

# Design a jeho využití v mateřské škole

Lucie Talarczyková

---

Bakalářská práce  
2018/2019



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta humanitních studií

---

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta humanitních studií

Ústav školní pedagogiky

akademický rok: 2018/2019

## ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Lucie Talarczyková**  
Osobní číslo: **H16219**  
Studijní program: **B7507 Specializace v pedagogice**  
Studijní obor: **Učitelství pro mateřské školy**  
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **Design a jeho využití v mateřské škole**

Zásady pro vypracování:

**Zpracování rešerše a studium odborné literatury z oblasti výtvarné edukace dětí předškolního věku.**

**Vymezení teoretických východisek zaměřených na výtvarnou tvorbu dětí předškolního věku.**

**Zpracování výtvarného projektu zaměřeného na různé formy designu pro děti předškolního věku.**

**Ověření výtvarného projektu v mateřské škole.**

**Evaluaace a doporučení pro praxi mateřských škol.**

Rozsah bakalářské práce:

Rozsah příloh:

Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/elektronická**

Seznam odborné literatury:

**Bezděková, L., Kubecová, M., Kupcová, Z., & Váňová, H. (2016). Rozvíjíme výtvarné dovednosti a fantazii dětí. Praha: Raabe.**

**Hazuková, H. (2014). Objevujeme s dětmi kulturu a společnost: dítě a společnost. Praha: Raabe.**

**Königová, M. (2007). Tvořivost: techniky a cvičení. Praha: Grada.**

**Olivet, Ch. a Giovanna Uzzani. (2009). Design. Praha: Slovart**

**Slavík, J., Chrz, V., & Štech, S. (2013). Tvorba jako způsob poznávání. V Praze: Karolinum.**

**Stuchlíková, I., Janík, T., Beneš, Z., Bílek, M., Brücknerová, K., & Černochová, M., et al.**

**(2015). Oborové didaktiky: vývoj, stav, perspektivy. Brno: Masarykova univerzita.**

Vedoucí bakalářské práce:

**Mgr. Jana Vašíková, PhD.**

Ústav školní pedagogiky

Datum zadání bakalářské práce:

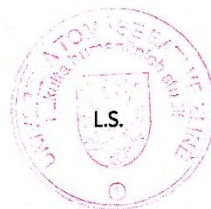
**10. října 2018**

Termín odevzdání bakalářské práce:

**26. dubna 2019**

Ve Zlíně dne 10. října 2018

doc. Ing. Anežka Lengálová, Ph.D.  
*děkanka*



doc. PaedDr. Adriana Wiegerová, Ph.D.  
*veditelka ústavu*

## PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby <sup>1)</sup>;
- beru na vědomí, že bakalářská práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3 <sup>2)</sup>;
- podle § 60 <sup>3)</sup> odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 <sup>3)</sup> odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské práce využít ke komerčním účelům.

Prohlašuji, že

- elektronická a tištěná verze bakalářské práce jsou totožné;
- na bakalářské práci jsem pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval. V případě publikace výsledků budu uveden jako spoluautor.

Ve Zlíně ..... 7.4.2019 .....

1) zákon č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, § 47b Zveřejňování závěrečných prací.

(1) Vysoká škola nevydělečně zveřejňuje disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy.

(2) *Disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlížení veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce pořizovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.*

(3) *Platí, že odevzdáním práce autor souhlasí se zveřejněním své práce podle tohoto zákona, bez ohledu na výsledek obhajoby.*

2) *zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 35 odst. 3:*

(3) *Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užije-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacího zařízení (školní dílo).*

3) *zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 60 Školní dílo:*

(1) *Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst.*

3). *Odpírá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.*

(2) *Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo užít či poskytnout jinému licenci, není-li to v rozporu s oprávněnými zájmy školy nebo školského či vzdělávacího zařízení.*

(3) *Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělku jim dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložily, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlídně k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.*

## **ABSTRAKT**

Bakalářská práce má aplikační charakter. Cílem bakalářské práce je prokázat význam využití designu v mateřských školách.

Teoretická část bakalářské práce je zaměřena především na analýzu různých přístupů k designu v předškolním vzdělávání v zahraničí. Dále jsou zde vymezena teoretická východiska o designu, jeho principech, funkcích a druzích a v neposlední řadě teoretická část bakalářské práce pojednává o kreativitě.

V praktické části bakalářské práce je prezentován výtvarný projekt zaměřený na různé druhy designu, kdy skrze něj je rozvíjena kreativita dětí. Projekt byl ověřen v praxi mateřské školy, kde byl také evaluován. Na základě evaluace byla zpracována doporučení pro praxi mateřských škol.

Klíčová slova: design, kreativita, užitá tvorba, imaginace, kurikulum

## **ABSTRACT**

Bachelor thesis has an application character. The target of this bachelor thesis is to prove the importance of using design in kindergartens.

The theoretical part of the bachelor thesis is mainly focused on the analysis of various approaches to design in pre-school education abroad. Furthermore, here are defined theoretical background of design, its principles, functions and types and not at least, the theoretical part of the thesis is about creativity.

In the practical part of the bachelor thesis is presented an art project focused on various types of design, through which the creativity of children is developed. Project was verified in the practice of kindergarten where it was also evaluated. Based on the evaluation, were prepared recommendations for kindergarten future practice.

Keywords: design, creativity, applied art, imagination, curriculum

Ráda bych poděkovala vedoucí mé bakalářské práce Mgr. Janě Vašíkové, PhD., za její odborné vedení, konzultace, cenné rady a podnětné připomínky, které mi ochotně poskytovala během zpracování bakalářské práce. Dále také děkuji za ochotné a vstřícné jednání paní učitelce z mateřské školy a dětem za vytvoření přátelského prostředí a ochotu spolupracovat.

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

# OBSAH

<b>ÚVOD</b> .....	<b>9</b>
<b>I TEORETICKÁ ČÁST</b> .....	<b>10</b>
<b>1 DESIGN</b> .....	<b>11</b>
1.1 CO JE TO DESIGN?.....	11
1.2 HISTORIE DESIGNU .....	11
1.3 FUNKCE DESIGNU .....	12
1.4 DRUHY DESIGNU .....	12
1.4.1 Produktový design.....	13
1.4.2 Módní design.....	13
1.4.3 Grafický design .....	13
<b>2 POJETÍ DESIGNU V PŘEDŠKOLNÍM VZDĚLÁVÁNÍ</b> .....	<b>15</b>
2.1 POJETÍ DESIGNU V PŘEDŠKOLNÍM VZDĚLÁVÁNÍ V ČESKÉ REPUBLICE.....	15
2.1.1 Užitá tvorba .....	15
2.2 POJETÍ DESIGNU V PŘEDŠKOLNÍM VZDĚLÁVÁNÍ V ZAHRANIČÍ .....	16
2.2.1 Pojetí designu v předškolním vzdělávání ve Velké Británii .....	16
2.2.2 Pojetí designu v předškolním vzdělávání ve Skotsku .....	17
<b>3 KREATIVITA A TVOŘIVOST</b> .....	<b>20</b>
3.1 KREATIVITA U DĚTÍ PŘEDŠKOLNÍHO VĚKU .....	20
3.1.1 Psychické funkce a poznávací procesy .....	21
3.1.1.1 Imaginace a vnímání .....	21
3.1.1.2 Představitivost a fantazie .....	22
3.2 PROCES KREATIVITY .....	23
<b>4 VYUŽITÍ DESIGNU V MATEŘSKÉ ŠKOLE</b> .....	<b>25</b>
<b>II PRAKTICKÁ ČÁST</b> .....	<b>28</b>
<b>5 PROJEKT „S DESIGNEM KE KREATIVITĚ“</b> .....	<b>29</b>
5.1 NÁVRH PROJEKTU .....	30
5.2 REALIZACE PROJEKTU .....	32
5.2.1 Charakteristika dětí .....	32
5.2.2 Průběh projektu .....	33
5.2.2.1 Výstup č. 1 – Proč každý předmět kolem nás vypadá jinak? .....	33
5.2.2.2 Výstup č. 2 – Proč ručně vyrobit originální produkt?.....	37
5.2.2.3 Výstup č. 3 – Proč ručně vyrobit originální produkt?.....	41
5.2.2.4 Výstup č. 4 – Proč kreativně využít zbytkový materiál? .....	45
5.2.2.5 Výstup č. 5., 6. – Proč využít různé materiály v grafických technikách? 50	
5.2.2.6 Výstup č. 7 – Proč kreativně využít zbytkový materiál? .....	56
5.2.2.7 Výstup č. 8., 9. – Proč využít přírodní materiál ve tvořivých činnostech?.....	61
<b>6 EVALUACE PROJEKTU</b> .....	<b>66</b>



6.1	VLASTNÍ REFLEXE .....	66
6.2	EVALUACE UČITELKY MŠ .....	68
6.3	SROVNÁNÍ VLASTNÍ REFLEXE A EVALUACE UČITELKY MŠ .....	70
<b>7</b>	<b>DOPORUČENÍ PRO PRAXI.....</b>	<b>73</b>
	<b>ZÁVĚR .....</b>	<b>74</b>
	<b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....</b>	<b>75</b>
	<b>SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK.....</b>	<b>77</b>
	<b>SEZNAM OBRÁZKŮ .....</b>	<b>78</b>
	<b>SEZNAM TABULEK.....</b>	<b>79</b>
	<b>SEZNAM PŘÍLOH.....</b>	<b>80</b>

## ÚVOD

Šperky, oblečení, nábytek, nádobí, auta i obyčejná tužka, všechny tyto předměty se dnes běžně sériově vyrábějí. Ale přemýšlely jsme někdy, co všechno tomu předchází? Každý předmět či věc kolem nás byla někým vymyšlena, navržena a poté vytvořena. Můžeme tak říct, že každý předmět je jakýmsi uměleckým dílem. Design je všude kolem nás i v těch nejobyčejnějších věcech. Proč se neinspirovat jinými státy a nezkusit zařadit design mezi výtvarné činnosti v mateřských školách, jež jsou dnes spíše řízeny učitelkami, než aby se děti mohly seberealizovat, výtvarně vyjádřit, rozvíjet své nápady a rozvíjet tak své kreativní myšlení?

Potenciál být kreativním jedincem má v sobě každý člověk. Její úroveň se dá trénovat, je pouze na člověku, jak jí bude rozvíjet. Učitelky by tudíž pro děti měly vytvářet podnětné prostředí a podmínky k tomu, aby jejich kreativní potenciál mohl být naplněn. Předškolní období je pro rozvoj kreativity ve všech oblastech nejpříznivější.

Cílem teoretické části bakalářské práce je analyzovat různé přístupy k designu v předškolním vzdělávání v zahraničí. Dále vymezit teoretická východiska o designu, jeho principech, funkcích a druzích. S designem je úzce spjatý pojem kreativita, tudíž dalším cílem teoretické části bakalářské práce je sumarizovat poznatky o rozvoji kreativity, především u dětí předškolního věku. Poslední kapitola shrnuje předchozí poznatky a uvádí tak možnosti, jak lze zahrnout design mezi výtvarné činnosti v předškolním vzdělávání a jak s ním pracovat.

Praktická část bakalářské práce je zaměřena na výtvarný projekt s názvem „S designem ke kreativě“. Cílem aplikační práce je navrhnout projekt, který seznámí děti s různými druhy designu a skrze něj bude rozvíjena jejich kreativita. Součástí projektu jsou nové principy, se kterými se v rámci výtvarných činností děti ještě nesetkaly. Pomocí kresebných návrhů si děti plánují své tvořivé činnosti a rozvíjejí tak své nápady pomocí schopnosti imaginace. Dalším cílem praktické části bakalářské práce je zrealizovat projekt v prostřední mateřské škole s dětmi předškolního věku, vyhodnotit jej na základě srovnání vlastní reflexe a evaluace učitelky mateřské školy, která byla přítomna po dobu celého projektu. Závěrečným cílem je vytvořit doporučení pro budoucí praxi mateřských škol a poskytnout tak učitelům náměty, jak design v mateřské škole lze využít.

## I. TEORETICKÁ ČÁST

## 1 DESIGN

Každá věc kolem nás má v sobě zahrnutý jistý prvek designu. Design je všude kolem nás, ale málo kdo ví, co slovo „design“ opravdu znamená. Ovlivňuje nás každý den a úplně všude, i když si to možná vůbec neuvědomujeme. Cílem této kapitoly je vymezit pojem design v obecné rovině, nastínit jeho náležitosti, popsat jeho základní funkce a přiblížit jednotlivé druhy designu a zejména ty, které jsou využitelné při práci s dětmi v mateřské škole.

### 1.1 Co je to design?

Slovo design pochází z italského „disegno“. Tento pojem označuje od dob renesance, tedy od 14. století, určitý návrh, kresbu, ale také všeobecně nápad, ideu, která je základem pro jakoukoliv práci. Podle toho byl v 16. století v Anglii používán pojem design jako „plán něčeho, co má být zrealizováno“, „první kresebný plán uměleckého díla“. Již z tohoto je jasné, že kresebný návrh je základem tvorby designu (Hauffe, 2004).

V designu je jeden z nejdůležitějších aspektů nápad. Bez nápadu není návrh a bez návrhu není design. Nelze tvořit něco nového bez prvotní myšlenky, která se rodí v naší hlavě a kterou pak přenášíme na papír a tím jí rozvíjíme a inovujeme (Hauffe, 2004). Design a celkově umění nemá žádné hranice, vše je jen o lidské představivosti, fantazii a kreativitě. Jakékoliv hranice, které si vytyčíme, budou poněkud umělé. Člověku, který vytváří design, se říká tzv. „designér“ (Clark & Freeman, 2003).

Slovo „design“ je používáno při hodnocení té stránky předmětu, která je zrakem viditelná, tudíž, můžeme jí vnímat zrakem, vidíme ji. Design je tak charakteristický tím, že působí na náš zrak (Oliveti & Uzzani, 2009).

### 1.2 Historie designu

Design všeho kolem nás se odvíjí od doby, ve které se právě nacházíme. Vše se vyvíjí a design stejně tak. Vyvíjí se jak jeho estetická stránka, která je závislá na momentálních trendech, tak i stránka funkční (Clark & Freeman, 2003).

Počátky designu v pravém slova smyslu, tak jak ho chápeme dnes, se datuje od renesance, tedy od 14. století. Za prvního designéra je považován Leonardo da Vinci (1492– 1519). S postupem industrializace se prohluboval vliv na vývoj designu, protože původně řemeslná kusová výroba se měnila ve strojovou, sériovou výrobu (Hauffe, 2004).

Významnou dobou pro design byl až konec 18. století, doba průmyslové revoluce. Do této doby se věci vyráběly ručně, tím pádem při sériové výrobě nebyly nikdy úplně stejné. Někdy byla tato odlišnost záměrná, ale častěji byla dílem náhody (Clark & Freeman, 2003).

### 1.3 Funkce designu

Design může znamenat nebo zahrnovat mnoho různých věcí. Týká se bezpochyby toho, jak věci vypadají, ale i toho, jak fungují. Hanek a Bradlerová (2013) uvádějí, že design je proces, jehož cílem je co nejefektivněji propojit estetickou a funkční stránku navrhovaného produktu a kreativita se tak potkává s technickými požadavky a pomáhá nalézt vhodná řešení, což souvisí právě s funkcemi designu. Jinak řečeno: design je podle nich spojení estetických kvalit s funkčností.

Hauffe (2004) tvrdí, že každý předmět musí splňovat tyto základní funkce:

- a) technickou (praktickou)
- b) estetickou

Technickou neboli praktickou funkcí myslí, že zahrnuje význam předmětu a jeho řešení z hlediska výroby, ergonomie apod.

Estetická funkce znamená, že výrobek má „lahodit oku“. Roli zde hraje tvar a materiál, ze kterého je předmět vyroben (Hauffe, 2004).

Pokud je u navrhovaného předmětu důraz kladen spíše na estetickou stránku věci, na její vzhled, jedná se o tzv. „dekorativní design“. Pokud je zdůrazněna funkčnost, mluvíme o „funkčním designu“. Téměř každý desénový produkt obsahuje určitý poměr vzhledu a funkce, od starořeckých váz až po nejmodernější novodobé auto (Clark & Freeman, 2003).

Vezměme si například obyčejnou tužku. I tužku musel někdo nejprve vymyslet, navrhnout a poté vyrobit. I tužka musí mít určitý estetický vzhled, nějaký tvar k tomu, aby byla využita její funkčnost (Hauffe, 2004).

### 1.4 Druhy designu

Existuje mnoho druhů designu. Neexistuje žádné oficiální dělení těchto druhů, ale v odborné literatuře se mluví o tom, že jednotlivé druhy designu se dělí podle toho, v jakých předmětech je design ztělesněn (Oliveti & Uzzani, 2009). V této kapitole si sumarizujeme jednotlivé druhy designu, které existují, a více se zaměříme na ty, jež se dají využít v mateřské škole.

Hauffe (2004) jmenuje několik druhů designu. Některé z nich jsou známé, o jiných se příliš nemluví. Ve všech druzích designu platí jeho zásady a principy. Ne všechny ale lze uplatnit v mateřské škole.

Hauffe (2004) dělí druhy designu takto: corporate design, interface design, průmyslový design, interiérový design, public design, design módy (oděvní, obuvnický,...), design nábytku, automobilový design, grafický design, konceptuální design, počítačový design, informační design, obalový design, komunikační design, avantgardní design, hardwarový design, table-top-design, counter design, radiální design, mediální design, antidesign, redesign, filmový design, zvukový design, design objektů a softwarový design.

