

EDUKACE A PREZENTACE ARCHEOLOGICKÉHO KULTURNÍHO DĚDICTVÍ

Certifikovaná metodika

Autorský tým: Veronika Mikešová – Marie Opatrná a kol.

(Kristýna Urbanová, Jarmila Valentová, Jiří Košta, Daniel Bursák, Lucie Vélová,
Petra Belaňová)

Metodika je výsledkem řešení tříletého projektu aplikovaného výzkumu NAKI realizovaného v období 2012 – 2014 s názvem: *Archeologie na dosah. Edukace a prezentace archeologického kulturního dědictví.*

Identifikační kód projektu DF12P01OVV045

Příjemce: Národní muzeum

Odpovědný řešitel: PhDr. Jarmila Valentová

2014

Pracovní tým projektu:

Ing. Mgr. Petra Belaňová, Mgr. Daniel Bursák (od 1. 10. 2013), doc. PhDr. Marie Dufková, CSc. (do 31. 12. 2012), Ing. Mgr. Ivana Havlíková-Kocichová, Mgr. Jiří Košta, Mgr. Veronika Mikešová, Ing. Mgr. Marie Opatrná (do 11. 7. 2014), Mgr. Kateřina Perglová, PhDr. Helena Svobodová, Mgr. Marika Tisucká, Mgr. Kristýna Urbanová, PhDr. Jarmila Valentová, Mgr. Lucie Véllová (do 31. 3. 2013)

Oponenti metodiky:

Prof. PhDr. Kateřina Charvátová
Univerzita Karlova v Praze, Pedagogická fakulta
M. D. Rettigové 4, 110 00 Praha 1

PhDr. Milan Salaš, DrSc.
Moravské zemské muzeum
Zelný trh 6, 65937, Brno

Kontakty na autory:

Mgr. Petra Belaňová, Národní muzeum
Václavské náměstí 68, 115 79 Praha 1
petra_belanova@nm.cz

Mgr. Daniel Bursák, Národní muzeum
Václavské náměstí 68, 115 79 Praha 1
daniel_bursak@nm.cz

Mgr. Jiří Košta, Národní muzeum
Václavské náměstí 68, 115 79 Praha 1
jiri_kosta@nm.cz

Mgr. Veronika Mikešová, Národní muzeum
Václavské náměstí 68, 115 79 Praha 1
mikesovaveronika@gmail.cz

Ing. Mgr. Marie Opatrná
opatrnam@seznam.cz

Mgr. Kristýna Urbanová, Národní muzeum
Václavské náměstí 68, 115 79 Praha 1
kristyna_urbanova@nm.cz

PhDr. Jarmila Valentová, Národní muzeum
Václavské náměstí 68, 115 79 Praha 1
jarmila_valentova@nm.cz

Mgr. Lucie Véllová, Národní muzeum
Václavské náměstí 68, 115 79 Praha 1
lucie_velova@nm.cz

Obsah

1. Cíl metodiky	5
2. Vlastní popis metodiky	6
3. Novost postupů a srovnání se stávajícími postupy	7
3.1. Vývoj veřejné archeologie a archeodidaktiky – pojmy, realita, názory	7
3.2. Archeologické kulturní dědictví v legislativním rámci jeho ochrany v ČR	11
3.3. Význam muzejních sbírek v procesu edukace a prezentace	11
3.4. Aplikace muzejně-pedagogických aspektů do edukace a prezentace archeologického kulturního dědictví	11
4. Popis uplatnění metodiky a pro koho je určena	15
4.1. Doporučený okruh uživatelů metodiky	15
4.2. Cílové skupiny edukačních a prezentačních aktivit/archeodidaktiky	15
5. Metodika práce s veřejností	18
5.1. Aktivity interiérové	18
5.1.1. Interaktivní vzdělávací programy pro školy	18
5.1.2. Přednášky	21
5.1.3. Výstavy a doprovodné programy	23
5.1.4. Výtvarné ateliéry	24
5.2. Aktivity exteriérové	28
5.2.1. Archeologie blízkých míst	28
5.2.2. Oživené akce pod širým nebem	30
5.2.3. Dny otevřených dveří na archeologických výzkumech	32
5.3. Digitální technologie v muzejní prezentaci a edukaci archeologie	33
5.3.1. Webové portály	33
5.3.2. Sociální sítě – Facebook	34
5.3.3. Sociální sítě – YouTube	36
5.3.4. Digitální archivy	38
5.3.5. E-learning	39
5.3.6. Další digitální technologie	40
5.4. Spolupráce s jinými subjekty	41
6. Závěr	43
7. Použitá literatura	44
8. Přílohy	47
8.1. Publikované výsledky předcházející metodice	47
8.2. Příklady dobré praxe a vzorové aktivity	48
8.2.1. Interaktivní program pro školy „Za tajemstvím archeologie“	48

8.2.2.	<i>Interaktivní program pro školy „Dějiny pravěku I.“</i>	50
8.2.3.	<i>Vzdělávací program k výstavě Ve stínu Olympu</i>	52
8.2.4.	<i>Interaktivní prvky výstavy Ve stínu Olympu</i>	54
8.2.5.	<i>Oživený den výstavy Ve stínu Olympu</i>	55
8.2.6.	<i>Výtvarné ateliéry a řemeslné dílny</i>	57
8.2.7.	<i>Cyklus exkurzí na archeologické lokality Genius loci aneb archeologie blízkých míst ...</i>	58
8.2.8.	<i>Dotkni se pravěku II. – Čas lovců a sběračů</i>	59
8.2.9.	<i>Komunikační kanály Archeologie na dosah</i>	60
8.2.10.	<i>Audiovizuální spoty</i>	62
8.2.11.	<i>E-learningová platforma Virtuální archeologie</i>	63
8.3.	<i>Seznam doporučených uživatelů</i>	64
8.4.	<i>Oponentský posudek prof. PhDr. Kateřiny Charvátové</i>	65
8.5.	<i>Oponentský posudek PhDr. Milana Salaše, DrSc.</i>	65

1. Cíl metodiky

Metodika vznikla v rámci projektu *Archeologie na dosah. Edukace a prezentace archeologického kulturního dědictví*, který byl realizován v letech 2012–2014 v Národním muzeu a financován Ministerstvem kultury ČR. Předmětem řešení projektu byl aplikovaný výzkum v oboru AC – archeologie, antropologie, etnologie, naplňující tyto tematické priority Programu aplikovaného výzkumu a vývoje národní a kulturní identity (NAKI):

1.4 Movité kulturní dědictví

2.4 Vzdělanost a vzdělávání jako součást kulturní identity národa

Cílem projektu bylo vytvoření ideové základny včetně této metodiky, jak prezentovat archeologii a pravěké a starověké dějiny veřejnosti, obohacovat její povědomí o významném postavení našich oblastí v prehistorických a raně historických obdobích prostřednictvím muzejních sbírek a vytvářet tak pozitivní vztah k archeologickému kulturnímu dědictví. Metodika tak představuje zásadní výstup projektu, který shrnuje dosavadní zkušenosti z aplikovaného výzkumu.

Cíle metodiky jsou následující:

- doporučit takové formy edukace a prezentace archeologie, které by byly atraktivní pro různé věkové a sociální skupiny široké veřejnosti a zároveň by respektovaly odborné poznatky a specifika této vědy
- doporučit konkrétní praktiky a postupy včetně jejich jednotlivých fází, realizovatelné za využití archeologických fondů zejména muzejními, případně dalšími institucemi, které tyto fondy získávají, spravují a vyhodnocují, a formulovat jejich obecná východiska

Obsah metodiky má poskytnout základní orientaci v problematice edukace a prezentace archeologie. V rámci strukturovaných kapitol má být uživatel také obeznámen se základními termíny a diskursem, vyplývajícím z poznatků a hypotéz jednotlivých výchozích disciplín. K pochopení širšího kontextu má přispět metodika nastíněním současné praxe vztahu ke kulturnímu dědictví se zvláštním zřetelem na rovinu archeologickou.

2. Vlastní popis metodiky

V úvodních kapitolách metodiky jsou přehledně vysvětlena základní témata, týkající se prezentace a edukace archeologického kulturního dědictví spolu s určením uživatelů, kteří mohou z metodiky čerpat. Metodika se dotýká nejen kulturních a historických aspektů prezentace a edukace, ale také aspektů pedagogických, které se snaží zohledňovat a osvětlovat jejich uplatnění v archeologii.

Vlastní metodické postupy, jakými osvědčenými způsoby lze provádět prezentaci a edukaci archeologického kulturního dědictví, jsou pak uvedeny v kapitole 5. Metodika práce s veřejností.

Jelikož se metodika zabývá archeologickým kulturním dědictvím a konkrétními postupy, jak ho prezentovat veřejnosti a zlepšovat její vztah k němu, je důležité si nejprve uvést základní myšlenky a fakta, která se archeologického kulturního dědictví a nakládání s ním týkají, a z nichž metodika mimo jiné vychází.

Pro přehlednost byly jednotlivé aktivity, kterými lze prezentovat a edukovat, rozděleny na aktivity interiérové, exteriérové a na aktivity využívající digitální technologie a internet. Každá z aktivit je nejprve rozvedena obecně a teoreticky a doplněna o tabulku se stručně popsanou vzorovou aktivitou, která byla uplatněna a vyzkoušena v rámci projektu Archeologie na dosah. Důkladně jsou pak tyto konkrétní aktivity popsány v kapitole 8.2. Příklady dobré praxe. Mezi přílohami pak lze nalézt některé výstupy projektu, ať už se jedná o fotografie, pracovní listy či ukázky webových aplikací a videí.

3. Novost postupů a srovnání se stávajícími postupy

Tématu popularizace, prezentace a edukace archeologie se doposud nevěnovala žádná certifikovaná metodika. V minulosti sice již v České republice vycházely odborné články zabývající se sledovanou problematikou, témata však dosud nebyla komplexně zpracována do uceleného přehledu. Problematika archeodidaktiky je přitom v současné době velmi aktuální. Reflektuje otázky, jejichž nezbytné řešení bylo v české archeologii dlouhodobě spíše oddalováno. Předložená metodika tak je nejen první českou prací, která se systematicky zabývá popularizací, prezentací a edukací archeologie v praxi, ale klade si také za cíl sloužit jako odrazový můstek pro následnou odbornou diskuzi vedenou v návaznosti na předkládaná témata.

Metodika se zabývá nejen aplikací a inovací dosud klasických postupů v popularizaci, prezentaci a edukaci archeologie, ale zaměřuje se také na využití digitálních prostředků, multimédií a online komunikace. Důraz pak je kladen na problematiku řešení provázání obou přístupů, jak klasických, jako jsou výstavy, přednášky, popularizační publikace, exkurze či oživené dny v muzeích a na archeologických výzkumech, tak i těch moderních, včetně webových stránek, audiovizí či sociálních sítí.

Novost postupů se také projevuje ve snaze aplikovat muzejně-pedagogické poznatky a zkušenosti do popularizace, prezentace a edukace archeologických témat. Toto téma nebylo v odborné literatuře téměř vůbec rozpracováno, ač se jedná o významné téma, které může v mnohém přispět ke zlepšení vztahu české veřejnosti k vědnímu oboru archeologie a také k archeologickému kulturnímu dědictví.

3.1. Vývoj veřejné archeologie a archeodidaktiky – pojmy, realita, názory

Pro srozumitelnost metodiky je důležité si ujasnit pojmy a skutečnosti, kterých se týká, a zasadit je do současného kontextu. Obecně lze říci, že veškerá zde předkládaná problematika se týká vztahu archeologie a široké veřejnosti a jejich vzájemné komunikace. Pro toto odvětví archeologie se v 70. letech 20. století ujal v anglosaském prostředí termín *public archaeology*, pod nímž se skrývá vše, co zahrnuje politické a etické aspekty archeologie a lze ho využít všude, kde se archeologie protíná s živou společností (*Moshenska – Thornton 2010*, 153). Do češtiny bývá *public archaeology* překládána jako *veřejná archeologie*, což je termín sice ne zcela přesný, avšak zatím asi jediný použitelný¹ a také používaný.

Veřejná archeologie se v západních zemích etablovala již před téměř 40 lety, jak tomu však bylo s jejím vývojem u nás? Popularizační aktivity, nejčastěji v knižní formě, pozorujeme v naší archeologii již od doby jejího vyprofilování jako svébytné vědecké disciplíny v 19. a na počátku 20. století². Za připomínku stojí dodnes živý popularizační a edukační přínos E. Štorcha. Na poli odborné stránky byla od závěru 19. století v českých muzeích vybudována řada specializovaných archeologických expozic. Klíčový význam pro rozšíření informací o oboru a jeho popularizaci měly expozice Národního muzea³, ale podstatný byl i přínos expozic některých regionálních muzejních institucí a soukromých sběratelů. V době po 2. světové válce se v souvislosti s rozvojem rozsáhlých archeologických výzkumů objevil fenomén archeologických památníků s expozicemi vybudovanými buď přímo na klíčových lokalitách, nebo v blízkých lokálních muzeích⁴. Od 80. let 20. století se začínají

¹ K rozboru této terminologie detailně *Mikešová 2012*, s. 9.

² Nejvýznamnějším autorem z profesionální sféry je rozhodně Karel Sklenář, který se v řadě studií i populárních prací věnuje problematice vývoje české archeologie (např. *Sklenář 1977: Slepé uličky archeologie*, *Sklenář 1979: Objevitelé zlatého věku*).

³ Především stálá expozice vybudovaná v Národním muzeu J. L. Píčem v 90. letech 19. století (*Urbanová 2012*) a expozice vybudovaná v roce 1958 pracovním týmem pod vedením J. Neustupného a v pozdějších letech dále doplňovaná a upravovaná.

⁴ Do první skupiny patří například památníky v Dolních Věstonicích, ve Starém Městě u Uherského Hradiště či v Mikulčicích, do druhé skupiny můžeme zařadit například část expozice muzea v Kouřimi.

postupně objevovat další formy popularizace archeologie, ať již budeme hovořit o archeologických skanzenech⁵ či o mládežnických sdruženích, zabývajících se rekonstrukcí života pravěké společnosti⁶. Jejich význam byl však po dlouhou dobu spíše okrajový.

Cílená a strategická orientace české archeologie na komunikaci s veřejností však započala až kolem roku 2000, kdy začal vycházet časopis (Re)konstrukce a experiment v archeologii, který se později přerodil v časopis Živá archeologie⁷, jenž má od roku 2008 také samostatnou sekci s názvem „Public Archaeology“. Mezi lety 2005 a 2006 vycházel také graficky i obsahově zdařilý časopis Archeologie, jenž byl určen široké veřejnosti a o jehož úspěchu svědčilo také to, že náklad každého čísla byl vždy rychle vyprodán. Další významný mezník české veřejné archeologie představují také konference Archeologie a veřejnost pořádané občanským sdružením Veřejná archeologie, které proběhly dosud v šesti ročnících s počtem čtyř vydaných sborníků. Na této konferenci se pravidelně schází špička celého oboru včetně zainteresovaných studentů a v rámci příspěvků a diskuzí se snaží řešit veškeré aspekty vztahu české archeologie a široké veřejnosti. V posledních deseti letech narostl také počet archeoparků⁸ a archeoskanzenů⁹ a přibývá i studentů, kteří se tematikou veřejné archeologie zabývají ve svých bakalářských a diplomových pracích (stručně podle *Mikešová 2012*, 15–16). Zcela zásadním krokem v oblasti rozvoje komunikace archeologických témat a pravěkých dějin veřejnosti je moderní expozice Archeoparku pravěku ve Věstarech, realizovaná v budově postavené přímo za tímto účelem. Koncepce všestarského archeoparku v sobě spojuje různé oblasti archeodidaktiky, věnuje se metodice archeologické vědy a, na rozdíl od ostatních podobných institucí, které jsou úzce chronologicky a/nebo teritoriálně profilované, nabízí komplexní pohled na pravěké dějiny¹⁰. Na tento vývoj pak navazuje rovněž projekt Národního muzea Archeologie na dosah, k jehož výstupům patří také tato metodika; jde o první takto orientovaný archeologický projekt v České republice, ojedinělý i svým rozsahem.

Veřejná archeologie zahrnuje velmi široký okruh různorodých témat, jako je legislativa, památková péče, etika, ekonomické a politické aspekty archeologie a samozřejmě také popularizace, prezentace a edukace. Jaký toto všechno má smysl, čeho tím můžeme dosáhnout a jaká jsou naopak úskalí, zde rozebírat nelze¹¹, jelikož cílem metodiky není kompletní odpověď na otázku „proč“, ale doporučení „jak“. Obecně však můžeme cíl veřejné archeologie definovat jako zlepšení vztahu veřejnosti a vědního oboru archeologie a následně i zlepšení vztahu společnosti k archeologickému kulturnímu dědictví. Toto úsilí dnes nevyžaduje pouze znalosti z oblasti archeologie, ale také mnoho dalších znalostí a dovedností z oblastí, jako je marketing, public relations, management, (muzejní) pedagogika, informační technologie či kreativita. Tomu, jak konkrétně tyto dovednosti zapojit do muzejní činnosti, se věnují následující kapitoly. Nejprve je ale nutné vysvětlit obsahovou náplň základních termínů v naší metodice, a těmi jsou popularizace, prezentace a edukace.

Popularizace

Popularizací vědy se v obecné rovině rozumí šíření jejích výsledků ve společnosti a zároveň i budování hlubšího povědomí o daném vědeckém oboru. Smyslu popularizace archeologie již bylo věnováno mnoho stran¹² a její nezbytnost v dnešní době je zcela zřejmá. Méně zřejmá je však otázka, kde, jak a

⁵ Archeoskanzen Březno u Loun vznikl již v roce 1981, k většímu rozvoji archeoparků a archeoskanzenů však dochází až v 90. letech.

⁶ Takovým sdružením je Oddíl experimentální archeologie Mamuti, fungující již od roku 1980.

⁷ Časopis vydává Katedra archeologie Filozofické fakulty Univerzity Hradec Králové.

⁸ K terminologii a užívání jednotlivých názvů viz Langer, J. 2005: Evropská muzea v přírodě.

⁹ V ČR je těchto zařízení v současné době okolo patnácti, přičemž počet záleží na tom, jak taková zařízení definujeme a které konkrétní počiny mezi ně akceptujeme.

¹⁰ Více informací na webu <http://www.archeoparkvsestary.cz/uvod.html>.

¹¹ Podrobně rozebráno v *Mikešová 2012*.

¹² Nejobecněji a nejvýstižněji např. *Bureš 2005, Neustupný 2000, Popelka – Šmolíková 2003, Tichý 2000, Košta – Opatrná 2014*.

kým vlastně archeologie může být popularizována. Donedávna byla popularizace archeologie přijímána jako činnost vyhrazená muzeím, případně jednotlivcům z jiných institucí či neziskových organizací. Klasickými způsoby popularizace pak byly výstavy a expozice, popularizační články a knihy, přednášky a exkurze, v ojedinělých případech také letní školy archeologie (*Bureš – Pařez 2008*) či oživené dny v muzeích pod širým nebem (archeoparcích¹³) nebo na archeologických výzkumech. Popularizace prostřednictvím muzea byla většinou vnímána jako aktivita uzavřená mezi zdmi muzea či na stránkách knih, popularizační aktivity prováděné archeoparky či občanskými sdruženími zase většinou nebyly archeologickou obcí příliš uznávány.

Ve shodě s evropskými trendy se v posledních letech situace proměnila a tak klasické muzejní instituce budují archeoparky (*Grossman – Hildebrant – Starak-Juchniewicz 2012, Paardekooper 2012*), vznikají internetové portály a komunikační kanály, kam přispívají odborníci z různých archeologických institucí, univerzity se spolu s muzei podílejí na organizaci „pravěkých“ dnů pod širým nebem, regionální archeologické instituce (ústavy archeologické památkové péče) pořádají exkurze atd. Tak i prezentace (termín osvětlen níže) muzejních sbírek může být prováděna pod širým nebem (např. formou představení „života“ sbírkových předmětů v jejich původním prostředí s využitím kopií) či naopak archeoparky mohou svou činnost v terénu popularizovat také ve virtuálním světě¹⁴. Důležité je, že dříve rozdílné cesty popularizace archeologie se dnes mohou velmi přirozeně prolínat a díky vzájemné spolupráci více institucí a organizací tak dosahovat mnohem efektivnějších výsledků.

Nesmíme také zapomenout na to, že archeologie je často popularizována také bez přičinění archeologů, a to prostřednictvím současné popkultury. Ať už se jedná o beletrii či audiovizuální tvorbu, většinou v ní nalezneme stereotypní představy o dobrodružné a záhadné archeologii¹⁵. Archeologové po celém světě se těmto představám veřejnosti vůči archeologii (nutno říci, že marně) brání. Ovšem neuvědomují si jeden důležitý fakt, že právě tato romantická představa tajemství odlišuje archeologii v očích veřejnosti od jiných vědeckých oborů a dodává jí na atraktivitě a že pro archeology může být mnohem výhodnější na těchto představách stavět a následně je uvádět na pravou míru, než se je snažit ze společnosti vymýt. Vždyť nakonec, kolik archeologů přivedly ke studiu dobrodružné knihy Eduarda Štorcha či Vojtěcha Zamarovského¹⁶? A není ve výsledku i pro samotné archeology pravěk ještě pořád obestřen jen lehce poddhalenou rouškou tajemství?

Prezentace

Pojem prezentace již sám o sobě ukazuje na představování určité skutečnosti. V tom nejobecnějším smyslu se skutečně jedná o pouhé předložení konkrétních faktů, myšlenek či objektů předem určenému publiku. Jak ale chápat prezentaci archeologie v muzejním kontextu?

Je zřejmé, že v muzeích budou hlavním předmětem prezentace muzejní sbírky, v našem případě archeologické. Právě jejich prezentací usilujeme o edukaci naší společnosti a zároveň popularizujeme vědní obor a jeho výsledky. Aby však prezentace muzejních archeologických sbírek byla efektivní a přinášela pozitivní výsledky, musí být promyšlená, mít svůj cíl, již zmíněné předem určené publikum

¹³ Samostatné problematice popularizace archeologie prostřednictvím muzeí pod širým nebem, archeoparků a archeoskanzenů (k terminologii např. *Langer 2005*) se zde věnovat nebudeme, kvalitně zpracována např. v *Paardekooper 2012*.

¹⁴ Obsahově i vizuálně zdařilou virtuální popularizaci provádí například občanské sdružení Bacrie, provozující Pravekou osadu Křivolík. Atraktivní video ze života osady na <https://www.youtube.com/watch?v=n9bspsASO0o>, sdružení se také často podílí na natáčení pořadu České televize Záhady Toma Wizarada (<http://www.ceskatelevize.cz/porady/10123499335-zahady-toma-wizarada/>)

¹⁵ K tématu zobrazení archeologie, historie a minulosti v populární kultuře výborně např. *Holtorf 2007* nebo *Bartlová 2003*.

¹⁶ Podle výsledku průzkumu Frederika Velinského na sociální síti Facebook viz https://www.facebook.com/groups/123902887653044/permalink/554945514548777/?qa_ref=pp.

(viz kap. 4.2.), a na základě toho také správně zvolený obsah a formu. Jinými slovy, chceme-li prezentovat např. archeologické artefakty, nestačí je náhodně vynést z depozitářů a vystavit.

Pedagogickým aspektům a postupům prezentace a edukace se věnujeme v další části metodiky (viz kap.3.4). Zde chceme zdůraznit, že ač bývají termíny prezentace a popularizace archeologie často zaměňovány či používány jako dva pojmy se stejným významem, jejich obsah se liší. Prezentace (ať už předmětů, nebo myšlenek a názorů) je součástí popularizace, popularizace a edukace jsou pak obecnými cíli prezentace.

