



evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Manuál implementace tématu GOTIKA do ŠVP gymnázia

Zavádění ŠVP na Gymnáziu – projekt GOTIKA

CZ.1.07/1.1.10/03.0007

Základní charakteristika projektu

Průvodce po gotických památkách

Projekt je určený pro studenty několika ročníků gymnázia nižšího i vyššího a zahrnuje několik na sobě nezávislých částí. Cílem projektu je zapojit do činnosti co možná nejvíce studentů z různých ročníků a výsledky jejich práce zpracovat do jednotlivých výstupů v závislosti na věku studentů, kterými mají být: průvodce s fotografickou přílohou, texty a anglickými, či cizojazyčnými překlady, prezentace na zadané téma a dokumentární film mapující gotické památky českobudějovického regionu. Projekt je určený pro předměty: Vv, Čj, D, IVT, Aj, tělesná výchova a další cizí jazyky.

Studenti, zapojení do projektu, by si díky účasti v různých předmětech měli vyzkoušet základy vědecké práce a díky tomu zvládnout zásady citací v odborné literatuře. Samozřejmě je nutné přihlídnout k věku zúčastněných, protože pro nižší stupeň gymnázia dostačuje, když členové jednotlivých skupin dokáží správně uvádět použitou literaturu, zatímco na vyšším stupni by se měli seznámit se samotnou citační normou. Dále by měli dokázat adekvátně a výstižně překládat jednoduchý text do anglického nebo jiného cizího jazyka, což je dovednost, k níž je již zapotřebí delší jazyková praxe, a proto se doporučuje pro studenty vyššího stupně gymnázia. Naopak se základními zásadami textové kritiky a práce s dobovými dokumenty, předem připravenými vyučujícím, by se měli postupně seznamovat zúčastnění bez ohledu na ročník, ovšem s přihlédnutím k věkovým specifikům.

Tvorba prezentací

Vzhledem k všeobecnému rozšíření výpočetní techniky je součástí projektu také tvorba prezentací, které studenti sice zvládají na vysoké technické úrovni, ale dělá jim často problém podle prezentace seznámit se zpracovanou látkou ostatní. Na vyšším stupni, obzvláště u studentů, kteří již s PowerPointem mají praktické zkušenosti, doporučujeme místo nich vytvářet dokumentární filmy, protože ty dokáží motivovat zúčastněné mnohem více než pro ně mechanicky opakovaná tvorba prezentací. V tomto případě také uplatní své znalosti z hodin výpočetní techniky, a to nejen při tvorbě vlastního filmu, ale také při pořizování videozáznamů a fotografií. Tvorba prezentací je určena hlavně pro předměty D, Vv, IVT, zapojit se ale mohou i ostatní předměty, hlavně Aj a další cizí jazyky.

Studenti by se měli během práce na projektu naučit pracovat ve skupinách, v jejichž rámci řešili zadané úkoly. Aby se mohl zapojit opravdu každý člen pracovního týmu, vytvořili jsme dvou až tříčlenné skupiny s tím, že závěrečné prezentace se aktivně museli zúčastnit všichni, kdo se na práci podíleli.

Filmový dokument

Na rozdíl od Průvodce po gotických památkách Českých Budějovic je tvorba dokumentárních filmů určena pouze pro studenty jedné třídy a realizuje se převážně v předmětech Dějepis, kde studenti obdrží základní informace o projektu, budou seznámeni s citační normou a zásadami vědecké práce, Informatika a výpočetní technika, v jejímž rámci získají základní poznatky o utváření filmů pomocí programu Movie Maker, popřípadě jiného, a v rámci výtvarné výchovy, která má poskytnout základní poznatky a pojmy z oblasti dějin umění.

Proč právě dokumentární film? Studenti kvinty, pro něž byl tento projekt určený, totiž už z dřívějších ročníků znají tvorbu prezentací v programu Power Point, a tudíž pro ně není takovým přínosem je vytvářet i v rámci tohoto projektu. Naopak filmová tvorba pro ně zatím představuje neprobádanou oblast, přičemž technické zázemí v současné době není nedostupné. Digitální kamerou, popřípadě lepšími digitálními fotoaparáty s možností natáčení videosekvencí disponují i školy a pro jednotlivé skupiny nepředstavuje zásadní problém si potřebnou techniku vypůjčit. Také program Movie Maker, který je součástí Windows, má doma nebo ve škole k dispozici každý student.

Jednotlivé pracovní skupiny by tedy měly zvládnout základy vědecké kritiky materiálů, práci s digitálními technologiemi (digitální fotoaparát, kamera a programy pro zpracování získaného materiálu), základními poznatky a pojmy z oblasti dějin umění, popřípadě využijí zkušenosti z dramatické výchovy, protože do filmu je možné zařadit i hrané pasáže, to vše v rámci jedné pracovní činnosti, natáčení a zpracování studentského dokumentárního filmu.

Dramatizace historického příběhu

Další aktivitou, prováděnou v rámci projektu Gotika, je dramatizace historického příběhu, kterou měli na starost studenti třetího ročníku osmiletého gymnázia. Důvodem, proč zařadit divadelní představení do celkového rámce prováděných činností, bylo hlavně to, že vytvořením a dramatizací historického příběhu si účastníci upevní historické znalosti získané v rámci dějepisu a výtvarné výchovy a ještě je prohloubí, protože jedním ze základních úkolů bylo vytvořit scénář podle vlastního příběhu, který ale musí odpovídat historické realitě.

Výběr tématu, práce na scénáři a tvorba kulis patří mezi základní úkoly studentů. Využijí přitom metody skupinové, ale také individuální práce a díky provázanosti jednotlivých částí projektu si upevňují své komunikační dovednosti v rámci jednotlivých skupin i celé třídy.

Kromě přínosu pro vzdělávací proces z hlediska předávání a upevňování informací je nezastupitelná složka socializační a komunikační, kterou lze jinou formou výuky než dramatizací rozvíjet jen těžko.

