

Metodická príručka
k rozvíjaniu regionálneho povedomia detí a mládeže
VNÍMANIE MÚZEA OČAMI MLADÝCH

**Daniela Valachová
Barbora Kováčová**

VNÍMANIE MÚZEA OČAMI MLADÝCH

Metodická príručka k rozvíjaniu regionálneho povedomia
detí a mládeže

Publikácia je výstupom KEGA č.002UK-4/2024 Expozé v múzeu a galérii: umenie – expresia – zážitok (hlavná riešiteľka projektu: prof. PaedDr. Daniela Valachová, PhD.)

Daniela Valachová, Barbora Kováčová

VNÍMANIE MÚZEA OČAMI MLADÝCH

Metodická príručka k rozvíjaniu regionálneho povedomia
detí a mládeže



Ružomberok 2025

Autori:

© **prof. PaedDr. Daniela Valachová, PhD.**

© **doc. PaedDr. Barbora Kováčová, PhD.**

© VERBUM – vydavateľstvo KU

Všetky práva vyhradené. Toto dielo ani žiadnu jeho časť v tlačenej alebo elektronickej podobe nemožno reprodukovat', ukladať do informačných systémov alebo inak rozširovať bez súhlasu majiteľov práv.

Recenzenti:

doc. PaedDr. Zuzana Chanasová, PhD.

dramaturgička, moderátorka TV LUX

Mgr. Alžbeta Matulová

Materská škola, Šaľa

Návrh a tvorba obálky:

Mgr. Hana Juhász Muchová, PhD.

Za obsahovú a jazykovú stránku zodpovedajú autori jednotlivých príspevkov

Vydavateľstvo:

VERBUM – vydavateľstvo Katolíckej univerzity v Ružomberku
Hrabovská cesta 5512/1A, 034 01 Ružomberok

Rok vydania: 2025

Publikačná forma: online

ISBN 978-80-561-1225-0

OBSAH

ÚVOD	7
1 MÚZEUM AKO PRIESTOR POZNANIA.....	9
1.1 Múzeum a jeho história	9
1.2 Funkcie múzea.....	11
1.3 Súčasné trendy v múzejnej pedagogike.....	13
2 AKTIVIZÁCIA POVEDOMIA O MÚZEU.....	16
3.1 Metodické pokyny k práci s príručkou	16
3.1.1 Všeobecné metodické pokyny k práci s príručkou	17
3.1.2 Metodické pokyny pre pedagóga / vedúceho aktivít k práci s príručkou	18
3.1.3 Metodické pokyny pre žiaka / účastníka aktivít k práci s príručkou	19
3 REALIZÁCIA ROZVÍJANIA POVEDOMIA O MÚZEÁCH.....	20
3.1 Tribečské múzeum.....	20
3.1.1 Prehliadka Tribečského múzea v Topolčanoch	20
3.1.2 Prepojenie informácií o Tribečskom múzeu s realizáciou expresívnej tvorby	22
3.2 Múzeum Jána Thaina v Nových Zámkoch	32
3.2.1 Prehliadka Múzea Jána Thaina v Nových Zámkoch	32
3.2.2 Prepojenie informácií o Novozámockom múzeu s realizáciou expresívnej tvorby	33
3.3 Balneologické múzeum Imricha Wintera v Piešťanoch	42
3.3.1 Prehliadka Balneologického múzea v Piešťanoch.....	43
3.3.2 Prepojenie informácií o Balneologickom múzeu s realizáciou expresívnej tvorby	45

3.4 Ľubovniansky skanzen	60
3.4.1 Prehliadka skanzenu v Ľubovni.....	61
3.4.2 Prepojenie informácií o skanzene s realizáciou expresívnej tvorby	62
ZÁVER.....	72
POUŽITÁ LITERATÚRA.....	73
O AUTORKÁCH.....	77

ÚVOD

Predložená metodická príručka sa orientuje na možnosti rozvíjania regionálneho povedomia detí a mládeže v oblasti poznania slovenských múzeí a galérií. Ide o metodickú podporu pre pedagóga pôsobiaceho v oblasti sekundárneho vzdelávania, ktorý sa pri sprostredkovaní poznatkov o regióne opiera o múzeá ako o živé edukačné priestory, o priestory, v ktorých sa môže návštevníkovi bez ohľadu na vek sprostredkovať niečo zaujímavé, historicky hodnotné a hodnotné pre samotné rozvíjanie povedomia. Samotné priestory už dávno nie sú len pasívnymi uchovávateľmi histórie, ale aktívnymi centrami učenia, tvorby a objavovania. V kontexte rozvoja kultúrneho povedomia zohrávajú nezastupiteľnú rolu – umožňujú žiakovi priamo konfrontovať sa s autentickými artefaktmi, naratívami dejín i súčasnými expozíciami.

Múzeum ako **edukačný priestor** vytvára podmienky na prepájanie vedomostí s vlastnou skúsenosťou, rozvíja zmyslovú vnímavosť, kritické myslenie a kreativitu návštevníkov všetkých vekových kategórií. Poskytuje jedinečné prostredie, v ktorom sa abstraktné poznatky premieňajú na konkrétne zážitky a osobné skúsenosti, čím sa podporuje hlbšie porozumenie a zapamätanie informácií. Táto metodická príručka preto cielene využíva múzeá ako námet pre kreovanie vzdelávacích aktivít a tvorivých projektov, ktoré prepájajú expresivitu s poznaním. Inšpirácia vychádza priamo z konkrétnych výstav, zbierkových predmetov alebo tematických expozícií, čím sa zabezpečuje ich relevantnosť a aktuálnosť. Takýto prístup umožňuje návštevníkovi nielen získať nové vedomosti, ale aj aktívne sa **zapojiť do procesu učenia, rozvíjať vlastnú tvorivosť a kriticky reflektovať informácie v širšom kultúrnom či historickom kontexte**.

Metodická príručka obsahuje výtvarné projekty, ktoré hravou a kreatívnou formou približujú vybrané múzeá a ich zameranie. Každá kapitola v metodической príručke ponúka od kreovania vlastnej expozície cez imaginatívne spracovanie artefaktov až po umelecký dialóg s konkrétnym múzejným predmetom.

Zámerom takto spracovaných aktivít je podnietiť nielen kreatívno-expressívny proces účastníkov, ale aj podporiť ich hlbšie porozumenie

a aktívne uchopenie obsahu muzeálnej výstavy. Prostredníctvom osobnej skúsenosti, tvorivej činnosti a zapojenia vlastnej interpretácie sa múzeum postupne premieňa z pasívneho miesta sprostredkovania poznatkov na **otvorený priestor pre reflexiu, dialóg a interakciu medzi návštevníkom, exponátom a širším kultúrnym kontextom.**

Ďakujeme recenzentom za podnetné pripomienky a metodické doplnenia k jednotlivým aktivitám.

November 2025

autorky

1 MÚZEUM AKO PRIESTOR POZNANIA

Zámerom tejto vstupnej kapitoly je predstaviť múzeum ako priestor poznania a zároveň rozvíjania národného povedomia.

1.1 Múzeum a jeho história

Terminus technicus múzeum pochádza z gréckeho slova *mouseion*, ktoré v preklade označuje chrám múz, teda miesto zasvätené vzdelanosti, umeniu a duchovnej činnosti. Už v antickom období bolo *mouseion* chápané ako priestor, kde sa sústreďovali učitelia, umelci a filozofi, čo poukazuje na úzke prepojenie múzeí s poznáním a vzdelávaním. Múzeum je špecifická inštitúcia, ktorá zbiera, uchováva a vystavuje určité hmotné doklady ľudskej kultúry a prírody, čím prispieva k zachovaniu kultúrneho a prírodného dedičstva pre budúce generácie. Okrem zbierkotvornej činnosti zohrávajú múzeá dôležitú úlohu aj v oblasti výskumu, dokumentácie a interpretácie historických, umeleckých či prírodovedných javov.

Asi najvýstižnejšiu definíciu múzea ako inštitúcie môžeme nájsť v dokumente, ktorý vydala Medzinárodná rada múzeí (ICOM), ktorý definuje múzeum ako „stálu neziskovú inštitúciu v službách spoločnosti a jeho rozvoja“. Táto definícia zdôrazňuje verejnoprospešný charakter múzeí a ich orientáciu na spoločenské potreby. Múzejná inštitúcia je otvorená verejnosti, získava, uchováva, skúma, sprostredkuje a vystavuje hmotné doklady o človeku a jeho prostredí za účelom štúdia, vzdelávania, výchovy a potešenia (Šobánová, 2012).

História múzeí nie je v porovnaní s inými kultúrnymi inštitúciami až taká dlhá, no jej vývoj je mimoriadne bohatý a rôznorodý. Pre lepšiu orientáciu v historickom vývine múzeí uvádzame periodizáciu podľa Waidachera (1999), ktorá sleduje postupnú premenu zberateľských aktivít na moderné múzejné inštitúcie. Táto schéma umožňuje pochopiť múzeum ako dynamický jav, ktorý sa vyvíjal v závislosti od spoločenských, kultúrnych a politických podmienok.

Prvým obdobím je tzv. **predmúzejné obdobie**, ktoré siaha hlboko do minulosti až do Mezopotámie v 2. tisícročí pred n. l. a pretrváva približne do 14. storočia. V tomto dlhom časovom úseku ešte nemožno hovoriť o múzeách v dnešnom zmysle slova, avšak objavujú sa formy

uchovávaní a zhromažďovania cenných predmetov. Budovali sa chrámové a palácové klenotnice, ktoré slúžili najmä reprezentatívnym, náboženským a mocenským účelom. Významné zbierkové súbory vznikali už v starovekom Egypte, kde boli predmety systematicky uchovávané a chránené ako symboly božskej a panovníckej moci. Zbierky v tomto období nemali verejný charakter a boli prístupné len úzkemu okruhu vyvolených.

Na predmúzejné obdobie nadväzuje **protomúzejné obdobie**, ktoré sa viaže približne na 14. až 17. storočie. Toto obdobie je charakteristické rozvojom šľachtických a panovníckych zbierok a kladie základy moderného zberateľstva. Na prelom 14. a 15. storočia sa datuje začiatok systematického zhromažďovania umeleckých, prírodných a vedeckých artefaktov. Vznikali súkromné zbierky elitných svetských aj cirkevných osobností, ktoré odrážali ich spoločenské postavenie, vzdelanosť a osobný vkus. V 16. storočí sa objavujú prvé muzeologické úvahy o zmysle a usporiadaní zbierok, čím sa zberateľstvo posúva od náhodného zhromažďovania k premyslenej koncepcii. Typickým prejavom renesančného zberateľstva boli kunstkomory a šackomory, ktoré spájali prírodné kuriozity, umelecké diela a technické raritné predmety. V 17. storočí sa zberateľstvo stáva doménou bohatých šľachtických vrstiev a zbierky často nadobúdajú charakter ucelených kolekcii, budovaných cieľavedome počas dlhého časového obdobia.

Ďalším vývojovým stupňom je obdobie vzniku a rozvoja múzeí, ktoré Waidacher (1999) označuje ako **paleomúzejné a protomúzejné obdobie** v užšom zmysle slova. Toto obdobie vymedzujeme od vzniku prvých verejných múzeí až do polovice 20. storočia. V 18. storočí sa ďalej formuje postava moderného zberateľa a dochádza k postupnej transformácii súkromných zbierok na verejne prístupné inštitúcie. Koncom 18. storočia vznikajú prvé verejné múzeá, ktorých cieľom je sprístupniť zbierky širšej verejnosti. V 19. storočí sú položené základy moderného múzejného hnutia a dochádza k výraznému rozvoju múzeí ako kultúrnych a vzdelávacích inštitúcií. Zbierky sa diferencujú podľa tematického zamerania a vznikajú nové špecializované typy múzeí ako múzeá umenia, umelecko-priemyselné múzeá, kultúrno-historické, etnografické, etnologické, archeologické či technické múzeá.

V **neomúzejnom období**, ktoré spadá do 20. storočia, dochádza k prudkému rozvoju múzejnej kultúry, výrazne ovplyvnenej historickými udalosťami, najmä prvou a druhou svetovou vojnou. Tieto udalosti zásadne zasiahli do fungovania múzeí, ale zároveň prispeli k prehodnocovaniu ich spoločenského poslania. Po druhej svetovej vojne sa múzeá ďalej profesionalizovali, rozširovali svoje odborné činnosti a začali intenzívnejšie reflektovať súčasné umelecké a spoločenské trendy. Dôraz sa postupne presúval od samotného zhromažďovania predmetov k ich interpretácii, prezentácii a sprostredkovaniu verejnosti. Múzeá sa začali orientovať na návštevníka, zážitkové formy prezentácie, vzdelávacie programy a aktívnu kultiváciu spoločnosti, čím sa stali významnými aktérmi kultúrneho a spoločenského života.

V súčasnosti sa múzeá čoraz viac profilujú ako dynamické kultúrne centrá, ktoré aktívne komunikujú s návštevníkmi prostredníctvom edukačných programov, interaktívnych expozícií a sprievodných podujatí. Dôležitou súčasťou ich činnosti je aj inkluzívny prístup, ktorý umožňuje zapojenie rôznych vekových a sociálnych skupín. Múzeá tak neplnia len funkciu uchovávania minulosti, ale stávajú sa aj priestorom dialógu, reflexie a celoživotného vzdelávania.

1.2 Funkcie múzea

Múzeum plní vo vzdelávacom procese viacero významných funkcií, medzi ktoré patrí najmä funkcia formálna, neformálna a informálna. Tieto funkcie sa navzájom prelínajú a dopĺňajú, čím múzeum vytvára komplexné edukačné prostredie pre rôzne cieľové skupiny návštevníkov.

- V rámci **formálneho vzdelávania** múzeum spolupracuje predovšetkým so školami a vzdelávacími inštitúciami, pričom jeho aktivity nadväzujú na školské učebné osnovy a vzdelávacie programy.
- **Neformálne vzdelávanie** je realizované prostredníctvom organizovaných prednášok, seminárov, exkurzií, záujmových krúžkov a rôznych sprievodných programov, ktoré sú spravidla viazané na aktuálne výstavy alebo stále expozície (Ďuriková, 2015).

- **Informálne vzdelávanie** sa uskutočňuje spontánne, najmä prostredníctvom individuálnej návštevy múzea, samostatného poznávania exponátov a osobného zážitku návštevníka z múzejného prostredia.

Z hľadiska odborného zamerania sa múzeá tradične delia na dve hlavné skupiny (podľa Baleka, 1997). Toto základné delenie vychádza z charakteru zbierok a tematického zamerania múzeí. V odbornej literatúre však môžeme nájsť aj novšie a podrobnejšie klasifikácie múzeí, ktoré reflektujú spoločenské zmeny, rozvoj muzeológie a vznik nových typov inštitúcií. Súčasnejšie delenie múzeí spracované podľa Jagošovej et al. (2010) poukazuje na rozšírenie múzejnej siete a diferenciaciu múzeí podľa funkcie, obsahu zbierok, cieľovej skupiny návštevníkov či spôsobu prezentácie.

Na základe teoretickej analýzy možno konštatovať, že edukačná činnosť predstavuje jednu zo základných a kľúčových aktivít múzea. Múzeum neplní len funkciu uchovávanía a ochrany zbierkových predmetov, ale aktívne sa podieľa na procese výchovy a vzdelávania verejnosti. Jeho cieľom je rozvíjať u návštevníkov poznanie, podporovať ich kritické myslenie a formovať ich hodnotové postoje (Biarincová, 2025a, Biarincová, 2025b). Prostredníctvom múzejnej edukácie sa múzeum snaží vstúpiť postoje k realite, ovplyvňovať správanie, rozvíjať potreby a záujmy jednotlivcov, poskytovať nové vedomosti a zároveň rozvíjať ich zručnosti, schopnosti a návyky.

Múzeum pôsobí na jednotlivca ako celok, a to nielen v rámci formálneho vzdelávania, ale aj prostredníctvom zážitkového a skúsenostného učenia. Viaceré z organizovaných múzejno-pedagogických aktivít majú charakter neformálneho vzdelávania. Ide najmä o prednášky, umelecké a remeselné dielne, odborné kluby, súťaže, tvorivé workshopy, takisto prázdninové a voľnočasové aktivity pre deti a mládež. Tieto činnosti sú spravidla vedené múzejným pedagógom alebo iným odborným pracovníkom múzea a sú založené na zámernom procese učenia, ktorý však nie je súčasťou formálneho školského systému. Neformálne vzdelávanie v múzeách sa vyznačuje dobrovoľnosťou, aktívnou účasťou návštevníkov a dôrazom na zážitok, čo významne prispieva k efektívnemu

osvojovaniu si poznatkov (Dolák et al., 2014). Neformálne vzdelávanie je súčasťou aj sociálneho a skúsenostného učenia (Brčiaková, Čarnická, 2025). Cieľom múzeí je ukazovať a sprostredkovať návštevníkom nové obzory, učiť ich kriticky premýšľať, diskutovať, rešpektovať svoje okolie, riešiť problémové situácie, otvárať im cestu k záujmu o sebazvdelávania. Pomôcť im nazerať na realitu nielen zo svojho vlastného uhla pohľadu, ale taktiež očami iných (Biarincová, 2025b). Múzeum sa tak môže významnou mierou podieľať na integrácii jednotlivcov so sociálnym alebo iným zdravotným znevýhodnením do spoločnosti (Kováčová & Rassu Nagy, 2025).

