

Moravské zemské muzeum Brno
Metodické centrum muzejní pedagogiky

Závěrečná práce

ZTRACENÍ PODDANÍ

Koncept etapového muzejně-edukačního projektu

Radka Oudová

Muzeum hlavního města Prahy 2015

Prohlašuji, že jsem závěrečnou práci vypracovala samostatně, že jsem řádně citovala všechny použité prameny a literaturu a že práce nebyla využita v rámci jiného studia.

V Praze dne 29. 5. 2015

.....

OBSAH

Úvod	1
1 Muzejně-edukační etapový projekt <i>Ztracení poddaní</i>	3
1.1 Apologie projektu	3
1.2 Profil projektu	4
1.3 Edukační cíle projektu	5
1.4 Aplikované metody	6
1.5 Organizační formy	7
1.6 Didaktické prostředky a programové rekvizity	7
1.7 Organizace edukačního projektu	8
1.8 Struktura edukačního programu	9
1.9 Harmonogram programu a deskripce dílčích etap	10
1.9.1 <i>Zahájení programu</i>	10
1.9.2 <i>Etapa PÍSAŘ</i>	13
1.9.3 <i>Etapa ŠAFÁŘKA</i>	13
1.9.4 <i>Etapa ŠVADLENA</i>	14
1.9.5 <i>Etapa KUČTIČKA</i>	15
1.9.6 <i>Etapa KOVÁŘ</i>	16
1.9.7 <i>Etapa ŠTOLBA</i>	17
1.9.8 <i>Etapa OVČÁCKÝ MISTR</i>	18
1.9.9 <i>Etapa DRÁB VELITEL</i>	19
1.9.10 <i>Etapa ŠAFÁŘ</i>	20
1.9.11 <i>Etapa DĚVEČKA</i>	21
1.9.12 <i>Etapa PORYBNÝ</i>	21
1.9.13 <i>Etapa ZAHRADNÍK</i>	22
1.9.14 <i>Etapa ČELEDÍN</i>	23
1.9.15 <i>Etapa POLESNÝ</i>	24
1.9.16 <i>Závěrečný ceremoniál a odměňování</i>	25
1.10 Reflexe realizovaného programu	27
1.11 Perspektiva programu a možnosti dalšího využití	27
2 Lektorský program <i>Kámen, přítel pračlověka</i>	29
2.1 Edukační cíle programu	29

2.2 Aplikované metody	29
2.3 Organizační formy	30
2.4 Didaktické prostředky	30
2.5 Korpus programu	30
2.6 Harmonogram programu	31
2.7 Reflexe programu a evaluace	34
Závěr	36
Obrazová příloha	37
Bibliografie	42

Úvod

Diskuse o schopnosti či neschopnosti vzdělávací role muzeí a galerií a jejich podílu na učení se vedou již spousty let. Muzeum hlavního města Prahy se přiklání k dnes již všeobecně uznávanému trendu, jehož ústředním článkem je přesvědčení, že muzejní instituce má svým návštěvníkům nabídnout možnost dalšího vzdělání. Pedagogická činnost se v Muzeu hlavního města Prahy rozvíjela pozvolna a dnes se dá konstatovat, že jde o jednu pražských muzejních institucí, která předkládá erudované programy pro pestrou škálu muzejního publika.

Převedením Zámeckého areálu Ctěnice do správy Muzea hlavního města Prahy v červenci 2012 byla mimo jiné ustavena pozice muzejního pedagoga, který v návaznosti na koncept edukační činnosti lektorského oddělení začal i na tomto pracovišti koncipovat programy pro školní a zájmové skupiny, seniory a rodiny s dětmi. Linie edukačních programů byla více méně dána polohou areálu. Zámecký areál Ctěnice – jakožto výletní místo a místo, v jehož okolí se nachází řada mateřských a základních škol – musel akceptovat tyto okolnosti a přizpůsobit tomu i své vzdělávací aktivity. A protože dětská klientela tvoří více jak polovinu návštěvníků vůbec, je logické, že programová nabídka zohledňuje tuto skutečnost.

Jako autorka interaktivních programů se snažím předložit kvalitně připravené projekty, které převážně dětským návštěvníkům nabídnou jednak přátelské a příjemné prostředí vyhovující pohybovým potřebám, ale také zajímavý zážitek. Při výběru didaktických prostředků zohledňuji základní principy pedagogické práce, tedy především názornost, aktivnost v expozici, vlastní výzkumnou a tvůrčí činnost, rozvíjení fantazie žáků a samozřejmě přiměřenost vůči věku a schopnostem žáků. Učení během programu probíhá v souvislostech, kontextech a prostřednictvím exponátů či kulturních artefaktů, které do procesu učení přinášejí onu poznávací složku a mnohdy i složku emocionální.

Předkládaná závěrečná práce obsahuje dvě základní roviny. První tato rovina podává koncept nového muzejně-edukačního projektu, druhá rovina pak lektorský program, který se zrcadlí jako projekt z návštěvníckého hlediska úspěšný a efektivní a lze ho zařadit do příkladů dobré praxe, minimálně za pracoviště Zámecký areál Ctěnice. Oba projekty byly zpracovány v souladu s třífázovým modelem učení a na základě metod typických pro muzejní edukaci.¹ První kapitola je členěna do jedenácti podkapitol, z čehož nejpodstatnější částí je samotný popis náplně programu a jeho perspektiva. Obdobně strukturovaná je také kapitola druhá. Obě části však obsahují cíle, aplikované metody, organizační formy, didaktické prostředky

¹ MAŇÁK, J., ŠVEC, V. *Výukové metody*. Brno: Paido, 2003.

a techniky kontroly zpětné vazby. V případě první kapitoly – návrhu nového muzejně edukačního projektu – je třeba vzít na vědomí, že program je ve zkušebním režimu a že jednotlivé etapy budou v průběhu realizace případně modifikovány. V závěrečné části práce pak nechybí obrazová příloha a seznam použitých pramenů a literatury.

1 Muzejně edukační etapový projekt *Ztracení poddaní*

Předkládaná kapitola si klade za cíl představit a artikulovat konceptuální rámec, pedagogické přístupy a vlastní obsah nově navrženého muzejně-edukačního programu *Ztracení poddaní* včetně všech stěžejních komponentů muzejní edukace. Program je navržený pro pracoviště Zámecký areál Ctěnice Muzea hlavního města Prahy a je v souladu s běžnými podmínkami muzejního provozu.

1.1 Apologie projektu

Navrhovaný vzdělávací program *Ztracení poddaní* je svým pojetím a celkovou koncepční strukturou oproti běžně realizovaným muzejním programům trochu nestandardní. Tato atypičnost byla zvolena při koncipování programu cíleně, přičemž v pozadí úmyslu stál primárně argument a popud, nabídnout určitým návštěvnickým skupinám osobitou a atraktivní podobu muzejní edukace opírající se o principy zážitkové pedagogiky a zároveň využít a podtrhnout onu jedinečnost muzejního prostředí, kterou málokterá muzejní instituce oplývá.

Okolnosti vzniku předkládaného programu byly mnohem pestřejší. Nutno konstatovat, že navrhovaný projekt především reaguje na požadavky „zvenčí“, tedy snaží se vyhovět potřebám a přáním konkrétních školních a zájmových skupin, které do Zámeckého areálu Ctěnice směřují na výlet a mají určité cíle a očekávání. Mezi tato očekávání se řadí především prohlídka zámku spojená s poznáním historie navštíveného sídla, ale také dojem z absolvované výletní trasy. Dalším požadavkem je pak relaxace a dobrodružství. Těmito skupinami jsou zejména příměstské tábory, školní družiny, školní i mimoškolní kroužky, zájmové oddíly atp., které přijíždějí do Ctěnic strávit čas a preferují „intelektuálně odlehčenější“ aktivity.

Program byl však také vyprojektován na základě požadavků „zevnitř“. Ačkoliv objekt zámku přímo disponuje expozicí vztahující se k dějinám, stavebnímu vývoji a obnově sídla, nevelký výstavní prostor a obsahová jednotvárnost postrádající požadovaný edukační efekt, limitují možnost realizovat v sále časově i obsahově náročnější edukační program, byť je v něm program *Ztracení poddaní* zahájen. Expozice a muzeálie v ní obsažené tedy mají ve struktuře programu *Ztracení poddaní* svůj nezanedbatelný význam,

avšak těžištěm a hlavním muzejním exponátem, a tedy médiem učení a jakýmsi *know how*, je především samotný objekt zámku a jeho exteriéry. Navrhovaný program řeší prostorové a částečně i obsahové² dilemma expozice jen z části, a to především z důvodu svého sezonního omezení a z důvodu orientace na specifické návštěvnické publikum. Mimo sezonu se v prostorách expozice pravidelně uskutečňují lektorské komentované prohlídky.

1.2 Profil projektu

Projekt Ztracení poddaní je koncipován jako venkovní etapová hra složená ze šestnácti nestejně dlouhých úseků, přičemž námětem celého programu je zčásti historický a zčásti fabulativní příběh o jednom z nejvýznamnějších majitelů ctěnického panství – o Adamovi Hrzánovi z rodu Harasů, jež vlastnil sídlo někdy v letech 1565–1572. V rukou tohoto rodu však byla ctěnická rezidence už od roku 1502 a právě tento rod se zasloužil o přebudování původní gotické tvrze na reprezentační zámek, který odpovídal sídelní módě renesanční šlechty. Historické reálie příběhu zdejšího rodu jsou pak v programu obohaceny o část fiktivní, která má za cíl celému programu dodat onu atraktivitu, záhadnost, dobrodružnost i jistou pohádkovou atmosféru a jež je reprezentována motivem ztracených poddaných Adama Hrzána z Harasova, který pověřuje svou policejní složku – dráby, aby neprodleně poddané našli. Jako nálezné slibuje povýšení a bohatou odměnu.

