

УДК 373.2:37.036:7

PRINCÍP HRY V UMENÍ A V PREDPRIMÁRNOM VZDELÁVANÍ

Kasáčová Lenka

Katedra výtvarnej kultúry

Pedagogická fakulta Univerzita Mateja Bela v Banskej Bystrici,

Banská Bystrica, Slovenská republika

lenka.kasacova@umb.sk

Abstract: The paper tries to answer the question why is a game – specifically game with the material – so important in pre-primary education. Why children need contact with the material? The game in art is similar to the natural child's play. We look at the principles in art and try to apply even in pre-primary education.

Key words: art game, stimulus of arts, creative experience, phase of the game.

Úvod. V dnešnej dobe pedagogická verejnosť intenzívne vníma zmeny, ktoré ovplyvňujú podmienky a menia aj charakter detstva. Dôvody môžeme pripisovať aj

na konto nových technológií. Každú chvíľu nový a lepší interface – čoraz viac userfriendly softvér a množstvo aplikácií od výmyslu sveta. Chcete tvoriť mandaly za pár sekúnd? Pozorovať hviezdy za bieleho dňa? Naučiť sa anglicky počas noci? Virtuálne meniť počet prejdených krokov na zhodené kilá? Kto by nechcel... Deti tento svet nevyhnutne vŕahuje, lebo poskytuje priestor na interakciu. Učia sa veľmi rýchlo, a preto nie je dnes vôbec zvláštvosťou vidieť dospelých bezradných so svojim telefónom a pýtajúcich radu od svojich detí a vnúčať. Deti už dokážu manipulovať s komunikačnými technológiami, tabletmi a smartfónmi zarážajúco šikovne, ale neraz nás prekvapí nešikovnosť pri jednoduchých manipuláciách s motúzikom, papierom či pohárom vody... Celková zmena životného štýlu našej spoločnosti nesie so sebou pozitíva aj negatíva. Možno konštatovať, že deti sú v domácom prostredí dnes pasívnejšie, lebo z domácností sa vytrácajú tradičnejšie formy tvorivých činností. Na kedysi samozrejmé radosi pri príprave sviatkov v rodinnom kruhu zostáva mamičkám už menej času. Deti sú menej účastné na domácich prácach, v kuchyni a v záhradke, lebo aj mnohí rodičia viac času trávia pred televízorom, počítačom a na sociálnych sieťach. Mamičky v snahe dopriať svojim maličkým plnohodnotné detstvo dajú deťom vytúžené hračky, ale nevedú deti k práci, tak ako tomu bolo prirodzene v predchádzajúcich generáciách.

Tvorivá činnosť je zároveň prácou ako aj hrou.

Význam manuálnej činnosti sa v dobe, keď máme už skoro na všetko stroje postupne vytráca. Tieto práce, ktorých sa vyspelá spoločnosť zbavuje však pre dieťa predstavujú hru, cez ktorú sa učia reálnym činnostiam, poznávajú vlastnosti materiálov, rozvíjajú svoju predstavivosť, citlivosť a zmyslosť. Utvárajú svoje budúce schopnosti, tak ako architekt projektuje budúce funkcie a atmosféru mesta. Deti sa stávajú tvorcami. Je dôležité vytvárať deťom priestor aby sa mohli tvorivo realizovať. Podporou výtvarného nadania detí sa venuje tím pod vedením profesorky Aksman, výsledky týchto skúmaní prinášajú v publikácii NAUKA – SZTUKA – EDUKACJA [1, 2, 3].

O tom že hra je tá najprirodzenejšia činnosť cez ktorú človek od raného detstva poznáva, preskúmava a odhaľuje svet, niet pochýb. Môžeme hovoriť o **kognitívnom rozmere hry**: cez hru – v hre – a hrou dieťa poznáva svet, objavuje súvislosti, nachádza významy, uedomuje si dôsledky svojho konania ale aj konania iných... Pri spoločnej hre vzniká atmosféra radosti, ktorá pomáha aj pri socializácii dieťaťa, lámu sa ľady, deti ale aj dospelí sa prostredníctvom hry skôr zblížia. To je **sociálny rozmer hry**. Hra naplňa pocitom šťastia. Uspokojenie z hry povzbudzuje tvorbu endorfinov a tým vzniká aj v mozgu priaznivé prostredie pre tvorbu nových synapsií. V takomto stave sa dieťa učí lepšie. Túto súčinnosť ilustrujeme schémou.

