra je nástrojom na získavanie skúseností a zážitku a je dôležitou súčasťou toho, kým sme.

„Radosť a pôžitok“ z hry je väčšinou až na druhom mieste v porovnaní s jej účelom - zámerom. Otázka teda znie - prečo nás evolúcia naprogramovala tak, aby nás bavili zdanlivo „nezmyselné činnosti“, ako je napríklad hranie futbalu či skladanie puzzle?

Prečo sa vlastne hráme?

- **Hrať sa je vrodená potreba** – každý sa potrebuje hrať,
- **definujeme ňou svoje sociálne postavenie** – možno to vidieť napríklad aj pri zvieratách, kedy si už mláďatá budujú postavenie silnejšieho, rýchlejšieho jedinca,
- **učíme sa sociálnym pravidlám** – pravidlá sú súčasťou každej hry. Ich dodržiavanie je dôležité, aby bola hra úspešná a splnila svoj cieľ,

- **precvičujeme zručnosti** - ciele hier môžu byť odlišné a každá hra môže prispieť k rozvoju iných vedomostí a zručností (napríklad pri strategických hrách - hľadanie nových stratégií a plánovanie),
- **trénujeme motoriku a kognitívne procesy** - postrehové a logické hry prispievajú k posilňovaniu pamäte a rozvoju poznávacích procesov,
- **budujeme sociálne väzby (vzťahy) a interakcie** - väčšina hier (nie online) si vyžaduje zapojenie viacerých hráčov. Vznikajú tak podnety k stretávaniu a rozhovorom a to prispieva k budovaniu väzieb a vzťahov,
- **máme z hry potešenie** - väčšinou sa hráme preto, že nás to teší. Hry nám prinášajú potešenie a pôžitok (cieľom nie je výhra, ale aby nás hra bavila),
- **vypĺňame nimi voľný čas** - kedy chceme zabiť nudu a zaneprázdniť myseľ.

Hranie spoločenských hier rozvíja:

- vedomosti,
pamäť,
- pozornosť,
- spoluprácu,
- plánovanie,
- strategické myslenie,
 - verbálne myslenie,
 - komunikáciu,
 - logické myslenie,
- priestorovú predstavivosť,
 - matematické myslenie,
- základnú finančnú gramotnosť.

Vytvoríme si vlastnú stolovú hru

Pokiaľ nenájdeme ideálnu hru, ktorá by spĺňala naše očakávania, alebo máme radi výzvy a chceme prísť s niečím úplne novým - špecifickým pre naše prostredie.

Ako na to?

- inšpirujme sa inými hrami a prispôbme to našim potrebám,
- využime materiál, ktorý je súčasťou herného balíčka už jestvujúcich hier, napr.
- karty (reflexia, pridelenie roly, zoznamovacie aktivity, vedomostné úlohy, delenie do skupín),
- figúrky (delenie do skupín, určenie poradia, pridelenie typu úloh/otázok),
- žetóny (bodovanie, delenie do skupín, ocenenie, hlasovanie).

Výber stolových hier zameraných na umenie a kultúru

- **Obrázky (Picasso)** - rýchla rodinná hra s jednoduchými pravidlami, ktorá získala ocenenie Spiel des Jahres 2020. Pomocou jednej zo súčastí predmetov - šnúrok, farebných kociek, kariet s rôznymi symbolmi, klátikov a kameňov alebo drevených kociek sa budete snažiť napodobniť tajnú fotografiu takým spôsobom, aby ju ostatní poznali. Na podobnom princípe funguje aj hra Picasso.
- **Story Cubes** - príbehy z kociek. Hraje sa s kockami, ktoré majú namiesto bodiek rôzne obrázky

- každá kocka iných 6. Kociek je dokopy deväť, čo dáva 54 obrázkov. Podľa toho, čo na kockách padne, hráči rozprávajú príbehy podľa zadania.

Alternatíva: Zadajte rovnakú úlohu všetkým členom skupiny: vymyslieť 6 vlastných obrázkov (piktogramov) na kocku. Vychádzať by mohli napr. z vybraného literárneho diela, filmu, ktoré je rovnaké pre všetkých. Následne spojme účastníkov do skupín po 9. Vytvoríme tak vlastnú sadu storiy cubes užitú na mieru vybraného diela. Sady si môžu skupiny medzi sebou vymeniť a zahrať si partičku. Nechajte diela žiť nové príbehy!

- **Canvas** - V hre sa z vás stane maliar, ktorý sa zúčastní umeleckej súťaže. V priebehu hry zbierajú hráči priesvitné umelecké karty a vrstvia ich na seba, aby vytvorili jedinečný obraz. Na každej karte je časť diela a ikony, ktoré sa používajú pri bodovaní. Jednotlivé ikony sa buď prekryjú, alebo ostanú odhalené. Záleží na tom, ako hráči karty na seba vrstvia. Hra sa končí v momente, keď hráči dokončia a obdujú 3 obrazy.
- **Museum – Pictura** - Ponoríte sa do sveta majstrovských diel a umeleckých výstav. Ocítate sa v koži začínajúceho kurátora v múzeu umenia. Vaším cieľom bude vytvoriť zbierky niektorých z najznámejších umeleckých diel histórie. Budete získavať karty malieb a vystavovať ich vo svojom múzeu. Pomocou obrazov môžete vytvárať zbierky, ktoré môžu byť založené buď na umeleckom štýle maľby, alebo umeleckej téme.
- **Co-mix** - jednoduchá a zábavná hra, v ktorej sa stanete autorom komixu. 9 kariet, ktoré uložíte na stránku komixu tak, aby ste sa držali témy. Príbehy budete tvoriť z komixových obrázkov, ktoré máte vkladať do prázdneho komixového panelu.
- **Dixit** - V tejto hre rozvíjate prácu s fantáziou. Postupne sa striedate v úlohe rozprávača a tipujúceho. V role rozpráča budete vymýšľať svoje vlastné príbehy s dômyselnou nápovedou a body získavate tak, že ostatní hráči hádajú vašu kartu vďaka nápovede, ktorú im poskytnete. Je na vás a vašej dohode, či bude popis jednoslovný, rozpoviete celý príbeh, zapievate, vydáte zvuk alebo zahráte divadlo.
- **Timeline** - jednoduchá a zábavná hra pre tých, ktorí radi objavujú svet. Hráči striedavo prikladajú na vznikajúcu časovú os kartičky s udalosťami, vynálezmi, objavmi a pod. Používali ľudia najskôr žehličku alebo vyleteli do vesmíru? Nie je to vôbec jednoduché a historické udalosti vás možno prekvapia.
- **Fresco** - Ako maliari fresiek obnovujete v mene biskupa veľký strop katedrály. Dobré plánovanie je vždy nevyhnutné. Farby je potrebné kúpiť, obnoviť fresku a zmiešať nové farby. Len tí, ktorí múdro plánujú, môžu získať najviac víťazných bodov a stať sa najúspešnejším maliarom fresiek.
- **Pexeso knižných hrdinov** - hľadanie dvojíc. Ku každému hrdinovi musíte nájsť jeho charakteristický predmet.

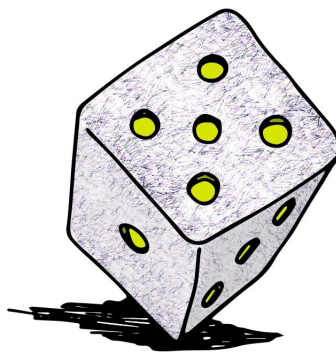
Hry, ktorých princípy vieme využiť na rozvoj vedomostí a zručností v oblasti umenia a kultúry

- **Activity (Šarády)** - Využime princíp hry - hráči vysvetľujú pojmy (vymyslíme si vlastné pojmy podľa témy, ktorú aktuálne riešime z umenia/kultúry) pomocou kreslenia, opisu alebo pantomímy a úlohou spoluhráčov je tento pojem uhádnuť. Pokiaľ má byť pojem nakreslený, nesmie sa pritom ani hovoriť ani gestikulovať. Samotná kresba pritom nesmie obsahovať ani čísla, ani písmená. Pri opise zase musí byť tento pojem slovne opísaný. Tu platí, že nesmie byť použité slovo samotné ani jeho základný koreň či jeho odvodené formy.

Pokiaľ má byť pojem priblížený pantomimicky, nesmie sa pritom ani hovoriť, ani ukazovať na akékoľvek predmety.

- **Puzzle** - obrazové skladačky, ktoré nám umožnia precízny pohľad na dielo rozmenený na „drobné“.
- **Kartové hry** - pexeso, kvarteto, rôzne emocionálne karty, komunikačné karty a pod.

Vytvoríme si vlastné hry
podľa sledovaných vzdelávacích cieľov
- alebo ešte lepšie -
nechajme to na našich mladých!



10. ZÁŽITKOVÉ AKTIVITY V TERÉNE

STOPOVAČKA/MESTSKÁ HRA

Ide o interaktívnu hru, ktorá sa odohráva v teréne (v exteriéri aj interiéri) a svojím charakterom pripomína táborové nočné hry, v prípade mestských hier v centre mesta či obce. Ideálne je vytvoriť tímy s 2 až 5 členmi. Na štarte bude skupinám vysvetlený systém hry a dostanú balíček s potrebným vybavením - často s mapou. Na trase účastníci postupne plnia rôznorodé úlohy, ktorých riešenia im napovedia, kam ísť ďalej a čo tam robiť. Ak majú s úlohou problém, môžu si vyhľadať nápovedu alebo zavolať tvorcovi hry. Týmto spôsobom môže byť realizovaná nielen vyučovacia hodina, ale aj exkurzia či nekomentovaná prehliadka zaujímavých budov, významných miest, expozícií a pod. Ideálne je, ak je **tematicky ladená** a úlohy majú okrem zábavného v konečnom dôsledku aj vzdelávací charakter. Aktivita je vhodná aj ako originálny triedny, rodinný či firemný tímbuilding - prepájajúci v sebe zábavu a poznávanie. Pre turistov je to ideálna možnosť, ako spoznávať, objavovať nové miesta. Nezabudnime pri tejto aktivite využívať moderné technológie.

ESCAPE ROOM

- únikovka

Zmyslom únikovej hry je riešiť v tíme logické hádanky, hľadať skryté nápovedy vedúce k jedinému cieľu - dostať sa von v časovom limite! V hre simulujeme dobu, priestor a dej podľa témy aj za pomoci rekvizít, kostýmov, hudobného podfarbenia. Pripravme únikovku na aktuálnu tému, ktorú rie-

šime (rozohrajme príbeh: život umelca, výtvarné/literárne dielo, dejiny a pod.). Tvorbou únikoviek sa zaoberajú aj profesionálne firmy, ktoré vieme osloviť a pripraviť profesionálny produkt ušitý na mieru našej organizácii. Tento produkt môžeme ponúkať dlhodobo. Aktivita je vhodná aj ako tímbuilding pre menšie skupiny (ideálne pre 3-6 ľudí). Môžeme pritom aktívne využívať moderné technológie.

KNIŽNÉ HRY

Skúmať, objavovať, dotýkať sa, to sú činnosti nevyhnutné pre učenie. Ponúknime mladým možnosť „hrať sa“ s knihami. Pripravme pre nich knižné úlohy, pri ktorých spoznávajú literatúru a pracujú s ňou. Pri týchto aktivitách je povolené knihy vyberať, listovať v nich, ukladať a prekladať. Skupinové úlohy pomôžu zmierniť prvotný ostych a obavy z opustenia komfortnej zóny. Konkrétne tipy na knižné hry nájdeme na str. 43, keďže knižné hry možno považovať zároveň za tímbuildingové aktivity, ak ich realizujeme so skupinou účastníkov.

GEOCACHING

Ide o druh zábavy spočívajúci v hľadaní skrytého objektu, o ktorom sú známe len jeho geografické súradnice. Miesto úkrytu sa nazýva cache - skryšia a schránka - keška. Hra je niekedy spojená s úlohami, riešením ktorých je získanie súradníc cieľa alebo s poznávaním okolitej krajiny alebo miestnych pamätihodností. Na nájdenie skryšie je potrebná presná poloha, a tak je táto hra spojená

s používaním navigačných GPS zariadení. A čo tak umelecko-kultúrny geocaching? Využime princíp hry alebo hru samotnú na náš účel - sprostredkovať mladým stretnutie s kultúrou neformálnou a zábavnou formou. Zriadme kešku viažucu sa k umelecky alebo kultúrne významnému miestu súvisiacemu napr. s predmetom činnosti našej kultúrno-umeleckej inštitúcie alebo témou, ktorej sa budeme venovať. Alebo ešte lepšie, poverme tým mladých a ostaňme v pozícii konzultanta. Alebo si to uľahčíme a vyhladájme (nechajme vyhladať mladých) už jestvujúce kešky, ktoré sa viažu ku kultúrne významným miestam v ich okolí. Navštívme miesta spolu s nimi.