1.3 Súčasný trendy v múzejnej pedagogike

Na konci 20. storočia sa na celom svete múzejná pedagogika zaradila medzi právoplatné vedné obory a bola Schmeer-Sturmovou označená za staviteľa mostov k porozumeniu kultúre (Valachová, 2025). Dôležité je, aby návšteva múzea spôsobila radosť a návštevníka podnecovala k opätovnému návratu. Múzejná pedagogika by sa mala podieľať na všetkých hlavných činnostiach múzea. Sú to:

- participácia na tvorbe výstav,
- služba pre múzejné publikum,
- tvorba múzejno-didaktických materiálov (Jůva, 2004).

Základnou funkciou múzejnej pedagogiky je podpora rozvoja tvorivosti, podpora procesu situačného učenia a využívanie originálnych skúseností.

V súčasnosti sa múzejná pedagogika spája najmä s pojmom „pomoc“, a to v zmysle formovania človeka smerom k vytýčeným cieľom. Ide o pomoc:

- pri prekonávaní prahu kultúrnej inštitúcie,
- v rozvoji kvality života,
- pri tvorbe životných a kultúrnych hodnôt,
- pri riešení rastúcich vzdelávacích nárokov v súčasnej informačnej spoločnosti,
- pri zmysluplnej náplni voľného času,
- pri tradičnej kooperácii školy s múzeom (Jůva, 2004).

Múzejná pedagogika je všeobecná disciplína. Zahŕňa teoretické i metodologické otázky práce s verejnosťou v múzeu. Zásadným rozdielom, ktorým sa odlišuje od galerijnej pedagogiky je, že sa môže venovať prakticky akejkolvek odbornej oblasti, ktorou sa múzeum zaoberá (mineralógia, paleontológia, dejiny a ďalšie). Múzejná pedagogika kladie dôraz na poznávanie, avšak galerijná pedagogika na emocionálny zážitok (Valachová, 2024). Predmet záujmu galerijnej pedagogiky je užší než predmet záujmu pedagogiky múzejnej. Preto Horáček (1998) vidí galerijnú pedagogiku ako súčasť múzejnej pedagogiky, ktorej predmet záujmu zahŕňa aj výtvarné umenie. Prikláňame sa k názoru Kováčovej (2019, 2024), že súčasným trendom vzdelávania v špecifických inštitúciách, akými sú aj múzeá, je aj inklúzia a poskytovanie priestoru aj návštevníkom so špecifickými potrebami.

Múzeum dnes už nepredstavuje iba miesto, kde sú uchovávané a vystavované historické či umelecké predmety. Stáva sa otvoreným, živým a inkluzívnym priestorom, ktorý je určený pre široké spektrum návštevníkov bez ohľadu na vek, vzdelanie, sociálne či kultúrne zázemie (Kučerka & Rassu Nagy, 2025; Rassu Nagy, 2025). Je to priestor stretávania, dialógu a aktívneho poznávania, kde má každý návštevník možnosť nájsť si vlastnú cestu k obsahu vystavených diel. **Múzeum vytvára prostredie**, ktoré podporuje individuálne vnímanie, zvedavosť a osobnú skúsenosť. Návštevníci nie sú vnímaní len ako pasívni pozorovatelia, ale ako aktívni účastníci, ktorí vstupujú do interakcie s exponátmi, priestorom aj medzi sebou navzájom (Kováčová & Rassu Nagy, 2025). Prostredníctvom sprievodných programov, edukačných aktivít, workshopov či diskusií múzeum ponúka možnosti zapojiť sa, pýtať sa, experimentovať a tvoriť. Dôležitým aspektom súčasného múzea je jeho prístupnosť. Nejde len o fyzickú bezbariérovosť, ale aj o zrozumiteľnosť obsahu a o otvorenosť rôznym spôsobom vnímania a učenia sa. Múzeá čoraz častejšie pracujú s viacerými zmyslami, ponúkajú rôzne úrovne výkladu a vytvárajú podmienky, v ktorých sa každý návštevník môže cítiť vítaný a rešpektovaný (Rassu Nagy, 2025).

Múzeum je zároveň bezpečným priestorom pre reflexiu, kritické myslenie a kladenie otázok. Umožňuje návštevníkom zamýšľať sa nad minulosťou, prítomnosťou aj budúcnosťou, hľadať súvislosti

a nachádzať paralely so súčasným životom. Týmto spôsobom sa múzeum stáva miestom, kde sa kultúrne dedičstvo prepája s aktuálnymi témami a osobnými skúsenosťami návštevníkov (bližšie Kučerka& Rassu Nagy, 2025).

Významnou úlohou múzea je aj budovanie vzťahu ku kultúre a umeniu už od detstva. Prostredníctvom hravých, tvorivých a zážitkových foriem vzdelávania pomáha deťom a mladým ľuďom vytvárať pozitívny vzťah k múzeu ako priestoru, do ktorého sa môžu vracieť, objavovať a učiť sa po celý život.

Múzeum ako verejný priestor podporuje komunitný život, spoluprácu a vzájomné porozumenie. Stáva sa miestom, kde sa stretávajú rôzne generácie, názory a skúsenosti, kde kultúra funguje ako prostriedok komunikácie a prepájania. V tomto zmysle je múzeum nielen miestom uchovávaní hodnôt, ale aj aktívnym činiteľom v spoločenskom a kultúrnom dianí.

Múzeum predstavuje **dynamický edukačný priestor**, kde sa teoretické poznatky stretávajú s praktickou skúsenosťou návštevníkov. Poskytuje jedinečnú možnosť objavovať a skúmať exponáty priamo, čo podporuje aktívne učenie a osobný kontakt s kultúrnym či prírodovedným dedičstvom (Biarincová, 2024). Návštevníci si môžu rozvíjať zmyslové vnímanie, pozorovaciu schopnosť, kritické myslenie a tvorivú predstavivosť prostredníctvom interaktívnych expozícií, vzdelávacích workshopov alebo umeleckých dielní. Múzeá zároveň umožňujú experimentovať s rôznymi médiami a technikami – napríklad pri tvorbe vlastných ilustrácií k historickým artefaktom, modelov technických vynálezov alebo dramatických scénok inšpirovaných vystavenými predmetmi.

2 AKTIVIZÁCIA POVEDOMIA O MÚZEU

Predložená metodická príručka preto využíva múzeum ako inšpiráciu pre vzdelávacie a kreatívne aktivity, ktoré spájajú poznanie s praktickou činnosťou. Zbierkové predmety a tematické expozície slúžia nielen ako zdroj informácií, ale aj ako stimul pre diskusiu, tvorbu projektov alebo riešenie problémových úloh.

Aktivita v múzeu tak nie je pasívnym prijímaním faktov, ale procesom objavovania, porovnávania a tvorivého spracovania získaných podnetov. Vytvára možnosti vzdelávať deti a žiakov v kontexte inklúzie (Belková et al., 2025) a zároveň vytvára možnosti reflektovať na historické, umelecké či prírodovedné súvislosti, rozvíjať vlastné nápady a hľadať nové riešenia, čím sa múzeum stáva priestorom pre komplexný rozvoj vedomostí, zručností aj postojev. Cieľom predmetných aktivít je nielen sprostredkovať informácie, ale podporiť aktívne učenie, tvorivosť a reflexiu, čím múzeum plní funkciu edukačného a kultúrneho priestoru.

2.1 Metodické pokyny k práci s príručkou

Predmetná metodická príručka je určená na podporu vzdelávacích a tvorivých aktivít, ktoré využívajú múzeum ako inšpiráciu a vzdelávací priestor. Pred samotným zapojením sa do aktivít odporúčame návštevu príslušného múzea alebo expozície, ktorá je predmetom pozornosti. Pozorovanie, orientácia a oboznámenie sa s prostredím múzea umožňuje lepšie porozumieť kontextu, interpretovať zbierkové predmety a vytvárať vlastné kreatívne výstupy.

Pri práci s príručkou sa odporúča nasledovný postup:

1. Predbežná príprava

- Preštudujte si charakteristiku vybraného múzea, jeho zbierkových fondov a aktuálnych či stálych expozícií.
- Vytvorte prehľad tém, ktoré súvisia s plánovanými aktivitami a pripravte potrebné materiály či pomôcky.

2. Návšteva múzea

- Odporúča sa aktívne zapojiť účastníkov do prehliadky, klásť otázky, diskutovať o exponátoch a vyhľadávať súvislosti medzi predmetmi a tematickými okruhmi.
- Umožnite účastníkom vlastné skúmanie a objavovanie, aby si vytvorili osobný vzťah k vystaveným zbierkam.

3. Realizácia aktivít z príručky

- Každá aktivita je navrhnutá tak, aby nadväzovala na konkrétne výstavy, zbierkové predmety alebo tematické expozície.
- Podporujte prepájanie poznatkov s praktickými úlohami – tvorbou, experimentovaním, dramatizáciou či diskusiou.
- Dbajte na rozvoj kreativity, kritického myslenia, spolupráce a reflexie.

4. Reflexia a vyhodnotenie:

- Po ukončení aktivít je vhodné viesť diskusiu o získaných poznatkoch, skúsenostiach a osobných zážitkoch.
- Podnecujte účastníkov k zhodnoteniu procesu učenia, k vyjadreniu vlastných názorov a hodnoteniu získaných zručností.

2.1.1 Všeobecné metodické pokyny k práci s príručkou

Táto kapitola poskytuje základné metodické východiská pre prácu s príručkou a jej využitie vo výchovno-vzdelávacom procese. Ponúka všeobecné odporúčania, ktoré majú byť každému, kto realizuje prácu s deťmi a mládežou v kontexte podpory rozvíjania povedomia o múzeách, nápomocné. Uvedené metodické pokyny sú koncipované flexibilne a umožňujú rôzne formy práce, individuálne aj skupinové aktivity. Ich cieľom je podporiť tvorivý prístup pedagóga a efektívne využívanie obsahu príručky v praxi.

Konkrétne ide o:

1.1 Pred zapojením sa do aktivít odporúčame návštevu príslušného múzea alebo expozície, aby sa účastníci oboznámili s prostredím, zbierkami a kontextom exponátov.

- 1.2 *Pozorovanie a samostatné skúmanie exponátov podporuje aktívne učenie a umožňuje prepájať teoretické vedomosti s osobnou skúsenosťou.*
- 1.3 *Aktivity sú navrhnuté tak, aby rozvíjali kritické myslenie, kreativitu, zmyslovú vnímavosť, schopnosť spolupráce a reflexie.*
- 1.4 *Pri realizácii aktivít je možné prispôsobiť čas, rozsah a náročnosť podľa veku a predchádzajúcich skúseností účastníkov.*

2.1.2 Metodické pokyny pre pedagóga / vedúceho aktivít k práci s príručkou

Tieto metodické pokyny sú určené pedagógom a vedúcim aktivít ako podpora pri práci s jej obsahom. Poskytujú odporúčania integrované do prostredia múzea, ktoré môžu napomôcť efektívnemu využívaniu navrhovaných aktivít v rôznych edukačných podmienkach. Uvedené pokyny sú koncipované flexibilne a umožňujú ich prispôsobenie veku, schopnostiam a individuálnym potrebám účastníkov. Ide o uľahčenie organizácie pri realizácii aktivít so snahou aktivovať povedomie o múzeu a zároveň rozvíjať kultúrne povedie k regiónu, v ktorom účastníci žijú.

Konkrétne ide o:

- 2.1 *Pred návštevou múzea sa oboznámte s charakteristikou múzea, zbierkových fondov a aktuálnych či stálych expozícií.*
- 2.2 *Pripravte plán aktivít, pomôcky a materiály potrebné na tvorivé či interaktívne činnosti.*
- 2.3 *Počas návštevy motivujte žiakov/účastníkov k aktívnej účasti: zadávať otázky, diskutovať, porovnávať, vyhľadávať súvislosti medzi exponátmi.*
- 2.4 *Podporujte prepájanie získaných vedomostí s praktickými úlohami, napr. tvorba projektov, dramatizácia, modelovanie alebo umelecké spracovanie tém z expozície.*
- 2.5 *Po ukončení aktivít je potrebné viesť diskusiu, zhodnotiť získané vedomosti, zručnosti a zážitky účastníkov.*

2.1.3 Metodické pokyny pre žiaka / účastníka aktivít k práci s príručťou

Táto časť metodickej príručky je určená žiakom a účastníkom aktivít ako základná orientácia pri práci s príručťou. Poskytuje všeobecné odporúčania, ktoré majú uľahčiť porozumenie obsahu a podporiť aktívne zapojenie sa do jednotlivých úloh a činností. Pokyny sú formulované jednoducho a zrozumiteľne tak, aby si každý účastník mohol prispôbiť tempo a spôsob práce podľa svojich možností. Zámerom je aktivizovať a následne podporiť samostatnosť, tvorivý prístup a pozitívny vzťah k realizovaným aktivitám.

Konkrétne ide o:

- 3.1 *Aktívne sa zapojte do prehliadky múzea, pozorujte exponáty a skúmajte ich súvislosti.*
- 3.2 *Využívajte získané informácie pri tvorivých úlohách – kreslite, modelujte, dramatizujte alebo experimentujte podľa zadania.*
- 3.3 *Zúčastňujte sa diskusií a zdieľajte svoje názory, otázky a postrehy.*
- 3.4 *Snažte sa prepájať nové vedomosti s vlastnými skúsenosťami a osobným pohľadom na exponáty.*
- 3.5 *Po aktivitách reflektujte, čo ste sa naučili, čo vás zaujalo a ako môžete tieto poznatky využiť v ďalšom učení alebo tvorbe.*

Na základe vyššie uvedených pokynov je možné sprevádzať účastníka počas jednotlivých aktivít a dať mu možnosť nielen prežiť, ale aj rozvíjať povedomie v súvislosti s poznaním galérie.

3 REALIZÁCIA ROZVÍJANIA KULTÚRNEHO POVEDOMIA O MÚZEÁCH

Predmetná kapitola prezentuje konkrétne aktivity, ktoré sú situované do vybraných múzeí na Slovensku. Sú spracované tak, aby tvorili metodickú podporu pri ich reálnom spoznávaní. Aktivity ponúkajú účastníkom dotknúť sa minulosti cez tvorbu vlastných artefaktov, využitie príbehov na ďalšiu tvorbu a historicko-kreatívnych rekonštrukcií.

3.1 Tribečské múzeum

Stretnutie sa koná v *Tribečskom múzeu v Topolčanoch*. Poznanie miesta, ktoré má byť inšpiratívnym pre tvorbu krátkodobých projektov je založené na poznaní miesta ako priestoru.

Fotografia 1: Tribečské múzeum v Topolčanoch



Zdroj: [1]

3.1.1 Prehliadka Tribečského múzea v Topolčanoch

Tribečské múzeum je významnou kultúrnou inštitúciou v Topolčanoch ako jediné múzeum v meste. Sídli v historickej budove na Krušovskej ulici. K založeniu múzea v Topolčanoch dochádza až roku 1961. Okrem spomínaných aktivít vlastivedného krúžku k jeho konečnému vzniku prispel nález časti čeľusti a klov mastodonta, ktoré členovia vlastivedného krúžku pod vedením Ernesta Opluštila objavili roku 1960 v Kuzmiciach [1].

Fotografia 2: Budova Tribečského múzea v Topolčanoch



Zdroj: [1]



Vnímanie priestoru pomocou fotografií a dobových dokumentov je možné oživiť konkrétnymi skupinovými art-aktivitami:

- **Múzeum zo živých tiel:** účastníci si rozdelia časti stavby (napr. stĺpy, schody, okná) a vytvoria sochu priestoru telom a pohybom. Samotná živá stavba môže byť doplnená krátkym popisom, prípadne zvukmi.



- **Múzeum z prírodnín:** účastníci vytvoria stavbu z rôznych prírodnín, čím vznikne malý model pri škole, pri múzeu. Môže ísť o časovú stavbu, ktorá postupne zaniká – narušením konštrukcie, poveternostnými vplyvmi, a pod.

- **Múzeum zo slov:** účastníci rozdelia stavbu na základe jednotlivých častí, ktoré stvárajú pomocou tvorivého písania.

3.1.2 Prepojenie informácií o Tribečskom múzeu s realizáciou expresívnej tvorby

1. aktivita je určená pre návštevníkov od 15 do 18 rokov.

Názov	Experimentovanie
Kognitívny cieľ	Návštevník sa oboznamuje s procesom erózie a opotrebenia materiálov v prírode. Vie prepojiť získané vedomosti s pravekými nálezmi.
Psychomotorický cieľ	Návštevník zvládne experimentovať s voskom, vytvárať textúry a používať rytie na realistické stvárnenie povrchu.
Afektívny cieľ	Návštevník si vytvára vzťah k umeleckým experimentom a chápe hodnotu prírodného dedičstva a historických nálezov v jeho okolí.

Priebeh a realizácia aktivity:

Po návšteve múzea nasleduje diskusia so študentmi o význame mastodontov v praveku. Diskutuje sa o ich spôsobe života, potrave a funkcii klov – prečo im boli potrebné a aké informácie o veku či životnom štýle zvierat a možno vyčítať z klov. Otázky, ktoré môžu viesť diskusiu, zahŕňajú: *Ako sa mastodont pohyboval a čo jedol? Ako by sa jeho kliešte mohli meniť s vekom? Čo prezrádzajú poškodenia či praskliny klov o jeho živote?* Diskusia vychádza priamo z informácií získaných pri prehliadke expozície a umožňuje študentom prepájať teoretické poznatky s reálnymi exponátmi.