Edukace

Pojem edukace je v současné české i světové muzeologické literatuře jedním z nejskloňovanějších. Chápeme ji jako záměrné, cílevědomé a často i institucionalizované působení na rozvoj osobnosti (*Jagošová – Jůva – Mrázová 2010, 72*), kdy se určitý subjekt učí, obvykle za působení jiného subjektu, který vyučuje nebo instruuje (*Průcha – Walterová – Mareš 2009, 64*). Takovéto vzdělávání a výchova může probíhat buď přímo pod vedením lektora (např. učitel, rodič či právě muzejní pedagog), nebo také nepřímo, prostřednictvím k tomu určených podnětů (viz kap. 3.4).

V muzeu disponujeme prostředky k edukaci jedinečnými, a to samotnými sbírkovými předměty. Obzvláště pro edukaci v oblasti archeologie jsou tyto předměty klíčové, neboť jsou to právě památky hmotné kultury, archeologické artefakty, ze kterých vyvozujeme naši nejhlubší minulost. Z didaktického hlediska mají obrovský edukační potenciál, a to nejen díky aplikaci metody objektového učení (viz kapitola 3.4), ale také pro kouzlo svého někdy až mnohatisíciletého stáří. Artefakty a nálezové kontexty, v nichž byly objeveny a které mohou v archeodidaktice posloužit k formulaci příběhů, jež se jejich prostřednictvím sdělují publiku, jsou v podstatě to jediné, co nás pojí s pravěkem a s lidmi v předpísemné minulosti. Tato specifická aura archeologických artefaktů je to, co dává archeologickým muzejním sbírkám moc silně zvýšit edukační efekt muzea. Edukaci prostřednictvím archeologických sbírkových předmětů přidává také fakt, že archeologie je svou artefaktovou povahou blízka současným lidem, kteří každodenně naplňují své životní prostředí artefakty a uprostřed nich pak prožívají svůj život. Tyto nám umožňují prožít jinakost doby vzniku skutečnosti, s níž se setkáváme nyní, uvědomit si plynutí času a dějinný rozměr naší přítomnosti (*Neustupný 2000, 412*).

Samozřejmě ale nelze očekávat, že samotné předměty odvedou veškerou edukační činnost za nás. Volba i způsob užití předmětů z archeologické sbírky jsou naprosto stěžejní pro dosažení požadovaných výsledků jejich působení. Tato problematika bývá ve většině muzeí řešena muzejním pedagogem, jímž je zpravidla vystudovaný učitel, v méně případech pak přímo archeolog¹⁷. Jak už jsme ale uvedli výše, archeologie i její sbírky jsou velice specifické a lze pochybovat, zda někdo bez odborné průpravy v archeologii může správně provádět její edukaci.

Archeodidaktika

Vzhledem k tomu, že edukace archeologie neoborné veřejnosti už neprobíhá jen na půdě muzeí, ale také v jiných institucích a organizacích, je sporné, zda její terminologické provázání pouze s muzejní pedagogikou je nadále adekvátní. Jako vhodné řešení tohoto terminologického i praktického problému se pak jeví návrh Radomíra Tichého na zavedení pojmu archeodidaktika, tedy odvětví archeologie, které se zabývá tím, jak předat poznatky o archeologii nearcheologům (*Tichý 2014*). Archeodidaktika podle Tichého nesouvisí tak úzce s posláním muzeologie ve vztahu k získávání, odbornému vyhodnocení a prezentaci muzeálií, ale spíše se širokou a poměrně komplikovanou problematikou toho, co vybrat a jak to ke vzdělávání uspořádat. Pak je samozřejmě na místě, aby tuto činnost, která

¹⁷ Muzejní pedagogice v archeologii se věnuje kapitola 3.4.

v sobě zahrnuje archeologickou popularizaci, prezentaci i edukaci, vykonával archeolog, jenž má nejen hlubší pedagogické znalosti, ale také osobní předpoklady nutné k této práci¹⁸.

3.2. Archeologické kulturní dědictví v legislativním rámci jeho ochrany v ČR

Ochranu archeologického dědictví zakotvila nejnověji tzv. Maltská konvence neboli Úmluva o ochraně archeologického dědictví Evropy, podepsaná v maltské Vallettě 16. ledna 1992. V platnost však vstoupila až v roce 1995. Cílem úmluvy je ochraňovat archeologické dědictví „jako zdroj evropské kolektivní paměti a jako nástroj historického a vědeckého studia“. Součástí archeologického dědictví jsou podle Maltské konvence jakékoli stopy po lidstvu z minulých období, jejichž uchování a studium umožňuje sledovat vývoj historie lidstva a jeho vztah k přirozenému prostředí. To zahrnuje veškeré stavby, konstrukce, skupiny budov, zastavěná území, movité objekty a další památky, nacházející se jak na souši, tak pod vodou. Jménem České republiky byla Úmluva podepsána ve Štrasburku dne 17. prosince 1998 a vstoupila v platnost 23. září 2000. Plné znění Maltské konvence, jakož i další legislativní rámce, lze nalézt na stránce Archeologického ústavu AV ČR v. v. i.¹⁹. Ochrana nemovitých i movitých archeologických památek je zakotvena v tzv. památkovém zákoně 20/1987 Sb. o státní památkové péči ve znění pozdějších předpisů. Pro naše účely je důležitá zejména problematika ochrany movitých archeologických památek uložených zpravidla v muzeích, je dána zákonem 122/2000 Sb. v platném znění. Tímto zákonem je stanoveno nakládání s těmito památkami, podmínky jejich uložení, ošetření, bezpečnosti, odborného zpracování a dokumentace, z čehož vyplývají i podmínky jejich užití v prezentaci a edukaci. Prioritou je vždy zabezpečení jejich všestranné ochrany, včetně „neviditelných“ informací, jichž mohou být nositelem.

3.3. Význam muzejních sbírek v procesu edukace a prezentace

Archeologický materiál je bohatě zastoupen ve většině sbírkových fondů muzeí. Vzhledem k této rozsáhlé materiálové základně mají muzea ve vztahu k široké veřejnosti nesporné předpoklady disponovat zásadním edukačním potenciálem jak v oblasti spolupráce se základním a středním školstvím, tak i v oblasti celoživotního vzdělávání, a to zejména díky autenticitě předmětů a možnosti jejich zapojení do aktivního procesu výuky. Základním pojítkem mezi muzeem a výukou je sbírkový předmět – konkrétní nositel klíčové informace. Díky jeho originalitě, neobvyklosti a stáří přesahujícímu zdaleka zkušenost několika generací a mnohdy zajímavému nálezovému kontextu („příběh“ předmětu) je jeho funkce v edukaci a prezentaci nezastupitelná, musíme ji však umět využít vhodným způsobem.

3.4. Aplikace muzejně-pedagogických aspektů do edukace a prezentace archeologického kulturního dědictví

Téma prehistorie a protohistorie je časově nejvzdálenější období lidských dějin, a tím i nejméně dobře uchopitelné. Při muzejní edukaci archeologického kulturního dědictví je však třeba vycházet ze stejných základních pojmů jako při kterékoli jiné muzejní edukaci, tedy cílů, obsahu, metod, organizační formy a didaktických prostředků. Cíle muzejní pedagogiky lze podle rozsahu hierarchizovat do tří vrstev, pyramidálně uspořádaných: "cíle vrcholné (celospolečenské), výchovné a vzdělávací cíle instituce a cíle dílčí (související s konkrétní expozicí či výstavou)" (Šobáňová 2012, 61). Každý subjekt edukace (daná instituce) musí mít vytyčeny své výchovné a vzdělávací cíle. A před každou edukační aktivitou na poli

¹⁸ K tomuto tématu opět více v kapitole 3.4

¹⁹ <http://www.arup.cas.cz/?p=1565>

archeologie je třeba si na začátku všech příprav vytyčit, jaké dílčí cíle má tato edukační aktivita a jak korespondují s cíli instituce.²⁰

Další komponentou muzejního vzdělávání, a to klíčovou, je jeho obsah (*Šobáňová 2012*, 61). Tato komponenta řeší, co bude obsahem edukace, ale rovněž, jak obsah daného učiva dostatečně zjednodušit z odborné úrovně na úroveň laickou, vhodnou k potřebné edukaci, a neuchýlit se k dezinterpretaci. To vyžaduje pochopení obsahu a podstaty sdělované látky.²¹ Edukaci archeologického dědictví je tedy třeba uskutečňovat lektorem a pedagogem znajícím vnitřní strukturu a význam prehistorie a musí být plánována ve spolupráci s odborníkem na dané téma (v muzeích s rozsáhlými archeologickými sbírkami a expozicemi je vhodná existence muzejního pedagoga specializovaného na edukaci archeologického kulturního dědictví). Muzejní pedagog se tak stává klíčovým prostředníkem mezi odborným pracovníkem v oblasti archeologie a příjemcem edukace. Úkolem archeologa je transformace odborných poznatků do interpretace daného tématu. Muzejní pedagog pak na tuto interpretaci navazuje a nadále ji přetváří do podoby vhodné pro příjemce edukace – je tedy prostředníkem mezi tím, kdo formuje a systematizuje odborné vědění, a tím, komu je toto vědění předáváno.

Obsah je základním prvkem edukace, který často determinuje její další komponenty (metodu, organizační formu, didaktické prostředky atd.). Je z velké části závislý na sbírkovém fondu muzeí, stálých expozicích či probíhajících výstavách. Tvorbu konkrétních obsahů edukace musí realizovat autor jednotlivých archeodidaktických projektů.²² Z důvodu snahy kategorizovat obsah archeologické muzejní edukace nezávisle na konkrétních archeologických sbírkových fondech lze rozčlenit edukaci do několika skupin dle základních prvků, které do značné míry předurčují formu edukace, výukové metody a didaktické prostředky.²³ Jako základní jsme vymezili čtyři skupiny. Ústředním prvkem první obsahové skupiny muzejní edukace pravěkých dějin je archeologický artefakt – sbírkový předmět, jeho kopie či rekonstrukce. Využití muzeálií – ať už v podobě originálů či substitutů – jako prostředku muzejní edukace představuje základní princip muzejní edukace. Na využití muzejních předmětů staví svůj princip objektové učení. To je založeno na předpokladu, že zkoumáním jednoho artefaktu se člověk neučí pouze o předmětu samotném, ale také o době jeho vzniku apod. Učí se také kriticky myslet a nahlížet na probíranou problematiku z více stran (*Jagošová – Jůva 2010*).²⁴ To je však v edukaci archeologického kulturního dědictví specifické. Muzejní artefakt zde není pouze prostředkem pro navázání vztahu k historii, jejímu běhu, jejím procesům a vývoji, jak je tomu v edukaci pozdějších historických období. Muzejní artefakt je zde samou podstatou předávané informace, jejím zdrojem. Proto je třeba jej pochopit v samotné jeho podstatě, ne pouze jako prostředníka přenosu informací. Je třeba znát jeho místo v dějinném vývoji, orientovat se v jeho vztazích k jiným předmětům i k nálezové situaci a mít představu o jeho technologickém zpracování. Porozumění výpovědní hodnotě artefaktu je klíčem k jeho pochopení. A tedy i k vhodnému edukačnímu použití. I zde je však třeba pamatovat na podstatu objektového učení a nejprve účastníky edukace nechat prozkoumat vlastnosti samotného artefaktu (např. účel, materiál, konstrukci, design, hodnotu atd.) a až poté vhodným způsobem sdělovat náročnější informace, související s historickými otázkami, které artefakty reprezentují. Druhým aspektem archeologických muzejních artefaktů je jejich vhodnost pro konstruktivistický typ učení. Muzeum využívající tento typ učení by mělo vytvářet možnost, aby návštěvník již osvojenou a jemu známou informaci spojil s čerstvou, nově získanou (*Hooper-Greenhill 2004*, 77). Lépe řečeno, aby

²⁰ Příklady dílčích cílů jsou uvedeny v kapitole 5. Metodika práce s veřejností.

²¹ Funkce pedagoga a nutnost jeho pochopení obsahu a podstaty obsahu jím vyučované látky a následný přenos do sdělitelné podoby – nikoliv do soustavy holých faktů, ale do formy, která vyučovánému pomůže látku a její obsah vstřebat viz: Hooper-Greenhill, E. (ed.). *The Educational Role of the Museum*, London/New York: Routledge, 2004, s. 74.

²² Příklady takovýchto obsahů jsou uvedeny v příloze metodiky v kapitole 8.2. Příklady dobré praxe.

²³ Navržené členění je však pouze teoretické, v praxi se jednotlivé skupiny vzájemně prolínají.

²⁴ Podrobnější rozbor daného termínu a další literatura viz: Jagošová - Mrázová, Objektové učení jako základ muzejní didaktiky, in: Jagošová, L. - Jůva, V. – Mrázová, L., *Muzejní pedagogika*. Brno 2010.

novou informaci napojil na jemu již známý fakt, a tím si ji lépe osvojil a zapamatoval. Hmotná kultura denní potřeby obsažená v archeologických sbírkách je z velké části formálně podobná s hmotnou kulturou současnou. Evokace vztahující se k předmětům, které se dodnes často používají a které příjemci edukace mnohdy ten den drželi v ruce v jeho moderní podobě, je o to snazší.

První obsahová skupina je tak založena na muzejním artefaktu. Ten je samozřejmě základem většiny muzejní edukace. Je však třeba zdůraznit, že dle konstruktivistického přístupu je sice v tomto případě základním prvkem předmět, ale edukace musí být vystavěna a zaměřena ne na něj, ale na samotného vyučovaného (*Hooper-Greenhill 2004, 79*). Ústředním bodem edukace zde není předmět (ani jiný obsah, uvedený v dalších skupinách), ale vždy vyučovaný jedinec. Pokud má být nová informace navázána na určitou stávající informaci, vždy záleží na osobě vyučovaného, jaká tato výchozí informace bude.

Druhá obsahová skupina muzejní edukace pravěku je vzdělávání v oblasti výrobních technologií a výtvarných technik. Široké pole pravěkých technologií nabízí jak techniky umělecké (např. barvení textilu, výzdobné styly a technologie výzdoby atd.), tak výrobní, které jsou náročnější na přípravu, prostor a zázemí, technické vybavení i zručnost příjemců edukace (výroba keramických nádob, tavení skla, metalurgie a výroba kovových předmětů atd.). Zde se edukační potenciál muzea propojuje s přístupy experimentální a experienciální²⁵ archeologie, a tudíž často není možné organizovat odpovídající aktivity bez externích spolupracovníků muzea (řemeslníci, specialisté na pravěké technologie). Při přípravě těchto edukačních aktivit je vhodné spolupracovat například s odborně vedenými archeoskazy, archeoparky ad.

Ústředním obsahem třetí skupiny archeologické edukace, kterou může zprostředkovat muzeum, je edukační aktivita realizovaná na pravěké lokalitě, jejímž cílem je posílení historického vědomí o svém okolí, ilustrace krajinného rázu jako součásti kulturního dědictví a jeho provázání s dějinami pravěku. Do této skupiny edukace patří výuka, výklad či vycházka v krajině, které tak mohou historii krajiny zprostředkovat. Základní devízou muzea je nepochybně odborné archeologické zázemí, vhodné především k demonstraci regionální historie. Muzejní edukační přístup může být využit především propojením sbírkových předmětů muzea s místem jejich nálezů. Vychází z principu „genius loci“, které je s předměty provázáno, pomáhá je osvětlit a skrze ně zprostředkovat širší souvislosti. Tímto obsahem tak může docházet k tvorbě historického vědomí. Dochází tak k propojení identity obyvatel s daným místem.

Poslední skupinou je edukace vymezená svým digitálním obsahem a přístupem. Do této skupiny patří edukační postupy uskutečňované pomocí internetu a moderních technologií – e-learning, edukace prostřednictvím webových stránek, 3D modelování ad.²⁶

Další výše uvedené prvky muzejní edukace, metody, organizační formy a didaktické prostředky jsou závislé na konkrétním zvoleném obsahu a vytyčených cílech. Jejich příklady jsou uvedeny v příloze metodiky.

Při tvorbě muzejní edukace je třeba vnímat i její specifické znaky a charakteristiky – sbírky jsou pro návštěvníky často vzrušující, tajemné a nejen s dětskou představitivostí vytváří neopakovatelný zážitek. Tento zážitek na „vlastní kůži“ rozvíjí dovednosti vyučovaného, přináší další motivaci a zhmotňuje tak dané téma. Příjemci edukace se tak do výuky mohou více ponořit, zabrat se do tématu a díky následnému „flow efektu“ dosáhnout lepších výsledků. Efekt výukového programu je pak o to účinnější, pokud od něj nejsou odděleny emoce (*Hooper-Greenhill 2007, 170-188*). Při archeologických edukačních muzejních aktivitách je třeba stavět na těchto charakteristikách a dalo by se říci, z nich i těžit. Starobylost a unikátnost muzejních archeologických artefaktů, prehistorické technické

²⁵ K pojmu viz kapitola 5.2.2 Oživené akce pod širým nebem.

²⁶ Tato skupina je rozebrána v samostatné kapitole metodiky 5.3. Digitální technologie v muzejní prezentaci a edukaci archeologie.

dovednosti, edukace na základě okolního prostředí a krajiny, všechny tyto zmíněné aspekty, ať v oblasti obecné muzejní edukace či konkrétně archeologické, vedou k jednomu cíli – k zážitku, který žákům a studentům přinese vzdělání. Protože slovy E. Hooper-Greenhill, učení, a tedy i to probíhající v muzeu, je vážná věc, která má být zábavou (*Hooper-Greenhill 2007, 187*).

4. Popis uplatnění metodiky a pro koho je určena

4.1. Doporučený okruh uživatelů metodiky

Metodika je určena široké škále odborných pracovníků, kteří se zabývají edukací, prezentací a popularizací archeologie a archeologického kulturního dědictví, a to především z oblasti muzeí – kurátorům archeologických sbírek a muzejním pedagogům, neboť prostředky využívané k edukaci, prezentaci a popularizaci archeologie vycházejí hojně z muzejní praxe. Metodika je vhodná rovněž pro odborné pracovníky dalších institucí, které získávají, spravují a vyhodnocují archeologické fondy a zabývají se také v určité míře výše zmíněnými aktivitami. Mezi tyto instituce patří ústavy archeologické památkové péče, archeologické ústavy AV ČR, Národní památkový ústav, archeologické katedry vysokých škol, z nichž některé mají k popularizaci blízký vztah (viz Katedra archeologie v Hradci Králové zabývající se také aplikovaným výzkumem) nebo občanská sdružení a další právní subjekty zainteresované v prezentaci, popularizaci a edukaci archeologie. V metodice jsou rozebrány doporučované způsoby, jak může archeologie komunikovat s širokou veřejností, proto s ní také mohou pracovat odborníci z různých výše jmenovaných institucí, přesně podle svých potřeb a záměrů.

Metodika bude volně a trvale umístěna na webových stránkách Archeologie na dosah (www.archeologienadosah.cz), na webové stránce Národního muzea (www.nm.cz), a také bude rozeslána e-mailem na vybraná odborná pracoviště. V metodice uvádíme kontakty na její autory, aby bylo možné se na ně v případě potřeby konzultace či dotazů obrátit.

4.2. Cílové skupiny edukačních a prezentačních aktivit/archeodidaktiky

Koncept všeobjímající skupiny „široká veřejnost“ je v současné době již standardně nahrazován základními diferencovanými skupinami dle věku, vzdělání, zájmů, pohlaví, osobních preferencí, zkušeností, počtu, psychologického typu a dalších aspektů, z nichž každá má svá specifika a preference (Hooper-Greenhill 1999, 5). Tato segmentace do kategorií má samozřejmě různá omezení, je však využitelná jako přehledný a účinný nástroj pro vymezení základních cílových skupin archeodidaktických aktivit.

Některé edukační a prezentační aktivity muzea v oblasti archeologického kulturního dědictví jsou určeny specifické skupině²⁷, jiné mají výhodu v možnosti oslovení různých skupin²⁸. Metodika doporučuje převážně praktiky, které neoslovují žádnou úzce vymezenou skupinu (jedinou výjimkou jsou programy určené pro základní a střední školy). Snaží se navíc zainteresovat také skupinu archeologií dosud nezaujatou²⁹. Archeologie a prezentace nejstarších dějin prostřednictvím předmětů a s nimi spojených aktivit patří k oblíbeným oblastem zájmu veřejnosti. Velké nadšení a zaujetí archeologií je možné pozorovat zejména u dětí a mladých, kteří si ji často spojují s představou senzačních nálezů a příběhů s nimi spojených, dobrodružstvím. Proto jsou klíčovými cílovými skupinami školní skupiny, rodiny s dětmi a mladí lidé obecně. Podstatnou skupinou pro doporučované aktivity jsou rovněž senioři, mající často už větší kapacitu volného času, umožňující jim věnovat se konečně svým „koníčkům“, často historického či obecně vlastivědného zaměření, a splnit si konečně svá životní přání ohledně vzdělávání. V rámci praktických možností jednotlivých akcí a aktivit doporučujeme myslet i na jejich přístupnost pro někdy opomíjenou, méně početnou a různorodou skupinu handicapovaných spoluobčanů.

Nejčastější skupiny:

²⁷ Viz kapitola 5.1.1. Interaktivní vzdělávací program pro školy.

²⁸ Viz kapitola 5.2.1. Archeologie blízkých míst – Genius loci.

²⁹ Viz kapitola 5.1.4. Výtvarné ateliéry.

Školní skupiny. Nabídku programů v souladu s RVP pro různé věkové skupiny žáků ve stálých expozicích mohou doplňovat programy a akce ke krátkodobým výstavám. Vzdělávací programy mohou být realizovány nejen v budově muzea ve formě komentovaných prohlídek, pracovních listů, zážitkových akcí, aktivizačních programů, výtvarných dílen, aktivit s „archeologickými kufříky“ nebo kombinacemi těchto programů, ale zároveň je možné při výuce přímo ve škole využívat také nabídky e-learningových programů muzea, přístupných online. Vzdělávací efekt mají také tematické „zážitkové“ programy vně budovy muzea či školy, připravené ve spolupráci archeologa s muzejním pedagogem a při absenci vhodného prostoru realizované ve spolupráci s některým z archeoparků.

Rodiny. Rodinné skupiny jsou charakteristické různou věkovou skladbou, proto je vhodné, aby koncepce programů vyžadovala zapojení celé rodiny (výtvarné dílny a workshopy, dětem přizpůsobené komentované prohlídky, pracovní listy s úkoly, staré řemeslné praktiky). V tomto ohledu lze prioritně doporučit zejména výše uvedené tematické „zážitkové“ programy ve volném terénu, kde se nenásilné vzdělávání spojuje s nenáročným rodinným výletem za očekávaným dobrodružstvím.

Děti bez doprovodu. Děti vstupujících do muzea bez doprovodu bývá minimální počet. Skupinu charakterizují dětské účastníci programů, kde mezi dítětem a lektorem není dospělý zprostředkovatel (delší nebo jen příměstské tábory, archeologické kroužky apod.).

Studenti VŠ / mladí (25-35). Mladí lidé v produktivním věku často spolupracují s muzei na dobrovolnické bázi v různých oblastech muzejní práce, lákavá je právě archeologie. Mezi programy a akce, které mohou počítat s větším zájmem vysokoškolských studentů, patří například přednášky odborníků, komentované prohlídky, specializované výtvarné dílny, návštěva archeologických lokalit nebo účast na vzdělávacích akcích v archeoparcích. Rádi se dozvídají informace o nových objevech a metodických přístupech, o technologickém postupu v oboru. Právě pro ně je atraktivní komunikace prostřednictvím multimédií, zejména internetu.

