



Metodická príručka  
k rozvíjaniu regionálneho povedomia detí a mládeže

**CEZ VÝTVARNÚ EXPRESIU POZNANIE  
SLOVENSKÝCH HRADOV A MÚZEÍ**

**Barbora Kováčová  
Daniela Valachová**

**CEZ VÝTVARNÚ EXPRESIU**  
**POZNANIE SLOVENSKÝCH HRADOV A MÚZEÍ**

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.)

Barbora Kováčová, Daniela Valachová

**CEZ VÝTVARNÚ EXPRESIU  
POZNANIE SLOVENSKÝCH HRADOV A MÚZEÍ**

Metodická príručka k rozvíjaniu regionálneho  
povedomia detí a mládeže



VERBUM

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 978-80-561-1224-3**

# OBSAH

|                                                                                                        |    |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| ÚVOD .....                                                                                             | 6  |
| 1 HRADY A ZÁMKY AKO VÝTVARNO-EDUKAČNÝ<br>FENOMÉN .....                                                 | 7  |
| 2 AKTIVIZÁCIA ŽIAKOV V KONTEXTE POVEDOMIA<br>O HRADOCH A MÚZEU .....                                   | 10 |
| 2.1 Metodické pokyny k práci s príručkou .....                                                         | 10 |
| 2.1.1 Všeobecné metodické pokyny k práci s príručkou....                                               | 11 |
| 2.1.2 Metodické pokyny pre pedagóga / vedúceho aktivít<br>k práci s príručkou.....                     | 12 |
| 2.1.3 Metodické pokyny pre žiaka / účastníka aktivít<br>k práci s príručkou.....                       | 13 |
| 3 REALIZÁCIA ROZVÍJANIA KULTÚRNEHO POVEDOMIA<br>U ŽIAKOV PROSTREDNÍCTVOM VÝTVARNÝCH<br>PROJEKTOV ..... | 14 |
| 3.1 Poznanie múzea mesta Bratislavy .....                                                              | 14 |
| 3.1.1 Výtvarné projekty na poznanie múzea<br>mesta Bratislavy.....                                     | 15 |
| 3.2 Na Oravskom hrade .....                                                                            | 26 |
| 3.2.1 Výtvarné projekty na poznanie Oravského hradu .....                                              | 27 |
| 3.3 Hrad Devín .....                                                                                   | 32 |
| 3.3.1 Výtvarné projekty na poznanie hradu Devín.....                                                   | 33 |
| 3.4 Múzeum Divín.....                                                                                  | 41 |
| 3.4.1 Výtvarné projekty na poznanie múzea Divín .....                                                  | 42 |
| ZÁVER.....                                                                                             | 52 |
| POUŽITÁ LITERATÚRA .....                                                                               | 54 |
| REGISTER VÝTVARNEJ TVORBY .....                                                                        | 57 |
| O AUTORKÁCH .....                                                                                      | 58 |
| PRIESTOR PRE POZNÁMKY .....                                                                            | 59 |

# ÚVOD

Predložená metodická príručka sa zameriava na hrady a múzeá a nie je len obyčajným súborom informácií o historických objektoch. Hrad či múzeum nie sú len miestom, kde sa uchováávajú artefakty alebo vystavujú historické predmety. Sú to priestory, kde sa história stretáva s tvorivosťou a kde si každý návštevník môže vytvoriť vlastný vzťah k minulosti. Príručka má ambíciu byť sprievodcom pre pedagógov i žiakov, ktorý spája poznanie s kreatívnym spracovaním, či už ide o hrad alebo múzeum.

Cieľom metodickej príručky je ukázať, že návšteva hradu alebo múzea môže byť nielen poučná, ale aj zábavná a podnetná. Každá kapitola predstavuje konkrétny hrad alebo múzeum a ponúka systematický prístup „Kto je? Čo je?“ – stručný prehľad o mieste, jeho význame a histórii – a následne sériu tvorivých aktivít „Trikrát inak“, ktoré žiakom umožňujú prežiť históriu interaktívne, zapojiť fantáziu a vlastnú kreativitu.

V metodickej príručke sú prezentované výtvarné projekty zamerané na rôzne aspekty práce v múzeu alebo na hrade: od tvorby replík a ilustrácií, cez interpretáciu artefaktov a legiend, až po kreatívne spracovanie historických objektov. Takto sa hrad alebo múzeum stáva priestorom učenia, objavovania a osobného prežívania histórie – miestom, kde sa teória spája s praktickou skúsenosťou a kde sa rozvíja nielen vedomostný, ale aj tvorivý potenciál žiakov. Výtvarné projekty zamerané na hrady a zámky podporujú medziodborové prepojenie výtvarnej výchovy s dejepisom, literatúrou či regionálnou výchovou. Prostredníctvom tvorivých úloh môžu žiaci skúmať život v minulosti, spoločenské rozdiely, každodennosť aj symboliku moci a ochrany. Fantázia, legendy a historické príbehy spojené s hradmi a zámkami vytvárajú priestor pre imaginatívne spracovanie a osobný vzťah k téme. Ďakujeme recenzentov na podnetné pripomienky a metodické doplnenia k jednotlivým aktivitám.

November 2025

autorky

# 1 HRADY A ZÁMKY AKO VÝTVARNO-EDUKAČNÝ FENOMÉN

Hrady a zámky predstavujú významný fenomén kultúrneho dedičstva, ktorý v sebe spája architektonické, historické, umelecké a spoločenské hodnoty. Ako hmotné doklady minulosti sú nositeľmi informácií o vývoji architektúry, životného štýlu, obranných stratégií, estetických ideálov i mocenských vzťahov jednotlivých historických období. Ich zachovaná podoba, ako aj fragmenty či ruiny, vytvárajú široké pole pre odborné skúmanie a zároveň ponúkajú bohatý potenciál pre edukatívne a výtvarné spracovanie v rámci vzdelávacieho procesu (Kučerka, Rassu Nagy, 2025).

Z hľadiska výtvarnej výchovy predstavujú hrady, zámky a múzeá komplexný vizuálny podnet, ktorý umožňuje rozvíjať nielen výtvarné zručnosti, ale aj schopnosť vizuálneho vnímania, interpretácie a kritického myslenia. Architektúra týchto stavieb je charakteristická výraznou tvarovou štruktúrou, proporciami, rytmom, kontrastom plných a prázdnych plôch, ako aj bohatou detailnosťou v exteriéri i interiéri. Veže, hradby, arkády, schodiská, portály, okná či dekoratívne prvky poskytujú rozmanité možnosti analýzy formy, priestoru a kompozície, ktoré sú základnými výtvarnými kategóriami.

Výtvarné projekty zamerané na hrady, zámky a múzeá umožňujú žiakom pochopiť architektúru ako výtvarné umenie, ktoré je neoddeliteľne späté s funkciou, dobovým kontextom a spoločenskými potrebami. Prostredníctvom tvorivej práce sa žiaci učia vnímať rozdiely medzi hradom ako obrannou stavbou a zámkom ako reprezentatívnym sídlom, čo vedie k hlbšiemu porozumeniu historických súvislostí a vývoja architektonických štýlov. Tento proces podporuje medziodborové prepojenie výtvarnej výchovy s dejepisom, občianskou náukou, literatúrou či regionálnou výchovou (Brčiaková, Čarnická, 2025).

Dôležitým aspektom práce s hradmi a zámkami vo výtvarných projektoch je ich symbolický a naratívny rozmer. Tieto stavby sú



často nositeľmi príbehov, legiend a historických udalostí, ktoré výrazne formovali kolektívnu pamäť spoločnosti. Práve tento príbehový potenciál vytvára priestor pre imaginatívne spracovanie, rozvíjanie fantázie a osobnej interpretácie. Výtvarná činnosť sa tak nestáva iba reprodukciou reality, ale aktívnym procesom tvorby významov, v ktorom žiak vstupuje do dialógu s minulosťou.

Z pedagogického hľadiska predstavujú hrady, zámky a múzeá vhodný prostriedok na rozvíjanie tvorivosti prostredníctvom rôznorodých výtvarných techník a prístupov. Môžu byť spracované kresbou, maľbou, grafickými technikami, kolážou, priestorovou tvorbou, modelovaním či kombinovanými technikami (Bierincová, 2024). Využitie rôznych médií umožňuje diferencovať úlohy podľa veku a schopností žiakov a zároveň podporuje experimentovanie a individuálny výtvarný prejav. Dôležitú úlohu zohráva aj práca s materiálom, ktorá napomáha rozvíjať manuálne zručnosti a haptické vnímanie.

Metodické využitie hradov, zámkov a múzeí vo výtvarných projektoch podporuje **aktívne učenie založené na skúsenosti**. Priama návšteva historického objektu, jeho pozorovanie v reálnom priestore alebo práca s vizuálnymi zdrojmi (fotografie, plány, historické ilustrácie) umožňujú žiakom vytvárať si autentický vzťah k spracováanej téme. Výtvarná interpretácia podľa Biarincovej (2025) následne slúži ako prostriedok reflexie získaných poznatkov a zážitkov, čím sa posilňuje proces hlbšieho učenia.

**Hrady, zámky a múzeá v kontexte výtvarných projektov** zároveň prispievajú k formovaniu kultúrneho povedomia a vzťahu k národnému a regionálnemu dedičstvu. Prostredníctvom tvorivej práce si žiaci uvedomujú hodnotu historických pamiatok a význam ich ochrany a zachovania pre budúce generácie. Tento aspekt má nielen vzdelávací, ale aj výchovný rozmer, keďže podporuje zodpovedný postoj k prostrediu a kultúrnym hodnotám.

Záverom možno konštatovať, že hrady a zámky predstavujú mimoriadne vhodný a mnohovýrobný tematický rámec pre výtvarné projekty v edukácii. Ich využitie umožňuje prepájať teoretické poznanie s tvorivou praxou, rozvíjať estetické cítenie,

historické vedomie i individuálnu kreativitu žiakov. V metodickom kontexte sa tak stávajú nielen objektom výtvarného zobrazovania, ale aj aktívnym nástrojom komplexného vzdelávania (Kováčová, Rassu Nagy, 2025, Kováčová, Valachová, 2024, Valachová, Kováčová, 2024).

## 2 AKTIVIZÁCIA ŽIAKOV V KONTEXTE POVEDOMIA O HRADOCH A MÚZEU

Predložená metodická príručka využíva hrady a/alebo 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 a/alebo v hrade 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 postojov. 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 tvorivo-výtvarných aktivít, ktoré využívajú múzeum a/alebo hrad ako inšpiráciu a vzdelávací priestor. Pred samotným zapojením sa do aktivít odporúčame návštevu príslušného múzea alebo hradom. Pozorovanie, orientácia a oboznámenie sa s prostredím múzea a/alebo hradu 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 a/alebo hradu, a ich aktuálnych či stálych expozícií.
- Vytvorte prehľad tém, ktoré súvisia s plánovanými aktivitami, a pripravte potrebné materiály či pomôcky.