(Verejná skrýša by mala mať na internete svoju stránku, kde je opis miesta a spravidla súradnice GPS, podľa ktorých ju potom hľadači hľadajú. Kešku predstavuje vodotesná nádoba, v ktorej je zápisník (logbook), upozornenie pre náhodného nálezcú, ceruzka a aj rôzne iné predmety, ktoré slúžia ako odmena. Hľadač si pri nájdení môže čokoľvek zobrať, v originálnej hre však musí aj niečo pridať, aby v škatulke ostalo niečo aj pre ďalších hľadačov. Po nájdení je potrebné urobiť o tom záznam v zápisníku aj na internete a tým sa podeliť o zážitky s ostatnými.)

INTERAKTÍVNE NÁUČNÉ CHODNÍKY

Náučné chodníky sú v krajine rôznou formou vyznačené turistické a exkurzné trasy rôznej dĺžky a zamerania, ktoré sú vytvorené v prírodne, krajinársky, kultúrne či historicky zaujímavých územiach. V rámci týchto trás sú niektoré vybra-

né objekty, fenomény alebo zaujímavosti osobitne vysvetlené, väčšinou na informačných paneloch, ktoré sú postavené na trase náučného chodníka. Nalejme si ale čistého vína. Koľko návštevníkov dočíta do konca informačnú tabuľu??? A ďalšiu a ďalšiu?

Urobme z obyčajného chodníka chodník interaktívny, ktorý podporí zvedavosť a cesta ním sa stane nezabudnuteľnou. Ako na to? Najdôležitejší je nápad. Čo tak využiť metódu storytellingu pretavenú do personalizovaného príbehu daného miesta (miestne dejiny, legendy, život zvierat, príbeh zaujímavej veci, historickej postavy a pod.)? Ak si na to netrúfame, prizvime si niekoho tvorivejšieho do tímu. Jednotlivé stanoviská majú umožniť návštevníkom vzájomnú komunikáciu či aktívny vstup do činnosti, ku ktorej účastníka cesty vyzývajú. Pre tento účel vieme okrem tradičných písomných foriem využiť aj rôzne dostupné aplikácie. Využime tiež princíp hľadania, poznávania, tvorenia (landart), detailného pozorovania či hľadania súvislostí alebo pozitívnych výziev. Aktivity by mali byť, samozrejme, súčasťou príbehu, ktorý návštevníkov sprevádza celým putovaním a ktorým sa snažíme sprostredkovať účastníkom isté informácie (vedomosti). Tomu by mal byť prispôbený aj charakter úloh. Vizual jednotlivých stanovišť by mal byť atraktívny, minimalistický a odolný poveternostným podmienkam.

Ako nie: Nenarúšajme charakter miesta použitím nevhodného materiálu (plasty, krikľavé farby a pod.). Používajme prírodné, ekologické materiály. Zabudnime na tajničky. Tajničky su nuda. Nepodceňujme diváka, nepracujme s prvoplánovou zápletkou (chodník má byť zaujímavý aj pre mladých a dospelých, nielen deti).

EXKURZIA

Je interaktívny spôsob získavania vedomostí a poznávania okolitého sveta. Ide o plánovanú návštevu, ktorá súvisí s aktuálne preberanou témou. Z teoretickej roviny sa presúvame do praxe, čo umožňuje účastníkom vidieť praktické využitie teoretických poznatkov, lepšie si ich zapamätať a inšpirovať sa nimi. Slúži na obohatenie vedomostí, získanie informácií, zručností a návykov aktívneho trávenia voľného času. Vedomosti získané na exkurziách sú systematizované, podfarbené pocitmi a preto sú zapamätateľnejšie. Exkurzie zohrávajú dôležitú úlohu pri formovaní postojov mladých ľudí. Zamerajme sa aj na to, aby bola naša reálna cesta za umením zábavná a bola predovšetkým o dojmach a zážitkoch.

Kam na exkurziu?

Navštívme významné miesta viažuce sa k histórii, či umeleckej činnosti. Vyďajme sa na náučné chodníky, navštívme pamätníky, pomníky, putujme za sochami, architektúrou, do historických miest, kín a divadiel, múzeí. Pozrime sa do dielní/ateliérov umelcov a pomocných umeleckých profesií. Navštívme festivaly, moderné múzeá alebo vzdelávacie centrá, ktoré využívajú moderné interaktívne technológie, kde mladí ľudia získavajú vedomosti prostredníctvom hier.

... PRED exkurziou:

Pri príprave exkurzie je najdôležitejšou fázou fáza plánovania - kam chceme ísť, aký odkaz

chceme mladým komunikovať. Odporúčame vypracovať niekoľko prvotných návrhov na exkurziu a to tak, aby sa mladí aktívne podieľali na produkovani návrhov aj samotnom výbere miesta exkurzie. Je tiež vhodné vopred zistiť očakávania účastníkov (čo si chcú napr. z exkurzie odniesť a čomu by sa chceli vyhnúť). Môžeme tak urobiť formou dotazníka alebo otvorenej diskusie s použitím otvorených otázok. Tiež by sme mali diskutovať o prípadných problémoch, s ktorými sa môžeme stretnúť a vopred dohodnúť ich potenciálne riešenia. Ako organizátor/učiteľ/rodič sa musíme postarať aj o technické záležitosti (bezpečnosť, financie, vstupenky, príp. ubytovanie a stravu). Alebo máme lepší nápad. Čo tak nechať organizáciu exkurzie na samotných mladých? Dobrým ťahom je vopred požiadať účastníkov, aby na vybraných miestach počas prehliadky zohrali úlohu sprievodcov, pričom by ich úlohou bolo odovzdať informácie ostatným účastníkom z vybranej oblasti. V takejto situácii by sa mali stanoviť pravidlá a maximálny a minimálny rozsah obsahu či forma, akou by bolo vhodné informácie sprostredkovať.

... POČAS exkurzie:

Na začiatku exkurzie je vhodné podporiť tímového ducha, a to aj v tom prípade, ak je skupina už zabehnutá a sprievodca ju dobré pozná. V prípade, že sme v rámci exkurzie v pozícii hostiteľa, je vhodné využiť niekoľko prvých minút na to, aby sme účastníkov niečím prekvapili, prebudili ich záujem hneď na začiatku a vytvorili tak atmosféru prijatia.

Počas samotnej exkurzie je dôležité komunikovať s účastníkmi, často klásť a dovoliť klásť

rôzne typy otázok a podporovať tak aktívne učenie. Nedovoľme, aby sa naše rozprávanie stalo monológom. Takto mladých nabeton odrovnáme.

➡... PO exkurzii:

Účasť na exkurzii sama o sebe nevedie k pochopeniu príčin javov, vzťahov, závislostí a určitých prírodných zákonov. Získané poznatky či zručnosti by sa mali spracovať, usporiadať, zovšeobecniť a skonsolidovať - za pomoci reflexie.

POZOR na: nevhodne zvolenú tému vzhľadom na záujmy, schopnosti a vek, príliš rozsiahly program. Preťaženie programu aktivitami alebo vzdelávacím obsahom spôsobí, že mladí budú unavení a znudení, sprievodca bude podráždený neúspechom a potrebou neustále vyzývať účastníkov exkurzie k poriadku a osoba, ktorá exkurziu vedie (vedúci, kurátor, autor, pedagóg atď.) bude unavený z náročnej práce. Veľkosť skupiny by mala byť primeraná, optimálny počet je 15 mladých ľudí na jedného vedú-

ceho. To uľahčuje komunikáciu v rámci skupiny ako aj efektívny prenos poznatkov. Tiež je dobré poznať predpoveď počasia a tomu prispôbiť itinerár.

Tipy na ozvláštnenie exkurzie



Príkladom dobrej praxe využívajúcej moderné technológie pri prehliadke je napr. princíp geocachingu či používanie QR kódov (QR- Quick Response). Čoraz viac múzejných lokalít zavádza interaktívnych sprievodcov, ku ktorým sú QR kódy kľúčové. Po naskenovaní kódu pomocou smartfónu nás aktívne odkazy zavedú k hrám, informáciám o pamiatkach alebo zaujímavým príbehom.

Pri koncipovaní programov exkurzie sa pokúsme využívať rôzne metódy, techniky a aktivity na prezentáciu zvoleného obsahu.



11. AKTIVITY V ONLINE PRIESTORE

CHALLENGE

Ponúkame mladým bezpečný adrenalín!

Online výzvy na sociálnych sieťach pre mladých prinášajú okrem pocitu, že sú „niečoho“ súčasťou aj poriadnu dávku adrenalínu. Práve adrenalín, rovesníci, dobrodružstvo, pozornosť, viralita, úspech a sociálny status sú dôvodom, prečo sú mladí ľudia súčasťou online výziev, ktoré nám - dospelým často prídu úplne „šialené“. Skúsme v našej práci/v našom poslaní vytvárať priestor pre vznik pozitívnych a podporujúcich výziev z oblasti umenia a kultúry. Efektívnejšie by však bolo poveriť touto úlohou samotných mladých. Zapojme sa do výziev spolu s nimi. Prispějeme tak k vytvoreniu ešte „intímnejšieho“ vzťahu sprievodcu umenia a jeho mladých „zverencov“.

Nápady na pozitívne výzvy pre mladých



CESTUJ V ČASE SVOJÍM MESTOM

Vybehni do mesta a urob si sériové selfičko pred budovami z rôznych historických období. A potom ich usporiadať v poradí, ako tieto obdobia historicky nasledovali po sebe.

Keď si na fotke pridáš ešte aj typickú vychytávku z danej doby (účes, klobúk alebo nejaký predmet), máš náš rešpekt.



PREŽI OPERU!

Táto výzva je len pre skutočných dobrodruhov. Vyber si operu, o ktorej si myslíš,

že bude tá najnudnejšia a že by si za žiadnych okolností na ňu nikdy v živote nešiel. Uveríme ti, keď na Instagram zavesíš fotku z hľadiska počas prestávky – alebo sa odfotiš aj so spevákmi na konci predstavenia? Myslíš, že si natoľko silný, že toto fakt prežiješ?



DOSTAŇ KAMOŠA DO GALÉRIE

Násilím, lichôtkami, vydieraním... Len ho tam skrátka dostaň. Musí prejsť celú výstavu bez toho, aby mal v slúchadlách pustenú hudbu alebo sa venoval inej zaujímavej online činnosti. A keď sa bude pokúšať vytiahnuť z vrecka mobil a skontrolovať si notifikácie alebo ho nachytáš, ako si skroluje Instagram, kým si ty odbeheš na wéčko, za trest bude musieť absolvovať celú prehliadku ešte raz.



BBC REPORTÉR

(BEST BOOKS CONTROL)

Natoč vo svojej škole anketu. Spolužiakov, učiteľov, ale aj školníka či upratovačiek sa na kameru opýtaj, akú knihu práve čítajú. Respondentov musíš mať aspoň 20. Nakoniec pridaj svoj vlastný koment – zhrnutie toho, čo si zistil.



50 ODTIEŇOV SIVEJ, ZELENEJ ALEBO...

Odfot 50 vecí jednej farby. Pozor! Musia mať niečo spoločné s hudbou. Názov albumu, meno speváka alebo niečo, čo ho pripomína (biele ponožky a Michael Jackson), úryvok z textu piesne, názov opery alebo hudobného nástroja... Musí ísť o naozaj blízke prepojenie.

A môže to byť aj divoké!

INTERNETOVÉ DISKUSNÉ FÓRA

Diskusné fóra sú elektronické fóra pre podobne zmyšľajúcich jednotlivcov, ktorí zdieľajú spoločné nápady, pýtajú sa a odpovedajú na relevantné otázky. Účastníci si vymieňajú najmä názory na isté témy. Ako vidíme, diskusné fóra aj diskusné skupiny sú definované podobným spôsobom, a preto ich môžeme považovať za synonymá. Existuje množstvo diskusných skupín, ktoré existujú samostatne alebo v rámci webových stránok či portálov, napr. Google Groups alebo Yahoo Groups.

Podporujeme vznik napr. triednych, školských diskusných fór zameraných na kultúru a umenie, kde si môžu členovia (naši študenti alebo návštevníci našich inštitúcií) vymieňať svoje postrehy, pohľady napr. na zhladané školské divadelné predstavenie a pod. Pozor. Diskusné fórum vyžaduje svojho administrátora, ktorý bude dohliadať na dodržiavanie pravidiel. A nemusíme byť administrátormi hneď my sami. Zverme túto úlohu našim mladým!