Po teoretickej časti študenti prístupujú k praktickej tvorivej aktivite. Na kartón formátu A3 nanesú prvú vrstvu vosku, ktorý možno získať z rozdrvených sviečok, voskoviek alebo voskových blokov. Voskovú vrstvu roztavia pomocou fénu alebo tavnej pištole a nechajú ju úplne zaschnúť.

Keď je vosk zaschnutý, študenti do neho rytím vytvárajú vzory pripomínajúce povrch klov. Na rytie môžu použiť rôzne nástroje, napríklad štetce, špachtle, nožíky alebo špáradlá. Vzory môžu napodobňovať praskliny, škrabance a ďalšie textúry charakteristické pre skutočné kly mastodontov. Študenti sa tak učia pozorovať detaily

a prenášať ich do vlastnej tvorby, čo podporuje vizuálne vnímanie, jemnú motoriku a koncentráciu.

Ako doplnkovú možnosť môžu študenti vrchnú vrstvu voskových textúr jemne premaľovať akrylovou farbou, zvýrazniť praskliny tmavšími odtieňmi alebo vrstviť vosk rôznych farieb pre dosiahnutie hĺbky a efektu. Môžu experimentovať aj s kombináciou materiálov – napríklad pridanie piesku, drobných korálikov alebo suchých listov – aby vytvorili reliéfnejšiu a hmatovú štruktúru (Kobydová, 2024).

Táto aktivita umožňuje prepájať poznanie z expozície s tvorivým procesom a zároveň rozvíja kritické myslenie a kreatívne riešenie problémov. Študenti sa učia analyzovať informácie, skúmať detaily, plánovať vlastnú prácu a reflektovať výsledok. Aktivita môže byť zakončená prezentáciou jednotlivých prác, diskusiou o pozorovaných rozdieloch medzi klami alebo vytvorením spoločného muralu, ktorý zosumarizuje naučené poznatky.

2. aktivita je určená pre návštevníkov od 15 do 18 rokov.

Názov	<i>Nálezy v prírode</i>
Kognitívny cieľ	Návštevník chápe vzťah medzi pravekou prírodou a zvieratami.
Psychomotorický cieľ	Návštevník zvládne tvoriť priestorové kompozície z prírodných materiálov, pričom rozvíja cit pre estetiku a spoluprácu.
Afektívny cieľ	Návštevník si buduje zodpovedný postoj k ochrane životného prostredia a oceňuje prírodnú krásu ako zdroj inšpirácie.

Priebeh a realizácia aktivity:

Po návšteve múzea nasleduje motivačný rozhovor so študentmi. Diskutuje sa o tom, ako kly mastodontov slúžili na prežitie – napríklad pri obrane, získavaní potravy alebo pri iných životných činnostiach (Kobydová, 2024). Študenti sa zároveň zamýšľajú nad prirodzeným kolobehom života a smrti – ako sa telo zvieratá po smrti rozkladá a aké stopy zanecháva v prírode. Rozhovor je podporený skúmaním náleзов, ktoré študenti videli priamo v múzeu, napríklad fosílií

mastodonta, trojprstého koňa či medveďa jaskynného. Cieľom diskusie je prepájať teoretické poznatky so skúsenosťou z návštevy expozície a podporiť u študentov kritické myslenie a schopnosť analyzovať súvislosti medzi životom pravekých živočíchov a ich prostredím.

Po motivačnej časti nasleduje praktická aktivita, ktorá sa realizuje vonku – v okolí školy, v parku, v prírode alebo na školskom výlete. Študenti pracujú v skupinách po troch a zbierajú prírodné materiály, ktoré nájdu v danom prostredí, napríklad vetvičky, listy, kamene či kôru. Skupiny následne navrhnu a usporiadajú tieto materiály tak, aby vytvorili kompozíciu pripomínajúcu praveký nález v prírode – imitujú fosíliu alebo pozostatky zvieratá zakopaného v zemi.

Hotové dielo sa fotograficky zdokumentuje, aby bolo zachované ako súčasť ich projektu. Dokumentácia umožňuje ďalšie spracovanie – fotografie je možné vytlačiť, nalepiť do pracovného listu alebo projektovej knihy, doplniť zápiskami a komentármi k nálezu. Tento proces učí študentov systematicky evidovať svoje pozorovania, plánovať prácu a reflektovať výsledok, čím sa rozvíja nielen ich tvorivosť a vizuálne vnímanie, ale aj schopnosť vedecky pristupovať k získaným informáciám. Aktivita tak prepája praktické skúsenosti s poznáním z múzea a podporuje komplexné učenie v teréne.

3. aktivita je určená pre návštevníkov od 13 do 16 rokov.

Názov	<i>Skelet v priestore</i>
Kognitívny cieľ	Návštevník si osvojí základy priestorovej tvorby a proporcie zvieracích kostí, pričom chápe význam fosílnych objavov pre pochopenie života na Zemi.
Psychomotorický cieľ	Návštevník dokáže zostaviť trojrozmernú konštrukciu kostry z drôtu a vytvárať papier-maché tak, aby zachytil proporcie a štruktúru pravekej kostry.
Afektívny cieľ	Návštevník si váži prácu vedcov a archeológov a rozvíja záujem o spoluprácu medzi umením a vedou.

Priebeh a realizácia aktivity:



Po návšteve múzea so žiakmi spoločne reflektujeme získané poznatky a zameriame sa na anatómiu hlavy mastodonta, ktorú mali možnosť vidieť v expozícii. Pozornosť venujeme najmä proporciám jeho klov v porovnaní so zvyškom tela a diskutujeme o ich funkcii a význame. Rozhovor rozširujeme aj o ďalšie nálezy prezentované v múzeu, ako aj o iné praveké zvieratá, pričom môžeme pracovať s obrazovým materiálom alebo ukážkami kostí, kostier či ich častí. Cieľom je, aby si žiaci osvojili základné poznatky o stavbe tela pravekých živočíchov a porozumeli vzťahom medzi tvarom, funkciou a spôsobom života zvierat'a. Na základe tejto teoretickej prípravy žiaci pristupujú k praktickej tvorivej aktivite. Najskôr si z kartónu vytvoria základnú konštrukciu zvierat'a, ktorého lebku alebo kostru budú zobrazovať. Pomocou vystrihnutých kartónových častí a drôtu následne dotvoria základné anatomické prvky kostry, pričom dbajú na proporcie a stabilitu konštrukcie.

Aktivita môže byť koncipovaná dvoma spôsobmi – buď žiaci vytvárajú reálne praveké zviera ako súčasť projektového spracovania návštevy múzea, alebo je možné podporiť ich kreativitu tým, že budú navrhovať neexistujúce praveké zvieratá. V takom prípade si žiaci vytvárajú vlastné informácie o spôsobe života zvierat'a, jeho prostredí a funkcii jednotlivých častí tela.

Po dokončení základnej konštrukcie žiaci kostru obalia papier-maché, ktorý vytvoria z papierových utierok namočených v lepidle. Tento krok umožňuje modelovať povrch, dotvárať objem a vytvárať plastickú štruktúru kostry. Po zaschnutí materiálu, spravidla na

nasledujúcej vyučovacej hodine, žiaci kostru domalujú a dopĺňajú detaily ako sú štruktúra klov, praskliny, farebné akcenty či zvýraznenie jednotlivých častí. Pri výtvarnom spracovaní môžu používať rôzne výtvarné prostriedky, napríklad pigmenty, suché pastelky alebo akrylové farby.

Hotové práce je možné vystaviť v triede, na chodbe školy alebo ich použiť ako súčasť rozsiahlejšieho projektu vychádzajúceho z návštevy



múzea. Aktivita tak prepája poznatky z biológie, dejepisu a výtvarnej výchovy, podporuje priestorové myslenie, manuálne zručnosti a tvorivosť žiakov a zároveň posilňuje ich schopnosť pracovať s informáciami a prezentovať výsledky vlastnej práce (Kobydová, 2024).

4. aktivita je určená pre návštevníkov od 12 do 15 rokov.

Názov	<i>Vtáčí let</i>
Kognitívny cieľ	Návštevník pochopí spojenie medzi hudbou, pohybom a vizuálnym prejavom a ako rytmus a melódia môžu inšpirovať vizuálnu tvorbu.
Psychomotorický cieľ	Návštevník si rozvinie schopnosť dynamickej kresby a gestickej techniky, pričom citlivo reaguje na hudobný podnet.
Afektívny cieľ	Návštevník si vytvorí pozitívny vzťah k umeniu ako k spojeniu rôznych foriem expresie (hudby, pohybu, vizuálneho prejavu).

Priebeh a realizácia aktivity:

So žiakmi sa najskôr porozprávame o hudobnom skladateľovi Camilleovi Saint-Saënsovi a jeho diele *Karneval zvierat*. Pozornosť zameriame najmä na časť *Voliéra (Aviary)*, v ktorej hudba výrazne evokuje rýchle pohyby vtákov vo vzduchu, ich vzlietanie, zmeny smeru a trajektórie letu. Po úvodnom rozhovore si pustíme krátky úryvok skladby, počas ktorého si žiaci zatvoria oči a sústredia sa na svoje predstavy o pohybe vtákov – vnímajú dynamiku, rytmus, zmeny tempa a smerovania v priestore. Cieľom tejto fázy je naladiť žiakov na vnímanie hudby ako podnetu pre vizuálne vyjadrenie pohybu.

V nasledujúcej časti žiaci pracujú s uhlíkom a niekoľkými skicovými papiermi formátu A4. Najskôr absolvujú krátke zahrievacie cvičenie zamerané na oboznámenie sa s materiálom. Voľne experimentujú s rôznymi tlakmi, uhlami a smermi ťahu uhlíka, pričom sa sústredia na zmeny dynamiky a intenzity línie. Cieľom je uvoľniť ruku, precítiť gestickosť pohybu a rozvinúť expresívny prejav bez dôrazu na presnú formu.

Po prípravnej fáze žiaci dostanú papiere formátu A3. V časových intervaloch približne 30 sekúnd im opakovane púšťame skladbu *Voliéra (Aviary)* od Camilla Saint-Saënsa. Počas každého intervalu zaznamenávajú na jeden papier, vždy na inom mieste, pohyb iného vtáka – napríklad vzlietnutie, prudké otočenie vo vzduchu, kĺzavý let alebo zostup. Kresba je založená na rýchlosti, gestickom zázname pohybu a rytmu, nie na detailnom zobrazovaní tvaru. Alternatívne môže byť úloha realizovaná kolektívne na veľkom baliacom papieri, kde si žiaci navzájom prepájajú svoje línie a vytvárajú spoločnú kompozíciu pohybov vtákov v priestore.

Po ukončení kresby môžu žiaci svoje dielo doplniť jemnými farebnými akcentmi, napríklad suchými pastelmi alebo vodovými farbami. Farebné zásahy slúžia na zvýraznenie určitej dynamiky pohybu, napríklad dráhy krídel, smeru letu alebo zmeny tempa. V závere aktivity nasleduje reflexia, počas ktorej žiaci pomenúvajú, čo ich na hudbe najviac inšpirovalo a ako hudobný podnet ovplyvnil ich gestický prejav, prácu s líniou a celkovú kompozíciu výtvarného diela. Aktivita tak prepája hudobné a výtvarné vnímanie a rozvíja schopnosť prevádzať zvukové podnety do vizuálneho jazyka.

5. aktivita je určená pre návštevníkov od 12 do 15 rokov.

Názov	<i>Migrácia vtáctva</i>
Kognitívny cieľ	Návštevník pochopí pojem migrácie, migrácie vtákov a proces, ktorým tieto vtáky prechádzajú pri migrácii, tiež si osvoja informácie o rôznych druhoch vtákov v ich okolí a na Slovensku.
Psychomotorický cieľ	Návštevník si rozvinie schopnosť práce v grafickom programe, vrátane používania vrstiev a nástrojov na kreslenie a úpravu dynamickej kresby a gestickej techniky, pričom citlivo reaguje na hudobný podnet.
Afektívny cieľ	Návštevník si posilní záujem o prírodu a vtáctvo, rozvíjanie emocionálneho vzťahu k prírode.

Priebeh a realizácia aktivity:

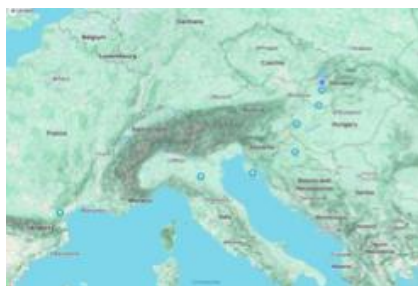
Výtvarná aktivita je inšpirovaná videom Slovenskej národnej galérie *Výtvarná rozvička: Ludia v pohybe*, ktoré je v tejto metodike adaptované na tému vtáctva a spracované prostredníctvom práce v digitálnom grafickom programe. Aktivita nadväzuje na návštevu múzea a rozvíja tému pohybu, migrácie a priestorového myslenia v prepojení s výtvarnou tvorbou a digitálnymi zručnosťami.

Po návšteve múzea učiteľ so žiakmi vedie diskusiu o pojme migrácia, o dôvodoch, prečo vtáky migrujú, a o tom, ktoré druhy vtákov sa vyskytujú alebo prelietavajú cez región horného Ponitria. Žiaci si spoločne pripomínajú vtáky, ktoré videli v múzeu a prepájajú získané poznatky s učivom biológie. Cieľom tejto fázy je ukotviť tému v reálnom prírodnom a geografickom kontexte a pripraviť žiakov na samostatnú prácu.

Ako výskumnú časť aktivity si žiaci, buď počas vyučovacej hodiny (v časovom rozsahu približne 10 minút), alebo ako domácu úlohu, individuálne alebo v skupinách, vyberú jedného vtáka. Vybraný druh môže, ale nemusí byť súčasťou múzejnej expozície. Žiaci vyhľadávajú informácie o migrácii daného vtáka, jeho trase, cieľových oblastiach

a prekážkach, ktoré musí počas letu prekonať. Pri získavaní informácií môžu využívať encyklopédie, internetové zdroje alebo materiály dostupné v múzeu.

Po spracovaní výskumnej časti žiaci pracujú s aplikáciou Google Maps, v ktorej si vizuálne označia miesta, odkiaľ vták migruje, oblasti, ktorými prelieta a miesto, kde jeho migračná trasa končí. Hotovú mapu si uložia vo forme snímky obrazovky, ktorá následne slúži ako podklad pre ďalšiu výtvarnú a grafickú prácu.



V ďalšej fáze žiaci pracujú v digitálnom grafickom programe na počítači alebo tablete, napríklad v aplikáciách Procreate, Canva, Photopea alebo inom online editore. Ako prvú vrstvu nainportujú snímku mapy, ktorá tvorí základ kompozície. V druhej vrstve pomocou kresliacich nástrojov zaznamenajú čiaru alebo trajektóriu migrácie vtáka, prípadne zvýraznia územie, ktorým prelieta. Do tretej vrstvy pridávajú jednoduché symboly označujúce významné body cesty ako sú hniezdo, prekážky (dravce, horské masívy, nepriaznivé poveternostné podmienky) a cieľová oblasť. Mapu môžu ďalej vizuálne obohatiť o vlastné výtvarné prvky, farebné akcenty, legendu, vysvetlivky alebo stručné informácie o vybranom vtákovi. Na záver aktivity žiaci krátko prezentujú svoje digitálne mapy.

Predstavia vybraný druh vtáka, jeho migračnú trasu, prekážky, ktoré musel na ceste prekonať a významné miesta na trase. Súčasťou prezentácie je aj reflexia pracovného postupu v grafickom editore

a zhodnotenie výtvarného riešenia. Aktivita tak prepája výtvarnú výchovu, biológiu a digitálne technológie, rozvíja vizuálnu gramotnosť, priestorové myslenie a schopnosť prezentovať vlastnú prácu.

6. aktivita je určená pre návštevníkov od 15 do 16 rokov.

Názov	<i>Miesta našej triedy</i>
Kognitívny cieľ	Návštevník bude schopný analyzovať osobné aspekty miest v ich okolí, prepojiť ich s vlastnými skúsenosťami a vyjadriť tieto poznatky prostredníctvom výtvarného diela.
Psychomotorický cieľ	Návštevník aplikuje výtvarné techniky koláže na tvorbu diela, čo podporí zručnosti v práci s rôznymi výtvarnými technikami a materiálmi.
Afektívny cieľ	Návštevník prejaví osobný vzťah k miestam a momentom, ktoré formovali ich identitu, čím sa posilní ich emocionálne povedomie a schopnosť sebavyjadrenia.



Priebeh a realizácia aktivity:

Po návšteve múzea študenti v krátkosti reflektujú, čo videli a zažili, pričom diskusia sa zameriava najmä na historické a kultúrne aspekty miest, ktoré boli v expozícii prezentované. Spoločne pomenúvajú, akú úlohu zohrávajú miesta v uchovávaní pamäti, identity a príbehov minulosti a ako sa ich význam môže meniť v čase.