Dramatizace historického příběhu slučuje poznatky celkem tří předmětů: dějepisu, výtvarné výchovy a dramatické výchovy a díky specifické formě prezentace není vázána na domácí region, dokonce lze říci, že zpracování nadregionálního tématu je vhodnější.

Dějepis se podílí na této části projektu hlavně vytvořením historického rámce, v němž se celý příběh odvíjí, protože sepsaný scénář musí odpovídat období, v kterém se příběh odehrává.

Během hodin výtvarné výchovy se musí vytvořit kulisy se základními prvky gotické architektury a další rekvizity, jako jsou šaty, zbraně a zbroj, popřípadě šperky.

Hlavní organizace a příprava celé hry probíhá během předmětu výtvarná výchova.

Hodinová dotace

Průvodce po gotických památkách

Tvorba průvodce po památkách patří mezi dlouhodobější projekty s různými na sebe navazujícími fázemi. Dějepis se z toho týká textová část, která se týká jedné třídy na nižším stupni gymnázia (v našem případě sekunda, může být i kvarta), a navazuje na tvorbu, výběr a zpracování fotodokumentace z vyšších ročníků (2., 3. ročník vyššího gymnázia), protože ti mají již větší zkušenosti s počítačovými programy na zpracování a úpravu digitálních fotografií.

Po zadání vlastního projektu ve třídě by měla být vyčleněná ještě jedna hodina na vysvětlení zásad historické práce, poučení o citační normě a možnosti čerpat informace z internetových stránek. Na vlastní práci stačí 1 měsíc, během něhož jednotlivé skupiny napíší krátké komentáře k předem připraveným fotografiím. Ty musí vyučující zkontrolovat a poslat k případným opravám, což zabere zhruba dalších čtrnáct dní. Účast v projektu pro třídu končí v okamžiku, kdy připravené texty i s fotografiemi přebírá překladatelská skupina a doplní je o cizojazyčnou verzi komentářů.

Celkem lze tedy počítat s dobou zhruba jednoho a půl měsíce, což lze převést na konkrétní vyučovací hodiny, které budou vyčleněny na realizaci projektu. Kromě dvou úvodních, jedné kontrolní a dvou hodin určených pro výstupy jinak projekt přímo nezasáhne do právě probíhající výuky. O to větší práce by měla být mimo hodiny dějepisu ve formě individuálních konzultací a řešení nečekaně vzniklých problémů v rámci jednotlivých skupin. Tato metoda práce je efektivnější než frontální výuka, i když nemusí zahrnout všechny zúčastněné studenty, pro něž by ale mělo být obecnější shrnutí vyučujícího na konci celého projektu. Důležité je také navštívit místa, o kterých budou studenti psát, protože na exkurzi se přímo seznámí s historickým objektem a mohou si pořídit fotografickou dokumentaci. Jedna dvouhodinová exkurze na základní seznámení stačí.

Prezentace

Tvorba prezentací patří mezi ty, které trvají kratší dobu, protože činnost jedné skupiny nenavazuje na skupinu druhou. V našem případě se tvorby prezentací účastnil 3. ročník osmiletého gymnázia, který s podobnými aktivitami neměl větší zkušenosti, a 1. ročník čtyřletého gymnázia, protože studenti z této třídy přišli z různých základních škol, kde získali rozdílnou úroveň ve znalostech výpočetní techniky a způsobech zpracování a práce s odbornou literaturou.

Pro tvorbu prezentací je možné vyčlenit také kratší dobu zhruba jednoho měsíce od zadání po výsledné prezentování. Na zadání, vysvětlení tvorby a způsobu prezentace, seznámení se zásadami vědecké práce a na rozdělení do skupin postačují dvě až tři vyučovací hodiny, ovšem s tím, že vyučující musí poté praktické problémy řešit individuálně s jednotlivými skupinami buď v přesně vyčleněný čas během běžné výuky, nebo v pevně daných konzultačních hodinách mimo výuku. Čas nutný pro úvod celého projektu si může vyučující zkrátit tím, že studentům ukáže v rámci výuky vlastní prezentaci, která s daným tématem nemusí mít nic společného, a na jejím příkladu jim ukáže, jak prezentaci vytvořit, jakých chyb se vyvarovat, a hlavně jak podle ní vykládat zpracované téma. Na vlastní tvorbu prezentace pak stačí zhruba dva až tři týdny a s představením prezentací ostatním studentům 4 vyučovací hodiny.

K důležitým částem tvorby prezentací patří také odborná exkurze na vybranou gotickou památku, kde se studenti mohou naučit pracovat s digitální kamerou a digitálním fotoaparátem, zejména s pořizováním krátkých filmových sekvencí, vkládaných do

prezentace, a fotografických snímků statických objektů. Formou referátů se také seznámí se základní literaturou pro dané téma

Filmový dokument

Projekt Dokumentární film o gotice v Českých Budějovicích patří mezi dlouhodobější projekty, protože zahrnuje celou řadu časově náročných aktivit. V hodinách dějepisu musí vyučující rozdělit studenty do pracovních skupin, následně jim zadat jejich úkoly a seznámit je se zásadami vědecké práce a citační normou. Pokud již získal zkušenosti i s filmovou tvorbou, doporučuji předvést jeden nebo více studentských dokumentárních filmů a jeden film z produkce například České televize vytvořený historiky ve spolupráci s profesionálními filmaři, aby se mohli členové realizačních týmů vyvarovat některých chyb a inspirovat se různými přístupy.

Při práci na filmovém dokumentu je důležitá více než kde jinde vzájemná spolupráce předmětu dějepisu a výpočetní technika, protože vytváření videosekvencí patří již mezi náročné procesy, které vyžadují dostatečnou zkušenost vedoucího práce.