„INFLUENCER(ING)“

Influenceri sú ľudia, ktorí si vďaka svojim znalostiam (schopnostiam) v špecifických oblastiach vybudovali kredibilitu u veľkého publika na sociálnych sieťach a majú tak výrazný vplyv na rozhodnutia svojich sledovateľov. Sú označovaní aj ako mikro celebrity, no v porovnaní s celebrita-

mi, ktoré sa stali slávne prostredníctvom tradičných médií, influenceri sú bežní ľudia. Influenceri zdieľajú so svojimi sledovateľmi osobné a často-krát neverejné aspekty zo svojich každodenných životov a sú tak viac prístupní, vierohodní a vďaka tomu sa s nimi sledovatelia vedú ľahšie stotožniť. V rebríčku 20 najvplyvnejších influencerov na Slovensku však za posledné roky nemá zastúpenie nik, kto by sa venoval umeniu či kultúre. Vďaka aspoň za vlog Dejepis Inak (YouTube). Za influencerov možno považovať blogerov, vlogerov, instagrammerov a pod.

Blog alebo pôvodne weblog (webový denník) je webové sídlo, ktoré umožňuje užívateľom jednoducho publikovať svoje názory a skúsenosti formou písaného textu a pod. na webe. Vlog (videoblog, videozáznam) je jednoducho blog, ktorého médiom je namiesto napísaných slov video. Obľúbeným kanálom je platforma YouTube. Vlogerom, ktorí svoje príspevky uverejňujú tam, hovoríme youtuberi.

„Influencerstvo“ možno ako aktivitu ponímať v prípade zadania rôznych typov úloh (individuálnych alebo skupinových). Napr. zadať mladým účastníkom úlohu: vytvoriť v dvojiciach alebo samostatne blog/vlog, pripraviť hodnotenie už existujúcich blogov rovesníkov v oblasti umenia a pod. Ako sprievodcovia mladých umením môžeme pracovať s už jestvujúcim obsahom umelecko-kultúrnych blogov/vlogov a prichádzať s novinkami. Buďme aktuálni, ak si chceme priazeň mladých udržať. Podporíme vznik školských blogov/vlogov o umení a kultúre, buďme v pozícii konzultantov.

.....

PODCASTY

Sú zvukové záznamy, ktoré autor alebo vydavateľ podcastu umiestňuje na internet v podobe súborov, najčastejšie vo formáte MP3 a odkazuje na ne na webových stránkach. Podcasty možno počúvať priamo z web stránky ako stream, avšak zmyslom podcastingu je počúvanie záznamov vtedy, kedy to používateľovi vyhovuje. Podcasty často bývajú pravidelné relácie, preto má zmysel prihlásiť sa na ich odber.

Pracujme s už jestvujúcim obsahom podcastov zameraným na kultúru a umenie, dávajme ich mladým do povedomia, vyberajme im blízke témy, pusťme ich ako podmaz napr. k práci na výtvarnej výchove, prichádzajme s novinkami, buďme aktuálni, ak chceme, aby nás mladí „brali“.

Podporme vznik školských podcastov o umení a kultúre, buďme v pozícii konzultantov.

WEBINÁRE

Ide o živú formu online komunikácie, ktorá prebieha prostredníctvom internetu. Pojem pochádza zo spojenia slov webový + seminár a najviac sa používa na sprostredkovanie významných informácií v rámci vybranej konkrétnej témy. Komunikácia pri webinároch prebieha oboma smermi a umožňuje plné zapojenie účastníkov prostredníctvom online nástrojov (možnosť vidieť obrazovku prezentujúceho, možnosť kresliť na zdieľanú tabuľu, zdieľať dokumenty, možnosť komunikácie medzi účastníkmi písaním textu, možnosť kladenia otázok rôznymi formami, robiť rýchle ankety, prieskumy, brainstorming atď.).

Daný formát je v súčasnosti veľmi obľúbeným vzdelávacím nástrojom, tak prečo ho nevyužiť aj v práci sprievodcov umenia?

Zúčastníme sa spoločne s mladými webinára na nimi vybranú zaujímavú tému súvisiacu s umením!



12. FORMÁTY ZAMERANÉ NA SPREVÁDZANIE NÁVŠTEVNÍKOV PODUJATIAMI

KOMENTOVANÉ PREHLIADKY

V rámci komentovaných prehliadok sa všetok zrak aj sluch návštevníkov upiera na osobu sprievodcu, ktorý prehliadku realizuje. Jeho úlohou je spomenutú pozornosť nenápadne odkloniť na predmet podujatia a jednotlivcovi alebo skupine sprostredkovať pútavou formou primerané množstvo zapamätateľných informácií. **Čo jeho úlohou nie je? Prekrámiť poslucháčov nestráviteľným množstvom „expirovaných” informácií.**

Tipy pre sprievodcov na udržanie pozornosti

- **využívajme storrytelling** - príbehy zaisťtia osobnú konfrontáciu, ne/stotožnenie sa účastníka s témou, čím ho aktivizujú,
- **vyzdvihnime „naj” daného podujatia** (najstaršie, najdrahšie, najnovšie, nakurióznejší...),
- **avizujme záverečný kvíz** po prehliadke alebo divadelnom predstavení a pod.,
- **v úvode „navlečme” návštevníkov do istej roly** (dívajte sa optikou novinára, zlodeja, riaditeľa múzea, výtvarníka a pod.),
- **zadajme úlohy jednotlivcom alebo skupinám v úvode:** vaša skupina si bude počas prehliadky všímať... (napr. farebnosť, materiál, rukopis, formát, emócie, rámovanie, odev, atmosféru, reakcie návštevníkov, svetlo a pod.),

- **využime princíp hľadania/vyhľadávania** - najst napr. miniatúru v expozícii (napr. figúrka šaša v expozícii lega, permoníka v expozícii baníctva), najst istý počet niečoho (zistiť, koľko permoníkov sme počas prehliadky expozície baníctva mohli vidieť) - pozor, tento typ aktivít môže odkloniť pozornosť od podstaty, preto je dôležité zvoliť správne načasovanie a mieru,
- **pracujme s QR (Quick Response) kódmi** - dvojrozmernými čiarovými kódmi, ktoré boli navrhnuté na rýchle dekodovanie,
- **pracujme s aplikáciami** ako doplnkom (napr. hlasovanie, rýchle ankety a pod.), pozor, aby táto aktivita „nezatienila” stret so živým umeleckým dielom, umeleckou činnosťou,
- **zaisťime obojsmernú komunikáciu** - napr. formou otázok (reálne alebo cez apky), pozor ale na frontálne kladenie otázok - je časovo náročné vrátiť pozornosť účastníkov späť, keď sa raz rozprúdi debata,
- **prispôsobme jazyk výkladu typu publika** (iný výklad budú potrebovať študenti estetiky na VŠ, iný deviataci na ZŠ, iný pankáči, iný folkloristi, iný gymnazisti, iný študenti odborných škôl a pod.),
- **nebojme sa byť neformálni** (aj napr. občasným slangom si viem získať publikum),
- **humor je in** - nuda zabíja!

AUDIOSPRIEVODCOVIA

Úlohou audiosprievodcu je to isté, čo je úlohou toho „ozajstného“ sprievodcu z mäsa a kostí, len ako médium na sprostredkovanie informácií použijeme audiozariadenie. V danom prípade platia rovnaké zásady spomenuté vyššie.

PRACOVNÉ LISTY

Tlačení sprievodcovia sprevádzajú účastníka podujatím, prípadne mu uľahčujú osobnú reflexiu po podujatí. Pri tvorbe pracovného listu by sme mali dbať na striedanie techník práce s pozornosťou a zmyslami účastníkov. Je potrebné vyhnúť sa ošúchaným formám (tajničkám a pod.) a prvoplánovým úlohám, ktoré len preverujú vedomosti.

Sústredíme sa na prácu

→ ... so zmyslami ... ←

- dotýkanie sa,
- navliekanie,
- prevliekanie,
- skladanie,
- rozkladanie

a

- aktívne počúvanie,
- nabádanie k činnosti a pod.

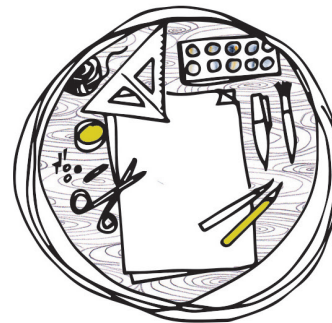
Pre napredovanie v jednotlivých úlohách je nevyhnutná



priama interakcia s expozíciou/dielom.

Pri tvorbe listu sa sústreďme na:

- **P.R.Í.B.E.H pracovného listu** (posolstvo), aby sa návštevník počas práce s listom dostal do istej role,
- **kvalitný dizajn listu a kvalitnú tlač**, aby naša iniciatíva pôsobila profesionálne.
- **Pracovný list môže obsahovať** napr. návrh otázok do diskusie po podujatí. Pracovné listy vedia zabezpečiť, že sa návštevníci môžu k podujatiu, ku ktorému sa pracovný list viaže, kedykoľvek vrátiť aj v domácom alebo školskom prostredí. Zostavením návrhu originálneho pracovného listu (ak ho dané podujatie nemalo) môžeme v rámci reflexie alebo práce na doma poveriť samotných mladých.



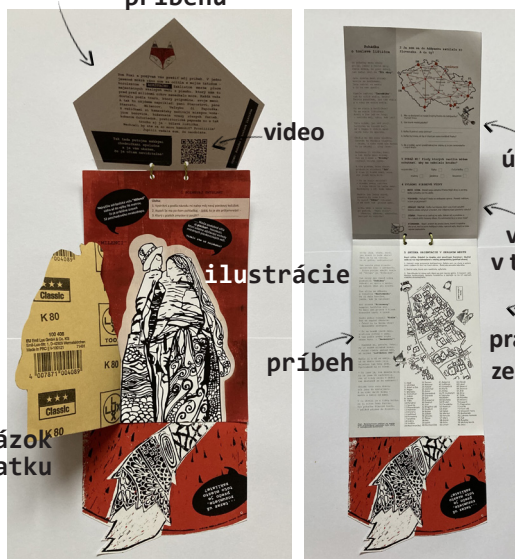
Ukážka inšpiratívnych pracovných listov.



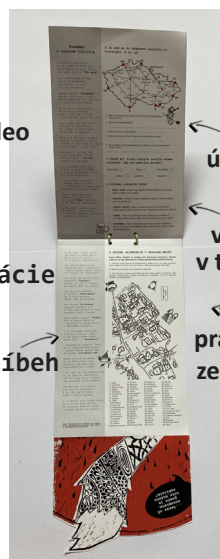
zadanie inštrukcií
k úlohám formou
príbehu



Brusný papier - na sprostredkovanie hmatovej skúsenosti, akú majú horolezci, ktorí lezu na pieskovcových skalách.



QR kód - odkaz na video:
Rozprávka o túlavej líštičke.



Veršovaný príbeh
túlavej líštičky, ktorá
sprevádza deti celým
pracovným listom.



Múzeum českého ráje v Turnově

Obr. vpravo: Návštevníci pracujú nielen mentálne, ale zapájajú aj jemnú a hrubú motoriku. Jednotlivé činnosti sú koncipované tak, aby zaujali chlapcov i dievčatá, ktorí sa stávajú mineralógmi, brúsičmi či klenotníkmi. „Cestovatelka“ majú možnosť pracovať nielen s kópiami zbierkových predmetov, ale tiež s originálmi – čo je skutočný zážitok.



Hana Balážová, interaktívny pracovný list pre deti o Adršpachu so zameraním na pieskovcové lezenie, šk. projekt.

13. AKTIVITY NA PREHLBOVANIE VEDOMOSTÍ A ZRUČNOSTÍ

WORKSHOP

- dielňa, tvorivé pracovné stretnutie

Workshop slúži pre ďalšie vzdelávanie a prehľbovanie znalostí.

Vďaka interaktívnym formám spolupráce medzi účastníkmi tohto typu vzdelávania dochádza k tomu, že si ľudia odnášajú viac podnetov (produktov - výstupov/výrobov atď.) pre svoje ďalšie praktické pôsobenie.

Ide o formu vzdelávacej aktivity, pri ktorej lektor pripraví program tak, aby prostredníctvom rôznych metód účastníci skrze vlastné skúsenosti a znalosti došli k výstupu, ktorý je pre nich užitočný a využiteľný v ich ďalšej práci alebo praxi.