Senioři. Je nutno počítat s tím, že počet seniorů se vzhledem k demografickému vývoji bude v následujících letech dále zvyšovat. Jsou perspektivní skupinou i vzhledem k jejich hlubšímu zájmu o pochopení minulosti obecně a o její konfrontaci se svými životními zkušenostmi. Často si tak plní i svá životní přání vzdělávat se. Oblíbenými aktivitami jsou komentované prohlídky, specializované výtvarné dílny a v tomto případě i přednášky, jinými skupinami (snad kromě studentů) již tradičně opomíjené. Většinou nemají zájem o přílišnou specializaci témat. Lze doporučit také navázání na jejich vztah k místu³⁰.

Speciální skupiny:

Návštěvníci se speciálními potřebami. Dle typu znevýhodnění můžeme návštěvníky se speciálními potřebami rozdělit do několika kategorií. První část tvoří ti, kteří mají zdravotní postižení nebo jsou zdravotně znevýhodnění – s poruchami zraku, sluchu, mobility, intelektu nebo chování. Další skupinu tvoří sociálně znevýhodnění návštěvníci, případně návštěvníci spadající do obou znevýhodněných skupin. Důležitý je co nejlepší informační přístup (uživatelsky přístupný web pro různé typy znevýhodnění), fyzická dostupnost muzea (bezbariérový přístup, vodící lišty, vstřícný a poučený personál) a spolupráce s organizacemi, zabývajícími se prací s jednotlivými skupinami návštěvníků se speciálními potřebami. Např. pro návštěvníky s poruchami zraku doporučujeme speciálně doplněné výstavy, vhodné pro poznávání dotykem, sluchem nebo čichem, přizpůsobené webové stránky, audioprůvodce, dle možnosti tiskoviny v Braillově písmu nebo přizpůsobeném černotisku.

³⁰ Viz kapitola 5.2.1. Archeologie blízkých míst – Genius loci.

Zahraniční návštěvníci³¹ uvítají v první řadě dokonale aktuální informace v dnes již univerzálním jazyce – angličtině – na webových stránkách, které ovlivní zásadním způsobem jejich rozhodování o účasti. Tato kategorie bývá příjemcem prezentace spojené s edukací zejména ve formě expozice či výstavy, což přepokládá propagační materiály, pracovní listy a předem objednané či časované komentované prohlídky v angličtině (případně v dalších jazycích). Jiné programy, které nabízí metodika, je samozřejmě možné realizovat v různých jazycích, kromě již uvedených možností však lze předpokládat zájem spíše speciálních skupin. Je např. možné např. skupině z partnerského města v zahraničí uspořádat v rámci programovaného seznamování se s místem akci „Genius loci“ – nápaditý výlet na místní archeologický monument. Pro většinu účastníků to bude neobvyklá zkušenost, vždyť málokdo komunikoval osobně s archeologem a málokdo se osobně seznámil s archeologickou památkou.

³¹ Dle Jagošová – Jůva – Mrázová 2010.

5. Metodika práce s veřejností

5.1. Aktivity interiérové

5.1.1. Interaktivní vzdělávací programy pro školy

Jedním z klasických a nejběžnějších způsobů edukace jsou vzdělávací programy pro školy. Ty má v nabídce téměř každé české muzeum, ta větší dokonce nabízejí celou širokou škálu oborového zaměření. Archeologické vzdělávací programy však mají svá specifika, a aby byly efektivní a žáci a studenti si z nich odnesli trvalejší poznání a zkušenost, je potřeba při jejich přípravě i realizaci dbát na určitá pravidla.

Zcela základním je pravidlo věkové kategorie. Než začneme program připravovat, je nutné si uvědomit, jakou cílovou skupinu chceme oslovit. O programy archeologické mají zájem většinou 6. třídy základních škol či první ročníky osmiletých gymnázií, neboť v tomto ročníku jsou v dějepise probírána nejstarší období lidské minulosti a pedagogům tak návštěva takové akce zapadá do Rámcového vzdělávacího programu. Střední školy pak již jsou více specializované a takto úzce orientované programy navštěvují mnohem méně. Zvolené věkové kategorii, pro kterou program připravujeme, pak musíme přizpůsobit nejen téma, ale také obsahovou náplň.

Při tvorbě archeologického vzdělávacího programu jsou stěžejní nejen archeologické, ale také muzejně-pedagogické znalosti lektora. Proto je ideální, může-li na programu spolupracovat archeolog a muzejní pedagog. Společně pak mohou zařadit takové metody a prostředky, které se pro archeologické programy již osvědčily a přinášejí požadovaný vzdělávací efekt. Dnes již rozhodně není možné realizovat vzdělávací program pro školy formou přednášky, ale naopak je nutné zprostředkovat žákům možnost vlastního zapojení a objevování, které jim ve školním vzdělávání často tolik chybí. Učení se prostřednictvím objevování však vyžaduje možnost aktivity žáků během programu, kdy mají možnost manipulovat s předměty, poznávat, přemýšlet a experimentovat. To vyžaduje nejen vhodnou obsahovou náplň programu, ale také vhodné prostředí a výběr didaktických pomůcek (Hein 1998, 38).

Uvádíme zde několik osvědčených možností a didaktických postupů a přístupů pro realizaci archeologického vzdělávacího programu:

Kontakt s předměty – Práce se žáky v rámci vzdělávacího programu skýtá tu obrovskou výhodu, že nejsme odkázáni pouze na texty a obrázky, na které jsou žáci zvyklí ze školní výuky, ale můžeme si připravit vlastní pomůcky. V archeologii jimi samozřejmě jsou archeologické artefakty, a to jak kopie a repliky, tak originály. Možnost přímého kontaktu s dosud neznámými a atraktivními předměty přináší žákům nejen prožitky, ale také motivuje jejich zájem o další dění. Haptické zkušenosti jsou pro každého jedince v mnoha ohledech důležité. Nelze říct, že každý kontakt s artefaktem vede žáky k přímému poznání určité skutečnosti, přesto i tak tímto způsobem získají neobvyklé zkušenosti a naučí se, být podvědomě, něco nového a hodnotného (Chatterjee 2008, 282). Poznávání více smysly naráz totiž intenzivně rozvíjí různé typy inteligence – verbální, zrakově prostorovou, fyzickou, hudební i interpersonální (Dostál 2009). S využitím principů objektového učení³² tak můžeme pomocí práce s artefakty dosáhnout mnohem intenzivnějšího a trvalejšího přenosu informací.

Kontakt s originály – Svá specifika pak mají v rámci práce s předměty originály. Možnost dotknout se vlastníma rukama předmětu, který je starý několik tisíc let a jehož se dotýkaly ruce člověka, žijícího v dávné minulosti, je obrovským zážitkem nejen pro děti, ale i pro dospělé. Informace o hlubokém stáří

³² Viz kapitola 3.4. Aplikace muzejně-pedagogických aspektů do edukace a prezentace archeologického kulturního dědictví.

artefaktu či jeho fragmentu, kterého se zrovna dotýkáme, vyvolává u většiny jedinců tzv. wow efekt a zájem o jeho pečlivější prozkoumání se s touto informací okamžitě mnohonásobně zvyšuje.

Aktivní zapojení žáků – Vést žáky k vlastní aktivitě je při archeologickém vzdělávacím programu zcela nezbytné. Mělo by se nám tak podařit dosáhnout tzv. flow efektu, kdy jedinec získá díky své činnosti příjemný pocit z vydařené práce a z vlastních schopností a tak je nejen daleko více vtažen do dané vzdělávací situace, ale také na ni bude déle a pozitivně vzpomínat. Osvědčený je také individuální přístup, kdy nepřistupujeme k žákům jako k mase, ale hovoříme a tážeme se každého zvlášť, snažíme se zapamatovat si jména a necháváme každému stejné právo na vyjádření vlastního názoru a na jeho správnost. Toto je pro žáky velice příjemné, neboť ze školních lavic jsou často zvyklí na to, že někteří jsou považováni za elitu třídy, jiní zase za neúspěšné. Přistupujeme-li v rámci programu ke všem zcela stejně, dokážou se pak mnohdy projevit i jinak mlčenliví žáci, kteří se často ve škole neodvážejí pronést svůj názor. Tím se nám v některých případech může podařit nejen lehce zvednout jejich studijní sebevědomí, ale také pozitivně pozměnit pohled kolektivu na daného jednotlivce. Aktivizací žáků v kombinaci s individuálním přístupem by se nám mělo podařit dosáhnout toho, že žáci při programu budou cítit nejen motivaci k učení, ale také si ho budou patřičně užívat (*Hooper-Greenhill 2007, 200*).

Metoda E-U-R Pedagogická metoda E-U-R, tedy rozplánování výuky do částí evokace – uvědomění si – reflexe, se při archeologických vzdělávacích programech velmi osvědčila. Jako evokační pomůcka je vhodné například krátké srozumitelné video, které upoutá pozornost žáků a „navnadí“ je na pokračování programu. Podobně lze využít vyprávění příběhu (například smyšlený příběh z pravěku či středověku), na který pak program naváže. Po vzdělávací části programu, kdy dochází k výše zmíněnému uvědomění si a žáci získají nové zkušenosti, znalosti a prožitky, pak následuje fáze reflexe, kterou můžeme využít například k interaktivní diskuzi. V ní dáme žákům možnost se zpětně zamyslet nad předchozí částí programu, urovnat si získané poznatky v hlavě a hovořit o nich. Díky takovéto diskuzi také můžeme vhodně zvolenými otázkami zjistit, zda se nám podařilo předat žákům zamýšlené informace a zprostředkovat jim také trvalejší poznání.

Moment překvapení – Archeologie má pro většinu dospělých i dětí nádech něčeho neznámého a tajemného a toho můžeme využít i ve vzdělávacích programech. Připravíme-li si něco, co žáci ještě rozhodně neměli možnost nikde vidět a vhodně načasujeme odhalení, zajistíme si tím obnovení a zvýšení pozornosti, oživení programu a zaujetí také takových žáků, kteří se zatím pro dané aktivity nenadchli. Ukázkovým příkladem takové metody šoku je antropologický materiál, tedy lidské kosti. Při jejich odhalení a rozložení děti (včetně pedagogů) projeví velký údiv³³, následovaný zájmem o materiál a vlastní hmatový kontakt. Toho pak můžeme využít a navázat diskuzí proloženou výkladem o fyzické antropologii a jejím významu pro archeologii. Podobných pro žáky šokujících příkladů najdeme v archeologii samozřejmě mnohem více a s jistotou nám zajistí nejen náhlý zájem celé třídy, ale také jí poskytnou nezapomenutelný zážitek a upevní získané znalosti.

Příběh – Aby program žáky co nejvíce zaujal, byl pro ně srozumitelný a zároveň měl jasně danou strukturu, obsah a směřování, je dobré ho zasadit do celkového příběhu či jednotící linky, propojující celý průběh. Zde už nastupuje vlastní fantazie lektora, jak dokáže své téma oživit a zpřístupnit žákům.

Hraní rolí – Osvědčenou didaktickou metodou ve formě hry je pak stavění žáků do rolí. To můžeme využít, zasadíme-li celý vzdělávací program do výše zmíněného příběhu a žákům určíme konkrétní role. Žáci se v rámci své role lépe zapojí, svou aktivitu pak berou zodpovědněji, do programu se vžijí a stávají se tak mnohem otevřenější jakékoli edukaci.

Funkční didaktickou pomůckou mohou být také pracovní listy. Ty můžeme využít buď přímo při programu, nebo je předat pedagogovi pro využití v hodině. Právě toto následné využití přináší žákům možnost následného návratu k nově nabytým znalostem a prožitkům, jejich osvěžení a zároveň upevnění. Takové pracovní listy vyžadují mnohem náročnější přípravu, neboť musí být srozumitelné i

³³ Zde, stejně jako u originálních artefaktů, nastupuje tzv. wow efekt.

bez přítomnosti lektora programu. Kromě toho, že musí být náročností přizpůsobené věkové kategorii cílové skupiny, musí žáky také motivovat k přemýšlení, hledání souvislostí a vlastnímu bádání. Zároveň by měly podněcovat zvědavost a diskuzi a vzbuzovat další zájem o dané téma (*Jagošová – Jůva – Mrázová 2010, 256*).

Užitečné je také alespoň občasné získání zpětné vazby, a to buď prostřednictvím přímého rozhovoru s pedagogem, na který však často není po programu dostatek času, nebo prostřednictvím předem připraveného dotazníku. Pedagogové jsou na vyplňování formulářů zvyklí a vyplnění krátkého dotazníku považují za dobrou možnost vyjádřit svůj názor na absolvovaný program. Z jejich pohledu a poznámek se pak můžeme poučit a zjistit, které detaily našeho programu můžeme zlepšit či zda funguje podle našich představ.

Vzorová aktivita 1	
Název aktivity	Interaktivní program pro školy "Za tajemství archeologie"
Autor aktivity	Mgr. Veronika Mikešová
Cíle aktivity	Žáci by po absolvování programu měli v obecné rovině rozumět vědnímu oboru archeologie a chápat jeho smysl a přínos pro dnešní společnost. Program také buduje pozitivní vztah žáků k našemu kulturnímu dědictví a rozvíjí přirozenou zvědavost o naší minulosti.
Cílové skupiny	6. třída ZŠ, 1. ročník osmiletých gymnázií
Popis aktivity	Vzdělávací program pro školní skupiny, ve kterém jsou žáci vtaženi do role archeologů ve 24. století a skrze zkoumání naleziště ze současnosti dospějí k tomu, čím se vlastně archeologie zabývá a na jakém principu funguje. Vyzkouší si také roli dnešních archeologů a sami si mohou prozkoumat archeologické artefakty a interpretovat je. Na vlastní kůži si osahají archeologické nářadí i originální tisíce let staré nálezy a sami tak vstřebají tajemné kouzlo archeologie. Pedagogové po programu dostanou navíc pracovní listy, které navazují na program, a mohou je využít ve výuce dějepisu.
Didaktické metody	metoda E-U-R, objektové učení, konstruktivismus, flow efekt
Doba trvání	90 minut
Personální zajištění	1 lektor (nutné archeologické vzdělání)
Zhodnocení	Žáci odcházejí z programu převážně nadšení, na konci jsou schopni sami slovně popsat, čím se archeologie zabývá, co nám může sdělit a jaký význam to může mít pro ně samé. Pedagogové program hodnotí pomocí dotazníků, z kterých vyplývá spokojenost s programem i jeho užitečnost pro výuku. Nevýhodou je většinou velký počet žáků ve třídě, kdy je obtížné udržet pozornost všech téměř třiceti dětí.
Přílohy	průběh programu, pracovní listy

Vzorová aktivita 2	
Název aktivity	Interaktivní program pro školy „Dějiny pravěku I.“
Autor aktivity	Ing. Mgr. Marie Opatrná
Cíle aktivity	<p>1. Žáci na základě vlastního vnímání pojmu člověk a uvědomění si souvislostí díky sestavení kruhu dokážou popsat podstatu paleolitického člověka a jeho existence. Forma kruhu žákům umožní pochopit paleolitickou kulturu jako celek, ne pouze jako soubor jednotlivých lidských dovedností, poznatků a informací.</p> <p>2. Průzkum předmětu bez předchozího seznámení s doplňkovými informacemi. Navázání nových informací pomocí seznámení se s předmětem a osvojením si jeho vlastností. Zasazení předmětu do kontextu doby a tehdejší společnosti.</p> <p>3. Pochopení průběhu neolitické revoluce.</p>
Cílové skupiny	6. třída ZŠ/ 1. ročník SŠ (náročnost je třeba upravit dle úrovně žáků, popsany obsah je pro 1. ročník SŠ)
Popis aktivity	<p>1. Zamyšlení studentů co dělá člověka člověkem</p> <p>2. Zkoumání paleolitického umění a jeho působení na lidskou společnost</p> <p>3. Seznámení s neolitickým balíčkem</p>
Didaktické metody	E–U–R, brainstorming, demonstrační, monolog, dialog, objektové učení, práce s textem
Doba trvání	90 minut
Personální zajištění	1 lektor
Zhodnocení	Žáci se seznámí s vymezeným časovým obdobím jako s celkem, ne s jednotlivými jasně ohraničenými etapami. Program je vystaven tak, aby byl dán prostor pro pluralitu názorů o pravěké společnosti a kultuře a žáci se nememorovali holá fakta. Žáci při popisování pojmu člověk dochází k mnoha ideím. Velký ohlas vzbuzují kopie paleolitických předmětů.
Přílohy	průběh programu

5.1.2. Přednášky

Mezi klasické formy muzejní edukace patří přednášky, které se řadí mezi neformální způsob vzdělávání (Šobáňová 2012, 27). Forma je vhodná především pro dospělé účastníky edukace a tato premisa zcela určuje její charakteristiku. Vzdělávání dospělých se od vzdělávání dětí značně liší. Děti jsou vyučovány pro budoucnost a pro pozdější vědomosti. Naopak dospělí se vzdělávají na základě své aktuální potřeby, chtějí zodpovídat pro ně aktuální otázky a také především ty, které je samotné osobně zajímají. Vzdělávání je pro ně nezávislou individuální volbou, kterou si sami vybrali, a očekávají tak určitý standard kvality (Jensen 1999). Proto je při přípravě přednášek třeba zohledňovat motivaci účastníků, odbornost tématu, místo a čas konání, možnou aktivizaci posluchačů. Na základě dělení této metodiky na akce probíhající v budovách muzea a mimo ně jsou taktéž rozděleny výše předložené aspekty přednášek (viz tabulka níže).

Především ve velkých městech nejsou přednášky příliš oblíbenou formou prezentace archeologického kulturního dědictví. Využití této formy edukace je však vhodné pro mimomuzejní prostředí. Může tak dojít k oslovení těch posluchačů, kteří archeologická témata neznají. Opět je však při přípravě těchto obou typů aktivit třeba upozornit, že ústředním bodem není téma přednášky, ale posluchači. Vždy je třeba téma, místo, průběh, odbornost, možnou aktivizaci a další prvky této formy edukace stavět na základě zvoleného cílového publika.

V muzeu	Mimo muzeum
<i>Charakteristika typu přednášek</i>	
Přednášky probíhající v muzeu, které je pořadatelem, a tudíž určuje téma přednášek.	Přednášky probíhající mimo muzeum v součinnosti s jinou organizací (zájmové sdružení, klub, o.s. atd.). Výběr tématu přednášek tak může být závislý na posluchačích.
<i>Motivace</i>	
Hlavní motivací je téma, které musí být natolik silné, aby posluchače přimělo k návštěvě muzea.	Hlavní motivací, zastíňující téma přednášek, může být sounáležitost se sdružením, možnost kontaktu s ostatními členy. Odpadá tak bezpodmínečná nutnost "silného tématu".
<i>Odbornost</i>	
Předpoklad, že si posluchač téma vybral sám, jelikož již o něm má základní přehled. Přednáška tedy může být na odbornější úrovni.	Jelikož téma nemusí být motivací, posluchači o tématu nemusí nic vědět. Je třeba zvolit spíše nižší odbornost tématu.
<i>Vliv místa konání</i>	
Lze předpokládat, že muzeum je pro tento typ posluchače součástí jeho volného času a běžně jej navštěvuje.	Posluchač nemusí být častým návštěvníkem muzea, ať z důvodu bariér fyzických, technických, společenských. Tyto bariéry lze pomocí přednášky mimo muzeum odstranit. Návštěvník se může tímto pro osobní návštěvu osmělit (společenská bariéra) nebo mu je tak poskytnuta služba, která mu nedostupné muzeum zprostředkuje (fyzická bariéra).
<i>Aktivizace účastníka</i>	
Posluchač očekává standardní průběh, povětšinou tedy nulovou či minimální aktivizaci.	Lze předpokládat větší aktivizaci posluchačů. A to díky "domovskému" prostředí posluchačů, jejich vzájemným přátelským vztahům ve skupině, apod. Zde je jasně patrný odkaz ke specifikaci vzdělávání dospělých. Ač si posluchač téma nemusel osobně vybrat, pokud jej zaujme, má potřebu odpovědi na své aktuální otázky.

5.1.3. Výstavy a doprovodné programy

Pořádání výstav je nejběžnější a nejtradičnější prezentační aktivitou všech muzejních institucí, která většinou zajišťuje také podstatný díl návštěvnosti. Metodika výstavní činnosti by vyžadovala samostatnou studii, na tomto místě připomeňme pouze několik faktorů, které je vhodné respektovat při prezentaci archeologického materiálu určené pro širokou veřejnost. Určitou roli hrají faktory jako je aktuálnost nálezů v souvislosti s aktuální stavební činností v regionu nebo osobní vztah k místům nálezů, ty lze však cíleně využít pouze v regionálních institucích, kde příjemcem informací jsou převážně místní obyvatelé, dále vhodné načasování výstavy tak, aby byla využitelná právě v závěru školní výuky o pravěkých dějinách a její včasná propagace, a v každém případě zejména důsledná názornost zamýšleného sdělení. Archeologický materiál má totiž určitá omezení, vyplývající z jeho laicky vnímané jednotvárnosti a je nutno zamezit tomu, aby jeho prezentace spočívala v zdoluhavé přehlídce materiálu, zajímavého většinou pouze pro odborníky. Vhodné je sdělení archeologické výstavy orientovat např. na jasně formulované téma příběhu určité doby a oblasti, k čemuž však nestačí prezentace originálů, ale k přenosu a upevnění podstatných informací musíme vytvořit odpovídající doprovodné programy a interaktivní prvky, aktivizující návštěvníkovo vnímání.

Jako příklad vzorové aktivity uvedme výstavu *Ve stínu Olympu* (Národní muzeum 2012/2013), vytvářející „příběh“ všedního života v antické Evropě a střední Evropě v období kolem 5. století př. n. l. Výstava, přes velké množství interaktivních prvků a především rekonstrukcí, však nebyla expozicí typu hravého muzea. Rovnoměrně zde byly zastoupeny části klasické expozice prezentující exponáty ve vitrínách a části interaktivní. Obě dvě části se vzájemně prolínaly a nebyly jednoznačně odděleny. Např. rekonstrukce keltské polozemnice, oděvu Kelta a keltského stavu se nacházela přímo vedle vitríny s keltskými artefakty. Návštěvník byl tímto expozičním záměrem více vtažen do představovaného světa a jeho společnosti a byl mu nabídnut kompaktnější prostor expozice.

Vzorová aktivita	
Název aktivity	Vzdělávací program k výstavě <i>Ve stínu Olympu</i>
Autor aktivity	Ing. Mgr. Marie Opatrná
Cíle aktivity	Žáci časově i významově chápou pojem antické Řecko a Keltové v rámci období 6. – 4. st. př. n. l. Orientují se ve vzájemných vztazích těchto dvou společností i v jejich rozdílech. Na základě získaných informací dokážou porovnat svět Keltů a antického Řecka.
Cílové skupiny	všechny ročníky ZŠ a SŠ
Popis aktivity	Program seznamoval žáky a studenty s životem v antickém Řecku na jihu Evropy a v keltské společnosti střední a západní Evropy. Ukazoval jejich rozdílnost, společné znaky i obchodní styky. To vše nejen na vystavených exponátech z depozitářů Národního muzea a dalších institucí, ale taktéž na rekonstrukcích antického a keltského domu, oděvu a na replikách předmětů. Struktura programu byla rozdělena do tří částí dle uspořádání expozice. V první části se studenti seznámili s životem Keltů, v druhé se životem v antickém Řecku. Třetí část studentům umožnila na základě získaných informací porovnat tyto dva světy, najít jejich odlišnosti, souvislosti a uvědomit

	si kontakty. V rámci programu pro starší studenty byl kladen důraz také na to, jak archeologové získávají své poznatky a nové informace, s jakými prameny pracují a jak je vyhodnocují. Během programu žáci pracovali s vystavenými exponáty, interaktivními pomůckami a mladší žáci i s pracovními listy.
Didaktické metody	demonstrační, monolog, dialog, objektové učení, konstruktivistická metoda
Doba trvání	60 minut
Personální zajištění	1 lektor
Zhodnocení	Významným prvkem výstavy, který měl v rámci doprovodného programu velký ohlas, byl každodenní život daných kultur. Důraz tedy nebyl kladen na dějiny společnosti, ale především na obyčejný život lidí, a to hlavně díky rekonstrukcím dle reálných nálezů, které byly doplněny muzejními artefakty. Tato symbióza program činila atraktivním a pestrým. Žáci tak dokázali udržet svou pozornost. Při architektonickém řešení výstavy však nebylo pamatováno na zabezpečení hladkého průběhu doprovodných výukových programů a uspořádání exponátů v expozici tak bylo pro programy často hendikepem.
Přílohy	průběh programu, pracovní list

5.1.4. Výtvarné ateliéry

Mezi nejčastější nabídku kulturních a volnočasových institucí (muzea, galerie, domovy dětí a mládeže, mateřská centra aj.) patří bezesporu výtvarné aktivity. Muzejní instituce charakterem svých sbírek může nabídnout mnohdy až překvapivě širokou škálu podnětů a aktivit, které stojí na hranicích a propojují vědu, umění a tvůrčí činnost či experiment.