Na zadání celého projektu dostačují 3-4 hodiny, doplněné praktickou exkurzí v okolí školy, které by měly zahrnovat seznámení se zásadami vědecké práce, rozdělení do skupin a stručný nástin zadané problematiky. Exkurze je důležitá ze dvou důvodů. Jednak se studenti seznámí s památkami, o kterých budou natáčet dokument, jednak by se měli naučit, jak používat filmovou kameru a jakých chyb se při práci s ní vyvarovat. Na vlastní zpracování projektu stačí jeden a půl až dva měsíce domácí práce, doplněné občasnými vstupy v hodinách dějepisu a výpočetní techniky, které slouží jako kontrola už hotové práce a které mají odhalit případné nedostatky a problémy. Závěrečná prezentace filmů trvá zhruba 4 hodiny.

Dramatizace historického příběhu

Hodinová dotace pro tuto část projektu závisí na vícero okolnostech, jako je složitost scénáře, náročnost přípravy kulis a komunikačních schopnostech třídy jako celku. Výběr tématu probíhá v rámci celého studentského kolektivu, kdy všichni zúčastnění hlasují pro témata navržená pracovními skupinami. Které získá nejvíce hlasů, zpracovává se do scénáře. Jakmile je scénář hotový, pak v rámci dějepisu hodnotí studenti jeho historickou přesnost a věrohodnost, což zabere jednu až dvě vyučovací hodiny.

Časově podstatně náročnější je pak příprava kulis a rekvizit v rámci výtvarné výchovy, která může zabrat až dva měsíce, protože závisí na prostředí, které se musí pro hru vytvořit, a podobně i na množství kostýmů a rekvizit. Jejich částí je možné také zakoupit, nebo využít z předchozích podobných aktivit.

Vlastní příprava představení je dlouhodobá několikaměsíční záležitost.

Ještě náročnější je příprava anglické verze, do které je zahrnuta také angličtina, během jejíchž vyučovacích hodin se studenti podílejí na překladu scénáře.

Vlastní práce – rozdělení do skupin, výběr památek, informační zdroje

Průvodce po památkách Českých Budějovic

Skupiny v rámci projektu by měly být dvou, protože studenti se mají danému tématu věnovat v rámci skupinové práce, ne individuální, a větší skupiny svádí k tomu, že pracuje pouze část a zbytek se neúčastní. V případě, že celá třída má 30 studentů, se jedná o 15 skupin, pro něž musí zadavatel projektu připravit zadání, poučení o citační normě a přehled materiálů, z kterých je možné informace čerpat.

Proto musí vyučující dobře vybrat téma projektu s ohledem na to, aby byl v regionu dostatek historických památek a hlavně dostatek podkladů k těmto památkám. Z tohoto důvodu, ale i kvůli koordinaci probírané látky v jednotlivých předmětech doporučujeme gotické památky Českých Budějovic, ale lze zpracovat i jiné historické období, například baroko, či moderní stavební slohy, i když k nim je často obtížné získat odpovídající informace. Zde velmi záleží na regionální historické produkci, protože jinak studenti stahují dostupné články z internetu se všemi problémy, typickými pro tento typ média.

Základním informačním zdrojem pro všechny skupiny musí být odborná nebo populárně naučná literatura, pouze doplňkově internet. Vyučující by měl shromáždit většinu knih, z nichž lze informace čerpat, a zkompletovat studentům potřebné materiály, protože jinak využijí dnes nejdostupnější, ale z hlediska věrohodnosti problematické informační médium – internet. Na začátku celého projektu je vhodné použítou literaturu zhodnotit, aby studenti měli přehled o možnostech využití jednotlivých publikací.

Internetové stránky, které v současné době nelze pominout, musí tvořit pouze doplňkový zdroj informací, protože je jejich kvalita často problematická. Zde je vhodné, aby pedagog konzultoval s pracovními skupinami jednotlivé internetové stránky, aby se v konečné práci neobjevily faktografické chyby.

Prezentace

Skupiny, které zpracovávaly jednotlivá témata, byly dvou až tříčlenné, aby měl každý účastník dostatečný prostor k vlastní realizaci, přičemž do závěrečné prezentaci výsledků práce se musel se svým projevem zapojit každý, aby prokázal, že je schopen zvládnout podle zadaných pokynů nejen technicky zpracování projektu, ale také srozumitelný a hlasitý přednes bez toho, aby informace četl z promítacího plátna nebo připraveného papíru.

Zcela zásadní pro výsledek práce je výběr památek, které mají jednotlivé skupiny zpracovat.

Důležitá je vazba na region, protože studenti často znají světové kulturní památky, ale již nejsou schopni říci, jaký významný kostel, zámek, či hrad stojí v nejbližším okolí. Výběr památek by měl zohlednit ještě jedno důležité hledisko, a to dostupnost informací o daném objektu. Ne všechny regionální památky jsou dostatečně popsány v odborné literatuře a spoléhat se na internetové stránky je mnohdy problematické. Jaké památky zpracovat a k nim dostupnou a vhodnou literaturu by měl v každém případě udělat vyučující, který projekt zadává.

Pokud se projektu zúčastní více tříd, které mají vytvořit power pointové prezentace, pak by bylo vhodné, aby každá třída měla vlastní, přesně specifikovaný a oddělený okruh. Například když jedna skupina zpracovává gotické památky regionu, pak druhá se může soustředit více na širší evropský kontext, ale s tím, že se stejně jako ostatní seznámí s historií vlastní obce a její architekturou a po skončení projektu prostuduje a zhodnotí i prezentace

ostatních tříd. Poté může s vyučujícím diskutovat nad celkovou úrovní prezentací a srovnat vlastní poznatky o evropské gotice se situací ve svém okolí.