#### **1.4.1 Produktový design**

Produktový design se zabývá designem předmětů, které slouží k běžnému, v podstatě spotřebitelskému využívání (Hauffe, 2004). Pod produktový design můžeme zařadit mnoho věcí, se kterými se dennodenně setkáváme v běžném životě a i děti v mateřské škole jsou jimi obklopeny. Můžeme zde zařadit například to, jak vypadají auta, můžeme vidět, že každé je něčím jiné, má jinou velikost, tvar, barvu, atd. Dále do produktového designu můžeme zařadit různé spotřebiče, nábytek, nádoby, věci denní potřeby, jako například i takový obyčejný předmět, jako je tužka, o které zde byla již zmínka. Některé předměty, které zle považovat za produktový design lze zařadit i pod jiný, konkrétnější druh. Například nábytek a bytové doplňky lze zařadit také do designu nábytku nebo do interiérového designu a design šperků, oděvů a obuvi zase lze zařadit do módního designu.

#### **1.4.2 Módní design**

Do módního designu můžeme zařadit vše, co se týká módy. Je to design aplikovaný zejména na oděvech. Hauffe (2004) uvádí, že módní design se může dále dělit na další konkrétnější odvětví, např. oděvní design, design šperků, obuvnický design atd. Důležitou roli zde hrají mimo návrh, který je samozřejmostí také materiál, barva a struktura. V mateřské škole se dá velmi dobře využít.

#### **1.4.3 Grafický design**

Grafický design nemusí být tvořen pouze počítačově, ale jelikož je odvozen od slova grafika, jejímž principem je využít nějakou z grafických technik k tomu, aby byl navržený symbol rozmnožen, může být grafický design realizován také manuálně. Princip manuálního využití

grafického designu je ten, že funkce vytvářeného předmětu spočívá ve vytváření identifikačního znaku neboli symbolu (Lupton & Cole, 2008). Děti v mateřské škole si samy mohou vytvořit symbol, který si vymyslí nebo se mohou inspirovat ve svém okolí. Pod grafický design spadá několik dalších druhů designu. Může zde patřit corporate design, obalový design, typografie atd., kde se pracuje právě s již zmíněným symbolem.

## 2 POJETÍ DESIGNU V PŘEDŠKOLNÍM VZDĚLÁVÁNÍ

V této kapitole budeme pojednávat o tom, jak je pohlíženo na design v zahraničním předškolním vzdělávání. Zaměříme se zde na analýzu některých zahraničních kurikulárních dokumentů, konkrétně z Anglie a ze Skotska, jelikož zde se o designu v předškolním vzdělávání pojednává. Cílem této kapitoly je inspirovat se a nastínit možnosti, jak by se design dal využít i u nás.

### 2.1 Pojetí designu v předškolním vzdělávání v České republice

Základním dokumentem pro předškolní vzdělávání je Rámcový vzdělávací program pro předškolní vzdělávání (dále jen RVP PV). RVP PV je kurikulární dokument na státní úrovni. Vymezuje hlavní požadavky, podmínky a pravidla pro institucionální vzdělávání dětí předškolního věku. Stanovuje elementární vzdělanostní základ, na který pak navazuje základní vzdělávání a určuje společný rámec pro všechny mateřské školy, který je třeba zachovávat a dodržovat (RVP PV, 2018).

O designu jako takovém se v RVP PV nepojednává. Design ale spadá svým charakterem pod výtvarné činnosti, které v něm obsaženy jsou.

Výtvarné činnosti mají dva hlavní aspekty. Aspekt technický a rozumový (emocionální). Technický aspekt je zaměřen zejména na rozvoj jemné motoriky a rozumový na rozvoj kognitivních dovedností, fantazii, kreativitu (tvořivost) a vnímání (Hazuková, 2011).

Výtvarné činnosti se prolínají všemi vzdělávacími oblastmi v RVP PV. To vidíme, když se zaměříme na dílčí cíle jednotlivých vzdělávacích oblastí. Učitelky ale mají často malé povědomí o cílech a obsahu výtvarných činností a to zapříčiňuje, že značný výtvarně vzdělávací potenciál zůstává málo využit.

#### 2.1.1 Užitá tvorba

V odborné literatuře zaměřující se na výtvarné činnosti v předškolním vzdělávání se o designu pojednává jako o tzv. „užité tvorbě“. Pojednává o tom např. Hazuková (2011). Užitou tvorbu definuje jako tvorbu, která se váže na konkrétnější užití. Tvoří rozsáhlou oblast různých výtvarných aktivit, jejichž výsledky směřují k jednotě výtvarné formy a účelu, zvoleného materiálu i dekoru. Spadá zde například textilní tvorba, design všech předmětů či výrobků, které vytvořil (navrhnul) člověk a lidová umělecká výroba. Užitá tvorba je tradiční název v této oblasti, dnes se ale spíše využívá označení „design“. Tvrdí sama Hazuková



(2011). Užitá tvorba je vnímána hlavně jako dekorativní tvorba, což koresponduje s principy jednoho z druhů designu – dekorativní design. (viz. kapitola 1.3)

Při zaměření se s dětmi v mateřské škole na tvořivé činnosti spadající pod užitou tvorbu (design) můžeme docílit toho, že by měly děti být schopné realizovat hry a experimenty s různými výtvarnými prostředky a materiály, v rámci zadaného úkolu by měly dokázat vytvářet a dotvářet různé předměty (pomocí schopnosti výtvarné imaginace), které mají určitou praktickou funkci/účel a měly by umět postihnout základní vztahy mezi formou, funkcí, materiálem a dekorem (Hazuková, 2011).

## **2.2 Pojetí designu v předškolním vzdělávání v zahraničí**

Jak bylo již výše zmíněno, tak v RVP PV se o designu nepojednává. V podstatě se ale design s dětmi v mateřské škole uskutečňuje, pouze není nazván svým názvem, ale činnosti zahrnující design se řadí pod výtvarné činnosti, což se budeme snažit prokázat v následujících kapitolách.

### **2.2.1 Pojetí designu v předškolním vzdělávání ve Velké Británii**

O designu v předškolním vzdělávání se zmiňuje základní kurikulární dokument Velké Británie pro předškolní vzdělávání s názvem Statutory framework for the early years foundation stage (Setting the standards for learning, development and care for children from birth to five) Jak je zřejmé již z názvu, předškolní období ve Velké Británii trvá od 3 do 5 let.

Designu se zde věnuje celá jedna vzdělávací oblast. Ve Velké Británii se předškolní vzdělávání soustředí na sedm oblastí rozvoje. Všechny tyto oblasti jsou důležité a vzájemně propojené. Třemi základními oblastmi jsou komunikace a jazyk, fyzický rozvoj a osobnostní, sociální a emoční vývoj. Tyto tři oblasti jsou doplněny o další čtyři specifické oblasti, díky nimž jsou tyto oblasti posíleny a uplatňovány. Patří mezi ně oblast gramotnosti, matematiky, porozumění světu a právě expresivního umění a designu.

Samozřejmostí je zvážení individuálních možností, zájmů a fáze vývoje jednotlivých dětí, protože v tomto oboru jde hlavně o individualitu a schopnosti každého dítěte jako jedince (Statutory framework for the early years foundation stage, 2017).

Při plánování a vedení činností dětí musí odborníci uvažovat o různých způsobech, jakými se děti budou učit. Tyto způsoby jsou stejné i u oblasti designu. Tři charakteristiky efektivní výuky a učení jsou:

- Hraní a zkoumání - děti zkoumají a prožívají věci. To v oblasti designu může znamenat, že děti se seznamují s konkrétním námětem, tématem, materiály a zkouší s nimi pracovat.

- Aktivní učení - děti se soustřeďují a pokoušejí se. V designu to může znamenat, že děti se pokoušejí pracovat s materiálem, přemýšlejí, jak jej využijí ke konkrétnímu tématu.

- Kriticky vytvářejí a myslí - děti mají a rozvíjejí své vlastní nápady, vytvářejí vazby mezi nápady a vyvíjejí strategie pro to, co dělají. V této fázi vidím v rámci designu tvorbu kresebných nebo jiných návrhů. Děti tak přesunují své nápady a myšlenky na papír a mohou tak promýšlet, jak výsledný artefakt vytvoří.

Hlavním cílem v oblasti designu je být nápaditý. Mezi cíle učení v oblasti expresivního umění a designu patří prozkoumat a používat média a materiály. Děti by měly používat a zkoumat různé materiály, nástroje a techniky, experimentovat s barvou, designem, strukturou, tvarem a funkcí (Statutory framework for the early years foundation stage, 2017). Zde se ukazují pravé principy designu. Je zde zmíněna práce s různými materiály, se strukturou a tvarem, což jsou aspekty tzv. „dekorativního designu“, který je zaměřen právě na estetickou stránku předmětů. (viz. kapitola 1.3)

Děti také používají to, co se dozvěděli o médiích a materiálech při dalších činnostech a přemýšlí o jejich použití a cílech. Představují své vlastní myšlenky a pocity prostřednictvím designu, technologie a umění (Statutory framework for the early years foundation stage, 2017). Zde se naopak promítá tzv. „funkční design“, kdy se pozornost přenáší také na funkci předmětu a nejen na jeho estetickou stránku. (viz. kapitola 1.3)

### 2.2.2 Pojetí designu v předškolním vzdělávání ve Skotsku

Dalším zahraničním kurikulárním dokumentem, který se mimo jiné zabývá také designem, je skotské Curriculum of excellence. Je to obecný dokument vymezující vzdělávání ve Skotsku. K němu patří další dokument s názvem Benchmarks Expressive Arts, který je jakousi přílohou, která se věnuje výhradně expresivnímu umění ve vzdělávání, do kterého spadá také design. Oba tyto dokumenty zahrnují vzdělávání obecně ve všech úrovních a v jednotlivých kapitolách jsou tyto úrovně rozděleny.

Ve Skotsku platí stejná věková hranice pro předškolní vzdělávání jako ve Velké Británii a to od 3 do 5 let.

V obecném kurikulárním dokumentu Skotska je uvedeno osm vzdělávacích oblastí: expresivní umění, náboženské a morální vzdělávání, zdraví a blaho vědy, jazyky, sociální studia, matematika a technologie. Design spadá do oblasti expresivního umění.

V úvodu o expresivním umění je popsáno, jak je důležité pro děti rozvíjet tvůrčí talent a umělecké dovednosti a také čeho děti mohou časem dosáhnout, bude-li u nich dostatečně tato oblast rozvíjena. Píše se zde, že díky zkušenostem v této oblasti děti rozpoznají a reprezentují pocity a emoce, jak vlastní tak i ostatních. Hraje také roli při formování naší osobní, sociální a kulturní identity. Samozřejmě rozvoj v této oblasti pomáhá k rozpoznání a ocenění různorodosti kultury jak místní, celostátní tak na globální úrovni (Curriculum of excellence, 2017). Jak je zřejmé, tak rozvoj schopností a dovedností v oblasti expresivního umění napomáhá v rozvoji i v jiných oblastech.

Prostřednictvím umění a designu mají děti bohaté možnosti být kreativní a zažívat inspiraci a radost. Prozkoumají širokou škálu dvou a třírozměrných médií a technologií prostřednictvím praktických činností a vytvářejí, vyjadřují a sdělují nápady (pomocí návrhů). Děti mají svobodu objevovat a volit způsoby vytváření obrazů a objektů pomocí různých materiálů (Curriculum of excellence, 2017). Inspirování mohou být řadou podnětů, mohu vyjádřit a sdělit své myšlenky a pocity prostřednictvím aktivit v rámci umění a designu o čemž se pojednává v podstatě i RVP PV. Píše se to zde v rámci kompetencí, kterých by dítě mělo dosáhnout: „*Dítě se dokáže vyjadřovat a sdělovat své prožitky, pocity a nálady různými prostředky (výtvarnými)*“ (Rámcový vzdělávací program pro předškolní vzdělávání, 2018 s. 12).

Většina aktivit v rámci expresivního umění zahrnuje tvorbu a prezentaci a jsou praktické a zkušenostní. Hodnocení a ocenění jsou nedílnou součástí tvůrčího procesu a souvisejí s rozvíjením tvůrčích dovedností, znalostí a porozumění a zvyšováním požitku. Hodnocení v expresivním umění se zaměřuje na dovednosti dětí vyjadřovat se prostřednictvím tvorby.

Je zde uvedeno, že učitelé by měli shromažďovat důkazy o pokroku v rámci každodenního učení dětí v oblasti umění a designu (Curriculum of excellence, 2017). Tuto část chápeme tak, že by učitel měl každému dítěti tvořit portfolio, zahrnující jeho výtvarné práce, které by měly obsahovat jak kresebné návrhy, které by měly být součástí, tak i například fotodokumentaci výsledného artefaktu, pokud není proveden v plošné formě. O výsledných artefaktech by měla učitelka s dětmi vést diskuzi, kde by se děti mohly jednotlivě vyjádřit ať už ke svému nebo k výtvaru ostatních dětí.

Jak důležitá je inspirace a radost? Rámec zahrnuje nejen prohlášení o zamýšlených výsledcích učení, ale i prohlášení o zkušenostech, které poskytují příležitosti pro inspiraci a radost. Díky činnostem v rámci expresivního umění (designu) získávají děti inspiraci a radost, které motivují a podporují efektivní učení. Prostřednictvím svého zapojení do expresivního umění se mohou všechny děti vyjádřit inovativními, motivujícími způsoby, zkušenostmi a obohacením v životě (Benchmarks Expressive Arts, 2017). Jak můžeme vidět, design nemusí být pouze prostředkem k rozvoji kreativity, ale také k rozpoznávání a reprezentování emocí vlastních i emocí ostatních.

### 3 KREATIVITA A TVOŘIVOST

V této kapitole se blíže seznámíme s pojmy kreativita a tvořivost. Tyto pojmy si vymežíme a také definujeme. Dále se zaměříme konkrétně na kreativitu u dětí předškolního věku a na psychické funkce s poznávací procesy, které jsou ruku v ruce s rozvojem kreativity.

Oba tyto pojmy pochází z latinského slova „creare“, což znamená tvořit. Pojem kreativita je novější, momentálně se používá více a je převzatý z anglického „creativity“ (Szobiová, 2004).

S pojmy kreativita a tvořivost se můžeme setkat v různých souvislostech. Tyto pojmy jsou často vnímány jako obsahově shodné, tudíž je budeme používat jako synonyma.

Co je ale vlastně kreativita (tvořivost)? Můžeme ji chápat z mnoha úhlů pohledu, vnímat různými způsoby. Podle řady odborníků, kteří se touto problematikou zabývají, tvrdí, že je velice obtížné tento pojem správně definovat. Nejlépe ale s podstatou mé bakalářské práce koresponduje tato definice: „*Kreativita je produktivní styl myšlení, odrážející se v činnosti člověka; specificky lidská aktivita realizovaná v tvůrčím procesu, jehož výsledkem je artefakt (dílo) vytvořený kreativním jedincem*“ (Žák, 2017, s. 28).

#### 3.1 Kreativita u dětí předškolního věku

Fischnová a Szobiová (2007) tvrdí, že kreativitu má v sobě každý člověk a její úroveň se dá trénovat, s čímž se ztotožňuje také Žák (2017), který tvrdí, že s potencialitou kreativity se rodí každý člověk, ale je na každém, jak ji v průběhu svého života bude rozvíjet a posilovat. Tvrdí, že tato psychologická potencialita stejně jako jiné, (např. inteligence atd.) je dána individuálními dispozicemi jedince, prostředím, výchovou atd. Z toho tedy vyplývá, že ve správném podnětném prostředí a za správných podmínek, lze kreativitu v člověku pěstovat a posilovat, což je podle mého názoru správné dělat již v předškolním věku. Což potvrzuje také Szobiová (2016), která tvrdí, že právě předškolní období je pro rozvoj tvořivosti ve všech oblastech nejpríznivější. Dacey a Lennonová (2000) se domnívají, že v průběhu života existují určité kritické období, během kterých lze tvořivé schopnosti rozvíjet nejlépe. Tyto kritická období podle nich nastávají v prvních pěti letech života dítěte.

Yalcin (2015) ve svém výzkumu z oblasti rozvoje kreativity prostřednictvím designu v předškolním vzdělávání uvádí, že design a jeho tvorba stimuluje kognitivní vývoj dětí. Schopnosti kreativního myšlení lze nejlépe dosáhnout, když jsou děti již v průběhu předškolního

vzdělávání podporovány v činnostech, které ji rozvíjejí. Umělecký vývoj nastává ve věku od 2 do 6 let více než kdykoliv během vývoje dítěte. Je podle něj důležité umožnit tvořivé činnosti zahrnující design dětem v mateřských školách umožnit, jelikož v předškolním věku se učí rychle a budují své znalosti okamžitě.

### 3.1.1 Psychické funkce a poznávací procesy

S procesu kreativního myšlení se pojí celá řada psychických funkcí a poznávacích procesů jako jsou myšlení, paměť, imaginace, vnímání, fantazie, pozornost atd. Také rozvíjí motivaci k tvořivé činnosti a k učení se a prohlubuje zájem o tvořivé aktivity a děti díky tomu zažijí pocity sebeuspokojení, seberealizace a ocenění své práce (Lokšová & Lokša, 2003). Tyto psychické funkce a poznávací procesy jsou v kreativitě podstatné, protože vedou k řešením, nápadům, uměleckým formám nebo produktům, jež jsou jedinečné nebo nové (Carter & Russel in Žák, 2017).