Záměrem celého programu je přiblížit účastníkům poutavou a hravou formou historii místa, nejdůležitější vlastníky, jejich ekonomické starosti a počiny, sídelní vývoj a každodenní život na ctěnickém venkovském sídle, včetně životních osudů nezbytného personálu panské vesnické usedlosti. Neméně podstatnou složkou je pak poskytnutí základních a obecnějších informací o stavebních dispozicích podobně koncipovaných panstvích jakožto hospodářských komplexů, které vznikaly od 16. století a jejichž součástmi byly mimo sídelní části i hospodářské provozy včetně kompetentních

² Historie Zámeckého areálu Ctěnice, a to především historie samotného objektu zámku, byla velmi pestrá a i pro dospělé návštěvníky je mnohdy vyčerpávající vyslechnout si výčet všech majitelů panství a jejich počinů v době vlastnictví. V důsledku častých prodejů, přenechávání, dědických řízení, krádeží a držení Státního statku hl. m. Prahy se prakticky nedochovaly žádné materiální doklady. Expozice tedy předkládá velmi chudou tvář své nesmírně bohaté a zajímavé historie.

provozních zaměstnanců. Hlavní cíle navrhovaného programu směřují tedy především k rozvoji znalostí a dovedností z oblasti vlastivědy a přírodovědy. Důležité jsou i aktivity, jejichž cíli jsou podpora smyslu orientovat se v terénu, stopovat či odhadovat i pomáhat. V pozadí nestojí ani cíle usilující o kultivaci přátelství a prohloubení týmové spolupráce mezi účastníky, o rozvoj zaujímání rolí, odvahy, strategie, paměti a pozornosti. Ústředním cílem je pak především navození radosti a *prožitku flow*.³

Osnova programu je navržena na základě cílových okruhů, které byly definovány výše. Základními oblastmi jsou z hlediska pedagogických primárně oblasti historie, dále pak cestování – putování a stopování, oblast dobrodružství, přírody a pohádky. Z hlediska dětských účastníků je preferována zábava, touha po zážitku a hravost. Protože jsou nejčastějšími příchozími skupinami děti ve věku 8–11 let, program byl navržen pro tuto věkovou kategorii. Domnívám se, že právě u této skupiny uspěje program částečně opřený o pohádkové fabulace. Při konstruování legendy a jednotlivých úseků je pak dostatek místa pro fantazii, byť určité zákonitosti a omezení historickými reáliemi zde platí. Postavy poddaných mají předem určené vlastnosti a charakter, které zčásti korespondují s rysy pohádkových figur, tedy jsou hodní i zlí, potměšilí i poctiví, chytří i hloupí. Do příběhu jsou začleněny mimo jiné i některé nadpřirozené bytosti vycházející z orální folklorní tradice. Stejně jako v pohádkách, tak i v programu Ztracení poddaní vítězí dobro a zlo je po zásluze potrestáno.

1.3 Edukační cíle projektu

V návaznosti na Bloomovu taxonomii cílů lze za obecné i dílčí cíle navrhovaného programu považovat především kategorie *Znalost*, *Porozumění*, *Aplikace*, *Analýza*, *Syntéza* a *Hodnocení*, během nichž probíhají aktivity a činnosti vedoucí k schopnosti návštěvníků nebo účastníků vybavit si, definovat, seřadit, vyjádřit vlastními slovy, uvést příklad, demonstrovat, navrhnout, vyzkoušet, vysvětlit proč, načrtnout, posoudit nebo diskutovat. Dalším cílem je pak z hlediska muzejní pedagogiky i jiný podstatný element, a to již zmíněný vlastní optimální prožitek neboli *fenomén flow*. Obecné, dílčí a operativní

³ MRÁZOVÁ, L. Muzejní sbírky a muzejní prostředí jako prostředek vzdělávání a výchovy. Základní východiska muzejní didaktiky. In: DOLÁK, J., HOLMAN, P., JAGOŠOVÁ, L. et al. *Základy muzejní pedagogiky*, s. 27.

cíle programu jsou v souladu s kurikulem, RVP ZV i samotnou edukační strategií Muzea hlavního města Prahy.

Elementárními dílčími cíli programu *Ztracení poddaní* jsou především témata, na nichž je program postaven. Je to hlavně historie a jedinečnost místa, dále také stavební vývoj a účel jednotlivých objektů Zámeckého areálu Ctěnice – tedy samotného zámku, objektu sýpka, objektu ovčín, objektu drábovna, kočárovna, jízďárna a hospodářského dvora se stájemi, stodolou a kůlnou. V neposlední řadě je pak důležitým cílem ozřejmění samotného vzniku zámeckého parku obehnaného ohradní zdí, zámeckého zahradnictví a seznámení se s nejvýznamnějšími majiteli, přičemž důraz je kladen na období 1502–1572, kdy ctěnické panství vlastnil rod Hrzánů z Harasova, který se zasloužil o přebudování sídla a který posloužil jako inspirační zdroj ke konstrukci celého libreta. Zmíněné dílčí cíle pak mají přirozeně přesah i do obecnějších celospolečenských kontextů, především v oblasti vývoje šlechtických obydlí na vsi a vznikem feudálních velkostatků v 16. století a režijním hospodařením šlechty na teritoriu panství.

V průběhu realizace programu se střídavě protkávají i další cíle, a to především cíle zaměřené na rozvoj fantazie, paměti, pozornosti i taktiky, na rozvoj sociálních dovedností, improvizace i týmové práce, na rozvoj odvahy, sebereflexe a na rozvoj znalostí a dovedností z oblasti vlastivědy, prvouky, přírodovědy.⁴

1.4 Aplikované metody

V rámci programu *Ztracení poddaní* je uplatněno poměrně široké spektrum metod typických pro muzejní edukaci, přičemž všechny napomohou k plnění vytčených cílů. Základními zvolenými metodami jsou metoda názorně demonstrační, ale zejména jedna z nejkласičtějších metod, a to metoda slovní, konkrétně metoda diskuze.⁵ Akcent je kladen také na metodu práce s textovým materiálem, metodu praktických činností, metodu aktivizující – situační, inscenační a herní či metodu dramatické výchovy prostřednictvím scén, živých obrazů.⁶

⁴ Cíle se v průběhu realizace programu střídají z praktických důvodů – psychického i fyzického odpočinku.

⁵ ŠOBÁŇOVÁ, P. *Muzejní edukace*, s. 72.

⁶ Ibid, s. 74.

1.5 Organizační formy

Program Ztracení poddaní je pojat jako exteriérová seriálová hra. Muzejní edukace se tudíž odehrává ve venkovních prostorách muzea, konkrétně v zámeckém příkopu, kolem zámecké „šatlavy“, v parku, na nádvoří a v oblasti ohradní zdi a zámeckého zahradnictví, protože, jak už bylo uvedeno, „sbírkovými předměty“ a nositeli muzeality jsou v tomto programu kulturní památky – zámek a hospodářské budovy *in situ*. Ani zámecké interiéry však nezůstávají mimo herní plán. Zapojen je přirozeně výstavní sál Zámek Ctěnice, jež má na program přímou vazbu, zámecké sklepení, suterén, věž. Mimo herní plán však zůstávají zbylé výstavy a expozice, které na hru nemají přímou návaznost.

Program je z hlediska způsobu spolupráce mezi návštěvníky a muzejním pedagogem nebo mezi jednotlivými návštěvníky navzájem, edukací skupinovou a kooperativní. Účastníci programu pracují týmově a kolektivně, byť některé aktivity a činnosti dávají možnost vyniknout každému z nich individuálně.

Pro program Ztracení poddaní byla zvolena jako forma muzejní edukace animace zkombinovaná s metodami táborových etapových her a metodami zážitkové pedagogiky. Hlavním mottem a znakem je tedy aktivní a zábavné učení prostřednictvím hry a praktických činností.

1.6 Didaktické prostředky a programové rekvizity

Stejně tak jako všechny interaktivní programy, které se v Zámeckém areálu Ctěnice uskutečňují, tak se ani lektorský program Ztracení poddaní neobejde bez různých materiálních učebních pomůcek a rekvizit, jejichž účelem je pomáhat osvojovat si vědomosti a dovednosti a dotvářet herní atmosféru. Ústředními didaktickými pomůckami jsou v rámci navrhovaného programu především originální sbírkové předměty, a to již několikrát zmíněné kulturní památky, ale také sbírkové předměty vystavené v expozici, textové pomůcky, fotografie, mapy a některé substituty, především imitace, reprodukce a makety, které napomáhají realizovat zásadu *hands – on*. Klíčovými herními rekvizitami jsou v případě navrhovaného programu figury konkrétních poddaných, které jsou oněmi nositeli motivačního efektu, ale také repliky šavlí, které obdrží každý účastník programu, i indicie - stopy, jež po sobě poddaní při útěku zanechali a které zároveň určují směr hry.

I tyto interaktivní herní pomůcky účastníkům napomohou vžít se do postavy, a tím i do celého příběhu. Další potřebné pomůcky a vybavení pro konkrétní edukační aktivity jsou uvedeny u popisu jednotlivých etap.