## **2. Návšteva múzea a/alebo hradu**

- 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 každému, kto realizuje prácu s deťmi a mládežou v kontexte podpory rozvíjania povedomia o múzeách a/alebo hradoch, byť 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 Aktivita 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. Poskytuje odporúčania integrované do prostredia múzea a/alebo hradu, ktoré môžu napomôcť efektívnemu využívaniu navrhovaných aktivít v rôznych edukačných podmienkach. Uvedené pokyny sú koncipované flexibilne a umožňujú ich prispôbenie 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 príručkou**

Táto časť metodickej príručky je určená žiakom a účastníkom aktivít ako základná orientácia pri práci s príručkou. Poskytuje všeobecné odporúčania, ktoré majú uľahčiť porozumenie obsahu a podporiť aktívne zapojenie do jednotlivých úloh a činností. Pokyny sú formulované jednoducho a zrozumiteľne tak, aby si každý účastník mohol prispôsobiť 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 múzea a /alebo hradu.

### **3 REALIZÁCIA ROZVÍJANIA KULTÚRNEHO POVEDOMIA U ŽIAKOV PROSTREDNÍCTVOM VÝTVARNÝCH PROJEKTOV**

Predmetná kapitola prezentuje konkrétne výtvarné aktivity, ktoré sú situované do vybraných múzeí a hradov na Slovensku. Sú spracované tak, aby to 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 Poznanie múzea mesta Bratislavy**

Múzeum mesta Bratislavy je zbierkotvornou, vedecko-výskumnou a kultúrno-vzdelávacou organizáciou v oblasti múzejných činností. Hlavným poslaním múzea je na základe prieskumu a vedeckého výskumu nadobúdať, odborne spravovať, vedecky zhodnocovať, využívať a sprístupňovať verejnosti múzejnú zbierku hmotných dokladov a vytvárať vedomostný systém o histórii hlavného mesta. Patrí medzi najstaršie múzeá s nepretržitou prevádzkou na Slovensku. Múzeum bolo založené v 19. storočí Bratislavským skrášľovacím spolkom, ktorý ho spočiatku financoval. Umiestnenie múzea v priestoroch Starej radnice sa začiatkom 20. storočia považovalo za provizórium. Múzeum sa malo presťahovať do moderných priestorov v plánovanej novostavbe paláca kultúry na vtedajšom Justiho nábreží. K realizácii tohto plánu však nikdy neprišlo. Vypuknutie 1. svetovej vojny negatívne zasiahlo aj do činnosti múzea, pretože kultúra sa ocitla na periférii záujmu. Rozpad Rakúsko-uhorskej monarchie a integrácia mesta do Československa nastolili hľadanie novej identity múzea.

Múzeum dnes sídli v niekoľkých významných historických budovách, ako je Stará radnica, Apponyiho palác, Michalská veža či hrad Devín. Základom zbierok boli najskôr dary od rôznych významných osobností mesta či významných rodákov. Ďalšie zbierky sa vytvorili po zaniknutí spolkov a cechov, prípadne

z príspevkov od cirkvi. Múzeum mesta Bratislavy prináša náhľad do histórie mesta a remesiel, snaží sa popularizovať históriu prostredníctvom rôznych foriem vzdelávania a verejných podujatí.

### 3.1.1 Výtvarné projekty na poznanie múzea mesta Bratislavy

Múzeum mesta Bratislavy ponúka stálu expozíciu cechov a rádov, ktorá predstavuje hlavný inšpiračný zdroj. Námety na jednotlivé výtvarné aktivity priamo súvisia s inšpiračným zdrojom (Drugačová, Luptáková, 2024). Hlavným cieľom projektu je vytvorenie jednotného cechu pre triedu žiakov na základnej škole. Projekt je vhodný pre žiakov v siedmom ročníku.

#### *Reklamný plagát*

|                         |                                                                                                           |
|-------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Cieľ</b>             | Navrhnuť a zrealizovať zaujímavý reklamný plagát inšpirovaný tabuľami z expozície Múzea mesta Bratislavy. |
| <b>Veková kategória</b> | 12-13 rokov                                                                                               |

**Priebeh aktivity:** Po návšteve múzea, kde sa žiaci oboznámili s rôznymi tabuľami, v rámci vyučovacej hodiny sa zamerajú na samotnú tvorbu reklamných plagátov. Inšpirujú sa rôznymi vizuálnymi prvkami a vytvoria originálne návrhy. Snažia sa dodržiavať historický kontext prepojení so súčasným vizuálnym jazykom. Výtvarnú aktivitu budú realizovať prostredníctvom rôznych výtvarných techník.

#### Výtvarná technika – linoryt

|                |                                                                                          |
|----------------|------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Pomôcky</b> | lino, rydlá, ceruzky, pauzovací papier, papier, farba na linoryt, valček na lino, lyžica |
|----------------|------------------------------------------------------------------------------------------|



**Priebeh:**

Pred začatím aktivity si so žiakmi dôkladne prejdeme pokyny týkajúce sa bezpečnosti pri práci, najmä pri používaní ostrých nástrojov na rezanie linorytu. Žiakov upozorníme na správne a bezpečné držanie rydla a na potrebu sústrediť sa počas práce.

Následne si žiaci na papier nakreslia návrh reklamného plagátu. Upozorníme ich, aby pri tvorbe návrhu mysleli na to, že výsledný obraz musí byť zrkadlovo otočený, keďže budeme pracovať s technikou tlače z linorytu. Po dokončení návrhu si žiaci prenesú kresbu na lino. Potom vyrežú tie časti linorytu, ktoré majú zostať na výťažku biele. Po vyrezaní nasleduje samotná tlač. Žiaci si pomocou valčeka nanesú primeranú vrstvu farby, ktorú rovnomerne rozotierajú po celom povrchu linorytu. Na nafarbené lino položia čistý papier a pomocou lyžičky alebo pritlačacieho nástroja papier dôkladne pritlačia k podkladu, aby sa farba rovnomerne preniesla. Hotové výťažky opatrne odložia a nechajú vyschnúť. Po uschnutí majú žiaci možnosť svoje výťažky ďalej dotvoriť, dofarbiť alebo doplniť ďalšími výtvarnými detailmi podľa vlastnej fantázie.

*Výtvarná tvorba 1: Plagát cechu bratislavských rožtekov*



*Zdroj: Drugáčová (2024), linoryt*

## Výtvarná technika – počítačová grafika

|                |                                                                          |
|----------------|--------------------------------------------------------------------------|
| <b>Pomôcky</b> | počítač, myš, klávesnica, tablet, grafický tablet, tlačiareň, fotoaparát |
|----------------|--------------------------------------------------------------------------|

### Priebeh:

Na začiatku vyučovacej hodiny si žiaci vytvoria návrh reklamného plagátu na papier. Pri tvorbe môžu experimentovať s rôznou kompozíciou, farbami, typografiou a rozložením textu. Cieľom je premyslieť si základnú myšlienku plagátu ešte pred samotnou prácou v digitálnom prostredí. Následne si žiaci zvolia grafický program, ktorý im najviac vyhovuje, a svoje návrhy prenesú do počítača alebo tabletu. Začnú vytvárať digitálny grafický plagát, pričom využívajú rôzne nástroje a efekty, ktoré im program ponúka, napríklad prácu s tvarmi, textom, farbami či vrstvami. Pokiaľ majú žiaci záujem, môžu pracovať aj s fotografiou – vlastnou alebo poskytnutou učiteľom – ktorú následne upravujú a zapracovávajú do plagátu pomocou grafického programu. Počas práce sú vedení k tomu, aby dbali na prehľadnosť, čitateľnosť a vizuálnu vyváženosť výsledného návrhu.

Na záver vyučovacej hodiny žiaci svoje reklamné plagáty odprezentujú pred triedou. Stručne vysvetlia, čím sa pri tvorbe inšpirovali, aké grafické prvky a techniky použili a aký je hlavný zámer ich plagátu. Nasleduje krátka reflexia a spätná väzba.

## Výtvarná technika – koláž

|                |                                                                                                                                                                              |
|----------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Pomôcky</b> | farebné papiere, časopisy, noviny, obaly, mapy, nožnice, lepidlo, podklad (kartón/plátno/drevo,...), farby (akryl/tempera/akvarel,...), textil, rôzne iné materiály, ceruzky |
|----------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

### Priebeh:

Po príprave pomôcok si žiaci vytvoria koláž, ktorá je inšpirovaná tabuľami, ktoré videli v múzeu. Môžu vystrihovať z časopisov, písať vlastné texty, alebo používať rôzne iné materiály, ktoré majú k dispozícii. Dôležité je, aby svoj návrh a nápad prepojili s tým, akú reklamu vytvárajú alebo na čo reklama upozorňuje. Po vytvorení

koláže predstavujú čím sa inšpirovali. Pri tvorbe koláže môžeme žiakov rozdeliť do skupín, pri čom každá skupina bude pracovať na inom reklamnom plagáte.

*Výtvarná tvorba 2: Plagát cechu klobučníkov*



*Zdroj: Luptáková (2024), koláž*

### ***Remeselný produkt***

|                         |                                                                            |
|-------------------------|----------------------------------------------------------------------------|
| <b>Cieľ</b>             | Vytvoriť 3D objekt, ktorý by zobrazoval remeselný produkt vybraného cechu. |
| <b>Veková kategória</b> | 12-13 rokov                                                                |

### **Priebeh aktivity**

Žiaci sa v úvode aktivity zamyslia nad tým, čo by mohlo byť ich remeselným produktom. Pri plánovaní zohľadňujú poslanie, hodnoty a zameranie svojho cechu, ako aj potreby potenciálnych zákazníkov. Diskutujú o funkcii produktu, jeho využití a o tom, čím by mohol byť výnimočný alebo odlišný od ostatných.

Po spoločnej alebo individuálnej úvahe si žiaci zvolia vhodnú výtvarnú alebo pracovnú techniku, pomocou ktorej vytvoria 3D objekt znázorňujúci ich produkt. Počas tvorby sa sústreďia na správne proporcie, tvarovú čistotu a spracovanie detailov. Dôležitú pozornosť venujú aj farebnosti, materiálóvemu riešeniu a celkovému vizuálnemu dojmu tak, aby výsledný objekt čo najviac zodpovedal ich pôvodnému zámeru.

Počas práce sú žiaci vedení k samostatnosti, tvorivosti a zodpovednému prístupu k práci. Rozvíjajú si priestorovú predstavivosť, manuálne zručnosti a schopnosť plánovať jednotlivé kroky tvorivého procesu. Po dokončení môžu svoje 3D objekty predstaviť spolužiakom, opísať proces tvorby a vysvetliť, ako ich produkt súvisí s poslaním cechu.

### **Výtvarná technika – modelovanie**

|                |                                                                                                                                                                     |
|----------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Pomôcky</b> | modelovacia hmota, ktorá schne na vzduchu, farby (tempery/akryl), štetce, miska na vodu, paleta, špachtle, podložka na modelovanie, valček, špajdle, papier, ceruza |
|----------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

### **Priebeh**

Žiaci si premyslia návrh a načrtnú si ho na papier. Následne podľa návrhu sa snažia vymodelovať z hmoty tvar ich produktu. Snažia sa, čo najpresnejšie vystihnúť tvar aj štruktúru svojho produktu prostredníctvom modelovacích pomôcok. Po modelovaní nasleduje fáza maľovania, kedy začnú svoj objekt maľovať akrylovými alebo temperovými farbami. Výsledný produkt nechajú vyschnúť.