Dětské vidění a zpracování světa se pojí s jeho osobitým zkreslením, které zodpovídá za úroveň vývinu psychiky. Do koncepce skutečnosti se výrazně zapojuje fantazie, řeč a rozvoj senzomotoriky. Dítě si pomocí představivosti a fantazie dokáže vytvářet srozumitelnější a přijatelnější realitu, jelikož je pro dítě v předškolním věku na světě mnoho nevysvětlitelného (Szobiová, 2016).

K obecným předpokladům výtvarných činností patří všechny poznávací procesy. Ve výtvarných činnostech jsou tyto procesy rozvíjeny směrem k výtvarné kreativitě a fantazii. Předpoklady pro obecnou kreativitu jsou rozvíjeny směrem ke kreativitě výtvarné, rozvoji citlivosti k okolí. Ta se projevuje jako schopnost vnímat intenzivněji běžné podněty z okolí jako esteticky či výtvarné hodnotné (Hazuková, 2011).

Díky výtvarné kreativitě se můžeme naučit přirozenou fantazii. Můžeme ji uplatnit při vnímání výtvarného díla, ale hlavně při jeho samotné tvorbě. Výtvarná kreativita podporuje rozvoj osobnosti člověka (dítěte). Napomáhá například k rozšíření rozlišovacích schopností, k většímu pozorovacímu talentu, k podpoře citového rozvoje, k upevnění sebejistoty a to i u dětí, které nejsou výtvarně nadané (Königová, 2007).

#### 3.1.1.1 *Imaginace a vnímání*

Žák (2017) uvádí, že jedním z hlavních předpokladů kreativity je imaginace, což je schopnost člověka vyvolávat v mysli představy či „obrazy“, které se mohou vázat k předchozí

zkušenosti jako vzpomínky, mohou však tento „materiál různě přetvářet a vytvářet tak nové představy. Hazuková (2011) definuje imaginaci zase jako vnitřní činnost, která je přetvářením, ale dosud se neprojevila viditelně a hmatatelně v přetvořeném výsledku. Děti tedy při své tvořivé činnosti mohou pracovat se schopností imaginace, kdy využijí předchozí zkušenosti k vytváření nových myšlenek či nápadů či k jejich přetváření. V designu se uplatňuje hlavně při tvorbě kresebných návrhů, kdy dítě může původní návrh přetvářet nebo také když přetváří jiný, již existující artefakt.

S imaginací je spjatý také pojem výtvarné vnímání. Tyto dva procesy, jak imaginace, tak výtvarné vnímání jsou podle Hazukové (2011) důležité v procesu tvorby. „*Výtvarné vnímání je vnitřní činnost, při které nedochází k žádné změně vnímaného objektu ve smyslu jeho přetváření. Přináší vnímateli informace o objektu spojené s poznáváním, prožíváním a hodnocením tohoto objektu. Nemá samo o sobě žádný hmotný výsledek, ale je nutnou podmínkou tvorby*“ (Hazuková, 2011, s. 40). Rozdíl mezi výtvarnou imaginací a výtvarným vnímáním je zřejmý. Při výtvarné imaginaci dochází hlavně k přetvoření nějaké vzpomínky nebo zkušenosti do nového nápadu, kdežto při výtvarném vnímání nejde o přetváření, nýbrž pouze o jakýsi sběr informací.

Dítě z hlediska oblasti výtvarného vnímání a imaginace zpravidla dokáže vnímat a pod vedením učitelky záměrně pozorovat jevy ve svém blízkém i vzdálenějším okolí přírodním i umělém i ve výtvarné tvorbě (dětské i umělecké) a na základě zkušeností z pozorování skutečností vytvářet představy reálné i fantazijní a produkovat nápady pro různé druhy výtvarných úkolů (Hazuková, 2011).

### **3.1.1.2 Představivost a fantazie**

S kreativitou souvisí také pojmy fantazie a představivost. Představivost je závislá na zkušenostech, které člověk získává v průběhu svého života. Z psychologického hlediska můžeme na pojem představivost nahlížet jako na jakýsi názorný obraz předmětů a jevů, které v daném momentu nevnímáme, ale již jsou v našem vědomí. Podle Vágnerové (2007) představivost spojuje minulost, přítomnost a budoucnost. Prostřednictvím představivosti vznikají představy, které si člověk může kdykoliv ze svého vědomí vybavit. Tyto představy může člověk dále přetvářet, což souvisí se schopností imaginace.

Fantazie je dalším předpokladem k rozvoji kreativity. Fantazie na rozdíl od představivosti nevyžaduje předchozí zkušenost s daným jevem či obrazem, vzniká tedy bez předchozí zkušenosti a je to tvorba nových názorných obrazů, které dosud neexistovaly. Fantazie tedy

nemají reálný podklad. Pokud fantazii předchází reálný podklad, je již přetvořen. Davido (2008) uvádí, že fantazie je součástí tvořivého procesu a uplatňuje se ve všech tvořivých činnostech, kde je obsažen také design. Předškolní věk je důležitou dobou pro rozvoj fantazie. V tomto období je dítě velmi hravé a tvořivé. Fantazie by se neměla v žádném případě u dětí potlačovat. Je uplatňována v tvůrčích činnostech, ale také v hrách nebo při kresbě (Matějček & Pokorná, 2004).

### 3.2 Proces kreativity

V kreativním neboli tvořivém procesu, jako v aktuálně probíhajícím ději, využívá dítě právě výše zmíněné psychické funkce a poznávací procesy.

Tvořivý proces lze definovat jako postupnost myšlenek a činů, které vedou k tvořivému produktu. Je to proces prožívání vnitřní stimulace subjektu a zpracování podnětů, které přichází z vnějšího prostředí (Szobiová, 2016).

Podle Szobiové (2016) má tvořivost 4 fáze. Na základě této klasifikace jsme vytvořili následující fáze kreativního procesu vzhledem k designu:

1. Přípravná fáze – uvědomění problému/úkolů, shromažďování informací a materiálů, příprava na řešení (tato fáze je velmi důležitá, bez ní nelze pokračovat dál) – v mateřské škole při tvorbě designu je to příprava na začátek práce, uskutečnění rešerše (ukázka inspirace), motivační činnosti
2. Inkubace – přemýšlení nad řešením, zpracováním, v hlavní roli jsou psychické činnosti (fantazie), hraje zde roli nevědomá aktivita (naši mysl může ovlivnit cokoliv kolem nás)
3. Intuice – nevědomé procesy (záblesky, které pojí myšlení a fantazii a vedou k poznatkům bez uvažování a usuzování = momentální nápad bez většího přemýšlení)
4. Iluminace – okamžik, kdy neočekávané řešení pronikne do vědomí, součást procesu intuice, vzniká nápad
5. Verifikace – nápad se musí vyzkoušet (tvorba návrhu, realizace), pokud nelze aplikovat tento postup (nápad), musíme se vrátit do přípravné fáze, v opačném případě je produkt dotvořen

Když je dítě schopno využívat výše zmíněné psychické funkce a poznávací procesy a nachází při tvořivé činnosti uspokojení a radost, stává se z něj tvořivá osobnost. Gardner defi-



nuje tvořivého člověka takto: „*Tvořivý člověk je člověk, který pravidelně řeší problémy a vytváří produkty v daném oboru, jehož práci hodnotí zkušení představitelé pole jako přínosnou*“ (Gardner, 2018, s. 16).

Každý člověk má určitý tvořivý potenciál. Je na každém, jak jej bude v budoucnu rozvíjet. Někteří lidé jsou kreativnější než jiní. To znamená, že disponují takovými vlastnostmi, díky kterým jsou kreativní. Tyto lidi můžeme nazývat kreativními (tvůrčími) osobnostmi (Nöllke, 2006).

Důležitá při tvořivých činnostech je také motivace, aby dítě chtělo nad danou věcí přemýšlet a dotáhnout ji do konce. Děti, které jsou více tvořivé, jsou více samostatné a zkoušejí více možností, jsou zvědavější a nemají rády stereotypy.

## 4 VYUŽITÍ DESIGNU V MATEŘSKÉ ŠKOLE

V této kapitole jsou shrnuta předchozí zjištění ohledně designu a nástin toho, jak jej lze využít v rámci výtvarných činností v předškolním vzdělávání.

Yalcin (2015) ve svém výzkumu o designu v předškolním vzdělávání zjišťuje, že design je vhodný pro rozvoj kreativity u dětí předškolního věku. V rámci činnosti zahrnující design by mělo být vzdělávání založeno na základních otázkách designu, jako jsou principy designu, konceptualizace a 2D a 3D prostorové kompozice. Komplexní zařazení těchto činností umožní dětem získat vnímavé, kritické a analytické pohledy v raném věku a jejich rozvoji do budoucna.

Design může mít různé podoby, hovoří se o několika druzích designu, které lze s dětmi v mateřské škole realizovat. Ve skotském kurikulárním dokumentu pro předškolní vzdělávání se například hovoří o grafice (grafickém designu), produktovém designu, módním designu, architektuře (prostorové tvorbě), interiérovém designu, a designu šperků (Curriculum of excellence, 2017).

Základem pro design je „design brief plan“, což doslovně znamená návrh stručného plánu. Návrh identifikuje problém, který má být vyřešen, jeho kritéria a jeho omezení. Konstruktivní struktura se používá k povzbuzení všech aspektů problému před pokusem o řešení (Curriculum of excellence, 2017). Stručně shrnuto, návrh slouží k uvědomění si toho, čeho dítě chce při následné tvorbě dosáhnout a napomáhá mu tak lépe si rozplánovat svou činnost, vyvarovat se tak možným problémům a zefektivnit svou tvořivou činnost. Hlavní důvod využití návrhů při výtvarných činnostech vidím v tom, že díky přenesení jejich myšlenek a nápadů na papír docílí děti toho, že jejich nápady mohou dále různě vyvíjet a rozvíjet, tedy využít schopnost výtvarné imaginace, což vede ke kreativnímu myšlení a lepšímu řešení problému. Návrh je vytvořen většinou jako kresba. Řeší jednoduché problémy s konstrukcí. Děti mohou pracovat samostatně ale i s ostatními, záleží na zadání při tvorbě návrhu (Benchmarks Expressive Arts, 2017).

Tyto návrhy pak děti dále využívají v tvůrčím procesu, který spočívá v podstatě, tvorbě praktikování, modifikaci, objevování, rozpoznávání, manipulaci, rozvoji a reflexi a sdílení svých nápadů. Děti však musí být podněcovány řízeny odborníky, což jsou v tomto případě učitelé.

Při tvořivé činnosti v rámci designu je možno využít mnoho výtvarných technik. Z těch základních to může být kreslení, malba, modelování, grafika atd. Lze využít množství psacích

pomůcek a materiálů. Využití různých materiálů umožňuje dětem svobodně je prozkoumat, vyzkoušet si své nápady a kreativně řešit problémy s designem a zároveň poskytnou flexibilitu pro jejich osobní vyjádření a kreativitu (Yalcin, 2015). Lze využít například křídly, kreslicí barvy, kvaš, akryly, barviva pro textil, tiskové barvy, sochařské materiály, digitální média včetně fotografií a pohyblivého obrazu (animace) ale také materiály, které vůbec nejsou určeny k výtvarnému využití, což mohou být například odpadní materiály, přírodniny atd. (Benchmarks Expressive Arts, 2017). Učitel by měl vždy dětem poskytnout ukázkou, jak s daným materiálem lze pracovat (Yalcin, 2015).

Je třeba se zaměřit na vizuální prvky, které s designem neodmyslitelně souvisí a v podstatě samotný design tvoří. Mezi tyto prvky patří linie, tvary, formy, barvy, tóny, struktury a vzorky (Curriculum of excellence, 2017). Je třeba se zaměřit také na vlastnosti jednotlivých objektů, například zda je předmět průhledný, pevný, křehký, tvrdý, měkký, pružný, lesklý atd. Právě tyto vlastnosti dávají jedinečnost každému předmětu kolem nás. Dětem by měla být dána také inspirace ve formě ukázek výtvarů od různých designérů, ale i ukázky obyčejných věcí, které jsou všude kolem nás, aby si byly schopné uvědomit a například i vidět nějaké porovnání mezi dvěma stejnými předměty různého tvaru atd. Je vhodné si ukázat i to, jaké vlastnosti může mít obyčejná čára neboli linie. Může být silná, tenká, zlomená, zvlněná, atd. (Benchmarks Expressive Arts, 2017).

Základní principy designu jsou hlavním a důležitým prostředkem výuky pro děti. Ty mohou být dětem předávány prostřednictvím různých metod, jako například prostřednictvím hry, vyprávění, hádanek, karikatur, které by se mohly proměnit v zážitek v designu (Yalcin, 2015).

Děti jsou v tomto ohledu zcela závislé na pedagozích. Učitel by měl dětem poskytovat tyto tvůrčí aktivity a dávat tak dětem příležitost prostřednictvím nich rozvíjet nejen svou kreativitu ale spoustu dalšího, co zde bylo zmíněno. Tvůrčí a projekční činnosti, jejich relevance a efektivita je často omezena právě pasivitou a nedostatečnými znalostmi pedagogů, což zjistil také Yalcin (2015) ve svém výzkumu.

Učitelé příliš nedávají dětem v rámci výtvarných činností příležitost prezentovat svou práci před ostatními a popsat tak své nápady, myšlenky, postupy atd. Děti tak nemají možnost vyjádřit své vlastní zkušenosti. V anglickém kurikulárním dokumentu pro předškolní vzdělávání je kladen důraz právě na to, aby děti měly možnost prezentovat ostatním podstatu

svých výtvorů, což podněcuje děti ke kladení otázek, získávání nových zkušeností a navrhování nových řešení.

Pro dnešní děti je velmi důležité naučit se kreativně (tvořivě) myslet, protože tuto schopnost využijí nejen ve výtvarných činnostech, ale zkušenosti, které v rámci těchto činností získají, využijí především v budoucím životě. Tato schopnost se promítne ve vytváření nových inovativních řešení neočekávaných situací, které se v jejich životě budou neustále objevovat. Z tohoto důvodu by mělo být dnešní pojetí výtvarných činností reorganizováno a měl by být kladen větší důraz právě na rozvoj kreativního myšlení u dětí předškolního věku. Myslíme si, že by předškolní osnovy měly zahrnovat design v předškolním vzdělávání a to jeho cíle, obsah, metody vzdělávání a tak pokračovat v rozšíření znalostí a dovedností v oblasti vnímání, plánování, realizace, hodnocení a rozvoje dovedností v oblasti designu.

## **II. PRAKTICKÁ ČÁST**

## 5 PROJEKT „S DESIGNEM KE KREATIVITĚ“

Výtvarný projekt s názvem „S designem ke kreativitě“ byl navržen s ohledem na věkovou skupinu dětí předškolního věku, konkrétně 5-7 let. Projekt je určen k realizaci v mateřských školách.

Ve vybrané mateřské škole byl zrealizován projekt, který činil celkem 9 výstupů. Ty měly dětem pomoci prostřednictvím tvořivých činností zaměřených na různé druhy designu k rozvoji jejich kreativity, imaginace, fantazie, k rozvoji jejich poznání v oblasti designu a výtvarné tvorby a k plánování si svých tvořivých činností, což vede k zefektivnění tvořivé činnosti a dalšímu rozvoji nápadů dětí, tudíž jejich kreativity. Design je zde tedy jako prostředek k rozvoji kreativního myšlení.

Tímto projektem chci ukázat, že výtvarná tvorba v mateřské škole nemusí být pouze ve formě plošných prací a že účelem není vždy jen zaplnit nástěnky na chodbách, ale že každý výtvar díte je jakýsi artefakt, který je jedinečný a díky tvořivým činnostem lze rozvíjet různé oblasti rozvoje dítěte.

*Tabulka 1 - Charakteristika projektu*

<b>Název projektu</b>	S designem ke kreativitě
<b>Délka realizace projektu</b>	6 měsíců, 9 výstupů
<b>Věkové určení</b>	5-7 let
<b>Edukační cíle projektu</b>	Rozvíjet kreativitu. Rozvíjet imaginaci. Podporovat aktivní řešení problémů.

Ke každému výstupu byla zpracována vlastní reflexe, kde se vyjadřuji k vlastní práci, k práci dětí, ke zvoleným didaktickým strategiím a změnám, které bych do budoucna udělala. Evaluace celého projektu je zpracována mnou a třídní učitelkou.

