

Návaznost vzdělávacích programů **DOX** na Rámcové vzdělávací programy

Obsah

Myšlenková základna	[2]
Klíčové kompetence	[3]
Návaznost vzdělávacích programů na RVP VV ZŠ a RVP VV G	[3]
○ Výtvarná výchova základní školy	[3]
○ Výtvarná výchova gymnázia	[5]
Návaznost vzdělávacích programů na RVP dalších předmětů a průřezových témat	[7]

*Text recenzoval výtvarný teoretik a pedagog **PhDr. Jaroslav Vančát, PhD.**, spoluautor
Rámcového vzdělávacího programu pro výtvarný obor na ZŠ i Rámcového vzdělávacího
programu pro výtvarný obor na gymnáziích.*

MYŠLENKOVÁ ZÁKLADNA

Vzdělávací programy Centra současného umění DOX navazují na **Rámcové vzdělávací programy**, co se týče teoretického základu i praktického uplatnění. Programy vycházejí především ze zpracování RVP předmětu **Výtvarný obor** pro základní školy a gymnázia, ale také dalších předmětů a souvisejících vzdělávacích oblastí zejména humanitního zaměření (*Jazyk a jazyková komunikace, Člověk a jeho svět, Člověk a společnost...*). Programy dále v některých ohledech navazují na průřezové téma **Mediální výchova**. Jednotlivé části programů aktivně rozvíjejí příslušné **klíčové kompetence**.

Vzdělávací programy, které kombinují interaktivní setkání s uměleckými díly, různé výtvarné, dramatické, literární a další aktivity s workshopy a prací s pracovními listy, vycházejí z principů **neformálního vzdělávání a učení zážitkovou formou**. Zároveň vycházejí ze současného **pluralistického chápání** jak intelektuálních obsahů, tak samotných přístupů k učení (se) a poznávání. Vzdělávací programy tak rozhodně nejsou jednostranně zaměřenou aktivitou s cílem předat určité vědomosti zajímavou formou od lektora účastníkům daného programu. Každý program je chápán strukturálně, jako celek složený z mnoha částí, které se vzájemně ovlivňují a navazují na sebe. Nové poznatky a významy potom vznikají na základě tvořivé interakce účastníků programu, interpretovaných uměleckých děl a lektora. Vždy je kladen důraz na aktivní zapojení jednotlivých účastníků do těchto procesů, zohledňování jejich jedinečných vlastností, zkušeností, zájmů apod. Jednotlivá témata jsou začleňována do širších celků, výtvarné umění je uváděno do souvislostí důležitých otázek dnešní doby i problematiky dalších vědních disciplin.

Účastníci jsou v rámci většiny programů vedeni k **týmové práci**. Zároveň je v rámci každého týmu oceňována individualita každého jednotlivce a členové týmu jsou vedeni k tomu, aby si v něm sami našli pozici, která jim vyhovuje. Na konci programu jsou tyto aktivity vždy propojeny a reflektovány v rámci celé třídy nebo skupiny.

Veškeré aktivity, které doplňují základní rovinu diskuse a interpretace uměleckých děl z hlediska širších souvislostí daného programu, jsou založeny na důkladném metodickém zpracování a vedou účastníky programů k uvědomění si a smysluplnému **rozvíjení vlastního tvůrčího potenciálu**. Zároveň tyto aktivity vždy vycházejí z diskutované problematiky nebo na ni navazují – slouží tedy k hlubšímu pochopení dané otázky nebo problému, nikoli pouze ke zpestření či doplnění programu. Tak se například diskuse nad určitou historickou událostí promění v dramatickou aktivitu, kde účastníci programů reprezentují stanoviska konkrétních aktérů této události a pracují s nimi v dalších souvislostech. V jiných případech si účastníci programu mohou vybrat, zda se nechají vystavenými uměleckými díly inspirovat k literárnímu nebo výtvarnému vyjádření (případně kombinaci obou) a dále tak díla interpretovat a uvádět do vztahu s vlastními zkušenostmi, myšlením a způsoby tvůrčího vyjádření. Další aktivity rozvíjejí danou problematiku formou hry nebo modelové situace s řadou zajímavých pomůcek.