*Výtvarná tvorba 3: Klobúk od klobučníkov*



*Zdroj: Luptáková (2024), modelovanie*

### Výtvarná technika – tvorba s textilom

|                |                                                                              |
|----------------|------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Pomôcky</b> | farebné látky, ihla, farebné nite, vata, nožnice, farby na textil, koráliky. |
|----------------|------------------------------------------------------------------------------|

#### Priebeh:

Žiaci si návrh načrtnú na papier. Následne je žiakom vysvetlený jednoduchý slučkový steh, aby dokázali látky zošiť. Je dôležité ich upozorniť na opatrné zaobchádzanie s ihlou a vysvetliť im, ktorým smerom vyťahovať ihlu z látky, aby neublížili sebe a ostatným. Žiaci si vyberú farebné látky, ktoré sú vhodné pre ich produkt. Vystrihnú si tvar ich produktu z vybraných látok. Posledným krokom bude maľovanie na textil, tak aby vystihli svoj produkt, prípadne ho môžu dozdobiť farebnými korálikmi. Skúsenejší žiaci môžu zdobiť aj prísitím iných farebných látok na vyplnený tvar alebo ozdobnými stehmi.

### Výtvarná technika – reliéf

|                |                                                                                                                                                 |
|----------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Pomôcky</b> | podklad (kartón, tvrdý papier, drevo,..), kartón, rôzne tvrdý papier, lepidlo, nožnice, orezávač, hubka, akrylové farby, paleta, papier, ceruza |
|----------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

#### Priebeh

Svoj nápad si žiaci najskôr načrtnú na papier, kde si premyslia kompozíciu a rozloženie jednotlivých prvkov. Následne si na kartón nakreslia jednotlivé časti návrhu, ktoré postupne vystrihujú. Vystrihnuté tvary následne lepia na podklad, pričom dbajú na presnosť a pevné uchytenie. Podľa potreby vystrihujú aj ďalšie časti, ktoré lepením vrství, čím postupne vytvárajú reliéfny obraz. Počas práce sú žiaci vedení k tomu, aby premýšľali o priestore, hĺbke a vzájomných vzťahoch jednotlivých vrstiev.

Keď majú reliéfy hotové a lepidlo je dostatočne suché, môžu prístupíť k ich kolorovaniu. Na farbenie používajú hubku a akrylové farby, ktoré nanášajú jemným otláčaním. Touto technikou vytvárajú zaujímavé štruktúry a vizuálne efekty. Hotové práce nechajú vyschnúť a následne ich môžu spoločne prezentovať a hodnotiť.

#### *Výtvarná tvorba 4: Bratislavský rožtek*



*Zdroj: Drugáčová (2024), reliéf*

#### **Brošňa členstva v cechu**

|                         |                                                           |
|-------------------------|-----------------------------------------------------------|
| <b>Cieľ</b>             | Vytvoriť brošňu členstva v cechu pomocou rôznych techník. |
| <b>Veková kategória</b> | 12-13 rokov                                               |

#### **Priebeh aktivity**

Žiaci si premyslia, čo vystihuje ich cech a následne sa budú snažiť premietnuť to do zmenšeniny tak, aby mohli tento námet nosiť na brošni. K produktu prilepia zatvárací špendlík, aby bola brošňa použiteľná.

## Výtvarná technika – odlievanie zo sadry

|                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|----------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Pomôcky</b> | téglik od jogurtu/jednorazový plastový pohár, nožnice, sadra, miska na vodu so sadrou, miska na vodu (na maľovanie), farby (akryl/tempera), štetec, drobnosti na odlievanie vystihujúce cech (drobné hračky, drobné predmety rôznych tvarov, klince,...), taviaca pištoľ, zatvárací špendlík, špachtľa, kladivko, vodné sklo |
|----------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

### Priebeh

Žiaci si najskôr prezrú predmety, ktoré si priniesli z domu, a premýšľajú nad tým, ako z nich vytvoriť kompozíciu tak, aby čo najlepšie vyjadrovala poslanie ich cechu. Diskutujú o význame jednotlivých predmetov a o tom, akú symboliku môžu niesť. Následne si svoju kompozíciu predbežne rozložia a upravujú jej rozmiestnenie.

Po prípravnej fáze žiaci zmiešajú sadru s vodou v správnom pomere a malé množstvo zmesi nalejú do plastového pohára, ktorý slúži ako forma. Do ešte tekutej sadry opatrne vložia pripravenú kompozíciu, pričom dbajú na to, aby predmety neboli ponorené úplne a ich časti zostali viditeľné nad povrchom. Po zatuhnutí sadry predmety vyberú a požiadajú učiteľku, aby odliatok natrela vodným sklom, keďže ide o chemickú látku, s ktorou žiaci nemanipulujú samostatne.

Po zaschnutí ochrannej vrstvy žiaci do formy vlejú opäť malé množstvo sadry a nechajú ju dôkladne vyschnúť. Keď je sadra úplne suchá, odstránia plastový pohár a vyberú hotový odliatok. Pomocou špachtle a kladivka opatrne vysekávajú časť sadry, ktorá bola odlievaná ako druhá, čím sa zvýrazní tvar a reliéf výrobku. Po vysekaní môžu povrch jemne zretušovať, vyhladiť nerovnosti alebo opraviť drobné nedostatky.

V záverečnej fáze žiaci svoj odliatok vymaľujú vhodnými farbami a dotvoria ho podľa vlastného výtvarného zámeru. Nakoniec na zadnú stranu výrobku pomocou tavnej pištole prilepia zatvárací špendlík, čím vznikne hotový odznak alebo dekoratívny predmet.



Aktivita rozvíja tvorivosť, manuálne zručnosti, schopnosť plánovať pracovný postup a zodpovedný prístup k práci s materiálmi.

### Výtvarná technika – drôtikovanie

|                |                                                                    |
|----------------|--------------------------------------------------------------------|
| <b>Pomôcky</b> | drôťky rôznej hrúbky, kliešte, zatvárací špendlík, ceruzka, papier |
|----------------|--------------------------------------------------------------------|

#### Priebeh

Žiaci si najskôr navrhnu tvar svojej brošne tak, aby čo najlepšie vystihoval poslanie a charakter ich cechu. Nákres vytvoria v skutočnej veľkosti, teda v takom rozmere, aký má mať hotová brošňa. Podľa pripraveného návrhu následne ohýbajú drôtik, pričom dbajú na presnosť tvaru a plynulosť línií. Na zvýšenie pevnosti môžu drôtik špirálovito zatočiť s iným drôtikom alebo vytvoriť zosilnené spoje.

*Výtvarná tvorba 5: Brošňa cechu bratislavských rožtekov*



*Zdroj: Drugáčová (2024), drôtikovanie*

Po dokončení základného tvaru k nemu pomocou drôtu pripevnia zapínací špendlík, čím vznikne funkčná brošňa. Počas práce sa žiaci učia pracovať s drôtom, rozvíjajú si jemnú motoriku a priestorovú predstavivosť. Zároveň dbajú na bezpečnosť pri manipulácii s ostrými koncami drôtu. Hotovú brošňu môžu podľa vlastného uváženia ďalej dotvoriť, napríklad doplnením korálikov alebo farebných prvkov. Na záver svoje výrobky predstavia spolužiakom a stručne vysvetlia ich význam v súvislosti s cechom.

### Výtvarná technika – asambláž

|                |                                                                                                                        |
|----------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Pomôcky</b> | kartón, farebné papiere rôznej hrúbky, plasty, korálky, odpadový materiál, lepidlo, taviaca pištoľ, zatvárací špendlík |
|----------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

*Výtvarná tvorba 6: Brošňa cechu klobučníkov*



*Zdroj: Luptáková (2024), asambláž*

**Priebeh:**

Žiaci si najskôr z kartónu vystrihnú základný tvar brošne podľa vlastného návrhu. Tento tvar by mal jasne vystihovať charakter a poslanie ich cechu. Na pripravený kartón následne postupne lepia vybrané materiály tak, aby vznikla premyslená a vyvážená kompozícia.

Pri lepení kombinujú rôzne druhy papiera a ďalšie materiály, ktoré skladajú, prekladajú alebo vrstvia do rozmanitých tvarov.

Cieľom je vytvoriť brošňu s výraznou hĺbkou, reliéfom a zaujímavou štruktúrou povrchu. Počas práce žiaci premýšľajú nad farebnosťou, kontrastom a vzájomnými vzťahmi jednotlivých prvkov. Sú vedení k precíznosti a trpezlivosti, aby boli jednotlivé vrstvy pevne prilepené a esteticky usporiadané.

Po dokončení prednej časti brošne nechajú žiaci výrobok dostatočne vyschnúť. V záverečnej fáze na zadnú stranu brošne pomocou tavnej pištole pripevnia zatvárací špendlík, pričom dbajú na bezpečnosť pri práci s horúcim lepidlom. Hotovú brošňu môžu ešte jemne upraviť alebo dotvoriť drobnými detailmi. Na záver svoje práce prezentujú spolužiakom a vysvetlia, ako ich návrh súvisí s ich cechom.

### **3.2 Na Oravskom hrade**

História Oravského hradu siaha až do 13. storočia, do roku 1267, kedy bola prvá písomná zmienka o existencii hradu, kedy hrad získal Mika z rodu Balašovcov od uhorského kráľa Bela IV. Neskôr bol hrad v rukách Matúša Čáka Trenčianskeho. Hrad bol vo vlastníctve panovníkov ako Matej Korvín, alebo Ján Zápoľský. Do súkromnej správy prešiel hrad za čias Thurzovcov (od druhej polovice 16. storočia), kedy ho odkúpili a dostali do dedičného vlastníctva. Neskôr kvôli vymretiu mužskej vetvy bol začiatkom 17. storočia vytvorený (1626) „Oravský komposesorát“, na ktorého čele bol direktor, ktorý spravoval všetky zdedené majetky a delil príjmy medzi všetkých podielnikov. Oravský komposesorát následne fungoval až do prvej polovice 20. storočia. V tomto období bol hrad skúšaný vojenskými konfliktami, obliehaniaми,

protihabsburskými povstaniami, alebo aj požiarom v roku 1800. V polovici 20. storočia (1945) prešiel hrad do štátnej správy. Počas týchto storočí sa hrad postupne vyvíjal aj stavebne a podobu, ako má v súčasnosti (s malými obmenami) má približne od konca 19. storočia.

### 3.2.1 Výtvarné projekty na poznanie Oravského hradu

Projekt je zameraný na aktivity, ktoré priblížia históriu Oravského hradu. Cieľom výtvarného projektu je zaujímavým a kreatívnym spôsobom priblížiť žiakom časť histórie a historických súvislostí.

#### *Ako sa staval hrad*

|                         |                                                               |
|-------------------------|---------------------------------------------------------------|
| <b>Cieľ</b>             | Sprostredkovať informácie o prestavbách hradu v príbehu času. |
| <b>Veková kategória</b> | 8-10 rokov                                                    |

**Priebeh aktivity:** aktivita prebieha vo vonkajších priestoroch hradu (priamo areáli) a priestoroch múzea hrou v renesančnej budove pod hradom. Výklad je realizovaný na hlavnom nádvorí, kde je vidieť podstatnú časť hradu.