1.7 Organizace edukačního programu

Program Ztracení poddaní byl navržen jako exteriérová i interiérová etapová hra sestavená z 16 úseků, přičemž důraz je kladen na oněch 14 etap nazvaných dle jednotlivých poddaných. Herní program má přímou návaznost na expozici vztahující se k dějinám Zámeckého areálu Ctěnice, avšak hlavními muzejními exponáty a nositeli muzeality jsou kulturní objekty, zvláště zámek a zbylé hospodářské budovy. Dále pak také prostor zámeckého parku, příkopu, zahradnictví a prostor kolem ohradní zdi.

Účelem celého programu je pozitivní využití volného času, poznání místa a výchova k hodnotám přátelství a spolupráce, a to prostřednictvím příběhu opřené o zčásti reálná fakta a zčásti smyšlené vyprávění. Cílem hry je, aby se děti dozvěděly, jak vypadalo panské venkovské sídlo, k čemu sloužily hospodářské budovy a kdo zajišťoval jejich provoz. Seznámí se s životem a povinnostmi jednotlivých postav, bez kterých by chod panství nefungoval. Především tedy bude zmíněn nižší výkonný personál (panská čeleď, řemeslníci, děvečky, pacholci), provozní zaměstnanci (ovčácký mistr, šafář, šafářka, porybný, polesný, štolba), policejní složky (drábové) či zaměstnanci byrokratické správy (písař, rádce).

Klíčovým článkem celého programu je samotné stopování, tedy hledání indicií, které vedou k nálezům úkrytu jednotlivých poddaných. Figury postav jsou umístěny do míst, které jsou běžné veřejnosti nepřístupny (věž, suterén, sklepení) a také do míst nesnadno přístupných (stráně parku, prostor zámecké šatlavy). Místa úkrytu jsou neměnná, avšak přístupnost k nim je volena dle věku jednotlivých účastníků. Celý herní program je korigován muzejním pedagogem, který v programu zastává roli panského rádce. Jeho úkolem je řídit hru správným směrem, radit či ozřejmovat dětem, které zastávají role panských drábů, dílčí aktivity. Hledání poddaných probíhá kolektivně, stejně tak jako plnění jednotlivých činností. Nalezené postavy nemusí dětem na první pohled říci, kdo jsou a co měly na starosti. Bez ohledu na to, jestli budou či nebudou vědět, o koho jde,

pátrají po ruličce s textem a úkolem. Místo konání aktivit je onou etapou, která je nazvána dle nalezeného poddaného. Následně se opět stopuje a hledá další ztracený.

Samotná herní atmosféra a doprovodné rekvizity jsou motivačními momenty, avšak nejpodstatnějším motivačním elementem je odměna Adama Hrzána z Harasova, která dráby nemine, najdou-li všechny poddané.

Program je strukturován dle metody tzv. třífázového modelu učení,⁷ tedy je složen z fáze evokace, fáze uvědomění si významu informací a fáze reflexe. Zásadní podíl mají v návrhu programu metody a nástroje zážitkové pedagogiky.

1.8 Struktura edukačního programu

Název edukačního programu: *ZTRACENÍ PODDANÍ*

Anotace programu: Edukační program Ztracení poddaní je svým charakterem oproti ostatním muzejním programům netradiční a je koncipován jako venkovní poznávací hra složená z 16 etap. V rámci programu je zvolen přístup zážitkové pedagogiky, který se opírá především o zkušenosti získávané aktivní účastí v programu, dalším prvkem je pak dobrodružství. Zvolené aktivity vedou k rozvoji znalostí a dovedností z oblasti vlastivědy a přírodovědy a k rozvoji taktiky, orientace v terénu, improvizace, přátelství a týmové spolupráce.

Námětem programu je smyšlený příběh o Adamovi Hrzánovi z Harasova a jeho poddaných. Jména a některé reálie vyprávění se však opírají o historická fakta. Děti se prostřednictvím herního programu seznámí s areálem, zámek, přilehlými hospodářskými budovami a jejich funkcemi a dozví se, jací lidé, mimo panstvo, na takovém panském venkovském sídle žili a jaké měli povinnosti. Seznámí se například s prací a postavením šafáře, šafářky, stolby, porybného nebo čeledě.

Program se z 80 % odehrává ve venkovních prostorách areálu. V případě nepřízně počasí je využit náhradní lektorský program.

Vhodné pro: děti 8–11 let (maximálně 15 dětí)

Cílová skupina: příměstské tábory, zájmové kroužky, skupiny dětí z DDM, oddíly, školní družiny

Délka programu: 90 minut

⁷ MAŇÁK, J., ŠVEC, V. Výukové metody. Brno: Paido, 2003, s. 231.

Místo: Zámecký areál Ctěnice, Praha 9

Nabídka trvá: květen–září

Termín programu: dle domluvy

Vzdělávací oblasti a návaznost na RVP ZV: Člověk a jeho svět, Člověk a příroda, Člověk a svět práce, Člověk a společnost, Člověk a zdraví

Připravila a vede: Radka Oudová

Doporučení pro pedagogy: děti by měly mít pevné obutí a sportovní oděv

1.9 Harmonogram programu a deskripce dílčích etap

Kapitola *Harmonogram programu a deskripce dílčích etap* předkládá popis konkrétních postupů a aktivit v rámci jednotlivých fází učení (E – U – R) a dílčích etap navrhovaného programu.

EVOKACE (15 min.)

1.9.1 Zahájení programu

Lokace: nádvoří zámku a expozice *Zámek Ctěnice*

Klíčová slova: Hrzánové z Harasova, čeled', dráb, hospodářské budovy, rádce, vodní tvrz, zámek

Rekvizity a pomůcky: podsedáky, imitace šavlí, listina Adama Hrzána z Harasova, model tvrže Ctěnice, pruhy papíru na zakrytí popisek, exponáty

Aktivizace a činnosti:

- **Úvodní slovo lektora, přivítání skupiny, zahajovací diskuse**
 - *Jezdíte často na výlety na hrady a zámky? Které zámky jste již navštívili a které se vám líbily nejvíc? Kdo zámky vlastnil a kde tam mohl bydlet? Bydlel tam majitel sám, nebo potřeboval personál?*
 - *Rozhlédněte se kolem sebe a pokuste se říct, které objekty vidíte, jak se nazývají a k čemu mohly sloužit? Co dalšího kolem zámku pozorujete?*
 - *Kde mohli bydlet poddaní?*

- **Přesun do expozice Zámek Ctěnice**
 - *Rozhlédněte se po expozici a postavte se každý k tomu předmětu, který vám je nejvíce sympatický. Zkuste ho popsat a identifikovat.*
 - *K čemu mohly vybrané předměty na zámku sloužit a kdo je mohl popřípadě používat? (torzo okna, malovaný rám, talíř, holba, gravírovaná klika aj.)*
- **Práce s modelem ctěnické tvrze**
 - *Vezměte si podsedačky a vytvořte kolem modelu kruh.*
 - *Pozorně si prohlédněte model sídla na podstavci a pokuste se najít pět rozdílů mezi tímto modelem a současnou podobou zámku (kdo si nepamatuje z předchozí pozorovací části okolí, může znovu vyběhnout ven).*
 - *Proč majitelé usilovali o přebudování tvrze na zámek? Co jim nevyhovovalo? Co naopak potřebovali přistavět? Kdo se o provoz nových objektů staral?*
- **Lektor vypravuje (z části smyšlený) příběh rodu Hrzánů z Harasova**
 - *Sedněte si pohodlně a slyšte příběh, který se zde takřka před 500 lety udál. Zdejší tvrz vlastnilo mnoho majitelů. Většinou to byli pražští měšťané. Ti se o ni starali někdy dobře, jindy ji zase zanedbávali, takže tvrz střídavě kvetla a bylo na ní radost žít a střídavě chátrala. Jednoho dne jel okolo na svém koni Václav Hrzán z rodu Harasů, muž zvučného jména. Sídlo se mu zalíbilo a záhy usiloval o jeho koupi. To se mu nakonec i splnilo a tvrz Ctěnice připadla tomuto rodu. Jeho potomci pak ve Ctěnicích sídlili, avšak protože se Hrzánové z Harasova a jejich manželky těšili velké společenské vážnosti, bylo nemyslitelné, aby nadále žili v prosté tvrzi, kterou obíhal vodní příkop. Dali ji proto přestavět na honosný zámek a zbourat zbytečné opevnění. Úpravou zámku to však ani zdaleka nekončilo. V módě bylo zřizování krásných parků, zahradnictví, ale také podnikání v různých oborech – rybníkářství, lesnictví, zemědělství. A protože Hrzánové z Harasova byli velmi podnikaví, pustili se do výstavby důležitých hospodářských objektů kolem zámku. Postavili sýpku, ovčín, stáje, stodoly, kůlny a maštale, které tu stojí dodnes. Nejpodnikavější z nich, Adam Hrzán, zde žil se svou ženou Annou a se svými šesti dětmi. Byl to člověk na své poměry velmi skromný a pracovitý, což se o jeho rozhazovačné manželce říci nedalo. Ke svým poddaným se choval vždy s úctou, a proto ho měli i oni velmi rádi a vážili si ho. Adam Hrzán ovšem po svých předcích zdědil nemalé dluhy, a ač se snažil, seč mu síly stačily, postupně musel rozprodávat majetek. Jednoho dne přijel na návštěvu Petr Myška ze Žlutic,*

vyhlášený svou nevolí k poddanému lidu a zámek se mu nesmírně zalíbil. Protože měl moc i peníze, nabídl zchudlému šlechtici, že od něj zámek koupí. Zpráva se rychle šířila mezi poddané a ti propadali panice, že nyní budou patřit krutému pánovi. Byť si dal Adam Hrzán čas na rozmyšlenou, vědělo se, že nad prodejem vážně uvažuje, přestože věděl, že pro poddané nastanou nepěkné časy. K prodeji svého muže přemlouvala i manželka Anna, která v tom viděla možnost, jak snadno přijít k penězům, a tím pádem i k novým šatům. Jednoho rána panstvo vstalo a zjistilo, že na stole není snídaně, zvířata nejsou na pastvě a že je liduprázdno. Adam k sobě povolal svého rádce a žádal o vysvětlení. Rádce sice nevěděl, kde poddaní jsou, avšak tušil důvod jejich zmizení, který pánovi záhy sdělil. „Pošli honem pro dráby, rádče. Musíme poddané najít. Co já bych si bez nich počal?“ Poddaní však byli při svém počínání trochu neopatrni a zanechali po sobě stopy.