Jako základní informační zdroj musí sloužit odborná nebo populárně naučná literatura od všeobecných encyklopedií až po regionální produkci, protože jedním z cílů celého projektu je naučit studenty základům vědecké práce. Obzvláště studenti vyšších ročníků mohou využít také přímých historických pramenů, obzvláště těch, které jsou zpřístupněné v podobě edic a kde tudíž odpadají problémy s paleografií a překlady z latiny nebo staré němčiny. Jako vhodný zdroj informací se ukázaly prameny ikonografické a epigrafické, u nich ale bývá problém s překladem do současné češtiny.

Jako vedlejší informační zdroj slouží internetové stránky, u nichž by měl zadavatel projektu doporučit ty, které splňují určitá kritéria. Jedná se hlavně o stránky vzdělávacích či historických ústavů v daných regionech. Naopak musí rovnou upozornit na problematické stránky typu propagačních turistických portálů a na konkrétních příkladech ukázat na úskalí tohoto typu informačního zdroje.

Filmový dokument

Také jako v případě tvorby prezentací tvoří pracovní skupinu pro filmový dokument tříčlenný kolektiv, ale v jeho případě musí zadavatel projektu více hledět na výběr jednotlivých členů, protože samotné zpracování filmových záběrů je technicky i časově velice náročné a vyžaduje odbornější znalosti, než prezentace v Power Pointu, proto by měl být členem realizačního týmu někdo, kdo dané problematice rozumí. Podobně jako v předchozích případech se od každého zúčastněného požaduje, aby se aktivně podílel na získávání informací o památce, pořizování video a fotodokumentace a nakonec také vlastní prezentace výsledného filmu, protože pouhé přehrání dokumentu bez úvodního vysvětlujícího komentáře nestačí.

Výběr památek je v případě filmových dokumentů omezený na nejbližší okolí školy, popřípadě lokalitu, kam studenti v rámci projektu nebo v rámci výuky dějepisu či výtvarné výchovy a kde si mohli pořídit patřičnou dokumentaci. Odpadají tedy témata evropské gotiky a lokality vzdálenějších oblastí České republiky. V případě, že v regionu se nenachází dostatečné množství gotických památek, lze zadat i některá obecnější témata, v nichž bude určitou roli hrát kultura, díky čemuž se některé památky vyskytnou ve vícero dokumentech ovšem v jiném historickém kontextu.

Co se týče informačních zdrojů, tak platí, co již bylo napsáno výše o tvorbě průvodce a prezentací s tím upřesněním, že každý typ dokumentu vyžaduje jiné způsoby používání vědeckého aparátu. Jestliže v případě průvodce po památkách mohou studenti vyšších ročníků použít zásad citační normy (u nižších ročníků se toto nevyžaduje), pak tvůrci prezentací musí hlavně uvést seznam použitých zdrojů a tvůrci filmového dokumentu už jenom pouze tyto seznamy. K nim se ale přidává otázka dodržování autorských práv, hlavně když chtějí své dokumenty doprovázet hudbou nebo použít ilustrační záběry z již existujících filmů.

Jak alternativní zdroj informací je v této souvislosti možné uvést také rozhovor s osobou zabývající se výzkumem, popřípadě správou zkoumané památky. V tomto směru by měl výběr osobnosti a kontakt zajistit vyučující. Výhodou je dlouhodobější spolupráce školy s místním muzeem, univerzitou, archivem a podobně. Informace získané rozhovorem musí studenti autorizovat, a pokud chtějí rozhovor nahrát a použít ve filmu, potřebují souhlas dotyčného s publikací.

Dramatizace historického příběhu

Na rozdíl od předchozích aktivit se třída během přípravy divadelního představení nedělí do několika stabilních skupin. Určité rozdělení proběhne pouze na začátku, kdy studenti vymýšlejí témata pro přípravu vlastního scénáře, a posléze, když je třeba obsadit jednotlivé role. Scénář musí být napsaný tak, aby se do divadelní hry zapojil každý, třeba menší nebo skupinovou rolí.

Exkurze

Kvůli názornosti, případnému pořizování fotodokumentace a také pro praktické ověřování získaných znalostí by měli studenti navštívit zpracovávaná místa. Nejvhodnější je doba před ukončením celého projektu, protože všechny skupiny již mají své téma rozpracované a díky tomu mohou konfrontovat nově nabyté poznatky s realitou. Odborné exkurze v rámci města lze realizovat v hodinách dějepisu, popřípadě na ně vyčlenit jedno dopoledne, aby byly kvůli výuce ostatních předmětů časově nenáročné. V případě vzdálenějších objektů se může exkurze realizovat i formou projektového dne. Návštěvy těchto objektů ale bývají náročnější časově, ale i finančně.

Jestliže jsou cílem exkurze objekty, které některá ze skupin zpracovává ať již formou prezentace, nebo jako filmový dokument, pak je nutné realizovat celou exkurzi dříve, protože během ní vznikne důležitý fotografický a filmový materiál, nutný k vytvoření závěrečného výstupu.

Prezentace projektu

K důležitým aspektům projektů patří vhodná forma jejich prezentace. Výsledkem práce studentů je fotografická publikace s textovou přílohou, která může doplnit výukové materiály v předmětech D, Vv při probírání daného kulturního období, nebo ji lze využít jako vhodný propagační materiál školy. Podobným způsobem lze využít i dokumentární filmy a prezentace. V případě projektového dne by měly všechny části projektu (průvodce, divadlo, prezentace, filmy, kartony s výtvarnými pracemi) na sebe navazovat a doplnit celkově pestrý obraz činností jednotlivých tříd.

Vhodným způsobem prezentace je výstava buď ve škole, nebo ve veřejných budovách a výstavních sálech, kde by opět brožurka doplňovala ostatní výstupy.

Power pointové prezentace a dokumentární filmy studenti nejprve předvedou v rámci třídního kolektivu, ale je vhodné, aby jejich práci měli možnost vidět i v jiných třídách. Jednak proto, aby seznámili ostatní studenty se svou prací a tím i s regionálními kulturními dějinami, ale také proto, aby se zdokonalili ve výkladu podle vytvořené prezentace a odstranili případné nedostatky minulého vystoupení.