Následne študentom vysvetlíme, že podobne ako v prípade pôvodných historických kníh a kroník, ktoré mali možnosť vidieť v múzejnej knižnici, si budú vytvárať vlastnú triednu kroniku. Táto kronika bude pozostávať z koláží, ktoré budú vizuálne zachytávať pamätné miesta v ich okolí. Vybrané miesta môžu mať osobný charakter, napríklad obľúbené miesta v meste alebo symbolický význam pre triedu, napríklad priestory v škole, miesta spoločných stretnutí či lokality spojené so spoločnými zážitkami a aktivitami.

Každý študent pracuje individuálne na papieri formátu A4 a využíva rôzne výtvarné materiály ako sú farebné papiere, fotografie, noviny či výstrižky z časopisov. Cieľom je vytvoriť koláž, ktorá vizuálne vyjadruje vybrané miesto. Študentov priebežne povzbudzujeme, aby sa nesústredili iba na estetickú stránku diela, ale najmä na emocionálne prepojenie s daným miestom – na to, ako sa v ňom cítia, aké spomienky sa s ním spájajú a čo pre nich osobne znamená.

V záverečnej časti vyučovacej hodiny, približne v posledných 15 minútach, študenti prezentujú svoje koláže pred triedou. Vysvetľujú, prečo si vybrali konkrétne miesto a aký má pre nich význam. Prezentácia je zároveň priestorom na diskusiu, v ktorej sa môžu dotknúť historického, kultúrneho aj osobného rozmeru vybraných miest. Ostatní študenti majú možnosť reagovať na prezentované práce, zdieľať vlastné skúsenosti alebo dopĺňať príbehy spojené s danými lokalitami.

Ako výsledný produkt sú všetky koláže vložené do jedného spoločného zakladača, ktorý tvorí triednu kroniku. Táto kronika môže byť uložená priamo v triede, kde sa k nej študenti môžu priebežne vracáť, dopĺňať ju o nové výstrižky, fotografie či zápisky, alebo sa k nej spomienkovo vrátiť na konci školského roka či štúdia. Aktivita tak podporuje kolektívnu pamäť triedy, posilňuje vzťahy medzi študentmi a rozvíja ich schopnosť reflektovať priestor, čas a vlastnú skúsenosť prostredníctvom výtvarného prejavu.

3.2 Múzeum Jána Thaina v Nových Zámkoch

Múzeum Jána Thaina v Nových Zámkoch patrí medzi päť múzeí Nitrianskeho samosprávneho kraja [2]. Základom činnosti múzea je výskum a dokumentácia novozámockého regiónu v príslušných vedných odboroch a predovšetkým tvorba, odborné spracovanie, ochrana zbierok ako i prezentácia kultúrneho dedičstva. Múzeum verné tradíciám zakladateľov pokračuje v zberateľskej a vo vedecko-výskumnej činnosti, ktoré patria k najdôležitejším faktorom pri jeho práci pri procese poznania a dokumentovania rozvoja spoločnosti regiónu [2].

3.2.1 Prehliadka Múzea Jána Thaina v Nových Zámkoch

Múzeum sa zameriava na dejiny a kultúrny vývoj regiónu Nové Zámky a predstavuje významnú inštitúciu uchovávajúcu hmotné doklady minulosti tohto územia. Jeho zbierkový fond zahŕňa rozsiahlu numizmatickú zbierku, ktorá dokumentuje hospodársky a spoločenský vývoj regiónu prostredníctvom mincí a platidiel z rôznych historických období. Významnú časť expozície tvoria archeologické nálezy, medzi ktorými sa nachádzajú fragmenty mamutej kosti, rôzne bronzové a mosadzné šperky objavené na území regiónu. Tieto predmety poskytujú cenné informácie o každodennom živote, remeselnej zručnosti a estetickom cítení obyvateľov v dávnej minulosti.

Súčasťou múzea je aj tematická expozícia venovaná bombardovaniu Nových Zámkov, ktorá mapuje tragické udalosti druhej svetovej vojny a ich dopad na mesto i jeho obyvateľov. Prostredníctvom dobových fotografií, dokumentov a predmetov osobnej povahy expozícia približuje historický kontext tohto obdobia a umožňuje návštevníkom hlbšie porozumieť miestnym dejinám. Okrem stálych expozícií múzeum pravidelne pripravuje aj dočasné výstavy, ktoré rozširujú jeho tematické zameranie a reflektujú rôzne aspekty kultúrneho dedičstva.

V súčasnosti prebieha dočasná výstava pod názvom *Pre krásu i na úžitok (Szépségéért és hasznáért)*, ktorá je zameraná na tradičné remeslá. Výstava predstavuje predmety dennej potreby, ktoré v sebe spájajú funkčnosť a estetickú hodnotu, a poukazuje na zručnosť

a tvorivosť miestnych remeselníkov. Prostredníctvom vystavených artefaktov návštevníci spoznávajú tradičné techniky výroby, materiály a vzory, ktoré formovali kultúrnu identitu regiónu. Výstava tak zdôrazňuje význam remeselnej tradície ako súčasti kultúrneho dedičstva a zároveň vytvára priestor pre reflexiu vzťahu medzi úžitkovou funkciou predmetov a ich umeleckým spracovaním.

3.2.2 Prepojenie informácií o Novozámockom múzeu s realizáciou expresívnej tvorby

7. aktivita je určená pre návštevníkov od 11 do 12 rokov.

Názov	<i>Textúry na minciach</i>
Pomôcky	Rôzne mince a materiály vhodné na otieranie, mäkké ceruzky/farbičky, papier
Cieľ	Aktivita je zameraná na štúdium rôznych štruktúr využívaných na minciach, ich dekoračných prvkov a porovnávanie rôznych štruktúr. Po aktivite môže nasledovať diskusia na tému štruktúr, ktoré by sa dali využiť pri tvorbe mincí.

Priebeh a realizácia aktivity:

Žiaci si najskôr položia mincu na pevný podklad a prekryjú ju papierom. Pomocou mäkkej ceruzy následne papier jemne otierajú, čím sa na jeho povrchu postupne zvýrazní reliéf a štruktúra mince. Takýmto spôsobom vzniká grafický odtlačok, ktorý zviditeľňuje nielen tvar mince, ale aj jej dekoračné prvky ako sú ornamenty, nápisy či rôzne povrchové úpravy. Žiaci majú možnosť pozorovať rozdiely medzi jednotlivými mincami a uvedomiť si, ako detail, hĺbka reliéfu a materiál ovplyvňujú výsledný vizuálny efekt.

Po úvodnej časti žiaci rozširujú aktivitu o hľadanie ďalších zaujímavých štruktúr vo svojom okolí, či už v triede, na chodbách školy alebo vo vonkajšom prostredí. Otieraním papiera o rôzne povrchy, napríklad drevo, betón, kôru stromov, kovové mriežky alebo textílie, zaznamenávajú rozmanité štruktúry a porovnávajú ich vizuálne vlastnosti. Aktivita tak podporuje pozorovanie detailov,

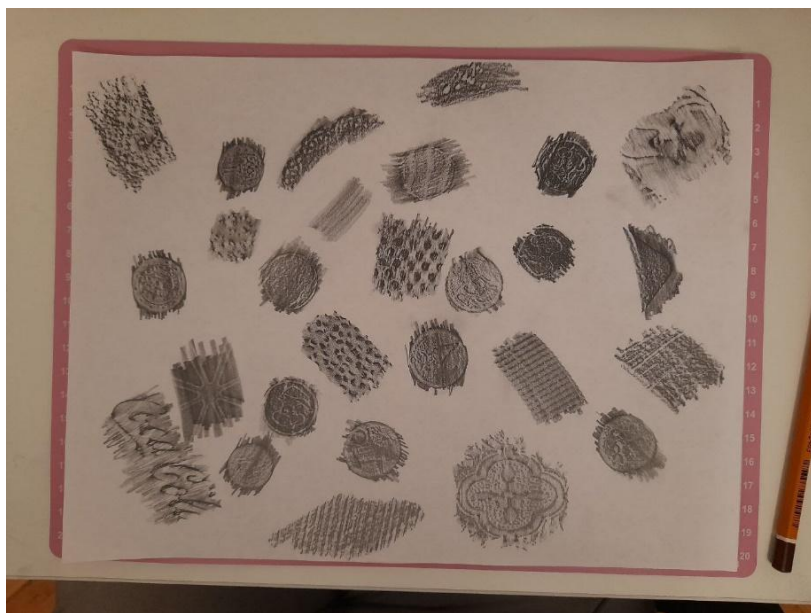
rozvíja zmyslové vnímanie a učí žiakov vnímať estetický potenciál bežných materiálov.

Cieľom aktivity je štúdium rôznych štruktúr využívaných na minciach, tiež ich dekoračných a ochranných prvkov, a následné porovnávanie s inými prírodnými či umelými štruktúrami. Prostredníctvom praktickej skúsenosti žiaci lepšie pochopia, ako povrchová úprava ovplyvňuje funkčnosť, čitateľnosť a estetickú



hodnotu mince. Po ukončení aktivity môže nasledovať diskusia zameraná na návrh vlastných štruktúr, ktoré by sa dali využiť pri tvorbe mincí. Žiaci môžu uvažovať nad tým, aké povrchy by boli vhodné z hľadiska vizuálneho dojmu, odolnosti alebo symbolického významu, čím sa aktivita prirodzene prepája s témami dizajnu, histórie a výtvarnej tvorby.

15 grajciar Františka I., 1807



8. aktivita je určená pre návštevníkov od 11 do 12 rokov.

Názov	<i>História mince</i>
Pomôcky	Papier, výtvarné potreby podľa vlastného výberu
Cieľ	Aktivita je zameraná na „oživenie“ historických exponátov, zameriava sa na otvorenie diskusie o tom, že predmety, ktoré teraz ležia múzeách, boli kedysi aktívne používané.

Priebeh a realizácia aktivity:

Žiaci si najskôr vyberú jednu z mincí, ktorá sa nachádza v expozícii múzea, a podrobnejšie sa s ňou oboznámia. Všímajú si jej veľkosť, materiál, výzdobu, nápisy, ako aj informácie o jej pôvode, datovaní a oblasti, v ktorej bola používaná. Na základe týchto poznatkov a dostupných historických súvislostí sa následne pokúsia predstaviť si „život“ danej mince v období jej vzniku a aktívneho používania.

V praktickej časti aktivity žiaci vytvárajú ilustráciu, v ktorej vizuálne znázornia, čo by si bolo možné za vybranú mincu v danom historickom období kúpiť. Môžu zobrazovať bežné predmety dennej potreby, potraviny, oblečenie, remeselné výrobky alebo služby, ktoré boli v danom čase dostupné. Pri tvorbe ilustrácie pracujú s historickým kontextom – zohľadňujú dobu, spoločenské postavenie obyvateľstva, ekonomické pomery či regionálne špecifiká. Aktivita tak podporuje predstavivosť, vizuálne myslenie a schopnosť prepájať historické poznatky s výtvarným vyjadrením.

Aktivita otvára priestor na diskusiu o funkcii peňazí v dejinách, o hodnote predmetov v rôznych historických obdobiach a o tom, ako sa menil spôsob života ľudí. Prostredníctvom výtvarnej interpretácie žiaci lepšie chápu historický význam mincí a uvedomujú si ich aktívnu úlohu v minulých spoločnostiach.

9. aktivita je určená pre návštevníkov od 12 do 13 rokov.

Názov	<i>Zo života</i>
Pomôcky	Guma, ceruzka, nožíky na lino, atramentová podložka, papier
Cieľ	Monogramy sa v rôznych formách využívali takmer všade v histórii. Či už značili vlastníka alebo tvorcu, dali sa nájsť na mnohých miestach – na keramike, maľbách či vypálené do dobytka. Často mali nie len informatívny charakter, ale boli aj vizuálne zaujímavé spracované. V múzeu sa nachádza viacero rôznych druhov funkčných monogramov s rôznym využitím – či už na značenie vrec alebo aj už spomínaného dobytka.

Priebeh a realizácia aktivity:

Žiaci si v úvodnej fáze aktivity navrhnu vlastný monogram, ktorý môže vychádzať z ich iniciál, prezývky alebo zvoleného symbolu, s ktorým sa stotožňujú. Pri návrhu sa zameriavajú na jednoduchosť tvaru, čitateľnosť a vizuálnu vyváženosť, aby bol monogram vhodný na následné technické spracovanie. Učiteľ môže žiakov viesť k tomu, aby premýšľali nad tým, akú informáciu ich znak nesie a ako sa dá osobná identita vyjadriť prostredníctvom znaku alebo symbolu.

Po vytvorení návrhu žiaci prenesú motív na gumu určenú na linoryt a pomocou nožíkov postupne vyrezávajú negatív obrazu. Počas práce sa oboznamujú so základmi grafickej techniky, učia sa pracovať s nástrojmi bezpečne a uvedomujú si princíp zrkadlového obrazu pri tlači. Hotový štočok následne vyskúšajú otlačať na papier alebo textil, čím si overia funkčnosť a čitateľnosť svojho monogramu. Vytvorený monogram môžu žiaci ďalej využívať ako osobnú pečať a opečiatkovať ním svoje výtvarné práce v nasledujúcich aktivitách, čím sa vytvorí jednotná identita ich tvorby.

Cieľom aktivity je poukázať na historický a kultúrny význam monogramov, ktoré sa v rôznych formách využívali naprieč dejinami. Slúžili nielen na označenie vlastníka alebo tvorcu, ale aj ako znak autorstva, moci či príslušnosti. Monogramy bolo možné nájsť na

keramike, umeleckých dielach, remeselných výrobkoch, taktiež ako vypaľované značky na dobytku alebo označenia vriec a tovaru. Často mali okrem informatívnej aj výraznú estetickú funkciu a boli spracované s dôrazom na ornamentálnosť a symboliku. V múzejných zbierkach sa nachádza viacero príkladov funkčných monogramov s rôznym využitím, ktoré žiakom umožňujú pochopiť prepojenie medzi výtvarným prejavom, praktickou funkciou a historickým kontextom.

Monogram na značenie vriec, Komoča, zač. 20. stor



10. aktivita je určená pre návštevníkov od 12 do 13 rokov.

Názov	<i>Maľované džbány</i>
Pomôcky	Papierové tanieri, temperové farby, štetce, voda
Cieľ	Dôraz sa kladie na využívané pigmenty, tvary a vzory. Aktivita oboznámi žiakov s lokálnymi dizajnovými prvkami využívanými pri tvorbe keramických predmetov.



Džbán habánsky, 19. stor.

Zdobený tanier, 1. polovica 20. storočia

Priebeh a realizácia aktivity:

Žiaci si na papierové tanieri navrhnu vlastné dizajny maľovaných keramických tanierov, ktoré sú inšpirované exponátmi z múzea, predovšetkým tradičnou keramikou a jej ornamentálnou výzdobou.



V úvodnej fáze si pripomenú, aké typy dekorov, farieb a motívov videli v expozícii – môžu to byť geometrické vzory, rastlinné ornamenty, figurálne motívy alebo symbolické znaky typické pre konkrétny región či historické obdobie. Učiteľ žiakov vedie k tomu, aby sa nezameriaval len na kopírovanie vzorov, ale aby ich tvorivo interpretovali a prispôbili vlastnému výtvarnému prejavu.

Samotná tvorba prebieha na papierových tanieroch, ktoré svojím kruhovým tvarom prirodzene simulujú keramický riad. Žiaci pracujú s farbami, fixkami alebo inými výtvarnými médiami a skúmajú možnosti kompozície v kruhu, rozloženie ornamentu od stredu smerom k okrajom či rytmus opakujúcich sa motívov. Počas práce sa učia premýšľať o vzťahu medzi dekorom a funkciou predmetu, o rovnováhe medzi zaplneným a prázdny priestorom a o význame symetrie či asymetrie v užitočnom umení.

Aktivita podporuje rozvoj estetického cítenia, zmysel pre detail a schopnosť prepájať poznatky z múzejnej expozície s vlastnou tvorbou. Zároveň žiakom približuje význam keramiky ako súčasti



každodenného života v minulosti aj v súčasnosti a poukazuje na to, že aj užitočné predmety môžu niesť umeleckú a kultúrnu hodnotu. Hotové práce môžu byť prezentované v triede ako improvizovaná výstava, čím sa posilní reflexia a vzájomné zdieľanie inšpirácie.

11. aktivita je určená pre návštevníkov od 12 do 13 rokov.

Názov	<i>Výšivka</i>
Pomôcky	štvorčeky farebného papiera, lepidlo, podkladový papier (môže byť štvorčekový pre ľahšiu orientáciu).
Cieľ	Bližšie oboznámenie sa s tradičnou výšivkou, jej farebnosťou a dizajnom.

Priebeh a realizácia aktivity:

Žiaci lepia štvorčeky farebného papiera na podkladový papier, čím vytvárajú vlastný dizajn pre krížikovú výšivku. Aktivita vychádza z inšpirácie tradičnými ľudovými vzormi, ktoré mali možnosť vidieť v múzeu, a umožňuje im preskúmať základné princípy ornamentu a farebnej kompozície. V úvodnej fáze sa žiaci oboznámia s charakteristickými tvarmi a motívmi ľudových výšiviek – môžu to byť geometrické vzory, rastlinné alebo figurálne motívy – a diskutujú o ich symbolike a využití v minulosti.