## 5.1 Návrh projektu

Tabulka 2 - Návrh obsahu projektu

Den	Téma	Cíle	Organizační forma	Metody	Pomůcky
1.	Jak vypadají věci kolem nás? (Úvodní lekce)	Seznámit děti s projektem. Rozvíjet komunikační dovednosti.	Projektová výuka	Rozhovor, demonstrace, hra	Obrázky různých předmětů, náhodné předměty kolem, sklenice různých tvarů, různé materiály
2.	Proč ručně vyrobit originální produkt? (Produktový design)	Rozvíjet fantazii. Rozvíjet jemnou motoriku při tvořivých činnostech. Rozvíjet abstraktní myšlení.	Projektová výuka	Rozhovor, demonstrace, projektová metoda, práce s výtvarnými pomůckami	Výkresy, tužky, pastelky, modelovací samo tvrdnoucí domácí tvarovací hmota, temperové barvy, štětce
3.	Proč ručně vyrobit originální produkt? (Produktový design)	Rozvíjet představivost. Rozvíjet jemnou motoriku při tvořivých činnostech. Podporovat u dětí možnost vlastní seberealizace.	Projektová výuka	Rozhovor, diskuze, demonstrace, projektová metoda, práce s výtvarnými pomůckami	Předem vytvořená miska nebo talíř z předchozího výstupu z tvarovací hmoty, štětce, temperové barvy, ubrusy, kelímky, voda

4.	Proč kreativně využít zbytkový materiál?  (Módní design)	Naučit děti vyrobít funkční šperk ze zbytkových materiálů.  Rozvíjet jemnou motoriku při tvořivých činnostech.  Podporovat spolupráci ve skupině.	Projektová výuka	Rozhovor, diskuze, demonstrace, projektová metoda, metoda mentálního (pojmového) mapování, manipulace s předměty	Výkresy, tužky, pastelky, obrázky různých šperků, lepidlo, noviny, barevné papíry, těstoviny, PET lahve, korálky, nitě, bavlnky, drátky, štípací kleště na drát, nůžky
5., 6.	Proč využít různé materiály v grafických technikách?  (Obalový design, grafický design)	Rozvíjet fantazii.  Naučit děti grafickou techniku „frotáž“.  Naučit děti grafickou techniku „obtiskování předmětů“.	Vzdělávací centra	Rozhovor, demonstrace, práce s papírem, manipulace s výtvarnými pomůckami	Malé zavařovací sklenice, výkresy, mandarinky, jablka, citrony, temperové barvy, štětce, spreje, tužky, voskovky, pastelky, různé strukturované předměty k frotáži
7.	Proč kreativně využít zbytkový materiál?  (Oděvní design)	Rozvíjet kooperativní dovednosti.  Rozvíjet komunikaci ve skupině.  Naučit děti prezentaci své práce.	Projektová výuka	Rozhovor, demonstrace, hra, projektová metoda, práce s papírem, manipulace s výtvarnými pomůckami	Kartičky potřebné ke hře, tužky, papíry, pastelky, voskovky, fixy, papírové postavy, papírové šablony oblečení, krepeové barevné papíry, barevné papíry,



					nůžky, lepidla, lepicí pásky
8., 9.	Proč využít přírodní materiál ve tvořivých činnostech (Corporate design a grafický design)	Rozvíjet představitelství dětí.  Naučit děti grafickou techniku „obtiskování předmětů“.	Projektová výuka	Rozhovor, demonstrace, projektová metoda, práce s přírodinami, manipulace s výtvarnými pomůckami	Výkresy velikosti A4, pastelky, tužky, fixy, voskovky, brambory (tiskátka), štětce, temperové barvy, papírové obálky, papírové tašky

## 5.2 Realizace projektu

Projekt probíhal ve vybrané mateřské škole v Olomouckém kraji v oddělení předškoláků ve věku od 5 do 7 let. Projekt byl vytvářen po dobu 6 měsíců. Zrealizováno bylo celkem 9 výstupů. Na konci projektu byla vytvořena výstava všech prací dětí, které v rámci projektu vytvořily. Výstavu si mohli prohlédnout také rodiče dětí, či jiní rodinní příslušníci, kteří si děti chodí vyzvedávat.

### 5.2.1 Charakteristika dětí

Vybraná mateřská škola, ve které jsem výtvarný projekt realizovala, se nachází v obci v Olomouckém kraji. V této mateřské škole se nacházejí 4 oddělení. Všechny třídy jsou heterogenní.

Jelikož je projekt určen pro starší děti, pro realizaci projektu bylo zvoleno předškolní oddělení, kde jsou děti ve věku od 5 do 7 let. Celkem je ve třídě 26 dětí, projektu se účastnilo každý den cca 20 dětí.

Jelikož byl projekt realizován od začátku školního roku, byly děti ještě neukázněné a potřebovaly si zase postupně zvyknout na školní režim, což komplikovalo organizaci ve třídě. I přes tyto komplikace ale byly děti velmi samostatné, snaživé a komunikovaly velmi dobře a do připravených aktivit se ochotně a se zájmem zapojovaly. Překvapující byl velký zájem chlapců o tvořivé aktivity, často byli do činností zapálení více než děvčata, a dokázaly u činností vydržet mnohem déle.

Mezi dětmi byly i takové, které na ostatní působily jako rušivé elementy. Byli to dva chlapci, kteří se snažili na sebe upoutat vždy všechnu pozornost a zaujmout ostatní. Jejich nežádoucí projevy chování ale ostatní děti rušily při práci, což samy daly jasně najevo.

### 5.2.2 Průběh projektu

Praktická část bakalářské práce je zaměřena na tvořivé činnosti, které mají u dětí rozvíjet především kreativitu. Každá činnost je zaměřena na jeden druh designu využitelný při práci v mateřské škole, pod záštitou určitého tématu. Jeho prostřednictvím je tedy kreativita rozvíjena.

V této části práce jsou popsány všechny výstupy zrealizované ve vybrané mateřské škole. Jsou zde popsány všechny didaktické strategie - cíle, kompetence, organizační formy, metody a pomůcky, které byly při realizaci využity.

#### 5.2.2.1 Výstup č. 1 – Proč každý předmět kolem nás vypadá jinak?

##### Cíle:

- Seznámit děti s projektem.
- Rozvíjet komunikační dovednosti.

##### Kompetence:

- Děti mají povědomí o projektu s názvem „S designem ke kreativě“.
- Děti dokážou komunikovat ve skupině.

##### Pedagogické strategie:

- **Organizační formy:** projektová výuka
- **Metody:** rozhovor, demonstrace, hra, brainstorming
- **Prostředky a pomůcky:** obrázky předmětů v modré barvě, náhodné předměty kolem, různé tvary skleniček, různé materiály, tužka

##### Průběh výstupu:

Začneme společně s dětmi seznamováním, jelikož jsme se předtím nikdy neviděli. Sedneme si do kruhu, učitelka řekne o sobě něco málo dětem a poprosí je a vyzve, aby i ony řekly něco o sobě jí. Hned na začátku zavede učitelka pravidlo, že bude mluvit pouze ten, kdo má

v ruce určený předmět. Toto pravidlo má usnadnit komunikaci mezi námi. Vybraným předmětem byl barevný pěnový míč.

1. *Hlavní část:* Sedneme si s dětmi do kruhu a hned ze začátku jim bude položena otázka, zda vědí, co je design. Tato otázka jim bude položena z důvodu zjištění jejich povědomí o designu jako takovém. Předpoklad je, že děti nebudou vědět a tudíž nebudou schopny odpovědět. Je těžké tento pojem definovat, není ani primárním cílem, aby děti byly schopné říct, co design je, spíše bude záměrem zjistit, co si děti pod tímto pojmem představí.

Budou stanoveny tři základní prvky (principy) designu, se kterými děti předškolního věku mohou pracovat. Nejprve se budeme věnovat barvě. Učitelka ukáže dětem různé předměty, se kterými se děti mohou denně setkávat ve svém okolí. Každý předmět bude jiný, ale všechny budou mít stejnou barvu. Dětem bude položena otázka, co mají všechny tyto předměty společné. Záměrem je, aby děti poznaly, že všechny předměty mají stejnou barvu.



Obrázek 1 - Barva

Poté si zahrajeme hru. Učitelka řekne dětem, ať k ní každé z dětí přinese nějakou věc ve třídě v dané barvě. Každé dítě tedy donese vždy nějakou hračku či předmět k učitelce, poté učitelka zkontroluje, zda to děti udělaly správně a děti předměty znovu

vrátí na své místo. Takto hra bude pokračovat ještě několikrát. Cílem této hry je, aby děti pochopily, že každý předmět kolem nás má nějakou barvu nebo je nějak barevný (má více barev).

Dále se společně budeme věnovat dalšímu prvku designu, což je tvar. Dětem bude ukázáno několik sklenic. Děti si je budou moci prohlédnout, osahat a poté jim bude položena otázka, čím se od sebe tyto sklenice liší. Děti mají říct, že se od sebe jednotlivé sklenice liší svým tvarem.



*Obrázek 2 - Tvar*

Třetím a posledním prvkem designu, kterému se s dětmi budeme věnovat, je materiál. Dětem budou rozdány ukázky různých materiálů – látka, kov, plast, sklo, dřevo, plastelína atd. Děti budou vyzvány, aby každé řeklo, co by mohlo být to, co má v ruce. Poté si jej pořádně prohlédnou, ohmatají a zkusí říct, jaké má daný materiál vlastnosti, jaký je, zda je hladký/drsný, lesklý/matný, tvrdý/měkký atd.

2. Závěr: Zopakujeme si s dětmi, co jsme se dnes dozvěděli (pomocí demonstrace různých předmětů z dnešní hlavní části). Dozvěděli jsme se, že každý předmět kolem nás má nějakou barvu, tvar a je vyrobený z nějakého materiálu. Na závěr proběhne aktivita, která prověří, zda děti budou vědět, co bylo obsahem této úvodní lekce. Dětem budou postupně ukazovány předměty z jejich blízkého okolí. Učitelka bude volávat jednotlivé děti a ty budou mít za úkol popsat daný předmět, popsat jej – jeho barvu, tvar a materiál.

Tabulka 3 - Vlastní reflexe výstupu č. 1

Výstup č. 1	Proč každý předmět kolem nás vypadá jinak?
<b>Zhodnocení zvoleného tématu</b>	Téma bylo pro začátek projektu adekvátní, jelikož dětem mohlo být sděleno, předvedeno a demonstrováno potřebné a umožnilo mi dozvědět se, jaké mají děti v této tématice znalosti a vědomosti.
<b>Zhodnocení zvolených cílů</b>	<p>Seznámit děti s projektem: Cíl byl podle mě splněn napůl, jelikož jsem sice děti seznámila s jednotlivými prvky, na které se u následujících činností v rámci projektu budeme zaměřovat, ale s obsahem celého projektu děti v podstatě nebyly seznámeny.</p> <p>Rozvíjet komunikační dovednosti: Cíl byl splněn, jelikož děti museli v rámci činností komunikovat semnou, ale i mezi sebou navzájem.</p>
<b>Zhodnocení zvolených didaktických strategií</b>	Organizační forma a metody byly zvoleny správně a byly dodrženy. Pomůcky mohly být v některých případech zvoleny lépe, místo obrázků předmětů jsem mohla zvolit spíše reálné předměty. Výhodou byla ale vysoká flexibilita pomůcek. Pomůcky z jedné činnosti mohly být využity i v jiné. Některé předměty byly ostré nebo skleněné, takže bylo třeba děti upozornit na bezpečnost práce těmito předměty.
<b>Charakteristika dětí</b>	Prvního úvodního výstupu se zúčastnilo 20 dětí, z toho 8 chlapců a 12 dívek. Děti mě velmi pěkně přijaly mezi sebe. Neznepříjemňovaly průběh žádnými výraznějšími nežádoucími projevy chování, naopak se mi snažily vše ukázat a pomoci mi. Děti velmi pěkně reagovaly na zadané činnosti a prokázaly své bohaté znalosti. Skvěle semnou spolupracovali, ale mezi sebou se často překřikovaly a snažili se zaujmout mojí pozornost. Jelikož tyto činnosti byly spíše statické, čekala jsem, že děti neudrží pozornost po celou dobu, ale byla jsem velmi překvapená jejich aktivitou a zájmem o činnosti.

**Doporučení a změny  
do budoucí praxe**

Příště bych dětem přiblížila více obsah celého projektu a spojila tím více význam těchto činností návaznost s ostatními výstupy. Do budoucna by mohlo být zvoleno více praktických ukázek i materiálů, jelikož ty byly pro děti motivující.

**5.2.2.2 Výstup č. 2 – Proč ručně vyrobit originální produkt?****Cíle:**

- Rozvíjet fantazii.
- Rozvíjet jemnou motoriku při tvořivých činnostech.

**Kompetence:**

- Děti si dokážou kresebně navrhnout produkt podle své fantazie.
- Děti umí vymodelovat produkt z tvarovací hmoty.

**Pedagogické strategie:**

- **Organizační formy:** projektová výuka
- **Metody:** rozhovor, demonstrace, projektová metoda, práce s výtvarnými pomůckami (s psacími potřebami a tvarovací hmotou)
- **Prostředky a pomůcky:** výkresy, tužky, pastelky, modelovací samo tvrdnoucí domácí tvarovací hmota, temperové barvy, štětce

**Průběh výstupu:**

Tento výstup je zaměřen na produktový design. Děti budou vytvářet první artefakty a těmi budou talíře. Jejich úkolem bude si nejprve vytvořit kresebný návrh, poté podle něj vytvářet z tvarovací hmoty tvar talíře, který si zvolily.

1. **Motivace:** Rozhovor na téma: Kdo je to designér? S dětmi povedu rozhovor. Zeptám se jich, kdo je to podle nich designér. Předpokládám, že děti nebudou znát odpověď. Není primárním cílem, aby děti dokázaly tento pojem popsat nebo definovat. A aby chom se staly opravdovými designéry, musíme se naučit navrhovat. Zeptám se dětí, co si myslí, že znamená něco navrhovat neboli dělat návrh na papír. Opět předpokládám, že nebudou schopny odpovědět, proto jim to ukážu a společně to vyzkoušíme.



2. Hlavní část: Usadíme se společně s dětmi ke stolům. Zopakujeme si to, co jsme se dozvěděli v předchozím výstupu a to jednotlivé důležité principy designu. Poté jim ukáže několik obrázků různých misek a talířů. Ty budou sloužit jako inspirace pro děti, jak takové misky a talíře mohou například vypadat. Opět si společně řekneme, že každý může mít jiný tvar, barvu (jiný motiv) a také různou velikost. Učitelka rozdá dětem výkresy a psací potřeby jako pastelky, fixy, tužky a voskovky. Vyzve děti, aby si představily nějakou misku nebo talíř, který by se jim líbil a který by například chtěly mít doma a ať jej nakreslí. Děti mohou nakreslit i více návrhů. Zde vzniká nápad, který díky provedení kresebného návrhu může být dále dítětem rozvíjen, obměňován a doplňován.



Obrázek 3 - Inspirace – misky

Děti přenesou své nápady na papír. Poté dětem bude rozdána tvarovací samo tvrdnoucí hmota. Ta bude sloužit ke zhmotnění dětských návrhů. Děti budou mít za úkol vytvarovat misku či talíř v takovém tvaru, jaký si navrhli na papír. Dětem bude umožněn volný průběh při tvoření, nikdo jim do jejich tvorby nebude zasahovat.

3. Závěr: Společně s dětmi nahromadíme všechny vytvarované misky a talíře na jeden stůl a porovnáme je s návrhy, zda výtvar odpovídá návrhu a povíme si o případných problémech, které mohli nastat.



Obrázek 4 - Tvarování talířů a mise

Tabulka 4 - Vlastní reflexe výstupu č. 2

Výstup č. 2	Proč ručně vyrobit originální produkt?
<b>Zhodnocení zvoleného tématu</b>	Téma jsem podle mého názoru zvolila vhodně, jelikož zahrnuje druh designu (produktový design), který jsem tímto tématem chtěla pokrýt.
<b>Zhodnocení zvolených cílů</b>	<p>Rozvíjet fantazii: Cíl byl splněn, jelikož byla velká příležitost rozvíjet právě fantazii.</p> <p>Rozvíjet jemnou motoriku při tvořivých činnostech: Cíl byl splněn, jelikož děti měly několik možností rozvíjet svou jemnou motoriku a úchopy. Jednak při práci s psacími potřebami a také při práci s tvarovací hmotou.</p> <p>Rozvíjet abstraktní myšlení: Cíl byl splněn, jelikož děti měly využít abstraktní myšlení k vytvoření motivu na svůj produkt.</p>
<b>Zhodnocení zvolených didaktických strategií</b>	Organizační forma a metody byly zvoleny správně. Umožnily mi efektivní práci s dětmi a dosažení stanovených cílů. Co se týče prostředků a pomůcek, příště bych v rámci projektu samo tvrdnoucí tvarovací hmotu vyráběla přímo s dětmi, aby celý



**Charakteristika dětí**

výrobek byl autentickou prací dítěte. Místo obrázků misek a talířů pro inspiraci bych příště zvolila reálné předměty.

Druhého výstupu zaměřeného na produktový design se zúčastnilo 20 dětí, z toho 8 chlapců a 12 dívek. Jelikož už mě děti znaly, byla komunikace s nimi jednodušší a bez větších problémů. Hodně dětí v této skupině vyžaduje často pozornost, tak se mi chtěly svými výtvy často chlubit. Projevilo se, že některé děti mají větší výtvarné nadání a estetické cítění, než jiné, ale zájem o činnosti měly všechny děti. Žádné od hlavní činnosti neodbíhalo, všechny děti výrobek vytvořily. Nechala jsem děti pracovat samostatně a pouze jsem sledovala průběh jejich práce, zasáhla jsem pouze při potížích s hmotou. Zjistila jsem, které děti společně ruší ostatní, tudíž již vím, že příště děti musí být posazené tak, aby tyto děti nebyly vedle sebe. Dnes ve třídě byla přítomna dívka, která má určitou tělesnou vadu. Dělá jí potíže celková tělesná koordinace, takže také koordinace ruky a oka, což komplikovalo její práci s hmotou i s psacími potřebami. I přes to ale dívka měla velkou chuť k činnostem a snažila se pracovat i přes svůj handicap. Úžasné bylo, že děti, i když dívku znaly teprve krátce, chovaly se k ní velice ohleduplně a dokonce se jí samy od sebe snažily pomáhat jak při průběhu celého dne, tak i během činností, které jsme společně dělali.

**Zhodnocení produktu**

Výtvy dopadly mnohem lépe, než jsem očekávala. Předpokládala jsem, že většina dětí nedokáže vytvarovat misku nebo talíř tak, jak si jej nejprve navrhli na papír. Myslela jsem, že si nedokážou spojit plošné znázornění produktu s jeho prostorovou realizací, takže mě výsledek velmi překvapil. I přes ne příliš dobrou konzistenci tvarovací hmoty se každému z dětí povedlo vytvořit svůj produkt.