#### **Výtvarná technika – performancia, animácia**

|                |                                                            |
|----------------|------------------------------------------------------------|
| <b>Pomôcky</b> | mobilný telefón, projektor, notebook, prístup na internet. |
|----------------|------------------------------------------------------------|

#### **Priebeh:**

Skupina mala za úlohu pracovať spolu. Každý člen skupiny predstavoval určitú časť hradu, ktorá by sa v procese podávania výkladu prispôbovala textu (existovala daná časť – stojí na určenom mieste, postavila sa ďalšia časť – pridá sa ďalšia postava, ...). Cieľom bude čo najviac sa pripodobniť tvaru hradu, ako ho vidia návštevníci pred sebou.

Celý proces je natáčaný a skupina ho môže archivovať do krátkej animácie, ktorej konečným výsledkom bude v krátke video.

## Výtvarná technika – geometrická koláž

|                |                                            |
|----------------|--------------------------------------------|
| <b>Pomôcky</b> | výkresy, farebné papiere, nožnice, lepidlo |
|----------------|--------------------------------------------|

### Priebeh:

Účastníci by individuálne spracovali históriu výstavby hradu pomocou základných geometrických tvarov, ako sú štvorec, trojuholník či obdĺžnik. Ich úlohou by bolo pozorne pozorovať stavbu hradu a rozčleniť jej jednotlivé časti na čo najjednoduchšie geometrické tvary. Týmto spôsobom by si uvedomili, že aj zložité architektonické prvky možno zjednodušiť na základné formy. Následne by si tieto tvary povystrihovali z farebných papierov podľa vlastného výberu.

### *Výtvarná tvorba 7: Geometrická koláž*



*Zdroj: Tomášová (2024), geometrická koláž*

Farby by mohli slúžiť na odlíšenie jednotlivých častí hradu alebo vývojových etáp jeho výstavby. Vystrihnuté geometrické tvary by potom nalepili na podklad tak, aby výsledná kompozícia pripomínala hrad, ktorý majú pred očami. Dôležitou súčasťou aktivity by bolo zachytenie postupného vývoja stavby hradu. Tento vývoj by mohli znázorniť napríklad vrstvením jednotlivých tvarov alebo poradím ich nalepovania. Aktivita by tak rozvíjala nielen jemnú motoriku, ale aj priestorové vnímanie, tvorivosť a schopnosť abstrahovať.

### Výtvarná technika – rytina

|                |                                                                         |
|----------------|-------------------------------------------------------------------------|
| <b>Pomôcky</b> | rydlo, linoleum na rytie, ceruzky, farbu na tlačenie, valčeky, výkresy. |
|----------------|-------------------------------------------------------------------------|

#### Priebeh:

Žiaci by pracovali s kópiami zachovaných historických záznamov alebo s dostupnými maketami, ktoré znázorňujú podobu hradu v rôznych obdobiach jeho existencie. Na základe týchto podkladov by mali možnosť porovnať vývoj hradu v čase a všimnúť si zmeny v jeho architektúre. Následne by si každý žiak vybral jedno konkrétne štádium výstavby, ktoré ho najviac zaujalo. Úlohou by bolo preniesť vybranú podobu hradu do linolea prostredníctvom rytia. Pred samotnou prácou by prebehlo podrobné vysvetlenie grafickej techniky linorytu a bezpečnostných zásad pri práci s nástrojmi. Žiaci by sa oboznámili s postupom prípravy návrhu a jeho prenesenia na linoleum.

Počas práce by si žiaci rozvíjali trpezlivosť, presnosť a zmysel pre detail. Výsledné linoryty by mohli byť následne použité na tlač a prezentáciu žiackych prác. Aktivita by prepájala výtvarnú výchovu s dejinami a podporovala tvorivé spracovanie historických tém.

#### Nástenné maľby

|                         |                                                         |
|-------------------------|---------------------------------------------------------|
| <b>Cieľ</b>             | Zobraziť nástenné maľby s využitím rôznorodých techník. |
| <b>Veková kategória</b> | bez obmedzenia                                          |

### **Priebeh aktivity**

Aktivity prebiehajú počas, alebo po prehliadke. V rámci predstavenia si nástenných malieb si ich predstavíme a povieme si na čo v minulosti slúžili a ako sa vytvárali. Úlohou je vytvoriť si vlastné nástenné maľby, alebo inšpirované videnými.

### **Výtvarná technika – moja nástenná maľba**

|                |                                             |
|----------------|---------------------------------------------|
| <b>Pomôcky</b> | výkres A4, farebné ceruzy, voskové pastelky |
|----------------|---------------------------------------------|

#### **Priebeh:**

Účastníci budú vytvárať vlastnú nástennú maľbu inšpirovanú maľbami, ktoré mali možnosť vidieť v priestoroch hradu. Pri tvorbe môžu vychádzať z farebnosti, motívov alebo atmosféry historických nástenných malieb. Tí, pre ktorých by bola vlastná tvorba náročná, si môžu zvoliť reprodukciu konkrétnej maľby podľa predlohy. Aktivita im umožní lepšie pochopiť význam a funkciu nástenných malieb v minulosti.

Po dokončení prác si účastníci pripravia malý „veľtrh nástenných maliarov“. Na tomto veľtrhu budú svoje diela prezentovať ostatným a obhajovať ich umeleckú hodnotu. Súčasťou aktivity bude aj hravá snaha získať pomyselný „kšeft“ na maľovanie nástenných malieb na hrade. Takouto formou si účastníci rozvinú kreativitu, komunikačné schopnosti aj seba prezentáciu.

### **Výtvarná technika – maľujeme kľbkami**

|                |                                                                          |
|----------------|--------------------------------------------------------------------------|
| <b>Pomôcky</b> | farebné kľbká vlny, kocka na hádzanie, mobil, farebné lepiace papieriky. |
|----------------|--------------------------------------------------------------------------|

#### **Priebeh:**

Akcia v priestore. Účastníci sa rozostavili po miestnosti a rozdelili sa náhodne na farby (3 až 5 farieb). K farbám každý dostal číslo od 1 po 6. Na lepšiu orientáciu a zapamätanie každý dostal farebný papierik so svojim číslom. Vybraní účastníci dostali kľbká, ktorých konce si chytili. Začali hádzať kockou a dané farby si prehadzovali kľbko podľa hodených čísel. Po chvíľke nám vyšla spleť farebných

nitiek, v ktorých sme vedeli hľadať obrazce. Celý proces, alebo iba výsledok môžeme zachytiť na mobilný telefón.

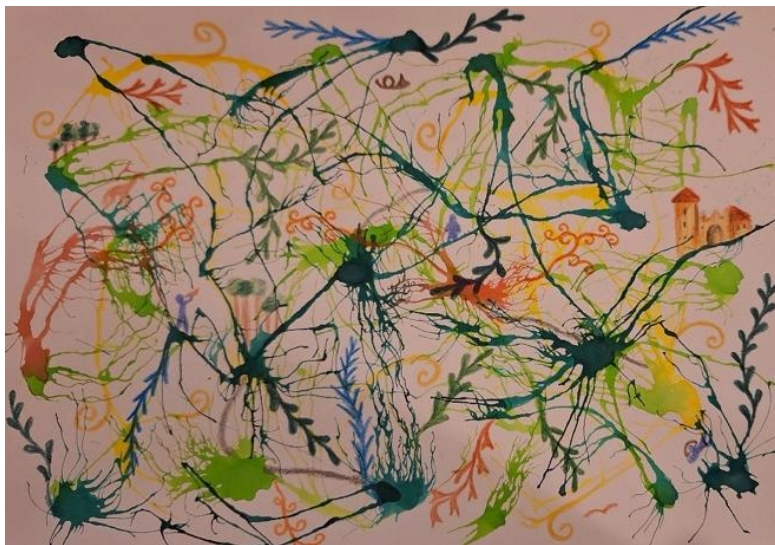
### Výtvarná technika –freska

|                |                                                                                                                  |
|----------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Pomôcky</b> | farebné ceruzy, výkresy, voskové pastelky, vodové farby, nádoba na vodu, voda, slamka, obrus pod výkres, štetec. |
|----------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

### Priebeh:

Účastníci nanášali kvapôčky farieb a rozfúkavali ich slamkou. Na rozfúkanie mohli použiť rôzne farby. Rozfúkané obrazce doplnili výjavmi, alebo obrázkami za pomoci pasteliek, voskových pasteliek a fixiek.

### Výtvarná tvorba 8: Freska



*Zdroj: Tomášová (2024), freska*



Toto amatérske umelecké dielo pôsobí ako spontánna a intuitívna abstraktná maľba plná pohybu a energie. Autorka pracuje s technikou rozstreku a stekania farby, čím vytvára sieť nepravidelných línií, ktoré sa navzájom prelínajú a prekrývajú. Farebná paleta je pestrá, dominujú zelené, modré, žlté a oranžové tóny, ktoré na svetlom pozadí výrazne vynikajú. Obraz pôsobí chaoticky, no zároveň v ňom možno cítiť istý rytmus a vnútorný poriadok. Niektoré tvary pripomínajú rastlinné motívy, vetvy alebo korene, iné zas evokujú pohyb živej energie. Maľba môže v divákovi vyvolávať dojem prírody v neustálom raste a premenách. Viditeľná je radosť z experimentovania a sloboda prejavu bez prísnych pravidiel kompozície. Autor sa nesnaží o realistické zobrazenie, ale skôr o zachytenie emócie a momentálneho vnútorného rozpoloženia. Dielo môže pôsobiť hravo a detsky, no zároveň má v sebe istú expresivitu. Práve táto neuhľadenosť a spontánnosť sú typickými znakmi amatérskej tvorby. Obraz necháva veľký priestor pre individuálnu interpretáciu diváka. Celkovo pôsobí živým, dynamickým a otvoreným dojmom.

### 3.3 Hrad Devín

Hrad Devín, ktorý je v správe Múzea mesta Bratislavy, sa majestátne týči na strategickom sútoku riek Dunaj a Morava v bratislavskej mestskej časti Devín. Táto výnimočná národná kultúrna pamiatka patrí k najstarším trvalo osídleným miestam na území Slovenska a je významným svedkom dejín krajiny. Múzeum sa zameriava na komplexnú prezentáciu bohatej histórie hradu, jeho bezprostredného okolia a postupného vývoja od praveku až po novovek. Dôraz kladie najmä na archeologické nálezy, historické súvislosti a ochranu kultúrneho dedičstva.

Návštevníkom sú sprístupnené viaceré tematické expozície, ktoré približujú vývoj hradu v širšom historickom kontexte. Expozícia *Hrad Devín v 13. – 20. storočí* mapuje stavebný vývoj hradu, jeho obrannú a spoločenskú funkciu, ako aj život jeho majiteľov. Obsahuje viac než 300 archeologických nálezov, medzi ktorými nechýbajú stredoveké zbrane, keramické predmety či mince. Výstava *Hrad Devín (110 rokov archeológie)* sa venuje

dlhoročnému archeologickému výskumu, ktorý na lokalite prebieha od roku 1913, a poukazuje na jeho význam pri odhaľovaní minulosti.

