

ARTEFILETIKA



PaedDr. Vladimíra SLAVÍKOVÁ

ředitelka 3-třídní Mateřské školy Klubičko

v Okružní 200, 261 01 Příbram VII

telefon: + 420 318 624 902; e-mail: arte-4ms@volny.cz; <http://skoly.pb.cz/MSKlubicko>

ARTEFILETIKA

artphiletics

- ✓ Edukační koncepce založená na spojení umělecké tvůrčí činnosti (arte) s reflektivním dialogem (prostor sdělovat...)
- ✓ (philetics) propojení emocionálního a sociálního rozvoje s rozvojem intelektuálním



ARTEFILETIKA



Artefiletika je *reflektivní, tvořivé a zážitkové* pojetí vzdělávání.

➤ Vychází z umění a expresivních kulturních projevů (výtvarných, dramatických, hudebních apod.)

➤ Směřuje k poznávání i sebepoznávání prostřednictvím reflektivního dialogu o zážitcích expresivní tvorby nebo vnímání umění.

- To znamená, že děti **ztvárňují svůj prožitek** prostřednictvím určitého **uměleckého výrazu** (výtvarného, hudebního, dramatického apod.).



- O svých pocitech si nakonec ve skupině povídají. Sdělují si, co se jim povedlo či nepovedlo a proč nebo co se jim líbilo anebo nelíbilo a proč asi?



Přitom nenásilnou formou spojují osobně důležitá témata s poznatky o jejich řešení v kultuře anebo umění, o umělcích a o historii.



Dvojí svět

reálný
skutečný

„jako“
fikční

Svět, ve kterém děti **reálně** žijí, pohybují se, vnímají vše kolem sebe.



Svět, který je „jako“ – je to představa ve fantazii, ve hře, o které dítě ví, že není „doopravdy“. V předškolním věku slouží k lepšímu chápání reálného světa.

Děti se v obou světech přirozeně pohybují.

Přechod ze **světa reality** „doopravdy“ do **světa fikce** „jako“ a **zase zpět** patří především v předškolním věku mezi nejpřirozenější aktivity dětí.



Základní a typické **uspořádání artefietické skupiny** při úvodní části hodiny, při „ledolamkách“ nebo při *reflektivním dialogu* je kruhové, tj.

„KRUH BEZPEČÍ“

platí v něm „*mít oči k vidění a uši k slyšení*“





Jak artefietiku poznat?

Reflektivní dialog (I)

Dialog o tvorbě podmíněný zážitky z výrazové hry.

Vzdělávací motivy (II)

Spojovací článek mezi osobní zkušeností a tím, co jí může odpovídat v širších kulturních souvislostech.

Propojení poznávání světa s poznáváním sebe sama (III)





Co se děti učí?

Učení nemůže být bezobsažné –
nejde se učit „nic“

Tomu, co se děti mohou učit a
naučit, říkáme *obsah*

Obsah je všechno, co si lze zapamatovat,
znovu vybavit, při činnosti užívat a v
komunikaci pojmenovat

Jednotkou obsahu je *koncept*

Tomu, co si z konceptu pamatuje a užívá jednotlivec, říkáme
prekoncept

OBSAH – VÝZNAM – SMYSL **dialog**

porozumění, dorozumění, aplikace



Obsahem je to, co děti v činnosti ztvárňují, o čem se domlouvají a co si mohou pamatovat.

V reflektivním dialogu se děti postupně učí:

- 1. ve skupině ostatních sdělovat si koncepty**
- 2. uvědomit si své pocity, dojmy, zážitky, zkušenosti pro daný koncept**
- 3. pojmenovat vlastnosti konceptu a dojmy z něj (příjemné i nepříjemné)**

**Koncepty: zima – paní Zima –
podoba zimy;
skutečnost – fantazie**

Základní pojmy

Koncept:

Obsah, který si dítě může uvědomit prostřednictvím pojmu, který může různými způsoby vyjadřovat a zvládat a nad kterým může přemýšlet. Osobní uchopení konceptu dítětem se nazývá prekoncept. Koncept se má dítě naučit zvládat třemi základními způsoby: fakticky, v prožitku, v komunikaci.

POZOR: Koncept může být pojmenován prostřednictvím zadání úlohy, ale to nemusí znamenat, že se dětem v úloze skutečně podaří ho poznávat. Co se skutečně naučily, to se pozná pouze při zpětné reflexi a evaluaci úlohy.

Typy konceptů: tematický – konstruktivní – prožitkový – empatický

Námět:

Společně s technikou součást zadání tvůrčího úkolu. Námět určuje, *co* budou děti tvořit.

Technika:

Společně s námětem součást zadání tvůrčího úkolu. Technika určuje, *jak – jakým způsobem* budou děti tvořit.

4 základní složky konceptu anebo zážitku

- **Tematická rovina** je součást zážitku (konceptu), na kterou lze poukázat a pojmenovat ji
 - „o čem“ zážitek je, čeho se týká, k čemu odkazuje
- **Konstruktivní rovina** je ta část obsahu zážitku (konceptu), která se dá předvádět a tvořit
 - jakým způsobem se něco děje anebo utváří
- **Prožitková rovina** se projevuje ve vlivu, který má zážitek (koncept) na naše emoce a na tělo
 - co pociťuji anebo jsem pociťoval v daném okamžiku
- **Empatická rovina** je tou částí zážitku (konceptu), ve které sdílíme obsah někoho druhého anebo druhých
 - rozpoznáváme v ní shody a rozdíly mezi sebou a tím druhým (druhými), „díváme se očima druhého“

(viz Slavík & Wawrosz 2004, *Umění zážitku, zážitek umění* – 2. díl, s. 159 n.)