Nezanedbateľný je **osobnostný rozmer hry**. Keď je dieťa šťastné a niečo s úspechom vykoná zlepšuje sa jeho sebaobraz. Význam hry vyzdvihli aj veľkí pedagógovia minulosti ako Jean Jacques Rousseau, Ján Amos Komenský, Johan Heinrich Pestalozzi a iní.

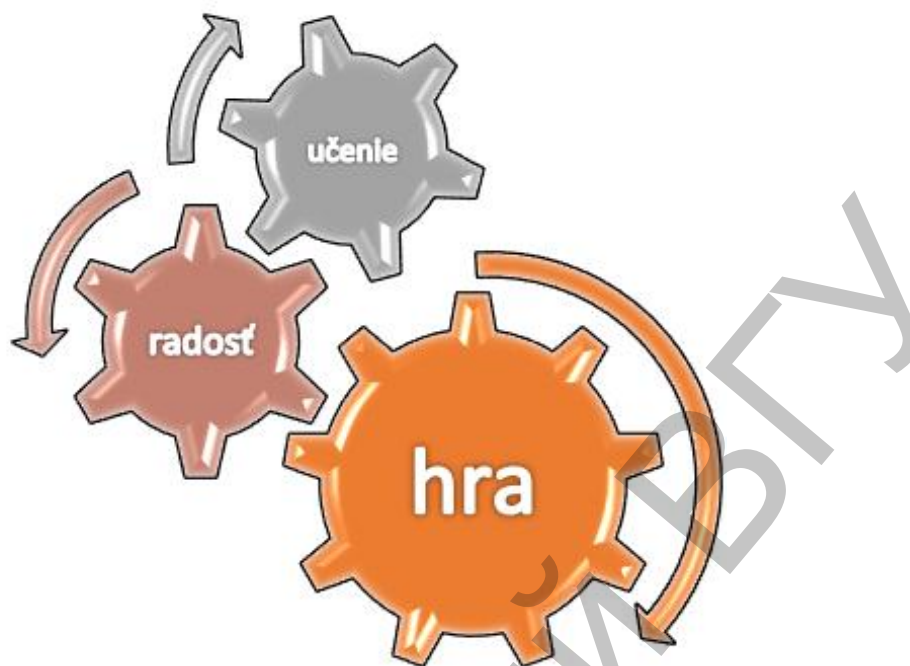


Schéma 1 – Súčinnosť rovín osobnosti pri hre.

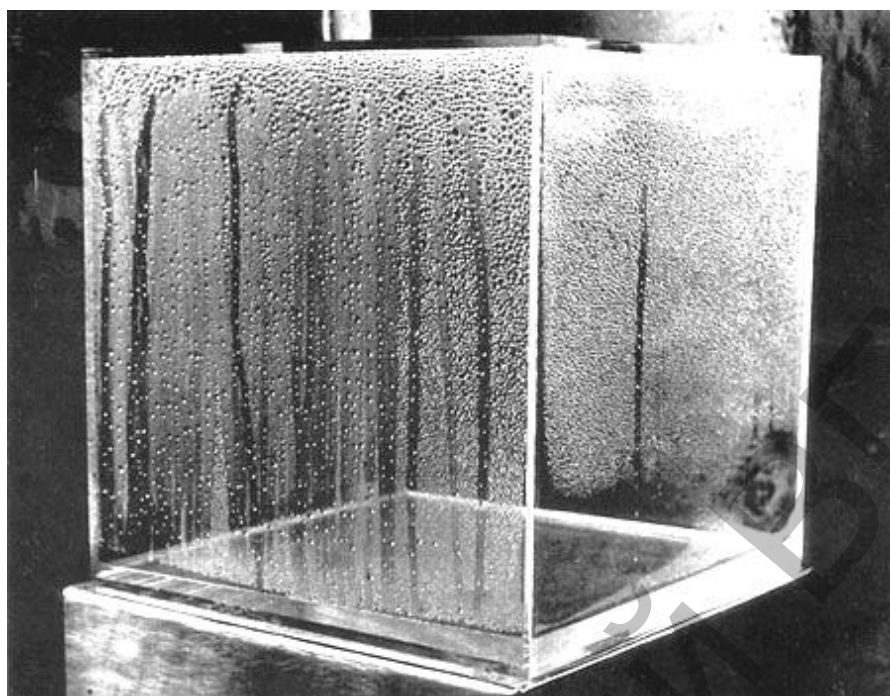
Hra na umelcov.