Neoddeliteľnou súčasťou návštevy sú aj exteriérové priestory hradu, ktoré umožňujú vnímať historickú architektúru v autentickom prírodnom prostredí. Panoramatické výhľady na sútok riek dotvárajú jedinečnú atmosféru miesta a dodávajú expozíciám ďalší, emocionálny rozmer.

### 3.3.1 Výtvarné projekty na poznanie hradu Devín

Lokalita hradu je ideálna na praktické vzdelávacie aktivity, ktoré podporujú interdisciplinárne učenie a rozvoj kritického myslenia u žiakov. Hrad ponúka nielen bohatý obsah, ale aj inšpiratívne prostredie, ktoré podporuje zážitkové vzdelávanie (Slavkovská, Kuchťáková, 2024).

#### *Nádoba*

|                         |                                                                          |
|-------------------------|--------------------------------------------------------------------------|
| <b>Cieľ</b>             | Spojiť históriu so kreativitou prostredníctvom návrhu keramických nádob. |
| <b>Veková kategória</b> | 10 – 12 rokov                                                            |

#### **Priebeh:**

Keramika predstavuje jedinečné prepojenie histórie s tvorivou činnosťou človeka. Na Hrade Devín sa počas archeologických výskumov našli viaceré keramické nádoby, ktoré využívali slovanské kmene v každodennom živote. Tieto nálezy nám poskytujú cenné informácie o spôsobe stravovania, uchovávanía potravín, ale aj o remeselnej zručnosti našich predkov. Zároveň odhaľujú estetické cítenie a zmysel pre tvar a dekor, ktoré boli prítomné už v raných obdobiach našich dejín. Práve tieto historické predmety môžu byť silným zdrojom inšpirácie pre tvorbu na hodinách výtvarnej výchovy.

Navrhané aktivity umožnia žiakom oboznámiť sa so základmi keramickej tvorby a s tradičnými tvarmi nádob. Prostredníctvom

praktickej práce si vyskúšajú modelovanie z hliny a pochopia, aké náročné bolo vytváranie úžitkových predmetov v minulosti. Žiaci budú mať možnosť vytvoriť vlastné keramické dielo, ktoré môže nadväzovať na historické predlohy alebo ich voľne interpretovať. Týmto spôsobom si rozvinú jemnú motoriku, trpezlivosť a priestorové myslenie. Dôležitou súčasťou aktivít bude aj rozhovor o funkcii keramiky v každodennom živote Slovanov. Žiaci tak získajú hlbšie porozumenie historickému kontextu vzniku týchto predmetov. Prepojenie teórie s praxou podporí ich záujem o históriu aj výtvarné umenie. Výsledné práce môžu byť následne prezentované formou malej výstavy, ktorá posilní pocit úspechu a vzťah k kultúrnemu dedičstvu.

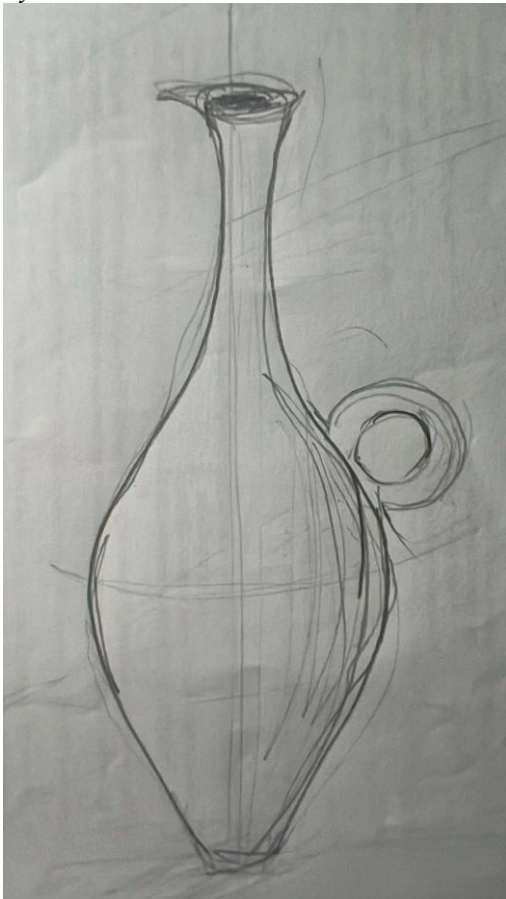
### Výtvarná technika – kresba ceruzou

|                |                                                        |
|----------------|--------------------------------------------------------|
| <b>Pomôcky</b> | papier A4, ceruzka, guma, farebné ceruzky alebo fixky. |
|----------------|--------------------------------------------------------|

#### Priebeh:

Po úvodnej diskusii o keramických nádobách, ktoré sa našli počas archeologických výskumov na Hrade Devín, žiaci vytvoria 5 rôznych návrhov keramických predmetov, ako sú misky, vázy alebo krčahy. Pri tvorbe návrhov sa budú inšpirovať pôvodnými motívmi zo slovanskej kultúry, ako sú geometrické vzory, zvieracie motívy alebo symboly. Žiaci nakreslia návrhy ceruzkou na papier vo formáte A4. Každý návrh bude doplnený o stručný popis, čo znamená a ako môže byť použitý. Aktivita podporí kreativitu, historické poznanie a schopnosť vizualizovať starodávne remeslá v modernom kontexte.

*Výtvarná tvorba 9: Nádob*



*Zdroj: Slavkovská, Kuchtřáková (2024)*

### Výtvarná technika – tvorba keramickej nádoby

|                |                                          |
|----------------|------------------------------------------|
| <b>Pomôcky</b> | hlina, podložky, špachtle, špongia, voda |
|----------------|------------------------------------------|

#### Priebeh:

Hlinu dôkladne prepracujeme rukami, aby sa odstránili vzduchové bubliny, ktoré by mohli spôsobiť praskliny pri vypaľovaní. Žiaci tvarujú nádobu ručne, použitím techniky modelovania, alebo pomocou šablón a jednoduchých nástrojov. Možno vytvoriť misku, vázu alebo krčah. Povrch nádoby sa uhladí vlhkou špongiou alebo nástrojmi. Tvarovanie vykonávajme postupne, aby sa nádoba neprepadla. Hlinu necháme schnúť pri izbovej teplote 1-2 dni.

### Výtvarná technika – zdobenie nádoby

|                |                                                  |
|----------------|--------------------------------------------------|
| <b>Pomôcky</b> | akrylové farby, štetce, nádoba na vodu, podložka |
|----------------|--------------------------------------------------|

#### Priebeh:

Suchú nádobu, ktorú žiaci modelovali očistíme od prachu. Na maľovanie žiaci použijú akrylové farby na zdobenie nádoby. Môžu sa inšpirovať slovanskými motívami alebo geometrickými vzormi. Pre precízne vzory použijeme jemné štetce alebo šablóny. Po vyschnutí farieb sa nádoba vypáli v keramickej peci alebo nechá prirodzene zaschnúť.

### *Hlaholika*

|                         |                                                                       |
|-------------------------|-----------------------------------------------------------------------|
| <b>Cieľ</b>             | Priblížiť historický význam písma a jeho používanie na Veľkej Morave. |
| <b>Veková kategória</b> | 10 – 12 rokov                                                         |

Hlaholika patrí medzi najstaršie slovanské písma a na území Veľkej Moravy ju v 9. storočí priniesli vierožvestovia Cyril a Metod. Slúžila predovšetkým na zápis staroslovenského jazyka a mala veľký význam pri šírení vzdelanosti a kresťanstva medzi Slovanmi. Jej znaky sú založené na jednoduchých geometrických tvaroch, ako sú kruhy, línie a kríže, čo jej dodáva výrazný výtvarný

charakter. Práve tento vizuálny aspekt robí hlaholiku zaujímavou aj z pohľadu výtvarnej výchovy.

Na hodine výtvarnej výchovy sa žiaci oboznámia so základnými znakmi hlaholiky a ich významom. Prostredníctvom ukážok si všimnú rozdiely medzi hlaholikou a dnešnou latinkou. Následne sa pokúsia prepísať svoje meno alebo krátke slovo do hlaholického písma. Pri tejto činnosti si precvičia presnosť, trpezlivosť a cit pre tvar. Žiaci môžu experimentovať s rôznymi veľkosťami písma, farebným riešením či dekorovaním písmen. Aktivita podporí ich kreativitu a zároveň prehĺbi povedomie o kultúrnom a historickom dedičstve Slovanov. Takýmto spôsobom sa história stáva pre žiakov zrozumiteľnejšou a osobnejšou.

#### **Výtvarná technika – kresba znakov hlaholiky**

|                |                    |
|----------------|--------------------|
| <b>Pomôcky</b> | ceruzky, papier A4 |
|----------------|--------------------|

#### **Priebeh**

Učiteľ ukáže žiakom tabuľku so znakmi hlaholiky a ich ekvivalentmi v latinke. Žiaci si vyberú písmená podľa svojho mena a nakreslia ich najprv ceruzkou na papier. Pre lepšie pochopenie a nácvik sa kladie dôraz na precíznosť tvarov a porovnanie so vzormi.

#### **Výtvarná technika – výroba voskových tabuliek**

|                |                                                                       |
|----------------|-----------------------------------------------------------------------|
| <b>Pomôcky</b> | nádoba na rozpustenie vosku, zvyšky sviečok, viečko na výrobu tabuľky |
|----------------|-----------------------------------------------------------------------|

#### **Priebeh:**

Voskové tabuľky boli bežnou pomôckou pri písaní v minulosti. Žiaci si ich môžu vyrobiť zo starých viečok a roztaveného vosku. Najprv sa zozbierajú staré viečka kovové či plastové z nádob na uskladnenie jedla (viečka z dóz), ktoré poslúžia ako základ. Voskové sviečky sa roztavia v starom hrnci na nízkej teplote (za asistencie dospelého). Rozpustený vosk sa opatrne naleje do viečka tak, aby vytvoril hladkú vrstvu. Keď vosk stuhne, tabuľka je pripravená na použitie. Táto aktivita je jednoduchá, bezpečná

a zároveň ukazuje praktickú stránku využitia historických pomôcok.

### Výtvarná technika – kreslenie a rytie do voskových tabuliek

|                |                 |
|----------------|-----------------|
| <b>Pomôcky</b> | drevené špajdle |
|----------------|-----------------|

#### *Výtvarná tvorba 10: Vosková tabuľka*



*Zdroj: Slavkovská, Kuchťáková (2024)*

#### **Priebeh:**

Po vyrobení voskových tabuliek môžu žiaci začať kresliť alebo ryť. Použijú na to drevené alebo plastové špajdle, ktoré sú bezpečné a ľahko ovládateľné. Najprv si žiaci na papier nakreslia návrh – buď svoje meno v hlaholike, alebo jednoduché motívy, ktoré sa našli na veľkomoravských plaketách, napríklad kríž, geometrické tvary či zvieracie symboly. Keď je návrh pripravený, prenesú ho na voskovú tabuľku jemnými ťahmi. Po dokončení môžu tabuľky vystaviť alebo použiť na ďalšie aktivity. Táto aktivita spája historickú tému s kreatívnou prácou a rozvíja jemnú motoriku a precíznosť.