Edukační program pro volný čas zabývající se výukou výtvarných technik známých z pravěku a starověku není určen pouze pro návštěvníky, kteří se zajímají o archeologii či historii primárně – to znamená, že tvoří jejich hlavního koníčka a náplň volného času. Formou výtvarných ateliérů a řemeslných dílen může být oslovena nová cílová skupina, jejíž zájem leží spíše v oblasti výtvarného umění, řemesla a povědomí či znalosti o archeologii nebo prehistorických dějinách jsou u ní spíše minoritní. V rámci výtvarných ateliérů mohou být zájemcům vysvětleny a předvedeny dnes už méně užívané techniky, známé od nejstarších dob: například vaječná tempera, enkaustika, oblázková mozaika, koroplastika, kamenosochařství či výroba gombíků (šperkařství). Vzhledem k manuální a časové náročnosti zvolených technik jsou vhodné spíše pro dospělé publikum, minimálně pro osoby starší patnácti let (věk cílové skupiny je další z faktorů ovlivňujících strukturu programu) formou celodenního semináře. Na přípravě a realizaci by se vždy měli podílet odborní lektori – odborníci na klasickou a pravěkou archeologii, řemeslníci znalí technologických postupů, výtvarníci s praxí vedení výtvarných volnočasových kroužků a pedagog. V popředí zájmu stojí dílo nebo artefakt, jenž měl být přetvořen účastníkem kurzu. Cílem však není pouhá reprodukce předloženého díla, nýbrž díky tomuto dílu/artefaktu a jeho vytváření pochopit estetické hodnoty a vnímání doby, z níž pochází. Tento prožitkový charakter výtvarné činnosti (*Babyrádová 2007, 14*), který bychom mohli nazvat „vcítěním se do doby“, musí být podpořený dobře formulovaným, srozumitelným výkladem odborníka. Obsah těchto výtvarných ateliérů tedy klade vysoké nároky na znalosti a komunikační schopnosti lektora/lektorů. Před samotnou realizací je doporučeno vypracovat si pedagogický plán.

Důkladná příprava, do níž lze zahrnout nejenom studium podkladů (sbírky mateřské instituce nebo jiné se shodným zaměřením, obrazový materiál, literatura), ale také mezioborovou spoluprací a komunikaci

s neodbornou, byť poučenou veřejností, vede u přednášejících k rozvoji profesních kompetencí. Tato etapa by rozhodně neměla být nikdy podceňována, neboť z ní vyplývá schopnost předat své znalosti a poznatky nejenom o technikách samotných, ale také o sbírkách a jejich významu pro současnou společnost účastníkům akce nejenom formou přednášky (monolog), ale také v živé debatě s návštěvníky (ať už formou brainstormingu nebo řízené diskuze).

Při tvorbě programů řemeslných ateliérů a dílen je vhodné postupovat následujícím způsobem a klást si otázky: stanovení si cíle (například „Co je očekáváno lektorem od programu, co si mají účastníci odnést, popřípadě osvojit?“) → struktura programu (sled výukových metod a aktivit v rámci programu) → volba výukových metod → hodnocení programu (například „Byli účastníci spokojeni? Co by mělo být příště jinak?“) a zpětná vazba (například dobrovolný anonymní dotazníkový průzkum).

Sled jednotlivých aktivit a výukových metod má být vždy pečlivě promyšlen, aby účastníci nejenom vstřebali množství nových informací, ale aby také byli schopni o nich samostatně uvažovat, čerpat při vlastním procesu tvorby a bylo tak dosaženo požadovaných cílů programu, které si tvůrci stanoví předem (viz odstavec výše a Vzorové aktivity 1 a 2).

Při tvorbě programu/ateliéru/dílny je třeba vždy dbát na to, aby se nejednalo o pouhý sled zajímavých aktivit, ale aby byl celek vnitřně logicky provázán. Optimální je také jeho navázání v pokračujících dílnách³⁴ nebo poskytnutí vytištěných studijních materiálů účastníkům v duchu „*repetitio mater studiorum*“.

Archeologické sbírky však neobsahují pouze předměty vysoké umělecké hodnoty a krásy, vhodné k zapojení do série výtvarných ateliérů, zaměřených na krásu a působení jednotlivosti. Mnohem více jsou zastoupeny masou předmětů, které vypovídají o procesech jejich výroby a užívání. Kromě výtvarných ateliérů jsou vhodným prvkem v nabídce veřejnosti také vícedenní semináře zaměřené na výuku pravěkých výrobních technologií (textilnictví, keramika, barvířství, metalurgie aj.). Cílem kurzů tentokrát není ukázat jediný předmět, ale proces jejich výroby a její podmínky, archeologizaci předmětů a v neposlední řadě také péči o památky v muzejních laboratořích a jejich vědecký průzkum moderními metodami (viz vzorová aktivita 2). Z hlediska stavby a obsahu sbírek většina muzejních institucí se jedná v současnosti o nejčastěji používaný model programu, který může být zejména díky své experimentální části velmi populární a návštěvníky opakovaně vyhledávaný.

Tvorba a realizace podobných výukových nebo volnočasových programů se však může setkat s řadou úskalí. Zejména pro menší instituce může být finanční nákladnost materiálového a přístrojového vybavení nebo nedostatek prostoru největším problémem (zde lze ovšem částečně nahradit dražší položky – např. pigmenty – levnějšími). S financemi bývá spojen i problém sehnat a zaplatit kvalifikované lektory. V obou zmiňovaných příkladech totiž platí, že na kvalitě by se nemělo ubírat a pouze díky autentičnosti materiálu, s nímž účastníci tvoří, a odbornosti přednášejícího je dosaženo maximálních výsledků a prožitků.

Bezpečnost práce by také neměla být podceňována a účastníci by měli být vždy varováni před možným nebezpečím (práce s chemikáliemi, otevřeným ohněm apod.) a upozorněni na nutnost vzít si ochranný oděv a pomůcky (např. plastové brýle, jednorázové rukavice).

³⁴ Jak se potvrdilo při realizaci zkušebních dílen v rámci projektu Archeologie na dosah, většina účastníků odchodila postupně téměř všechny ateliéry.

Vzorová aktivita 1	
Název aktivity	Tajemný úsměv mrtvých z fajjúmské oázy aneb technika malby voskem, enkaustika
Autor aktivity	Mgr. Kristýna Urbanová
Cíle aktivity	Rozvoj výtvarných receptivních a produktivních kompetencí účastníků, rozvoj jejich vztahu k hodnotám kulturního dědictví a rozvinutí rovin výrazových, výtvarně estetických a esteticko-sociálních hodnot ve vztahu k historii, archeologii a kultuře.
Cílové skupiny	veřejnost od 15 let výše
Popis aktivity	Jednodenní edukativní volnočasová akce. Po úvodní přednášce o archeologických nálezech a technologii výroby v antice účastníci vyráběli vlastní barvy s řadou barevných valérů a tvořili pod vedením výtvarníka vybrané předlohy z římského malířství (fajjúmské portréty). Důraz byl kladen nejenom na osvojení si technologického postupu enkaustiky antickou formou, ale také na estetické vnímání doby (rozhovory o portrétech).
Didaktické metody	metoda slovní (přednáška, vysvětlování, rozhovor s účastníky); metoda názorně demonstrační (práce s obrazem – reprodukcemi i originálem sbírkového předmětu, objektové učení); metoda dovednostně-praktická (napodobování práce enkaustika, míchání vlastních odstínů)
Doba trvání	1 den – cca 6 hodin
Personální zajištění	lektoři (1 archeolog, 1 výtvarník), organizátoři (2 osoby – autor, propagace), technické zázemí (1 osoba), dokumentátor (1 osoba – fotograf)
Zhodnocení	U účastníků kurzu došlo k osvojení si poměrně náročného technologického postupu malby horkým voskem – enkaustiky a pochopení estetiky antiky. Kladně bylo kvitováno také navázání vzájemné komunikace účastník kurzu – řemeslník – odborník/archeolog.
Přílohy	odkaz na video z akce, odkaz na manuál techniky

Vzorová aktivita 2	
Název aktivity	Šíla, byla,... aneb jak se vyráběly oděvy v pravěku
Autor aktivity	Mgr. Kristýna Urbanová
Cíle aktivity	Rozvoj výtvarných receptivních a produktivních kompetencí účastníků, rozvoj jejich vztahu k hodnotám kulturního dědictví, rozvoj osobní kultury účastníka s vazbou na identitu ve vazbě na seberealizaci, sebehodnocení, sebevědomí a seberealizaci v kultuře (oblast módy, designu), rozvoj roviny výrazových, výtvarně estetických a esteticko-sociálních hodnot ve vztahu k historii, archeologii a kultuře.
Cílové skupiny	široká veřejnost všech věkových kategorií
Popis aktivity	Dvoudenní edukativní volnočasová akce. Účastníci kurzu byli seznámeni formou přednášky a prezentace s archeologickými nálezy textilií a oděvů z doby bronzové, základními archeologickými pojmy z oblasti rekonstrukce a vizualizace oděvů z minulosti. Byli také uvedeni v obraz ohledně chronologie a periodizace doby bronzové ve střední Evropě (zejména prostor dnešní ČR). Navrhli si vlastní rekonstrukci oděvu z doby bronzové na základě absolvované přednášky a poskytnutého obrazového materiálu (tablety, kopie sbírkových předmětů). Poté se rozdělili do čtyř skupin po pěti osobách a pracovali na jednotlivých úkolech – výrobě oděvů z doby bronzové (dva ženské, jeden mužský), cyklicky se střídali. Osvojili si technologický postup výroby řady textilních výrobků (sukně, pokrývky hlavy, výšivky atd.) a jednoduchých šperků z bronzového drátu (záušnice, prsten, jehlice, součást náhrdelníku).
Didaktické metody	metoda slovní (přednáška, vysvětlování, rozhovor s účastníky); metoda názorně demonstrační (předvádění a pozorování, práce s obrazem, instruktáž, objektové učení – kopie sbírkových předmětů); metoda dovednostně-praktická (napodobování výrobních technik); metoda aktivizující (diskuze, heuristika – pro návrhy oděvů); metoda komplexní (počítačová podpora – promítání, využití tabletů).
Doba trvání	2 celé dny
Personální zajištění	lektoři pro jednotlivé techniky (textilní – 1 osoba, šperkařství – 1 osoba), organizátoři (2 osoby – autor, propagace), technická podpora (zázemí – 1 osoba), dokumentátor (1 osoba – fotografie)
Zhodnocení	Akce byla hodnocena velmi kladně – ohlasy našla dokonce i v osobním blogu jedné z účastnic. U účastníků došlo k pochopení základů estetiky doby bronzové a prohloubení znalostí o pravěku na území ČR. Velmi pozitivně bylo hodnoceno také navázání vzájemné komunikace návštěvník – odborník.
Přílohy	fotokoláž z akce

5.2. *Aktivity exteriérové*

5.2.1. *Archeologie blízkých míst*

Cílem exkurzí je především seznámení veřejnosti s významnou archeologickou památkou v krajině a rozšíření znalosti regionální historie o předhistorická období. Na rozdíl od ostatních akcí je exkurze úzce propojena s krajinným rozměrem archeologických lokalit a umožňuje lépe pochopit terénní souvislosti archeologických objevů³⁵. Během exkurze je možné v terénu upozornit na rysy památky, které by běžnému návštěvníkovi zůstaly skryty, a pomocí standardní dokumentace či moderní zobrazovací techniky představit na lokalitě objevené předměty či prezentovat zjištěná fakta. Návštěvou památky v terénu dochází tedy k hlubšímu porozumění teoretickým poznatkům, které jsou získávány např. během výuky nebo interakcí s archeologickými nálezy v muzeu. Výhodou představuje zároveň méně formální prostředí pro interakci s odborným pracovníkem, umožňující navázání otevřenějšího dialogu. Vedlejším cílem je i navázání pozitivního vztahu k nemovitému archeologickému kulturnímu dědictví a pochopení neopakovatelnosti vyzdvižení archeologického materiálu z jeho nálezového kontextu, k čemuž zvláště v poslední době dochází stále častěji.

Konkrétní cíle je potřeba definovat dopředu již při volbě místa a formy exkurze. I když může být volba místa exkurze zcela volná, je vhodné se zamyslet nad tématem exkurze, navazujícím na další aktivity pořádající instituce – výstavy, přednáškové cykly, archeologické výzkumy apod. Při plánování lze doporučit zvážení seriálovosti exkurzí, tj. vytvoření námětu pro několik tematicky navazujících akcí. Společným vodítkem může být např. představení hospodářských a politických center v různých obdobích (doba bronzová, železná, raný středověk).

Výběr místa pro exkurzi představuje základní bod přípravy. Na prvním místě je potenciál oslovení veřejnosti, který se skládá z atraktivity místa samotného (např. přírodní dominanty, poloha v přírodním parku), a dále z povědomí o významu místa v regionální historii. Je třeba zvážit, jaké jsou na lokalitě podmínky pro exkurzi, např. bariérovost, možné majetkové bariéry (soukromé vlastnictví, správa), dostupnost hromadnou a individuální dopravou apod.

Významné archeologické lokality mají zpravidla vazbu k určitému archeologickému tématu, jako např. hradiště k vojenství a sídlům elity, oppida k vyspělé civilizaci mladší doby železné, mohylníky a pohřebiště k náboženskému a duchovnímu rozměru prehistorických kultur atd. Tento specifický rys konkrétní lokality je vhodné rozvést a využít ho jako modelového příkladu určitého fenoménu minulé skutečnosti.

Od podrobné znalosti konkrétní lokality se odvíjí plánování personálního zajištění, technického zabezpečení, využití pomůcek i podoba samotného výkladu a interakce s návštěvníky. Časový plán by měl počítat s náročností terénu a s rovnocenným poměrem vlastního výkladu a diskuze s účastníky exkurze.

Příprava výkladu by měla do maximální možné míry reflektovat výhody přímé návštěvy lokality, tedy prezentace archeologického kulturního dědictví přímo na místě jeho nálezů. Zcela klíčové je přenést na lokalitu maximum ze zde nalezeného inventáře v podobě kreseb, fotografií či fyzických kopií nálezů. Oproti prostředí muzea či podobné instituce je při exkurzi možné využít pozice v terénu a účastníkům stručně vysvětlit okolnosti nálezů nebo přímo metody archeologického výzkumu.

³⁵ Viz kapitola 3.4. Aplikace muzejně-pedagogických aspektů do edukace a prezentace archeologického kulturního dědictví.

Základní pomůckou pro exkurzi tvoří doprovodná dokumentace v podobě fotografií či kreseb nálezů a rekonstrukcí vzhledu lokality v minulosti. Vzhledem k většímu množství materiálů je vhodné zvážit využití moderní zobrazovací techniky, jako např. tabletů či čteček, a předem do nich nahrát dokumentaci, v ideálním případě i v podobě dopředu sesazené prezentace, reflektující jednotlivé etapy exkurze (viz dále). Pro tuto část je nutné počítat s dalšími osobami, podílejícími se na organizaci exkurze, obsluze přinesených zařízení nebo prezentaci připravených materiálů. Pokud to umožňuje např. předem připravená naučná stezka, je vhodné do exkurze zapojit i možnosti tzv. rozšířené reality (např. QR kódy, obsahující odkazy na webové stránky exkurze, lokality, muzea apod.). V případě většího množství vhodné dokumentace či jiného multimediálního obsahu se nabízí možnost vystavení takovýchto doprovodných materiálů na web a poskytnutí jednoduché a efektivní cesty, jak se k materiálům dostat před exkurzí (odkazy na materiály v propagaci exkurze) či přímo na ní (viz zmíněné QR kódy)³⁶. Sekvencování výkladu je vhodné volit podle vazby konkrétního místa na lokalitě k jednotlivým tématům exkurze, např. širokého rozhledu k zasazení lokality do krajinného rámce, přítomnosti valů k výkladu o vojenství a architektuře. Podobně lze využít zde objevených struktur k zdůraznění určité lidské aktivity, která se k ní váže (např. archeologicky doložená kovárna - výklad o řemeslech a ekonomice v době železné). Alternativu ke klasickému výkladu může představovat využití připravených kvízů, hádanek či soutěží, tedy prvků, sloužících pro zapojení účastníka do dění exkurze. Podobně jako i u dalších aktivit je klíčovým bodem při přípravě obsahu exkurze spolupráce s muzejním pedagogem nebo ekvivalentní odbornou silou, stejně tak nutnost dostatečné a včasné propagace akce.

Vzorová aktivita	
Název aktivity	Genius loci aneb archeologie blízkých míst
Autor aktivity	Mgr. Daniel Bursák, Mgr. Jiří Košta, PhDr. Jarmila Valentová
Cíle aktivity	Seznámení s archeologickým kulturním dědictvím na konkrétní lokalitě, rozvíjení povědomí o archeologicky poznané minulosti regionu.
Cílové skupiny	široká veřejnost všech věkových kategorií
Popis aktivity	<p>Příprava: a) výběr místa pro exkurzi: atraktivita místa (přírodní památka, krajinná dominanta, význam v regionální historii); tematická vazba na ostatní aktivity instituce; b) bariérovost: připravit upozornění do inzerce akce; osobní návštěva lokality před akcí; c) téma akce v korelaci s výpovědní hodnotou lokality (např. hradiště = mocenské struktury, architektura atd.)</p> <p>Průběh: a) sekvencování výkladu, vytvoření zastávek, např. podle tematických bloků; b) využití pomůcek a doprovodné dokumentace v klasické i elektronické podobě (tablety, čtečky elektronických knih), využití kopií originálních nálezů k prezentaci sbírkových předmětů na místě jejich původu; c) využití přítomnosti v terénu k vysvětlení metod archeologického výzkumu; osvěta vztahující se k nemovitým archeologickým památkám</p>
Didaktické metody	metoda názorně-demonstrační
Doba trvání	3 hodiny až 1 den

³⁶ Více v kapitole 5.3. Digitální technologie v muzejní prezentaci a edukaci archeologie.

Personální zajištění	1 archeolog, asistenti podle potřeby, viz popis aktivity. Zpravidla sestava: 1 archeolog, 1 asistent, 1 muzejní pedagog
Zhodnocení	Hojně navštěvované akce, které v návštěvnicích zpravidla zanechávaly dobré dojmy. Návštěvníci bývají překvapeni, jaké informace lze z na první pohled běžných lokalit za pomoci archeologie vyčíst. Zároveň se často poprvé setkali s nálezovým fondem, představeným formou donesené dokumentace. Minimálně polovina času exkurze byla vyplněna diskuzí s návštěvníky akce.
Přílohy	fotokoláž z akce

5.2.2. Oživené akce pod širým nebem

Archeologické akce pro veřejnost, konané pod širým nebem, mají různé varianty. Podle místa konání je lze rozdělit na:

- Akce na archeologické lokalitě
- Akce v archeoparcích
- Akce v nearcheologickém terénu

Jak vidíme z tohoto členění, akce pod širým nebem nemusí pořádat pouze muzea, ale dotýkají se také občanských sdružení, ústavů archeologické památkové péče, kateder archeologie, obcí a městských částí, obecně prospěšných společností a dalších organizací zapojených alespoň částečně do vzdělávání společnosti³⁷.

Naprosto stěžejní při plánování takovéto akce je vytyčit si ucelené téma, které chceme prezentovat, a přizpůsobit ho cílové skupině, pro kterou akci pořádáme. Nejčastěji to u těchto akcí bývá široká veřejnost všech věkových kategorií, proto je důležité vybrat takové téma, které je srozumitelné dospělým i dětem, a tomu uzpůsobit také obsahovou náplň, pedagogické cíle a strukturu akce³⁸.

Velmi oblíbeným a nejběžnějším typem archeologických akcí pod širým nebem jsou dobové dny „oživeného“ pravěku či středověku³⁹. Ty se mohou konat jak v archeoparku, tak na místě archeologického naleziště⁴⁰ bez stavebního zázemí, a stejně tak i v čistém prostoru bez vazeb na minulost. Protože se jedná o dobové akce, bývají kostýmované. Zde je vždy důležité dbát na kvalitu kostýmů, které musí odpovídat zvolenému období a tématu a také archeologickým pramenům. V opačném případě se pak vytrácí edukační potenciál akce a vzniká pouze divadlo tzv. na efekt.

Je-li takováto oživená akce pořádána v archeoparku, můžeme jednotlivé aktivity velmi vhodně začlenit do jeho prostředí a využít potenciál pravěkých či středověkých staveb. Ale i bez této možnosti lze uspořádat kvalitní edukativní akci. Důraz je stále třeba klást nejen na kvalitní kostýmy, jak bylo uvedeno výše, ale také na kvalitní didaktické pomůcky. Těmi se zde stávají archeologické artefakty, ať už ve formě replik a kopií, tak i originálů (které však bývají na takovýchto akcích spíše vzácnější). Právě toto je velkou předností exteriérových akcí. Na rozdíl od muzeí, která se většinou snaží držet objekty izolovaně od návštěvníků, ukrývat je za skly vitrín, za přepážkami, provazy a v šeru, se zde návštěvníci dostávají do přímého kontaktu s artefakty, mohou se jich dotýkat, pracovat s nimi a často si je i zkusit sami vyrábět (Pye 2007, 17).

Historická a prehistorická řemesla, která si návštěvníci mohou vyzkoušet, jsou snad nejčastější náplní těchto akcí. Přinášejí návštěvníkům nejen informace o každodenních činnostech v minulosti a jejich

³⁷ Viz kapitola 5.4. Spolupráce s jinými subjekty.

³⁸ Podrobně v kapitole 3.4. Aplikace muzejně-pedagogických aspektů do edukace a prezentace archeologického kulturního dědictví.

³⁹ Pro středověké akce tohoto typu se ujal název „living history“, pro pravěké akce se dnes začíná užívat ekvivalent „living prehistory“.

⁴⁰ Kde svou roli pak hraje i tzv. „genius loci“.

náročnosti a významu, ale také je aktivizují a umožňují jim tak získat vlastní prožitek při jejich zkoušení. Zde se uplatňuje tzv. flow efekt⁴¹, který zvyšuje efektivitu archeodidaktické aktivity. Fyzická manipulace s věcmi a osobní prožitky a zkušenosti nám navíc v mozku vygenerují další obrazy a myšlenky (Norris – Tisdale 2014, 58), čímž dochází k zefektivnění a prohloubení celého procesu učení. Pokud je umožněno návštěvníkům si vlastní výrobek či polotovár (např. čepelku odštěpenou z pazourku či vymodelovanou hliněnou nádobu) odnést domů, zajistíme si tak u mnohých návštěvníků (a obzvláště u dětí) vyšší a hlubší zapamatování nabytých informací i akce samotné.