Pri vytváraní podnetných prostredí sa môžeme inšpirovať aj slovami konceptualistu Josepha Beuysa: „Každý človek môže byť umelcom. ... Umenie je kapitál.“ [4]. Skutočná hodnota je podľa neho sloboda a umenie má silu pretvárať náš život k lepšiemu. Aj mnohí umelci priznávajú, že hra je istým východiskovým princípom ich tvorby. Môžeme si všimnúť, že aj vo veľkom umení a vede prebieha určitá forma hry analogická k detskej hre. Práve tak sa môžeme inšpirovať pri práci s deťmi tým ako sa hrajú súčasní umelci. Na tomto mieste budeme citovať príklady z umenia, ktoré odhaľujú túto hru.

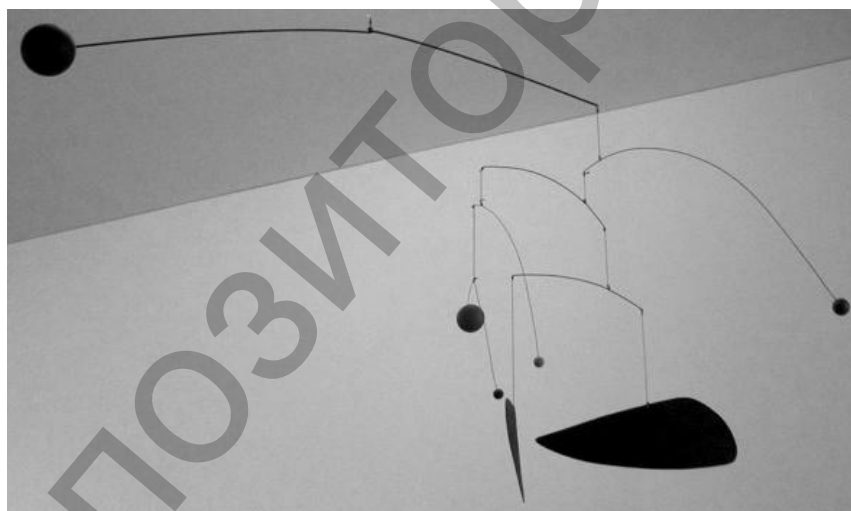
Procesuálne umenie je konceptuálny umelecký smer pre ktorý je dôležitejší ako samotný výsledný artefakt, proces sám. Je tu dôležitý priebeh mechanickej, chemickej, alebo biologickej premeny materiálu. Proces vzniku a zániku. Už spomínaný konceptualista Joseph Beuys [4] pracoval s tzv. neumeleckými materiálmi: tukom, medom a plst'ou. Zaujímavým príkladom je aj Hackeho Kondenzačná kocka. (Obr. 1)

S deťmi môžeme zameriavať pozornosť na rôzne prírodné javy: proces vyparovania a kondenzovania vody môžeme pozorovať v uzavretej nádobe pri zmenách teplôt. Podnetom môže byť aj pozorovanie miznutia stôp zanechaných vodou na teplom asfalte. Topenie snehu a ľadu, mrznutie a kryštalizácia solí.

Fyzikálnymi zákonmi môže byť inšpirovaná hra s ťažiskom prítomná v Calderových mobiloch. Vo svojich dielach zviditeľňuje najjemnejšie závaný vzduchu. Aj „neviditeľné“ veci môžeme ukazovať deťom vo výtvarných hrách s konštrukciami (Obr. 2).