Dramatické vystoupení jako takové nutně potřebuje diváckou obec z ostatních tříd. Velmi se osvědčilo, když tyto třídy mají za sebou podobnou zkušenost z přípravy vlastního divadelního představení, protože potom se dívají na předvedené výkony zorným úhlem prožité zkušenosti a zároveň srovnávají vlastní zkušenosti z jeviště s novými postřehy diváka.

Mezipředmětová spolupráce

V současném školství se klade důraz na mezipředmětovou spolupráci, aby se žáci seznámili s jedním problémem z více úhlů pohledu a byli tak schopni adekvátně reagovat na nenadálé situace díky značně širšímu rozhledu, než jaký jim zajistí metody a postupy využívané v jednom předmětu. Projekt Gotika v sobě zahrnuje práci v několika vyučovacích předmětech, další se pak mohou podle potřeby přidat, nebo naopak odebrat. Při práci na průvodci je klíčová spolupráce dějepisu a výtvarné výchovy, každý z obou předmětů má nezastupitelné místo, protože dějepisná část je zaměřena více teoreticky, kdežto výtvarná naopak prakticky. V obou dvou částech se pak využijí znalosti získané v hodinách výpočetní techniky, neboť průvodce studenti zpracovávají pouze v elektronické podobě. Příprava divadelní hry vyžaduje spolupráci dramatické výchovy, výtvarné výchovy a dějepisu, popřípadě i anglického jazyka při nácviu cizojazyčné verze. Na prezentacích a tvorbě filmových dokumentů se podílí ještě informatika zajišťující správné technické provedení a práci s informačními technologiemi.

V dějepisné části se nejprve jednotlivé pracovní kolektivy seznámí se zásadami vědecké práce a současnou podobou citační normy, kterou by měli prakticky použít právě při popisu jednotlivých památek. Vzhledem k věku studentů na nižším stupni osmiletého gymnázia, jsme požadovali pouze správné uvedení použité literatury na konci příspěvku, odkazy na použitou literaturu přímo v textu je vhodné vyžadovat až na vyšším stupni. V rámci výtvarné výchovy studenti pořídí soubor fotografií vybraných památek, který je základem pro vytvoření krátkého, ale výstižného popisu a historie dané lokality. Popisy by neměly být jazykově příliš náročné, protože z nich opět studenti v rámci anglického či jiného jazyka vytvoří cizojazyčnou verzi. Tím se okruh zapojených vyučovacích předmětů dále rozšiřuje o cizí jazyky, přičemž záleží čistě jenom na konkrétní škole, jaké vybere.

Pro ostatní aktivity platí totéž s přihlédnutím k věkovým omezením. Studenti vyššího gymnázia by měli už zvládat celou citační normu a měli by také umět přeložit složitější cizojazyčné texty. V případě divadelního představení u nich ještě hraje důležitou roli správná výslovnost.

Přínos pro vzdělávací proces

Přínos pro vzdělávací proces studentů v jednotlivých předmětech je znatelný, jednotlivci se nenásilnou a přirozenou formou seznamují se zásadami vědecké práce, poznávají historii lokality, kde bydlí a hlavně jsou nuceni získávat informace nejen z internetu, ale také z vědeckých a populárně naučných časopisů a literatury, protože ty jsou často v elektronické podobě nedostupné. Zároveň si upevňují své znalosti probírané v rámci výuky dějepisu a dávají je do širšího kontextu.

Výstupy z projektu GOTIKA

Výtvarný obor-obecně

vede žáka k uvědomělému užívání vizuálně obrazných prostředků, které jsou specifickým nástrojem prožívání a poznávání, nástrojem komunikace a vzájemné spolupráce.

Žák si vytváří přehled o vizuálně obrazných vyjádřeních jednotlivých směrů výtvarného umění. Vzdělávací obsah je realizován prostřednictvím tvůrčích činností, v jejichž očekávaných výstupech se propojují hlediska tvorby, recepce a interpretace tak, aby se dále rozvíjela smyslová citlivost, uplatňovala žákova subjektivita a ověřovaly se komunikační účinky vizuálně obrazného vyjádření. Výtvarný obor spolupracuje s obory, které rozvíjejí obraznost dalšími specifickými prostředky (hudba, literatura, dramatické obory, dějepis, IVT).

Výtvarná výchova v projektu GOTIKA

Průvodce po gotických památkách ČB (fotografie a texty)

Fáze průběhu:

Fotografie-seznámení s jejím vznikem, historií prostřednictvím prezentace, internetu

První fotografování zadaných památek-skupinová práce

Vyhodnocení prvního fotografování-vytčení nedostatků, opakované fotografování

Výběr nejlepších fotografií-jejich vyhodnocení

Zařazení fotografií do Průvodce...kompletace s texty

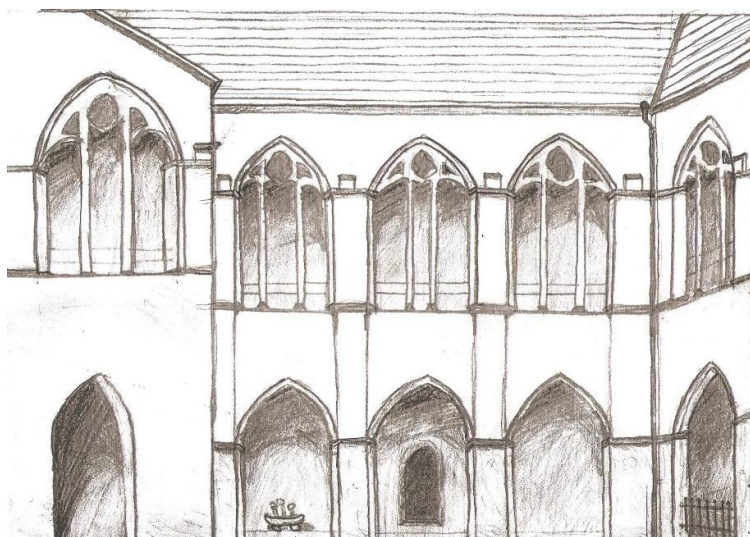


Železná panna (Spilhaybl)