Pri samotnej práci žiaci plánujú rozloženie štvorčekov na podkladovom papieri, experimentujú s kombináciami farieb a opakovaním vzorov, čím sa učia rozpoznávať rytmus a symetriu vo vzorcoch. Aktivita podporuje ich vizuálne vnímanie, precvičuje jemnú motoriku a schopnosť precíznej práce s detailom. Zároveň si osvojujú princípy premeny plošného dizajnu na textilný vzor, čo je kľúčové pri tvorbe krížikovej výšivky.

Okrem technických zručností aktivita podnecuje aj kreatívne myslenie – žiaci môžu kombinovať tradičné motívy s vlastnými nápadmi a vytvoriť tak originálny dizajn, ktorý reflektuje ich osobný štýl a estetické cítenie. Hotové návrhy môžu byť vystavené v triede alebo ďalej spracované pri skutočnom šití, čím sa prepojí vizuálne učenie s praktickými zručnosťami a prehĺbi porozumenie ľudovej kultúre a remeselnej tradícii.



Kútna plachta, Mojzesovo, 90. roky 19. stor.

12. aktivita je určená pre návštevníkov od 12 do 13 rokov.

Názov	<i>Módna prehliadka</i>
Pomôcky	Obrázky historických šperkov, papiere, plošné výtvarné pomôcky vlastného výberu.
Cieľ	Poukázať na skutočnosť, že aj šperky, ktoré teraz vidíme v múzeu, boli kedysi nosené a ich majitelia rovnako ako my, rozmýšľali, ako a s čím ich skombinovať, keď sa obliekali.

Priebeh a realizácia aktivity:

Žiaci si v úvodnej fáze aktivity vyberú jeden zo šperkov z múzejnej expozície, ktorý bude slúžiť ako predloha pre ich tvorbu. Pred samotným výberom si spoločne prejdú charakteristické znaky jednotlivých šperkov – materiál, tvar, dekoratívne prvky, farebnosť, štýl a symboliku, ktorú niesli v historickom alebo kultúrnom kontexte. Učiteľ žiakom vysvetlí, že úlohou nebude iba nakresliť šperk, ale využiť jeho vizuálne a estetické kvality ako inšpiráciu pre vytvorenie kompletného outfitu, ktorý by k danému šperku harmonicky ladil. Aktivita tak prepája výtvarnú tvorbu, dizajn a historické poznatky.

Po výbere šperku žiaci pristúpia k návrhu vlastného outfitu. Pri tvorbe sa môžu zamýšľať nad tým, aké farby, materiály a tvary by sa hodili k vybranému šperku, a ako jeho ornamentálne prvky môžu ovplyvniť celkový vzhľad odevu. Môžu experimentovať s rôznymi štýlmi – od historických kostýmov cez ľudové motívy až po moderné módné interpretácie. Žiaci tak rozvíjajú svoju kreativitu, estetické cítenie

a schopnosť kombinovať prvky dizajnu s praktickou funkčnosťou oblečenia (Timková, 2024).

Po dokončení návrhov nasleduje časť, v ktorej sa žiaci pripravujú na prezentáciu svojich diel. Každý žiak alebo skupina žiakov pripraví vizuálnu ukážku svojho outfitu, pričom môžu využiť kresbu, farebné akcenty, koláže, doplnky alebo poznámky o materiáloch a štýle. Následne sa práce prezentujú formou módnjej prehliadky – žiaci môžu svoje návrhy „predviesť“ pred spolužiakmi, komentovať inšpiráciu zo šperku, vysvetliť, prečo zvolili konkrétne farby, tvary či kombinácie materiálov a ako tieto prvky spolu ladia.

Cieľom aktivity je rozvíjať nielen výtvarné a dizajnérске zručnosti, ale aj schopnosť argumentovať, interpretovať a reflektovať vlastnú tvorbu. Prostredníctvom prepojenia múzejného exponátu so súčasnou tvorbou sa žiaci učia pozeráť na historické a kultúrne artefakty ako na inšpiráciu, ktorá môže byť súčasne kreatívna aj funkčná. Aktivita podporuje tímovú spoluprácu, prezentáciu pred publikom, schopnosť vizuálne komunikovať myšlienky a zároveň rozvíja porozumenie histórii módy a významu doplnkov v rôznych kultúrnych a časových kontextoch.

Vstupom do Múzea Jána Thaina v Nových Zámkoch majú účastníci možnosť zoznámiť sa s mnohými historickými skutočnosťami, ktoré odhaľujú národné povedomie a prehľbujú vzťah k predchádzajúcim generáciám. Návšteva múzea tak v závere nepredstavuje len obohatenie o nové poznatky, ale aj uvedomenie si hodnoty kultúrneho dedičstva, ktoré je dôležité chrániť a odovzdávať ďalším generáciám. Získané poznanie prirodzene uzatvára celkový zážitok a zanecháva v návštevníkoch hlbšie porozumenie minulosti v kontexte súčasnosti.

3.3 Balneologické múzeum Imricha Wintera v Piešťanoch

Balneologické múzeum Imricha Wintera je kultúrno-historická inštitúcia v Piešťanoch, ktorá dokumentuje dejiny kúpeľníctva, kúpeľov a regiónu Piešťan. Je pomenované po svojom zakladateľovi Imrichovi Winterovi (1878 – 1943), ktorý spolu so správcom kúpeľov Václavom Vlkom, inicioval vznik múzea a Piešťanskej muzeálnej spoločnosti už v prvej polovici 20. storočia.

Je to múzeum, ktoré rozpráva o zdraví, vede, tradícii kúpeľníctva a vynachádzavosti človeka, pozýva nás k tvorbe na pomedzí medicíny a umenia. Aktivity v tejto kapitole prepájajú vodu ako inšpiráciu, symbol obnovy a zrkadlo tela aj duše.

3.3.1 Prehliadka Balneologického múzea v Piešťanoch



Balneologické múzeum Imricha Wintera v Piešťanoch patrí medzi významné kultúrno-historické inštitúcie na Slovensku. Jeho poslaním je dokumentovať dejiny kúpeľníctva, prírodné bohatstvo a kultúrny vývoj Piešťan a širšieho regiónu. Múzeum nesie meno Imricha Wintera, významnej osobnosti, ktorá sa výrazne zaslúžila o rozvoj piešťanských kúpeľov a o vznik múzejnej

činnosti v meste. Základy múzea boli položené už v roku 1928, pričom oficiálne sprístupnené bolo v roku 1933.

Múzeum spravuje bohaté zbierky z oblasti archeológie, etnografie, histórie, prírodných vied, umenia a balneológie. Prostredníctvom stálych expozícií približuje návštevníkom vývoj kúpeľníctva, život



obyvateľov regiónu, tradičnú ľudovú kultúru, ale aj významné osobnosti slovenských dejín. Okrem hlavnej expozície v Piešťanoch zahŕňa aj tematicky zamerané objekty ako sú etnografická expozícia, pamätné izby významných osobností či výstavné priestory vo vile Dr. Lisku.

Balneologické múzeum ponúka konkrétne tieto stále expozície:

- **Hlavná expozícia** – história Piešťan a kúpeľníctva, prírodné vedy, archeológia, etnografia, numizmatika aj minerálne vody.
- **Etnografická expozícia** – vyzdvihuje ľudovú tvorivosť a tradície regiónu, v rámci ktorej sa nachádza aj autentický maloroľnícky dom z prelomu 19. a 20. storočia.
- **Expozícia venovaná gen. M. R. Štefánikovi** – pripomína osobnosť významného slovenského dejateľa.
- **Pamätná izba Ivana Kraska** – expozícia v byte, kde básnik žil a pracoval, ktorú múzeum modernizovalo a reštalovalo v roku 2025.
- **Expozície vo Vile dr. Lisku** – zahŕňajú ďalšie historické a tematické výstavy (napr. dejiny kúpeľov na Slovensku, sakrálne umenie).



Balneologické múzeum Imricha Wintera plní dôležitú vzdelávaciu a kultúrnu funkciu, keďže prostredníctvom výstav, prednášok a sprievodných podujatí podporuje záujem o históriu, kultúrne dedičstvo a identitu regiónu. Návšteva múzea tak ponúka

nielen získanie nových poznatkov, ale aj hlbšie pochopenie historických súvislostí a hodnoty tradícií, ktoré formovali Piešťany ako významné kúpeľné mesto (Slávková, 2024).

3.3.2 Prepojenie informácií o Balneologickom múzeu s realizáciou expresívnej tvorby

13. aktivita je určená pre návštevníkov od 13 do 14 rokov.

Názov	<i>Životný triptych</i>
Pomôcky	látky, telefón / fotoaparát, tuš, tlačiareň, lampy, kniha Povestí (kniha).
Cieľ	Dokáže analyzovať a reprodukovat' výtvarné štýly, pričom vie uplatniť dekoratívne a symbolické prvky typické pre secesiu. Dokáže kreatívne interpretovať slovenské povesti a vyjadriť ich príbeh pomocou 3 fotografií doplnených kresbou.

Priebeh a realizácia aktivity:

Pred samotnou výtvarnou aktivitou žiaci spoločne brainstormujú a prostredníctvom riadenej diskusie sa snažia odhaliť možný príbeh triptychu. Uvažujú nad dejovou následnosťou, hlavnou myšlienkou a symbolikou jednotlivých obrazov. Cieľom tejto úvodnej fázy je rozvíjať predstavivosť, schopnosť interpretácie a tímovej spolupráce. Následne sa žiaci rozdelia do menších skupín po štyroch až piatich členoch, v ktorých budú spoločne plánovať a realizovať vlastný výtvarný zámer.

Každá skupina vytvorí tri na seba nadväzujúce obrazy vo forme inscenovaných fotografií, v ktorých budú účinkovať samotní žiaci. Pri tvorbe budú mať k dispozícii látky slúžiace ako kostýmové doplnky a lampy na dotvorenie svetelnej atmosféry. Skupiny si vyberú jednu z povestí z knihy *Povesti o slovenských liečivých prameňoch a kúpeľoch*, ktorú následne spracujú do obrazovej podoby. Dôraz sa kladie na výber kľúčových momentov príbehu a ich vizuálne prepojenie tak, aby jednotlivé obrazy tvorili ucelený dejový celok.

Pri realizácii žiaci vedome dodržiavajú charakteristické znaky secesie ako sú plynulé organické línie, alegorické a symbolické motívy, inšpirácia prírodou a dekoratívny charakter kompozície. Po vyhotovení fotografií sa práce vytlačia a žiaci ich výtvarne dotvoria kresbou – zvýraznia kontúry a línie pomocou tušu alebo čierneho pera, čím sa ešte viac priblížia secesnému výrazu a prepoja fotografiu s kresbou.

Na záver aktivity prebieha spoločná reflexia, počas ktorej žiaci prezentujú svoje práce. Ostatné skupiny sa snažia uhádnuť, ktorú povesť autori spracovali, a zároveň poukazujú na konkrétne prvky secesie, ktoré v jednotlivých dielach rozpoznali. Táto fáza podporuje schopnosť interpretácie, kritického myslenia a kultivovaného vyjadrovania vlastných postrehov, ako aj vzájomné učenie sa prostredníctvom umeleckého dialógu.

14. aktivita je určená pre návštevníkov od 12 do 15 rokov.

Názov	<i>Pocity v obrazoch</i>
Pomôcky	kresba ceruzou, akvarel, tuš, papier A4
Cieľ	Dokáže analyzovať a verbálne popísať dielo. Zároveň dokáže vyjadriť emócie prostredníctvom farieb a tvarov.

Priebeh a realizácia aktivity:

V rámci motivačnej fázy vyučovania budú žiaci rozdelení do trojíc. Každá skupina dostane jeden z obrazov triptychu od Arpáda Bascha. Zvolený obraz si môže pozrieť iba jeden žiak zo skupiny, ostatní dvaja ho nevidia. Žiaci sa následne posadia chrbtom k sebe tak, aby kresliaci spolužiaci nemali možnosť vidieť originál ani opisujúceho žiaka.

Úlohou žiaka, ktorý obraz videl, je čo najpresnejšie a najpodrobnejšie opísať výtvarné dielo svojim spolužiakom. Zameriava sa pritom na farby, línie, tvary, kompozíciu, priestorové usporiadanie prvkov, ale aj na celkovú atmosféru a emócie, ktoré obraz vyvoláva. Počas opisovania sa nesmie pozeráť na to, čo spolužiaci kreslia, a nemôže svoje inštrukcie upravovať podľa ich práce. Ostatní dvaja žiaci sa snažia na základe slovného opisu nakresliť obraz, čo najvernejšie.

Na túto aktivitu majú žiaci vyhradený čas tri minúty. Po jeho uplynutí sa úlohy v skupine vymenia a žiaci pokračujú v opisovaní ďalšieho obrazu z triptychu, aby si každý vyskúšal rolu opisujúceho aj kresliaceho.

Po dokončení aktivity si žiaci navzájom ukážu svoje kresby a porovnávajú ich s originálnym obrazom. Nasleduje spoločná reflexia a diskusia, v ktorej žiaci hodnotia, čo sa im podarilo zachytiť presne a ktoré prvky im naopak chýbali alebo boli skreslené. Rozprávajú sa o tom, ako vnímali emócie vyjadrené v obraze a či sa im ich podarilo preniesť do kresby.

Diskusia je vedená pomocou otázok, ako napríklad:

- *Bolo pre vás náročné opísať obraz len slovami?*
- *Aká bola vaša skúsenosť s kreslením podľa inštrukcií?*
- *Vedeli ste si opisovaný obraz jasne predstaviť?*
- *V čom vás pôvodné dielo prekvapilo pri porovnaní s vašou kresbou?*

- *Prostredníctvom akých výtvarných prvkov autor podľa vás vyjadruje emócie v obraze?*

Táto aktivita rozvíja vizuálnu predstavivosť, schopnosť presného vyjadrovania, aktívne počúvanie, spoluprácu v skupine a zároveň vedie žiakov k hlbšiemu vnímaniu výtvarného diela a jeho emocionálneho obsahu.

15. aktivita je určená pre návštevníkov od 11 do 13 rokov.

Názov	<i>Pohyb vody</i>
Pomôcky	akvarel, štetce, poháre na vodu, výkresy A4, soľ, páska, voskovky, špongia, papierové utierky, noviny, slamky,...
Cieľ	Objavuje nové možnosti maľby s akvarelom s následnou možnosťou aplikovať v maľbe.

Priebeh a realizácia aktivity:

Voda je kľúčovou a nenahraditeľnou zložkou kúpeľného prostredia, bez ktorej by samotná existencia kúpeľov nebola možná. Je zdrojom života, pohybu, očisty aj pokoja, a zároveň výrazným vizuálnym i emocionálnym prvkom. Táto výtvarná aktivita vedie žiakov k vedomému pozorovaniu vody a k zamýšľaniu sa nad jej pohybom, štruktúrou, premenlivosťou a rozmanitými formami, v akých sa môže prejavovať.

Na úvod hodiny učiteľ žiakom pustí krátke video alebo premietne sériu fotografií zachytávajúcich rôzne podoby vody – špliechanie morských vln, pokojný tok rieky, hladinu jazera, padajúci dážď, topiaci sa ľad či zamrznuté vodné plochy. Cieľom je vizuálne naladiť žiakov a podnietiť ich vnímať detaily. Nasleduje spoločná diskusia, počas ktorej sa žiaci zamýšľajú nad tým, čo robí vodu dynamickou a živou. Uvažujú o jej pohybe, priehľadnosti, vrstvení, odleskoch svetla, farbách, rytme či kontraste medzi pokojom a silou.

Po úvodnej reflexii učiteľ predstaví žiakom rôzne akvarelové techniky, ktoré im umožnia experimentálne a slobodne zachytiť charakter vody:

- **Mokrý do mokrého** – papier navlhčíme čistou vodou a následne doň nanášame akvarelovú farbu. Žiaci pozorujú, ako sa farba

spontánne rozpíja a mieša. Táto technika je vhodná na jemné, plynulé a pokojné pohyby vody, napríklad hladinu jazera alebo hmlu nad riekou.

- **Slamka alebo pipeta** – kvapky farby nanesieme na papier a pomocou fúkania slamkou vytvárame prúdenie, špliechanie a dynamické smery. Technika evokuje energiu vln, prúdy vody či náhle pohyby.
- **Soľ** – posypaním mokrej farby soľou vznikajú po zaschnutí zaujímavé textúry a štruktúry, ktoré môžu pripomínať odlesky svetla na vodnej hladine alebo kryštalickú štruktúru ľadu.
- **Štetec a zubná kefka** – špliechaním a striekaním farby na papier žiaci vytvárajú dynamické efekty, ktoré môžu znázorňovať dážď, penu vln alebo rozvírenú vodu.
- **Vrstvenie** – po zaschnutí základných farebných plôch žiaci postupne pridávajú tmavšie odtiene. Touto technikou budujú hĺbku, priestor a kontrast, čím zvyrazňujú pohyb alebo smer toku vody.
- **Špagát** – špagát namočený do vody a potretý farbou žiaci pritlačia na papier a následne ho ťahajú alebo nadvihujú. Vznikajú nepravidelné línie a vzory, ktoré môžu pripomínať vodné rastliny, prúdenie či vlny.



Žiaci sú zároveň povzbudzovaní k vytváraniu vlastných techník, k ich kombinovaniu a k experimentovaniu s nástrojmi i materiálmi. Každý žiak si vyberie konkrétny typ vody, ktorý chce vo svojej práci zachytiť – napríklad pokojné jazero, burácajúceorské vlny, rýchly tok rieky alebo jemný dážď – a pomocou zvolených akvarelových postupov vytvorí vlastný výtvarný obraz.