○ Zahájení hry

- Lektor záhy vysvětluje, kdo jsou drábové a k čemu mělo panstvo rádce.
- Ptá se dětí, co odhadují, že se stalo a proč poddaní zmizeli.
- Lektor vysvětluje, že nyní nastala chvíle pro společné rozklíčování příběhu, přičemž sám byl povolán do role rádce a zbylí účastníci do rolí drábů.
- Protože Adam Hrzán z Harasova zaslal družině listinu, rádce ji předčítá:

Já, Adam Hrzán z Harasova, pán panství Ctěnice, pán panství Ronov a pán panství Červený Hrádek, žádám Vás, moji věrní drábové, o pomoc při hledání čtrnácti zběhlých poddaných, které najít a do práce navrátití míním. Najdete-li poddané, odměna Vás nemine.

Váš pán Adam Hrzán z Harasova

- Hra tímto začíná. Rádce a drábové se ujímají herních rekvizit a vydávají se na cestu

UVĚDOMĚNÍ SI VÝZNAMU (60 min.)

1.9.2 ETAPA PÍSAŘ

Lokace: zámecká věž

Klíčová slova: hospodaření a podnikání na panství, kancelář, písař, účetní knihy, zámecká věž

Rekvizity a pomůcky: figura písaře, brko, kalamář, knihy, pokladnice, zlatáky, rulička s textem

Aktivizace a činnosti:

- Stopy družinu drábů dovedly na místo první etapy – do věže zámku.
- Skupina odhaduje, kdo nalezený poddaný je a co bylo náplní jeho práce.
- Kolektivně hledají ruličku s potřebnou indicií.
- Nálezce čte obsah ruličky. Z té se družina dovídá, o jakou postavu se jedná a jaký mají úkol.

PÍSAŘ měl povinnost veškerá pánova důležitá rozhodnutí řádně písemně zaznamenat. Také opisoval různé knihy a sepisoval další potřebné listiny. Chtěl-li pán zaslat někomu dopis, nechal si zavolat písaře, kterému jeho obsah nadiktoval. Písař žil zpravidla přímo na zámku, kde měl vlastní kancelář. Většinou to byla nejvýše položená část zámku – věž, kde měl na svou práci klid. Tam shromažďoval všechna lejstra a knihy. Staral se také o účty z hospodaření panství. Měl tedy u sebe účetní knihy i truhlu se zlatáky.

Úkol: Písař Doubrava byl dobrák, ale při hledání skryše nebyl příliš originální a schoval se pod stůl vlastní kanceláře. Přestože zastával i roli účetního, moc dobře počítat neuměl. V truhlici měl uložené zlatáky, ale pořád se nemohl dopočítat. Věděl však, že jich má být tolik, kolik vede do věže schodů.

Pomozte nebohému písaři vyřešit problém, spočítat mu zlatáky a porovnat jejich počet s počtem schodů vedoucích do věže.

1.9.3. ETAPA ŠAFÁŘKA

Lokace: zámecké sklepení

Klíčová slova: mléčné hospodářství, obydlí šafářky, práce šafářky, sklepy, šafářka

Rekvizity a pomůcky: figura šafářky, makety potravin, hrnčinové a kameninové nádoby, rulička s textem, proutky

Aktivizace a činnosti:

- Stopy družinu dovedly na místo druhé etapy – do zámeckého sklepa.
- Skupina tipuje, kdo nalezená postava je – diskutují nad oděvem, obutím, doprovodnými kulisami.
- Skupinově hledají ruličku s textem:

ŠAFÁŘKA byla manželkou šafáře, který měl na starosti provoz panství. Řídila práci děveček a husopasek, starala se o chov drůbeže, prasat a také o mléčné hospodářství, tedy i o výrobu mléčných produktů. Ty byly uloženy v takzvaném mléčném sklepe na zámku, odkud měla klíče jen ona. Sama však s šafářem bydlela v obydlí poblíž sýpky.

Úkol: Šafářka Pecinová byla škodolibá osoba. Děvečkám a husopaskám udělovala mnoho práce a sama jen dozírala na to, je-li včas a pořádně vykonaná. Nebála se děvčata pohlavkovat a zavírat do komor. Za to si zaslouží podobný trest. A protože drábové mohli tělesné tresty vykonávat, nebylo by od věci šafářku trochu potrestat.

Vyběhněte ze sklepa ven a najděte si v parku pěkně pružné proutky. Vytvořte si z nich vhodnou mrškačku. Vraťte se pak do sklepa a pořádně Pecinovou vyšlehejte. Možná se z toho poučí a k děvečkám se bude chovat o něco slušněji.

- Rádce následně vyzve dráby, aby mu předložili dosavadní nálezy a zdůvodnili jejich role, načež drábové odpovídají, že prozatím našli jen písaře a šafářku.
- Rádce drábům vytkne, že postupují pomalu, a to že by pána mohlo znepokojit.
- Prozatím bude mlčet, ale drábové mu musejí odpovědět na otázku, k čemu vlastně na zámku sloužily sklepy a co se do nich ukládalo.

1.9.4. ETAPA ŠVADLENA

Lokace: zámecká komora

Klíčová slova: bál, obydlí švadleny, pracovní pomůcky, švadlena, zámecká komora

Rekvizity a pomůcky: figura švadleny, kusy látek, nedošíité šaty, nůžky, knoflíky, nitě, jehly, perly, rulička s textem

Aktivizace a činnosti:

- Stopy družinu dovedly na místo třetí etapy – do zámecké komory.

- Družina drábů prakticky ihned ví, že nalezenou poddanou je švadlena milostpaní Anny, avšak hledají ruličku s textem.
- Nálezce ruličky čte její obsah:

ŠVADLENA měla náročnou práci. Ručně šila oděvy, rukavice, klobouky, kožichy a čepce pro panskou rodinu. Ke své práci používala nejlepší a nejdražší látky a kožešiny. Například brokát, hedvábí, satén a exotické kůže. Mimoto také šatstvo jen upravovala – přišívala knoflíky a našívala zpět utržené perly. Šila jen pomocí jehly, nitě a nůžek. Většinou obývala jednu z komor zámku. Tu měla velmi skromně vybavenou. Nechyběly jí tam lože, stolek, truhla, louče a pomůcky k šití.

Úkol: Švadlena Bětko byla hodné děvče, avšak jako šičce se jí příliš nevedlo. Paní si pořád vymýšlela nové modely šatů a Bětko nestíhala šít. Bylo to také proto, že byla trochu lenošivá a vše nechávala na poslední chvíli. Z toho důvodu také nestihla dozdobit šaty perlami a pentlemi, které si milostpaní plánovala obléci na večerní zahradní slavnost.

Bětko je nešťastná z toho, že ji drábové našli a že až paní zjistí, že šaty nejsou na večer připravené, dostane výprask a přijde o práci zámecké švadleny. Pomozte švadlence šaty rychle vyzdobit. Využijte k tomu určené korálky, pentličky a barevné nitky.

1.9.5 ETAPA KUČTIČKA

Lokace: sklepní suterén

Klíčová slova: kuchař, kuchtička, spíž, zámecká kuchyně

Rekvizity a pomůcky: figura kuchtičky, rulička s textem, imitace potravin, kuchyňské rekvizity, reálné suroviny

Aktivizace a činnosti:

- Družina dorazila na místo čtvrté etapy – do zámeckého suterénu.
- Skupina odhaduje, o kterou poddanou jde a správně předpokládá, že dle oděvu a doprovodných rekvizit jde o kuchtičku.
- Kolektivně hledají ruličku s textem v místě nálezů.
- Nálezce pak předčítá celé skupině drábů:

KUCHTIČKA byla pomocnou silou v kuchyni hlavního kuchaře, který řídil provoz panské kuchyně a přípravu pokrmů. Měla na starosti loupání cibule, škrábání brambor, chození pro zásoby do nejhlubších sklepů a mytí nádobí. K samotnému vaření se příliš nedostala, natož aby ochutnávala! Většinou bydlela v jedné ze zámeckých komor, kde měla nezbytný nábytek – postel, truhlu a stolek.

Úkol: Kuchtička Madla byla neustále nespojena s tím, že dělá pouze podřadné práce a že ji kuchař Slanina k pořádnému vaření nepustí, přestože si myslí, že vařit umí. Kuchař ji však před zmizením dal šanci uvařit bramboračku a bude-li dobrá, může s ním Madla začít v kuchyni vařit. Ta však zjistila, že ve skutečnosti neví, jak se bramboračka vaří a co vše do ní patří.

Madla prosí dráby, aby ji poradili, co má do hrnce přihodit. Vyberte ze spíže vhodné potraviny a pomozte kuchtičce splnit její sen – stát se kuchařkou.

- Rádce vyzívá dráby, aby ho informovali o počtu nalezených poddaných a aby vyjmenovali, koho konkrétně našli.
- Rádce drábům opět připomíná, že mají skluz, a že by měli postupovat v hledání rychleji.