Prezentace pravěkých a středověkých řemesel, technologií a způsobu života bývá někdy mylně označována jako experimentální archeologie⁴², jedná se ale o archeologii experienciální. Tento pojem u nás zavedl Zdeněk Smetánka (*Smetánka 2000*) jako vyjádření schopnosti experimentu v archeologii přinášet lidem prožitky a zkušenosti (experience). Cílem experienciální archeologie tak není ověření konkrétní teorie provedením experimentu⁴³, dodržujícího přesná pravidla a používajícího pouze autentické nástroje a techniky, ale spíše hlubší osobní porozumění a prožití minulosti. A to není atraktivní a užitečné pouze pro laickou veřejnost, ale také pro archeology samotné. Budou-li mít možnost si vlastníma rukama vyzkoušet například štípání kamenné industrie či odlévání bronzu, mnohem lépe pak dané činnosti porozumí, což může ovlivnit i jejich pozdější vědecké závěry (Mikešová 2012, 37).

K efektivitě těchto edukačních aktivit musíme přičíst také to, že nejsou sevřeny čtyřmi zdmi, poskytují návštěvníkům prostor, vzduch a kontakt s přírodou, čímž jim prezentovaná období pravěku a středověku přibližují daleko lépe, než akce konané v interiérech. Dokážou si pak způsob života a dobu před stovkami a tisíci let představit mnohem živěji a sami o ní přemýšlet, často pak v kontextu se současností. Vzdělávací potenciál takovýchto akcí pod širým nebem se tak právě díky výše zmíněným aspektům mnohonásobně zvyšuje.

Co se týče samotné realizace, v praxi tyto akce fungují převážně formou jednotlivých různě početných stanovišť, míst oddělených prostorově i tematicky. Stanovišti může návštěvníky provádět k tomu vyčleněný lektor nebo si je mohou samostatně procházet. V takovém případě pak musí být u každého stanoviště buď odborně proškolený lektor, v lepším případě odborník na dané téma, který návštěvníkům podá obsahově přizpůsobený a srozumitelný výklad. Dětské návštěvníky pak zaujme spojující linie, například formou hry, která je provede prostorem celé akce, motivuje a vede k vlastní aktivitě. Pokud je akce zaměřena na školní skupiny, je třeba pečlivě připravit systém průchodu jednotlivých skupin. Pouhá špatná plynulost akce může zcela znehodnotit celý její přínos.

Příprava a realizace takovýchto akcí ovšem klade poměrně značné nároky na organizátory. Promyšlená a důkladná musí být nejen jejich příprava a administrace, ale také účinná propagace⁴⁴. Přímo v průběhu je pak nutné mít neustále pod dohledem celý prostor akce, spokojenost návštěvníků i zázemí účastníků a lektorů. Improvizace a přizpůsobování se aktuálním podmínkám, komplikacím a počasí bývá samozřejmou nutností.

⁴¹ Viz kapitola 3.4.

⁴² Termín je v tomto případě chybný, protože zde nedochází k experimentu s novým výsledkem, ale k replikaci již známé činnosti.

⁴³ Jako je tomu u experimentální archeologie.

⁴⁴ K té více v kapitolách 5.3. Digitální technologie v muzejní prezentaci a edukaci archeologie a 5.4. Spolupráce s jinými subjekty.

Vzorová aktivita	
Název aktivity	Dotkni se pravěku II. – Čas lovců a sběračů
Autor aktivity	Mgr. Kristýna Urbanová, Mgr. Marie Opatrná, Mgr. Veronika Mikešová
Cíle aktivity	Představit samostatně období mladého paleolitu a mezolitu jako kulturně vyspělou dobu, ukázat tehdejší způsob života, poučit veřejnost atraktivní formou o vývoji našeho území v lovecko-sběračské etapě
Cílové skupiny	široká veřejnost všech věkových kategorií
Popis aktivity	Dvoudenní edukativní akce zaměřená první den na školní skupiny, druhý den na širokou veřejnost. Pro návštěvníky byla připravena jednotlivá stanoviště, prezentující konkrétní činnosti z mladého paleolitu a mezolitu, jako štípání kamene, lov, zpracování kůží a kožešin, využití rostlin, stravování, umění, rozdělování ohně. Kromě činností se hned na začátku trasy nacházelo stanoviště představující antropologický vývoj člověka. Školní skupiny byly provázeny lektory, ostatní návštěvníci pak stanoviště procházeli samostatně a mohli si všechny činnosti sami vyzkoušet.
Didaktické metody	konstruktivismus, objektové učení, monologický výklad, dialog s návštěvníky
Doba trvání	2 celé dny
Personální zajištění	lektori pro jednotlivá stanoviště, organizátoři, osoba zajišťující stravování, 2 lektori koordinující školní skupiny, mediátor
Zhodnocení	Oba dny mezi návštěvníky procházel mediátor, který s nimi hovořil, pozoroval jejich chování a zaznamenával tak zpětnou vazbu. Návštěvníci během procházení stanovišť projevovali velký zájem a nadšení, zahrnovali lektory dotazy, zůstávali často i několik hodin. Pedagogové, kteří doprovázeli školní třídy, akci hodnotili velmi pozitivně, oceňovali možnost aktivního zapojení žáků.
Přílohy	fotokoláž z akce, herní karta

5.2.3. Dny otevřených dveří na archeologických výzkumech

Zcela zvláštní kategorií archeodidaktických akcí jsou organizované návštěvy archeologických výzkumů, často nazývané dny otevřených dveří, či, v případě dlouhodobějších, letní školy archeologie (*Bureš – Pařez 2008*). Mohou je pořádat ať už přímo organizace a instituce provádějící konkrétní výzkum, tak také muzea, která sama právě výzkum neuskutečňují, ale po domluvě s danou organizací ho svým návštěvníkům zprostředkují.

Zde je ovšem nutné se přizpůsobovat situaci. Výzkumů, kam je možné zavést větší množství návštěvníků tak, aby to nevadilo ani investorovi výzkumu, ani nenarušilo výzkum, nebývá totiž mnoho. Možnost navštívit archeologický výzkum přímo v terénu je pro širokou veřejnost velmi lákavá, protože právě výzkumy jsou nejmedializovanější součástí archeologie. Možnost promluvit si s archeologem, nahlédnout mu „pod ruce“, porozumět jeho terénní práci a na vlastní oči vidět archeologické artefakty v místě jejich uložení je pak efektním způsobem, jak seznámit veřejnost s archeologií a významem archeologického kulturního dědictví a ukázat jí, že se jedná o smysluplný a zajímavý obor.

5.3. Digitální technologie v muzejní prezentaci a edukaci archeologie

Archeologie vstoupila do nového věku – všechny aspekty výzkumu, výstupů, komunikace s veřejností a vzdělávání jsou nyní poznamenány digitálními technologiemi⁴⁵, které se staly neoddiskutovatelnou součástí naší kultury, a proto se jim ani muzea nemohou vyhýbat. Tyto moderní vymoženosti totiž dokážou (samozřejmě při jejich vhodně zvoleném užití) muzejním institucím prokázat velkou službu. Přesto, že se může zdát, že jejich aplikace vyžaduje velké finanční náklady, opak je pravdou. Mnohé z těchto technologií jsou dostupné každému a zcela zdarma, a to hlavně díky existenci internetu, který muzeím poskytuje široké možnosti, jak o sobě dát vědět, přitáhnout návštěvníky do muzea a oslovit i ty, kteří se tam z různých důvodů dostat nemohou. Je však třeba důsledně dbát o to, aby užívání informačních a komunikačních technologií nebylo samoučelné, ale aby se jejich prostřednictvím vytvářela řešení, jak zprostředkovat kulturní dědictví uvnitř institucionálních podmínek a zároveň hranice své instituce pomyslně překračovat (Gruber 2009, 176). Světová muzea i galerie využívají potenciálu internetu a všech jeho možných komunikačních kanálů již dlouho (skvělým příkladem institucionální existence na internetu je například americká Smithsonian Institution (<http://www.si.edu/>), nebo britská Tate Gallery (<http://www.tate.org.uk/>)).

Co všechno může i velmi malé muzejní instituci přinést aplikace digitálních technologií a jejich správná vzájemná návaznost, lze nejlépe popsat na konkrétních příkladech.

5.3.1. Webové portály

Vlastní webové stránky má dnes již většina muzeí. Stránky muzea však nemusí sloužit pouze k informování návštěvníků o současných expozicích, výstavách a otevírací době, mohou dát muzeu mnohem větší prostor pro smysluplnou komunikaci s rozličnými částmi veřejnosti, než jaký jsme měli před úsvitem internetového věku (McDavid 2004, 178). Na webových stránkách muzea mohou být interaktivní formou zprostředkovány části sdělení, které se dané muzeum snaží předat svými sbírkovými artefakty návštěvníkům. Zároveň je zde možné prostřednictvím webové analytiky (např. zdarma poskytovaná služba Google Analytics) sledovat chování návštěvníků, co je v centru jejich zájmu a co naopak ignorují, což je v samotných prostorách muzea poměrně obtížné (Mikešová – Vélková 2012)).

Archeologické muzejní sbírky mají tu výhodu, že jsou zásadní prezentací oboru pro veřejnost, a to často ve velmi reprezentativní podobě. Tohoto faktu se dá naprosto jedinečně využít na webových stránkách, které dnes sázejí právě na vizuální atraktivitu. Pomocí prezentace archeologické sbírky na svém webu může muzeum ukázat, jaké skvosty skrývá ve svých depozitářích a zároveň vyprávět jejich „příběh“, což představuje velmi důležitý prvek. Způsobů takovéto prezentace je mnoho, ale je potřeba, aby byla důkladně zpracována.

U webových stránek je důležité, aby působily na návštěvníka také svým vzhledem. K jeho unikátnosti mohou přispět fotografie sbírkových předmětů, přičemž je třeba důsledně dbát na kvalitu. Fotografie mohou být použity samostatně v galeriích s popisky (jakožto digitalizovaná sbírka⁴⁶), zařazeny do článků o archeologickém dědictví či pravěkých a středověkých dějinách, jako součásti hádanek či kvízů nebo také mohou tvořit část webové grafiky, tvořit projekci např. na hlavní stránce jako filmový pás. Dalších možností bychom našli jistě mnoho. Ani při digitalizaci a prezentaci archeologické sbírky však nesmíme zapomínat na selekci a musíme zvolit vhodná kritéria pro výběr prezentovaných předmětů, neboť u sbírek, zahrnujících i statisíce předmětů jednoduše není v rámci několika let komplexní digitalizace možná. Nutné je formulovat předem otázku, čeho chceme prioritně docílit, zda lepší komunikace mezi muzei a badateli, prezervace předmětu pro případ jeho zničení, virtuální

⁴⁵ <http://digitalarchaeology.matrix.msu.edu/>

⁴⁶ V České republice najdeme digitalizované sbírky na portálu eSbírky (<http://www.esbirky.cz/>), sbírky z celé Evropy se pak snaží digitalizovat projekt Europeana (<http://www.europeana.eu/>).

mobility sbírky, edukace společnosti nebo například komunikace muzea s veřejností (Dolák 2011, 76). Tyto cíle je však možné na webových stránkách libovolně kombinovat pomocí správného strukturování celého webu. Můžeme tak mít podstránky věnované veřejnosti, školám, médiím nebo badatelům. Každá skupina od nás očekává něco jiného⁴⁷, a tím se musí řídit také náš přístup k ní. Obecně však platí, že nevytřídění a neuspořádané rozsáhlé soubory nejsou pro archeodidaktické účely vhodné, protože neodbornou veřejnost v důsledku odrazují. Naopak je třeba dbát na důmyslný výběr omezeného počtu kvalitně zdokumentovaných artefaktů, jejichž prostřednictvím lze neodbornou veřejnost zaujmout a vysvětlit jí sdělovanou problematiku.

Výhodou webového portálu je fakt, že jakmile je jednou vytvořen, jeho další fungování a plnění obsahem již nevyžaduje finanční prostředky⁴⁸. Dnešní weby totiž dokážou fungovat na redakčním systému (např. WordPress, Drupal, Joomla), jehož editace není technicky příliš náročná a zvládne ji ovládat také archeolog, kurátor či muzejní pedagog. Výhodná je také spolupráce s dalšími institucemi, které se mohou na obsahu takového webu podílet. Profesionální archeologové mohou například přispívat svými popularizačními články, další muzea mohou informovat o svých sbírkách, akcích a výstavách, studenti archeologie z univerzit mohou v rámci své dobrovolné činnosti webu pomáhat s propagací i tvorbou a plněním obsahu (Mikešová – Vélková 2012). Kreativě se meze nekladou, a jelikož se internetové trendy neustále vyvíjejí a mění, možnosti využití webu pro potřeby archeologické prezentace a edukace zůstávají stále téměř neomezené.

5.3.2. Sociální sítě – Facebook

Dalším internetovým nástrojem, který lze výtečně využít k prezentaci a edukaci archeologie, jsou sociální sítě. V České republice je to především Facebook, který jakožto nejrozšířenější síť s přibližně čtyřmi miliony českých uživatelů⁴⁹ má největší potenciál k oslovování široké veřejnosti. Obrovským kladem Facebooku je to, že je zcela zdarma a přesto dokáže potřebné informace rozšířit mezi stovky až tisíce uživatelů. Jedinou podmínkou je správné, zasvěcené a citlivé zacházení.

Do nedávna panoval všeobecně rozšířený názor, že Facebook jakožto marketingový nástroj lze využít pouze k oslovování mladších generací. Jeho masové rozšíření však postupně vede k tomu, že své profily si zde zakládají i rodiče a prarodiče dosavadních uživatelů a Facebook tak pokrývá stále širší generační spektrum. Právě této skutečnosti je možné využít k prezentaci a edukaci v archeologii a v oblasti archeologického kulturního dědictví.

Publikací i online zdrojů, zabývajících se využitím sociálních sítí pro účely propagace dnes existuje velké množství⁵⁰. Musíme však brát v úvahu specifický charakter muzeí a podle toho ke správě takové sociální sítě přistupovat. Ideálním případem je propojení facebookové stránky s webovými stránkami muzea. Tak je možné nejen informovat zájemce o aktuálním dění na webu, aniž by ho museli každodenně kontrolovat, ale také získávat nové návštěvníky webu. Facebook totiž funguje na principu samovolného šíření obsahu mezi jeho uživateli, zaujme-li tedy některé z nich náš příspěvek, sami bez našeho přičinění jej pak sdílejí dalším uživatelům a tak můžeme oslovit i ty, kteří by se k takové tematické samy od sebe nikdy nedostali. Na facebookovou stránku nemusíme přispívat jen vlastním autentickým obsahem, vhodné je také sdílení příspěvků spolupracujících institucí či tuzemských a zahraničních archeologických zajímavostí z jiných webů.

Jak již bylo zdůrazněno výše, pro efektivní existenci stránky na sociální síti je nutné s ní umět adekvátně zacházet. Konkrétně u sociální sítě Facebook je nutné si uvědomit, za jakým účelem tato síť vznikla. Její

⁴⁷ Viz kapitola 4.2. Cílové skupiny edukačních a prezentačních aktivit/archeodiaktiky.

⁴⁸ Samozřejmě kromě nákladů na platy zaměstnanců, kteří se pak správou zabývají, například částečně v rámci svých pracovních úvazků.

⁴⁹ Údaj nelze odhadnout přesně, neboť na Facebooku existuje také velké množství falešných profilů.

⁵⁰ Dobrou základní příručkou je např. Bednář, V. 2011: Marketing na sociálních sítích.

uživatelé od ní očekávají hlavně zábavu a rozptýlení⁵¹, proto k ní nemůžeme přistupovat jako k vědeckému informačnímu kanálu. Obsah, který na náš Facebook budeme umisťovat, by měl být informativní, ale zároveň odlehčený. Může se tedy jednat například o popularizační články ať už z našeho, či z jiných webů, o informace o aktuálním dění a akcích v našem muzeu či v jiných podobně zaměřených institucích, sdílet můžeme také videa, rozhovory či televizní a rozhlasové pořady s archeologickou tematikou, a samozřejmě také fotografie.

Právě fotografie nám na Facebooku mohou prokázat velkou službu. Rozhodně lze říci, že fotografie jsou nejsdílenějším a nejoblíbenějším médiem vůbec, proto je jejich prezentace a šíření na sociálních sítích více než vhodné. Profesionálně a zároveň umělecky fotoaparátem zachycené předměty z archeologických sbírek, ať už samostatně či v instalovaných zátiších, jsou výborným příkladem, jak pomocí fotografií prezentovat archeologické dědictví tak, aby se dostalo k široké veřejnosti a vyvolalo v ní zájem o bližší seznámení. Jako příklad takového prezentačně-edukačního užití fotografie na Facebooku můžeme uvést například velkou, barevnou a hlavně kvalitní fotografii meče z doby bronzové. Tu rozhodně nikdo nepřehlédne, a jelikož se jedná o předmět na sociálních sítích velice neobvyklý, můžeme počítat s tím, že v mnoha uživatelích vyvolá zájem. Fotografie pak musí sloužit také jako odkaz, který uživatele navede například na článek o bronzových mečích v naší sbírce, umístěný na webové stránce muzea.

Určitý edukační dopad pak mohou mít fotografie pořízené na realizovaných muzejních vzdělávacích akcích. Obzvláště jedná-li se o akci, kde vystupovali lidé v pravěkých či středověkých replikách oděvů při každodenních dobových činnostech, je zaujetí veřejnosti jisté. Jednak můžeme počítat s tím, že návštěvníci akce budou chtít fotografie vidět, identifikovat se na nich a následně přeposílat svým přátelům, jednak jde opět o obsah, který na Facebooku není běžný, a proto si ho uživatel spíše povšimne.

Výrazným rysem Facebooku také je, že nám umožňuje naprosto přímou komunikaci s veřejností. To může být na jednu stranu velice přínosné, na druhou stranu to však může vést k řadě nepříjemných problémů poškozujících celou instituci. Uživatelé Facebooku očekávají osobní přístup, proto je vhodné zvolit takový styl komunikace, který je přátelský, otevřený a odlehčený, ale zároveň si zachovává status kulturní instituce, což není vždy jednoduché. Čelíme-li například ostrým a vulgárním komentářům některého uživatele, nikdy se nesmíme snížit na jeho úroveň, ale stále musíme v komunikaci zůstat slušní a nedat najevo své osobní nesympatie a názory. Stejně tak není možné témata bulvarizovat jen za účelem jejich větší atraktivity pro širokou veřejnost. Na druhou stranu, trocha emocí a osobního přístupu správce dané stránky na Facebooku nikdy neuškodí. Jde jen o to nalézt tenkou hranici mezi tím, jak udržet zájem, pozitivní přístup a sympatie uživatelů a zároveň si zachovat tvář důstojné, leč otevřené kulturní instituce s dobrým jménem.

Vzorová aktivita	
Název aktivity	Webový portál Archeologie na dosah + komunikační kanály Archeologie na dosah
Autor aktivity	Mgr. Veronika Mikešová, Mgr. Lucie Vělová
Cíle aktivity	Zpřístupnit archeologii, její poznatky a archeologické dědictví široké veřejnosti v dostupné a vizuálně poutavé online formě.
Cílové skupiny	studenti SŠ, široká veřejnost v produktivním a seniorském věku

⁵¹ O čemž svědčí i žebříčky nejoblíbenějších stránek dle analytického serveru www.socialbakers.com.

Popis aktivity	Webový portál, který přináší podrobné, avšak srozumitelné informace o archeologii jako vědním oboru, jejím smyslu, metodách, nálezech, možnostech studia, institucích, zajímavostech, tipy na výlety a mnoho dalšího. Web je doplněn o interaktivní prvky, jako je fórum, ankety či pravidelné hádanky. Portál je propojen s vlastní stránkou na sociální síti Facebook, která umožňuje okamžité informování o aktuálním dění na webu a sdílení obsahu mezi uživateli, čímž přispívá k virálnímu šíření archeologie mezi širokou veřejnost. Dále je web propojen s vlastním kanálem YouTube Archeologie na dosah, kam jsou umisťovány vzdělávací i propagční videa s archeologickou tematikou.
Didaktické metody	konstruktivismus, nepřímé objektové učení
Doba trvání	neomezená
Personální zajištění	programátor na vytvoření webu, administrátor, autoři obsahu
Zhodnocení	Webový portál se ukázal jako jedinečná forma prezentace a popularizace archeologie, která v České republice v takovéto podobě dosud chyběla a která okamžitě zaujala širokou veřejnost. O její stále rostoucí oblibě a návštěvnosti svědčí data z Google Analytics, která poskytují důležitou zpětnou vazbu, ukazují, co veřejnost zaujme a co naopak méně a umožňují obsah webu přizpůsobovat dle chování návštěvníků.
Přílohy	ukázka webu, facebooková stránka Archeologie na dosah, návštěvnost dle Google analytics

5.3.3. Sociální sítě – YouTube

Zařazení YouTube, největšího internetového serveru pro sdílení videí, mezi sociální sítě není zcela jednoznačné, nicméně vzhledem k jeho interaktivitě, možnosti založit si zde svůj vlastní kanál a samostatného šíření obsahu mezi uživateli, bývá často za sociální síť považován. Právě možnost založení vlastního kanálu poskytuje muzeím šanci pro vytvoření virtuálního prostoru, kam mohou umisťovat svá vzdělávací i propagační videa a informovat tak o své činnosti jinak než formou textů a fotografií, jak je to obvyklé na webových stránkách.

Stejně jako sociální síť Facebook, je i YouTube zdarma. Vzhledem k tomu, že k pořízení vlastního videa není potřeba drahé vybavení, ale postačí i kvalitnější fotoaparát, který umožňuje natáčet videa, a jednoduchý program na jejich stříhání⁵², dostane se nám tak jedinečné možnosti, jak oslovit potenciální návštěvníky muzea zcela novou cestou.

Neopominutelným je také fakt, že audiovizí je dnes samozřejmou součástí naší kultury, se kterou se všichni denně setkáváme a jsme schopni z ní bez problémů čerpat informace. Proto užití audiovizuální tvorby v muzeu má i své didaktické opodstatnění, neboť rozvíjí u diváků smyslové schopnosti, kreativitu, fantazii a citovost. Spojení obrazu a zvuku pak vede k osvojování pozorného vnímání světa, nejbližšího okolí a jeho individuální názorové reflexi v komunikaci (Adler 2011). Využití audiovizuálních děl při prezentaci a popularizaci archeologie nám tedy výborně poslouží k plnění našich edukačních cílů.

Námětů na videa se jistě najde v každém muzeu mnoho. Působivá mohou být například videa s příběhy archeologických artefaktů, kdy obraz je doprovázen nevtíravou hudbou a mluveným slovem, vyprávějícím fakta ze „života“ či nalezení daného předmětu. Pokud není možnost obraz přímo natočit,

⁵² Jednoduchým a zdarma dostupným programem pro tvorbu videí je např. Windows Movie Maker.

Ize ho poskládat z jednotlivých fotografií předmětu, jeho výzkumu, konzervace, kreseb apod⁵³. Dalším zajímavým námětem mohou být například archeologická fakta a zajímavosti na způsob „Víte, že...“, ukázky pravěkých a raně středověkých řemesel, příběhy z dějin oboru, videozáznamy z konaných akcí, videopozvánky na plánované akce apod. Ani u videí není nutné krotit kreativitu, a protože archeologie poskytuje nepřeborné množství témat, lze vymýšlet stále nové a nové atraktivní náměty.