## **Exkurzia**

|                         |                                                     |
|-------------------------|-----------------------------------------------------|
| <b>Cieľ</b>             | Realizácia exkurzie a výtvarných reakcií na zážitky |
| <b>Veková kategória</b> | 12-13 rokov                                         |

### **Priebeh:**

Exkurzia predstavuje zážitkový projekt, prostredníctvom ktorého majú žiaci možnosť priamo sa stretnúť s konkrétnymi objektmi a informáciami. Učenie prebieha formou objektovej zážitkovej výučby, ktorá podporuje aktívne vnímanie a osobnú skúsenosť. Žiaci si tak neosvojujú poznatky len teoreticky, ale prostredníctvom vlastného pozorovania a prežívania. Priamo na mieste môžu vidieť autentické predmety, priestory a historické súvislosti. Takýto spôsob vzdelávania zvyšuje ich motiváciu a záujem o preberanú tému. Exkurzia zároveň rozvíja schopnosť klásť otázky a kriticky premýšľať. Žiaci si vytvárajú hlbší vzťah k učivu, keďže ho vnímajú v reálnom kontexte. Zážitková forma výučby tak prispieva k dlhodobejšiemu zapamätaniu informácií a komplexnejšiemu pochopeniu učiva.

## **Výtvarná technika – skica vybraného pohľadu alebo objektu**

|                |                       |
|----------------|-----------------------|
| <b>Pomôcky</b> | skicár, ceruzka, guma |
|----------------|-----------------------|

### **Priebeh:**

Po prehliadke expozície na Hrade Devín učiteľ umiestni do vybraného priestoru stojan s rámom vo veľkosti A1. Tento rám žiakom pomôže zamerať ich pohľad na konkrétny výsek krajiny alebo objekt, ktorý si vyberú. Žiaci, sediaci pred rámom, prenesú svoj vlastný pohľad na papier do skicára pomocou ceruzky. Dbajú na to, aby zachytili nielen hlavný objekt, ale aj jeho okolie a detaily. Aktivita rozvíja ich schopnosť pozorovať, komponovať a kreatívne interpretovať realitu. Výsledné skice môžu žiaci porovnať a diskutovať o rôznych perspektívach a prístupoch.



*Výtvarná tvorba 11: Objekt*



*Výtvarná tvorba 12: Skica*



*Zdroj: Slavkovská, Kuchtřáková (2024)*

### Výtvarná technika – návrh pôvodnej podoby hradu Devín

|                |                                                                                 |
|----------------|---------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Pomôcky</b> | akvarelové farby, štetce rôznych veľkostí, poháre na vodu, papier A3, handričky |
|----------------|---------------------------------------------------------------------------------|

#### Priebeh:

V triede budú žiaci tvoriť vlastný návrh pôvodnej podoby hradu podľa svojej fantázie. Na pomoc budú mať fotografie hradu z vtáčej perspektívy a historické obrázky, ktoré im učiteľ poskytne. Použitím akvarelových farieb a štetcov na papier formátu A3 navrhnu, ako mohol hrad vyzerat' v období svojej najväčšej slávy. Môžu si predstaviť, aké veže, hradby alebo nádvorie hrad mohol mať. Aktivita podporuje predstavivosť a ich schopnosť vizualizovať priestor.

### Výtvarná technika – výroba 3D modelu hradu Devín

|                |                                                                          |
|----------------|--------------------------------------------------------------------------|
| <b>Pomôcky</b> | kartón, nožnice, lepidlo, fixky, plastelína, špajdle, pravítko, ceruzka. |
|----------------|--------------------------------------------------------------------------|

#### Priebeh:

Ako doplnkovú aktivitu môžu žiaci vytvoriť jednoduchý 3D model hradu zo stavebných materiálov, ako sú kartón, papierové tuby, špajdle a plastelína. Najprv si pripravia návrh, ktorý sa inšpiruje ich skicou alebo akvarelovým návrhom. Potom kartónové časti rozrežú podľa šablóny a zlepia ich do podoby hradieb, veží a základnej konštrukcie. Detaily, ako sú strechy alebo okná, môžu pridať z plastelíny alebo kresliť fixkou. Hotový model môže byť umiestnený na podstavec z tvrdého kartónu, na ktorom žiaci dokreslia okolie hradu. Aktivita rozvíja priestorové myslenie a manuálnu zručnosť.

## 3.4 Múzeum Divín

Múzeum histórie obce Divín sa nachádza v malebnom prostredí neďaleko zrúcanín hradu Divín, konkrétne v priestoroch historického Zichyho kaštieľa. Tento kaštieľ, ktorý je významnou architektonickou a kultúrnou pamiatkou regiónu, poskytuje ideálne prostredie pre prezentáciu histórie obce a kultúrneho dedičstva.

Hlavným zameraním múzea je prezentácia obce Divín a dokumentácia života šľachtického rodu Zichy, ktorý v tejto oblasti pôsobil niekoľko storočí. Návštevníci tu môžu spoznať nielen históriu samotnej obce, ale aj život a tradície šľachty, ktorá výrazne ovplyvnila vývoj miestnej komunity.

Okrem stálych expozícií, ktoré zachytávajú historické a kultúrne aspekty regiónu, múzeum ponúka aj výstavy zamerané na miestne remeslá, ktoré ilustrujú tradičné techniky výroby a každodenný život predchádzajúcich generácií. Ďalšou zaujímavou časťou expozície sú archeologické nálezy, ktoré dokumentujú osídlenie a kultúrny vývoj oblasti od najstarších čias.

Múzeum pravidelne pripravuje aj dočasné expozície, ktoré obohacujú jeho ponuku a prinášajú návštevníkom nové poznatky. Medzi tieto výstavy patrí napríklad prezentácia hmyzu a minerálov z celého sveta, ktorá oslovuje milovníkov prírody, alebo objekty kresťanského dedičstva, ktoré ponúkajú pohľad na duchovný život obce a regiónu.

Voľba návštevy tohto múzea bola motivovaná blízkosťou jeho lokality a osobným záujmom o históriu a kultúru regiónu. Múzeum histórie obce Divín predstavuje ideálne miesto nielen pre tých, ktorí sa zaujímajú o dejiny šľachtických rodov a lokálne tradície, ale aj pre každého, kto chce objaviť bohaté kultúrne dedičstvo Slovenska v príjemnom a historickom prostredí.

### 3.4.1 Výtvarné projekty na poznanie múzea Divín

Projekt vychádza z konceptu, že aj v menšej obci sa môže nájsť zaujímavé miesto, ktoré môže byť inšpiráciou pre výtvarné realizácie v múzejnej edukácii (Vaňová, 2024).

#### *Historické portréty*

|                         |                                                                            |
|-------------------------|----------------------------------------------------------------------------|
| <b>Cieľ</b>             | Rozvíjať schopnosť kreatívne myslieť a pracovať na surrealistickom zadaní. |
| <b>Veková kategória</b> | 11 – 13 rokov                                                              |

Súčasťou historického múzea sú aj podobizne, maľby v historickom štýle. Žiaci majú možnosť sa s historickými portrétmi nielen zoznámiť, ale môžu s námetom aj kreatívne tvoriť.

#### Výtvarná technika – manipulácia s vytlačenou fotografiou

|                |                                                                                   |
|----------------|-----------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Pomôcky</b> | vytlačená fotografia, fotografia z časopisov, lepidlo, nožnice, výkres A4, fixky. |
|----------------|-----------------------------------------------------------------------------------|

#### *Výtvarná tvorba 13: Surrealistický portrét*



*Zdroj: Vaňová (2024)*

### **Priebeh**

Žiaci si prinesú vytlačenú fotografiu, prípadne si vyberú portrét z časopisu, na ktorej je portrét alebo časť figúry človeka. Nastrihajú svoju fotografiu podľa vlastného nápadu, napríklad na pásiky, ktoré sa následne premieša a zlepí späť, vystrihne oči, nos, ústa a popresúva ich, otočí celú tvár alebo skombinuje časti rôznych portrétov. Upravené kúsky fotografie nalepia na výkres. Portrét dokreslia portrét fixkami alebo pastelkami.

### **Výtvarná technika – pretvorenie historických portrétov do súčasnej podoby**

|                |                                                                                             |
|----------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Pomôcky</b> | inšpiračnú zdroj (historický portrét), ceruzka, akrylové farby, výkres A3, farbičky, fixky. |
|----------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|

### **Priebeh:**

Žiaci sa inšpirujú konkrétnym historickým portrétom, ktorý ich zaujme. Na výkres si načrtnú základnú skicu portréту, umiestnenia jednotlivých častí, ktoré budú ďalej upravovať. Maľbou dopĺňajú obraz tak, ako by asi vyzeral, kedy by bol vytvorený dnes. Môže odrážať súčasný svet, módu a vizáž. Pri modernizácii sa snažia zachovať základné črty originálu, aby bol portrét stále rozpoznateľný. Do hotovej maľby môžu kresbou doplniť jemné detaily.

### **Výtvarná technika – živá galéria**

|                |                                                                             |
|----------------|-----------------------------------------------------------------------------|
| <b>Pomôcky</b> | rôzne kostýmy, látky, masky, pomôcky z bežného života, netradičné predmety. |
|----------------|-----------------------------------------------------------------------------|

### **Priebeh:**

Žiaci sa rozdelia do malých skupín (2-3 členovia). Každá skupina si zvolí jedného člena ako "manekýna" a ostatní budú návrhári. Skupina sa inšpiruje zvoleným historickým portrétom, pričom majú možnosť jej pridať kreatívny a moderný nádych. Skupiny oblečú svojho "manekýna" tak, aby čo najviac zvolený portrét. Môžu použiť netradičné predmety a materiály (napríklad čajové vrecko ako pásku cez oko, alobal ako korunu). Majú voľnosť v interpretácii

zvoleného portrétu, no mali by zachovať jeho charakteristické znaky.

Manekýni sú potom rozostavený v spoločnom priestore (trieda alebo chodba) a zaujmú pózu a výraz ako na portréte. Ostatní žiaci potom výstavu navštívia pozorujú "živé portréty". Môžu hádať, ktoré umelecké dielo si skupina skupiny zvolila. V ďalšom kole sa úlohy členov vymenia a manekýnom a návrhárom sa stáva iný člen skupiny. Skupina si zvolí iný inšpiračný motív.

### ***Zbierka motýľov***

|                         |                                                                                 |
|-------------------------|---------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Cieľ</b>             | Priblížiť prostredníctvom rôznych výtvarných techník zaujímavú zbierku v múzeu. |
| <b>Veková kategória</b> | <b>12-13 rokov</b>                                                              |

V múzeách sa nachádzajú zbierky rôznych predmetov a objektov. Žiaci sa oboznamujú so zbierkou motýľov a realizujú výtvarné reakcie.

### **Výtvarná technika – land art**

|                |                                     |
|----------------|-------------------------------------|
| <b>Pomôcky</b> | prírodné materiály, špagát, papier. |
|----------------|-------------------------------------|

#### **Priebeh:**

Žiaci sa vyberú do exteriéru, napríklad do parku alebo školského areálu, kde ich úlohou je nazbierať rôzne prírodné materiály, ako sú vetvičky, listy, kvety alebo tráva. Pri zbere sa učia vnímať rozmanitosť prírody, sledujú tvary, farby a textúry rastlín a iných prírodných prvkov. V parku či školskom areáli hľadajú materiály, ktoré budú vhodné na tvorbu priestorového objektu, pričom aktivity prebiehajú priamo vonku, aby mali žiaci kontakt s prírodou.