Lektor je pri tom väčšinou v role moderátora, facilitátora. Výstup workshopu sa formuluje vopred podľa témy a cieľa, ktoré si zvolíme. V priebehu workshopu nie je účastníkom predstavaná teória - predpokladá sa, že každý má už určitý teoretický základ. Vďaka interaktívnym formám spolupráce medzi účastníkmi dochádza k tomu, že si odnášajú viac podnetov pre svoje ďalšie praktické pôsobenie. Ide o veľmi obľúbený formát v kultúrno-umeleckých inštitúciách, keďže pracuje s kreatívnymi prístupmi. Častokrát je využívaný ako sprievodné podujatie, popri hlavnej akcii. Pri tomto type aktivity je veľmi dôležité koordinovať (obmedziť) počet účastníkov, aby mohli byť naplnené ciele a zároveň jeho ciele premostiť s témami, myšlienkami, formami hlavného podujatia, aby mal v činnosti sprievodcov umenia svoje hlbšie opodstatnenie.

TRÉNING/SEMINÁR

Ide o podujatie na precvičenie praktických zručností, individuálne alebo v skupine. Je zamerané na tréning zručností účastníkov vo vybranej oblasti.

(ŠKOLSKÉ) PROJEKTY

S daným formátom sa stretávame väčšinou v školskom prostredí. Ide o zaujímavé spracovanie vybranej témy, ktorá je študentom blízka. Ich cieľom nie je odpis kníh alebo internetových článkov.

Od každého projektu sa očakáva predovšetkým **vlastný prínos, postrehy, myslenie, názor či získavanie vedomostí nad rámec učiva**. Ich cieľom je aj **tréning práce získavania informácií, práce s triedením informácií, rozvoj kreativity, argumentačných či prezentačných zručností a pod.** Žiak vyjadruje v projekte **vlastné myšlienky, názory, postoje, pridáva svoje návrhy, porovnanie, argumentácie.**

Vyhňime sa ošúchaným formám prezentácie (napr. PPT prezentácia alebo nápadom okukaným z Pinterestu). **Buďme originálni pri zadávaní tém. Veďme k originalite od výberu témy až po celkové spracovanie, podporujme originálne nápady našich zverencov.** Buďme v role konzultanta a pomáhajme posunúť projekt na vyššiu úroveň, podporujme zverencov v trpezlivosti, ukazujme ďalšie a ďalšie možnosti, kam sa vedia posunúť, navádzajme ich na prepojenie ich projektov s praxou. Buďme nápomocní pri výbere externých konzultantov - odborníkov na danú oblasť.

PROJEKTOVÝ DENNÍK

Odporúčame, aby bol neoddeliteľnou súčasťou projektu. Mal by obsahovať záznamy o procese práce.

Štruktúra projektového denníka

PRED realizáciou:

→ ... **ZÁZNAM Z ÚVODNÉHO BRAINSTORMINGU**, ktorou cestou sa v projekte vydať,

→ ... **následné DEFINOVANIE:**

1. cieľa/cielov projektu,
2. výstupov projektu,
3. metód, ktoré na dosiahnutie cieľov použijem.

POČAS realizácie:

→ ... **ZÁZNAMY Z PROCESU TVORBY**
4. nákrasy, skice, myšlienkové mapy a pod.

PO realizácii:

ZÁZNAM Z POSTUPU PRÁCE
5. jednotlivé kroky podľa poradia,

→ ... **ZÁZNAM Z REFLEXIE**
realizovaného projektu:

6. čo ma projekt naučil (konkrétne nadobudnuté zručnosti alebo vedomosti),
7. čo ma bavilo,
8. čo ma bavilo najmenej,
9. aké zručnosti a vedomosti som projektom nadobudol a ako ich využijem v bežnom živote.

Tipy na zaujímavé formy školských projektov:

- **3D výtvary** (stavby/modely/konštrukcie, vzdelávacie pomôcky, aktívne postery, hračky...),
- **stolové/počítačové hry**,
- **texty - vlastné rozprávky, príbehy, komixy, piesne, scenáre**,
- **videonahrávky, fotoseriály**,
- **kresby, maľby, grafické práce**, ktoré ilustrujú istý myšlienkový koncept,
- **príprava a realizácia divadelných, tanečných predstavení**,
- **originálne pokusy, experimenty, výskumy**,
- **výstupy programátorskej činnosti**,
- **organizácia kampane, burzy, koncertu, plesu, festivalu**,
- **dobrovoľnícke činnosti atď.**

DIELŇA ČÍTANIA



Na niektorých Českých školách prebiehajú vďaka projektu Čtením a psaním ke kritickému myšlení (RWCR) od roku 1997 dielne čítania a písania. Dielňa umožňuje zohľadniť aj rozdiely v úrovniach čítania medzi žiakmi tým, že si žiak vyberá knihu primeranú svojej aktuálnej čitateľskej úrovni.

Dielňa čítania umožňuje žiakom prečítať celú beletristickú knihu, čo so sebou prináša v porovnaní s krátkymi ukážkami v čítanke viacero výhod. Žiak môže príbeh prežiť, chce vedieť, ako bude ďalej pokračovať. Kniha má väčšiu šancu zaujať ho, spozná motiváciu hrdinov, vzťahy v príbehu, vývoj postáv, zápletky ho udržia v napätí, prežíva s hlavnými hrdinami ich dobrodružstvo a to je predsa na čítaní to čarovné, čo nás núti siahnuť po ďalšej knihe. Pravidelné čítanie súvislých beletristických textov vytvára trvalejší vzťah k čítaniu a knihám.

Z príležitostných čitateľov sa stávajú čitatelia pravidelní.

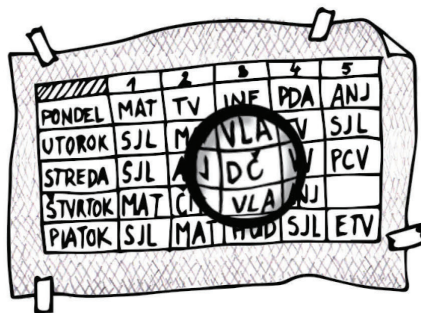


Cieľ dielne:
rozvoj
vedomého
čitateľstva
a vytváranie
pozitívneho
vzťahu
k vlastnému
čítaniu.



Obsah dielne:

súvislé
čítanie
beletristického
textu, rozhovory
o knihách,
zamyslenie nad
knihami.



Fungovanie dielne:
Žiaci majú pravidelne,
aspoň raz týždenne počas
vyučovania priestor 20-
30 minút na samostatné
súvislé čítanie (dielňa
má pevné miesto
v rozvrhu, tradičný
rámec je 45 min.).



Žiaci si sami vyberú knihy,
ktoré budú čítať (donesú si
ich z domu, knižnice alebo
si ich vyberú počas 1. hodiny
dielne v školskej knižnici).
Je dobré, ak má učiteľ
prípravený zoznam kvalitných
kníh primeraných veku a rôz-
nych žánrov. O knihách spo-
ločne diskutujú v kruhu.

Fungovanie dielne

- Žiaci majú pravidelne, aspoň raz týždenne počas vyučovania priestor 20-30 minút na samostatné súvislé čítanie (dielňa má pevné miesto v rozvrhu, tradičný rámec je 45 min.).
- Žiaci si sami vyberú knihy, ktoré budú čítať (donesú si ich z domu, knižnice alebo si ich vyberú počas prvej hodiny dielne v školskej knižnici). Je dobré, ak má učiteľ prípravný zoznam kvalitných kníh primeraných veku a rôznych žánrov.
- Žiaci diskutujú o knihách na základe vopred pripraveného zadania a facilitácie učiteľa. Môžu sa zhovárať v dvojiciach, malých skupinách alebo diskutovať všetci spoločne (v kruhu).
- Dielňa je vhodným priestorom hovoriť so žiakmi o význame a dôležitosti čítania. Vyzývať žiakov, aby sami hľadali odpovede na otázky, čo im čítanie prináša a aký môže mať pre nich v budúcnosti význam.

Organizácia dielne

Priebeh a usporiadanie je časovo flexibilné, umožňuje skrátiť alebo predĺžiť jednotlivé časti.

- Minilekcia (5 - 15 min.): Žiaci si sadnú so svojimi knihami do kruhu a učiteľ im zadá a prípadne vysvetlí jav, ktorý budú pri čítaní sledovať. Napr. vzťahy v príbehu. Možno rozšíriť jav alebo tému v minilekcii aj do evokačnej aktivity. Podľa veku detí a ich úrovne čítania môže byť minilekcia zaradená až po čítaní.

- Čítanie (20 - 30 min.): Žiaci si nájdu pohodlné miesto pre čítanie a začnú čítať. Učiteľ ich upozorní na končiacu sa časovú dotáciu.

- Čitateľské reakcie (5 - 15 min.): Prebiehajú buď spoločne v kruhu alebo kooperatívne vo dvojiciach, prípadne sa dá využiť aj spísanie odpovedí na predtlačný formulár a následné rozobratie vo dvojiciach alebo v kruhu. V závere sa zídu všetci spoločne v kruhu, učiteľ vedie reflexiu predchádzajúcej činnosti, žiaci zhodnotia, ako sa im prečítaný úsek knihy páčil (napr. na škále od 1 do 10) a koľko dnes prečítali.

Pravidlá dielne

1. Pokús sa v čase vymedzenom čítaniu sústrediť len na čítanie.
2. Urob si pri čítaní pohodlie (nemusíš sedieť na svojom mieste).
3. Priestor na vyjadrenie má každý (v rozhovoroch a diskusiách treba vedieť nielen rozprávať, ale aj počúvať).

Námety na rozhovory o knihách

Vyberáme také témy alebo javy, ktoré umožňujú otvorené a zaujímavé rozhovory a zároveň sú spoločné pre rôzne žánre. U starších žiakov sú otázky zložitejšie a idú viac do hĺbky.

Možnosti sledovaných javov:

- **hlavé postavy:** čo je na nich sympatické/čo naopak nesympatické?, s kým by som sa chcel priateliť a prečo?, čo zažila postava príjemné/nepríjemné?,
- **ďalšie postavy:** záporná postava v príbehu, vek postáv, čo by som robil na ich mieste?,
- **vzťahy v príbehu,**
- **stručný dej,** o čom bola časť príbehu?,
- **prostredie/doba,** v ktorej sa príbeh odohráva,
- **zvieratá/predmety** a ich úloha v príbehu,
- **nové informácie/zábava/vtip/konflikty,**
- **aký problém postretol postavu z príbehu?**, ako sa postava rozhodla problém riešiť?, podarilo sa to?, prečo?, čo by som jej poradil ja?,
- **čím sa moja kniha líši od kníh ostatných,** čo sa mi na nej páči/čo nepáči?,
- **vyberte jednu vetu, ktorá vás zaujala/ktorá ostatných zaujme, prečo?**,
- a pod.



Bonusy pre pedagóga

Aj pedagóg sa môže zapojiť do **Dielne čítania**. Dielňu môže vnímať ako príležitosť na samostatné čítanie beletrie spolu so žiakmi. Zapojenie učiteľa často v začiatkoch pomáha aj žiakom. Učiteľ sa aktívne zapája do čítania spolu s nimi a potom zdieľa zážitky z čítania ako s rovnocennými partnermi. Je zaujímavé hovoriť o knihách s ďalšími čitateľmi, najmä, ak sú to zároveň vaši žiaci. Pedagóg sa stretne s množstvom kníh pre deti a mládež, spozná ich kvality, obsah a hrdinov, aj to, ako sa na knihy pozerajú deti a mladí ľudia. Získa tak prehľad o detskej/mládežníckej literatúre, motivuje žiakov a užíva si zážitok z čítania.

Dielne písania zas podporujú potenciál detí a mládeže tvoriť vlastné texty, ale získavajú tým ešte oveľa viac. Pomáhajú im ujasniť si vlastné myšlienky o sebe a o svete, dokázať vlastným textom pomenovať to, čo považujú za dôležité, vyjadriť sa tak, aby im čitateľ porozumel a zároveň dokázali čitateľa zaujať. Navyše, ak môžu mladí prostredníctvom písania premýšľať o tom, čo je pre nich v živote naozaj dôležité, a potom to zdieľať s kamarátmi, spolužiakmi alebo rodičmi či dospelými, otvárajú si navzájom svoje svety. Je otázne, či môže učiteľ, ktorý sám nepíše dobre, podporovať v písaní svojich žiakov. To platí aj o čítaní. Preto je dobré, ak je v škole vytvorený priestor na tvorivé písanie aj pre pedagógov (napr. čitateľské kluby učiteľov, neformálne autorské skupiny učiteľov a pod.).

DIELŇA PÍSANIA

Prečo zavádzať dielne písania v školách, knižniciach a zaradiť ich do ponuky programov pre mládež?

Písanie deťom a mladým ľuďom umožňuje stať sa aktívnymi, budovať vlastnú sebadôveru, lebo sa stávajú autormi, ktorých diela iní skutočne čítajú. Spätná väzba od ostatných im pomáha zlepšovať sa a pracovať na svojich nedokonalostiach.