Umění je zde chápáno jako **otevřený systém znaků**, prostřednictvím kterého lze uchopovat svět kolem nás, komunikovat subjektivní zkušenosti a obsahy umělce, které přicházejí do interakce s divákem a interprety a vznikají na pozadí širšího nastavení dané společnosti, kultury či doby.

KLÍČOVÉ KOMPETENCE

Vzdělávací programy DOX zohledňují jednotlivé klíčové kompetence a aktivně s nimi ve své metodice pracují. Veškeré programy rozvíjejí **Kompetenci k učení** a **Kompetenci k řešení problémů** v rámci pluralistického systému tvorby významu, rozumění a interpretace vystavených uměleckých děl i v souvislosti s vlastní tvorbou. K tomu se samozřejmě váže rozvíjení **Kompetence komunikativní**: všechny vzdělávací programy kladou důraz na interakci a rozvíjení komunikačních dovedností svých účastníků, a to jak v debatách nad uměleckými díly tak v chápání umění jako specifického systému přenosu významu a nakonec také v komunikaci vlastních subjektivních obsahů účastníků skrze tvorbu uměleckého díla. V tomto modelu je kladen velký důraz také na **Kompetenci sociální a personální**, popřípadě **Kompetenci občanskou**: účastníci programů uvažují nejen subjektivní rovinu tvorby a interpretace uměleckých děl, ale také její interpersonální charakteristiky, společenský kontext i vztah jedince ke kulturnímu dědictví a národním či mezinárodním tradicím. **Pracovní kompetence** je rozvíjena především při tzv. hands-on aktivitách a workshopech, kdy jsou účastníci vedeni k práci s rozličnými materiály a postupy odpovídajícími promyšlenému (uměleckému) záměru.

NÁVAZNOST VZDĚLÁVACÍCH PROGRAMŮ NA RVP VV ZŠ A RVP VV G

Z požadavků RVP vyplývá, že předmět Výtvarná výchova má mít obdobně jako další předměty **vzdělávací obsah**. V rámci galerijní pedagogiky jím nejsou primárně dějiny umění ani technické a další dovednosti potřebné k vytvoření díla (výtvarné techniky), ale především pochopení uměleckého procesu v jeho jednotlivých částech a vztazích (umělec, dílo, šíření díla, divák...).

Následující rozdělení představuje konkrétní způsoby, jakými vzdělávací programy Centra pro současné umění DOX navazují na jednotlivé sekce a oblasti RVP VV pro ZŠ a Gymnázia. Vzdělávací programy obecně vycházejí ze stejné myšlenkové základny jako RVP VV (znakové systémy, pluralistický model tvorby významů, učení a rozumění) a současně rozvíjejí jednotlivé oblasti RVP specifickým způsobem daným povahou programů (setkání s uměleckými díly, workshopy, hands-on aktivity apod.). Každý vzdělávací program z této základny vychází a je její pomocí konstruován, zároveň má ale svá specifika dle konkrétní výstavy a uvažovaných uměleckých děl. Vzhledem k časovému omezení vzdělávacích programů (jeden program trvá průměrně 90 minut) není možné v rámci každého jednotlivého programu postihnout všechny tyto oblasti najednou, nicméně každý program vychází z těchto obecných myšlenek a vztahuje jednotlivé oblasti ke svému obsahu dle aktuálních potřeb. Vzdělávací programy DOX je možné navštěvovat kontinuálně, poté jsou všechny oblasti rozvíjeny systematictěji a více do hloubky.