Železná panna se nachází na Zátkově nábřeží u soutoku Malše a Vltavy. Tato hradební věž ze 14. století byla součástí opevnění města. Jméno Železná panna získala podle mučidla, které bylo podle pověstí ve věži používáno. Čtyřpatrová stavba s odsazeným posledním patrem je přikrytá valbovou střechou. Původně se do věže vcházelo vstupem v úrovni 1. patra, ale později byl probourán vchod z přízemí. V roce 1612 do věže uhodil blesk a následně byla stavebně upravována.

Exkurze- KARLŠTEJN, ZLATÁ KORUNA, ZVÍKOV, AJG (kresba, malba, plakáty a prezentace)

Kresba a fotodokumentace uměleckých děl na místě exkurze – 2 až 6 hodin
(následné využití vlastních fotografií jako podkladu pro další výtvarnou činnost-malba, kombinované techniky, využití fotografií v prezentacích a na plakátech) .





Využití výtvarné výchovy při přípravě dramatizace

Kulisy-skupinová práce podle architektury Zvíkova, kde studenti byli na exkurzi.
Kaple, nádvoří, věž-malba na karton-zvětšit z fotografie na velký formát kulisy

Rekvizity-skupinová práce s papírem a kartonem, řezání, tvarování do prostorových modelů.
Zbraně, štíty zpracovány podle historických podkladů –studium odborné literatury.

Kostýmy-bliaud-střih a zdobení podle historických podkladů
- Kybalová-Odívání středověku / ušití kostýmů musí zajistit pedagog/.
Doplňky-pokrývky hlavy, váčky, pásy.../domácí práce žáků /.



Naučné plakáty o gotice– podle odborné literatury

Umění gotiky-plakáty

Architektura, sochařství, malířství v Evropě i v Čechách-skupinová práce.

Kresba, kolorovaná kresba, malba podle fotografií památek s podrobným popisem uměleckého díla.

Plakáty

LITERATURA

Šamšula-Průvodce výtvarným uměním

Mráz-Dějiny výtvarné kultury

Národní galerie

Odívání středověku-plakáty

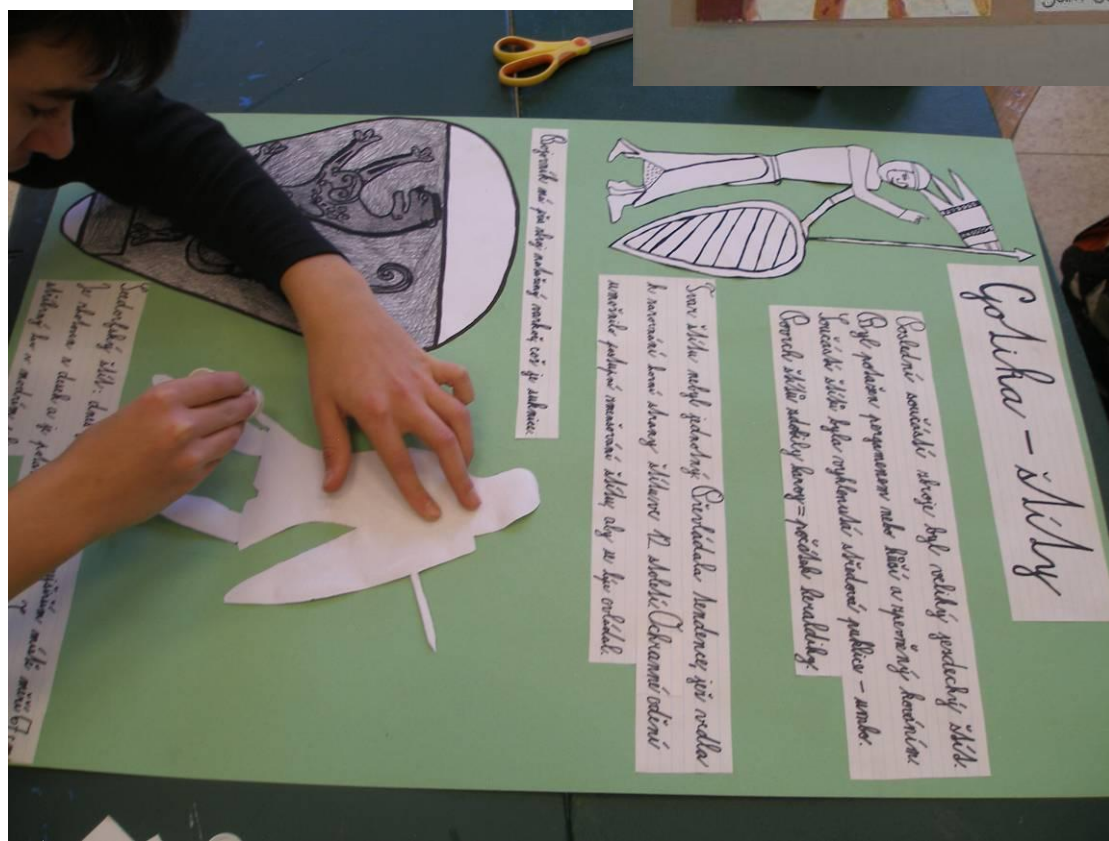
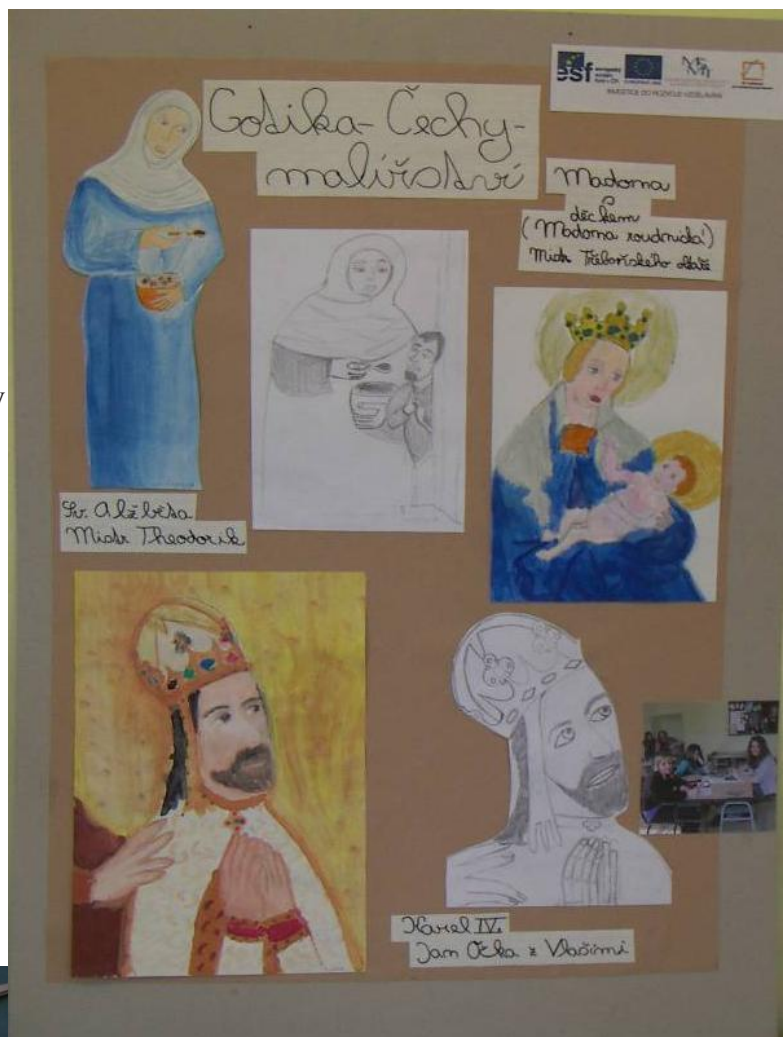
Turnaje, zbroj, štíty, přilby