Na záver aktivity vznikne séria rôznorodých akvarelových prác, ktoré jedinečným spôsobom



zachytávajú pohyb, náladu a energiu vody. Nasleduje spoločná prezentácia a reflexia, počas ktorej žiaci hovoria o svojom tvorivom procese, použitých technikách a o tom, aký pocit sa snažili prostredníctvom obrazu vyjadriť.

Aktivita rozvíja kreativitu, experimentálne myslenie, cit pre farbu a štruktúru, ako aj schopnosť vizuálne vyjadriť dynamiku a emóciu. V prípade potreby môže byť doplnená o konkrétnejší a menej abstraktný námet, napríklad **život pri jazere**. Žiaci si môžu zvoliť rastlinu,

živočícha alebo hmyz viazaný na vodné prostredie a spracovať ho prostredníctvom akvarelového experimentu v spojení s pohybom vody.



16. aktivita je určená pre návštevníkov od 9 do 14 rokov.

Názov	<i>Maľba na sklo</i>
Pomôcky	akvarel, štetce, poháre na vodu, výkresy A4, tabuľové sklo (rozмеры A6), papier, ceruza, tenké štetce, tempera, lepidlo
Cieľ	Dokáže vytvoriť lineárnu kresbu podľa predlohy. Oboznamuje sa s rozličnými ľudovými námetmi a technikami.

Priebeh a realizácia aktivity:

V múzeu mali žiaci možnosť spoznať rôzne techniky tradičnej ľudovej remeselnej výroby, ktoré dokumentujú zručnosť, estetické cítenie a duchovný rozmer minulých generácií. Jednou z prezentovaných techník bola aj maľba na sklo – špecifická výtvarná technika úzko spätá s ľudovým a sakrálnym umením, ktorá sa vyznačuje výraznou farebnosťou, plošným spracovaním a dôrazom na líniu.

Na túto múzejnú skúsenosť nadväzuje výtvarná aktivita, v ktorej žiaci pracujú práve s technikou maľby na sklo. Ich úlohou je výtvarne spracovať jednu z ľudových alebo sakrálnych plastík, s ktorými sa stretli počas návštevy múzea. Učiteľ žiakom vopred pripraví a vytlačí fotografie vybraných sošiek, aby mali k dispozícii jasný vizuálny podklad a mohli sa sústrediť na samotný výtvarný proces.

Žiaci si samostatne vyberú jednu sošku a prenesú ju na zvolený formát pomocou jednoduchej lineárnej kresby. V úvodnej fáze učiteľ vysvetlí základné princípy proporcií ľudskej figúry, spôsob ich vymeriavania a upozorní na dôležitosť pozorovania základných tvarov, osí tela a charakteristických znakov zobrazenej plastiky. Dôraz sa kladie na čistotu línie a zachytenie podstaty tvaru, nie na detailnú realistickú kresbu. Žiaci majú zároveň priestor prispôbiť dizajn vlastnému výtvarnému cíteniu a zjednodušiť alebo štylizovať jednotlivé prvky.

Po dokončení kresby žiaci položia papierovú predlohu pod pripravený kúsok skla. Následne obtiahnú kresbu čiernou temperovou farbou zahustenou tekutým lepidlom v pomere 3 : 2, čím vzniknú výrazné kontúry typické pre maľbu na sklo. Táto fáza si vyžaduje sústredenie a precíznosť, keďže línie tvoria základ celej kompozície.

Po zaschnutí kontúr žiaci postupne dopĺňajú detaily a nanášajú farebné plochy. Farby aplikujú v súvislej vrstve, bez miešania, aby dosiahli typický plošný a dekoratívny charakter. V závere prekryjú celý motív vrstvou farby, čím uzatvoria kompozíciu. Po otočení skla sa na jeho druhej strane objaví hotový obraz s čistými líniami a jasnými farbami. Táto aktivita umožňuje žiakom nielen spoznať tradičnú výtvarnú techniku, ale aj hlbšie porozumieť vzťahu medzi ľudovým umením, remeslom a duchovnou kultúrou. Rozvíja jemnú motoriku, pozorovacie schopnosti, cit pre líniu a farbu, ako aj schopnosť prenášať priestorový objekt do plošného výtvarného vyjadrenia.

17. aktivita je určená pre návštevníkov od 13 do 15 rokov.

Názov	<i>Ľudový hrdina</i>
Pomôcky	nožnice, papier, lepidlo, časopisy
Cieľ	Dokáže zapojiť súčasné trendy do ľudovej kultúry. Vyvodit' na základe predchádzajúcich vedomostí možné problémy a ťažkosti bežných ľudí v 19. - 20. storočí.

Priebeh a realizácia aktivity:

Žiaci majú za úlohu prostredníctvom koláže vytvoriť vlastného „ľudového superhrdinu“, ktorý prepája svet súčasnej populárnej kultúry s tradičným ľudovým umením. Literárny hrdina je typický tým, že samotné jeho vlastnosti vychádzajú v príbehu, ale vzhľadom k regiónu je možné ich prispôbiť (bližšie Chanasová, 2020).

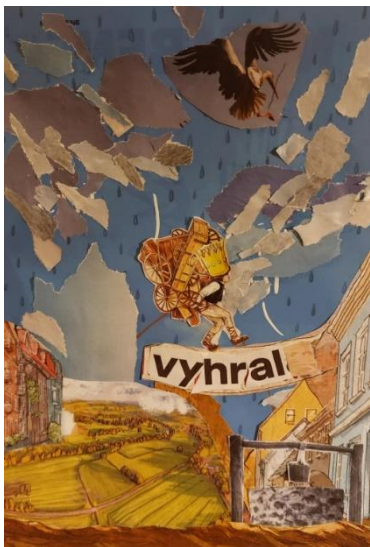
Aktivita sa začína krátkym brainstormingom, počas ktorého žiaci pomenúvajú superhrdinov, ktorých poznajú, a rozprávajú sa o ich schopnostiach, výzore a poslaní. Spoločne hľadajú, čím sú títo hrdinovia výnimoční a akú úlohu zohrávajú v spoločnosti.

Následne učiteľ plynulo nadviaže na tému múzea a žiaci si pripomínajú drevené plastiky, ktoré počas návštevy videli – ich výrazy, symboliku, materiál, jednoduchosť tvarov či duchovný rozmer. Žiaci uvažujú nad tým, ako by sa tieto tradičné vizuálne prvky dali prepojiť s predstavou superhrdinu a akú podobu by mohol mať hrdina určený pre ľudí 19. storočia. Premýšľajú nad tým, aké hodnoty by zastupoval a aké problémy by pomáhal riešiť.

V ďalšej fáze si žiaci samostatne alebo s miernou podporou učiteľa definujú základný koncept svojej postavy. Zapišu si tri vizuálne charakteristiky hrdinu, tri superschopnosti a jeden konkrétny problém alebo situáciu, ktorú by ich hrdina riešil. V prípade potreby môže byť aktivita doplnená krátkym brainstormingom v menších skupinách, v ktorých žiaci uvažujú o tom, akým každodenným problémom – od chudoby a chorôb až po tvrdú prácu či prírodné živly – čelili ľudia v minulosti.

Po vytvorení konceptu majú žiaci pätnásť minút na zhromaždenie materiálu a začatie tvorby koláže. Pracujú s rôznorodými výstrižkami, papiermi a textúrami, ktoré im umožňujú experimentovať a hľadať vhodnú vizuálnu podobu postavy. Po uplynutí času priložia k hotovej koláži krátky textový popis a vymenia si svojho hrdinu so spolužiakom.

Nasleduje druhé tvorivé kolo, počas ktorého majú žiaci opäť pätnásť minút na zásah do koláže niekoho iného. Ich úlohou je reagovať na pôvodný koncept, rozvíjať ho alebo dopĺňať novými nápadmi. Na záver si žiaci koláže opäť vymenia, vrátia sa k svojej pôvodnej postave a dotvoria ju do finálnej podoby. Hotového ľudového superhrdinu následne predstavia triede a vysvetlia jeho príbeh, schopnosti a význam. Aktivita podporuje tvorivosť, fantáziu, spoluprácu, schopnosť pracovať s konceptom a zároveň vedie žiakov k hravému prepojeniu histórie, ľudového umenia a súčasného vizuálneho jazyka (Slávková, 2024).



Príbeh hrdinu Janka Cholerika, neskôr prezývaného Kráľa.

Schopnosti

- Lieči choleru a všetky choroby začínajúce na CH.
- Má problém s ovládaním hnevu, no keď sa nahnevá, má silu 100 tátošov a poore pole za necelý deň.
- Vychýrený krotiteľ bocianov. Zdanlivo neužitočná schopnosť, no Janko sa na nich naučil lietať a takto môže lietať z dediny do dediny a liečiť tam všetky neduhy začínajúce na CH.

Vzhľad

- Kroj ako pravý šumný mládenec.
- Potmehútsky úsmev.
- Nízky vzrast.

Osud

Ako tak lietal po dedinách, choroby liečil a od iných neduhov ľudí zachraňoval, našiel si dievčinu a už nikdy viac sa nenahneval. Choleru stále liečil, no cholerikom už viac nebol. Rovnako ako silu 100 tátošov už nemal. A tak sa kedysi vznetlivý Janko stal vznešeným a veľaváženým Jánom a ľudia si ho za kráľa zvolili. Avšak po smrti jeho milovanej ho žiaľ premohol a poet sa z neho stal (Slávková, 2024).

18. aktivita je určená pre návštevníkov od 14 do 15 rokov.

Názov	<i>Nové logo</i>
Pomôcky	papier, ceruzy, fixky, tuš
Cieľ	Dokáže kriticky analyzovať dizajn loga. Dokáže využiť získané poznatky na tvorbu vlastného loga.

Priebeh a realizácia aktivity:



V múzeu sa nachádzali rôzne typy historických fliaš na minerálne vody vyrobených zo skla, plastu aj keramiky. Každá z nich sa vyznačovala jedinečným tvarom, farebným riešením, logom a názvom, ktoré odrážali dobu svojho vzniku, technologické možnosti aj

vtedajšie estetické cítenie. Tieto objekty poskytujú žiakom zaujímavý pohľad na vývoj dizajnu a vizuálnej identity značiek v priebehu času. Žiaci pracujú v menších skupinách, kde porovnávajú dizajn a logo sklenenej fľaše minerálnej vody Korytnice z 20. storočia s jej súčasnou podobou. Ich úlohou je identifikovať päť rozdielov a päť podobností v dizajne fliaš a loga, pričom sa zameriavajú na tvar fľaše, typ písma, farebnosť, symboly a celkový vizuálny dojem. Týmto spôsobom si uvedomujú, ktoré prvky dizajnu sa v čase menia, ktoré naopak zostávajú zachované ako nositelia identity značky.

Pri spoločnom vyhodnotení aktivít učiteľ vedie diskusiu pomocou otvorených otázok, ktoré žiakov podnecujú k vyjadreniu vlastného názoru a k uvažovaniu nad významom dizajnu. Môžu odpovedať napríklad na otázky: Ktorý dizajn sa vám páči viac a prečo? Ktorý na vás pôsobí príjemnejšie alebo dôveryhodnejšie? Prečo si myslíte, že sa logá a obaly značiek v priebehu času menia? Ako by sa podľa vás mohli vyvíjať v budúcnosti?

Následne sa prostredníctvom brainstormingu spoločne zamýšľajú nad tým, čo je logo, akú má funkciu a prečo je pre značku dôležité. Žiaci prichádzajú na základné princípy dobrého loga, ktoré učiteľ následne zhrnie do troch kľúčových charakteristík: výstižnosť, zapamätateľnosť a jedinečnosť. Diskutujú o tom, ako tieto vlastnosti ovplyvňujú vnímanie značky a rozhodovanie spotrebiteľa (Slávková, 2024).

V záverečnej časti aktivity si žiaci vyberú existujúcu značku – môže ísť aj o minerálnu vodu – a ich úlohou je navrhnúť nový dizajn jej loga. Pred samotnou tvorbou si jasne zadefinujú, čo má ich logo

vystihovať, akú emóciu alebo hodnotu má komunikovať, čím má byť zapamätateľné a jedinečné a aké farby sú pre danú značku najvhodnejšie. Aktivita tak rozvíja nielen výtvarnú kreativitu, ale aj schopnosť analyticky uvažovať o vizuálnej komunikácii a význame dizajnu v každodennom živote.

19. aktivita je určená pre návštevníkov od 13 do 15 rokov.

Názov	<i>Rôzne štádia deformácie</i>
Pomôcky	kresba ceruzou, rudkou, uhlíkom, 6 fliaš (plastové, plechovky), ceruza, rudka, uhlík, papier A4
Cieľ	Dokáže využiť ceruzu, rudku a uhlík na zachytenie tvaru, línie, štruktúry a kontrastov.

Priebeh a realizácia aktivity:

V múzeu sa nachádzali rôzne typy historických fliaš od minerálnych vôd vyrobených zo skla, plastu aj keramiky. Každá z nich sa vyznačovala jedinečným tvarom, farebným riešením, logom a názvom, ktoré odrážali dobu svojho vzniku, technologické možnosti aj vtedajšie estetické cítenie. Tieto objekty poskytujú žiakom zaujímavý pohľad na vývoj dizajnu a vizuálnej identity značiek v priebehu času.

Žiaci pracujú v menších skupinách, kde porovnávajú dizajn a logo sklenenej fľaše minerálnej vody Korytnice z 20. storočia s jej súčasnou podobou. Ich úlohou je identifikovať päť rozdielov a päť podobností v dizajne fliaš a loga, pričom sa zameriavajú na tvar fľaše, typ písma, farebnosť, symboly a celkový vizuálny dojem. Týmto spôsobom si uvedomujú, ktoré prvky dizajnu sa v čase menia a ktoré naopak zostávajú zachované ako nositelia identity značky.

Pri spoločnom vyhodnotení aktivít učiteľ vedie diskusiu pomocou otvorených otázok, ktoré žiakov podnecujú k vyjadreniu vlastného názoru a k uvažovaniu nad významom dizajnu. Môžu odpovedať napríklad na otázky: Ktorý dizajn sa vám páči viac a prečo? Ktorý na vás pôsobí príjemnejšie alebo dôveryhodnejšie? Prečo si myslíte, že sa logá a obaly značiek v priebehu času menia? Ako by sa podľa vás mohli vyvíjať v budúcnosti?

Následne sa prostredníctvom brainstormingu spoločne zamýšľajú nad tým, čo je logo, akú má funkciu a prečo je pre značku dôležité. Žiaci prichádzajú na základné princípy dobrého loga, ktoré učiteľ následne zhrnie do troch kľúčových charakteristík: výstižnosť, zapamätateľnosť a jedinečnosť. Diskutujú o tom, ako tieto vlastnosti ovplyvňujú vnímanie značky a rozhodovanie spotrebiteľa.

V záverečnej časti aktivity si žiaci vyberú existujúcu značku – môže ísť aj o minerálnu vodu – a ich úlohou je navrhnúť nový dizajn jej loga. Pred samotnou tvorbou si jasne zadefinujú, čo má ich logo vystihovať, akú emóciu alebo hodnotu má komunikovať, čím má byť zapamätateľné a jedinečné a aké farby sú pre danú značku najvhodnejšie. Aktivita tak rozvíja nielen výtvarnú kreativitu, ale aj schopnosť analyticky uvažovať o vizuálnej komunikácii a význame dizajnu v každodennom živote (inšpir. podľa Slávková, 2024).

Popisovaná aktivita sa dá prepojiť s témou recyklácie a dĺžkou rozkladu kovových a plastových fliaš v prírode. Hliníková plechovka sa rozkladá 50-200 rokov, pričom plastová fľaša dlhšie 450-1000.





Zdroj: Slávková (2024)

20. aktivita je určená pre návštevníkov od 15 rokov.

Názov	<i>Dizajn etikety fľaše</i>
Pomôcky	dotazníky, fľaše, nožnice, papier, fixky, ceruzy, tempera, štetce
Cieľ	Dokáže rozoznať základné stratégie tvorby reklám a uvedomujú si jej riziká. Vyvodí kritéria na základe svojho prieskumu. Dokáže vytvoriť reklamný materiál podľa stanovených kritérií.

Priebeh a realizácia aktivity:

Pred samotnou výtvarnou aktivitou dostane každý žiak jednoduchý dotazník, do ktorého si zaznamenáva odpovede svojich spolužiakov. Žiaci sa ich môžu pýtať aj vlastné doplnkové otázky podľa toho, čo považujú za dôležité alebo zaujímavé. Týmto spôsobom si vytvárajú zjednodušený „prieskum trhu“, prostredníctvom ktorého zisťujú, čo je pre ich cieľovú skupinu atraktívne, aké farby, tvary, názvy či vlastnosti nápojov preferujú a čo ovplyvňuje ich rozhodovanie pri kúpe.

Na základe získaných informácií je následnou úlohou žiakov definovať vlastný produkt – nápoj, ktorý sa tematicky viaže na minerálne vody. Premýšľajú nad jeho názvom, cieľovou skupinou, charakterom a hlavnými výhodami. Ich cieľom je vytvoriť čo najatraktívnejší dizajn fľaše a etikety tak, aby dokázali svoj produkt „predať“ a zaujať potenciálneho zákazníka už na prvý pohľad. Žiaci si tak uvedomujú, aký veľký význam má vizuálna stránka produktu v reklame a marketingu.