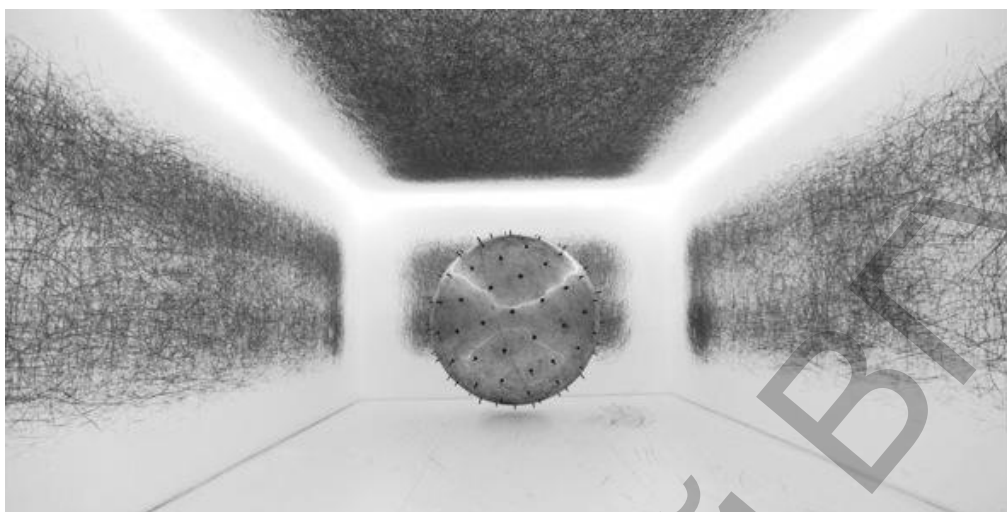
Obr. 1 – HACKE H.: Kondenzačná kocka, inštalácia, dostupné na: https://fr.wikipedia.org/wiki/Hans_Haacke (online: 5.11.2015).



Obr. 2 – CALDER A.: Tate Modern, Mobil, 1932, dostupné na: https://cs.wikipedia.org/wiki/Alexander_Calder (online: 5.11.2015).

Zaujímavé sú interaktívne inštalácie ako napríklad post-digital drawing machine. Ktoré priamo počítajú s účasťou diváka pri tvorbe výslednej inštalácie. (Obr. 3). Lisa Park je interdisciplinárna umelkyňa a performerka. (Obr. 4). Používa v tvorbe biosenzory. Sníma elektromagnetické vlnenie mozgu, úderov srdca, pôsobí na vodu a zviditeľňuje ich tým. Už len samotná hra s kruhmi na vodnej hladine je fascinujúca. Dokonca aj úspechy vedcov sú niekedy dielom šťastnej náhody. Termín serendipita. Znamená taký objav, vynález, riešenie, ktoré je dielom šťastnej náhody, v podstate objavenie niečoho, čo sme ani nehľadali. K takýmto šťastným náhodám dochádza pri

detských hrách pravidelne, ved' práve otvorená myseľ je hlavnou podmienkou vzniku takého objavu. Vidíme len to, čo sme pripravení vidieť.



OBR. 3 – SMIGLA-BOBINSKI K.: ADA, INTERAKTÍVNA INŠTALÁCIA, 2011, DOSTUPNÉ NA: [HTTP://WWW.SMIGLA-BOBINSKI.COM/ENGLISH/WORKS/ADA/VIDEO.HTML](http://www.smigla-bobinski.com/english/works/ada/video.html) (ONLINE: 5.11.2015).



Obr. 4. – PARK L.: Eunoia, inštalácia-performance, 2013, dostupné na: <http://thelisapark.com/#/> (online: 5.11.2015).

Princípy výtvarnej hry.

- **Tvorivá hra** je variabilná jej cieľ nie je dopredu daný. Nie je to didaktická hra, aj keď môže mať kognitívny potenciál,

- **Divergentné úlohy** podnecujú individuálny rozvoj osobnosti, budujú sebadôveru. Nikto nie je víťazom, ale všetci sú víťazi.