(Petr Klučina- Zbraně a zbroj)

Bliaud, účesy a pokrývky hlavy, obuv a doplňky

.(Ludmila Kybalová-Odívání středověku)

Skupinová práce - kresba tuší s popisem



Model náměstí Přemysla Otakara II. ČB v ČB - z kartónu

Fotografování domů přímo na náměstí-skupinová práce .

Přípravná kresba podle vlastních fotografií ve velikosti koláže .

Koláž z kartónu-jednotlivé domy-celek.





Výstava projektu GOTIKA

Plakát na výstavu- návrhy žáků, výběr, tisk na A1

Pozvánky na výstavu pro rodiče-návrhy žáků, výběr, tisk

Seznámení s výstavním sálem-rozvržení, plán výstavy

Vystavené exponáty- pro větší rozmanitost výstavy
plošné-plakáty a kartónový model náměstí,
prostorové-kulisy, rekvizity, kostýmy...

Instalace výstavy spolu s žáky / žáci 2 hodiny, pedagog dalších 6 a více, je třeba výstavu kontrolovat a opravovat i v průběhu vystavování/.

Slavnostní zahájení-vernisaž s promítáním filmu-za účasti žáků a pedagogů, rodičů, hostů

Návštěvy výstavy s žáky- zejména třídy, které vystavují své práce.

Deinstalace výstavy – s pomocí žáků 2 hodiny, pedagog další hodiny, je třeba odnést nejen malé a lehké, ale i větší exponáty odvézt autem.

(POZITIVNÍ ohlasy v návštěvní knize)

Praktické využití výsledků práce motivuje žáky k větším výkonům.

Skupinová práce, či práce celého kolektivu podporuje rozvoj spolupráce, motivuje žáky...

Ocenění jejich práce spolužáky, rodiči, veřejností je pro žáky větší odměnou než hodnocení běžnou klasifikací při výuce.



Projektové dny

Sekunda:

- Projektový den probíhá v anglickém jazyce
- Žáci pracují ve skupinách – doporučujeme 2 až 3 členné
- Teoretická příprava: žáci vstupují do projektového dne až po teoretických přednáškách od starších spolužáků a pokud možno i po proběhnutí výuce CLIL. Tím se zajistí, že budou mít dostatečné znalosti a slovní zásobu -> tzn. budou se orientovat a práce je bude bavit.
- Samotný projektový den probíhá v předem připravených podmínkách. Žáci studují připravené postery a odpovídají do připravených odpovědních karet. Případné dotazy směřují na vyučujícího nebo na starší spolužáky. Důležité je důsledně kontrolovat komunikaci pouze v cizím jazyce.