1.9.6. ETAPA KOVÁŘ

Lokace: maštal

Klíčová slova: cech, kovárna, kovář, maštal, mistr, mistrovský kus, podkova, řemeslo tovaryš

Rekvizity a pomůcky: figura kováře, rulička s textem, podkova

Aktivizace a činnosti:

- Družina dorazila na místo páté etapy – do maštale.
- Na základě nalezené figury odhadují, že našli kováře, přesto hledají ruličku s textem.
- Nálezce předčítá celé skupině obsah lístku:

KOVÁŘ byl řemeslník, který za tepla tvaroval železo na kovadlině pomocí kladiva a speciálních kleští. Kovářské řemeslo patří mezi nejstarší řemesla vůbec. Na takovém vrchnostenském panství zhotovovali kováři například zemědělská nářadí –

rádla, pluhy nebo motyky. Vytvářeli také známky, železná nádobí nebo podkovy. Byli to doslova lidoví všemělci. Někteří kováři skutečně dokázali zručně vytrhnout bolavý zub. Kovář bydlel poblíž kovárny a maštale, protože hlavní jeho činností bylo podkovávání koní a kování povozů.

Úkol: Kovář Mikeš byl silný a cílevědomý člověk s dobrým srdcem. Nechtěl zůstat celý život tovaryšem, ale zatoužil stát se mistrem kovářského řemesla. Aby byl přijat v cechu za mistra a polepšil si, musel zhotovit mistrovský kus. A to také udělal – vykoval z drahého kovu překrásně zdobenou podkovu. Během chaosu, který se mezi poddanými vyvolal, podkovu schoval a sám se ukryl do maštale. Nemůže si však nyní vzpomenout, kam ji vlastně ukryl.

Pomozte Mikešovi podkovu najít a splnit mu sen stát se mistrem kovářského řemesla. A protože podkova přináší štěstí, nálezce bude jistě potěšen...

1.9.7 ETAPA ŠTOLBA

Lokace: zámecká jízdárna

Klíčová slova: jízdárna, kočárovna, pacholek, podkoní (štolba), stáj

Rekvizity a pomůcky: figura štolby, rulička s textem, replika koně, obinadlo

Aktivizace a činnosti:

- Stopy družinu dovedly na místo šesté etapy – do zámecké jízdárny.
- Družina tápe, kdo nalezená postava je a hledá ruličku.
- Nálezce ruličky čte její obsah:

ŠTOLBA neboli podkoní se staral o chod maštale a jízdárny. Dozíral na práci pacholků, kteří se starali o koně v konírně. Sám o koně také pečoval a cvičil je v zámecké jízdárně. Často spolupracoval s kovářem, který mu vyhotovoval podkovy. Staral se také o panské kočáry, které byly umístěné ve speciální kočárovně, a byl jejich řidičem. Jeho obydlí susedilo se stájemi a jízdárnou. U sebe v komoře měl uskladněna jezdecká sedla a kočárové postroje.

Úkol: Podkoní Zátka byl přísným člověkem a lečjaký pacholek se mu raději vyhýbal, aby nedostal pohlavek. Koně miloval nadevše, zato lidi příliš ne. Proto ho také neměli rádi. U zámeckého pána si Zátka vymínil, aby koním nechal vystavět dlouhou jízdárnu, a toho také docílil. Nikdo však pořádně nevěděl, na

kolik lidských kroků byla jízďárna dlouhá.

Podkoní Zátka si při útěku vymknul kotník, a protože dluží pánovi odpověď, na kolik kroků je jízďárna dlouhá, prosí dráby o pomoc se slibem, že pacholky již více pohlavkovat nebude. Ovažte Zátkovi poraněnou nohu a odkrojujte délku jízďárny. Jednotlivé výsledky mezi sebou porovnejte a zhodnoťte, zdali podkonímu výsledek sdělíte či nikoliv.

- Rádce vyzívá dráby, aby mu sdělili stav nalezených poddaných a aby je Vyjmenovali.
- Sám rádce mnohdy neví, co který poddaný má na zámku za práci, a tak žádá dráby o vyjasnění, kdo byla šafářka, kterou našli.

1.9.8 ETAPA OVČÁCKÝ MISTR

Lokace: ovčín

Klíčová slova: deputát, mistr ovčáckého řemesla, ovčák, ovčín

Rekvizity a pomůcky: figura ovčáckého mistra, obrázky oveček, svačina pro dráby, rulička s textem

Aktivizace a činnosti:

- Družina drábů dorazila na místo sedmé etapy – do ovčína.
- Kolektivně hledají ruličku s textem a úkolem.
- Nálezce ruličky čte obsah zbylým drábům:

OVČÁCKÝ MISTR měl na starosti provoz ovčína a pacholky, kteří o ovce pečovali. Postavení ovčáckého mistra bylo mezi ostatními značně privilegované. Vedle poměrně vysokého platu pobíral i odměny (deputáty). S pomocnými pacholky obstarával ovčín se stádem o 300–500 kusech ovcí. Stavba ovčína zahrnovala chlév pro ovce a při něm komoru se síní, které sloužily jako obydlí ovčáka a pacholků. V komoře měli i nezbytný nábytek – stůl, lavice, truhly, díže k dojení, džbery a škopky. Malá půda nad ovčínem sloužila k úschově píce. Ovčácký mistr měl i léčitelské schopnosti, které uplatňoval na lidech i zvířatech. Ovce též pásł, dojl a z mléka vyráběl tvaroh a sýry.

Úkol: Ovčák Kozina je velký zapomnětlivec. Před útěkem zapomněl zavřít vrátka a ovce se mu rozutekly. Většinu z nich se mu podařilo sice zahnat zpátky, ale

některé zběhly neznámo kam. Prosí dráby o pomoc při hledání a slibuje chutné občerstvení.

Pomozte Kozinovi najít zbytek oveček. Počet ztracených ovcí je dvojnásobný, než je počet kamenů na hroudě za ovčínem.

1.9.9 ETAPA DRÁB VELITEL

Lokace: drábovna

Klíčová slova: dozor nad panstvím, dráb, drábovna

Rekvizity a pomůcky: figura drába velitele, rulička s textem, provaz, pytel

Aktivizace a činnosti:

- Skupina drábů našla další místo úkrytu – prostor kolem drábovny, kde se ukryl samotný velitel drábů.
- Děti na základě rekvizit a oděvu poddaného tipují, o jakou postavu by se mohlo jednat.
- Hledají textovou ruličku a nálezce její obsah předčítá:

DRÁB byl dozorce a hlídač. Dozíral při robotě, při práci na polích a staral se o klid a pořádek na panství. Vykonával také tělesné tresty nad poddanými, kteří svou práci neodváděli dobře. Nosil zpravidla oděv podobný vojenské uniformě, zbraň a hůl. Pro svou hrubost byli drábové většinou poddanými nenáviděni.

Jejich stanovištěm byla samostatná drábovna, kde jednotliví členové přebývali.

Úkol: Velitel drábů Drozd byl zlomyslný a lstivý. O všem, co se mu nevedlo, dal ostatním poddaným náležitě vědět. Ani ke svým kolegům drábům se nechoval jinak. Ukládal jim těžkou práci a tu jim mnohdy sám hatil. Není divu, že když ho ostatní drábové našli, báli se, co jim velitel provede, pokud jeho nález nahlásí.

Seberte odvahu, vytáhněte drába ze skryše, vezměte provaz a drába uvažte ke stromu tak pevně, že nebude moc utéci. Na hlavu mu dejte pytel a nezapomeňte nahlas zakřičet: My se tě nebojíme!

- Rádce vyzívá dráby, aby mu zopakovali, které poddané už našli, a to postupně.
- Rádce se ptá, kdo je vlastně ten štolba, proč bydlí vedle maštale a k čemu má pacholky.
- Připomíná, že drábové postupují pomalu a měli by si pospíšit, pán je netrpělivý.

1. 9. 10 ETAPA ŠAFÁŘ

Lokace: sýpka

Klíčová slova: čeled', nádeník, obiloviny, pacholek, sýpka, šafář, šafářka, špejchar

Rekvizity a pomůcky: figura šafáře, rulička s textem, svazky obilí, obilná zrna (pšenice, žito, ječmen, oves), obrazová pomůcka obilovin

Aktivizace a činnosti:

- Skupina dorazila na místo deváté etapy – do sýpky, kde nacházejí šafáře.
- Na základě nálezu indicie nálezce předčítá její obsah celému kolektivu:

ŠAFÁŘ byl na vrchnostenském panství správcem a dohlížel na jednotlivé poddané. Především kontroloval práci čeledínů, pacholků a nádeníků, kterým byl nadřízeným. Pokud lelkovali nebo práci odbývali, nebál se použít tělesný trest. Kázeň byla pro šafáře velmi důležitá. Šafářovou manželkou byla šafářka, která naopak dohlížela na práci děveček a husopasek. Šafář se nejčastěji pohyboval kolem sýpky – nejdůležitější hospodářské budovy panství a poblíž ní také bydlel. V sýpce se ukládalo obilí – lehčí v horním patře (oves) a těžká zrna v přízemí. Uskladňovaly se v ní také další věci – truhly, nářadí či hospodářské stroje. V létě se sýpka stala i místem spánku pro čeled'.

Úkol: Šafář Pecina byl ještě mazanější než šafářka. Obcházel panství, a jakmile vypožoroval, že se čeledíni flinkají, naložil jim o to víc povinností. Například nošení těžkých břemen. Nyní věděl, že ho vrchnost za jeho útěk potrestá a sám bude muset pracovat. Pořádně ale neví, jak se které obiloviny uložené v sýpce jmenují a jak se rozeznávají.