Inšpiráciu čerpajú zo sledovania vystavených motýľov alebo iného hmyzu, pričom všimajú ich tvary, farby a pohyb. Diskutujú o tom, ktoré prvky hmyzu chcú vo svojom diele zachytiť, a následne začínajú vytvárať priestorový objekt z nazbieraných prírodných a ekologických materiálov. Dbajú pritom na bezpečnosť a ekologickú udržateľnosť svojej tvorby.

Pri kombinovaní listov, kvetov, trávy a vetvičiek sa snažia preniesť pohyb, farby a štruktúru hmyzu do priestoru. Dodržiavajú pritom princípy land artu, takže ich dielo harmonizuje s okolím a prirodzene zapadá do prostredia. Počas tvorby sa učia spolupracovať, koordinovať svoje nápady a spoločne rozvíjať koncept diel.

Po dokončení priestorového objektu hodnotia výsledok a diskutujú o tom, čo sa im podarilo zachytiť a ako ich dielo ovplyvňuje okolie. Táto aktivita rozvíja ich kreativitu, estetické cítenie a environmentálne povedomie. Na záver môžu svoje diela fotografovať alebo prezentovať, čím uchovávajú výsledky svojej práce a zároveň zdieľajú svoje umelecké interpretácie prírody.

### Výtvarná technika – automatická kresba

|                |                                                                        |
|----------------|------------------------------------------------------------------------|
| <b>Pomôcky</b> | veľkoplošný papier, páska, pripínáčky, farebné ceruzky, kriedy, fixky. |
|----------------|------------------------------------------------------------------------|

#### Priebeh:

Aktivita je založená na zrkadlovej zhode motýľích krídel a na vopred ozrejmenom procese automatickej kresby. Žiaci sa najprv pripravujú tým, že si upevnia veľké papiere na stenu alebo na lavicu a pripravia si potrebné pomôcky, ako ceruzky, pastelky alebo fixky. Papier si môžu nenápadne rozdeliť na dve polovice, aby lepšie videli zrkadlový efekt. Následne začnú kresliť oboma rukami súčasne rôzne línie a vzory. Pri tejto technike sa snažia odosobniť od perfektného obrazu a od rozumovej kontroly.

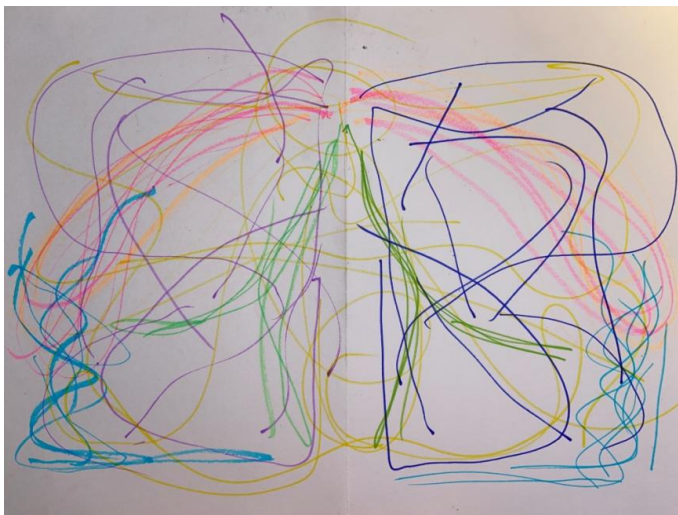
Môžu dokonca zatvoriť oči a riadiť sa len intuíciou, pričom nechávajú ruky voľne reagovať na vnútorný impulz. Počas kreslenia využívajú organické ťahy, vrstvenie čiar a farieb, ktoré sú inšpirované zvoleným motívom, napríklad motýľmi alebo iným hmyzom. Tento proces podporuje ich kreativitu a schopnosť experimentovať s tvarmi a farbami. Žiaci sa učia vnímať zrkadlovú symetriu a estetiku motýľích krídel.

Kreslenie oboma rukami súčasne zlepšuje koordináciu a koncentráciu, zároveň podporuje pocit voľnosti a hravosti. Vrstvenie farieb a čiar umožňuje vytvárať komplexnejšie a vizuálne zaujímavejšie obrazy. Počas práce sa odporúča sledovať vlastné

pocity a vnútorné podnety, ktoré sa prejavajú na papieri. Žiaci experimentujú s rôznymi typmi ťahov, silou stisku a rytmom pohybu rúk.

Táto metóda automatickej kresby im umožňuje uvoľniť vnútornú tvorivosť a objavovať nečakané vzory. Zrkadlová zhoda poskytuje pocit harmónie a estetickej vyváženosti. Po dokončení majú žiaci možnosť porovnať výsledok s pôvodnou inšpiráciou a diskutovať o tom, čo sa im podarilo zachytiť. Kresby môžu byť samostatné alebo sa môžu spojiť do väčšieho projektu.

*Výtvarná tvorba 14: Motýľie krídla*



*Zdroj: Vaňová (2024)*

Priestorové umiestnenie papierov a ich orientácia podporuje vizuálne vnímanie symetrie a proporcií. Žiaci tak získavajú skúsenosti s kombináciou intuície a vizuálneho experimentovania. Celý proces rozvíja ich estetické cítenie, jemnú motoriku a schopnosť sústredenia. Na záver môžu svoje diela vystaviť alebo fotografovať, čím zachovávajú výsledok svojej práce a zdieľajú svoje umelecké objavy. Aktivita tak prepája prírodnú inšpiráciu, symetriu a kreatívny proces automatickej kresby.



### Výtvarná technika – motýle z farebných škvŕn

|                |                                                                                |
|----------------|--------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Pomôcky</b> | výkres A3, farebné servítky, štetce, misky na vodu, pastelky, voskovky, fixky. |
|----------------|--------------------------------------------------------------------------------|

#### Priebeh:

Žiaci si na výkres uložia roztrhané kúsky farebných servítok. Kompozíciu si zvolia vlastnú a zo servítok odstránia bezfarebné vrstvy. Štetcom alebo prstom jemne nanesú vodu na servítky, tak aby sa ich farba začala postupne rozpúšťať na papier. Dbajú na to, aby nepoužili príliš veľa vody a papier zostal pevný. Po vsiaknutí odstránia servítky a papier nechajú uschnúť. Do vzniknutých škvŕn na papieri následne dokresľujú motýle, hmyz a ich prostredie. Snažia sa využiť čo najviac z plochy papiera.

#### Kachličky

|                         |                                                                                                   |
|-------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Cieľ</b>             | Priblížiť krásu a rôznorodosť historických kachličiek, ktoré sú súčasťou historických interiérov. |
| <b>Veková kategória</b> | 11-13 rokov                                                                                       |

Kachličky sú zvyčajne súčasťou interiéru kaštieľov a hradov. Majú nielen historickú ale aj estetickú hodnotu. Námet kachličiek priblíži v troch spôsoboch ako s námetom je možné pracovať so skupinou žiakov.

### Výtvarná technika – tlač z výšky

|                |                                                                        |
|----------------|------------------------------------------------------------------------|
| <b>Pomôcky</b> | polystyrénové obaly na jedlo, ceruzka, valček, akrylové farby, papier. |
|----------------|------------------------------------------------------------------------|

#### Priebeh:

Žiaci si načrtnú motív ich pečiatky inšpirovaný výstavou kachličiek. Návrh by mal obsahovať zjednodušený obraz, hlavne línie, jemnú šrafúru. Následne ho zrkadlovo prenesú na polystyrénový obal. Do polystyrénu vzor vyryjú ceruzkou alebo koncom štetca (stačí silnejšie pritlačiť, pozor na prederavenie). Na

vyrytý polystyrén nanesú tenkú vrstvu farby pomocou valčeka a otláčia na papier. Rukami pečiatku pritláčajú, aby bol odtlačok rovnomerný, dávajú pozor na množstvo farby, aby sa ryhy nezaliali. Po skúšobných odtlačkoch môžu experimentovať s farebnými variáciami. Finálne odtlačky umiestnia vedľa seba, aby pripomínali stenu ozdobenú vzorovanými kachličkami.

### *Výtvarná tvorba 15: Tlač z výšivky*



*Zdroj: Vaňová (2024), kachličky*

### **Výtvarná technika – patinované kachličky z polystyrénu**

|                |                                                                               |
|----------------|-------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Pomôcky</b> | polystyrénové obaly na jedlo, ceruzka, akrylové farby, lesklá farba, špongia. |
|----------------|-------------------------------------------------------------------------------|

**Priebeh:**

Žiaci si vymyslia návrh kachličky, mal by obsahovať skôr jednoduché obrazce, líniu a jemnú šrafúru. Pri plánovaní je dôležité premyslieť, akej farby kachlička bude a tomu jej návrh prispôbiť (pri tmavom podklade bude šrafúra znamenať tieň, pri komplikovanejšom návrhu je lepšie použiť tmavú farbu ako podklad). Do polystyrénu vzor vyryjú ceruzkou alebo koncom štetca (stačí silnejšie pritlačiť, pozor na prederavenie). Povrch celej kachličky zafarbí prvou vrstvou farby, vrátane zárezov. Po uschnutí kachličku patinujú druhou farbou. Na špongiu alebo prst si nanesú menšie množstvo farby a jemnými dotykmi nanášajú na vyvýšené časti povrchu. Žiaci môžu patinovať celú plochu alebo len vybrané miesta. Môžu experimentovať s metalickou farbou, rôznymi farebnými kombináciami alebo vrstvením. Hotové diela umiestnia vedľa seba, aby pripomínali stenu ozdobenú vzorovanými kachličkami.

**Výtvarná technika – kachličky z polystyrénu, kartónu**

|                |                                                                                               |
|----------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Pomôcky</b> | polystyrénové obaly z jedla/kartón, nožnice, lepidlo, akrylové farby, špongia, prípadne tmel. |
|----------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|

**Priebeh:**

Žiaci si najprv premyslia návrh nízkeho reliéfu, ktorý bude inšpirovaný výstavou kachličiek. Pri návrhu zvažujú základný tvar kachličky, ornamenty a vyvýšené vzory, ktoré chcú do svojho diela zahrnúť. Podľa svojho návrhu si vystrihnú jednotlivé časti z polystyrénu, ktorý sa bežne používa ako obal na jedlo, alebo z kartónu. Každý kúsok zodpovedá určitej časti kachličky – základnému tvaru alebo dekoratívne prvku.

Vyvýšené vrstvy postupne nalepia na seba, čím vytvoria reliéfny efekt. Pracovať môžu v rôznych úrovniach, aby vznikla zaujímavá textúra a hĺbka. Dbajú na to, aby boli jednotlivé vrstvy pevne prilepené a aby reliéf pôsobil harmonicky. Po uschnutí lepidla začnú dielo zafarbovať akrylovou farbou. Nezabúdajú pritom na medzery medzi vrstvami, ktoré je potrebné starostlivo vyfarbiť.