- **Uspokojenie z hry** povzbudzuje tvorbu endorfínov. Neurologické výskumy potvrdzujú a my to môžeme intuitívne vnímať pri pozorovaní detí, že v stave šťastia sa dieťa lepšie učí – jeho mozog buduje nové cestičky pochopenia.

• **Význam produktu** – Produkt by nemal byť cieľom, ale výsledok práce môže prinášať druhotné potešenie a úžitok, tým dá činnosti nový zmysel, ktorý mu pripíše dieťa.

Prostredníctvom výtvarných hier u detí môžeme podporovať:

- **spoluprácu** – cez zážitok spoločnej tvorby
- **tvorivosť** – cez vieru vo svoje schopnosti nachádzať riešenia
- **citlivosť** – cez hru s materiálom
- **zmyslovosť** – cez využitie viacerých zmyslov

Cyklus tvorivej výtvarnej hry (schéma 2)

1. prebudiť záujem dieťaťa, vytvoriť „tvorivé ihrisko“, kde platia svoje pravidlá, prizvať dieťa do hry,
2. podnietiť chuť objavovať,
3. aktivizovať všetky deti, podoriť ich,
4. umožniť realizovať sa, dať pocíti úspechu,
5. dať možnosť obohatiť, inšpirovať, poučiť, iných ...



Schéma 2 – Cyklus tvorivej výtvarnej hry.

Ukážky pedagogického uchopenia vybraných umeleckých prístupov

Pokúsime sa sprostredkovať návrhy niektorých výtvarných hier, ktoré sme s deťmi realizovali počas viacerých akcií v rámci neformálneho vzdelávania. Kontext neformálneho vzdelávania, mi umožňuje pracovať s heterogénnymi skupinami, ktoré sú pre výtvarné činnosti veľmi vhodné a dochádza tu k žiadúcemu transferu – učeniu sa detí medzi sebou navzájom. Išlo o výtvarné workshopy organizované v lete 2015 na pôde PF UMB a tvorivé ateliéry, ktoré sme prevádzkovali počas predchádzajúcich rokov v južnom Francúzsku. Nekladíme si za cieľ poskytnúť na tomto mieste detailnejší návod, ale inšpirovať. Vyberáme techniky, ktoré sú vhodné aj pre deti predškolského veku.

VÝROBA RUČNÉHO PAPIER (obr. 5) – objav zo starej Číny, ktorý umožnil slovám letieť svetom, môže dať deťom skúsenosť s primárnou surovinou. Výroba sama je hrou a každý vzniknutý hárok je originál.



Obr. 5 – Výroba ručného papiera (zdroj: archív autorky).

Spájanie častí do celkov a rozvoj plošnej predstavivosti nám umožňuje **MOZAIKA** (obr. 6) – tisíce rokov starý spôsob výzdoby priestorov známy už v Mezopotámii. S trochou odvahy s deťmi môžeme vytvoriť dekorácie v exteriéroch, ktoré vydržia aj dlhšie. Práca s materiálom si vyžaduje svoj čas a kladie dopor – preto navrhujeme robiť miniatúrne mozaiky a vzájomne ich vizuálne spojiť pomocou maľby. Takto sa môže uplatniť každý.



Obr. 6 – Mozaika (zdroj: archív autorky).

LAND ART (obr. 7) – V prírode nájdeme výtvarný materiál aj priestor. Dnes už umenie vzniká aj zo zeme. Pozbierať, vytriediť, poukladať – pritom nemusíme nič zničiť, len premiestniť z miesta na miesto. Deti si pri hre rady zasúťažajú v skulinkách. Výhodou je, že po takejto spoločnej tvorbe v prírode už po sebe nemusíme toľko upratovať. Príroda po nás uprace sama, ale dovtedy sa ešte nejaký čas môžeme tešiť zo spoločného diela.



Obr. 7 – Inštalácia z nájdených prírodnín (zdroj: archív autorky).