**Doporučení a změny do budoucí praxe**

Příště bych tvarovací hmotu vytvářela v rámci projektu s dětmi, aby i toto bylo součástí jejich práce na produktu. Lépe

bych předem vyzkoušela konzistenci hmoty, aby nebyla tak suchá a drolivá. Místo obrázků k inspiraci bych použila opět raději reálné předměty, pro lepší seznámení s produkty, které by napomohlo k lepší představě při tvarování hmoty.

### 5.2.2.3 Výstup č. 3 – Proč ručně vyrobit originální produkt?

#### Cíle:

- Rozvíjet představivost.
- Rozvíjet jemnou motoriku při tvořivých činnostech.
- Podporovat u dětí možnost vlastní seberealizace.

#### Kompetence:

- Děti dokážou přenést svou představu na plochu.
- Děti umí použít štětec při tvořivé činnosti.
- Děti dokážou zrealizovat své nápady.

#### Pedagogické strategie:

- **Organizační formy:** projektová výuka
- **Metody:** rozhovor, diskuze, demonstrace, projektová metoda, práce s výtvarnými pomůckami (se štětcem a barvou)
- **Prostředky a pomůcky:** předem vytvořená miska nebo talíř z předchozího výstupu z tvarovací hmoty, štětce, temperové barvy, ubrusy, kelímky, voda

#### Průběh výstupu:

Tento výstup je zaměřen opět na produktový design. Bude navazovat na předchozí výstup. Děti budou dotvářet vyrobený talíř nebo misku z předchozího výstupu podle kresebných návrhů, které si vymyslely a vytvořily.

1. Motivace: Ukázka různých misek a talířů, které jsou nějak vzorované nebo mají nějaké motivy. Budou sloužit jako inspirace k následující tvořivé činnosti. Dětem budou znovu rozdány jejich kresebné návrhy z předešlého výstupu. Děti budou mít možnost přetvořit své návrhy nebo přidělat další.

2. Hlavní část: Děti si vezmou ke stolům své vytvořené misky a talíře z předchozího výstupu, které si podle kresebného návrhu vytvarovaly z domácí samo tvrdnoucí hmoty. Budou mít před sebou výrobek i návrhy. Učitelka dětem rozdá štětce a přichystá temperové barvy již naředěné s vodou do příslušné konzistence, aby se dětem s barvami dobře pracovalo. Poté jejich úkolem bude přenést jeden z jejich kresebných plochých návrhů na vytvořený prostorový výrobek z hmoty.
3. Závěr: Společně se na hotové výtvary podíváme a okomentujeme je. Děti dostanou možnost říct ostatním, co vytvořily a proč.



Obrázek 5 - Vytvořený talíř 1



Obrázek 6 - Vytvořený talíř 2



Obrázek 7 - Vytvořený talíř 3

Tabulka 5 - Vlastní reflexe výstupu č. 3

Výstup č. 3	Proč ručně vyrobit originální produkt?
<b>Zhodnocení zvoleného tématu</b>	Téma jsem podle mého názoru zvolila vhodně, jelikož zahrnuje druh designu (produktový design), který jsem tímto tématem chtěla pokrýt.
<b>Zhodnocení zvolených cílů</b>	<p>Rozvíjet představivost dětí: Cíl byl splněn, jelikož děti představivost rozvíjely v rámci doplňování kresebných návrhů.</p> <p>Rozvíjet jemnou motoriku při tvořivých činnostech: Cíl byl splněn, jelikož děti pracovaly jak s psacími potřebami, tak i se štětcem, takže měly možnost procvičovat jemnou motoriku i úchopy.</p> <p>Podporovat u dětí možnost vlastní seberealizace: Cíl byl splněn, jelikož děti měly za úkol přenést plošný kresebný návrh na prostorový objekt, kde se mohly realizovat. Realizovaly se také při přetváření kresebných návrhů.</p>

**Zhodnocení zvolených didaktických strategií**

Organizační forma a metody byly zvoleny správně. Co se týče prostředků a pomůcek, příště bych místo obrázků misek a talířů pro inspiraci zvolila reálné předměty. Také bych dětem dala k dispozici více velikostí štětců, jelikož s tlustými plochými štětci, které byly k dispozici, děti nedokázaly pracovat, jelikož byly příliš velké v poměru s vytvořenými talíři. Příště bych s dětmi talíře nebo misky vytvořila větší, aby se mohly více realizovat a lépe se jim na výtvary malovalo pomocí štětců.

**Charakteristika dětí**

Třetího výstupu zaměřeného na produktový design se zúčastnilo 19 dětí, z toho 8 chlapců a 11 dívek. Dnes byly děti živější než předchozí dny. Byly poměrně hlučné a bylo náročné je usměrnit. I přes nějaké komplikace v organizaci jsme ale společně usedli ke stolům a začali tento výstup. U tvořivé činnosti se děti zklidnily. Začínám pozorovat rozdíly mezi dětmi. Některé děti jsou pečlivé a dávají si na své práci záležet, jiné práci odbydou, aby mohly rychle dělat něco jiného. Zejména je to případ dětí, které se mi zatím jeví jako rušivé elementy ve skupině dětí. Jejich nežádoucí projevy chování ostatní děti, které jsou zaujaté do činností, narušují tak jejich tvůrčí proces. Opět byla přítomna dívka s tělesným handicapem, ale snažila se pracovat samostatně, projevovala radost při činnosti. Pomáhala jsem jí s manipulací s předměty, jelikož tu nezvládala. Některé děti si stěžovaly, že jim nejde malovat štětcem, ale i přes zvolení špatných štětců všechny děti úkol splnily a výrobek dokončily.

**Zhodnocení produktu**

Při dotváření návrhů jsem zaznamenala u některých dětí projevy kreativního myšlení. Bylo zde vidět, že děti nad návrhy přemýšlejí, že návrhy postupně rozvíjejí a doplňují. V tomto případě se u dětí projevíly myšlenkové procesy, kterých jsem chtěla dosáhnout. Finální výtvary dopadly velmi dobře. Při zá-

<p><b>Doporučení a změny do budoucí praxe</b></p>	<p>věrečném zhodnocení výtvorů jsem se zaměřila na to, zda vůbec děti byly schopné přenést kresebný návrh do plošného provedení a zda dokázaly přenést také zvolený motiv z návrhu na prostorový výrobek a k tomu s využitím jiné výtvarné pomůcky a techniky, než kterou použily v návrzích. Předpokládala jsem, že to děti příliš zvládat na poprvé nebudou. Překvapilo mě ale, kolik dětí opravdu zvládlo pracovat podle návrhu.</p>
	<p>Příště bych s dětmi udělala větší misky a talíře, aby se dětem při následné zdobení lépe pracovalo. Také bych dala dětem možnost výběrů různých štětců, jelikož si děti stěžovaly, že se jim se zvolenými štětci špatně pracuje.</p>

#### 5.2.2.4 Výstup č. 4 – Proč kreativně využít zbytkový materiál?

##### Cíle:

- Naučit děti vyrobit funkční šperk ze zbytkových materiálů.
- Rozvíjet jemnou motoriku při tvořivých činnostech.
- Podporovat spolupráci ve skupině.

##### Kompetence:

- Děti dokážou vyrobit funkční šperk ze zbytkových materiálů.
- Děti zvládají špetkový a pinzetový úchop.
- Děti dokážou spolupracovat ve skupině.

##### Pedagogické strategie:

- **Organizační formy:** projektová výuka
- **Metody:** rozhovor, diskuze, demonstrace, projektová metoda, metoda mentálního (pojmového) mapování, manipulace s předměty, brainstorming
- **Prostředky a pomůcky:** výkresy, tužky, pastelky, obrázky různých šperků, lepidlo, noviny, barevné papíry, těstoviny, PET lahve, korálky, nitě, bavlnky, drátky, štípací kleště na drát, nůžky

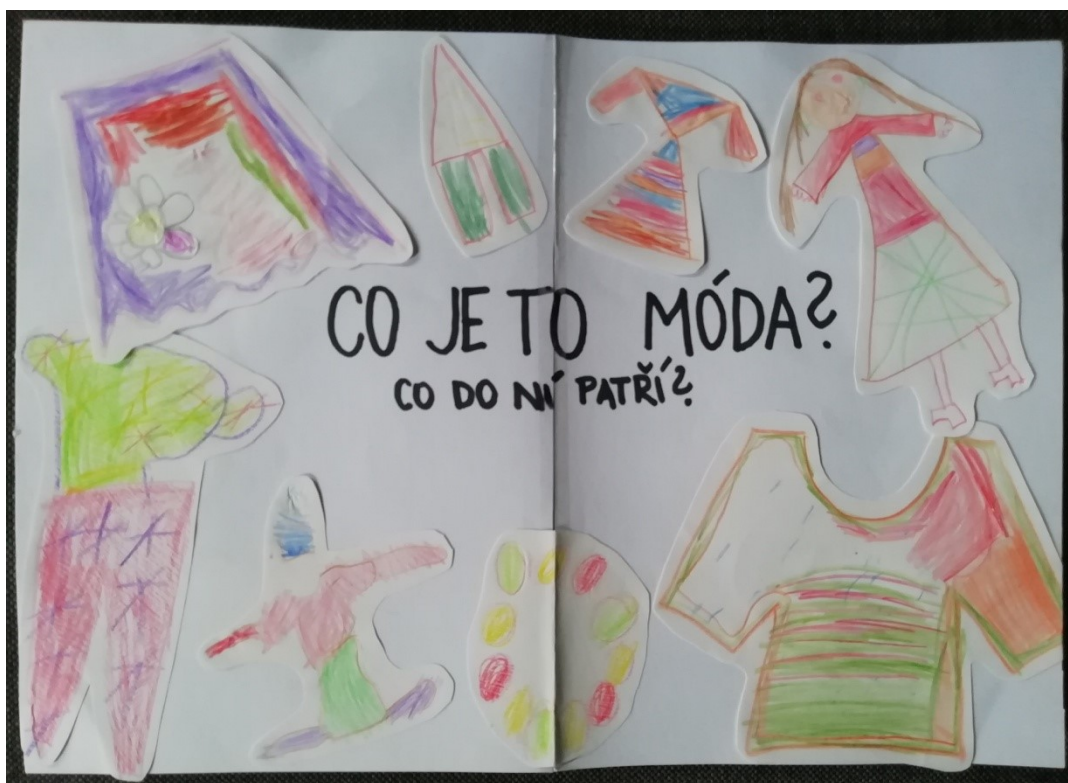
##### Průběh výstupu:



Tento výstup je zaměřen na módní design. Děti budou vytvářet originální šperk ze zbytkových a odpadových materiálů.

1. Motivace: Sedneme si s dětmi společně do kruhu a začneme rozhovor na téma móda. Zeptám se dětí, zda vědí, co móda je. Poté dostanou papíry a pastelky a jejich úkolem bude nakreslit, co si myslí, že do módy patří. Až budou děti hotové, budeme diskutovat o tom, co děti nakreslily a proč. Z jednotlivých obrázků dětí vznikne myšlenková mapa na téma móda. Tato myšlenková mapa nám bude sloužit k dalšímu výstupu.

Poté se dětí zeptám, zda do módy patří také šperky a zda děti vědí, co to je. Poté ukážu dětem na obrázcích různé ručně vyráběné šperky, aby měly nějakou inspiraci pro nadcházející činnost. Před tvořivou činností, při které děti budou namáhat své prsty, provede s nimi učitelka prstové cvičení.



Obrázek 8 - Myšlenková mapa – móda

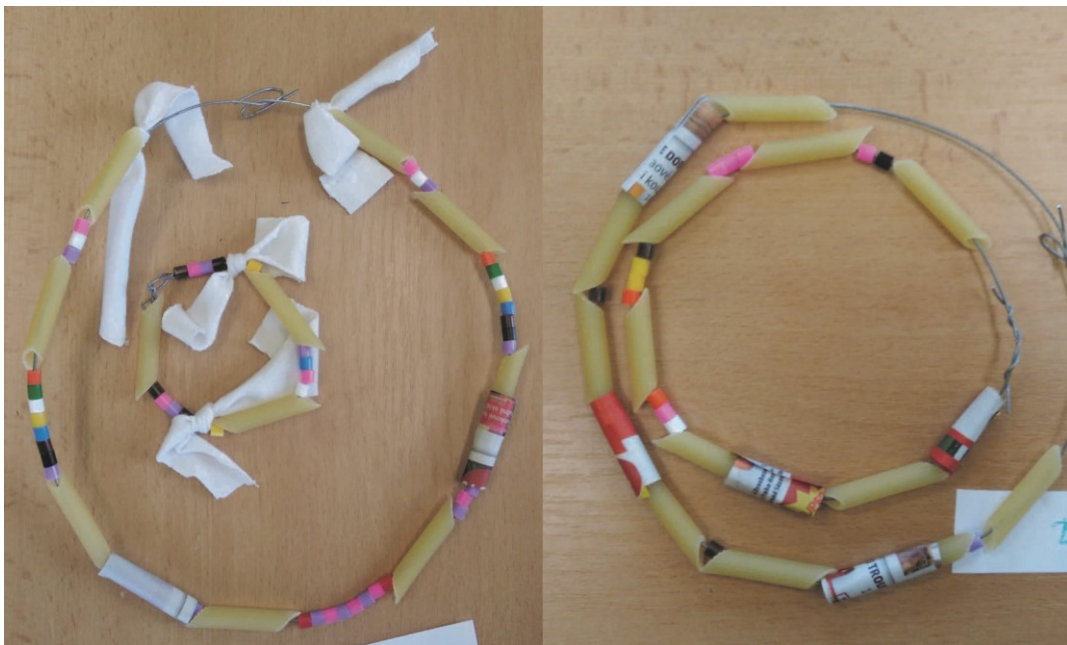
2. Hlavní část: Posadíme se společně ke stolu a učitelka dětem ukáže materiály, ze kterých budeme pracovat. Děti budou mít za úkol vytvořit vlastní originální šperk ze zbytkových a odpadových materiálů. Jelikož mezi materiály jsou i takové, které mohou být nebezpečné, učitelka provede poučení dětí o bezpečnosti práce. Děti mají

možnost vyrobit jakýkoliv druh šperku, popřípadě i více druhů a kusů, podle zručnosti dětí a času.

Učitelka ukáže dětem, jak se dá s jednotlivými materiály pracovat. Při některých postupech spolu děti musí při práci spolupracovat a pomáhat si navzájem.

Základem pro vytvoření jakéhokoliv šperku je provázek nebo drát. Děti si mohou vybrat, co chtějí použít, s čím se jim bude lépe pracovat. Některé ozdoby nepůjdou pravděpodobně přilepit tyčinkovým lepidlem, tudíž bude učitelka dětem pomáhat také lepit pomocí tavící pistole. Učitelka dětem bude pomáhat také při štípání drátu. Jelikož v tomto výstupu jde o to, aby děti dokázaly vyrobit funkční produkt, v tomto případě šperk, je potřeba jej upravit tak, aby plnil svou funkci a dal se nosit. Učitelka dětem zaváže provázek nebo zakončí drát tak, aby to bylo bezpečné a aby si děti svůj výtvar mohly vyzkoušet.

3. Závěr: Tento výstup zakončíme společnou diskuzí. Učitelka se zeptá dětí, co pro ně bylo složité, co naopak. S jakým materiálem se jim nejlépe pracovalo, s jakým hůř atd.



Obrázek 9 - Vytvořené šperky

Tabulka 6 - Vlastní reflexe výstupu č. 4

Výstup č. 4

Proč kreativně využít zbytkový materiál?