Na zvýraznenie vyvýšených plôch môžu použiť špongiu a jemne naniesť kontrastnú alebo metalickú farbu. Tento postup dodá reliéfu

historický nádych a vizuálnu hĺbku. Variantu farbenia predstavuje pokrytie reliéfu tenkou vrstvou tmelu, ktorá vytvára aj príjemný dotykový efekt kachličky. Tmel môže byť farebný, alebo sa po nanesení môže dodatočne nafarbiť a dekorovať podľa želania.

Pri práci žiaci dbajú na rovnomernosť vrstiev a na proporcie jednotlivých ozdôb. Učia sa pracovať presne aj intuitívne, kombinovať textúry a experimentovať s farbami. Tento proces im umožňuje vidieť prepojenie medzi návrhom a finálnym dielom. Reliéf môže byť jednoduchý alebo veľmi detailný, podľa náročnosti žiakov.

Zároveň si žiaci osvojujú techniku vrstvenia a kombinácie materiálov. Po dokončení môžu hodnotiť celkový efekt reliéfu, farebné kontrasty a vizuálnu hĺbku. V prípade metalickej alebo kontrastnej farby sa reliéf stáva plastickejším a realistickejším. Tmel dodáva reliéfu aj hmatový rozmer a podnecuje záujem o materiál. Žiaci tak získavajú skúsenosti s priestorovou tvorbou a textúrami.

Výsledné dielo môže byť dekoráciou alebo súčasťou väčšieho projektu. Pri práci sa rozvíja kreativita, estetické cítenie aj jemná motorika. Aktivita podporuje aj trpezlivosť a schopnosť sledovať vlastný postup krok za krokom. Každý žiak môže experimentovať s vlastnými nápadmi a variáciami farieb či vrstiev. Takto vytvorený reliéf spája praktické zručnosti s umeleckou interpretáciou historických a dekoratívnych motívov.

## ZÁVER

Metodická príručka „CEZ VÝTVARNÚ EXPRESIU POZNANIE SLOVENSKÝCH HRADOV A MÚZEÍ“ poskytuje komplexný rámec pre rozvíjanie kultúrneho povedomia žiakov prostredníctvom výtvarných aktivít. Cieľom publikácie bolo spojiť poznávanie histórie, architektúry a kultúrneho dedičstva s kreatívnym procesom, ktorý žiakom umožňuje nielen vnímať, ale aj aktívne tvoriť. V jednotlivých kapitolách sa pedagogickí pracovníci a vedúci aktivít dozvedeli, ako systematicky viesť žiakov pri návšteve múzeí a hradov, ako rozvíjať ich pozorovacie schopnosti, estetické cítenie a kreativitu.

Metodická príručka obsahuje metodické pokyny pre pedagógov aj pre žiakov, čo zabezpečuje jednotný a prehľadný postup pri realizácii projektov. Popri teoretických informáciách sú predstavené aj konkrétne praktické aktivity – od práce s prírodnými materiálmi a priestorovými objektmi, cez techniku automatickej kresby a zrkadlových motýľích krídel, až po tvorbu reliéfov inšpirovaných historickými kachličkami. Tieto projekty umožňujú žiakom priamo sa zapojiť do umeleckého procesu, experimentovať s formou, farbou a štruktúrou a zároveň hlbšie spoznávať vybrané múzeá a hrady.

Metodická príručka zároveň zdôrazňuje význam reflexie a diskusie po tvorivej aktivite. Hodnotenie vlastnej práce a porovnávanie výsledku s historickým či prírodným motívom rozvíja kritické myslenie, schopnosť estetického posúdenia a cit pre detail. Žiaci sa učia nielen technickým zručnostiam, ale aj spolupráci, trpezlivosti a schopnosti plánovať vlastnú tvorbu.

Celý koncept metodickej príručky spája poznávanie kultúrneho dedičstva s praktickými umeleckými postupmi, čím podporuje komplexný rozvoj žiakov – od teoretického poznania, cez kreatívnu interpretáciu, až po osobnú reflexiu a estetické vnímanie. Vďaka tomu sa výtvarná aktivita stáva významným prostriedkom nielen

pre osvojovanie vedomostí o hradoch, zámkoch a múzeách, ale aj pre rozvoj osobnosti žiaka a jeho vzťahu k histórii a kultúre.

Záverom možno konštatovať, že metodická príručka ponúka inovatívny a systematický prístup k výtvarno-edukačnej práci, ktorý je zároveň flexibilný a prispôsobiteľný potrebám rôznych vekových skupín a podmienkam školy či múzea. Jej využitie podporuje rozvoj kreativity, kultúrneho povedomia a estetického cítenia žiakov a zároveň napomáha pedagógom viesť zmysluplné a pútavé výtvarné projekty.

*autorky*

## POUŽITÁ LITERATÚRA

1. Belková, V.; Rássu 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.
2. Bergerová, X. (2025a). Expresia - individuum - maľba = Expression - individuality – painting. In: *Expresivita vo výchove VII*. Ružomberok : Katolícka univerzita v Ružomberku. VERBUM - vydavateľstvo KU, 2025(a). s. 195-203. ISBN 978-80-561-1182-6.
3. Bergerová, X. (2025b). Obraz ako médium komunikácie = Image as a medium of communication. In: *Média – umenie – komunikácia*. Bratislava : Paneurópska vysoká škola, 2025. s. 6-11. ISBN 978-80-8275-026-6.
4. 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.
5. Biarincová, P. (2025). Muzejní edukace prostřednictvím etnografického artefaktu. *QUAERE 2025*: recenzovaný sborník příspěvků interdisciplinární mezinárodní vědecké konference doktorandů a odborných asistentů. Hradec Králové: Magnanimitas akademické sdružení, 2025. s. 311-320. ISBN 978-80-87952-42-9.
6. Brčiaková, Z., Čarnická, M. (2025). Zážitkové vyučovanie na hodinách geografie u žiakov s mentálnym postihnutím. In: *Disputationes scientificae: Universitatis Catholicae in Ružomberok*, 2025, 25(4), s. 64-73.
7. Drugáčová, B. (2024). Múzeum mesta Bratislavy. Bratislava: Univerzita Komenského v Bratislave, Pedagogická fakulta. (Výtvarná pedagogika 2, nepublikovaný materiál, 2024).

8. Ďuriková, L. (2015). *Múzeum a škola: Muzejná pedagogika*. č. 417774.
9. Kollár, D.; Nešpor, J. (2011). *Hrady a zámky*. (edícia Kultúrne krásy Slovenska). [online/elektronická publikácia]. ISBN 978-80-89226-56-6.
10. Kollár, D.; Oršulová, J., Maráky, P. (2017). *Hrady, zámky a kaštiele na Slovensku*. Bratislava: Slovart, 2017. ISBN 978-80-556-3076-2.
11. 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.
12. Kováčová, B.; Magová, M.; Valachová, D. (2024). Otvorené dvere múzea : inkluzívny prístup k návštevníkom so zdravotným znevýhodnením. *Galerium 1*. Ružomberok : Katolícka univerzita v Ružomberku. VERBUM - vydavateľstvo KU, 2024. s. 52-63. ISBN 978-80-561-1121-5.
13. Kováčová, B.; Magová, M.; Valachová, D. (2024a). Otvorené dvere múzea : inkluzívny prístup k návštevníkom so zdravotným znevýhodnením. In: *Galerium 1*. Ružomberok : Katolícka univerzita v Ružomberku. VERBUM - vydavateľstvo KU, 2024(a). s. 52-63. ISBN 978-80-561-1121-5.
14. Kováčová, B.; Valachová, D. (2024b). Galerium: priestor odstraňovania limitov a vytváranie šancí v prospech každého návštevníka. In: *Galerium 1*. Ružomberok: Katolícka univerzita v Ružomberku. VERBUM - vydavateľstvo KU, 2024(b). s. 28-39. ISBN 978-80-561-1121-5.
15. Kováčová, B.; Valachová, D. (2024c). *Galerium 1*. Ružomberok : Katolícka univerzita v Ružomberku. VERBUM - vydavateľstvo KU, 2024(c). 162 s. ISBN 978-80-561-1121-5.
16. Kučerka, D.; Rassu 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.



17. Slavkovská, S., Kucht'áková, K. (2024). Hrad Devín. Bratislava: Univerzita Komenského v Bratislave, Pedagogická fakulta. (Výtvarná pedagogika 2, nepublikovaný materiál, 2024).
18. Škubla, P. (2017). *Slovensko: hrady, zámky, kaštiele*. Bratislava: Ottovo nakladateľstvo, 2017. ISBN 978-80-7451-634-4.
19. Tomášová, A. A. (2024). Oravský hrad. Bratislava: Univerzita Komenského v Bratislave, Pedagogická fakulta. (Výtvarná pedagogika 2, nepublikovaný materiál, 2024).
20. Valachová, D. (2024). 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. s. 46-47. ISBN 978-80-572-0358-2.
21. 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.
22. Vaňová, J. (2024). Múzeum Divín. Bratislava: Univerzita Komenského v Bratislave, Pedagogická fakulta. (Výtvarná pedagogika 2, nepublikovaný materiál, 2024).

[1] <https://muzeumbratislava.sk/>

[2] <https://www.oravskemuzeum.sk/expozicie/oravsky-hrad/>

[3] <https://hraddevin.mmb.sk/>

[4] <https://divin.sk/obec/organizacie/muzeum-historie-obce-divin/>

## REGISTER VÝTVARNEJ TVORBY

|                                                               |    |
|---------------------------------------------------------------|----|
| Výtvarná tvorba 1: Plagát cechu bratislavských rožtekov.....  | 16 |
| Výtvarná tvorba 2: Plagát cechu klobučníkov.....              | 18 |
| Výtvarná tvorba 3: Klobúk od klobučníkov.....                 | 20 |
| Výtvarná tvorba 4: Bratislavský rožtek.....                   | 22 |
| Výtvarná tvorba 5: Brošňa cechu bratislavských rožtekov ..... | 24 |
| Výtvarná tvorba 6: Brošňa cechu klobučníkov .....             | 25 |
| Výtvarná tvorba 7: Geometrická koláž.....                     | 28 |
| Výtvarná tvorba 8: Freska .....                               | 31 |
| Výtvarná tvorba 9: Nádobu .....                               | 35 |
| Výtvarná tvorba 10: Vosková tabuľka .....                     | 38 |
| Výtvarná tvorba 11: Objekt .....                              | 40 |
| Výtvarná tvorba 12: Skica .....                               | 40 |
| Výtvarná tvorba 13: Surrealistický portrét .....              | 43 |
| Výtvarná tvorba 14: Motýlie krídla.....                       | 47 |
| Výtvarná tvorba 15: Tlač z výšivky .....                      | 49 |

## O AUTORKÁCH

**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.

**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-expressia-zázitok.

## PRIESTOR PRE POZNÁMKY

[illegible]

[illegible]

**CEZ VÝTVARNÚ EXPRESIU  
POZNANIE SLOVENSKÝCH HRADOV A MÚZEÍ**

Metodická príručka k rozvíjaniu regionálneho povedomia  
detí a mládeže

**Daniela Valachová,  
Barbora Kováčová**

Vydanie: Prvé

Rok vydania: 2025

Rozsah: 61 strán

**Vydavateľstvo:**

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

Publikačná forma: online

**ISBN 978-80-561-1224-3**



ISBN 978-80-561-1224-3