Dielne písania môžeme využívať v rámci rôznych predmetov v školách alebo rozličných tém v knižniciach.

Základom je samostatná práca s textom a informáciami.

Zadajme našim mládežníkom napríklad úlohu spracovať určitú tému, vyhľadať informácie a sprostredkovať ich písaným textom alebo slovom svojím rovesníkom alebo inej cieľovej skupine (témou môže byť napríklad umelecké dielo, smer, autor, historická udalosť a pod.).

Dostanú sa tak do novej pozície – pozície toho, kto svoje poznatky sprostredkúva iným. Ich pohľad bude úplne iný, nový, lebo aj ich poznanie je čerstvé, aktuálne, túžia po poznaní a tešia sa z neho.

Úlohou sprievodcu touto aktivitou je potom doplniť výklad/prezentáciu a podporiť tvorbu/kladenie otázok alebo diskusiu k téme. Pri práci s textom si mladí zapamätajú viac a zároveň si rozvíjajú zručnosti potrebné pre život. Môžu dať najavo svoj názor, záujem, skúsenosť, to čo sa v nich odohráva. Vďaka písaniu je ich vidieť a počuť.

Aj takto môže vyzeráť dielňa písania

Dielňa písania prebieha pravidelne – každý týždeň – dve vyučovacie hodiny po sebe. Žiaci si najskôr vyberajú, o čom budú písať, potom píšu, čítajú ostatným svoj príbeh, zamýšľajú sa nad odporúčaniami od spolužiakov a priebežne svoj príbeh vylepšujú. Jedna z realizátoriek dielne písania, Jana Kaščáková urobila metodiku dielne ešte zaujímavejšou. Vytvorila v triede tri prostredia:

- štartovňu,
- hovorovňu
- a upravovňu.

1. ŠTARTOVŇA

Tu hľadajú žiaci vhodný námet, ak sami nevedia, o čom písať. Má ich zaujímavo motivovať k písateľstvu prostredníctvom rôznych pomôcok, ktoré im uľahčia tvorbu príbehu, ale hlavne naštartujú samotný proces písania.

Vizuálne pomôcky:

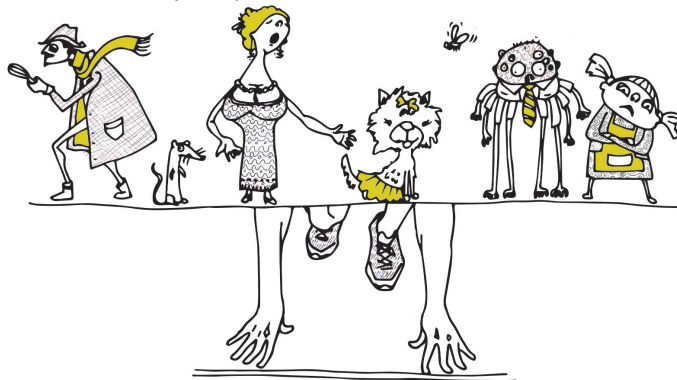


- **karty z hry Dixit**, ktoré evokujú zaujímavé situácie, nezvyčajné prepojenia, vzťahy a deje,
- **obrázkové rozprávacie karty**, ktoré v trojici tvoria osnovu príbehu,
- **rozprávacie kocky** (storycubes), prostredníctvom symbolov napovedia tému alebo kľúčové slová príbehu,
- **príklady začiatkov príbehov** zo známych diel,
- **písateľské otázky**.

Možnosti podpory tvorivého písania (= rozpisania žiakov):

➔ ... **ZVOL' SI TÉMU** (vyber si zo zoznamov navrhovaných tém, tieto zoznamy sú vyvešené v triede alebo voľne položené na laviciach),

➔ ... **ZVOL' SI POSTAVU** (napr. netrpezlivý predavač, slávny spevák, trojnohý pes, bláznivá vychovávateľka a pod.),

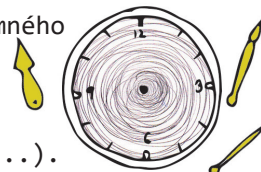


➔ ... **ZVOL' SI DEJ** (napr. čo by sa stalo, keby: si sa ráno zobudil a vedel lietať, našiel vrece plné peňazí, cestoval do minulosti, ...),



➔ ... **ZVOL' SI PROSTREDIE** (napr. v jaskyni, pod hromadou odpadkov, uprostred temného lesa, v ZOO...),

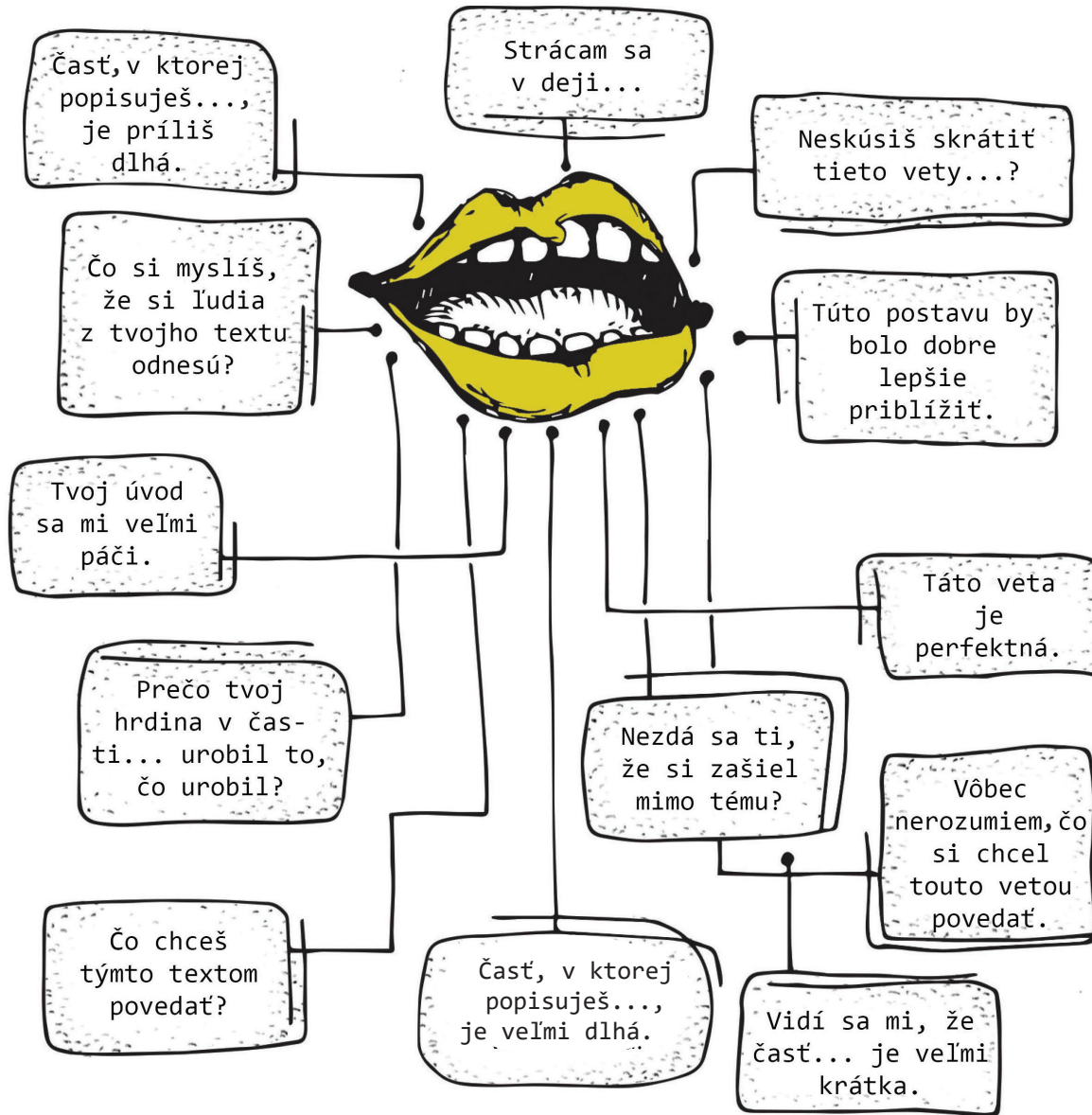
➔ ... **ZVOL' SI ČAS** (napr. kým si prišiel, pred začiatkom vyučovania, o polnoci...).



2. HOVOROVŇA

Tu sa stretávajú žiaci, ktorí majú hotovú svoju prvú verziu textu, so spolužiakmi a čítajú im svoje dielo. Majú priestor konzultovať aspoň s jedným spolužiakom alebo s učiteľom, prípadne poprosiť o pomoc triedu (napr. si vyžiadať spätnú väzbu na konkrétnu časť, získať nápady na to, ako by mohol príbeh pokračovať alebo skončiť). Získané podnety potom zapracujú do svojho príbehu. Čítajú svoju prácu, počujú ju, pozerajú sa do nej a zrazu to sami vidia. Aj v hovorovni nájdú materiály na konzultáciu, napr. kritériá hodnotenia diela alebo otázky, ktoré im pomôžu dotiahnuť príbeh do konečnej verzie.





3. UPRAVOVŇA

Tu si žiaci opravujú gramatické a formálne chyby a prepisujú texty do čistej verzie.

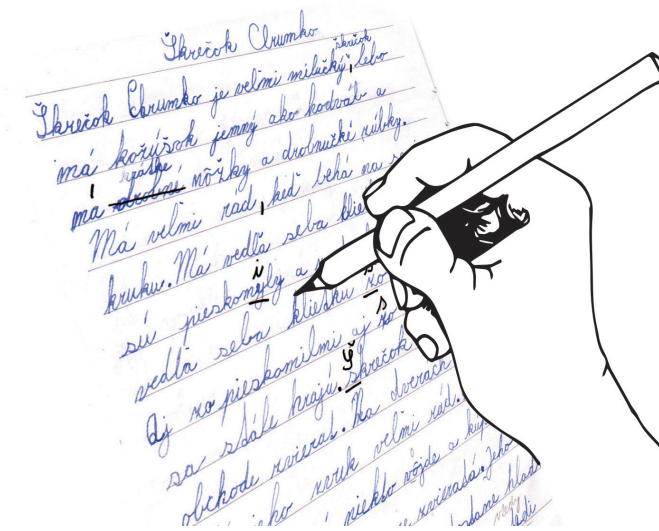
Neochota prepisovať text sa dá prekonať motiváciou k peknému vizuálu vlastného diela, ukážkou niekoľkých príkladov hotových prác žiakov, predstavením o vlastnom diele v podobe knihy.

Môžu si zvoliť formát, papier, spôsob písania (ručne/na počítači), doplniť obrázky alebo vlastné ilustrácie. Nakoniec ešte skontrolujú, či splnili vopred stanovené kritériá a odovzdajú hotový príbeh učiteľovi. Ten môže z diel urobiť výstavu alebo prezentáciu, čo možno tiež považovať za

motivačný faktor k ďalšej tvorbe a zároveň aj ocenenie ich doterajšieho úsilia.

Každý žiak má v dielni svoje portfólio, kam si po ústnom hodnotení pedagógom ukladá čisté verzie. Hodnotenie nie je zamerané na výkon. Hlavne v začiatkoch môže ísť niektorým žiakom písanie ťažšie. Jeden napíše viac, iný menej, niekto má rozpísaných viacero príbehov naraz.

Konstruktívna spätná väzba posúva žiaka dopredu, zohľadňuje individuálnu snahu a pokrok žiaka a tým podporuje celkový prínos z písania. Hodnotenie preto nemusí byť súčasťou klasifikácie.



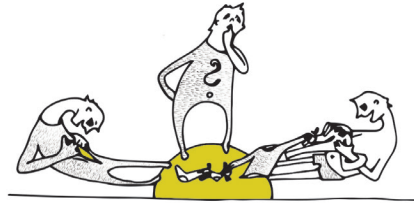
14. REFLEXIA

REFLEXIA

Bežná prax v umelecko-kultúrnych inštitúciách v našom priestore sa obvykle zameriava len na fázu zážitku. V rámci Kolbovho cyklu zostávame teda len pri fáze AKTIVITA. V našich podmienkach nemáme pre fázu reflexie vytvorený priestor. Fázy reflexie, zovšeobecnenia a transferu vie dostatočne pokryť kvalitne zrealizovaná metóda neformálneho vzdelávania, ktorú nazývame **REFLEXIA AKTIVITY**.

Tú je vhodné, a ba priam nevyhnutné zaradiť do vzdelávacieho procesu, či už ide o práve zhliadnuté divadelné predstavenie, výstavu, koncert či dočítanú knihu, ak nechceme, aby dojmy zo zážitku (stretnutia s umeleckým dielom) vyprchali do stratena a prehlušil ich ďalší zážitok.