DODRŽOVÁNÍ PRAVIDEL

- při tvoření si nic nebourat, neničit
- nerušit při tvoření
- neskákat druhým do řeči
- nechat domluvit
- nerušit při reflektivním dialogu

Například:

1. Na saních

2. Peklo peklíčko s čerty

3. Nadělování pod stroměčkem



LEDOLAMKY

jsou krátké výrazové etudy (cvičení) a předcházejí hlavním činností.



Ledolamky využíváme

- s vyjádřením pohybu
- s vyjádřením pohybu a následným reflekt.dialogem

Mají charakter jednoduché hry s důrazem na uvolněný projev – respektující pravidla.

Jejich funkcí je:

- **převést** – do nového zážitkového prostoru
- **uvolnit** – zbavit děti napětí a umožnit jim autentické chování
- **vyladit** – naladit je k symbolické hře a k zaměření pozornosti na její zvláštní rysy (např.druh pohybů)
- **zapojit** – do společné činnosti zapojit všechny děti i jejich vyučující



Například „Cesty ke kamarádovi“

Koncept: cesty – kamarád

Ledolamka: posílání kašpárka v kruhu s vyjádřením vztahu k němu

Tematická rovina: kamarád ve školce – „Co vás děti napadne za jiná slova, když řeknu slovo kamarád? A je důležitý? Proč?“

Konstruktivní rovina: vytváření cest z jednoho nebo různých materiálů k

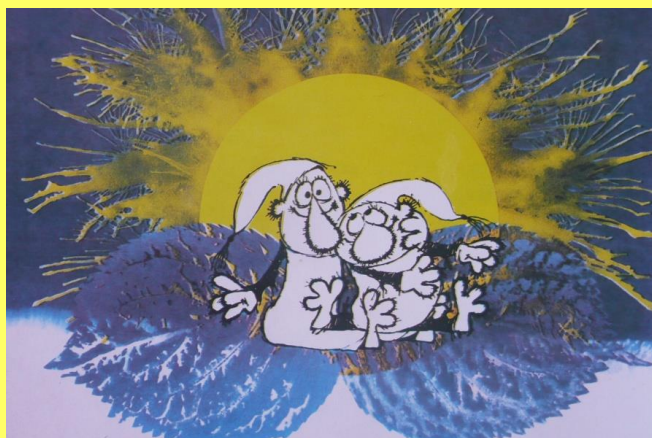
Prožitková rovina:

sdělování, jak se dětem tvořilo, zda si našly cestu i k jinému kamarádovi, jaké se jim povedly cesty...(rovné, klikaté...)

Empatická rovina: s metaforou

Kašpárek je můj kamarád – jaké má vlastnosti – co umí – a co umím já, co kašpárka ve školce naučím?





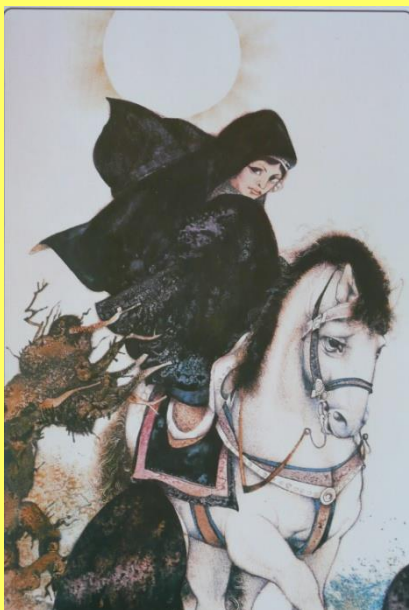
KONCEPT: SLUNCE

**Proč je důležité?
Jeho proměny na obloze – střídání
dne a noci atd.**



**Seznámení s uměním
KONCEPT SLUNCE
ztvárněné různými
malíři**

- ✓ porovnávání –
details
„které slunce tě
zaujalo a proč?“
- ✓ vlastní tvorba



„Korále pro princeznu“



Ledolamka: posílání klubka se sdělením oblíbené pohádky a proč asi?

Hlavní část: „**Korále pro princeznu**“. Děti využijí linií vlny, kam si pokládají kamínky, sklíčka, geometrické tvary – nepravidelně nebo střídavě - jako korále.

Mimo linie si děti samy, ve dvojicích či skupince, tvoří zámek pro princeznu z geometrických tvarů. Nakonec si z látek udělají „princezny“ nebo „prince“.

Reflexe: „Co chceš, aby uměla tvoje princezna a proč?...“

Pomůcky: klubko vlny, geometrické tvary, předem vystřižené oválné tvary – hlavy; kamínky, sklíčka, knoflíky...; odstřižky látek apod.

„NA BRUSLENÍ“



- děti si představují zamrzlý rybník a radovánky s bruslemi; při poslechu hudby např. P. Čajkovského „Labutí jezero“ nebo „Bruslaři“ předvádějí tanec na bruslích (ledolamka – pohybem)
- vezmou si fixy a kreslí svoji postavu v zimním oblečení při bruslení
- postavu si vystřihnou, přilepí kamkoliv do prostoru rybníka, kde se sejde ve skupině 3 – 6 dětí
- při poslechu skladby pak za pomoci modrého pastelu bruslí a zanechávají svoji stopu

DĚTI A JEJICH HODNOCENÍ

- slovně v reflektivním dialogu (líbí x nelíbí; srovnávání; porovnávání apod.)
- symbolicky bodováním
- číselně