Pomozte Pecinovi rozpoznat jednotlivá zrna a poučte ho. Nezapomeňte ho informovat, že jste našli šafářku a že dostala pořádně za vyučenou.

- Rádce má doplňující otázky, a to jaký byl rozdíl mezi čeledínem a nádeníkem a k čemu sloužila na panství sýpka (špejchar).
- Rádce upozorňuje, že by si drábové měli pospíšet, čas kvapí a pán je nedočkavý.

1.9.11 ETAPA DĚVEČKA

Lokace: ratejna

Klíčová slova: děvečka, husopaska, ratejna (čeledník), slamník

Rekvizity a pomůcky: figura děvečky, rulička s textem, jutový pytel, sláma, hrnčinové nádoby

Aktivizace a činnosti:

- Družina drábů dorazila na místo desáté etapy – do ratejny neboli čeledníku.
- Děti na první pohled tipují, že jde o služebnou, avšak hledají indicii.
- Nálezce tradičně celé družině předčítá její obsah:

DĚVEČKA vykonávala na takovém panství čelední služku třeba rok i déle. Dokud tam pracovala, nesměla se provdat. Čeled' musela být svobodná. Málokdy děvečka dostávala za svou práci peníze na ruku tak jako čeledín. Většinou obdržela šatstvo nebo slepici. Zastávala hrubší práci – prala velké prádlo, uklízela, starala se o dobytek nebo vyráběla pod vedením šafářky mléčné výrobky. Společně s ostatní čeledí obývala čeledník (ratejnu), který byl velmi skromně vybavený. Spalo se na lavicích nebo na slamníku. V letních měsících děvečky odcházely spát do sýpky.

Úkol: Při hledání děvečky postupovala družina drábů velmi poctivě. Převrátila celou ratejnu vzhůru nohama včetně roztrhání všech slamníků. Děvečka Madla byla hodná, ale velmi citlivá osoba. Jakmile zjistila, že jí drábové roztrhali slamník a převrátili celý její koutek, dala se do pláče.

Dejte vše do pořádku a rozveselte děvečku. Vezměte velký pytel, slámu a vyrobte Madle nové lůžko. Nezapomeňte jí odpovědět na otázku, kde se nachází její milý – kovář Mikeš – a jestli na ni stále myslí.

1.9.12 ETAPA PORYBNÝ

Lokace: zámecký park, prostor kolem rybníka

Klíčová slova: porybný, rybníkářství, vodník

Rekvizity a pomůcky: figura porybného, rulička s textem, fajfka, tráva, mech, vrbové proutí, kabátec, čapka

Aktivizace a činnosti:

- Drábové dorazili na místo jedenácté etapy – k rybníku.
- Na první pohled odhadují, že jde o rybáře, avšak pátrají po indicii.
- Dráb, jenž našel ruličku, čte ostatním její obsah:

PORYBNÝ se staral o údržbu rybníků a potůčků na panství. Páni z rodu Harasů byli velmi podnikaví a mimo jiné se začali zabývat i rybníkářstvím. Porybný se tedy staral o čistotu rybníků, choval ryby, lovil je a nosil ještě čerstvé kuchaři Slaninovi do panské kuchyně. Sám na panství bydlel. V jeho kůlně bylo uskladněno rybníční náčiní, sloužící k výlovu, různé velikosti sítí, dřevěné nádoby, kádě, lovecké boty a kosy k sečení trávy ve struhách a rákosu na okraji rybníků.

Úkol: Porybný Kuba byl trochu pošetilý a bojácný. Jako jediný byl nesmírně rád, že ho drábové našli a vysvobodili z tmavého úkrytu. Ihned drábům vyprávěl, že na vrbě u rybníka viděl vodníka a že jaktěživ nic podobného nespatriil. Drábové se domluvili, že si z porybného vystřelí a trochu ho postraší.

Zvolte jednoho z vás a toho namaskujte tak, aby vypadal jako vodník. Postrašte trochu porybného. Třeba zjistí, že se nemá čeho bát...

- Rádce se dožaduje, aby mu drábové vyjmenovali, jaké poddané už našli a zdali vše probíhá hladce.
- Rádce zapomněl a ptá se drábů, k čemu slouží ovčín a sýpka – ať mu to připomenou.
- Rádce připomíná, že družině zbývá posledních málo minut, a že by si měli s hledáním zbytku poddaných pospíšet.

1.9.13 ETAPA ZAHRADNÍK

Lokace: zámecký park, prostor zahradnictví

Klíčová slova: jablka, štěpnice, zahradnictví, zahradník, zámecký park

Rekvizity a pomůcky: figura zahradníka, mapa, voda, kelímky

Aktivizace a činnosti:

- Skupina dorazila na místo dvanácté etapy – do zahradnictví a štěpnice.
- Záhy ví, že jde o zahradníka, přesto hledají indicii.
- Nálezce textu čte obsah ostatním účastníkům:

ZAHRADNÍK na rozdíl od zemědělce nepěstoval pouze ovoce a zeleninu, ale i okrasné rostliny a pečoval o zámeckou zahradu včetně štěpnice.

Zámecký park musel doslova hýčkat, protože milostpaní Anna se s návštěvami ráda procházela v parku a v místním altánu pořádala dýchánky. Zahradník bydlel v domku přímo v zahradnictví. Tam měl i své potřebné pracovní nářadí a mimo jiné také staré mapy zahrady po svých předcích.

Úkol: Zahradník Ondřej byl velmi šikovným a pracovitým člověkem, avšak v mapách se orientovat neuměl. A protože neustále čelil dotazům, v čem se zahrada změnila, co ubylo, anebo přibylo, poprosil dráby, aby mu s orientací v mapě pomohli.

Pomozte Ondřejovi porovnat mapu a současnou podobu parku. Odpovídá počet jabloní ve stěpnici počtu zakreslených jabloní v mapě? Nebyly rybníky větší?

- Rádce vyzve dráby, aby za pomoc zahradníkovi přijali jeho nabídku, chvíli se usadili a napili se čerstvé vody.

1.9.14 ETAPA ČELEDÍN

Lokace: stráž parku

Klíčová slova: čeledín, čeledník, choroš šupinatá

Rekvizity a pomůcky: figura čeledína, košík, strom s chorošem, rulička s textem,

Aktivizace a činnosti:

- Družina dorazila na místo třinácté etapy, kterým je stráž zámeckého parku.
- Drábové odhadují správně, že jde o čeledína.
- Na základě nálezu textu se dozvídají:

ČELEDÍN byl svobodný mládenec, který na panství pracoval většinou jen jeden rok a pak si hledal práci zase jinde. Zastával těžké práce – nosil vodu, pytle plné obilí nebo štípal dříví. Za vykonanou práci dostával peníze nebo potraviny, zejména vajíčka. Na práci čeledínů a nádeníků dohlížel šafář. Ten jim také práci ukládal. Jakmile zjistil, že čeled' nepracuje jak má, dostala rákoskou a další práci navíc. Čeledíni, nádeníci a děvečky bydleli v čeledníku neboli ratejně vedle obydlí šafáře a sýpky. Tam měl každý svůj koutek. Spali buď na slaměném lůžku, nebo na lavici. Čeled' byla začleněna

do domácnosti šafáře a byla pod jeho kázeňskou pravomocí. Společně se tedy scházeli u stolu a stolovali.

Úkol: Čeledín Janek se sice stejně jako ostatní ukryl, ale když slyšel, jak se družina drábů blíží, sám ze skrýše vylezl, znovu se chopil práce a dělal jakoby nic. Drábové se však převést nedali a dotazovali se Janka, kde byl a co dělal. Janek mlžil a tvrdil, že byl na houbách, ale že žádné nenašel. Drábové nebyli hloupí a za lhaní se chtěli Jankovi pomstít.

Rozhlédněte se okolo a uvidíte strom posetý chorošem. Přesvědčte Janka, že má tyto houby nasbírat a nechat z nich uvařit smaženici šafárovi. Ten že je má tuze rád...

- Rádce se dotazuje, kolik poddaných drábové našli a aby je vyjmenovali. Zároveň se ptá, kolik poddaných ještě zbývá, přičemž je mu odpovězeno, že již jen poslední poddaný.
- Rádce se ptá družiny na odhad, kdo by posledním poddaným mohl být a očekává odpovědi (klíčník, chůva, komorník, kočí).
- Připomíná, že zbývá posledních pět minut na hledání. Pak se panstvo bude dožadovat odpovědi, kde poddaní jsou.

1.9.15 ETAPA POLESNÝ

Lokace: prostor příkopu a zámecké „šatlavy“

Klíčová slova: lesnictví, obora, polesný, šatlava

Rekvizity a pomůcky: figura polesného, rulička s textem, brko

Aktivizace a činnosti:

- Skupina dorazila na místo poslední čtrnácté etapy – do zámeckého příkopu se šatlavou.
- Tuší, že nalezeným je polesný, přesto hledají text s ruličkou.
- Nálezce indicie předčítá text:

POLESNÝ pečoval o panské obory a lesy. Protože rod Hrzánů z Harasova podnikal i v lesnictví, lesů bylo kolem panství mnoho. Polesný měl na starost lesní zvěř. Pečoval o to, aby byla v dobrém stavu a aby měla co jíst, zvláště v zimě. Sám ji také lovil a nosil kuchaři Slaninovi do kuchyně k přípravě

pokrmů pro panskou rodinu. Lesy střežil jako oko v hlavě a měl je rád. Jakmile se objevil pytlák, nechal ho zavřít do šatlavy. Bydlel v samostatném domku v panství. Tam měl i potřebné náčiní pro vykonávání své práce a další skromné vybavení.