Prečo je reflexia táááák dôležitá na ceste mladého človeka za umením?



**Pretože mladý človek
V REFLEXII NACHÁDZA SÁM SEBA!!!**

Stretá sa so sebou samým v rôznych situáciách, polohách, konfrontuje svoj svet so svetom, ktorý na neho vplýva pri stretnutí s umeleckým dielom, a tým sa spoznáva, definuje, kým je.

Čo je reflexia

Reflexia znamená premýšľanie, rozjímanie alebo uvažovanie.

Je kľúčovou „ingredienciou“, ktorá transformuje skúsenosť do vzdelávania.

Nástroj, ktorý slúži na vyťaženie vzdelávacieho potenciálu z metódy či aktivity.

Proces, v ktorom sumarizujeme nadobudnuté skúsenosti z rôznych uhlov pohľadu a kriticky rozmýšľame, čo a ako sa udialo.

Slúži na obzretie sa späť (pohľad na zisky a straty z predošlej skúsenosti), na hľadanie súvislostí medzi výsledkom aktivity a činnosťou jednotlivca/skupiny.

Pomáha prepájať informácie z teoretickej prípravy so skúsenosťou získanou z realizácie aktivity smerom k vlastnému rozvoju a lepšiemu porozumeniu obsahu vzdelávania.

Ponúka priestor na vzájomnú výmenu myšlienok, skúseností a zručností pri riešení problémov.

Realizujeme ju otázkami (rôznymi technikami či aktivitami) spravidla v skupine, ktorá pomenováva deje/procesy/poznatky v zmysle „čo sme sa naučili a čo s tým ďalej“.

Kedy realizujeme reflexiu?

V.Ž.D.Y.,
keď sledujeme nejaké vzdelávacie ciele. Po realizácii aktivity, prípadne počas dlhšie trvajúceho programu – kurzu, školenia, webinára a pod. ju zaradíme po každom väčšom celku.

Zásady realizácie reflexie

1.

Vytvoriť bezpečné prostredie

Každý účastník by mal byť vypočutý a nehodnotený. Všímame si, kto svoje pocity nezdieľal. Vyzývame, aby každý hovoril sám za seba a konkrétne. Ak majú viacerí pocit, že jeden všetko viedol a rozhodoval – pýtame sa na názor všetkých a potom sa pýtame daného človeka, ako to vnímal on, čo to znamená, či sa dostatočne zapojili aj ostatní a pod.

3.

Neobhajovať danú aktivitu ani nepopierať pocity jednotlivcov

V prípade negatívnych emócií alebo postojov k prežitej skúsenosti. Z neúspechu či nepohody sa dá veľa naučiť.

2.

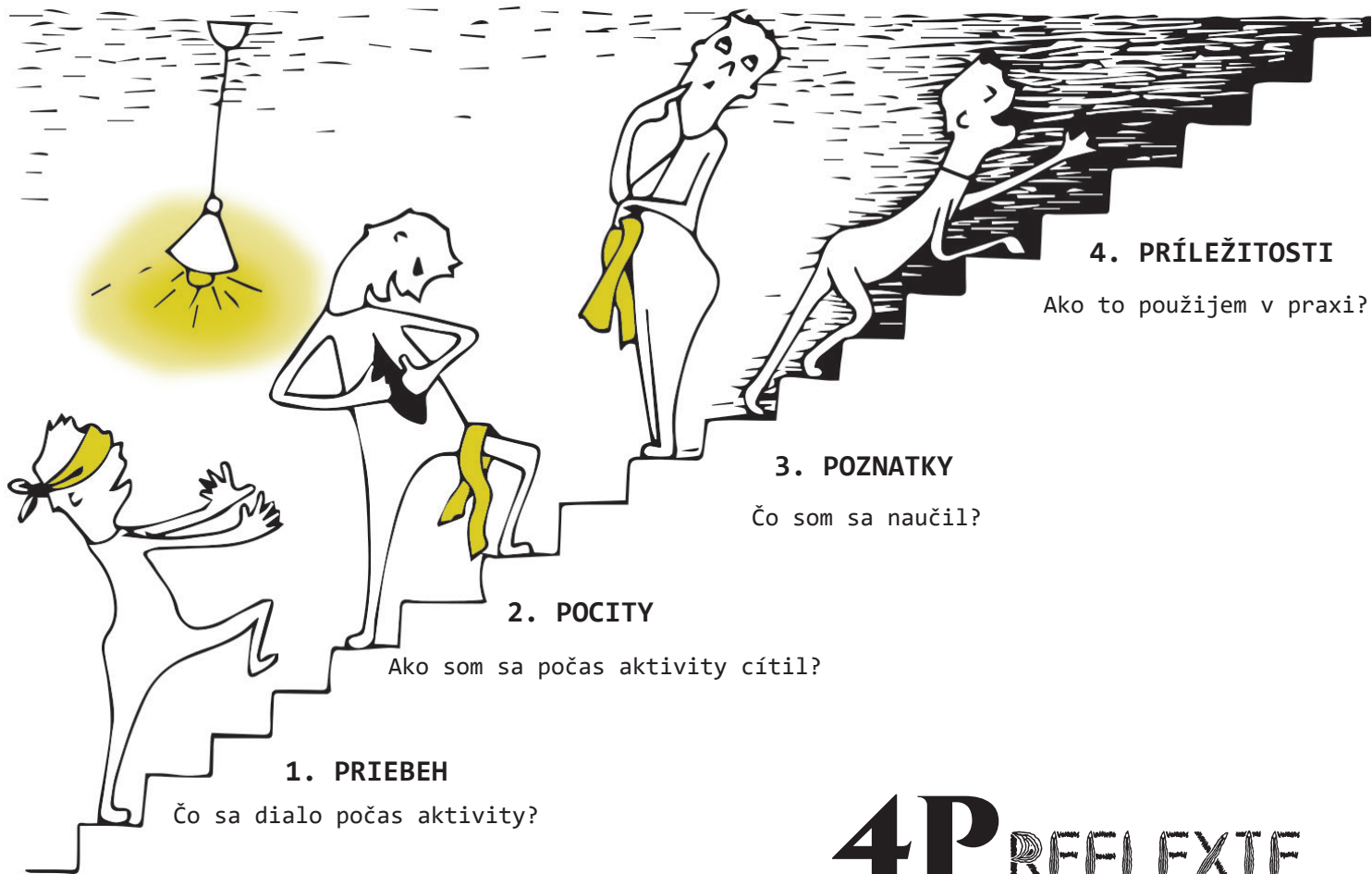
Dostatočná časová dotácia

Je potrebné vyčleniť si na reflexiu dostatok času, nemala by sa diať, „ak ostane čas“ popri balení a upratovaní. Môže sa stať, že reflexia aktivity bude trvať dlhšie ako samotná aktivita. Mala by prebiehať bezprostredne po zážitku, kým sú pocity z akcie silné a neovplyvnené inými zážitkami.

4.

Nevynášať ďalej to, čo v reflexii zaznelo

Túto zásadu treba odkomunikovať všetkým najmä v začiatkoch. Z reflexie nerobíme záznam, nerobíme si poznámky. Ak využijeme písomnú formu reflexie, osobné výpovede si, samozrejme, môžeme ponechať, ale s obsahom nakladáme citlivo.



1. PRIEBEH

Čo sa dialo počas aktivity?

2. POCITY

Ako som sa počas aktivity cítil?

3. POZNATKY

Čo som sa naučil?

4. PRÍLEŽITOSTI

Ako to použijem v praxi?

4P REFLEXIE

Metóda 4Pé

Táto metóda predstavuje postupnosť,
na čo sa v reflexii aktivity či podujatia pýtať:

1. priebeh,
2. pocity,
3. poznatky,
4. príležitosti.

1. Pýtame sa na PRIEBEH

Účastníci pomenujú, čo sa počas aktivity dialo, zameriavame sa na jednotlivca i skupinu. Je dôležité, aby účastníci hovorili o tom, čo sa dialo počas aktivity tu a teraz. Niekedy majú totiž tendenciu obhajovať sa a poukazovať na to, že v praxi to riešia bezchybne.

- *Ako ste spolupracovali?*
- *Kto prišiel s nápadom?*
- *Dohodli ste sa na spoločnom postupe?*
- *Ako ste komunicovali, keď prišiel problém?*
- *Ako ste mali rozdelené roly?*
- *Čo vám pomáhalo, čo vám robilo problémy?*
- *Čo bolo kľúčom k riešeniu tejto úlohy?*
- *Čo bola najväčšia výzva?*
- *Nastali počas aktivity prípady, pri ktorých ste nevedeli dospieť k dohode? Ako ste reagovali/postupovali?*
- *Boli ste spokojní s finálnym výsledkom?*
- *Ktorá informácia/udalosť počas aktivity vám najviac pomohla, aby ste dosiahli cieľ/vyriešili úlohu?*

2. Pýtame sa na POCITY

V tejto časti necháme účastníkov, aby vyjadrili svoje pocity zo zrealizovanej aktivity. Opäť nezabúdame na priestor pre jednotlivca i skupinovú atmosféru.

- *Čo vás zaujalo?*
- *Čo vás vyrušilo?*
- *Čo vás nadchlo?*
- *Čo vás pobúrilo?*
- *Čo vás prekvapilo?*
- *Ako ste sa cítili počas aktivity?*
- *Čo sa vám najviac páčilo a čo nie?*
- *Čo bolo pre vás najľahšie a čo najťažšie?*
- *Vnímali ste, ako sa cítia ostatní?*
- *Kedy ste sa cítili najlepšie?*
- *Čo by ste urobili rovnako aj nabudúce?*
- *Čo by ste urobili inak/lepšie?*
- *Ak by sme chceli pre vašu prácu vytvoriť skupinu pravidiel založených na tejto aktivite, ktoré by to boli?*

Aktivitou rozumieme v našom prípade napr. účasť na galerijnej animácii, umeleckom workshope, komentovanej prehliadke, besede, exkurzii atď., čomu je potrebné prispôbiť charakter a znenie otázok.

3. Pýtame sa na POZNATKY

Podstatou tohto kroku je zmapovať, aké kľúčové body účastníci objavili a zovšeobecniť závery, u ktorým prišli. Vyvodit' teóriu.

- Čo vás najviac zaujalo z toho, čo ste počuli?
- Čo ste sa naučili?
- Uvedomili ste si počas aktivity niečo?
- Zmenili ste svoj názor alebo upravili svoju argumentáciu po interakcii s ostatnými/po získaní niektorých informácií?
- Myslíte si, že podobná situácia môže nastať/nastala v reálnom živote? Na ktoré prípady si spomeniete?
- Získali ste touto aktivitou nové informácie?
- Čo ste zistili o sebe?
- Čo oceňujete na ostatných? Na sebe?
- Aké sú vaše silné stránky? Aké zručnosti ste si rozvinuli?



Zapisujte výpovede účastníkov na flipchart. Neskôr sa od nich môžu odraziť pri ďalšej fáze - hľadani transferu získaných informácií do praxe. Vtedy sa pýtame na to, čo si uvedomili, čo si prepojili.

4. Pýtame sa na PRÍLEŽITOSTI

Cieľom posledného kroku je nájsť prepojenie medzi situáciou tu a teraz (situáciou prežívanou počas aktivity) a praxou - bežným životom. Zistiť, ako súvisí to, čo sa naučili účastníci pri aktivite, s reálnym svetom, s ich prácou.

- Aká je paralela medzi touto (zažitou) situáciou a praxou?
- Vedeli by ste poznatky z aktivity aplikovať v reálnom živote?
- V ktorých situáciách?
- Čo si osobne odnášate do života/praxe?
- Čo ste sa rozhodli zmeniť vo vašom živote?
- Ktoré kroky môžete podniknúť, ak by ste sa s podobnou situáciou stretli v reálnom živote?
- Kedy môžete do praxe preniesť to, čo ste sa naučili?
- Kto by mal byť zodpovedný za riešenie/uplatnenie týchto úloh/pravidiel v online či offline prostredí?
- Čo môžeme zlepšiť? Na čom potrebujeme popracovať?
- Keby sme túto aktivitu robili ešte raz za rovnakých podmienok, čo by sme urobili inak?

SEBAREFLEXIA

Sebareflexia je metóda vlastnej analýzy stavu účastníka. Ide o priestor, čas na uvedenie si seba samého, svojho pohľadu a postojov k danej téme a vytvorenie si vlastného obrazu o tom, ako sa daná téma dotýka reality každého účastníka. Je to priestor na doznenie predošlých aktivít a zážitkov v tomto kontexte.