Výtvarná výchova základní školy

OBLAST „ROZVÍJENÍ SMYSLOVÉ CITLIVOSTI“

- žáci se na základě interakce s objekty výtvarného umění učí rozeznávat, třídit a reflektovat jejich smyslové atributy
 - techniky výtvarných děl, použité postupy, barvy a materiály

- jaké jsou rozdíly mezi jednotlivými výtvarnými technikami
- barva a tvar jako výrazový prostředek uměleckého díla
- na jakém základě techniky vybírat, jak je kombinovat
- proč umělec použil právě tuto techniku k vyjádření své myšlenky nebo svého záměru
- jakou techniku použije žák k vyjádření vlastní myšlenky
- formy výtvarných děl (kresba, malba, socha či objekt, instalace, video-art, kinetické umění, performance...)
 - které jsou tradiční, které nové formy výtvarných děl?
 - jak vyjádřit myšlenku nebo záměr prostřednictvím různých typů uměleckých děl
- kombinace různých smyslových prožitků při hands-on aktivitách a workshopech
 - souvislosti výtvarného vyjádření a zvuku či prvků dramatizace
- smyslové působení uměleckých děl na pozadí současné vizuální kultury
 - vizuální vs. haptické či multisenzorické výstavy
 - smyslové prožitky, které v nás umělecká díla mohou vzbuzovat
 - smyslové působení děl výtvarného umění ve srovnání s filmem, reklamou, televizí, elektronickými médii apod.

OBLAST „UPLATŇOVÁNÍ SUBJEKTIVITY“

- *žáci se učí v návaznosti na poznání děl českého a světového umění uplatňovat v rámci vlastní tvorby své subjektivní obsahy, zkušenosti, myšlenky či pocity*
 - uplatnění subjektivity ve vlastní tvorbě
 - transformace vlastní subjektivity, fantazie, zkušeností, nálad či emocí do uměleckého záměru
 - realizace vlastního uměleckého díla
 - reflexe díla v kontextu vlastní osobnosti a uměleckého záměru, námětů a inspirací a také ostatních děl na výstavě/vytvořených spolužáky
 - sebevyjádření skrze množství výtvarných způsobů a technik
 - výběr vhodného prostředku a výtvarné formy, prostřednictvím které lze umělecký záměr uskutečnit
 - práce s netradičními výtvarnými postupy, často inspirovanými slavnými díly českého a světového umění

OBLAST „OVĚŘOVÁNÍ KOMUNIKAČNÍCH ÚČINKŮ“

- *žáci se učí tvůrčím způsobem interpretovat umělecká díla a tvořit nové významy, vytvořit a obhájit si vlastní názor v rámci skupiny, kriticky uvažovat a respektovat názory ostatních*
 - komunikační účinky v procesu interpretace výtvarného díla
 - zdůraznění pluralitního chápání procesu vzniku významu uměleckého díla (kulturní kontext – doba – societa – umělec – interpret – divák...)
 - práce s osobní zkušeností a subjektivitou žáka v otázce pochopení daného uměleckého díla a tvorby nových významů

- obhájení vlastních názorů a interpretací v rámci školní třídy nebo skupiny, diskuse nad možnostmi interpretace
- sledování východisek způsobů interpretace a přijatých názorů (společnost, rodina, škola, věda, instituce...)
- jazyk výtvarného díla
 - komunikační obsah vlastních uměleckých výtvorů i děl českého a světového umění
 - přenos významu (umělec – dílo; dílo – interpret; umělec – divák apod.)
 - proměny jazyka uměleckých děl u jednotlivých autorů/historické proměny a styly v širších kulturně-společenských souvislostech
- zprostředkování výtvarného díla
 - prezentace uměleckých děl na výstavách a ve veřejném prostoru
 - mediální prezentace uměleckých děl
 - originál a reprodukce

Výtvarná výchova gymnázia

OBLAST „OBRAZOVÉ ZNAKOVÉ SYSTÉMY“

- *studenti se učí chápat výtvarné umění na pozadí vizuální kultury obecně jako specifický systém znaků, jeho styčné body a odlišnosti se znakovými systémy hudby, jazyka či dramatického umění*
 - znakový systém umění versus jiné znakové systémy
 - role výtvarného umění v rámci rozšířeného pojmu kultury
 - kreativní odvětví jako jeden ze základů prosperující ekonomiky
 - prostředky sebevyjádření skrze jednotlivé znakové systémy (výtvarné umění, hudba, jazyk...)
 - umění jako otevřená struktura
 - role umělce, díla, diváka, interpreta v rámci umělecké tvorby a recepce
 - chápání uměleckého díla ve složitějších strukturálních vztazích
 - vliv individuálních daností a celospolečenských kontextů na proces tvorby a interpretace uměleckého díla
 - komunikační aspekty umění
 - výpovědní hodnota umění na smyslové rovině, práce se smyslovými prožitky v rámci umělecké tvorby, rozvíjení smyslové citlivosti
 - subjektivní zkušenosti a obsahy studenta v procesu umělecké tvorby a interpretace
 - znakový systém umění jako intersubjektivní systém komunikace