Propojení kanálu YouTube s facebookovou stránkou a webem by pak již mělo být samozřejmostí. Podaří-li se nám vytvořit opravdu zdařilý audiovizuální spot, který následně sdílíme právě na Facebook, získáme tak unikátní formu propagace zvanou virální marketing. Jedná se o marketingovou techniku, která se snaží oslovit co největší množství potenciálních příjemců skrze sociální síť a předat jim tak určité sdělení. Virální marketing je založen na originalitě a zajímavosti obsahu, který přiměje uživatele ho samovolně šířit. Vyžaduje ale velké množství kreativity a také odvahy realizovat nové nápady⁵⁴ (Mikešová 2014, 17). Jeho aplikace do muzejní sféry však přináší pozitivní výsledky, neboť videa s různorodým obsahem jsou již několik let internetovým hitem a jejich uživatelská obliba tak může napomoci i prezentaci a propagaci v oblasti popularizace vědy.

Vzorová aktivita	
Název aktivity	Audiovizuální spoty s archeologickou tematikou
Autor aktivity	Mgr. Veronika Mikešová, Mgr. Kristýna Urbanová
Cíle aktivity	Audiovizuální forma prezentace, popularizace a edukace, která dosud v české archeologii byla využita pouze minimálně.
Cílové skupiny	široká veřejnost všech věkových kategorií
Popis aktivity	Krátká 3-5 minutová videa s různým tematickým zaměřením, jejichž cílem je nejen informovat o daném tématu, ale také propagovat archeologii jako takovou. Videa jsou umístována na kanál YouTube Archeologie na dosah a z něj sdílěna přes web i Facebook, což umožňuje jejich virální šíření. Některá z videí jsou také využívána v interaktivních programech pro školy.
Doba trvání	neomezená
Personální zajištění	autoři námětu a scénáře, autoři technického provedení
Zhodnocení	Popularizace archeologie pomocí krátkých audiovizuálních spotů se ukázala jako efektivní, neboť videa v krátkém čase dosáhla více jak tisíce zhlédnutí na kanálu YouTube a zaujala tak velké množství potenciálních příznivců archeologie. V interaktivním programu pro školy zároveň fungují jako jeden z didaktických prostředků, který nejen vzdělává, ale také žáky upoutá.
Přílohy	popis jednotlivých audiovizuálních spotů a odkazy

⁵³ Taková videa můžeme najít na YouTube kanálu Archaeosoup Productions, který se snaží popularizovat archeologii v anglofonních zemích. <https://www.youtube.com/user/Archaeos0up>, <http://archaeosoup.com/>.

⁵⁴ S výrobou profesionálně působících a nápaditých videí nám mohou pomoci např. studenti umělecky zaměřených oborů, kteří jsou často ochotni pro muzea pracovat na bázi dobrovolnické či za cestovné a stravu.

5.3.4. Digitální archivy

Většina muzeí disponuje materiály archivní povahy, které mohou být po jejich digitalizaci též s úspěchem prezentovány na internetu formou digitálního archivu (návštěvnost takové stránky ale bude vždy menší než klasického webu). Na mysl máme zejména skleněné negativy, staré fotografie, diapozitivy, případně další obrazové materiály, které jsou samy o sobě vizuálně atraktivní a zachycují např. různé osobnosti oboru, starší archeologické výzkumy, sbírkové předměty, někdejší expozice a výstavy, dávají nahlédnout do atmosféry starých depozitářů apod. Další kategorií jsou nálezové zprávy, plány, deníky výzkumů, staré inventáře a ostatní materiály ke sbírkám, které nejsou důvěrné povahy a mají ošetřena autorská práva. Zpřístupnění nálezových zpráv ocení nejen odborníci, ale potěší jistě i zájemce z řad širší veřejnosti, kteří mají bližší vztah k lokální historii, k okolí svého rodiště či bydliště. Výběrem z položek umístěných v digitálním archivu lze nenáročnou cestou vytvořit virtuální výstavy.

Pro tvorbu digitálního archivu lze kromě komerčních produktů využít možností, které nabízejí open source řešení (např. Omeka, Mukurtu aj.). Tyto platformy se dnes rovněž používají i pro správu a evidenci sbírek. Mezinárodně standardizované datové struktury umožňují i sdílení a integraci uchovávaných dat napříč sbírkami různých kulturních institucí a zemí (příkladem mohou být výstavy Europeany na Omecu).

Vzorová aktivita	
Název aktivity	Digitální archiv Archiv na dosah
Autor aktivity	Mgr. Lucie Vélková
Cíle aktivity	Zpřístupnění a prezentace materiálů archivní povahy elektronickou online formou. Snaha využít při prezentaci archeologického kulturního dědictví i méně tradiční prvek, a to archivní materiály, neboť zejména obrazové materiály mají jak atraktivní podobu, tak i vysokou informační hodnotu nejen pro oblast dějin oboru.
Cílové skupiny	odborná veřejnost, široká veřejnost, kronikáři obcí
Popis aktivity	Zpřístupnění zajímavých archivních materiálů (skleněných negativů, starých fotografií, diapozitivů, nálezových zpráv, plánů, deníků atd.) včetně metadat. Z položek v archivu lze vytvářet virtuální výstavy. Digitální archiv může být po svém vytvoření neomezeně rozšiřován bez dalších finančních nákladů.
Didaktické metody	nepřímé objektové učení
Doba trvání	neomezená
Personální zajištění	programátor na vytvoření platformy, administrátor, autoři obsahu
Zhodnocení	Archiv funguje jako platforma pro hlubší zájemce o archeologii a archeologické kulturní dědictví. Poskytuje také informace badatelům z jiných institucí. Jeho plnění však není otázkou pár měsíců, ale dlouhodobou záležitostí.

5.3.5. E-learning

Jednou z možných forem online prezentace archeologického kulturního dědictví může být také e-learning. Pod tímto pojmem si asi mnoho z nás představí online probíhající výuku s následným elektronickým testováním. Pro termín e-learning však existuje celá řada definic. Pro naše účely je asi nejužitečnější charakteristika e-learningu jako jednoho z nástrojů v procesu vzdělávání, vyznačující se aplikací multimediálních technologií (umožňujících prezentaci obrazových, zvukových či textových informací), internetu a dalších elektronických médií, směřující ke zlepšení kvality vzdělávání (Janiš – Ondřejová 2006). Do takovéto definice můžeme zařadit také mnoho různých muzejních elektronických aktivit, neboť se jedná o stále se měnící a vyvíjející výukový systém, který nám nabízí nové a nové možnosti vzdělávání (Líbal 2008, 46). Záleží pouze na nás, jak ho dokážeme využít.

V muzejní edukaci nepohlížíme na e-learning jako na učební systém, ale jako na vzdělávací prostředek a zdroj informací. Může se jednat o součást webových stránek muzea či o samostatnou platformu, to závisí na konkrétních možnostech realizace. Podoba e-learningu se může různit, obsah by však vždy měl být důmyslně promyšlený a vzájemně provázaný, nejlépe i s ostatními komunikačními kanály muzea. Základem mohou být například virtuální výstavy založené na muzejních sbírkách či výzkumech. Ale zde pozor, virtuální výstava není ani digitalizovaná sbírka, ani archiv nálezových zpráv, proto musí mít jasně určené téma, titul, záměr a také cílové skupiny, pro něž chceme dané téma ilustrovat (Kalfatovic 2002, 2). Může být složena jak z fotografií a obrázků, tak také z videí, textů, audiozáznamů a dalších multimédií. Taková výstava musí návštěvníkovi přinášet nové informace, zkušenosti a znalosti, ale zároveň pro něj musí být i zážitkem, stejně jako když navštíví reálné muzeum. Virtuální výstavy je možné propojit s tematickými kvízy, kde si návštěvník může otestovat a upevnit znalosti získané prohlídkou výstavy, a s jednoduchými hrami, které zábavnou a nenásilnou formou poskytnou další informace. Vše může být doplněno dalšími samostatnými vzdělávacími popularizačními materiály, které si návštěvník může studovat dle vlastní chuti a času.

Na rozdíl od sociálních sítí vytvoření takového muzejního e-learningu již vyžaduje finanční náklady. Jedná se však o jednorázovou investici⁵⁵, následné doplňování a aktualizování obsahu již zvládne muzejní pedagog či kurátor a muzeum tak získá neomezený (byť virtuální) výstavní prostor, do něhož již nemusí investovat další finance. Pro co nejefektivnější prezentaci a edukaci prostřednictvím e-learningu je pak samozřejmě nutné provázat ho s ostatními komunikačními kanály, jako je muzejní web, Facebook či kanál YouTube. Takto propojený virtuální muzejní prostor je vhodný jak pro velká, tak i pro malá muzea, neboť právě dle volby témat a rozsahu se může stát podle potřeby buď nadregionálním spojem archeologické popularizace⁵⁶, nebo komunitním místem pro všechny milovníky kulturního dědictví v konkrétním regionu.

Vzorová aktivita	
Název aktivity	E-learningová platforma Virtuální archeologie
Autor aktivity	Mgr. Veronika Mikešová
Cíle aktivity	Prezentace archeologických muzejních sbírek a archeologie jako vědního oboru prostřednictvím vizuálně atraktivní formy dostupné v online podobě v celé ČR. Zavedení e-learningu jako nového prvku do informálního vzdělávání společnosti v oblasti archeologického kulturního dědictví a památkové péče.

⁵⁵ Se zapojením studentů technických univerzit lze náklady opět snížit.

⁵⁶ Jako se o to snaží například online aktivity Archeologie na dosah, propojující web, e-learning, Facebook a YouTube.

Cílové skupiny	široká veřejnost všech věkových kategorií
Popis aktivity	Komplexní multimediální web, zahrnující virtuální výstavy, na ně navazující kvízy, jednoduché hry a množství studijních a kreativních materiálů. Celá platforma může být po svém vytvoření neomezeně rozšiřována bez dalších finančních nákladů. Prostřednictvím multimédií a internetu lze takto archeologii přibližovat veřejnosti jako moderní, smysluplnou a zároveň poutavou vědu. Takováto forma e-learningu také přispívá k péči o archeologické kulturní dědictví, neboť ho nejen prezentuje, ale zároveň veřejnost nenásilnou formou přesvědčuje o jeho významu a nutnosti ochrany.
Didaktické metody	konstruktivismus, nepřímé objektové učení
Doba trvání	neomezená
Personální zajištění	programátor na vytvoření platformy, administrátor, autoři obsahu
Zhodnocení	E-learningová platforma se osvědčila nejen jako místo pro virtuální výstavy, ale také pro umístování dalších naučně-zábavných materiálů. Výborné je také její využití ve spolupráci s dalšími institucemi, které se mohou podílet např. na přípravě virtuálních výstav. E-learningovou platformu lze také libovolně provazovat s běžnými webovými stránkami a rozšiřovat tak formy digitální prezentace.
Přílohy	ukázka hlavní stránky Virtuální archeologie

5.3.6. Další digitální technologie

Jak již bylo uvedeno výše, díky neustále se inovujícím technologiím se nám otevírají nové možnosti, které můžeme pro účely muzejní prezentace využít. V poslední době začínají být v archeologii velice populární *3D rekonstrukce*, ať už se jedná o stavby, plány výzkumů či přímo artefakty. Právě pro prezentaci archeologických artefaktů jsou takové 3D modelace vynikajícím prostředkem, neboť umožňují muzeím ukázat veřejnosti předměty ze své sbírky tak, jak je fotografie není schopna zachytit, a s takovými detaily, které přes skla vitrín často nejsou patrné. V případě 3D rekonstrukcí pravěkých staveb a areálů je pak přínos této technologie zcela zřejmý, neboť umožňuje přesné vymodelování konstrukcí dle archeologických nálezů, či alespoň hypotetické rekonstrukce, které dokážou navodit atmosféru a poskytnout prostorovou představu, jakou žádná kresba nemůže nahradit. Samozřejmě zde musíme počítat s vyššími finančními náklady, pohybujícími se v řádech tisíců až desítek tisíc korun.

Zajímavou technikou, jak oživit archeologické památky, je *rozšířená realita*⁵⁷ (Ciejka 2012, 54). Tato virtuální technologie je již používána ve světě zejména v terénu, kdy například na základech antického chrámu, které vystupují z terénu, je možno skrze mobilní telefon či tablet zobrazit celý chrám v jeho původní podobě⁵⁸. Systém funguje na principu GPS a pracuje s přímými značkami, umístěnými v terénu pro tyto účely. Rozšířená realita však nemusí ukazovat vždy jen stavby. Jelikož pracuje s polohou návštěvníkova mobilního zařízení, může sloužit také jako navigační systém, což je možno využít například pro naučné archeologické stezky v přírodě či jako „neviditelnou“ navigaci v muzejní expozici. Využití rozšířené reality pro prezentaci kulturního dědictví se však u nás teprve rozvíjí a v archeologii dosud aplikováno nebylo.

V současné muzejní pedagogice se můžeme poměrně často setkat s pojmem *animace*, ve smyslu oživení výstavy či konkrétního předmětu (Šobáňová 2012, 80). Oživení je většinou dosaženo určitou

⁵⁷ Někdy i v češtině používán termín *augmented reality*.

⁵⁸ Zdařilý příklad takového využití najdeme např. na http://www.tecgraf.puc-rio.br/~mgattass/ra/ref/RA_Ruinias/01028726.pdf

speciálně připravenou aktivitou, zahrnující do sebe i návštěvníka muzea. V muzeu však lze využít i klasickou animaci, tedy tvorbu animovaného videa, kterou se nám také podaří oživit muzejní sbírky či expozice⁵⁹. Jednoduché klasické animace dosáhneme za pomoci fotoaparátu a programu na výrobu videí⁶⁰. Technicky proces není složitý, jde v podstatě o složení jednotlivých snímků zachycujících jednotlivé fáze pohybu ve filmové pásmo, o to náročnější však je zvolit vhodné téma, vhodný předmět a vhodný příběh. To už vyžaduje kreativní pedagogický přístup, aby takovéto animované oživení daného předmětu splnilo námi požadovaný cíl. Zdařilé animované video pak můžeme využít jak ve výstavách či expozicích, tak opět na online komunikačních kanálech muzea.

Všechny tyto digitální technologie v sebelepším provedení však nikdy nemohou nahradit skutečné muzeum, tvoří pouze jednu z komponent muzejní prezentace, edukace a popularizace vědy a podle toho je nutné k nim přistupovat. Můžeme je použít jako alternativu pro návštěvníky, kteří se z určitých důvodů (ať už je to vzdálenost či osobní překážky) do muzea dostat nemohou, jako možnost představit veřejnosti mnohem více muzejních předmětů a témat, než umožňují naše expozice, nebo také jako další způsob muzejní prezentace a propagace, který v návštěvnících vzbudí zájem a potřebu navštívit muzeum v jeho fyzické podobě s originálními sbírkovými předměty.

5.4. Spolupráce s jinými subjekty

Tak jako ve všech oborech, také v prezentaci, popularizaci a edukaci archeologie je nezbytná spolupráce mezi institucemi i jednotlivci. Mohou si vzájemně vypomáhat nejen personálně, kreativně a propagačně, ale také využívat možností prostorů a zázemí, jimiž sami nedisponují. Nespornou výhodou takové spolupráce je samozřejmě také předávání zkušeností.

Jak konkrétně může taková spolupráce v archeodidaktice vypadat a probíhat? Pro lepší představu si nejdříve můžeme vymezit jednotlivé kategorie možností⁶¹:

1. Spolupráce s jiným muzeem či institucí
2. Spolupráce s občanskými sdruženími
3. Spolupráce s jednotlivci
4. Spolupráce s archeoparky a archeoskanzeny
5. Spolupráce s vysokými školami a studenty
6. Spolupráce s dobrovolníky

Co všechno nám může takové navázání partnerství přinést? Jak již bylo uvedeno v předchozích částech metodiky, archeodidaktika vyžaduje nejen schopnosti a zkušenosti, ale také hmotné i prostorové vybavení a mnoho času. Zajistit dostatek obojího často není v silách jedné instituce, jednoho archeologa či muzejního pedagoga, a proto je velice výhodné navazovat různá partnerství.

Půjčování sbírkových předmětů je mezi muzei a dalšími institucemi, které disponují originálními artefakty, poměrně běžné a umožňuje tak přístup k široké škále hmotné kultury. Pro všechny případy prezentace a edukace však nejsou originály vhodné a na prvním místě je vždy jejich ochrana. Pro vzdělávací programy pro školy či větší akce pro veřejnost je ze zřejmých důvodů mnohem bezpečnější využití kopií a replik artefaktů. Jejich zhotovení však rozhodně není levná záležitost a ne každá instituce či organizace si je může dovolit. Zde se právě nabízí řešení navázání spolupráce s jiným subjektem, který takové předměty vlastní a je ochoten je zapůjčit. Nejsou to jen muzea či archeologické katedry vysokých škol, které vlastní kopie a repliky pravěkých a středověkých předmětů.

⁵⁹ Např. krátký animovaný spot Archeologie na dosah animuje artefakty (<https://www.youtube.com/watch?v=rXWSTvYO2XQ>)

⁶⁰ Zde opět skvěle poslouží zdarma dostupný Windows Movie Maker.

⁶¹ Počítáme, že subjekty, které spolupracují, se v různé míře zaměřují na popularizaci, prezentaci a edukaci archeologie.

Díky stále se zvyšujícímu počtu občanských sdružení a archeoparků, specializovaných na prezentaci pravěku či středověku, se možnosti odborné spolupráce velice rozšířily a není potřeba se obávat je oslovit s nabídkou. Pro občanská sdružení je naopak zase výhodné, mohou-li se prezentovat například spoluprací s muzeem, žádná ze stran tak v takovém partnerství netratí.

Obrovskou předností archeoparků a archeoskanzenů je pak samozřejmě jejich samotné prostředí, simulující tisíce let stará lidská sídla. Ať už prostřednictvím fotografií, videí či oživených akcí konaných přímo v místě, přinášejí archeologické poznatky veřejnosti mnohem názornějším a atraktivnějším způsobem. Neopomenutelné jsou také zkušenosti, dovednosti a prožitky lidí činných v těchto zařízeních. Mnozí z nich se na různé úrovni zabývají pravěkými či středověkými řemesly a mohou nám tak poskytnout nejen poznatky, ale také kontakt „na vlastní kůži“ s činnostmi, s kterými se mnoho archeologů setkává většinou pouze na stránkách odborných publikací a článků. Tyto zkušenosti se nám pak mohou stát velmi cenným přínosem pro vlastní archeodidaktickou aktivitu.

Z hlediska časového je pak velmi přínosné spolupracovat s dobrovolníky. Dobrovolnictví (volunteerism) je dnes ve světě uznávanou a hojně využívanou formou spolupráce a pro zapojené dobrovolníky často prestižní činností, po které je vysoká poptávka. Dobrovolníci, většinou z řad mladších generací, získají svou prací pro konkrétní instituci či organizaci mnoho zkušeností, zážitků a kontaktů a v neposlední řadě také důležitou položku do svých životopisů. Instituce naopak získají nadšenou a ochotnou pracovní sílu bez vynaložení finančních nákladů. V prezentaci, popularizaci a edukaci archeologie se dobrovolníci uplatní často jako aktivní pomocníci při akcích pro veřejnost a při jejich přípravě. V případě, že se jedná o studenty archeologie, mohou se těchto akcí účastnit také jako lektoři, pomáhat se vzdělávacími programy pro školy či například psát popularizační články na webové stránky. Mladí dobrovolníci jsou také velmi zdatní v informačních technologiích a mohou například malému muzeu bez vlastního grafika být velkou oporou v přípravě propagačních materiálů. Podobných možností spolupráce na dobrovolnické bázi bychom našli daleko více.

O archeologii však mají zájem i sdružení a organizace, které se primárně nezaměřují na kulturní dědictví a historii. V České republice existuje značné množství volnočasových spolků a klubů pro specifické věkové kategorie, které do své různorodé činnosti dokážou zařadit i archeodidaktické aktivity. Například kluby pro seniory často pořádají popularizační přednášky, přičemž právě archeologie a další historická témata u seniorů budí velký zájem a klasická forma přednášek je u nich také velice oblíbená. Dětským klubům či sdružením je pak možné nabízet například interaktivní přednášky či dílničky, jako oživení běžných aktivit či například v rámci hojných příměstských táborů.

Přínosná může být také spolupráce s regionálními novinami či jiným široce orientovaným médiem. Jejich redaktoři často shánějí nové a neotřelé články, které by nemuseli sami psát a právě archeologové jim toto mohou poskytnout. Krátký popularizační článek s atraktivními obrázky si navíc přečte i takový čtenář, který se jinak o archeologii nezajímá a nám se tak podaří rozšířit poznání o minulosti daleko efektivněji.

Dalších variant je samozřejmě mnoho a jsou odvislé od konkrétních možností v daném městě či regionu.

6. Závěr

Možnosti uvedené v metodice tvoří široký výběr z celého spektra aktivit, které jsou muzei v rámci edukace a prezentace archeologického kulturního dědictví provozovány, jsou založeny na vlastním výzkumu autorů a doloženy v příkladech dobré praxe. Mnoho dalších dílčích inspirativních námětů rozvíjejících předložené obecné teze však lze najít na webových stránkách řady muzeí, případně také některých archeoparků zabývajících se důsledně vzdělávacími aktivitami.

Specifickou oblastí, která by si zasloužila detailnější analýzu, je dosud spíše opomíjená práce s nejmladšími návštěvníky – dětmi z mateřských škol, pro které některá muzea vytvářejí také samostatné edukační programy (Viz Archeologie pro nejmenší Slezského zemského muzea⁶²), řadu aktivit pro školní věk mohou nabídnout nejen již poměrně běžné programy vázané na archeologické expozice a výstavy, ale také „škola mladých archeologů“⁶³, edukační a prezentační činnosti pro dospělé může nápaditě zajišťovat forma Archeologického klubu⁶⁴.

Pro všechny formy však musí platit uvedené základní principy zajišťující srozumitelnost předávaných informací a zároveň jejich pravdivost tak, aby nedocházelo k případné degradaci celé vědní disciplíny. Jedině tak mohou být užitečným prostředkem nejen její popularizace, napomáhající zásadním způsobem ochraně tohoto kulturního dědictví, ale také praktickou pomůckou v uvědomění si kulturní identity využitelnou i v prezentačních aktivitách jednotlivých regionů.

⁶² Viz <http://www.szm.cz/galerie/121/aktuality/doprovodne-programy-k-vystave-mesto-zamek-krajina.html>

⁶³ Viz <http://www.zcm.cz/oddeleni/muzejni-pedagog>

⁶⁴ Viz <http://www.muzeum-zlin.cz/cs/vystavy-a-akce/archeologicky-klub/>

7. Použitá literatura

Adler, R. 2011: Filmová/audiovizuální tvorba. Proč a jak. [cit. 2014-04-03] Dostupné z <http://clanky.rvp.cz/clanek/s/Z/10785/FILMOVAAUDIOVIZUALNI-VYCHOVA-PROC-A-JAK.html/>

Babyrádová, H. 2007: Nové proudy ve výtvarné výchově. In: Babyrádová, H. – Grecmanová, H. – Exzler, P. 2007: Škola muzejní pedagogiky 4. Univerzita Palackého v Olomouci. Pedagogická fakulta.

Bartlová, M. (ed.) 2003: Pop History. O historické věrohodnosti románů, filmů, komiksů a počítačových her. Praha.

Bureš, M. 2005: Archeologie a veřejnost. In: Šmolíková, M. – Bureš, M. a kol. (eds.), Veřejná archeologie I., Příspěvky ke konferenci Archeologie a veřejnost, Praha, 33-38.

Bureš, M. 2005: Archeologie a veřejnost. In: Šmolíková, M. – Bureš, M. a kol. (eds.), Veřejná archeologie I., Příspěvky ke konferenci Archeologie a veřejnost, Praha, 33-38.

Bureš, M. – Pařez, J. 2008: Mezinárodní letní škola archeologie v Čechách a dva příklady výzkumu a netradičního oživení archeologických lokalit. In: Veřejná archeologie o. s. – Villa Nova Uhřetínov o. s., Veřejná archeologie II., Příspěvky ke konferenci Archeologie a veřejnost, Praha, 11-25.