Tvorivý proces začínajú technickou prípravou – vymerajú pás papiera, ktorý bude presne obopínať fľašu. Učiteľ má k dispozícii niekoľko náhradných fliaš pre prípad, že by si niektorý žiak vlastnú nepriniesol. Na papier si najskôr vytvoria návrh dizajnu, ktorý postupne rozpracujú, prekreslia a výtvarne dotvoria. Po dokončení návrh pripevnia pomocou pásky na fľašu a vytvoria tak finálnu podobu obalu.

Po ukončení tvorby sa všetky fľaše rozložia vedľa seba a vznikne improvizovaný „regál“ s nápojmi. Každý žiak si zapíše tri produkty, ktoré by si zakúpil a k nim tri kľúčové slová vysvetľujúce jeho rozhodnutie. Pred samotným zdieľaním hodnotení má každý autor možnosť krátko odprezentovať svoj produkt a dizajn, predstaviť jeho výhody a osloviť spolužiakov.

Po prezentáciách majú žiaci možnosť svoje pôvodné rozhodnutia prehodnotiť a prípadne upraviť. Nasleduje spoločná diskusia, v ktorej žiaci reflektujú celý proces. Učiteľ kladie otázky ako: *Zmenili ste svoj názor po bližšom predstavení produktu? Prečo? Čo ste si uvedomili pri vyplňaní dotazníkov? Ako reklama ovplyvňuje vaše rozhodovanie? Zamýšľate sa nad tým, či to, čo vidíte v reklame, je vždy pravda?*

Aktivita vedie žiakov k rozvoju kritického myslenia, mediálnej gramotnosti a uvedomeniu si manipulatívneho potenciálu reklamy.

Zároveň im ukazuje, aké dôležité je poznať svoj trh, zákazníkov a zodpovedne pristupovať k tvorbe vizuálnej komunikácie (uprav podľa Slávková, 2024).

3.4 Ľubovniansky skanzen



Ľubovniansky skanzen, nachádzajúci sa priamo pod hradom Ľubovňa, predstavuje jedinečný etnografický komplex, ktorý autenticky zachytáva život a kultúru ľudí obývajúcich severovýchodné Slovensko v minulosti. Skanzen bol založený v roku 1985 a dnes je jednou z najkrajších a najautentickejších expozícií ľudovej architektúry na Slovensku. Nachádza sa v krásnom prírodnom prostredí, ktoré harmonicky dotvára atmosféru historických stavieb.

Skanzen pozostáva z niekoľkých historických objektov, medzi ktoré patria predovšetkým tradičné drevené domy, hospodárske budovy, remeselnícke dielne a sakrálné objekty. Najvýznamnejším exponátom je drevený gréckokatolícky kostolík svätého Michala archanjela z roku



1833, ktorý predstavuje dokonalú ukážku tradičnej sakrálnej architektúry karpatskej oblasti. Tento kostolík, rovnako ako ostatné objekty v skanzene, bol prenesený z okolitých obcí a zachránený pred zničením.

3.4.1 Prehliadka skanzenu v Starej Ľubovni

Výber tohto múzea bol ovplyvnený tým, že jeho lokalita ponúka autentickú a esteticky hodnotnú inšpiráciu pre rôzne výtvarné techniky. Poskytuje možnosť spájať výtvarnú tvorbu so spoznávaním kultúrneho dedičstva a histórie regiónu a umožňuje žiakom získať bližší vzťah k ich domovu a kultúre.

Exponáty ako zdroj výtvarnej inšpirácie

Ľubovniansky skanzen ako námet na výtvarné aktivity pre žiakov je ideálny z viacerých dôvodov. Predovšetkým ponúka žiakom možnosť bližšie spoznať tradičnú ľudovú kultúru, architektúru a remeselnícke techniky, ktoré sú súčasťou ich kultúrneho dedičstva. Táto expozícia umožňuje autentický kontakt s minulosťou a podporuje hlbšie pochopenie spôsobu života našich predkov.

Drevené stavby s precízne vyrezávanými detailmi a ornamentmi môžu slúžiť ako výtvarná inšpirácia pre kresbu, maľbu alebo výrobu modelov. Farebné či vyrezávané vzory, ktoré sú typické pri výzdobe niektorých interiérov domov, môžu motivovať žiakov k tvorbe vlastných ornamentov alebo návrhov vzorov. Kostolík svätého Michala archanjela so svojimi bohato zdobenými ikonami a jedinečnou architektúrou poskytuje priestor pre štúdium sakrálneho umenia a jeho reinterpretáciu v moderných výtvarných technikách (inšpir. prevzatá Štellmachová, 2024).

3.4.2 Prepojenie informácií o skanzene s realizáciou expresívnej tvorby

21. - 23. aktivita je určená pre návštevníkov od 10 do 14 rokov.

Názov	<i>Architektúra</i>
Pomôcky	farebná ceruza, uhlík, pastel, materiál na koláž
Cieľ	Pozná tradičnú architektúru a kultúru prostredníctvom exponátov Ľubovnianskeho skanzenu. Výtvarnými technikami vyjadrí estetické prvky drevených i iných stavieb a ich farebnosť. Oboznámi sa s ľudovou architektúrou, rozvíja si estetické cítenie a zručnosti pri práci s rôznymi výtvarnými technikami a materiálmi.

Priebeh a realizácia aktivity:

Žiaci navštívia **Ľubovniansky skanzen**, kde absolvujú komentovanú prehliadku a prezrú si jednotlivé objekty, medzi ktoré patria **drevený kostol sv. Michala archanjela, hospodárske budovy a tradičné domy**. Počas prehliadky si každý žiak vyberie **architektonický prvok**, ktorý ho najviac zaujme – napríklad fasádu, dvere, strechu alebo ornament – a odfotí si ho, prípadne im ho odfotí učiteľ alebo spolužiak. Tieto fotografie poslúžia ako inšpirácia pre ďalšie výtvarné aktivity.

K realizácii výtvarných aktivít môže pedagóg zvoliť dve varianty:

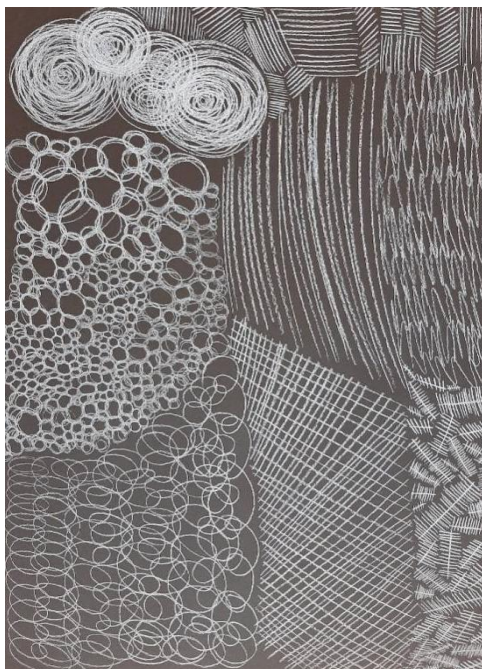
1. **V triede po návšteve skanzenu** – žiaci budú pracovať na hodine výtvarnej výchovy, kde budú mať všetky pomôcky a materiály po ruke.
2. **Priamo v skanzene** – v podobe výtvarného plenéru, čo umožní zachytiť atmosféru a detaily objektov priamo na mieste. Tento variant závisí od vybavenia školy, počasia a organizačných možností.

Kresba farebnou ceruzou alebo pastelom – zachytenie atmosféry a detailov: Žiaci budú pracovať s farebnou ceruzou alebo pastelom a budú sa sústreďovať na zachytenie atmosféry skanzenu. Okrem samotných budov sa budú snažiť vyjadriť aj svoje dojmy, emócie a predstavy, ktoré v nich prostredie vyvoláva.

- Dôležité je, aby kresba **nebola precízna či technicky dokonalá**, ale aby odrážala **jedinečnosť prostredia a osobný pohľad žiaka**.
- Žiaci môžu experimentovať s detailmi, ktoré sú konkrétne aj abstraktné, a tým rozvíjať **umeleckú expresivitu a prácu so suchými technikami**.

Spracovanie:

Zachytenie atmosféry, ktorá prevládala v skanzene – dominovala zasnežená krajina. Niektoré z línii symbolizujú sneh, iné nerovnú kamennú cestu, drevený plot, či kožušinu, ktorá bola cez neho prechodná (Štellmachová, 2024).



Koláž – tradičný dom v novom kontexte: Žiaci vytvoria koláž pomocou výstrižkov z farebných papierov, textílií alebo recyklovaných materiálov. Ich úlohou bude **preniesť vybranú budovu alebo jej časti do moderného či fantastického kontextu.**

- Môžu umiestniť tradičný dom do futuristického prostredia, krajiny inšpirovanej prírodou alebo abstraktnej kompozície.
- Táto technika rozvíja **kreativitu, zmysel pre kombinovanie farieb a textúr** a podporuje experimentovanie s netradičnými materiálmi.

Kresba uhlíkom alebo ceruzou – zachytenie atmosféry skanzenu
Žiaci použijú kresbu uhlíkom alebo ceruzou na **zobrazenie celkovej atmosféry skanzenu**, či už ide o konkrétnu stavbu, niekoľko budov alebo celé prostredie.

- Pri tejto technike je dôležitý dôraz na **správne perspektívne zobrazenie, prácu so svetlom a tieňom** a schopnosť zachytiť **proporcie a priestor.**
- Cieľom je, aby sa žiaci naučili **prehľadne a realisticky interpretovať prostredie**, pričom zachovávajú aj umelecký dojem a atmosféru miesta.

Zachytenie atmosféry, ktorá prevládala v skanzene.



Spracovanie: Zobrazenie skanzenu s pomocou ceruzy (Štellmachová, 2024).

24.-26. aktivita určená pre návštevníkov od 11 do 14 rokov.

Názov	<i>Život našich predkov</i>
Pomôcky	ceruza, pero, tuš, výkresy
Cieľ	Oboznámi sa s interiéromi obydľí a sakrálnych stavieb v Ľubovnianskom skanzene. Zvládne na základe pozorovania výtvarne interpretovať tradičný ľudový interiér, pričom si osvojí rôzne techniky na zobrazenie interiéru. Zdôrazňuje detaily, reálne zobrazenie a atmosféru jednotlivých priestorov.

Priebeh a realizácia aktivity:



Návšteva skanzenu: Žiaci si prezrú interiéry obytných domov, hospodárskych priestorov a dreveného kostolíka sv. Michala archanjela. Zamerajú sa na zariadenie, tradičné dekorácie, umelecké prvky (ikony, maľby) a remeselné detaily (napr. vyrezávané lavice, zdobené truhlice).

Diskusia a inšpirácia: Po návrate žiaci spoločne diskutujú o tom, čo ich najviac zaujalo.

Tvorba: Každý žiak si vyberie konkrétnu časť interiéru, ktorú výtvarne spracuje.

Kresba pastelom – zátišie z interiéru: Žiaci si vyberú zátišie z interiéru, ktoré si počas návštevy skanzenu odfotili. Môže to byť napríklad kuchynský kút s pecou, truhlica, stôl s nádobami alebo iné charakteristické predmety.

- Pri práci s pastelkami sa zamerajú na detaily predmetov, ich vzájomné usporiadanie a proporcie v priestore.

- Okrem presného zachytenia predmetov sa budú snažiť vyjadriť atmosféru priestoru, jeho náladu, teplo domova či historický charakter interiéru.
- Hlavným cieľom je rozvoj práce so suchými technikami, pastelom a farebným vyjadrením, ako aj prehlbovanie schopnosti vnímať a zobrazovať perspektívu a priestorové vzťahy.

Priestor v krabičke – trojrozmerné dielo: Žiaci vytvoria model malého interiéru vidieckeho domu použitím škatule, papiera, látky, farieb a prírodných materiálov. Môžu zobraziť napríklad kút so stolom a lavicami, priestor okolo pece alebo iný interié, ktorý ich zaujal.

- Pri tvorbe môžu vytvoriť realistické detaily, ako sú nábytok, koberce, nádoby alebo drobné predmety, ale aj fantazijné doplnky, ktoré podporia ich kreativitu.
- Do priestoru môžu pridať malé postavičky alebo predmety, čím sa model stane dynamickejšim a živším.
- Cieľom aktivity je rozvoj priestorového myslenia, práce s rôznymi materiálmi a chápanie usporiadania tradičného vidieckeho interiéru. Taktiež sa žiaci učia, ako trojrozmerné koncipovať kompozíciu a vytvárať vizuálne pútavé objekty.

Kresba perom a tušom: Žiaci sa inšpirujú ikonostasom alebo inými sakrálnymi prvkami z kostola sv. Michala archanjela. Ich úlohou je tieto tradičné prvky prepojiť s vlastnou fantáziou a originálnymi vizuálnymi nápadmi.

- Na veľký výkres si najprv ceruzou načrtnú základné kontúry ikonostasu alebo sakrálneho predmetu.
- Do priestoru ikonostasu pridajú moderné, fantazijné alebo surrealistické prvky, ktoré odrážajú ich vlastné predstavy, sny alebo záujmy. Napríklad: ikonostas sa môže stať „bránou času“, sakrálné svietniky môžu vyrastať ako stromy z oltára alebo ikony môžu byť dozdobené geometrickými či futuristickými vzormi.
- Následne všetko vypracujú perom a tušom, pričom sa zamerajú na jemné línie, šrafovanie, detaily a kontrast svetla a tieňa.

Táto technika podporuje výraznú tvorivosť, schopnosť kombinovať tradičné a moderné prvky a rozvíja umenie detailného kreslenia a precíznej práce s líniou (inšp. Šteľmachová, 2024).

27.-29. aktivita určená pre návštevníkov od 8 do 14 rokov.

Názov	<i>Ludový ornament</i>
Pomôcky	akrylové farby, samotvrdnúca hmota, makety ornamentov, ceruza, kus dreva, textília (taška, tričko, opasok)
Cieľ	Vníma a interpretuje detaily ľudového ornamentu, jeho symboliku a dekoratívnu funkciu.



Priebeh a realizácia aktivity:

Žiaci budú vytvárať vlastné umelecké diela inšpirované ornamentmi z tradičných predmetov v Ľubovnianskom skanzene. Táto aktivita podporí jemnú motoriku, kreativitu a rozšíri poznanie o kultúrnom dedičstve. Žiaci budú pracovať na troch výtvarných úlohách, pričom každá sa sústreďí na iný predmet alebo techniku.

Maľba na drevo – vzory a ornamenty na nábytku: Táto výtvarná aktivita je zameraná na **ornamentálne prvky tradičnej ľudovej výzdoby**, ktoré žiaci pozorovali v interiéroch skanzenu. Ide najmä o **maľované trámy, lavice, truhlice, skrine alebo iné časti nábytku**, ktoré boli v minulosti zdobené jednoduchými, ale výraznými vzormi. Žiaci sa prostredníctvom tejto techniky oboznámia s ľudovým ornamentom ako významným výtvarným a kultúrnym prvkom tradičného vidieckeho prostredia.

Na začiatku aktivity žiaci analyzujú ornamenty, ktoré videli alebo si odfotili počas návštevy skanzenu. Spoločne si vysvetlia princípy, na ktorých je tradičná výzdoba založená – symetria, opakovanie motívov, rytmus, jednoduchosť tvarov a obmedzená farebnosť. Učiteľ môže žiakov viesť k vnímaniu významu ornamentov ako nositeľov estetiky, identity a remeselnej zručnosti.

Pred samotnou maľbou si žiaci **navrhnú vlastný ornament na papier**. Tento návrh vychádza z pozorovaných vzorov, no nie je ich presnou kópiou. Ornament zo skanzenu slúži iba ako inšpiračný zdroj, pričom žiaci majú za úlohu vytvoriť vlastný, jedinečný motív, ktorý môže obsahovať tradičné prvky (rastlinné, geometrické alebo symbolické tvary), ale aj jemné moderné alebo osobné interpretácie.

Po schválení návrhu si žiaci prenášajú ornament na drevený podklad (napr. malú drevenú dosku, preglejku alebo iný vhodný kus dreva). Pracujú s akrylovými farbami, ktoré sú vhodné na tento typ povrchu a umožňujú sýte farby a dobré krytie. Počas maľby sa učia pracovať s iným podkladom ako papierom či kartónom, čo rozširuje ich výtvarné skúsenosti a technické zručnosti.

Cieľom aktivity je:

- *rozvoj zmyslu pre ornament, rytmus a symetriu,*
- *pochopenie princípov tradičnej ľudovej výzdoby,*
- *rozvoj jemnej motoriky a precíznosti,*
- *podpora tvorivosti a osobného výtvarného prejavu,*
- *prepojenie kultúrneho dedičstva s vlastnou interpretáciou žiaka.*

Výsledné práce môžu byť prezentované formou malej výstavy, kde si žiaci navzájom predstavia svoje ornamenty a vysvetlia, čím sa inšpirovali. Aktivita tak podporuje nielen výtvarné zručnosti, ale aj reflexiu, komunikáciu a vzťah k tradičnej kultúre.