GRAFICKÉ ETUDY (obr. 8) – Veľkú plochu pre hru s tvarom a povrchom nám poskytuje príroda v každom ročnom období. Treba len farbu a valček a chuť experimentovať.



Obr. 8 – Grafické etudy (zdroj: archív autorky).

AKČNÁ ALEBO GESTICKÁ MAĽBA (obr. 9) – hra s pohybom a stopou. Sú viaceré spôsoby ako s deťmi využiť potenciál pohybu pri tvorbe. Aj cez hravé

pohybovo-expresívne formy môžeme zlepšovať ich koordináciu pohybov, vnímavosť k sebe navzájom a dať precítiť radosť z akcie.



Obr. 9 – Gestická maľba (zdroj: archív autorky).

PRIENIKY S DRAMATICKÝM UMENÍM – prekvapenia, ktoré prináša gesto, hra s výrazom a tieňom. Holostické prístupy vo výchove využívajú synestéziu – vnímanie viacerými zmyslami. Metodiku spoločnej tvorby prepájajúcu zmysly a vedúcu s tvorivému zážitku rozpracovali v 90-tych rokoch naši pedagógovia pod vedením profesorov Bela Félixa a Lýdie Janákovej v publikácii Maľovaná hudba (obr. 10) – znejúci obraz [5].



Obr. 10 – Maľovaná hudba (zdroj: archív autorky).

Záver. V predkladanom príspevku sme stručne prezentovali návrh overovaných metód využívajúc tvorivú hru ako situáciu, ktorá vedie k zážitku tvorby. Zistiť aký môže mať tento zážitok dopad na sebaopätie dieťaťa, na vieru

vo svoje tvorivé sily a vzťah k činnosti samej si vyžaduje ďalšie kvalitatívne šetrenie diagnostiky.

Bibliografia:

1. AKSMAN, J.: NAUKA – SZTUKA – EDUKACJA: Innowacyjny Model diagnozy, metod, form pracy i opieki nad uczniem zdolnym plastycznie. Krakowska Akademia im. Andrzeja Frycza Modrzewskiego, Kraków 2013. ISBN 978-83-63213-03-9.
 2. AKSMAN, J. – GABZDYŁ J.: Innowacyjny model wczesnoszkolnej edukacji plastycznej. Klasa I. Metodyczne opracowania i materiały dla nauczycieli i studentów do realizacji modelu Nauka-Sztuka-Edukacja. Krakowska Akademia im. Andrzeja Frycza Modrzewskiego: Kraków, 2015. ISBN 978-83-65208-19-4 (zestaw: ISBN 978-83-65208-21-7).
 3. AKSMAN, J. – GABZDYŁ J.: Innowacyjny model wczesnoszkolnej edukacji plastycznej. Klasa I. Materiały pomocnicze dla nauczycieli do realizacji lekcji w klasie I. Krakowska Akademia im. Andrzeja Frycza Modrzewskiego: Kraków, 2015. ISBN 978-83-65208-20-0 (zestaw: ISBN 978-83-65208-21-7).
 4. TISDALL, C.: Joseph Beuys: We Go This Way. London, 1998, ISBN 978-1-900828-12-3.
 5. FELIX, B. – JANÁKOVÁ, L.: Maľovaná hudba – znejúci obraz. Národné osvetové centrum: Bratislava, 1992. ISBN 80-7121-034-X. – Citované vizuálne diela
 6. HACKE H.: Kondenzačná kocka. inštalácia, dostupné na: https://fr.wikipedia.org/wiki/Hans_Haacke (online: 5.11.2015).
 7. CALDER A.: Tate Modern. Mobil, 1932, dostupné na: https://cs.wikipedia.org/wiki/Alexander_Calder (online: 5.11.2015).
 8. SMIGLA-BOBINSKI K.: ADA. interaktívna inštalácia, 2011, dostupné na: <http://www.smigla-bobinski.com/english/works/ADA/video.html> (online: 5.11.2015).
 9. PARK L.: Eunoia. inštalácia-performance, 2013, dostupné na: <http://thelisapark.com/#/> (online: 5.11.2015).
- УДК 37.018.1-058.5:37.06