OBLAST „ZNAKOVÉ SYSTÉMY VÝTVARNÉHO UMĚNÍ“

- *studenti se učí smysluplně rozvíjet vlastní tvorbu a zasadit ji do rámce uměleckých směrů a autorů moderního a současného umění*

- vztah vlastního vyjádření a významných děl českého a světového umění
 - poznávání a interpretace rozmanitých uměleckých děl na výstavě
 - vztahování těchto děl k vlastní zkušenosti, zdroj inspirace ale i odlišení, zaujmutí kritického odstupu
 - výběr vhodných prostředků k realizaci vlastního uměleckého záměru, který se inspiroje, ale také záměrně odlišuje od vystavených děl
- současné umění na pozadí uměleckých směrů a slohů 19. a 20. století
 - chápání konkrétní výstavy i jednotlivých uměleckých děl na pozadí důležitých proměn v uměleckém vyjádření modernismu a postmodernismu
 - vlivy, citace a reinterpretace dějin umění v uměleckých dílech současnosti
 - chápání výstavy či uměleckého díla na pozadí širšího historického a filosofického kontextu
 - využití možností současného umění ve vlastní tvorbě

OBLAST „UMĚLECKÁ TVORBA A KOMUNIKACE“

- *studenti se učí rozpoznat historické a současné trendy uměleckého procesu, roli subjektu a komunikační dimenzi v tomto procesu*
 - chápání proměny ve způsobu vztahování se k uměleckým dílům
 - pluralitní model a znakové systémy
 - starší modely chápání umění (např. rozumění uměleckému dílu jako součásti určitého rituálu či náboženského systému, chápání uměleckého díla v lineární narativní posloupnosti apod.)
 - subjekt a umělecký proces
 - uplatnění tvůrčího subjektu v procesu vnímání a interpretace uměleckých děl
 - subjekt jako tvůrce, uplatnění smyslové, zkušenostní i komunikační roviny
 - komunikační aspekty uměleckého procesu
 - proces tvorby, recepce a interpretace uměleckého díla jako specifický způsob komunikace
 - komunikace uměním v historických souvislostech – význam uměleckého díla vztažený k okolnostem jeho vzniku, filosofickému či náboženskému kontextu apod.
 - komunikace uměním v digitální době
 - role umělce v uměleckém procesu včera a dnes
 - role a proměna diváka

NÁVAZNOST VZDĚLÁVACÍCH PROGRAMŮ NA RVP DALŠÍCH PŘEDMĚTŮ A PRŮŘEZOVÝCH TÉMAT

Vzdělávací programy Centra pro současné umění DOX sice vycházejí především ze zpracování RVP předmětu Výtvarná výchova pro základní školy a gymnázia, je ale možné v podobných souvislostech uvažovat i o dalších předmětech, především humanitního charakteru. V **základním vzdělávání** lze o propojení RVP a vzdělávacích programů DOX uvažovat zejména ve vzdělávací oblasti *Jazyk a jazyková komunikace* (Český jazyk a literatura, Cizí jazyk), *Člověk a jeho svět*, *Člověk a společnost* (Dějepis a výchova k občanství). V případě **gymnázií** se jedná především o oblasti *Jazyk a jazyková komunikace* (Český jazyk a literatura, Cizí jazyk, Další cizí jazyk) a *Člověk a společnost* (Občanský a společenskovední základ, Dějepis). V případě RVP pro **odborné školy** lze programy nejlépe navázat na oblast *Estetické vzdělávání*. Vzdělávací programy DOX lze také provázat s obsahem **průřezového tématu Mediální výchova**.

Pro DOX zpracovala Karina Kottová, M.A.