Hrnček alebo miska zo samotvrdnúcej hmoty: Táto výtvarná aktivita je zameraná na **modelovanie trojrozmerného úžitkového predmetu**, ktorý vychádza z tradičnej ľudovej keramiky pozorovanej v skanzene. Žiaci sa inšpirujú tvarmi keramických nádob ako sú hrnčeky, misky, džbány alebo misy, ktoré boli v minulosti bežnou súčasťou vidieckeho života. Aktivita prepája remeselnú tvorbu s výtvarným návrhom ornamentu a rozvíja vzťah žiakov k tradičným úžitkovým predmetom.

Na začiatku si žiaci prezrú fotografie alebo skutočné ukážky keramických nádob zo skanzenu a spoločne s pedagógom si všimnú ich typické znaky – jednoduchý, funkčný tvar, zaoblené línie, symetriu a ornamentálnu výzdobu. Následne sa rozhodnú, či budú modelovať hrnček alebo misku, a premyslia si základný tvar svojho výrobku.

Žiaci pracujú so samotvrdnúcou modelovacou hmotou, z ktorej ručne vymodelujú vybraný predmet. Počas práce sa učia:

- vytvárať základný tvar nádoby,
- pracovať s hrúbkou stien,
- uhladzovať povrch a spájať jednotlivé časti (napr. uško pri hrnčeku).

Dôraz sa kladie na funkčnosť tvaru, stabilitu a celkový estetický dojem, nie na dokonalosť spracovania.

Po dôkladnom vyschnutí modelu žiaci pristúpia k maľovaniu akrylovými farbami. Pred samotnou maľbou si môžu na papier navrhnuť ornament, ktorý následne prenású na povrch nádoby. Pri tvorbe výzdoby majú možnosť:

- vychádzať z tradičných ornamentálnych motívov (rastlinné, geometrické, symbolické prvky)
- alebo ich kombinovať s modernými a osobnými motívami, ktoré vyjadrujú ich vlastný vkus a tvorivé myslenie.

Cieľom aktivity je:

- *rozvoj priestorového a remeselného myslenia,*
- *pochopenie tvaru a funkcie úžitkového predmetu,*
- *aplikácia ornamentu na trojrozmerný objekt,*
- *prepojenie tradície s osobitou výtvarnou interpretáciou,*
- *rozvoj trpezlivosti, jemnej motoriky a estetického čítania.*

Hotové práce môžu byť súčasťou **tematickej výstavy**, prípadne môžu slúžiť ako dekoratívne objekty v triede. Žiaci tak získajú komplexný zážitok z tvorby – od návrhu cez modelovanie až po finálnu výzdobu,

čím si lepšie uvedomia hodnotu tradičného remesla a jeho miesto v súčasnej tvorbe.

Textilný ornament – návrh na platenú tašku, tričko, obrus alebo vankúš: Táto výtvarná aktivita je zameraná na **tvorbu ornamentálneho vzoru aplikovaného na textil**, ktorý je súčasťou každodenného života. Žiaci sa inšpirujú tradičnými ľudovými textilnými vzormi a ornamentmi, ktoré mohli vidieť v skanzene (výšivky, tkaniny, maľované textílie), a následne ich pretvárajú do vlastného, súčasného dizajnu. Aktivita prepája výtvarnú tvorbu s úžitkovým umením a podporuje vnímanie estetiky v bežných predmetoch.

Na úvod si žiaci prezrú a rozoberú príklady tradičných ornamentov a spoločne si uvedomia ich základné znaky – opakovanie motívov, rytmus, symetriu, farebnosť a význam symbolov. Následne sa rozhodnú, na aký textilný predmet budú ornament aplikovať (plátenná taška, tričko, obrus alebo vankúš) a premyslia si jeho kompozíciu a rozmiestnenie vzoru.

Pred samotnou realizáciou si žiaci na papier načrtnú vlastný návrh ornamentu. Tento návrh môže vychádzať z tradičných motívov, no nemá byť ich presnou kópiou. Ornament zo skanzenu slúži len ako inšpiračný základ, ktorý žiaci ďalej rozvíjajú podľa vlastnej fantázie a výtvarného cítenia. Učiteľ môže viesť žiakov k tomu, aby zohľadňovali veľkosť, tvar a funkciu textilného predmetu, na ktorý bude ornament prenášaný.

Samotná realizácia prebieha maľbou farbami na textil alebo technikou odtlačkov. Žiaci môžu:

- maľovať ornament štetcom priamo na textil
- alebo vytvárať pečiatky (napr. zo zemiakov, gumy alebo iného vhodného materiálu) a pomocou nich opakovane otláčať vzor.

Počas práce sa učia presnosti, trpezlivosti a plánovaniu opakujúcich sa motívov, pričom zároveň experimentujú s farbou, rytmom a rozložením ornamentu na ploche.

Cieľom aktivity je:

- *rozvoj estetického cítenia a zmyslu pre ornament a dizajn,*
- *schopnosť preniesť výtvarný návrh na úžitkový predmet,*
- *pochopenie princípov práce s textilom a textilnými farbami,*
- *prepojenie tradičných vzorov s moderným využitím,*

- *podpora kreativity a individuálneho výtvarného prejavu.*

Výsledné práce môžu byť prezentované formou malej módnej alebo dizajnovej prehliadky, výstavy v triede alebo využité v každodennom živote žiakov. Aktivita tak prirodzene ukazuje, že umenie a ornament nie sú len dekoráciou, ale môžu byť súčasťou praktických predmetov, čím sa posilňuje vzťah žiakov k tradičnému umeniu a jeho súčasným možnostiam využitia.

ZÁVER

Metodická príručka *Vnímanie múzea očami mladých* prezentuje 29 výtvarno-edukačných aktivít, ktoré slúžia ako inšpirácia k rozvíjaniu povedomia detí a mládeže o význame múzea v ich každodennom živote. Aktivity vychádzajú z rôznorodých múzejných prostredí ako sú regionálne historické expozície, umelecko-remeselné zbierky, balneologické a prírodovedné expozície či skanzen ako autentický priestor tradičnej architektúry a spôsobu života. Prostredníctvom návštev Tribečského múzea v Topoľčanoch, Múzea Jána Thaina v Nových Zámkoch, Balneologického múzea Imricha Wintera v Piešťanoch a Ľubovnianskeho skanzenu sa žiaci stretávajú s rôznymi podobami kultúrneho a regionálneho dedičstva. Jednotlivé aktivity prepájajú poznávanie histórie, umenia, každodenného života a tradičných remesiel s expresívnou výtvarnou tvorbou a osobným prežitkom. Príručka zároveň ponúka pedagógom a vedúcim aktivít flexibilný nástroj, ktorý umožňuje prispôbiť obsah konkrétnym podmienkam a potrebám účastníkov. Jej cieľom je podporiť aktívny vzťah mladých ľudí k múzeám ako živým inštitúciám, ktoré rozvíjajú kultúrnu gramotnosť, regionálne povedomie a tvorivé myslenie v súčasnom kontexte.

autorky

POUŽITÁ LITERATÚRA

1. Baleka, J. (1997). Výtvarné umění: výkladový slovník: (malířství, sochařství, grafika). Praha: Academia.
2. Belková, V.; Rassu Nagy, V.; Dudek, M. (2025). Kľúčové faktory inkluzívnej edukácie v školskej triede. In: *Konvergenzie v umení, médiách a komunikácii*. Bratislava: Paneurópska vysoká škola, 2025. s. 114-123. ISBN 978-80-8275-028-0.
3. Biarincová, P. (2024). Nabývání a kultivování vizuální gramotnosti prostřednictvím edukačních aktivit v muzeích a galeriích = *MMK 2024* : Mezinárodní Masarykova konference pro doktorandy a mladé vědecké pracovníky : recenzovaný sborník příspěvků mezinárodní vědecké konference. Hradec Králové : Magnanimitas akademické sdružení, 2024. s. 467-476. ISBN 978-80-87952-41-2.
4. Biarincová, P. (2025a). Muzejní edukace prostřednictvím etnografického artefaktu. *QUAERE 2025*: recenzovaný sborník příspěvků interdisciplinární mezinárodní vědecké konference doktorandů a odborných asistentů. Hradec Králové: Magnanimitas akademické sdružení, 2025(a). s. 311-320. ISBN 978-80-87952-42-9.
5. Biarincová, P. (2025b). Site-specific inštalácia Liptovské hole ako východisko galerijnej edukácie. *Galerium 2*. Ružomberok: Katolícka univerzita v Ružomberku. VERBUM - vydavateľstvo KU, 2025(b). s. 8-24. ISBN 978-80-561-1183-3.
6. Brčiaková, Z., Čarnická, M. (2025). Zážitkové vyučovanie na hodinách geografie u žiakov s mentálnym postihnutím. In: *Disputationes scientifcae: Universitatis Catholicae in Ružomberok*, 2025, 25(4), s. 64-73.
7. Dolák, J. a kol. (2014). *Základy muzejní pedagogiky: studijní texty*. Brno: Moravské zemské muzeum, Metodické centrum muzejní pedagogiky.
8. Ďuriková, L. (2015). *Múzeum a škola: Muzejná pedagogika*. č. 417774.
9. Horáček, R. (1998). *Galerijní animace a zprostředkování umění*. Brno: Akademické nakladatelství CERM.

10. Chanasová, Z. (2020). Literárny hrdina v action art dieťaťa. *CREA-AE 2020: kreatívne reflexívne emocionálne alternatívne – umelecké vzdelávanie : zborník z elektronickej vedeckej konferencie s medzinárodnou účasťou*. Bratislava : Univerzita Komenského v Bratislave, 2020. s. 215-223. ISBN 978-80-223-5011-2.
11. Jagošová, L., Jůva, V., Mrázová, L. (2010). *Muzejní pedagogika: Metodologické a didaktické aspekty muzejní edukace*. Brno: Paido.
12. Jůva, V. (2004). *Dětské muzeum Edukační fenomén pro 21. století*. Brno: Paido.
13. Kobydová, N. (2024). *Tribečské múzeum v Topolčanoch*. Bratislava: Univerzita Komenského v Bratislave, Pedagogická fakulta. (Výtvarná pedagogika 2, nepublikovaný materiál, 2024).
14. Kováčová, B. (2019). *S inklúziou od raného veku. Dieťa s odlišnosťou a jeho vstup do kolektívu*. Hliník nad Hronom: Reziliencia s.r.o.
15. Kováčová, B., & Valachová, D. (2024). GALERIUM: priestor odstraňovania limitov a vytváranie šancí v prospech každého návštevníka. *Galerium I*. VERBUM - vydavateľstvo KU.
16. Kováčová, B., Rassu Nagy, V. (2025). Interaktivita v múzeách: teoretické východiská a analýza vybraných múzeí. *Od expozície k skúsenosti : potenciál galérií a múzeí v kontexte kritického myslenia a inklúzie*. Bratislava: Univerzita Komenského v Bratislave, 2025. s. 25-42. ISBN 978-80-223-6150-7.
17. Kováčová, B.; Magová, M.; Valachová, D. (2024a). Otvorené dvere múzea : inkluzívny prístup k návštevníkom so zdravotným znevýhodnením. *Galerium I*. Ružomberok : Katolícka univerzita v Ružomberku. VERBUM - vydavateľstvo KU, 2024(a). s. 52-63. ISBN 978-80-561-1121-5.
18. Kováčová, B.; Valachová, D. (2024). *Galerium I*. Ružomberok : Katolícka univerzita v Ružomberku. VERBUM - vydavateľstvo KU, 2024. 162 s. ISBN 978-80-561-1121-5.
19. Kováčová, B.; Valachová, D. (2024b). *Galerium: priestor odstraňovania limitov a vytváranie šancí v prospech každého návštevníka. Galerium I*. Ružomberok: Katolícka univerzita v Ružomberku. VERBUM - vydavateľstvo KU, 2024(b). s. 28-39. ISBN 978-80-561-1121-5.

20. Kučerka, D.; Rássu Nagy, V. (2025). Umenie inkluzívneho vzdelávania v prospech každého človeka. *Média – umenie – komunikácia* : vedecký nekonferenčný zborník. Bratislava : Paneurópska vysoká škola, 2025. s. 75-85. ISBN 978-80-8275-026-6.
21. Rássu Nagy, V. (2025). Leonardo da Vinci ako kľúč k prepojeniu umenia, vedy a vzdelávania v 21. storočí. *Galerium 2* Ružomberok : Katolícka univerzita v Ružomberku. VERBUM - vydavateľstvo KU, 2025. s. 35-42. ISBN 978-80-561-1183-3.
22. Slávková, J. (2024). Balneologické múzeum. Bratislava: Univerzita Komenského v Bratislave, Pedagogická fakulta. (Výtvarná pedagogika 2, nepublikovaný materiál, 2024).
23. Šobáňová, P. (2012). *Muzejní edukace*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci.
24. Štellmachová, S. (2024). Ľubovniansky skanzen. Bratislava: Univerzita Komenského v Bratislave, Pedagogická fakulta. (Výtvarná pedagogika 2, nepublikovaný materiál, 2024).
25. Timková, A. (2024). Novozámocké múzeum. Bratislava: Univerzita Komenského v Bratislave, Pedagogická fakulta. (Výtvarná pedagogika 2, nepublikovaný materiál, 2024).
26. Urban, M. (2020). *Kvalitatívny výskum vo svete umenia*. Bratislava, Veda.
27. Valachová, D. (2024a). Galéria ako inštitúcia umenia a hry. *Galérium I*. Ružomberok: verbum – vydavateľstvo KU, 2024(a).
28. Valachová, D. (2024b). Múzeum a galéria ako priestor pre každého. *Zborník abstraktov: medzinárodná vedecká konferencia : Wellbeing a inkluzívna edukácia = EDUCOM 2024 : Education - Community : International scientific conference*. Trnava : Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave, 2024(b). s. 46-47. ISBN 978-80-572-0358-2.
29. Valachová, D. (2025). Múzeum ako miesto zážitku. *Galerium 2* 1. vyd. Ružomberok : Katolícka univerzita v Ružomberku. VERBUM - vydavateľstvo KU, 2025. s. 54-62. ISBN 978-80-561-1183-3.
30. Valachová, D.; Kováčová, B. (2024a). Museum and gallery exhibitions : art-expression-enjoyment = umenie-expressia-zážitok = Expozé v múzeu a galérii. *Disputationes scientificae Universitatis Catholicae in Ružomberok*, 2024(a), 24(4), 42-48.

31. Valachová, D.; Kováčová, B. (2024b). Prológ: múzeá a galérie ako neoddeliteľná súčasť kultúry. *Galerium 1*. Ružomberok: Katolícka univerzita v Ružomberku. VERBUM - vydavateľstvo KU, 2024(b). s. 7-15. ISBN 978-80-561-1121-5.
32. Waidacher, F. (1999). *Príručka všeobecnej muzeológie*. Bratislava: Slovenské národné múzeum – Národné múzejné centrum.

[1] <https://tribeckemuzeum.sk/historia-muzea>

[2] <https://www.muzeumnz.sk/>

[3] <https://www.balneomuzeum.sk/>

[4] <https://www.staralubovna.sk/skanzen/>

O AUTORKÁCH

prof. PaedDr. Daniela Valachová, PhD.

Štúdiá: Inaugurovaná v študijnom odbore výtvarná výchova-teória a tvorba na UJEP v Ústí nad Labem (2017).

Pôsobenie: Aktuálne pôsobí na katedre umenia a kultúry na oddelení výtvarnej výchovy Pedagogickej fakulty UK v Bratislave na pozícii vedúcej katedry a hlavnej garantky študijného programu výtvarná edukácia a didaktika umelecko-výchovných predmetov.

Profesijná orientácia: Profesijne sa zameriava na oblasť didaktiky výtvarnej výchovy, výtvarného prejavu detí a mládeže a kontexty ich tvorby. Aktuálne je hlavnou riešiteľkou projektu KEGA 002UK-4/2024 Expozé v múzeu a galérii: umenie-expresia-zážitok.

doc. PaedDr. Barbora Kováčová, PhD.

Štúdiá: Absolventka študijného programu liečebná pedagogika (1999) na Pedagogickej fakulte UK v Bratislave, kde ukončila aj habilitačné konanie v študijnom odbore Špeciálna pedagogika (2012).

Pôsobenie: Aktuálne pôsobí na katedre špeciálnej pedagogiky PF KU v Ružomberku na pozícii vedúcej katedry a garanta študijného programu špeciálna pedagogika a pedagogika mentálne postihnutých.

Profesijná orientácia: Profesijne sa zameriava na využitie umeleckých prostriedkov vo výchove a v terapii osobám so zdravotným znevýhodnením počas ich životnej cesty. Aktuálne je hlavnou riešiteľkou pokračujúceho projektu KEGA 001KU-4/2023 Stelesnená skúsenosť s využitím art action II. – proti stagnácii v dospelosti a seniorskom veku.

VNÍMANIE MÚZEA OČAMI MLADÝCH

Metodická príručka k rozvíjaniu regionálneho povedomia
detí a mládeže

**Daniela Valachová,
Barbora Kováčová**

Vydanie: Prvé

Rok vydania: 2025

Rozsah (AH): 78 strán (3,02 AH)

Vydavateľstvo:

VERBUM – vydavateľstvo Katolíckej univerzity v Ružomberku
Hrabovská cesta 5512/1A, 034 01 Ružomberok

Publikačná forma: online

ISBN 978-80-561-1225-0



ISBN 978-80-561-1225-0



9 788056 112250