Existuje viacero techník, ktoré rozoberajú usku-točnené kroky a konfrontujú ich potom vo vzťahu k súčasnosti a budúcnosti. Dôležitá je aj téma daná na reflexiu. Nepoužíva sa v prípade technic-kých tém či pri aktivitách zameraných na získanie vedomostí, ale skôr pri preberaní komplexných tém a pri aktivitách založených na zmene postojov účastníkov.

Rôznymi technikami môžeme pracovať s otázkami, ako napr.:

- *Ako som počúval?*
- *Ako som spolupracoval?*
- *Do akej miery som pri práci využil svoje možnosti?*
- *Ako som porozumel tomu, o čom sme sa učili?*
- *Čomu som neporozumel vôbec?*
- *Čo sa chcem ešte opýtať?*

Môžeme sa tiež zamerať na problémové javy (chyby), s ktorými sa účastník stretol a navrhnúť spôsob ich korekcie a pod.

HODNOTENIE

- SPÄTNÁ VÄZBA NA AKTIVITU alebo PODUJATIE

Hodnotiť znamená zbierať informácie o výsledkoch aktivít a porovnať ich s vopred stanovenými kri-tériami, aby sa „odmerala“ hodnota výsledku. Je to rýchly a účinný prostriedok na odhalenie atmos-féry v skupine, zachytenie vecných a obsahových nedostatkov zažitých aktivít, použitých metód a techník.

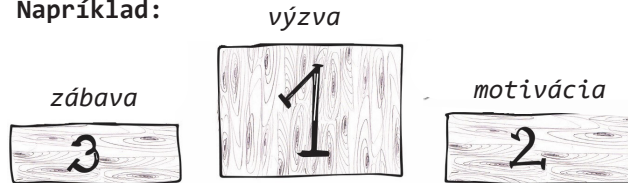
Hodnotíme realizovanú aktivi-tu po jej uskutočnení. V prí-pade dlhodobých podujatí čo najčastejšie (po určitých ob-sahových celkoch - blokoch, v závere dňa či na konci podu-jatia).

**ALE NEZABÚDAJME:
CHYBA
JE
PRIATEĽ!**

Tipy na hodnotiace aktivity

- **3 Slová** - Účastníci si zvolia 3 slová, ktoré charakterizujú predmet hodnotenia (aktivitu, workshop a pod.). **Variant:** Účastníci si vyberajú z vopred určených slov.

Napríklad:



- **Čo sa vám...** Na veľký plagát s vopred stanovenou témou dáme účastníkom priestor pre krátke hodnotenie. Napr.: *Čo sa vám páčilo na dnešnom dni/aktivite? Čo by ste zmenili? Kto z účastníkov vás dnes najviac obohatil? Čo vás úprimne rozosmielo?* Striedame otázky veselé i vážne.
- **Ako sa cítite?** - Na túto techniku použijeme namnožené smajlíky alebo známe portréty, ktoré zachytávajú nejaký výraz (môžu to byť aj fotografie, sochy) s heslovitými výrokmi: *som spokojný, je to nuda, som zvedavý a pod.* Na plagát napíšeme názov aktivity/workshopu a účastníci si majú vybrať z namnožených tvárí alebo si vymyslieť vlastnú tvár s textom a týmto spôsobom vyjadriť svoje hodnotenie.
- **Terč** - Na papier nakreslíme terč, ktorý rozdelíme na niekoľko častí (ako keď krájame tortu). Na okraji vyznačených častí napíšeme, čo znamenajú

(téma, metódy, prínos, miera môjho zapojenia a pod.). Účastníci majú dať svoju značku (krížik, bodku) na terč. Čím bližšie k stredu, tým je hodnotenie lepšie.

- **Rebrík** - Na zem nakreslíme čiaru s označením + a - . Každý účastník nakreslí krížik, ktorý vyjadruje jeho pocit, názor na niektorú časť stretnutia. Musíme presne špecifikovať, čo hodnotíme. Nie každý účastník chce hodnotiť pred ostatnými. Určite si čas, za ktorý je to potrebné splniť, aby mal každý dost času i súkromia. Ak sú v skupine priateľské a otvorené vzťahy, môžu sa účastníci aj postaviť na čiaru, a tak vyjadriť svoj názor.
- **Dúha** - Nad nakresleným plagátom s dúhou sú značky/symby počasie aj s významom, ktorý znamenajú, napr.: slnko - „Veľmi sa mi to páčilo.“, polooblačno - „Nie všetko bolo na 100%.“, oblačno - „Neviem sa vyjadriť.“, dážď - „Nepáčilo sa mi to.“, blesk - „Nabudúce to vypustiť.“ a pod. Jednotlivé farby dúhy sú označené názvami aktivít, ktoré sa hodnotia, napr.: zoznamovačka, aktivita, reflexia, priestor, atmosféra v skupine a pod. K nim priradíme značky/symby podľa osobného uváženia.
- **Ako ťa vidíme** - Účastníci si nakreslia karikatúry (alebo vážne portréty) samých seba - na hárok veľkosti A4. Tváre sa nalepia na stenu. Vo voľných chvíľach môžu účastníci písať pozitívne

názory a postrehy na jednotlivých účastníkov a ich prínos do spoločného projektu. Snažme sa, aby mladí ľudia hľadali a našli čo najviac pozitívnych vlastností na každom účastníkovi i na tých tichých a menej pribojných. Vhodné riadenie a citlivý zásah mládežníckeho vedúceho je sem-tam nevyhnutný.

- **Pavučina** - Účastníci sedia v kruhu a vedúci hry stojí v strede s kľbkom v ruke. Úlohou účastníkov je povedať svoj názor na priebeh aktivity alebo na svojich kamarátov. V priebehu výroku alebo na jeho konci sa kľbko prenesie k ďalšiemu účastníkovi. Napr.: „Myslím si, že Jano bol super organizátor.“ a kľbko putuje k Janovi. Jano povie: „Najviac sa mi páčilo...“. Hodí kľbko Filipovi a Filip pokračuje svojím výrokom. Postupne sa upletie sieť ako pavučina. Na záver vedúci zhrnie povedané a prestrihne pavučinu a väzby, ktoré vznikli, na znamenie konca podujatia. Každému účastníkovi zostane kúsok špagátu na pamiatku.
- **Pizza** - Pripravíme si kruh, ktorý rozstriháme na taký počet trojuholníkov (výsekov z kruhu), koľko máme účastníkov. Výseky - kúsky pizze zafarbíme rôznymi farbami a rozdelíme ich do škatúl

s nadpismi: **pozitívne, neutrálne, negatívne**. Medzi pozitívne farby môžeme zaradiť: **žltú, oranžovú, červenú, ružovú a pod.** „Negatívne“ pocity môžu reprezentovať farby: **čierna, sivá, hnedá i biela** a neutrálne: **zelená, modrá a ich rôzne odtiene**. Účastníci môžu „upiecť“ vlastnú pizzu. Podľa farebnej škály rýchlo určíte, koľko účastníkov sa cíti fajn a koľko nie je spokojných. **Variant:** Zlepíme na zem 4 veľké baliace papiere a nakreslíme obrázok obrovskej pizze s tým, že každý účastník aktivity má svoj vlastný kúsok vyfarbiť. Na bok papiera urobíme legendu. Napríklad: hríby znamenajú: „*Bolo to veľmi dobré.*“, paprika „*Radšej by som to nabadúce vynechal.*“ a pod.

- **Sedem zmyslov** - Vyzveme účastníkov, aby si našli príjemné miesto, zamysleli sa a zaznamenali si nasledovné: 7 vecí, ktoré si videl, 6 vecí, ktorých si sa dotkol, 5 vecí, ktoré si počul, 4 veci, ktoré si ochutnal, 3 veci, ktoré si cítil nosom, 2 veci, ktoré si si myslel, 1 vec, ktorú si cítil srdcom. Na záver sa všetci stretnú a v skupine si porovnávajú svoje postrehy (buď v kruhu alebo v prípade veľkej skupiny sa spontánne prechádzajú a zdieľajú svoje hodnotenia).

.....

ZÁVER?

Milí sprievodcovia umením,

veríme, že vyzbrojení megasadou informácií o neformálnom vzdelávaní sa nám bude naša hlavná sprievodcovská misia - odkrývať mladým ľuďom krásu ukrytú v umení - plniť omnoho ľahšie. Vedomosti je však nevyhnutné pretaviť do našej každodennej praxe a v zručnostiach lektorov neformálneho vzdelávania neustále rásť. Preto zaradíme tieto časom a mladými overené metódy do tradičných foriem práce školských, galerijných, muzeálnych pedagógov či ďalších sprievodcov mladých svetom umenia a doprajme mladým

Z.Á.Ž.I.T.O.K Z P.O.Z.N.Á.V.A.N.I.A.

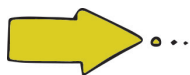
Lebo práve o to ide. Robiť veci I.N.A.K.

Spriatelenie sa s týmito „zázračnými“ metódami, technikami i aktivitami vám garantuje, že v očiach mladých získate doživotný titul: „nezabudnuteľný sprievodca umením“!

K nášmu poslaniu nech nám pomôžu aj záverečné rady autorov publikácie *COOLTÚRA - sprievodca sprievodcu mladého človeka na ceste za umením*, ktorej prílohou je práve táto príručka. Aby sme sa my i naše „pokultúrňovacie“ aktivity stali **n.e.z.a.b.u.d.n.u.t.e.Ľ.n.ý.m.i!**



**MANUÁL
NEZABUDNUTEĽNÉHO SPRIEVODCU
MLADÉHO ČLOVEKA
NA CESTE ZA UMENÍM**



MANUÁL NEZABUDNUTEĽNÉHO SPRIEVODCU MLADÉHO ČLOVEKA NA CESTE ZA UMENÍM



AKO H.O.V.O.R.I.Ť s rebelmi

➔ Rozprávajte s mladými ako s dospelými, neoslovujte ich „deti“.

➔ Buďte im partnerom, nie mentorom.

➔ Počúvajte ich.

➔ Rešpektujte ich názor, aj keď s ním nesúhlasíte.

➔ Buďte na nich nároční, no zároveň im pristavme rebrík, aby mali šancu dosiahnuť aj na „vysoké umenie“.

➔ Ak im už dovolíme zatúlať sa do hlbokých umeleckých vôd, nenechávajte ich bez dozoru, ak ešte nevedia dobre plávať.

➔ Nechajte ich s umením aj na dostatočný čas „osamieť“.

➔ Nechajte ich (spolu)rozhodovať o charaktere spoločnej cesty za umením, no zároveň ich učte preberať zodpovednosť za výsledky rozhodnutí.

➔ „POĎME SPOLU na operu/výstavu...“ je oveľa viac cool ako:

„Chodte na operu/výstavu/...“

➔ Vytvárajte priestor na ich priamu konfrontáciu a (ne)stotožnenie sa s umením (dielom, myšlienkou, postavami, technikou...).

➔ Je v poriadku, ak ich žiadne z diel nechvátia.



AKO SA STAŤ N.E.Z.A.B.U.D.N.U.T.E.Ľ.N.Ý.M.I!

- Robme všetko preto, aby sme podporili ich vnútornú motiváciu pretrvávajúť vo vzťahu s umením.

- Neodovzdávajme im „hotové“ informácie, ale sprevádzajme ich pri objavovaní.

- Kladme otázky, kladme veľa otázok, kladme veľa dobrých otázok.

- Pri našich podujatiach využijajte metódy neformálneho či zážitkového vzdelávania.



- Nechajme mladých tvoriť otázky.

- Pýtajme sa na ich názor, buďme zvedaví a vďační za kritiku diela/podujatia.

- Povzbudme ich k podávaniu spätnej väzby, hodnotme podujatia, hodnotme umenie.

- Venujme dostatok času dôkladnej REFLEXII po podujatí - bez nej to nedáva zmysel!

- Sledujme trendy všehodruhu.

- Vyžadujme od nich dojmy/názory/postoje sformulované do viet.

Ak ich nechceme stratiť,

V.Y.N.E.CH.A.J.M.E:

• **DIKTOVANIE** pocitov, ktoré v nich má stretnutie s umením zanechať - „čo tým chcel autor povedať...“.

• Okamžitú korektúru ich názorov a dojmov - nevysmejme ani ich očividne „nesprávny“ pohľad.

• **HRANIE SA** na „vysokú“ kultúru, ktorej oni aj tak nebudú rozumieť.

• Odovzdávanie informácií, ktoré si vedia nájsť v priebehu pár sekúnd na internete - **roky a čísla nikoho nezaujímajú**. Keď sa prejedia hoc aj skutočných dobrotiek (z tých najkvalitnejších ingrediencií), bude trvať prídlho, kým ich strávia. A to by bol ten lepší prípad.