<b>Zhodnocení zvoleného tématu</b>	<p>Téma bylo vhodně zvoleno. Dovolilo mi využít zbytkový a odpadový materiál ke kreativnímu využití a jeho prostřednictvím si děti mohly vytvořit funkční výrobek, který mohou dále využít. Díky tomuto tématu jsem mohla dětem ukázat, že i z o takových materiálů se dá vyrobit hezká věc a naučit je tak něco nového a užitečného.</p>
<b>Zhodnocení zvolených cílů</b>	<p>Naučit děti vyrobit funkční šperk ze zbytkových materiálů: Cíl byl splněn. Předvedla jsem dětem různé možnosti, jak pracovat se zbytkovým a odpadovým materiálem a jak jej kreativně využít při výrobě šperků. Všechny děti zvládly vytvořit šperk z daných materiálů, tudíž považuji cíl za splněný.</p> <p>Rozvíjet jemnou motoriku při tvořivých činnostech: Cíl byl splněn.</p> <p>Podporovat spolupráci ve skupině: Cíl byl splněn pouze u některých dětí, jelikož ne všechny děti spolupracovaly. Některé děti vytvářely své výrobky zcela samy a jiné si navzájem pomáhaly.</p>
<b>Zhodnocení zvolených didaktických strategií</b>	<p>Organizační forma a metody byly zvoleny správně. Opět při ukázce různých šperků pro inspiraci dětí bych příště zvolila reálné šperky. Místo drátu jako základu pro šperk bych příště zvolila vlasec, pro lepší a rychlejší zakončení šperku. Dala bych dětem k dispozici více materiálů a dala bych jim také možnost materiály různě nabarvit pomocí barev, aby se mohly děti více kreativně realizovat.</p>
<b>Charakteristika dětí</b>	<p>Čtvrtého výstupu zaměřeného na módní design se zúčastnilo 18 dětí, z toho 8 chlapců a 10 dívek. Děti byly v dobré náladě. Při motivaci byly děti velice aktivní, komunikovaly semnou bez ostychu, jen byly poměrně hlučné, protože každé z nich chtělo mluvit a odpovídat na otázky. Velmi mile mě překvapilo, jak si některé děti pomáhaly. Spolupráce dětí ve skupině je jedním z cílů tohoto výstupu, takže jsem se spoluprací mezi</p>

	<p>děti počítala, ale způsob jakým si některé děti pomáhaly, mě opravdu zaujal. Děti byly trpělivé a viděla jsem zde až projevy prosociálního chování. Co mě ale překvapilo nejvíce, bylo to, že některé chlapce tato činnost bavila mnohem více než děvčata. Dokonce za mnou dva chlapci přišly a zeptaly se, zda si zítra mohou vyrobit další šperk a začaly mi popisovat své další nápady, jak rozvinout práci s těmito materiály, což mě velice potěšilo a utvrdilo v tom, že tato činnost měla smysl.</p>
<b>Zhodnocení produktu</b>	<p>V tomto výstupu jsem se rozhodla zaměřit nejen na estetickou stránku vytvořeného produktu, ale také na jeho funkční stránku. Hotové produkty byly jak estetické, tak i funkční, takže můj záměr byl splněn. Každý šperk byl originální. Děti využívaly mnoho způsobů, jak pracovat s danými materiály, což je projevilo na finálních produktech. Mohla jsem ale dětem dát k dispozici více materiálů a mohla jsem jim dát také možnost materiály nabarvit pomocí barev, protože by tak hotové produkty byly od sebe více odlišné.</p>
<b>Doporučení a změny do budoucí praxe</b>	<p>Příště bych zvolila pro inspiraci dětí před tvořivou činností ukázkou reálných předmětů místo obrázků, aby si je děti mohly pořádně prohlédnout, ohmatat, vyzkoušet, což by podle mě pomohlo k větší kreativitě a více nápadům a k dalším možnostem využití materiálů. Vyměnila bych pro základ šperku vlasec za drát, přidala bych více odpadových a zbytkových materiálů pro možnost více kombinací a dala bych dětem možnost některé materiály jako např. látky, těstoviny, papíry, noviny atd. nabarvit pomocí barev, aby výtvary byly od sebe více odlišné a aby děti měly větší možnost se realizovat. Kdybych rozšířila materiály a přidala možnost jejich barvení, musela bych výstup rozdělit do více dnů, jelikož by činnost byla už velmi složitá a zabrala by mnohem více času, takže příště bych výstup rozdělila alespoň na 2 dny.</p>

### 5.2.2.5 Výstup č. 5., 6. – Proč využít různé materiály v grafických technikách?

#### Cíle:

- Rozvíjet fantazii.
- Naučit děti grafickou techniku „frotáž“.
- Naučit děti grafickou techniku „obtiskování předmětů“.

#### Kompetence:

- Děti dokážou podle své fantazie vytvořit originální obal nebo etiketu.
- Děti umí využít grafickou techniku „frotáž“.
- Děti umí využít grafickou techniku „obtiskování předmětů“.

#### Pedagogické strategie:

- **Organizační formy:** vzdělávací centra
- **Metody:** rozhovor, diskuze, demonstrace, práce s papírem, manipulace s výtvarnými pomůckami
- **Prostředky a pomůcky:** malé zavařovací sklenice, výkresy, mandarinky, jablka, citrony, temperové barvy, štětce, spreje, tužky, voskovky, pastelky, různě strukturované předměty k frotáži

#### Průběh výstupu:

Tento výstup je zaměřen na obalový a grafický design. Děti budou vytvářet originální krabičky pomocí grafické techniky „frotáž“ nebo vlastní etiketu na zavařovací sklenici pomocí grafické techniky „obtiskování předmětů“, konkrétně čerstvého ovoce.

1. Motivace: Nejprve učitelka dětem ukáže různé obaly od potravin i jiných produktů. Zeptá se dětí, na co jsou obaly dobré, na čem všem můžeme obaly najít. Děti uvidí, že každý obal je úplně jiný a má jinou podobu a je vyrobený z jiného materiálu.
2. Hlavní část: Společně se přesuneme ke stolům a učitelka předvede dětem vzdělávací centra.

V jednom centru budou děti mít možnost si vytvořit dárkovou krabičku pomocí netradiční grafické techniky frotáže. V tomto centru budou pro děti nachystány sítě krychle, kterou si děti budou mít za úkol pomocí frotáže vyzdobit. Frotáž je technika, kdy se nějaký předmět se zajímavou strukturou položí pod papír a pomocí šrafování

voskovkami se na papíře vytvoří struktura daného předmětu. Děti budou mít k dispozici různé druhy listů, mince a strukturované podložky. Pomocí šrafování mohou přes sebe předměty různě skládat a vytvářet tak zajímavé a originální motivy na dárkových krabičkách. Učitelka pak dětem krabičku poskládá a dítě jí může později využít na nějaký dárek např. pro rodiče.

Ve druhém vzdělávacím centru zase mohou zkusit obtiskovat pomocí barvy strukturu čerstvého ovoce a tvořit tak obal na zavařovací sklenici. Zde budou mít děti k dispozici oloupané mandarinky, rozkrojená jablka a citrony. Budou zde k dispozici nacheystané papíry jako etikety. Pomocí štětce nanese dítě barvu na vybraný kousek ovoce a otiskne na etiketu. Barvy, ovoce a také kompozici mohou děti zvolit podle svého uvážení. Po zaschnutí etikety si děti své výtvary podepíší a sklenici společně s učitelkou dozdobí pomocí barevných sprejů.

Učitelka vysvětlí dětem princip vzdělávacích center. Řekne jim, že si mohou vybrat, co si dnes vytvoří a když budou chtít vyzkoušet oba výtvary, tak mohou navštívit obě vzdělávací centra.

3. Závěr: Tento výstup zakončíme společnou diskuzí. Učitelka se zeptá dětí, jaká grafická technika se jim líbila více, co se jim na nich líbilo, co bylo pro ně složité atd.



Obrázek 10 - Vytvořené dárkové krabičky (frotáž)



Obrázek 11 - Vytvořené etikety (obtiskování ovoce)



Tabulka 7- Vlastní reflexe výstupu č. 5., 6.

Výstup č. 5., 6.	Proč využít různé materiály v grafických technikách?
<b>Zhodnocení zvoleného tématu</b>	Téma bylo správně zvoleno, jelikož mi umožnilo zvolit různé druhy materiálů a také grafické techniky. Nemohla jsem se rozhodnout, kterou grafickou techniku s dětmi vyzkoušíme, tak jsem zvolila vzdělávací centra, aby si děti mohly vyzkoušet technik více.
<b>Zhodnocení zvolených cílů</b>	<p>Rozvíjet fantazii: Cíl byl splněn, jelikož jsem dětem vytvořila příležitost pro rozvoj fantazie tím, že jsem jim nabídla a vytvořila podmínky a prostředí pro činnosti, prostřednictvím kterých fantazii lze rozvíjet.</p> <p>Naučit děti grafickou techniku „frotáž“: Cíl byl splněn. Naučila jsem děti podle mě úplně novou grafickou techniku, kterou podle jejich reakcí nikdy nezkoušely. Technika byla jednoduchá, takže dětem nedělala problém, jen jsem zvolila špatné materiály pro tuto techniku.</p> <p>Naučit děti grafickou techniku „obtiskování předmětů“: Cíl byl splněn. Všechny děti tuto techniku samostatně zvládly.</p>
<b>Zhodnocení zvolených didaktických strategií</b>	Organizační formu bych pro tyto činnosti příště nevolila. Vzdělávací centra mi sice umožnila realizovat dvě grafické techniky najednou v rámci jednoho výstupu, ale činnosti netrvaly stejně, jedna byla výrazně časově náročnější, tak ke konci nastal trochu zmatek, jelikož hotové děti se začaly nudit a já jsem neměla nachystanou žádnou alternativu pro ty, kteří budou dříve hotové. Také s tak vysokým počtem dětí bych tuto organizační formu ani tyto konkrétní činnosti příště nevolila. Metody byly zvoleny správně, umožnily mi efektivní práci s dětmi. S výběrem pomůcek jsem spokojena, jelikož byly pro děti zajímavé a motivující, hlavně oloupané ovoce. Špatně jsem zvolila papír pro krabičky, jelikož byl příliš tvrdý a tlustý a těžko se na něm dětem prováděla frotáž.

<b>Charakteristika dětí</b>	<p>Pátého a šestého výstupu zaměřeného na obalový design a grafický design se zúčastnilo 21 dětí, z toho 11 chlapců a 10 dívek. Dnešní výstup byl velice náročný z důvodu vysokého počtu dětí. Jelikož dnes byla zvolena organizační forma vzdělávací centra, děti se neustále přesouvaly a pohybovaly po třídě a při tak vysokém počtu byla organizace velmi zmatená. Ve třídě byl neustále hluk, který rušil děti, které byly zabrané do tvořivých činností a narušovaly tak jejich kreativní proces. Děti byly ale obecně v dobré náladě. Spolupracovaly vcelku dobře, ale nedokázaly být dnes příliš ohleduplné k sobě navzájem.</p>
<b>Zhodnocení produktu</b>	<p>Dnes byl výstup zaměřen hlavně na to, aby si děti vyzkoušely některé z grafických technik, které se využívají v grafickém designu a aby se seznámily s obalovým designem. Při vytváření dárkové krabičky pomocí grafické techniky frotáže vznikla okamžitě komplikace. Zvolila jsem příliš tvrdý papír, a tudíž dětem frotáž nešla. Musely na voskovky příliš tlačit a některým to moc dobře nešlo, tak jsem jim musela pomoci. Výsledné krabičky ale vypadaly velmi hezky. Příště bych ale tuto techniku v kombinaci s tímto výrobkem nevolila. Co se týče etiket na skleničkách, ty dopadly velice dobře. Zde jsem žádné problémy v průběhu nezaznamenala</p>
<b>Doporučení a změny do budoucí praxe</b>	<p>Příště bych v první řadě nevolila organizační formu pro tyto činnosti, vzdělávací centra. Mohla jsem sice realizovat dvě technika najednou, ale jelikož každá trvala jinou dobu, nebylo to dobře vymyšlené a nastal organizační zmatek. Příště bych každou techniku dělala zvlášť a vyčlenila bych si na to dva výstupy. Dále bych vybrala jiný papír pro frotáž, jelikož papír, který jsem nachystala, byl pro děti příliš tvrdý a frotáž jim na něm nešla dobře vidět. Některé děti zvládly zatlačit na voskovku a vytvořit tak na papíře strukturu, ale některým dětem to nešlo a to je demotivovalo u činnosti a dále tvořit nechtěly.</p>



Příště bych pro tvorbu dárkové krabičky nevolila grafickou techniku frotáže, protože výsledné produkty nedopadly podle mého očekávání. Zvolila bych jinou grafickou techniku, která by na krabičkách vypadala lépe, a děti by se mohly lépe kreativně realizovat. Nicméně i přes to byla frotáž pro děti zajímavou technikou, což mi potvrdily u závěrečné diskuze.

#### 5.2.2.6 Výstup č. 7 – Proč kreativně využít zbytkový materiál?

##### Cíle:

- Rozvíjet kooperativní dovednosti.
- Rozvíjet komunikaci a spolupráci ve skupině.
- Naučit děti prezentaci své práce.

##### Kompetence:

- Děti dokážou kooperovat při tvořivé činnosti.
- Děti dokážou mezi sebou komunikovat a spolupracovat ve skupině.
- Děti umí prezentovat ostatním svou práci.

##### Pedagogické strategie:

- **Organizační formy:** projektová výuka
- **Metody:** rozhovor, demonstrace, hra, projektová metoda, práce s papírem, manipulace s výtvarnými pomůckami
- **Prostředky a pomůcky:** kartičky potřebné ke hře, tužky, papíry, pastelky, voskovky, fixy, papírové postavy, papírové šablony oblečení, krepové barevné papíry, barevné papíry, nůžky, lepidla, lepicí pásy

##### Průběh výstupu:

Tento výstup je zaměřen na oděvní design. Děti budou mít za úkol navrhnout oblečení, které pak ve skupině společně zrealizují přímo na těle jednoho z dětí.

1. Motivace: Učitelka přinese dětem myšlenkovou mapu z výstupu č. 4, která se zaměřovala na módní design, kde děti měly nakreslit, co si představí pod pojmem móda. Společně se na myšlenkovou mapu podívají, popíší si, co do módy patří a učitelka

dětem představí dnešní úkol. Dále proběhne rozdělení dětí do skupin prostřednictvím hry. Tato hra bude sloužit také jako motivace pro následující činnost. Učitelka rozdá dětem kartičky, každé dítě bude mít jednu. Každá kartička patří do jedné trojice. Trojici tvoří vždy nějaký kus oblečení, barva tohoto oblečení a jeho vzor. Úkolem dětí bude, aby k sobě podle kartiček našly další do trojice. Takto se děti rozdělí do skupin po třech, ve kterých budou dále pracovat.

2. Hlavní část: Děti se posadí po skupinách ke stolům. Dalším krokem bude vytvořit návrhy. Děti dostanou do skupiny dvě papírové postavy, jednu ženskou a jednu mužskou. Dále dostanou papírové oblečení, které bude bílé. Úkolem dětí bude navrhnout na toto oblečení nějaké motivy a zvolit pro něj nějaké barvy. Po dokončení návrhů děti dostanou k dispozici materiály, především kreповé a barevné papíry, nůžky, lepidla, lepicí pásky a provázky. Nyní bude úkolem dětí vybrat ze skupiny jednu modelku nebo modela, na kterém budou vytvářet jeden ze svých návrhů.
3. Závěr: Po dokončení oblečení na modelech a modelkách se společně přesuneme na koberec, kde proběhne módní přehlídka. Děti ve skupinách postupně vystoupí před ostatní, předvedou své návrhy a své realizace a popíší ostatním, co vytvořily. Nakonec se projdou modelové a modelky po koberci jako po mole a všichni si tak ze všech stran můžeme prohlédnout výsledný model.



Obrázek 12 - Kartičky ke hře



Obrázek 13 - Návrhy oblečení



Obrázek 14 - Vytvořené oblečení I





Obrázek 15 - Vytvořené oblečení 2

Tabulka 8 - Vlastní reflexe výstupu č. 7.

Výstup č. 7.	Proč kreativně využít zbytkový materiál?
<b>Zhodnocení zvoleného tématu</b>	Téma bylo správně zvoleno. Umožnilo mi pracovat se zbytkovým materiálem a ukázat tak dětem, že se takové materiály dají dobře využít při tvořivých činnostech.
<b>Zhodnocení zvolených cílů</b>	<p>Rozvíjet kooperativní dovednosti: Tento cíl byl splněn, jelikož jsem dětem vytvořila prostředí a podmínky k tomu, aby společně musely kooperovat a to se také stalo.</p> <p>Rozvíjet komunikaci ve skupině: Cíl by splněn. Děti byly nuceny během toho výstupu společně komunikovat v zadaných skupinách, jelikož společně tvořily produkt.</p> <p>Naučit děti prezentaci své práce: Cíl byl splněn. Děti měly za úkol ve skupinách ostatním představit svůj produkt, co vytvořily, jak to vytvořily, jaké materiály využily, jaké se vyskytly problémy při jejich práci atd. Děti si výborně zvládly svou práci prezentovat před ostatními.</p>

<b>Zhodnocení zvolených didaktických strategií</b>	Organizační forma a metody byly zvoleny podle mého názoru správně. Pomůcky jsem volila vzhledem k tématu především zbytkové, což byly zbytky papírů, krepových papírů, odstřížky atd. V oblasti didaktických strategií bych v tomto výstupu nic neměnila.
<b>Charakteristika dětí</b>	Sedmého výstupu zaměřeného na oděvní design se zúčastnilo 18 dětí, z toho 8 chlapců a 10 dívek. Byla jsem velice překvapena z toho, jak dnes děti byly dobře naladěné. Měla jsem zpočátku strach, že bude ve třídě panovat velký zmatek vzhledem k charakteru činnosti, ale tyto mé obavy se nenaplnily. Během motivační hry, kdy se děti rozdělovaly do skupin, pracovaly velmi tiše a systematicky. Pomáhaly si navzájem, i když nemusely. Při tvorbě návrhů si také děti velmi hezky pomáhaly a to tak, že každý nakreslil kousek a papír si posílaly navzájem mezi sebou ve skupině, což bylo úžasné sledovat, jak se dokážou mezi sebou domluvit na postupu práce. Jen v jedné skupině nastal problém, že některé děti chtěly pracovat samostatně a nechtěly příliš spolupracovat, ale nakonec se také společně domluvily. Jediný problém nastal, když si děti měly v každé skupině zvolit modela či modelku. Děti se začaly ve skupinách dohadovat, jelikož tuto roli chtěli plnit všichni. Nakonec jsem určila, že modelové/modelky mohou být v každé skupině dvě děti, tím se situace vyřešila. Při prezentování svých prací bylo vidět, že jsou děti pyšné na to, co vytvořily a tím pádem dokázaly bez problémů říct ostatním, jak pracovaly, co vytvořily, z jakých materiálů atd.
<b>Zhodnocení produktu</b>	Prvním vytvořeným produktem byly návrhy, které děti vytvářely ve skupinách. Nechala jsem děti pracovat samostatně, nezasahovala jsem jim do činnosti a děti zvládly vytvořit úžasné návrhy. Používaly různé barvy, vzory, které byly tvořeny různými geometrickými tvary a když jsem děti u navrhování sledovala a pozorovala, zaznamenala jsem, že nad návrhy

<b>Doporučení a změny do budoucí praxe</b>	<p>opravdu přemýšlí a jelikož dopředu věděly, z jakých materiálů poté budou návrhy realizovat, zaznamenala jsem také, že se někteří zamýšlely nad tím, jaký materiál by byl na danou část nejlepší zvolit, což je skvělé zjištění, že nad tím děti takto přemýšlely. Děti opravdu ze začátku tvořily podle svých návrhů, později však dotvářely oblečení podle své fantazie, což ale nevnímám jako chybu.</p> <p>V podstatě všechny aktivity, které proběhly v rámci tohoto výstupu, bych do budoucí praxe doporučila v podobě, v jaké proběhly. Jediné, co bych příště udělala jinak je to, že bych práci rozčlenila do více dnů, protože celkový výstup byl velmi časově náročný. Tudíž bych jeden den tvořila s dětmi návrhy a druhý den bychom vytvářely oblečení. Jiné návrhy na změny do budoucí praxe nemám.</p>
--	---

### 5.2.2.7 Výstup č. 8., 9. – Proč využít přírodní materiál ve tvořivých činnostech?

#### Cíle:

- Rozvíjet představivost.
- Naučit děti grafickou techniku „obtiskování předmětů“.

