

Návrh edukačního materiálu - koncept cca čtyřicetiminutového programu pro skupinu žáků ve věku 14-15 na téma sochy kolem nás

V rámci programu učitel s žáky navštíví dvě sochy, obě umístěné v Univerzitním kampusu Bohunice :

1. Tomáš Medek: TANGLE/UNTANGLE, 2004 - 2016, překližka



2. Michal Gabriel: Hadicová postava I-III, 2009, bronz



Aktivity u TANGLE/UNTANGLE:

- rozmotávání živého zapletence:

Cíl: stmelení skupiny, pocítit dílo na vlastní kůži, stát se jím, prožitek

Postup: Žáci si stoupnou do kruhu a zavřou oči. Napřáhnou ruce před sebe a jdou směrem doprostřed kruhu, kde nahmatají ruku někoho dalšího a všichni se někoho chytanou. V moment, kdy se všichni drží, otevřou oči a jejich úkolem je, rozmotat vzniklý zapletenec, aniž by se pustili.

- co je rozmotané a co zamotané ve vašem životě? v čem v životě cítíte chaos a v čem naopak řád/oporu? :

Cíl: propojení emocí a estetiky díla s vlastní tvořivostí

Materiál: papíry, pastelky

Postup: Žáci nejprve na papír chaoticky nakreslí spleť čar, což bude jejich "zamotaný životní moment". Následně tento obraz transformují – přidají prvky, které vyjadřují "rozplétání", jako například strukturu, nové linie nebo uspořádání. Hledají tvary, které jim připomínají něco konkrétního. Nakonec si všichni navzájem své výtvořky ukážou a žáci sdílí, co pro ně "chaos a řád" znamená a jak se projevují v jejich životech.

- povídání o starodávném písmu Inků založeném na uzlících na provázku:

Staré písmo ve formě uzlíků na provázku, známé jako kipu, bylo používáno především Inky v Jižní Americe. Toto unikátní písmo sloužilo jako systém záznamu informací, zejména k vedení záznamů o zásobách, daních, počtech obyvatel a dalších administrativních záležitostech.

Kipu bylo tvořeno hlavním provazem, ze kterého visely menší provázky s uzlíky různých velikostí, typů a barev. Uzlíky měly specifické významy a jejich umístění na provázku představovalo čísla v desítkové soustavě. Barvy provázků mohly symbolizovat různé druhy zboží nebo koncepty.

Navzdory své praktické využitelnosti kipu není dosud zcela rozluštěno. Existují teorie, že kromě číselných údajů mohlo nést i určitou formu narativních nebo kulturních informací, podobně jako písmo. Některé kipu jsou považovány za umělecká díla a byly pravděpodobně používány i k ceremoniálním účelům.

Je fascinující, že tento „uzlíkový jazyk“ mohl efektivně sloužit jako nástroj komunikace v rozsáhlé říši bez psaného jazyka v tradičním slova smyslu. Dnes se kipu stále zkoumá a objevují se nové poznatky díky archeologii a lingvistice (Harari, 2018).

Žáci si na základě tohoto povídání mohou vyzkoušet něco sdělit pomocí uzlíků na provázcích, které učitel rozdá (provázky různých barev, materiálů a struktur). Ostatní se snaží uzlíkové příběhy svých kamarádů interpretovat.

Aktivita u Hadicové postavy:

- **vytvořte z vlastních těl podobné hadicové postavy (ať už ve skupinkách nebo samostatně):**

Cíl: stát se uměleckým dílem, prožít ho na vlastní kůži, prožitek díla, týmová práce

Postup: Nejprve si všichni samostatně prohlédnou sochu a zapíší si na kus papíru, jak na ně socha působí, co se jim při pohledu na ni vybaví, co je na ní zaujalo, kam asi kráčí? Poté se žáci rozdělí do skupinek (lze však pracovat i samostatně) a mají za úkol pomocí svých těl ztvárnit svoji vlastní hadicovou postavu, která může i nemusí nějakým způsobem interagovat s již stávající hadicovou postavou od Gabriela. Každá skupinka si zvolí komentátora, který vzniklou sochu okomentuje a něco k ní řekne.

Zdroje

Yuval Noah Harari (2018). *Sapiens: Stručné dějiny lidstva*. Leda