Úkol: Polesný Laňka byl fikaný člověk. Věděl, že když se ukryje k ostatním vězňům do šatlavy, nikdo ho nenajde. Měl pravdu. Drábové prošli příkop křížem krážem a polesného ne a ne najít. Přestože díky své tmavozelené uniformě nešel v temné šatlavě vidět, při ukrývání byl nepozorný a nevšiml si, že mu z klobouku upadlo pestré ptačí brko, které přímo ukazuje směr jeho skrýše.

Který z bystrých drábů jako první přijde na to, že je polesný Laňka mezi vězni? Který z nich je tedy uchazečem na nového velitele?

- Rádce se dožaduje odpovědi, zdali jsou všichni ztracení poddaní nalezeni, načež se dozvídá, že polesný byl posledních chybějícím.
- Zároveň se ptá, kolik našli žen a kolik mužů a kolik budov prohledali.

REFLEXE (15 min.)

1.9.16 Závěrečný ceremoniál a odměňování

Lokace: zámecký příkop

Klíčová slova: fabulace, odměna, povýšení, Petr Myška ze Žlutic, skutečnost

Rekvizity a pomůcky: listina, pokladnice s balíčky (suvenýry, sladkosti), korkové čtverce s podobiznami jednotlivých poddaných

Aktivizace a činnosti:

- Rádce žádá účastníky, aby se postavili jeden vedle druhého před něj, přičemž očekává, že mu drábové kolektivně i individuálně podají hlášení o nálezů ztracených poddaných.
 - Rádce drábům předává korkové čtverce s vyobrazenými podobiznami jednotlivých zaměstnanců panství.
 - Úkolem drábů je vybrat ty, kteří byli nalezeni a vyloučit ty, kteří neutekli a pánovi zůstali věrni.

- Za úkol mají všechny podobizny seřadit za sebou odzadu, tzn. že prvním bude polesný.
- Každý z drábů se ujme jedné (nebo více) podobizen a definuje, o koho jde a kde byl dotyčný nalezen, popř. co konkrétní objekt pro panství znamenal.
- Rádce dráby chválí za jejich schopnost a statečnost a vyzívá je, aby si mezi sebou zvolili nového velitele. Měl by to být nejbystřejší z nich.
- Rádce předčítá děkovnou listinu Adama Hrzána z Harasova a předává drábům pokladnici s odměnou:

PODĚKOVÁNÍ

Já, Adam Hrzán z Harasova, děkuji vám, moji věrní drábové, za nalezení ztracených poddaných mých. Pilně a oddaně jste hledali, v nejhlubší úctě konali. Za to já, pán ctěnický, přislíbenou odměnu vám dávám a nového velitele přijímám.

Váš pán Adam Hrzán z Harasova

- Rádce otevírá pokladnici s odměnami, každému gratuluje k dobře odvedené práci a předává odměnu.
- I drábové si vzájemně pográtulují.
- Hra končí, děti i lektor odkládají doprovodné rekvizity.
- Lektor se vrací k odehranému příběhu, osvětluje skutečná fakta a ptá se účastníků, co si myslí, že se pak událo – děti tipují, zdali Adam Hrzán Harasova panství prodal či nikoliv a dozvídají se pravdu, a totiž že Petr Myška ze Žlutic roku 1572 panství skutečně od Hrzánů z Harasova kupuje.

1.10 Reflexe realizovaného programu

Veškeré edukační programy pro školní a zájmové skupiny, které v Muzeu hlavního města Prahy probíhají, jsou zároveň v průběhu i po skončení programu pravidelně evaluovány, přičemž se využívá několik evaluačních metod a nástrojů. Na pracovišti Zámecký areál Ctěnice se evaluace provádí ve dvou fázích, a to jednak v průběhu realizace edukačního procesu (*interim evaluace*), kdy je využívána metoda pozorování reakcí účastníků a evaluace po ukončení edukačního procesu (*ex – post evaluace*) prostřednictvím evaluačních dotazníků, které vyplňuje doprovodný pedagog, a opět metodou pozorování. Anketa v podobě vytištěného dotazníku obsahuje deset otázek, z čehož polovinu tvoří otázky uzavřené a druhou polovinu otázky otevřené, na které pedagog odpovídá písemným vyjádřením. Směrodatné jsou taktéž i zápisy v návštěvních knihách, i když zde je třeba zacházet s hodnocením zápisů opatrně, zvláště provádějí-li záznamy děti.

Program Ztracení poddaní bude taktéž podléhat evaluaci. Zejména pozorovací metoda v průběhu edukačního procesu velmi záhy prozradí, nakolik je program zábavný a edukačně funkční. Využita bude také *ex – post evaluace* anketovým šetřením.

1.11 Perspektiva programu a možnosti dalšího využití

Lektorský interaktivní program Ztracení poddaní je sezonně ohraničeným programem. Spuštěn je od května roku 2015 a jeho zakončení se předběžně odhaduje na měsíc říjen téhož roku. Za předpokladu úspěšnosti a zájmu bude pak zahrnut do stálé programové nabídky a každoročně se v uvedené měsíce bude realizovat. Zájem o program se očekává především ze strany skupin, jež si o vypracování takto pojaté aktivity „samy řekly“, tedy ze strany organizátorů příměstských táborů, kroužků DDM a dalších obdobných školních i mimoškolních kolektivů ve věkovém rozmezí 8–11 let.

Příběh o ztracených poddaných Adama Hrzána z Harasova patrně nezůstane pouze v zajetí programu směřovaného na zmíněné cílové skupiny, ale bude možné ho včlenit za předpokladu určité modifikace do řady dalších doprovodných aktivit pro veřejnost v rámci tradičních víkendových akcí, jako jsou například dožínky či jablkobraní, kdy do Ctěnic přicházejí rodiny s dětmi. Během letošního ročníku jablkobraní například ožije jedna z postav programu – zahradník, který bude mít pro děti připravenou řadu her a budou-li

šikovné, možná jim prozradí, kde se zbývající poddaní ukrývají. Odměna nemine ty, které do slepé mapy zakreslí polohy jednotlivých úkrytů. Bude se tedy jednat o modifikaci programu bez potřeby korigujícího lektora.

2 Lektorský program *Kámen, přítel pračlověka* jako příklad dobré praxe

Součástí závěrečné práce kurzu ZMP měl být nejen návrh nového muzejně edukačního programu, ale také příklad programu, který se v rámci expozice nebo výstavy v daném muzeu již uskutečnil či se stále realizuje. Pro tyto účely jsem zvolila lektorský program *Kámen, přítel pračlověka*, jenž byl navržen pro děti předškolního věku a žáky I. stupně základních škol jakožto součást výstavy *Kámen v pravěku*. Jako příklad dobré praxe uvádím variantu pro předškolní děti, poněvadž se z hlediska dětských návštěvníků a jejich pedagogického doprovodu jeví jako nejúspěšnější a nejefektivnější.

2.1 Edukační cíle programu

Program *Kámen, přítel pračlověka* má primárně za cíl představit život člověka, klima a ráz krajiny v pravěku, seznámit děti s technologickými postupy výroby kamenných nástrojů, s uplatněním kamene v každodenním životě a s jeho významem v duchovním světě pračlověka. V neposlední řadě pak stojí cíle směřované na poznání způsobu života pravěkých lidí s důrazem na nejpodstatnější surovinu – kámen a jeho specifické vlastnosti.

2.2 Aplikované metody

V rámci programu *Kámen, přítel pračlověka* je použito několik didaktických metod typických pro muzejní edukaci. Především jde o metodu slovní monologickou i dialogickou, metodu názorně-demonstrační, metodu pozorování a metodu praktických činností, přičemž všechny uvedené postupy jsou v programu průběžně střídány.

2.3 Organizační formy

Uvedený program je po celou dobu svého průběhu realizován v muzeu, konkrétně tedy v sálech výstavy *Kámen v pravěku*. Z hlediska spolupráce mezi lektorem a dětskými návštěvníky je v programu zvolena hromadná edukace, z hlediska formy pak animace.

2.4 Didaktické prostředky

K dosažení stanovených cílů programu je využívána široká škála materiálních didaktických pomůcek, kulis, rekvizit apod., přičemž přední příčku obsazují samotné muzeálie a substituty, zejména modely, repliky a makety. Své místo má v tomto programu i audiovizuální technika a samotný výstavní prostor, který simuluje prostředí jeskyně a neolitické vesnice. Dalšími učitelskými pomůckami jsou stavebnice, imitace potravin, keramické nádoby, ošatky, kameny, kletí a kůže.

2.5 Korpus programu

Název edukačního programu: *KÁMEN, PŘÍTEL PRAČLOVĚKA*

Anotace: Doprovodný lektorský program *Kámen, přítel pračlověka* umožní dětským návštěvníkům proniknout prostřednictvím originálních artefaktů, replik, haptických prvků a interaktivní herny do života člověka doby kamenné. Pravěký člověk byl především vynikající lovec, který kladl pasti, bydlel ve stanech z kůží nebo v takzvaných polozemnicích a vedl kočovný život. Dovedl si také ušít oděv z kůží, vyřezat sošky a v temnu hlubokých jeskyň malovat lovecké scény.

Cíl programu: využití kamene v pravěku, technologie výroby kamenných industrií, způsob života pravěkých lidí

Vhodné pro: MŠ (předškolní věk)

Délka programu: 60 minut

Termín: dle domluvy

Místo: Zámecký areál Ctěnice, Praha 9

Vzdělávací oblasti návaznost na RVP PV: Dítě a jeho svět, Dítě a společnost

Připravila a vede: Radka Oudová

2.6 Harmonogram programu

EVOKACE (10 min.)