Ciejka, K. 2012: Using social media and new technologies in the popularization and promotion of archaeology. In: Chowanec, R. (ed.), Archaeological Heritage: Methods of Education and Popularization. Oxford, 53-58.

Dolák, J. 2011: Digitalizace z pohledu muzeologie. In: Buriánková, M. – Komárková, A. (eds.), Muzea, autorský zákon a digitalizace. Sborník příspěvků. 1. vyd. Praha, 74-78.

Dostál, J. 2009: Multimedia, hypertext and hypermedia teaching aids – a current trend in education. *Časopis pro technickou a informační výchovu* [online]. Olomouc, roč. 3, č. 1 [cit. 1. 12. 2013]. Dostupné z http://www.jtie.upol.cz/clanky_2_2009/multimedialni_hypertextove_a_hypermedialni_ucebni_pomucky.pdf

Forte, M. 2000: About Virtual Archaeology: Disorders, Cognitive Interactions and Virtuality. In: Barceló, J. – Forte, M. – Sanders, D. H. (eds.), Virtual Reality in Archaeology. Oxford, 247-259.

Grossman, A. – Hildebrant, P. – Starak-Juchniewicz, M. 2012: Multifarious transmission of museum lessons in Biskupin in education and popularizing of archaeological heritage. In: Chowanec, R. (ed.), Archaeological Heritage: Methods of Education and Popularization. Oxford, 85-92.

Gruber, M. 2009: E-learning im Museum und Archiv. Saarbrücken.

Hein, G. E. 1998: Learning in the Museum. Oxon.

Holtorf, C. 2007: Archaeology is a Brand! Oxford.

Hooper-Greenhill, E. (ed.) 2004: The Educational Role of the Museum, London/New York.

Hooper-Greenhill, E. 2007: Museums and Education. Purpose, pedagogy, performance. Oxon.

Jensen, N. 1999: Children, teenagers and adults in museum: a developmental perspective, In: The Educational Role of the Museum, ed. Eilean Hooper-Greenhill, Routledge.

Janiš, K. – Ondřejová, E. 2006: Slovník pojmů z obecné didaktiky. Opava.

- Jagošová, L. – Jůva, V. – Mrázová, L. 2010: Muzejní pedagogika. Metodologické a didaktické aspekty muzejní edukace. Brno.*
- Jagošová, L. – Jůva, V. – Mrázová, L. 2010: Muzejní pedagogika. Metodologické a didaktické aspekty muzejní edukace. Brno.*
- Kalfatovic, R. M. 2002: Creating a Winning Online Exhibition. Chicago.*
- Košta, J. – Opatrná, M. 2014: Dějiny pravěku. Muzea a výuka na základních a středních školách. Muzeum - Muzejní a vlastivědná práce 1/2014, 3-14. Článek byl vypracován v rámci projektu NAKI č.DF-12P00VV045 „Archeologie na dosah. Edukace a prezentace archeologického kulturního dědictví“, který je financován Ministerstvem kultury ČR.*
- Langer, J. 2005: Evropská muzea v přírodě. Praha.*
- Líbal, R. 2008: Využití didaktických prostředků při výuce (se zaměřením na e-learningový systém). Rukopis magisterské diplomové práce uložený na Fakultě aplikované informatiky Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně. Dostupné z: http://dspace.k.utb.cz/bitstream/handle/10563/6579/1/C3%ADbal_2008_dp.pdf.*
- McDavid, C. 2004: Towards a more democratic archaeology? The Internet and public archaeological practice? In: Merriman, N. (ed.), Public archaeology. London, 159-187.*
- Mikešová, V. 2014: Přínos multimédií a digitálních technologií pro popularizaci archeologie. Muzeum 1/2014, 14-21.*
- Mikešová, V. – Vělová, L. 2013: Příspěvek k prezentaci oboru na internetu. Archeologie na dosah – nový portál Národního muzea. In: Šmidtová – Popelka – Šmolíková – Bureš (eds.), Veřejná archeologie. Příspěvky z konferencí Archeologie a veřejnost 2007 a 2012, Praha, 165-172.*
- Mikešová, V. 2012: Archeologie a veřejnost – vztah vědního oboru a laické veřejnosti. Rukopis magisterské diplomové práce uložený na Ústavu pro pravěk a ranou dobu dějinnou FF UK Praha. Dostupné z https://www.academia.edu/1993983/Archeologie_a_veřejnost_-_vztah_vedního_oboru_a_laické_veřejnosti*
- Moshenska, G. – Thornton, A. 2010: Public Archaeology interviews Neal Asherson. Public Archaeology 9, 153-165.*
- Neustupný, E. 2000: Archeologie ve třetím tisíciletí. Archeologické rozhledy 52, 412-416.*
- Norris, L. – Tisdale, R. 2014: Creativity in Museum Practice. Walnut Creek.*
- Paardekooper, R. 2012: The value of an archaeological open-air museum is in its use. Leiden.*
- Popelka, M. – Šmolíková, M. 2003: Archeologie pro laickou veřejnost. (Re)konstrukce a experiment v archeologii 3, 153-156.*
- Průcha, J. – Walterová, E. – Mareš, J. 2009: Pedagogický slovník. Praha.*
- Pye, E. 2007: The Power of Touch. Handling objects in Museum and Heritage Contexts. Walnut Creek.*
- Romanek, D. – Lynch, B. 2008: Touch and the Value of Object Handling: Conclusions for a New Sensory Museology. In: Chatterjee, J. H. (ed.), Touch in Museum. Policy and Practice in Object Handling. New York.*
- Smetánka, Z. 2004: Archeologie a experiment. Dějiny a současnost 22, 2-5.*

Šobáňová, P. 2012. Muzejní edukace. Olomouc.

Tichý, R. 2000: Archeologie bytí. (Re)konstrukce a experiment v archeologii 1, 212-215.

Tichý, R. 2014: Archeodidaktika jako alternativa vztahu muzeologie a archeologie. Je prezentace archeologie vědou? Sborník k počtě Jiřího Kalfersta (v tisku).

Urbanová, K. 2012: Počátky prezentace archeologického kulturního dědictví v Národním muzeu. Historie expozic pravěkých dějin v hlavní budově na Václavském náměstí v letech 1894 – 1966. Živá archeologie 14/2012, 70-78. Článek byl vypracován v rámci projektu NAKI č.DF-12P00VV045 „Archeologie na dosah. Edukace a prezentace archeologického kulturního dědictví“, který je financován Ministerstvem kultury ČR.

Vlahakis, V. – Didier, S. – Gleue, T. – Daehne, P. – Almeida, L. 2002: Archeoguide: An Augmented Reality Guide for Archaeological Sites. Computer Graphics in Art History and Archaeology [online]. 9/10 [cit. 2014-01-03]. Dostupné z: http://www.tecgraf.puc-rio.br/~mgattass/ra/ref/RA_Ruinas/01028726.pdf

Online zdroje:

<http://archaeosoup.com/>

<http://digitalarchaeology.matrix.msu.edu/>

<http://www.esbirky.cz/>

<http://www.europeana.eu/>

<http://www.si.edu/>

www.socialbakers.com

<http://www.tate.org.uk/>

<https://www.youtube.com/user/ArchaeosOu>

8. Přílohy

8.1. Publikované výsledky předcházející metodice

Mikešová, V. 2014: Přínos multimédií a digitálních technologií pro popularizaci archeologie. Muzeum – Muzejní a vlastivědná práce 1/2014, 14-21. Článek byl vypracován v rámci projektu NAKI č.DF-12P00VV045 „Archeologie na dosah. Edukace a prezentace archeologického kulturního dědictví“, který je financován Ministerstvem kultury ČR.

Košta, J. – Opatrná, M. 2014: Dějiny pravěku. Muzea a výuka na základních a středních školách. Muzeum – Muzejní a vlastivědná práce 1/2014, 3-14. Článek byl vypracován v rámci projektu NAKI č.DF-12P00VV045 „Archeologie na dosah. Edukace a prezentace archeologického kulturního dědictví“, který je financován Ministerstvem kultury ČR.

Opatrná, M. 2014: Archeologie v umění. Poznámky k historii zobrazování pravěku v českém uměleckém prostředí v kontextu Národního muzea. Muzeum – Muzejní a vlastivědná práce 1/2014, 29-36. Článek byl vypracován v rámci projektu NAKI č.DF-12P00VV045 „Archeologie na dosah. Edukace a prezentace archeologického kulturního dědictví“, který je financován Ministerstvem kultury ČR.

Urbanová, K. 2012: Počátky prezentace archeologického kulturního dědictví v Národním muzeu. Historie expozic pravěkých dějin v hlavní budově na Václavském náměstí v letech 1894–1966. Živá archeologie 14/2012, 70-78. Článek byl vypracován v rámci projektu NAKI č.DF-12P00VV045 „Archeologie na dosah. Edukace a prezentace archeologického kulturního dědictví“, který je financován Ministerstvem kultury ČR.

Valentová, J. 2014: Současné archeologické expozice – výraz společenské pozice archeologie? Muzeum – Muzejní a vlastivědná práce 1/2014, 21-29. Článek byl vypracován v rámci projektu NAKI č.DF-12P00VV045 „Archeologie na dosah. Edukace a prezentace archeologického kulturního dědictví“, který je financován Ministerstvem kultury ČR.

8.2. Příklady dobré praxe a vzorové aktivity

8.2.1. Interaktivní program pro školy „Za tajemstvím archeologie“

Zvolené didaktické prostředky

nemateriální: metoda E-U-R (evokace – uvědomění si – reflexe), objektové učení (viz kap. 3.4.).

materiální: samostatná učebna, dataprojektor, zobrazovací plocha a počítač, úvodní video prezentace, kopie sbírkových předmětů, použité archeologické nářadí, originální fragmentarizovaný archeologický materiál

Návaznost na Rámcový vzdělávací program

Vzdělávací obor: dějepis, výchova k občanství

Vzdělávací oblasti: Člověk a jeho svět, Člověk a společnost

Průběh programu Za tajemstvím archeologie

1. Evokace

a) Na úvod je žákům promítnut audiovizuální spot *Minulost (v) nás*, který se atraktivní vizuální formou věnuje smyslu archeologie a má za úkol žáky naladit a navnadit na následující aktivity.

b) Poté je žákům promítnuta krátká prezentace s poutavými obrázky (cca 10 – 15 min), která je vtáhne do 24. století a ukáže jim, co by zjistili budoucí archeologové o naší době a společnosti z archeologických pozůstatků. Situace je v prezentaci konfrontována s dnešní archeologií, která zkoumá společnosti existující před stovkami a tisíci let. Na konci prezentace jsou žáci postaveni před otázku, nakolik by se archeologické artefakty, které by zbyly po nás, lišily od těch, které dnes nacházíme jako stopy po pravěkých kulturách.

2. Uvědomění si

a) Žáci se přesunou nad „archeologické kufříky“. V jednom z nich se nachází současné běžné předměty denní potřeby (pásek, hřeben, porcelánový šálek, spínací špendlík, sklenice na víno, korálek, plyšový pes, srp, šperky...), ve druhém jsou pak uloženy kopie pravěkých předmětů denní potřeby (opasková spona, kostěný hřeben, keramický koflík, bronzová spona, zvoncovitý pohár, korálek s očky, bronzový býček, srp, šperky,...). Žáci se rozdělí do dvou skupin, jedni se stanou archeology současnými, druzí budoucími. Každý z žáků si z kufříků vybere jeden artefakt (archeologové z budoucnosti si vybírají mezi dnešními předměty, archeologové dnešní pak volí z kopií pravěkých). Žáci – archeologové budoucnosti – poté začnou své předměty interpretovat, tzn. představí svůj předmět (co to asi je, k čemu se to ve své době používalo, z čeho je to vyrobené) a poté se současní archeologové pokusí najít mezi svými pravěkými předměty artefakt analogické funkce. Tímto způsobem je možno osvětlit žákům principy toho, co konkrétně archeologové zkoumají a co nám tyto předměty mohou sdělovat. Dále lze také v této části osvětlit metodu archeologického datování (děti chápou, že např. design telefonů se vyvíjí v čase a podle toho, jak mobil vypadá, můžeme odhadnout, kdy byl vyroben – pro pravěké artefakty platí v podstatě totéž) či proměny nebo neměnnost funkcí některých konkrétních artefaktů⁶⁵. Ke konkrétním pravěkým artefaktům je pak možné doplňovat celou řadu archeologických zajímavostí a podrobností o metodách bádání.

⁶⁵ Např. srpy – vypadají tisíce let téměř stejně, v minulosti však nesly kromě funkce užité i funkci symbolickou, zatímco např. šperky mají po tisíce let stále stejný význam jako ozdoba i vyjádření společenského postavení.

b) Lektor žákům vysvětlí, jak se vlastně tyto pravěké artefakty v praxi nacházejí a vysvětlí jim základní archeologickou metodu – terénní výzkum. Výklad doplní o praktickou ukázkou archeologického nářadí, na kterém může upřesnit detaily výkladu. Žáci si opět mohou veškeré nástroje osahat a pokládat doplňující otázky.

c) Poslední interaktivní částí je práce s originálním archeologickým materiálem. Po ukázce nářadí lektor žákům vysvětlí, co přesně v terénu archeologové mohou takto objevit a v jakém stavu jsou artefakty nalézány (kontrast s rekonstrukcemi a většinou i kopiemi artefaktů, které jsou celistvé). Všechny archeologické prameny, o kterých hovoří, žákům předvede. Kontakt s tisíce let starými předměty, pocházejícími z opravdových archeologických výzkumů, je pro žáky silným zážitkem. Obzvláštní zájem vyvolává antropologický materiál, neboť žáci nemají běžně příležitost se dostat do kontaktu se skutečnými lidskými kostmi a jsou tak jimi fascinováni. Samozřejmě účelem této části programu není žáky jen ohromit, ale na jednotlivých pramenech (mimo kosti je vhodné ukázat také keramiku, mazanici, zlomky bronzů, mince apod.) srozumitelně vysvětlit, co všechno z nich můžeme vyčíst a co nám dokážou povědět o své době.


3. Reflexe

V závěru programu se lektor tematicky vrátí k úvodnímu videu a položí žákům otázku: „Vzpomeňte si na úvodní video a na všechno, co jste slyšeli a viděli během programu. Kdyby se vás nyní někdo zeptal, co je to archeologie, co byste mu pověděli?“ Žáci poté dostanou prostor k tomu, aby sami formulovali odpovědi a také uvažovali, jaký smysl pro dnešní společnost má. Řízenou diskuzí tak lektor žákům ujasní a utřídí všechny nově nabyté poznatky a sám si ověří, že žáci celý program správně pochopili a byl pro ně přínosem.

Navázání ve výuce

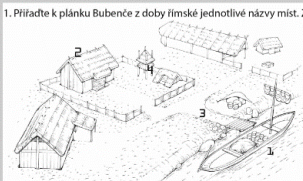
V případě zájmu se doprovázející pedagog může k programu vrátit ve výuce a to prostřednictvím pracovních listů, které obdrží.

Pracovní listy



Splňte všechny úkoly a složte TAJENKU, která Vám odhalí KOUZLO ARCHEOLOGIE!

1. Přifaďte k plánu Bubenče z doby římské jednotlivé názvy míst. Z písmen složte slovo dle pořadí lokalit.



cesta (K)
přístav (D)
zemědělské objekty (Y)
obytný dům (I)


□ □ □ □

2. Roztřídte materiály na původní a moderní. Ze všech písmen poskládejte jedno slovo.

dřevo (CH)	polyester (I)	1. století	21. století
hliník (O)	ocel (R)		
keramika (I)	kost (L)		
kámen (A)	železo (G)		
plast (E)	papír (P)		



□ □ □ □ □ □ □ □

3. Co všechno používá v terénu archeolog a k čemu? Ze zakroužkovaných písmen složte slovo dle pořadí.





□ □ □ □ □ □ □ □


Tento pracovní list vznikl v Národním muzeu v rámci projektu Archeologie na dosah.
www.archeologienadosah.cz






4. Přifaďte k sobě předměty z pravěku a současnosti dle jejich shodné funkce. Z písmen složte slovo.


1.  □


2.  □


3.  □


4.  □

5.  □

6.  □

7.  □

8.  □

9.  □

□ □ □ □ □ □ □ □

5. Vyškrtejte, co dnešní archeologové nenacházejí. Ze zbylých písmen dejte dohromady slovo.

kosti kovy fotky mazanice stěpy myšlenky sklo papír dřevo hlína

V L H A S R T E N Í

□ □ □ □ □ □ □ □

6. O čem nás informují archeologické nálezy? Přifaďte předměty ke konkrétním aspektům života. Z písmen složte slovo dle pořadí.

1. Móda □

2. Odívání □

3. Stolování □


4. Vafení □


5. Bydlení □


6. Řemesla □


7. Zemědělství □

8. Umění □

9.  □

10.  □

11.  □

12.  □

□ □ □ □ □ □ □ □

8. Archeologové zjišťují, jak lidé před stovkami a tisíci let... (doplňte a ze zakroužkovaných písmen složte několik slov).

1. b. v. i. . s. 2. o. r. a. o. v. a. l. 3. r. o. v. j. . l. s. e 4. b. o. d. o. v. . l. .



5. . d. p. o. f. . a. l. i 6. b. y. l. e. l. 7. v. o. f. . l. i 8. m. y. . l. . l. .

9. j. d. l. 10. p. o. n.á. v. . . i 11. c. h. r.á. l. i. . i. s. e 12. v. y. v. o. l. . e. l. i. s. .

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

SLOŽILI JSTE TAJENKU? OBJEVILI JSTE TAJEMSTVÍ ARCHEOLOGIE?
.....
.....

Tento pracovní list vznikl v Národním muzeu v rámci projektu Archeologie na dosah.
www.archeologienadosah.cz

8.2.2. Interaktivní program pro školy „Dějiny pravěku I.“

Zvolené didaktické prostředky

nemateriální: E–U–R, brainstorming, demonstrační, monolog, dialog, objektové učení, práce s textem

materiální: samostatná učebna, dataprojektor, zobrazovací plocha a počítač, (interaktivní) tabule, video – úvod do paleolitického umění, kopie sbírkových předmětů (paleolitické nástroje, paleolitické umělecké artefakty), text o neolitické revoluci předtištěný na kartičkách, ilustrační obrázky pravěkých zvířat, obydlí, rostlin, umění...

Návaznost na Rámcový vzdělávací program

Vzdělávací obor: dějepis, výtvarný obor

Vzdělávací oblasti: Člověk a společnost, Umění a kultura

Průběh programu Dějiny pravěku I.

1. část: Paleolitický člověk

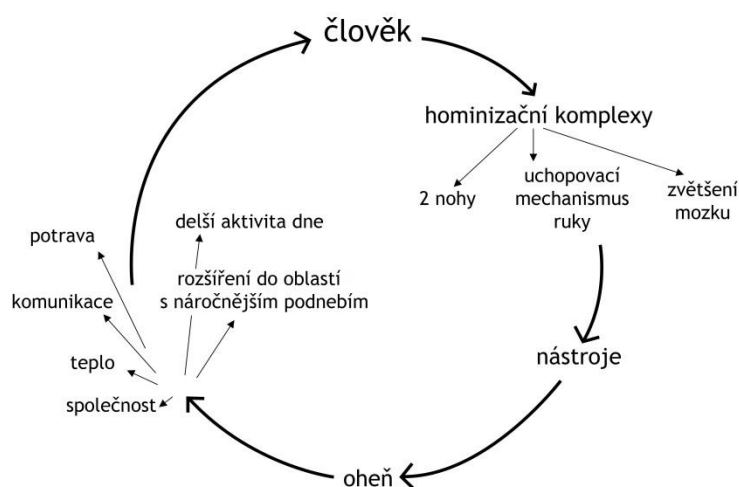
Obsah:

1.1. **Evokace:** brainstorming: Co dělá člověka člověkem?

Společné zamyšlení se, co člověka odlišuje od zvířat. A proč se žáci cítí být člověkem. Pedagog k ústřednímu pojmu člověk zapisuje nápady žáků na tabuli. Brainstorming přinese široký obsah správných pojmů. Je však třeba dojít především k níže uvedenému výčtu. Z velké části žáci pojmy sami řeknou. Na zbylé pojmy je třeba žáky vhodnými otázkami navést.

člověk: teplo – delší den – potrava – společnost – oheň – nástroje – dorozumívání se/řeč/komunikace – uchopovací mechanismus ruky – zvětšení mozku – používání nástrojů – společnost – chůze po dvou nohách – úprava potravy – duše

1.2. **Uvědomění:** Uspořádání získaných pojmů do systematické podoby kruhu s následujícími základními skupinami – hominizační komplexy, nástroje, oheň, důsledky ohně



1.3. **Reflexe:** Lektor a žáci společně (formou dialogu) zhodnotí složený kruh, zopakují jeho stěžejní skupiny, vzájemné souvislosti, co člověka odlišuje od zvířat, jaké dovednosti tehdejší člověk měl

a musel mít a že se nejedná pouze o několik vlastností, ale o celé spektrum navzájem provázaných a souvztažných prvků.

2. Paleolitické umění

- 2.1. **E:** Jedním z výše uvedených pojmů byla i duše člověka a jeho emoce. Ta je jedním z předpokladů pro tvorbu umění. Tedy pro další prvek, který člověka odlišuje od zvířat a který je také specifickým prvkem paleolitického člověka. Lektor uvede příklad umění, které žáci dobře znají alespoň okrajově – např. videosekvence z jeskyně Lescaux (dostupné na

<http://www.youtube.com/watch?v=2hiFggqjTxQ>)

- 2.2. **U:** Žákům nebo skupinám žáků jsou předloženy kopie jednotlivých předmětů (především již méně známých příkladů lidské umělecké tvorby – koňské žebro s bizony z jeskyně Pekárna, Tvář z Věstonic, Tygr z Pavlova, Plavající sobi,...) bez jakékoli další informace. Žáci předmět prozkoumají vizuálně i hapticky a následně dostanou k zodpovězení několik otázek:

Jakou barvu má? Z jakého materiálu je předmět vyroben? Určil materiál tvar předmětu nebo si mohl autor tvar zvolit sám? Jakým technickým postupem byl ozdoben? Kdo předmět vyrobil? Označil by si ho za umělce nebo řemeslníka nebo obyčejného člověka? Proč jej vyrobil a v jakou denní dobu si na to našel čas? Co je na předmětu vyobrazeno? Je vyobrazení na celé ploše předmětu? Proč zrovna tento námět? Myslíš, že měl nějaký význam? Jak tento předmět používali a kdy, při jakých příležitostech? Jakou pro ně měl v době paleolitu hodnotu?

Je třeba, aby lektor sledoval, jak žáci předmět vnímají. V některých případech je nutná jeho drobná pomoc (např. u koňského žebra s bizony).

R: Po vypracování otázek žáci svůj předmět představí celé skupině. Lektor s žáky, kteří prezentují, vede dialog. Skrze něj a vlastním výkladem doplňuje lektor k předmětu další informace, připojuje souvislosti dobové i současné.

3. Přejít od lovecko-sběračské společnosti k zemědělství

Žákům je předložen text o přechodu od lovecko-sběračské společnosti k zemědělství, o tzv. neolitické revoluci. Každá skupina dostane pouze část textu, kterou prostuduje. Následně je text žáky předčítán nahlas. Žáci musí pouze z obsahu svého vlastního kusu textu poznat, která část má dále navazovat, a která skupina má tudíž dále číst. Ke každé části textu je připojen navazující úkol.

4. Závěr

Slovní zhodnocení nově nabytých informací, porovnání se současným způsobem života lidí.