Doporučení:

- Dostatečně motivovat žáky (např. tím, že několik družstev tvoří „stát“ a sčítají se výsledky všech -> tzn. nikdo výsledky nesabotuje)
- Tvořit rozdílná družstva (smíšená, nenechat ve družstvu pouze „kamarády“)
- Při zapojení starších žáků do realizace projektového dne vybírat „spolehlivé“ žáky

Rytířský turnaj:

- Žáci pracují ve skupinách – doporučujeme 2 až 3 členné
- Teoretická příprava: žáci vstupují do projektového dne až po teoretických přednáškách od starších spolužáků a pokud možno i po proběhnutí výuce CLIL. Tím se zajistí, že budou mít dostatečné znalosti a slovní zásobu. To je důležité zejména pro divadelní představení (je také důležité přizpůsobit úroveň divadelního představení posluchačům, případně uspořádat přípravnou hodinu anglického jazyka).
- U realizace projektového dne doporučujeme začít divadelním představením, poté pokračovat teoretickou soutěží (připravit podpůrnou výstavu, videoprojekci a projekci prezentací) a projektový dne zakončit rytířským turnajem (po realizaci turnaje už se špatně získává pozornost žáků).
- V rámci rytířského turnaje se snažíme o přizpůsobení disciplín prostředí, ve kterém se turnaj realizuje (venku vs. uvnitř, záleží i na počasí).
- Asi nejdůležitější aspektem celého turnaje je dbát na bezpečnost. Žáci v rámci boje občas neodhadnou svoje schopnosti a sílu a i nechtěně tak mohou spolužáka zranit !!!
- Pravidla jednotlivých disciplín:
 - a. **Běh**
 - Běží se na „1 kolo“
 - Startovní pozice je libovolná
 - Meta na konci se obíhá
 - Dvojice pro běh prvního kola se volí náhodně, druhé kolo se nasazuje podle dosažených časů
 - V konečných výsledcích se počítá rychlejší z obou časů

- Boduje prvních X závodníků podle počtu zúčastněných
- b. Skok**
 - Skáče se z místa (může být i vyvýšené)
 - Závodníci si mohou dopomáhat pomocí závaží
 - Každý závodník má 3 pokusy
 - Počítá se nejlepší z pokusů
 - Boduje prvních X závodníků podle počtu zúčastněných
- c. Hod na cíl**
 - Každý závodník má 3 pokusy
 - Počítá se počet zásahů (hází se například tenisovým míčkem a trefují se např. volejbalové míče)
 - Boduje prvních X závodníků podle počtu zúčastněných
- d. Hod plným míčem (oštěpem, diskem)**
 - Každý závodník má 2 měřené pokusy
 - Počítá se lepší z pokusů
 - Boduje prvních X závodníků podle počtu zúčastněných
- e. Zápas**
 - Systém turnaje závisí na počtu zúčastněných (vyřazovací pavouk x skupiny)
 - Během zápasu jsou zakázány jakékoliv údery
 - Vítězem zápasu je ten, kdo přinutí protivníka dotknout se země jakoukoliv jinou částí těla než chodidly (ruka, koleno atd.) nebo vyhodí soupeře z vymezeného území (např. žíněnky)
 - Zápas začínají zápasníci v držení – jednou rukou drží soupeře v pase, druhou za rameno
- f. Šerm**
 - Systém turnaje závisí na počtu zúčastněných (vyřazovací pavouk x skupiny)
 - Šermuje se měkkým nástrojem (u nás byly použity molitanové tyče, které se používají při výuce plavání)
 - Pro šerm použijme lavičku otočenou vzhůru nohama
 - Jako bod se počítá zásah nebo pád soupeře z lavičky
 - Počítají se 2 výhry ze tří zápasů

Doporučení:

- Nechte zápas a šerm až nakonec. Jsou to nejatraktivnější disciplíny
- Motivujte žáky. Během projektového dne je hecujte, povzbuzujte, aby fandili
- Dbejte na bezpečnost !!!

Použitá literatura

- PAVELEC PETR, České Budějovice klášterní kostel Obětování Panny Marie, České Budějovice 1997.
- VLČEK P., SOMMER P., FOLTÝN D. A KOL., Encyklopedie českých klášterů, Praha 1997. ISBN 80-85983-17-6
- KOVÁŘ D., KOBLASA P., Ulicemi města Českých Budějovic, České Budějovice 1995.
- KOLEKTIV AUTORŮ, Encyklopedie Českých Budějovic, České Budějovice 2006. ISBN 80-239-6706-1
- KOVÁŘ DANIEL, Budějovický poutník aneb Českými Budějovicemi ze všech stran, Praha 2006. ISBN 80-7340-089-8
- HEROUT JAROSLAV, Staletí kolem nás. Přehled stavebních slohů, Praha 1981.
- REMEŠOVÁ VĚRA, Ikonografie a atributy svatých, Praha 1991. ISBN 80-7113-045-1
- TOMAN ROLF A KOL., Gotika. Architektura. Sochařství. Malířství, Praha 2005 ISBN 80-7209-668-0
- KOVÁČ PETER, Kristova trnová koruna. Paříž, Sainte-Chapelle a dvorské umění Svatého Ludvíka, Praha 2009. ISBN 978-80-904298-0-2
- KRATOCHVÍL PETR A KOL., Velké dějiny zemí Koruny české. Architektura, Praha 2009. ISBN 978-80-7432-001-9
- DURDÍK TOMÁŠ, České hrady, Praha 2008. ISBN: 978-80-00-02165-2
- DURDÍK TOMÁŠ, Ilustrovaná encyklopedie českých hradů, Praha 2009. ISBN 978-80-7277-402-9
- ŽEMLIČKA JOSEF, Přemysl Otakar II. Král na rozhraní věků, Praha 2011. ISBN 978-80-7422-118-7
- ŽEMLIČKA JOSEF, Počátky Čech královských 1198-1253. Proměna státu i společnosti, Praha 2002. ISBN 80-7106-140-9
- KOLEKTIV AUTORŮ: Gotika. Architektura. Sochařství. Malířství. Praha 2005. 80-7209-668-0
- PIJOAN, José: Dějiny umění III., Praha 1978.
- OHLEK, Norbert: Katedrála, Praha 2006. ISBN 80-7319-040-0
- HOFFMANN FRANTIŠEK, České město ve středověku, Praha 1992. ISBN: 80-7038-182-5
- DE VORAGINE JAKUB, Legenda aurea, Praha 1998. ISBN 80-7021-272-1
- KOVÁČ Peter: Katedrála v Chartres. Francouzské umění rané a vrcholné gotiky. Praha 2007. ISBN 978-80-7281-286-8