#### Kompetence:

- Děti dokážou přenést svou představu na plochu.
- Děti umí využít grafickou techniku „obtiskování předmětů“.

#### Pedagogické strategie:

- **Organizační formy:** projektová výuka
- **Metody:** demonstrace, projektová metoda, práce s přírodninami, manipulace s výtvarnými pomůckami
- **Prostředky a pomůcky:** výkresy velikosti A4, pastelky, tužky, fixy, voskovky, papírové geometrické tvary, brambory (tiskátka), štětce, temperové barvy, papírové obálky, papírové tašky

**Průběh výstupu:**

Tento výstup je zaměřen na grafický design a corporate design. Úkolem dětí bude vytvořit nejprve návrh, podle kterého poté děti budou dále tvořit. Následně děti dostanou papírovou dárkovou tašku a obálku a děti přenesou své návrhy na tyto předměty.

1. Motivace: Učitelka uvede děti do dnešní činnosti. Jelikož je toto poslední výstup v rámci projektu, záměrem je, aby si děti vyzkoušely vše, co se v jeho průběhu naučily.
2. Hlavní část: Nejprve si děti vytvoří návrhy, podle kterých následně budou dále tvořit. Dětem bude ukázáno několik geometrických tvarů, konkrétně kruh, čtverec, trojúhelník a obdélník. Z těchto tvarů si děti vyberou jeden nebo více a jejich úkolem bude zvolit si tři barvy a na papír si navrhnut kompozici z těchto barev a tvarů. Učitelka bude mít již připravené vyřezané tvary v tiskátkách z brambor. Když budou děti hotovy s návrhy, budou chodit za učitelkou, ta jim dá papírovou tašku a obálku a také tiskátka podle tvarů z jejich návrhu. Nyní bude úkolem dětí potisknout předměty podle svých návrhů. Pomocí štětce nanesou na tiskátko barvu korespondující s barvou z návrhu. Na oba předměty takto vytvoří kompozici a nechají zaschnout.
3. Závěr: Zhodnotíme společně s dětmi celý projekt a to tak, že si společně projdeme výstavu, kterou jsme během něj vytvořily z výtvorů dětí. Zastavíme se u všech devíti výtvorů a zopakujeme si společně, co jsme se naučily, o čem jednotlivé výstupy byly, co jsme vytvořily atd. Děti také mohou říct, co jim dělalo největší problémy, co je naopak nejvíce bavilo a co jim nejvíce šlo a co by si popřípadě chtěly zopakovat znovu.



Obrázek 16 - Zdobení dárkových tašek a obálek



Obrázek 17 - Vytvořené dárkové tašky a obálky



Tabulka 9 - Vlastní reflexe výstupu č. 8., 9.

Výstup č. 8., 9.	Proč využít přírodní materiál ve tvořivých činnostech?
<b>Zhodnocení zvoleného tématu</b>	Téma bylo správně zvoleno. Mohla jsem však využít při práci s dětmi více přírodních materiálů.
<b>Zhodnocení zvolených cílů</b>	<p>Rozvíjet představivost: Cíl by splněn. Děti využívaly svou představivost při tvorbě návrhů i při přenesení návrhů na dané předměty.</p> <p>Naučit děti grafickou techniku „obtiskování předmětů“: Cíl byl splněn. S touto grafickou technikou děti v rámci projektu již dříve pracovaly a dnes si ji zopakovaly. Techniku již bez problémů ovládaly, tudíž byl podle mého názoru cíl naplno splněn.</p>
<b>Zhodnocení zvolených didaktických strategií</b>	Organizační forma a metody byly zvoleny podle mého názoru správně. Pomůcky jsem zvolila také správně. Mohla jsem ale v návaznosti na dané téma využít více přírodních materiálů jako pomůcek.
<b>Charakteristika dětí</b>	Osmého a devátého výstupu zaměřeného na grafický design a corporate design se zúčastnilo 10 dětí, z toho 4 chlapci a 6 dívek. Jelikož byl pátek, přišlo dnes dětí do třídy méně než ostatní dny. Při představení dětem dnešního programu jsem na dětech již viděla známky únavy ze všech těch náročných činností z předchozích dnů. Tudíž jsem se rozhodla, že dětem dám možnost volby a zeptala jsem se jich, kdo by chtěl dnes ještě tvořit. Zájem mělo, jak jsem již zmínila 10 dětí. S těmito dětmi jsem začala tedy tvořit. Byly to opravdu děti, které tvoření baví, takže nebyl žádný problém. Neproběhly žádné konflikty mezi dětmi a celý výstup tak probíhal podle mých představ a v poklidu.
<b>Zhodnocení produktu</b>	Produkty dnešního výstupu dopadly více méně podle mých očekávání. Děti dokázaly vytvořit návrhy podle požadavků. Nechala jsem jim volnou ruku při míchání a konzistencí barev.

**Doporučení a změny  
do budoucí praxe**

Děti správně zvolily barvy a tvary podle návrhů. Některé děti měly však problém s mícháním barev a s použitím tiskátek. Proto na některých finálních výtvorech byly vidět čisté barvy a na některých smíchané. Stalo se to proto, jelikož některé z dětí si tiskátko po použití jedné z barev očistilo a poté až použilo barvu další, jiné děti však na jednu barvu začaly nanášet druhou, proto některé kompozice nevypadaly tak, jako na návrzích. Toto však nevnímám jako chybu. U některých dětí byly opět znát projevy kreativního myšlení, když jsem zaznamenala, že přemýšlejí nejen o rozložení tvarů na předměty, ale také právě nad mícháním barev.

Příště bych vymyslela činnosti tak, aby děti mohly využít více přírodních materiálů. Mohly by si tak vyzkoušet nové a pro ně zcela netradiční materiály ve výtvarných činnostech a bylo by to pro děti určitě přínosné.

## 6 EVALUACE PROJEKTU

Evaluace projektu s názvem „S designem ke kreativité“ byla vytvořena ze strany učitelky dané třídy mateřské školy. Jako metoda evaluace bylo zvoleno pozorování učitelkou třídy. Evaluace proběhla v písemné formě jako zpětná vazba projektu a to po jeho skončení.

Evaluace byla provedena také z mé strany jako vlastní reflexe, kde byla zhodnocena vlastní práce, práce dětí, zvolené didaktické strategie, výsledné produkty atd.

Při srovnání vlastní reflexe a evaluace paní učitelky bylo na základě obou pohledů vyvozeno pět hlavních kategorií. Ty jsou zaměřeny na komunikaci s dětmi, výběr činností, motivaci před činnostmi, použité materiály a využitelnost projektu v praxi.

### 6.1 Vlastní reflexe

S celým projektem jsem velmi spokojená.

Věděla jsem, že bude obtížné s dětmi zkoušet typy činností, na které nejsou zvyklé, ale přístup dětí k celému projektu a ke všem jeho částem byl skvělý. Ověřila jsem si, že činnosti odpovídaly věku a schopnostem dětí. Také místo realizace bylo zvoleno správně. Jen s délkou činností jsem nebyla příliš spokojená, byly příliš dlouhé.

Témata byla tvořena v návaznosti na jednotlivé činnosti. Každý výstup byl zaměřen na jeden druh designu. Témata byla volena tak, aby umožnily efektivní práci s dětmi i s různými materiály.

Většinu stanovených cílů jednotlivých výstupů jsem v rámci tvořivých činností splnila. Blíže se nad splněním jednotlivých cílů zaměřuji ve vlastních reflexích výstupů v rámci kapitoly 5. Co se týče edukačních cílů celého projektu, v rámci možností byly splněny. Jedná se o cíle rozvíjet kreativitu, rozvíjet imaginaci a podporovat aktivní řešení problémů. Tyto cíle jsou spíše obecné a je tudíž nutné s dětmi na nich pracovat dlouhodobě.

Organizační formou celého projektu byla projektová výuka, u jednoho výstupu proběhla vzdělávací centra. Tyto organizační formy byla dodržena a výsledkem výstupu byl vždy nějaký produkt, jak u projektové výuky, tak u vzdělávacích center. Vzdělávací centra bych pro činnosti, které jsem připravila, příště nezvolila. Metody jsem využívala různé a vybírala jsem je podle toho, čeho jsem u dětí chtěla dosáhnout, snažila jsem se pomocí vybraných metod dosáhnout efektivního výsledku. Pomůcky jsem se snažila dětem nabízet jak tradiční, se kterými se setkávají v každodenním životě, ale také netradiční, se kterými ještě nepracovaly.

Některé pomůcky, které jsem zvolila hlavně v úvodním výstupu, bych příště změnila. Jelikož se jednalo o ukázky různých předmětů ve formě obrázků, přišly mi tyto pomůcky jako příliš statické, tudíž bych příště volila praktické ukázky těchto předmětů, jelikož by mohly být pro děti více motivující a učení by tak bylo efektivnější. Některé z pomůcek mohly být pro děti při špatném zacházení nebezpečné. Já jsem ale dbala na to, abych děti vždy poučila o bezpečnosti a manipulaci s pomůckami a dohlížela na jejich bezpečnost. I když si myslím, že pomůcky byly velmi různorodé a pestré, v průběhu projektu jsem přišla na mnoho dalších pomůcek, které by se daly využít.

Samotné činnosti podle mě byly zvoleny správně. Snažila jsem se zařadit vždy před činností nějakou motivaci ať už v podobě rozhovoru, hry atd. Myslím si, že motivace často pomohla k většímu zájmu o nadcházející činnosti a tudíž bych motivační činnosti hodnotila ve výsledku jako efektivní, kognitivní, smysluplné a co je hlavní, motivační a inspirující. Dětem jsem se snažila vždy pomoci, když si nevěděly rady. Zároveň jsem se ale také snažila o to, aby pracovaly samostatně a aby nebyly nikým omezovány. Některým dětem bylo nutno pomoci více, jiným méně. Respektovala jsem individuální odlišnosti dětí. Při zadávání úkolů jsem podle mě vysvětlovala zadání srozumitelně. Hodně jsem v rámci činností pokládala otázky a vedli jsme společně rozhovory, které taky napomohly jak k motivaci, tak i ke kreativnímu procesu. Při tvořivých činnostech jsem vždy předvedla dětem praktickou ukázkou, která děti mohla inspirovat, ale u většiny činností také mohly postupovat podle sebe.

Jako nevýhodu vnímám časovou dotaci činností. Činnosti tak, jak byly v rámci projektu zrealizovány, byly příliš časově náročné. Bylo by vhodné některé činnosti rozdělit do více dnů, aby děti neztratili pozornost u činností, jelikož tak se přerušuje také kreativní proces a činnost tak ztrácí význam. Dále by bylo vhodné pracovat také s menšími skupinami dětí, aby měly všeobecně větší klid na svou tvořivou činnost a aby se učitelka mohla jednotlivým dětem více věnovat. Předešlo by se tak špatné organizaci v rámci jednotlivých výstupů a možná také k některým nežádoucím projevům chování u dětí.

Tabulka 10 - Vlastní reflexe

Vlastní reflexe	
<b>Klady</b>	Vhodně zvolené činnosti
	Splnění stanovených cílů
	Naplnění didaktických strategií
	Atraktivní a motivující pomůcky
	Poučení o bezpečnosti práce s pomůckami
	Podporování samostatnosti dětí
	Praktické ukázky výrobků
	Smysluplná motivace
	Projekt je s úpravami využitelný v praxi
	<b>Zápory</b>
Časová dotace činností	

## 6.2 Evaluace učitelky MŠ

Nejprve se studentka představila v rámci ranního kruhu dětem a vysvětlila jim, co je čeká po celou dobu projektu. Děti formou hry poznávaly různé struktury tvary a materiály předmětů. Následně měly možnost pracovat s tuhou hmotou, ze které si podle předkresleného návrhu vytvořily tvar talířku. Po zaschnutí si výrobek namalovaly barvami podle návrhů. Studentka po celou dobu dětem srozumitelně vysvětlovala postup a ochotně byla nápomocna slabším dětem.

Dále jsme si povídali o designu, návrhářství a špercích. Děti vyráběly náhrdelník nebo náramek z drátu a zbytkových materiálů jako např. z těstovin, látek, korálků a jiných.

Další vzdělávací nabídka zahrnovala výrobu papírové krabičky, kterou si děti vyzdobily pomocí šrafování. Měly možnost poznat a osahat si různé struktury materiálů (list ze stromu, protiskluzová podložka atd.). Také obtiskovaly ovoce na papír a tvořily originální etikety na zavařovací sklenice, které si pak s dopomocí nastříkaly dekoračním sprejem.

Také proběhla módní přehlídka. Děti dostaly za úkol nakreslit do obrysu ženské a mužské postavy oblečení podle své fantazie. Podle nakresleného návrhu se poté z různých zbytkových materiálů, např. z krepových papírů, barevných papírů, lepicích pásek atd. po malých skupinkách pustily do výroby modelu na vybraných dětech (model/modelka).

Dále poznávaly geometrické tvary a obtiskovaly je do různých kompozic na papírovou obálku a papírovou dárkovou tašku.

**Shrnutí:** Zvolené činnosti ve vzdělávací nabídce byly zaměřeny na rozvoj hrubé a jemné motoriky a k získání orientace v oblasti umění a designu, ale především k rozvoji fantazie, představivosti a kreativity. Hry a aktivity v ranních hodinách před samotnou tvůrčí činností byly smysluplné a kognitivní. Děti na jejich základě navázaly na již zmíněnou činnost. Studentka při těchto činnostech kladla otázky a hledala odpovědi, diskutovala s dětmi nad tématy. K činnostem byly využívány praktické předměty a pomůcky, se kterými se dítě běžně setkává, ale i ty netradiční. Studentka před samotnou činností vždy srozumitelně vysvětlila postup a předvedla praktickou ukázkou. Součástí bylo vždy i poučení o bezpečnosti a manipulaci s pomůckami. Děti na výklad pružně reagovaly, byly veselé a hravé. Nevýhodou byla časová dotace pro zvolené činnosti, tzn. vzhledem k tomu, že na určité aktivity byl striktně vyhrazen určitý čas kvůli režimu MŠ, musely vyrábět všechny děti společně. Při tak velkém počtu dětí musela studentka pružně reagovat na občasná konflikty a dohadování dětí. Její přístup k dětem byl kamarádský a respektovala jejich odlišnosti.

**Doporučení:** Aktivity ve vzdělávací nabídce by bylo vhodné praktikovat s malými skupinami dětí, optimálně s pěti až šesti dětmi. Před každou aktivitou se doporučuje dětem připomenout pravidla bezpečnosti (např. práce s drátem, se sprejem atd.), což ale studentka vždy provedla.

Praxi hodnotím velmi kladně.

*Tabulka 11 - Evaluace učitelky MŠ*

<b>Evaluace učitelky MŠ</b>	
<b>Klady</b>	Smysluplná a kognitivní motivace před činnostmi
	Návaznost činností
	Kladení otázek a hledání odpovědí

<b>Zápory</b>	Netradiční pomůcky
	Praktické ukázky výrobků
	Přístup studentky k dětem
	Časová dotace činností
	Příliš velké skupiny dětí pro tyto činnosti

### 6.3 Srovnání vlastní reflexe a evaluace učitelky MŠ

Při srovnání vlastní reflexe s evaluací učitelky MŠ jsem došla k závěru, že jsme se více méně shodly v zásadních věcech. Bylo zjištěno několik kladných bodů, ve kterých jsme se navzájem shodly, ale také několik zásadních záporných poznámek, které by se do budoucí praxe musely promyslet a změnit, v žádném ze svých názorů jsme se ale nerozcházely.

Z obou pohledů je zřejmé, že projekt byl pro děti přínosný a pro budoucí praxi mateřských škol inspirující. Jelikož mé edukační cíle byly splněny a celý projekt byl tedy úspěšný, je to důkazem toho, že by se design mohl zařadit do RVP PV jako jedna z možností využití ve výtvarných činnostech v mateřských školách. Je nutné však s dětmi dělat tento druh činností delší dobu a tím tak prohlubovat schopnost imaginace a rozvíjet dále kreativní myšlení i podporovat aktivní řešení problémů.

V následující tabulce je shrnuto podrobné srovnání vlastní reflexe s evaluací učitelky MŠ. Jak jsem již zmínila, toto srovnání je rozděleno do pěti hlavních kategorií, které byly vyvozeny z obou pohledů.

Tabulka 12 - Srovnání vlastní reflexe a evaluace učitelky MŠ

<b>Srovnání vlastní reflexe a evaluace učitelky MŠ</b>				
	<b>Vlastní reflexe</b>		<b>Evaluace učitelky</b>	
	<b>Klady</b>	<b>Zápory</b>	<b>Klady</b>	<b>Zápory</b>
<b>Komunikace s dětmi</b>	Respektování odlišností dětí.		Respektování odlišností dětí.	