• **POUČOVANIE.**

TÝMTO NIČ N.E.P.O.K.A.Z.Í.M.E

➤ Hovoríme o našom osobnom stretnutí s umením a hovoríme o ňom s úprimným nadšením.
Učebnicové prehovory nechajme radšej na hodinu chémie - a vlastne ani tam radšej nie.

➤ **Vo všetkom hľadáme PRÍBEH**

- život spoznáваме prostredníctvom príbehov, žijeme vo svete príbehov, každý náš deň sa skladá z jednotlivých príbehov, príbehy sú v nás, my sme príbeh. Príbehom rozumejú všetci.

➤ Zaujmime ich informáciou, ktorú nie je jednoduché získať, ktorá nejako súvisí s tým, čím oni žijú. Aj **PIKOŠKY** zo života umelcov vedia spraviť svoje. Umelec im tak bude bližší.

➤ **Komunikujme (o umení) tak, aby tomu mladí ROZUMELI.**

Ak spoznáme profil dnešného tínedžera, začneme používať jemu blízke komunikačné nástroje, hovoriť jeho „jazykom“ - a trochu ho i počúvať.

➤ **Pripravme podujatia I.N.A.K - atraktívnejšie pre mladých.**

To znamená efektívnu a adresnú propagáciu, príťažlivejšie nástroje, medzipredmetové prepájanie, využitie IKT nástrojov a využitie metód neformálneho vzdelávania.

➤ **Pripravme ich na umelecké podujatie ako na jedinečný dotyk s umením - dbajme na motiváciu, výber podstatných informácií, naladenie sa.**

➤ **Naučme ich, ako prežiť stretnutie s umeleckým dielom - ako sa dá „zastaviť čas“, dovoliť si žasnúť, stáť v pokore pred niečím, čo nás presahuje; nebáť sa, že tomu hneď „nerozumieme“.**

➤ **Naučme ich, ako umelecký zážitok spracovať - popísať emócie a dojmy, ako s nimi pracovať, ako ich s niekým „zdieľať“, ako ich rýchlo neprehlušiť ďalším zážitkom...**

➤ **Nenechajme ich odísť z nášho podujatia bez Z.Á.Ž.I.T.K.U!**



Ale hlavne - NAUČME MLADÝCH ŽASNÚŤ!

**PRAJEME VÁM
NEZABUDNUTELNÚ CESTU!**



A nezabudnime -

CESTA JE CIEĽ!



ZDROJE

ČUJOVÁ, Martina, 2010. Do Európy hrou IV. Bratislava: IUVENTA. ISBN 978-80-8072-109-1.

HAJTMÁNKOVÁ, Marcela a MAZÍNIOVÁ, Janette, 2008. Živé knihy nechajme knihy rozprávať. Bratislava: IUVENTA. ISBN 978-80-8072-069-8.

HANUŠ, Radek a HAKOVÁ, Jana, 2021. Praktická učebnice zážitkové pedagogiky. Praha: Nadace Pangea. ISBN 978-80-270-9208-6.

KOPŘIVA, Pavel, NOVÁČKOVÁ, Jana, NEVOLTOVÁ, Dobromila a KOPŘIVOVÁ, Tatjana. 2012. Respektovat a být respektován. Chvalčov: Pavel Kopřiva - Spirála. ISBN 978-80-904030-0-0.

MIHÁLIKOVÁ, Jana, 2001. Do Európy hrou I. Bratislava: IUVENTA. ISBN 8088893798.

MIHÁLIKOVÁ, Jana, 2002. Do Európy hrou II. Bratislava: IUVENTA. ISBN 8088893925.

MIHÁLIKOVÁ, Jana. 2004. Do Európy hrou III. Bratislava: IUVENTA. ISBN 8080720312.

NEVOLOVÁ, Monika, 2017. Přestaň prezentovat, začni vyprávět - Storytelling - odliš se od ostatních. Praha: GRADA. ISBN 978-80-247-5664-6.

PEŠEK, Tomáš, ŠKRABSKÝ, Tibor, NOVOSÁDOVÁ, Monika a DOČKALOVÁ, Jolana, 2020. Šlabikár neformálneho vzdelávania v práci s mládežou. Bratislava: YouthWatch a ANEV. ISBN 978-80-973031-2-9.

SMATANA Ján a kol., 2021. (NE)BEZPEČNE V SIETI Manuál rozvoja kritického myslenia v online priestore. Prešov: Centrum pre podporu neformálneho vzdelávania (CeNef). ISBN 978-80-570-3376-9.

Internetové zdroje

Anonym. Čo je kritické myslenie [online]. Akadémia kritického myslenia [cit. 2022-11-20]. Dostupné z: <https://kritickemyslenie.sk/co-je-kriticke-myslenie/>

nie.sk/co-je-kriticke-myslenie/

Anonym. Jak si vyrobit vlastní deskovou hru [online]. wikiHow [cit. 2022-06-20]. Dostupné z: <https://www.wikihow.cz/Jak-si-vyrobit-vlastn%C3%AD-deskovou-hru>

Anonym, 2019. Porovnávejte cez Vennov diagram [online]. Lepšia geografia [cit. 2022-11-20]. Dostupné z: <https://lepsiageografia.sk/materialy/porovnavajte-cez-vennov-diagram/>

BLAHUTKOVÁ, Mária, 2012. Aktivní výuka formou skupinových metod [online]. Brno: Fakulta sportovních studií MU [cit. 2022-11-20]. Dostupné z: https://is.muni.cz/el/1451/jaro2012/cn1034/kurz_TW_-_Teambuilding_Aktivni_vyuka_formou_skupinovyh_metod.pdf

BYSTRJANSKÁ – SIPTÁKOVÁ, Mária a ČERŇANSKÝ, Peter, 2014. Praktické využitie metódy sokratovského dialógu [online]. Nitra: Katedra fyziky, Fakulta prírodných vied UKF [cit. 2022-11-20]. Dostupné z: https://ufv.science.upjs.sk/_projekty/smolence/pdf_14/10_bystrjanska.pdf

DRUSKA, Peter, 2019. Ako chyby pomáhajú učeniu [online]. [cit. 2022-11-20]. Dostupné z: <http://matika.dvp.sk/2019/03/14/ako-chyby-pomahaju-uceniu/>

DVORSKÝ, Maroš, 2009. Využitie metód neformálneho vzdelávania na hodinách slovenského jazyka a literatúry [online]. Prešov: Metodicko-pedagogické centrum [cit. 2022-11-20] Dostupné z: https://www.statpedu.sk/files/articles/dokumenty/sutaze/pedagogicke_citanie_dvorsky.pdf

GRÁNSKA, Zuzana. Súťaž by v školách mali mať minimálny priestor [online]. Eduworld [cit. 2022-11-20]. Dostupné z: <https://eduworld.sk/cd/zuzana-granska/457/jana-novackova-sutaze-by-v-skolach-mali-mat-minimalny-priestor>

HERIAN, Karol, 2020. Vedomí učiteľa - metódy vo vyučovaní [online]. Daphne inštitút aplikovanej ekológie [cit. 2022-11-20]. Dostupné z: <https://daphne.sk/vedomi-ucitelia-metody-vo-vyucovanii/>

KONÍČKOVÁ, Jaroslava. Ako využívať brainwriting? [online]. Eduworld [cit. 2022-11-20]. Dostupné z: <https://eduworld.sk/cd/jaroslava-konickova/6802/ako-vyuzivat-brainwriting>

KONÍČKOVÁ, Jaroslava, 2019. Kreatívne metódy, ktoré môžete využiť na vyučovaní [online]. Slovenský jazyk [cit. 2022-11-20]. Dostupné z: <https://slovenskyjazyk.com/kreativne-metody-ktore-mozete-vyuzit-na-vyucovani/>

KONÍČKOVÁ, Jaroslava. Prečo je storytelling pre vás a vaše deti dôležitý? [online]. Eduworld [cit. 2022-11-20]. Dostupné z: <https://eduworld.sk/cd/jaroslava-konickova/341/preco-je-storytelling-pre-vas-a-vase-deti-dolezity>

KONÍČKOVÁ, Jaroslava. Rozvíjanie verbálnych schopností žiakov pomocou dvojitého kolotoča [online]. Eduworld [cit. 2022-11-20]. Dostupné z: <https://eduworld.sk/cd/jaroslava-konickova/2049/rozvijanie-verbalnych-schopnosti-ziakov-pomocou-dvojiteho-kolotoca>

KOVANDA, Radek, 2018. 15 starých dětských her na středověkém obrazu: které z nich jste hráli i vy? [online]. G.cz [cit. 2022-11-20]. Dostupné z: <https://g.cz/seat-15-starych-detskych-her-na-stredovekem-obrazu-ktere-z-nich-jste-hrali-i-vy/>

LENTS, Nathan H., 2017. Why Play Is Important - Animal behavior helps illuminate why we play. [online]. Psychology Today [cit. 2022-06-20]. Dostupné z: <https://www.psychologytoday.com/us/blog/beastly-behavior/201705/why-play-is-important>

MADRO, Marek, 2022. Prečo sú online výzvy pre mladých také príťažlivé [online]. Bratislava: IPčko [cit. 2022-11-20]. Dostupné z: <https://ipcko.sk/preco-su-online-vyzvy-pre-mladych-ludi-pritazlive/>

MISTRÍK, Erich, 2022. Estetický slovník [online]. Bratislava: Pedagogická fakulta Univerzity Komenského [cit. 2022-11-20]. Dostupné z: <http://www.estetickyslovník.sk/>

MOLČANOVÁ, Iveta, 2013. Netradičné metódy na hodinách SJL v primárnom vzdelávaní [online]. Prešov: Metodicko-pedagogické centrum [cit. 2022-11-20]. Dostupné z: https://mpc-edu.sk/sites/default/files/projekty/vystup/4_ops_molcanova_iveta_-_netradicne_metody_na_hodinach_sjl_v_primarnom_vzdelavani.pdf

NOVÁKOVÁ, Ľubica, 2014. Kritické myslenie na 1. stupni ZŠ, stratégia rámca učenia EUR [online]. Bratislava: Metodicko-pedagogické centrum [cit. 2022-11-20]. Dostupné z: https://mpc-edu.sk/sites/default/files/projekty/vystup/7_ops_novakova_lubica_-_kriticke_myslenie_na_1_stupni_zs_-_strategia_ramca_ucenia_eur.pdf

NOVÁKOVÁ, Ľubica, 2015. Možnosti vizualizácie v procese učenia [online]. Bratislava: Metodicko-pedagogické centrum [cit. 2022-11-20]. Dostupné z: https://archiv.mpc-edu.sk/sites/default/files/publikacie/b_novakovova_moznosti_vizualizacie_v_procese_ucenia.pdf

URBANOVÁ, Elena. Čo je to gamifikácia a oplatí sa ju použiť? [online]. e-learnmedia [cit. 2022-06-20]. Dostupné z: <https://www.e-learnmedia.sk/blog/co-je-to-gamifikacia-a-oplati-sa-ju-pouzit/>

VORAČOVÁ, Barbora. O metodě storytellingu a jeho využití ve školství [online]. Storytelling o.s. [cit. 2022-11-20]. Dostupné z: <https://docplayer.cz/17827168-O-metode-storytellingu-a-jeho-vyuziti-ve-skolstvi-obsah-co-je-to-storytelling-vyuziti-storytellingu-ve-skolstvi-prakticke-ukoly-a-techniky.html>

ZIELIŇSKI, Krzysztof a kol., 2012. Metodológia Webinárov [online]. Webinar 2 Výučba [cit. 2022-11-20]. ISBN 978-83-63481-02-5. Dostupné z: https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/project-result-content/33b7f22a-eff5-4cfc-a722-bec270d1538f/metodyka_SK_FINAL.pdf

Zostavili:
Júlia Balážová
Lenka Eliáš-Čuchtová
Katarína Pirohová
Ján Smatana
Marcin Piotrowski

Ilustrácie: Júlia Madziková
Grafika: Júlia Balážová
Jazyková úprava: Katarína Pirohová

Organizácie:
CENEF - Centrum pre podporu neformálneho vzdelávania (Slovensko)
Hnutí Brontosaurus (Česká republika)
Stowarzyszenie Czajnia (Poľsko)



Vydalo: CENEF - Centrum pre podporu neformálneho vzdelávania
1. vydanie

Rok vydania: 2023

Miesto vydania: Prešov

Tlač: PePress, Prešov

Dostupné na: <https://touchtheculture.eu/publikacia/>



Spolufinancované z
programu Európskej únie
Erasmus+

Príloha publikácie

COOLTÚRA

Sprievodca sprievodcu mladého človeka
na ceste za umením