8.2.3. **Vzdělávací program k výstavě Ve stínu Olympu**

Zvolené didaktické prostředky

nemateriální: demonstrační, monolog, dialog, objektové učení, konstruktivistická metoda – při programu byl s žáky veden dialog, který měl vždy za cíl jim dané informace co nejvíce přiblížit a pokud možno přirovnat k jejich každodennímu životu. Při sdělování informací byly otázky kladeny pokud možno tak, aby si na danou otázku žáci sami základně odpověděli (např. níže zasazení Keltů do doby železné – Kelt s mečem)

materiální: expozice, rekonstrukce dle reálných nálezů, exponáty, kopie sbírkových předmětů, pracovní list – ten nesloužil přímo k vyplňování (to však bylo také možné), ale obsahoval především doplňující obrazové materiály.

Průběh vzdělávacího programu k výstavě Ve stínu Olympu

A. Úvod

Žáci byli dotazováni, co od výstavy dle názvu očekávají. První „keltskou“ část, ve které se nacházeli, sami časově zařadili do doby železné. Pokud nevěděli, pomohl jim jejich vlastní popis Kelta, kterého popisovali především jako bojovníka s mečem. Lektor časové vymezení následně doplnil. Druhou část výstavy žáci odhalili díky rozboru významu slova Olymp.

B. Keltský svět

1. Záměr úkolu: Zodpovězení otázky, z čeho byly stavěny domy.

Na základě rekonstrukce žáci sami popsali, z jakého materiálu Kelti stavěli svá obydlí. Lektor jejich popis doplňoval dalšími informacemi.

2. Záměr úkolu: Proč bylo železo tak významné, že po něm pojmenovali epochu a proč byla doba železná tak přelomová?

Žáci si uvědomili, jak důležitou roli mělo železo pro Kelty, a mohli porovnat, jak železo v současné době využíváme naopak my (objevem pro žáky byla především tehdejší existence klíče a nůžek). Lektor dále popsal důvody přechodu od bronzu k železu a následoval dialog o výhodách použití železa.

3. Záměr úkolu: Jak přišli Keltové k novému oděvu a jak vypadal?

Vysvětlení postupu vzniku nového oděvu doplněného o ukázkou tkalcovského stavu, karetkování a popis reálného oděvu keltského muže a ženy umístěných ve výstavě. Spojnicí s dalším úkolem byly ornamenty zdobící oděvy.

4. Záměr úkolu: Jaké měli Keltové umění a jak zobrazovali svět?

Žáci si osvojili princip keltského ornamentu pomocí porovnání obrázků a reálných předmětů, které byly následně doplněny výkladem. Ten se zaměřoval nejen na předměty, ale také na rozdíly mezi figurálním a nefigurálním uměním a ikonografickými zdroji.

C. Antické Řecko

1. Záměr úkolu: Z čeho byly řecké domy stavěny a jaké měly části?

Žáci na základě výkladu v prostorách domu sami popsali jeho půdorys a seznámili se tak s jednotlivými částmi domu a jejich funkcemi.

2., 3. Záměr úkolů: Jak keramiku Řekové vyráběli, jaké nádoby používali a co nám říkají dnes?

Žáci se úkolem seznámili s různými tvary a funkcemi řeckých nádob. Ty byly porovnány s nádobami používanými v dnešní době. Další úkol představil výzdobu nádob jako ikonografický zdroj a zároveň je seznámil s postupem výroby keramiky.

D. Kontakty Keltů a antického Řecka

1. Záměr úkolu: Porovnání obou světů a způsoby vzájemného vlivu

Na základě tabulky si studenti zopakovali získané informace a porovnali tak oba světy. Důvody a cesty vlivů byly vysvětleny na mapě umístěné v expozici.


Pracovní list výstavy

VE STÍNU OLYMPU

PRACOVNÍ LIST K VÝSTAVĚ

I. Část: Kelti a jejich život


1. Keltický dům:
Ve výstavě vidíte ukázkou domu, ve kterém bydleli Keltové. Pozorně si jej prohlédněte a k šipkám napiš materiály, ze kterých Kelti domy stavěli.




2. Doba železná:
Zamysli se, proč bylo pro historii železo tak významné, že po něm současní lidé pojmenovali celou jednu epochu. Čím byla doba železná tak přelomová? Pomůže ti, když se zamyslíš, jaké předměty mohly být nově ze železa vyrobeny. V nabízených předmětech se jich ukrývá sedm. Zkus je zakroužkovat.

šíp	klíč	zbraň	nůžky	zemědělské nářadí	oděv
dům	střecha	nádob	tkalcovský stav	jehly	

3. Oděv:
Jak Keltové získali nové oblečení? Museli si je sami vyrobit. Ošluj obrázky podle správného postupu výroby.



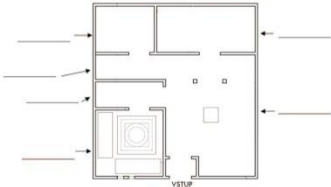
4. Keltické umění:
Prohlédni si části keltických předmětů i s ornamenty, které je zdobí. Pokus se jeden z předmětů ve výstavě nalézt a ornament domalovat.




Tento pracovní list vznikl v rámci projektu Archeologie na dosah - Edukace a prezentace archeologického kulturního dědictví.

II. Část: Život v antickém Řecku


1. Řecký dům:
V řeckém domě měla každá místnost svůj účel. Až do něj vstoupíš, pozorně si jej prohlédni. Podle předmětů v každé místnosti jistě odhalíš, k čemu sloužily.



2. V životě Řeků zůstávaly nádoby velmi důležitou funkcí. Často byly krásně zdobeny. Ale i jejich tvar mnoho vypovídá. Určoval název nádoby i její využití. Podle černých siluet ve výstavě najdi dané nádoby a připiš k nim jména. Zamysli se, na co mohly být nádoby využívány.



3. Výzdoba nádob a dalších předmětů nebyla pouze na ozdobu. Ukrývá v sobě mnoha informací. Kromě obyčejných scén ze života i z báji zde můžeme nalézt také výrobní postupy, např. keramiky. Ošluj obrázky dle správného postupu výroby keramiky.



III. Část: Kontakty řeckého a keltického světa

1. Nejmenšíky obchodovní síly byly tyto dva světy v některých prvcích života podobné. Zachovávaly si však i své rozdíly. Podle toho, co ses dozvědí na výstavě, zkus říci, v čem si řecký a keltický svět byl podobný a v čem byl naopak rozdílný.

	ŘEKOVÉ	KELTI
stavba domů		
život v domě		
názvy "měst"		
výroba oděvu		
střihy oděví		
výzdoba keramiky		
tvorba umění a		
tektonické sochy		

Tento pracovní list vznikl v rámci projektu Archeologie na dosah - Edukace a prezentace archeologického kulturního dědictví.

8.2.4. Interaktivní prvky výstavy *Ve stínu Olympu*

Interaktivní prvky byly průběžně rozmístěny po celé návštěvnické lince. Aktivity odkazovaly k vystaveným exponátům nebo rekonstrukcím. Návštěvníci tak mohli exponát či rekonstrukci vnímat i aktivní formou a zábavně se seznámit se širšími souvislostmi.

Část Kelti:

- V expozici byl umístěn velký keltský stav s nataženou osnovou. Dále antický stav. Stavby nebylo možné návštěvníky obsluhovat, sloužily jako vizuální pomůcka pro představu o rozsahu práce při tvorbě textilu. Návštěvníci si naopak mohli vyzkoušet tkaní pásku na karetkách.
- Potraviny, které byly lidem známé v době Keltů, návštěvníci mohli objevit formou bludiště umístěného na velkoformátové tapetě.
- Čistě vizuální výstava byla doplněna možností vyslechnout si zvukové ukázky antických hudebních nástrojů.
- Pro nejmenší návštěvníky byly připraveny drobné aktivity
 - oblékání figurky do antického řeckého oděvu – aktivita doplněna obrazovým výkladem s názvy a užitím jednotlivých kusů oděvu
 - omalovánky antických nádob – typ omalovánky, typ doplnění antického ornamentu, typ doplnění části předmětu (antického i keltského)
 - skládací maxikostky – s výjevy vystavených exponátů
 - skládání oblázkové a tesserové mozaiky do připravených rámečků
 - interaktivní destička – pomocí provázků se propojily k sobě patřící dvojice, provázek pak na druhé straně destičky ukázal tajenku (dvojice antické nádoby, pojmy z doby Keltů)
- Pro starší dětské návštěvníky byl připraven pracovní list (vycházející z pracovního listu pro školní skupiny) a komiks.
- Aktivitou byly také haptické stoly, které byly primárně určeny nevidomým návštěvníkům.
- Prvkem, který oživoval prostor expozice, byly také obrazovky, na kterých byly promítány fotografie z akce Oživený den výstavy *Ve stínu Olympu* a tvorba mozaiky antického domu účastníky jednoho z kurzů Archeologie na dosah.

8.2.5. Oživený den výstavy Ve stínu Olympu

Popis aktivity – Výstava byla po celý jeden den oživena kostýmovanými lektory. Část lektorů představovala Kelty, druhá část starověké Řeky. Návštěvníci tedy procházeli výstavou, ale analogie vystavených exponátů navíc viděli v praktickém použití. Kostýmovaní lektori tedy nepůsobili v roli průvodců výstavou, ale jako ukázka praktického života tehdejších lidí, který přibližovali výkladem, praktickými ukázkami a drobnými úkoly. Pro tradičního návštěvníka však byl připraven i jeden nekostýmovaný lektor, v tomto konkrétním případě kurátor, který podával výklad formou komentované prohlídky. Pro dětské návštěvníky byla přichystaná hra, při které měli u jednotlivých lektorů splnit úkol, za který obdrželi nálepku se symbolem aktivity a kterou si mohli nalepit do své hrací karty.

Cíle aktivity

1. oživení statického prostoru expozice
2. rozšíření představených témat a informací nenáročnou a zábavnou formou
3. zatraktivnění expozice speciálními akcemi

Cílové skupiny – návštěvníci expozice, především však rodiny s dětmi

Časová náročnost – příprava cca 3 dny, realizace 1 celý den

Finanční náročnost – mzda lektorů, kopie předmětů, kožešiny, kostýmy,... - často však ze zdrojů lektorů

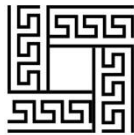
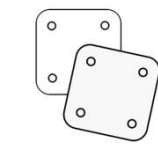
Personální zajištění – v tomto konkrétním případě 12 kostýmovaných lektorů, 1 nekostýmovaný lektor, fotograf


Zhodnocení – Akce byla návštěvníky velmi dobře přijata. V expozici se zdržovali o mnoho déle, než bylo v jiných dnech obvyklé. Jako velmi přínosný se ukázal výklad kostýmovaných lektorů, který však byl jen rámcový a zbytek informací byl sdělován na základě rozhovoru s návštěvníky. Byly tak podávány především ty informace, které návštěvníky zajímaly, neboť se na ně sami dotazovali. Přínosným aspektem byla také připravená hra pro děti, která je vtáhla do dění okolo nich a motivovala k průchodu celé expozice. Náročným prvkem však byl neustálý proud návštěvníků, který neumožňoval přestávku kostýmovaným lektorům. Dalším obtížným elementem bylo také skloubení celé akce s technickými možnostmi expozičního prostoru.

Fotokoláž z akce



Pracovní list akce s příklady nálepek






OŽIVENÝ DEN VÝSTAVY VE STÍNU OLYMPU


Vítáme Tě v době minulé, v 5. století před naším letopočtem. Vydej se s námi do světa starověkého Řecka a do končin Keltů, kteří v té době žili na našem území.

Právě jsi vstoupil do keltského světa. Navštiv Keltů u jejich obydlí a zeptej se jich na jejich život. Pokud splníš jejich úkol, odmění Tě nálepkou.



Keltští muži a zbraně
Keltské ženy a výroba látek



Ted' jsi se dostal k obchodníkům. Ti nakupovali řecké předměty a prodávali je Keltům a naopak. Pozorně je vyslechni, třeba Tě také něčím odmění.




Obchodníci

A nyní najdi odvahu a vstup do řeckého domu. Pozorně si jej prohlédni, všechny domy této doby si v Řecku byly hodně podobné. Během prohlídky domu určitě potkáš pána domu, paní domu a služebnou. Určitě pro Tebe mají také přichystaný nějaký úkol.

Pán domu v andronu
Paní domu
Služebná v gynaikonu

NÁRODNÍ
MUZEUM



MINISTERSTVO
KULTURY

Tento pracovní list vznikl v rámci projektu Archeologie na dosah. Edukace a prezentace archeologického kulturního dědictví.

8.2.6. Výtvarné ateliéry a řemeslné dílny

Odkaz na video z výtvarného ateliéru Cesty umění I. – Enkaustika

<https://www.youtube.com/watch?v=X3s-tFEZhye>

Odkaz na manuál k výtvarnému ateliéru Cesty umění I. - Enkaustika

http://www.archeologienadosah.cz/sites/default/files/enkaustika_a_fajjumsky_portret_0.pdf

Fotokoláž z řemeslné dílny Šila, byla, ...



8.2.7. Cyklus exkurzí na archeologické lokality Genius loci aneb archeologie blízkých míst

Fotokoláž z exkurzí Genius loci aneb archeologie blízkých míst



8.2.8. Dotkni se pravěku II. – Čas lovců a sběračů

Zvolené didaktické prostředky

nemateriální:

konstruktivismus, objektové učení

materiální:

artefakty, kopie a repliky, náklady na cestovné a materiál lektorů, náklady na stravu účastníků

Průběh oživené akce Dotkni se pravěku II. – Čas lovců a sběračů

V rámci akce Dotkni se pravěku II. - Čas lovců a sběračů, zaměřené na prezentaci života v mladém paleolitu a mezolitu na našem území, mohli návštěvníci projít následující stanoviště: 1. Antropologický vývoj člověka 2. Štípání kamene 3. Umění 4. Využití rostlin 5. Lov a zpracování kůže a kožešin 6. Oheň a kuchyně. Na každém stanovišti si návštěvníci mohli poslechnout výklad lektora, prohlédnout si mnoho artefaktů a některé činnosti si sami vyzkoušet. Mezi takové patřilo štípání pazourku, řezání se štípaným nástrojem, tvorba hlíněných figurek a jeskynních maleb, lov oštěpem, splétání rákosu, poznávání rostlin, rozdělávání ohně. Dětské návštěvníci dostali na začátku navíc herní karty, do kterých mohli sbírat razítka za jednotlivé splněné úkoly. Akce se konala v Praze-Troji na lokalitě Na Farkách, kde se v době železné nacházelo opevněné hradiště, v odborné literatuře známé jako hradiště Nad Podhořím. Tyto informace návštěvníci získali od lektora v informačním stánku a mohli si tak kromě akce samotné také vychutnat známý "genius loci".

Hrací karta a fotokoláž z akce



8.2.9. Komunikační kanály Archeologie na dosah

Webový portál Archeologie na dosah – www.archeologienadosah.cz (náhled z 19. 8. 2014)

Náhled do Google Analytics k webovému portálu Archeologie na dosah (z 19. 8. 2014)

Demografické údaje		Jazyk		Návštěvy	
Jazyk		1. cs		93 655	75.51 %
Země / území		2. cs-cz		12 847	10.36 %
Město		3. sk		6 880	5.55 %

Facebooková stránka Archeologie na dosah- www.facebook.com/ArcheologieNaDosah (náhled z 19. 8. 2014)

Archeologie na dosah Hlavní stránka

Stránka Aktivita Přehledy Nastavení Vytvořit okruh uživatelů · Náповěda ·

Veletrh pravěké a středověké kultury 30. - 31. 8. 2014

Krumbenowe

Pivovarská zahrada Eggenberg v Českém Krumlově

Archeologie na dosah
Web o vědě

Timeline Informace Fotky To se mi líbí Další ·

LIDE To se mi líbí (1.353)

Spojte se s více lidmi, kteří jsou důležití pro vaši firmu. **Propagovat stránku**

Pozvěte přátele, aby označili Archeologie na dosa... **Pozvat**

Zobrazit všechny přátele

INFORMACE

Webový portál prezentující archeologii široké veřejnosti www.archeologienadosah.cz. Těšíme se na Vaše komentáře... **VÍCE**

<http://www.archeologienadosah...> **Propagovat**

FOTKY

Stav Fotka/video Nabídka, událost a další

Co je u vás nového?

Archeologie na dosah sdílel(a) odkaz. Zveřejnil(a) Veronika Mikešová 191 · před 6 h

Podívejte se v reportáži České televize na nejnovější objev na Vyšehradě!

Vyšehrad vydal nález století - základy kostela inspirovaného Byzanci
www.ceskatelevize.cz

Praha – Archeologové na Vyšehradě odhalili základy jednoho z největších kostelů střední Evropy. Zároveň se jedná zřejmě o nejstarší známý vyšehradský kostel. Nachází se zhruba 150 metrů od hlavní baziliky svatého Petra a Pavla a jeho stáří se datuje na 2. polovinu desátého, nebo 1. polovinu jedenáctého...

To se mi líbí · Přidat komentář · Sdílet **Sdíleno 11x**

Toto se líbí uživatelům Jakub Stejskal, David Novák, Tomáš Chlup a dalším (39).

Napište komentář...

Oslovení uživatelé (1.484) **Propagovat příspěvek**

Aktuální 2014 2013 Začátek

Zde uvidíte svoji reklamu...

Archeologie na dosah

Webový portál prezentující archeologii široké veřejnosti www.archeologienadosah.cz...

To se mi líbí · To se líbí uživatelé Archeologie na dosah. **Propagovat stránku**

8.2.10. Audiovizuální spoty

Materiální prostředky:

videokamera či kvalitní fotoaparát, program na stříhání videa, rekvizity a kostýmy

Jednotlivé spoty

Minulost (v) nás

Video o délce 3:11, jehož cílem je upoutat co nejširší veřejnost, vyvolat v ní zájem o archeologii, ukázat, že archeologie je věda atraktivní a pozornosti hodná a že má stále místo v naší společnosti. Má také za úkol navodit atmosféru a vyvolat v divákovi emoce. Video sestává ze záběrů muže a ženy, kráčejících krajinou nejprve v lovecko-sběračských oděvech, poté v oděvech z doby bronzové a doby železné, přičemž končí záběrem na obě postavy stojící v současném oblečení a vyhlížející do daleka. Herci se nemění, tváře tedy zůstávají stejné - hlavní myšlenkou videa je, že jsme to pořád my, co archeologie zkoumá - lidé. Do záběrů krajiny s postavami vstupují záběry archeologů v terénu, jak vyjmají a zkoumají předměty, které mají muž a žena u sebe, což má divákovi ukázat, že archeologie zkoumá skutečné kdysi žijící osobnosti. Celé video je doprovázeno temnou kytarovou hudbou a mluveným popularizujícím slovem o smyslu archeologie.

Kterak profesor Píč se svými přáteli na Pičhoře kopal

Video o délce 5:02, jehož cílem je ukázat na činnost Píčovy družiny, aktivity J. L. Píče coby zakladatele první prehistorické expozice a také na několik kusů vybraných sbírkových předmětů z lokality Dobřichov – Pičhora. Video je tvořeno hranými scénami, týkajícími se objevení germánského pohřebiště na Pičhoře a je prokládáno záběry komiksových kreseb Píčovy družiny. Na pozadí videa je slyšet dobová hudba a mluvené slovo, doprovázené čtením z originální korespondence mezi J. L. Píčem a jeho kolegy a přáteli.

Odkazy

Minulost (v) nás: <https://www.youtube.com/watch?v=ZNg9oYmvONs>

Kterak profesor Píč se svými přáteli na Pičhoře kopal:
<https://www.youtube.com/watch?v=bGc9TqRUFiQ>

8.2.11. E-learningová platforma Virtuální archeologie

Zvolené didaktické prostředky

nemateriální:

konstruktivismus, nepřímé objektové učení

Obsah a struktura

Platforma sestává ze čtyř vzájemně provázaných částí s různým obsahem. Základní složkou je sekce Virtuální archeologie, která obsahuje několik samostatných virtuálních výstav. Každá z těchto výstav je naplněna multimediálním obsahem, který tvoří fotografie, obrázky, texty a videa. Vše je přehledně rozděleno na textové části, galerie a další specifické sekce. Výstavy je možné libovolně doplňovat a díky spolupráci s dalšími archeologickými institucemi a muzei jejich prostřednictvím prezentovat také jiné sbírky, než má Národní muzeum. Každá výstava má svůj vlastní kvíz v sekci Otestujte se, kde si návštěvník může upevnit své znalosti nabyté prohlídkou výstavy. Další sekce Hrajte si obsahuje jednoduché hry na principu puzzlí a seřazovaček, kde se i ti nejmladší návštěvníci prostřednictvím hříček složených z uměleckých fotografií z archivu Národního muzea a speciálně připravených kreslených obrázků hravou formou seznámí s archeologickým kulturním dědictvím a poznatky archeologie jako vědního oboru. Hry i kvízy opět mohou být libovolně doplňovány a rozšiřovány. Poslední sekce pak nese název Studujte a tvořte a návštěvník v ní nalezne popularizační studijní materiály, kreativní materiály (jako např. archeologické pexeso, omalovánky, vystřihovánky s keltskými oděvy,...), návody na zhotovení pravěkých výrobků, audiovizuální spoty, komiksy a pracovní listy. Celá platforma by měla návštěvníka motivovat k dalšímu zájmu o archeologii a archeologické kulturní dědictví a sloužit tak jako zdroj informací vhodný pro originální a zábavné sebevzdělávání.

Hlavní stránka e-learningové platformy Virtuální archeologie - www.virtualniarcheologie.cz

> VIRTUÁLNÍ ARCHEOLOGIE NA DOSAH

ZADEJTE HLEDANÝ VÝRAZ

< BRONZOVÁ PLÁŠKA BÝKA Z DOBY ŘÍMSKÉ >

VIRTUÁLNÍ ARCHEOLOGIE >

> OTESTUJTE SE
> HRAJTE SI
> STUDUJTE A TVOŘTE

Nemáte čas či možnost jít do muzea, přesto byste však rádi navštívili nějakou zajímavou výstavu? My Vám přicházíme vstřív na dosah až k Vám domů. Všeje ve světě virtuální archeologie!

KROK ZA KROKEM ARCHEOLOGII

KRÁSA VĚCÍ MINULÝCH

POSLEDNÍ GERMÁNI V ČECHÁCH

Dokážete si představit, jak vypadá archeologický výzkum? A víte, co se děje s archeologickými nálezy po jejich vykopání? Více o tom se dozvíte v této výstavě!

Přemýšlíte, jakými jimi ovlivněni jsme a bereme je jako samozřejmou součást našich životů. Je ale někdy složité objevovat neobyčejnou minulost ovlivněnou přeměnami.

Adoni od doby kdy u nás žili poslední Germáni, uplnulo již mnoho století, naše země stále utváří stopy jejich přítomnosti. Jednou z nich je i rozsáhlé pohřebiště v Zábčicích u Českovic.

Například nám
Otevřte
Archeologie na dosah

NÁRODNÍ MUZEUM

MINISTERSTVO KULTURY

ARCHEOLOGIE NA DOSAH

Facebook YouTube

8.3. Seznam doporučených uživatelů

A) Kulturní instituce, disponující archeologickou sbírkou

- Muzea
- Ústavy archeologické památkové péče
- Archeologické ústavy

B) Instituce, zabývající se přípravou budoucích archeologů a pedagogů se zaměřením na kulturní vzdělávání

- Archeologické katedry vysokých škol
- Pedagogické katedry vysokých škol

C) Individuální využití

- Muzejní pedagogové
- Kurátoři archeologických sbírek
- Pedagogové základních a středních škol
- Odborníci z dalších institucí, zaměřujících se na prezentaci archeologického kulturního dědictví

D) Občanská sdružení a další subjekty se zaměřením na prezentaci archeologického kulturního dědictví

8.4. Oponentský posudek prof. PhDr. Kateřiny Charvátové

8.5. Oponentský posudek PhDr. Milana Salaše, DrSc.