	Podporování samostatnosti dětí. Pomoc slabším.		Srozumitelné vysvětlování úkolů i postupů. Přístup studentky k dětem. Pomoc slabším.	
<b>Výběr činností</b>	Vhodně zvolené činnosti. Praktické ukázky postupů a výrobků. Návaznost činností. Kladení otázek a hledání odpovědí, společné diskuze.	Časově náročné činnosti pro jeden výstup (rozdělit do více výstupů).	Neobvyklé činnosti. Praktické ukázky postupů a výrobků. Návaznost činností. Kladení otázek a hledání odpovědí, společné diskuze.	Časově náročné činnosti pro jeden výstup (rozdělit do více výstupů).
<b>Motivace před činnostmi</b>	Smysluplná a kognitivní motivace.		Smysluplná a kognitivní motivace.	
<b>Použité materiály</b>	Atraktivní a motivující pomůcky a materiály. Poučení o bezpečnosti práce s pomůckami.	Některé pomůcky byly příliš statické.	Netradiční pomůcky. Velké množství pomůcek a materiálů. Poučení o bezpečnosti práce s pomůckami.	



<b>Využitelnost projektu v praxi</b>	Možnosti vyzkoušet si materiály před činností.		Možnosti vyzkoušet si materiály před činností.	
	Projekt je s úpravami využitelný v praxi.	Časová dotace. Velké skupiny dětí.	Projekt je s úpravami využitelný v praxi.	Časová dotace. Velké skupiny dětí.

## 7 DOPORUČENÍ PRO PRAXI

Tento výtvarný projekt zaměřený na různé druhy designu je důležitý hlavně pro rozvoj kreativity. Jak je popsáno v teoretické části práce, s kreativitou souvisí další procesy jako například fantazie, představivost a imaginace.

Projekt je vytvořen pouze pro předškolní děti, jelikož činnosti v rámci projektu jsou pro mladší děti příliš náročné z kognitivního hlediska. V projektu si děti mohou vyzkoušet tvořivě pracovat s nepřeberným množstvím materiálů a pomůcek, ať už výtvarných či s těmi, které nejsou přímo určeny k výtvarným činnostem, jako například odpadové materiály či přírodniny a další. Právě atraktivita materiálů je velkou výhodou projektu. Je zde využito také mnoho výtvarných technik ať už tradičních, tak i netradičních.

Co je ale ve výtvarných činnostech v rámci tohoto projektu nové a jedinečné, je tvorba návrhů. Jak bylo zjištěno, tak právě kresebné i jiné návrhy vedly často u dětí k rozvoji kreativního myšlení a k hlubokému rozvoji imaginace. Doporučovala bych tedy děti tímto způsobem při výtvarných činnostech vést, jelikož byla prokázána smysluplnost využití designu v mateřské škole. Naplnění cílů tohoto projektu je ale velmi dlouhodobý proces a v rámci devíti výstupů se nedají cíle zcela naplnit. Doporučuji tedy projekt aplikovat jako dlouhodobější, nejlépe v rámci celého školního roku.

Činnosti v rámci projektu se musí postupně realizovat s menšími skupinami dětí, jelikož bylo zjištěno, že pro větší počet dětí nebyly činnosti tak efektivní, jako by mohly být, kdyby pracovaly děti ve větším klidu a s méně lidmi okolo. Adekvátní počet doporučuji zhruba 5-7 dětí v jedné skupině. Činnosti tak, jak jsou představeny v projektu, by měly být rozděleny do více dnů, jelikož jsou poměrně náročné a je důležitá pozornost dětí při činnostech. Pokud dítě ztratí pozornost u činnosti, může být tak narušen proces kreativního myšlení.

Myslím, že velký význam tomuto projektu by mohlo dát také portfolio, které by mohla učitelka každému dítěti vytvořit a sledovat tak, jaký je pokrok dítěte právě v rozvoji kreativního myšlení. Je zřejmé, že některé děti inklinují k výtvarným činnostem více a některé méně. Některé mají větší výtvarný talent, ale tento projekt je určený pro všechny děti bez ohledu na talent. Schopnost kreativně myslet se v konečném důsledku neodráží pouze v estetické oblasti, ale i v jiných oblastech rozvoje.

## ZÁVĚR

Mým osobním záměrem této bakalářské práce bylo dokázat, že dnešní pojetí výtvarné výchovy by mohlo být jiné, kdyby se přístup učitelů mateřských škol k výtvarným činnostem změnil a byly by zařazeny takové činnosti, které rozvíjejí děti předškolního věku v oblasti kreativity a dalších důležitých oblastech rozvoje. Tyto činnosti by měly dětem umožnit, aby se mohly samy realizovat, rozvíjet své nápady a tak rozvíjet svůj potenciál kreativního jedince. Chtěla jsem ukázat, že výtvarná tvorba v mateřských školách nemusí být pouze ve formě učitelkou předpřipravených plošných prací, které zaplňují nástěnky na chodbách, ale že lze s dětmi pracovat jinak a efektivněji a že každý dětský výtvar je jakýsi artefakt.

Cílem teoretické části bakalářské práce bylo zanalyzovat různé přístupy k využití designu v předškolním vzdělávání v zahraničí. Analyzovány byly kurikulární dokumenty pro předškolní vzdělávání ze Skotska a Anglie. Dále byla vymezena stěžejní teoretická východiska o designu a jeho náležitostech a to pouze v takové formě, v jaké je design využitelný v předškolním vzdělávání. V neposlední řadě byly sumarizovány poznatky o rozvoji kreativity u dětí předškolního věku a dalších procesech s ní spojených. V závěru teoretické části bakalářské práce byly shrnuty poznatky z předchozích kapitol a byly popsány možnosti, jak design v předškolním vzdělávání v rámci výtvarných činností lze využít.

V praktické části bakalářské práce byl popsán výtvarný projekt s názvem „S designem ke kreativě“, který ukazuje, jak lze zařadit design do výtvarných činností a jak jeho prostřednictvím rozvíjet kreativitu dětí. V rámci projektu bylo využito nepřeberné množství výtvarných i jiných materiálů a využito mnoho tradičních i netradičních výtvarných technik. Projekt byl vytvořen pro děti ve věku 5-7 let a byl uzpůsoben tak, aby jej děti zvládly realizovat. Edukační cíle, které byly stanoveny, byly v rámci možností splněny. Tyto cíle jsou ale spíše dlouhodobé, tudíž je potřeba na jejich rozvoji pracovat po delší dobu.

Zpracování tohoto tématu, které je v předškolním vzdělávání v České republice dosud neprobádáno, mi umožnilo inspirovat se u zahraničních zemí, jak pracovat s designem v rámci výtvarných činností v mateřské škole. Podle mého názoru je toto téma přínosné, jelikož se mi podařilo v rámci projektu docílit obdivuhodných výsledků, které dokazují, že je jeho využití efektivní a smysluplné, a že by design měl být zařazen do obsahu předškolního vzdělávání.

**SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY**

1. *Benchmarks Expressive Arts.* (2017). Edinburgh: Education in Scotland Foghlam Alba. Dostupné z <https://education.gov.scot/improvement/documents/expressiveart-sbenchmarkspdf.pdf>
2. Bezděková, L., Kubecová, M., Kupcová, Z., & Váňová, H. (2016). *Rozvíjíme výtvarné dovednosti a fantazii dětí.* Praha: Raabe.
3. Clark, P. & Freeman, J. (2007). *Design.* Praha: Albatros.
4. *Curriculum for Excellence.* (2017). Edinburgh: The Scottish Government. Dostupné z <https://www2.gov.scot/resource/doc/226155/0061245.pdf>
5. Davido, R. (2008). *Kresba jako nástroj poznání dítěte.* Praha: Portál.
6. Fichnová, K., & Szobiová, E. (2012). *Rozvoj tvořivosti a klíčových kompetencí dětí: náměty k RVP pro předškolní vzdělávání.* Praha: Portál.
7. Gardner, H. (2018). *Dimenze myšlení: teorie rozmanitých inteligencí.* Praha: Portál.
8. Hanek, J. & Bradlerová, T. (2013). *Proč design?.* Dostupné z <http://www.czechdesign.cz/files/publikace-proc-design.pdf>
9. Hauffe, T. (2004). *Design.* Brno: Computer Press.
10. Hazuková, H. (2011). *Výtvarné činnosti v předškolním vzdělávání.* Praha: Raabe.
11. Hazuková, H. (2014). *Objevujeme s dětmi kulturu a společnost: dítě a společnost.* Praha: Raabe.
12. Königová, M. (2007). *Tvořivost: techniky a cvičení.* Praha: Grada.
13. Lennon, K., & Dacey, J. S. (2000). *Kreativita.* Praha: Grada.
14. Lokšová, I., & Lokša, J. (2003). *Tvořivé vyučování.* Praha: Grada.
15. Lupton, E. & Cole, J. F. (2008). *Graphic Design, The New Basics.* New York: Princeton Architectural Press.
16. Matějček, Z. & Pokorná, M. (2004). *Radosti a strasti: předškolní věk, mladší školní věk, starší školní věk.* Jinočany: H & H.
17. Nöllke, M. (2006). *Naučte se myslet kreativně: kreativní techniky pro váš úspěch v praxi.* Praha: Grada.
18. Oliveti, C., & Uzzani, G. (2009). *Design.* Praha: Slovart.
19. *Rámcový vzdělávací program pro předškolní vzdělávání.* (2018). Praha: MŠMT. Dostupné z <http://www.msmt.cz/file/45304?highlightWords=rvp+2018>

20. Slavík, J., Chrz, V., & Štech, S. (2013). *Tvorba jako způsob poznávání*. Praha: Karolinum.
21. *Statutory framework for the early years foundation stage*. (2017). London: Department for Education. Dostupné z [https://www.foundationyears.org.uk/files/2017/03/EYFS\\_STATUTORY\\_FRAMEWORK\\_2017.pdf](https://www.foundationyears.org.uk/files/2017/03/EYFS_STATUTORY_FRAMEWORK_2017.pdf)
22. Stuchlíková, I., Janík, T., Beneš, Z., Bílek, M., Brücknerová, K., & Černochová, M., et al. (2015). *Oborové didaktiky: vývoj, stav, perspektivy*. Brno: Masarykova univerzita.
23. Szobiová, E. (2004). *Tvorivosť, od záhady k poznaniu*. Bratislava: Stimul.
24. Szobiová, E. (2016). *Tvorivosť - poznávanie tajomstiev*. Plzeň: Vydavatelství a nakladatelství Aleš Čeněk.
25. Vágnerová, M. (2007). *Vývojová psychologie pro obor Speciální pedagogika předškolního věku*. Liberec: Technická univerzita v Liberci.
26. Yalcin, M. (2013). *Progressive Development of Creative Design Skills from Kindergarten Education*. Dostupné z [https://www.researchgate.net/publication/282470266\\_Progressive\\_Development\\_of\\_Creative\\_Design\\_Skills\\_from\\_Kindergarten\\_Education](https://www.researchgate.net/publication/282470266_Progressive_Development_of_Creative_Design_Skills_from_Kindergarten_Education)

## SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

RVP PV Rámcový vzdělávací program pro předškolní vzdělávání.

MŠ Mateřská škola

**SEZNAM OBRÁZKŮ**

Obrázek 1 - Barva .....	34
Obrázek 2 - Tvar .....	35
Obrázek 3 - Inspirace – misky .....	38
Obrázek 4 - Tvarování talířů a misek .....	38
Obrázek 5 - Vytvořený talíř 1 .....	42
Obrázek 6 - Vytvořený talíř 2 .....	42
Obrázek 7 - Vytvořený talíř 3 .....	43
Obrázek 8 - Myšlenková mapa – móda .....	46
Obrázek 9 - Vytvořené šperky .....	47
Obrázek 10 - Vytvořené dárkové krabičky (frotáž) .....	52
Obrázek 11 - Vytvořené etikety (obtiskování ovoce) .....	53
Obrázek 12 - Kartičky ke hře .....	57
Obrázek 13 - Návrhy oblečení .....	58
Obrázek 14 - Vytvořené oblečení 1 .....	58
Obrázek 15 - Vytvořené oblečení 2 .....	59
Obrázek 16 - Zdobení dárkových tašek a obálek .....	63
Obrázek 17 - Vytvořené dárkové tašky a obálky .....	63

**SEZNAM TABULEK**

Tabulka 1 - Charakteristika projektu .....	29
Tabulka 2 - Návrh obsahu projektu .....	30
Tabulka 3 - Vlastní reflexe výstupu č. 1 .....	36
Tabulka 4 - Vlastní reflexe výstupu č. 2 .....	39
Tabulka 5 - Vlastní reflexe výstupu č. 3 .....	43
Tabulka 6 - Vlastní reflexe výstupu č. 4 .....	47
Tabulka 7- Vlastní reflexe výstupu č. 5., 6. ....	54
Tabulka 8 - Vlastní reflexe výstupu č. 7. ....	59
Tabulka 9 - Vlastní reflexe výstupu č. 8., 9. ....	64
Tabulka 10 - Vlastní reflexe .....	68
Tabulka 11 - Evaluace učitelky MŠ .....	69
Tabulka 12 - Srovnání vlastní reflexe a evaluace učitelky MŠ .....	70



## SEZNAM PŘÍLOH

- P I           Souhlas se zveřejněním výtvorů dětí
- P I           Evaluace učitelky MŠ, 1. část
- P III          Evaluace učitelky MŠ, 2. část

## **PŘÍLOHA P I: SOUHLAS SE ZVEŘEJNĚNÍM VÝTVORŮ DĚTÍ**

Prohlašuji, že všechny děti ze [redacted]  
z předškolního oddělení Poutníků, mají podepsaný souhlas se zpracováním osobních údajů, a  
tudíž jejich výtvary mohou být použity v bakalářské práci studentky Lucie Talarczykové.

[redacted]  
13.9. 2018

## PŘÍLOHA P II: EVALUACE UČITELKY MŠ, 1. ČÁST

Posudek odborné praxe v [redacted], oddělení poutníci, (věková kategorie 5-7 let)

**Studentka: Lucie Talarczyková**

Nejprve se studentka představila v rámci ranního kruhu dětem a vysvětlila jim, co je čeká po celou dobu projektu. Děti formou hry poznávaly různé struktury tvary a materiály předmětů. Následně měly možnost pracovat s tuhou hmotou, ze které si podle předkresleného návrhu vytvořily tvar talířku. Po zaschnutí si výrobek namalovaly barvami podle návrhů. Studentka po celou dobu dětem srozumitelně vysvětlovala postup a ochotně byla nápomocna slabším dětem.

Dále jsme si povídali o designu, návrhářství a špercích. Děti vyráběly náhrdelník nebo náramek z drátu a zbytkových materiálů jako např. z těstovin, látek, korálek a jiných.

Další vzdělávací nabídka zahrnovala výrobu papírové krabičky, kterou si děti vyzdobily pomocí šrafování. Měly možnost poznat a osahat si různé struktury materiálů (list ze stromu, protiskluzová podložka atd.). Také obtiskovaly ovoce na papír a tvořily originální etikety na zavařovací sklenice, které si pak s dopomocí nastříkaly dekoračním sprejem.

Také proběhla módní přehlídka. Děti dostaly za úkol nakreslit do obrysu ženské a mužské postavy oblečení podle své fantazie. Podle nakresleného návrhu se poté z různých zbytkových materiálů, např. z krepeových papírů, barevných papírů, lepicích pásek atd. po malých skupinkách pustily do výroby modelu na vybraných dětech (model/modelka).

Dále poznávaly geometrické tvary a obtiskovaly je do různých kompozic na papírovou obálku a papírovou dárkovou tašku.

**Shrnutí:** Zvolené činnosti ve vzdělávací nabídce byly zaměřeny na rozvoj hrubé a jemné motoriky a k získání orientace v oblasti umění a designu, ale především k rozvoji fantazie, představivosti a kreativity. Hry a aktivity v ranních hodinách před samotnou tvůrčí činností byly smysluplné a kognitivní. Děti na jejich základě navázaly na již zmíněnou činnost. Studentka při těchto činnostech kladla otázky a hledala odpovědi, diskutovala s dětmi nad tématy. K činnostem byly využívány praktické předměty a pomůcky, se kterými se dítě běžně

## PŘÍLOHA P III: EVALUACE UČITELKY MŠ. 2. ČÁST

setkává, ale i ty netradiční. Studentka před samotnou činností vždy srozumitelně vysvětlila postup a předvedla praktickou ukázkou. Součástí bylo vždy i poučení o bezpečnosti a manipulaci s pomůckami. Děti na výklad pružně reagovaly, byly veselé a hravé. Nevýhodou byla časová dotace pro zvolené činnosti, tzn. vzhledem k tomu, že na určité aktivity byl striktně vyhrazen určitý čas kvůli režimu MŠ, musely vyrábět všechny děti společně. Při tak velkém počtu dětí musela studentka pružně reagovat na občasná konflikty a dohadování dětí. Její přístup k dětem byl kamarádský a respektovala jejich odlišnosti.

**Doporučení:** Aktivity ve vzdělávací nabídce by bylo vhodné praktikovat s malými skupinami dětí, optimálně s pěti až šesti dětmi. Před každou aktivitou se doporučuje dětem připomenout pravidla bezpečnosti (např. práce s drátem, se sprejem atd.), což ale studentka vždy provedla.

Praxi hodnotím velmi kladně.

17.9. 2018

třídní učitelka