Lokace: výstava Kámen v pravěku, sál Technologie výroby kamenných nástrojů

Didaktické pomůcky: kameny, pazourkové jádro, pazourkové úštěpy, švartna, exponáty a substituty (bulavy, sekery, švartnové náramky, pazourkové čepele), pěstní klín

Aktivity a činnosti:

- Lektor přivítá skupinu dětí ve Ctěnicích a ptá se jich, zdali ví, na jakou se přišly podívat výstavu.
- Lektor ozřejmí, že přišly na program, který se nazývá *Kámen, přítel pračlověka* a záhy se děti ptá, proč byl kámen nejlepším kamarádem našich předků (děti odpovídají, že kámen jim sloužil k výrobě pracovních a loveckých nástrojů, sloužil k okrašlování, k výrobě amuletů, byl prostředkem pravěkého léčitelství a prostředkem sloužícím k umění – lektor dětem k dosažení správných odpovědí pomáhá ukázkami).
- Lektor se ptá, kde naši předkové ke všem těm kamenům přišli, přičemž napomáhá ukazováním na obrázky na stěnách instalace (na povrchu terénu, podél skal, prostřednictvím dolování – lektor vypráví příběh pazourku, demonstruje na základě ukázek vlastností této suroviny a nechává kolovat pěstní klín).
- Další otázka směřuje na způsob opracovávání kamenných nástrojů, přičemž když děti neví, opět se lektor odkazuje na ilustrace vyobrazené na „stěnách jeskyně“ a přitom posílá ukázky opracovaných předmětů (otloukáním, štípáním, broušením, hlazením, vrtáním) a ukázky jednotlivých surovin (pazourek, švartna, pískovec).
- Na základě zopakování, jak se předměty z kamene zhotovovaly, vyzve lektor děti k vitrině a ptá se, jakým způsobem se vystavené předměty opracovávaly.

UVĚDOMĚNÍ SI VÝZNAMU (30 min.)

Lokace: výstava Kámen v pravěku, sál Technologie výroby kamenných nástrojů, sál Boj a pohřbívání, sál Lov, zemědělství a řemesla

Didaktické pomůcky: kameny, kletí, podsedáky, repliky nástrojů, keramická nádoba, makety potravin, pravé potraviny, ošatka, kus neopracované kůže, exponáty, kožešina

Aktivity a činnosti:

○ Hra na tlupu

- Lektor se zeptá dětí, kde naši předkové žili a jestli jejich rodiny tvořilo jen několik členů, či jich bylo hodně.
- Lektor vyzve děti, aby uprostřed sálu postavily ohniště, kolem kterého se tlupa scházela (lektor ukáže na hromádku kamenů a kletí) a pak si kolem ohniště usedly.
- Lektor s dětmi debatuje o společenském uspořádání pravěké tlupy a o činnostech, které se kolem ohniště prováděly.
- Vyzývá tlupu, aby si společně zvolila svého náčelníka na základě vyřčených parametrů (nejvyšší, nejsilnější, nejbystřejší).
- Zvolený náčelník obdrží typické náčelnické atributy, čímž se zvýší jeho vážnost (repliku sekery, amulet na krk a kolem sebe kus kožešiny).
- Lektor rozpoutává debatu o stravování pravěkých lidí (lov, sběr, zemědělství).
- Zvolený náčelník přišel z lovu a má ukrutný hlad. Jeho úkolem je poručit zbytku tlupy, aby mu uvařila.
- Lektor přináší makety potravin, ošatky se surovinami a hliněnou nádobu. Každý z členů tlupy se chopí jedné potraviny. Úkolem každého z nich je pokusit se určit, zdali konkrétní potravina mohli lidé v pravěku ochutnat. Pokud ano, surovina patří do hliněné nádoby, pokud ne, patří do ošatky (houba, obilí, kukuřice, vejce, ryba, brambora, rýže, ořech, luštěniny, hroznové víno, paprika, říční mušle atp.).
- Lektor poté vyzývá tlupu, aby na chvíli zapomněla, že je tlupou, a aby se zase proměnila v děti, které přišly do muzea.

○ Pravěký válečník

- Lektor se s dětmi přesouvá do sálu *Boj a pohřbívání* a zastavují se u figuríny válečníka.

- Děti popisují, co vše má válečník u sebe (sekera, amulet, pazourková dýka v kostěné rukojeti, luk, šíp, toulec s šípy, nátepní destička) a lektor se ptá, k čemu mu všechny věci mohly sloužit.
- Výroba šípu
 - Přesun k vitríně demonstrující postup zhotovování pravěkého šípu.
 - Děti mají zkusit popsat, jak pravěký člověk postupoval při výrobě šípu (zhotovení pazourkové šípky, obroušení ratiště šípu dvoudílným pískovcovým brouskem, zasazení letky z divoké husy do ratiště a připevnění šípky pryskyřicí k tělu šípu)
- Práce s exponáty
 - Děti zkoušejí říct, na základě ukázek exponátů ve vitríně, co který předmět mohl pro válečníka znamenat (nálezy sekeromlatů, bulav, seker, amuletů).
- Pravěké odívání a estetické cítění
 - Lektor načíná téma odívání v pravěku, proč byl válečník tolik oblečený a z čeho si oděvy vyráběl (kožešiny, kůže, látky ze lnu a kopřiv).
 - Vytahuje ukázku neopracované kůže, ze které si pračlověk vyráběl boty a dotazuje se, jak tu kůži mohli naši předkové čistit a řezat (ukázka replik kamenných drasadel a škrabadel – lektor nechává kolovat).
 - Dalším zmíněným tématem je pravěké umění – děti se mají rozhlédnout kolem sebe a říct, co pračlověk maloval a proč (zvířata, která ulovil – mamuty, bizony, lesní zvěř, ryby) a co k tomu používal (maloval uhlíky nebo barevnými minerály).
- Pravěké zemědělství a řemesla
 - Lektor se s dětmi přesouvá do sálu *Lov, zemědělství, řemesla*.
 - Společně si opakují, že naši předkové nejprve žili ve stanech a jeskyních a že se živili lovem a sběrem, nyní se však děti ocitly v pravěké vesnici, jejíž obyvatelé už zdaleka nebyli těmi lidmi z jeskyně, ale v mnohém se zdokonalili.
 - Děti se mají pozorně rozhlédnout po celé délce stěny, kde je instalována neolitická vesnice a říct, co lidé dřív neznali a nyní už to znají (stavba dlouhých domů, vypalování keramiky, tkalcovské a košíkářské řemeslo, zemědělství, dokonalejší nástroje, domestikace zvířat).

- Následně pracují s exponáty a substituty ve vitríně a pokoušejí se odhadnout, k čemu kamenný předmět sloužil (přeslen a kamenné tkalcovské závaží jakožto setrvačníky, srp, teslice, nůž, harpuna).
- Lektor záhy vyzívá skupinu, aby se navrátila do původního stanoviště kolem ohniště, kde si společně procvičí, co se dnes naučili.
 - Děti sedí v kruhu a lektor nechává kolovat suroviny, repliky i originální předměty.
 - Společně opakují, co konkrétní předmět znamenal, jak se vyráběl a k čemu sloužil (sekeromlat, pěstní klín, bulava, švartna, švartnové náramky, amulet, šipky, čepele, nátepní destička, teslice, přeslen, sekera, harpuna, srp).
- Po této opakovací části lektor skupinu pochválí, že dávala pozor a že jim jistě nebude dělat problém stát se na chvíli pračlověkem a vyzkoušet si jeho práci.

REFLEXE (20 min.)

Lokace: výstava Kámen v pravěku, interaktivní herna

Didaktické pomůcky: originální zmotěrka, repliky vrtáků kmenných industrií, „stěna jeskyně“, hlína, barviva, nožíky, kůže

Aktivity a činnosti:

- Přesun do interaktivní herny o čtyřech stanovištích, rozdělení do 4 skupin.
- Děti si pod vedením dalších povolaných lektorů zkouší drcení obilí na kamenných zmotěrkách (namleté obilí si odnášejí v pytlíčcích domů), malování na stěnu jeskyně, řezání kůží pomocí pazourkových nožíků a vrtání kamene pravěkou technikou.
- Nakonec děti lektorovi opakují, proč byl kámen nejlepším přítelem pračlověka a společně si zatleskají.

2.7 Reflexe programu a evaluace

Jak už bylo výše uvedeno, program *Kámen, přítel pračlověka* vznikl v návaznosti na výstavu *Kámen v pravěku*, která byla zpřístupněna veřejnosti v dubnu 2015 a pokračovat bude do října téhož roku. Na komplexní hodnocení celého programu je tedy ještě brzy,

avšak na základě kladných reakcí návštěvníků a stupňujícího se zájmu o program samotný, lze předpokládat úspěch. Nejvděčnější částí programu je přitom interaktivní hra, v níž si děti samy zkouší, jak náročnou práci pračlověk měl. Úspěch má i samotná hra na tlupu a možnost osahat si originály i repliky nástrojů. Naopak za nejslabší článek považují sál *Lov, zemědělství, řemesla*, kde se děti mají pokusit z instalace vyčíst, v čem se lid v neolitu zdokonalil.

Nástroje a techniky evaluace programu jsou stejné jako ty výše zmíněné u programu Ztracení poddaní. Zvolena je evaluace v průběhu realizace programu metodou pozorování a evaluace po skončení programu prostřednictvím dotazníkového šetření a také pozorováním reakcí. Důležitou vypovídající hodnotu mají i samotné zápisy pedagogů v návštěvní knize.

Závěr

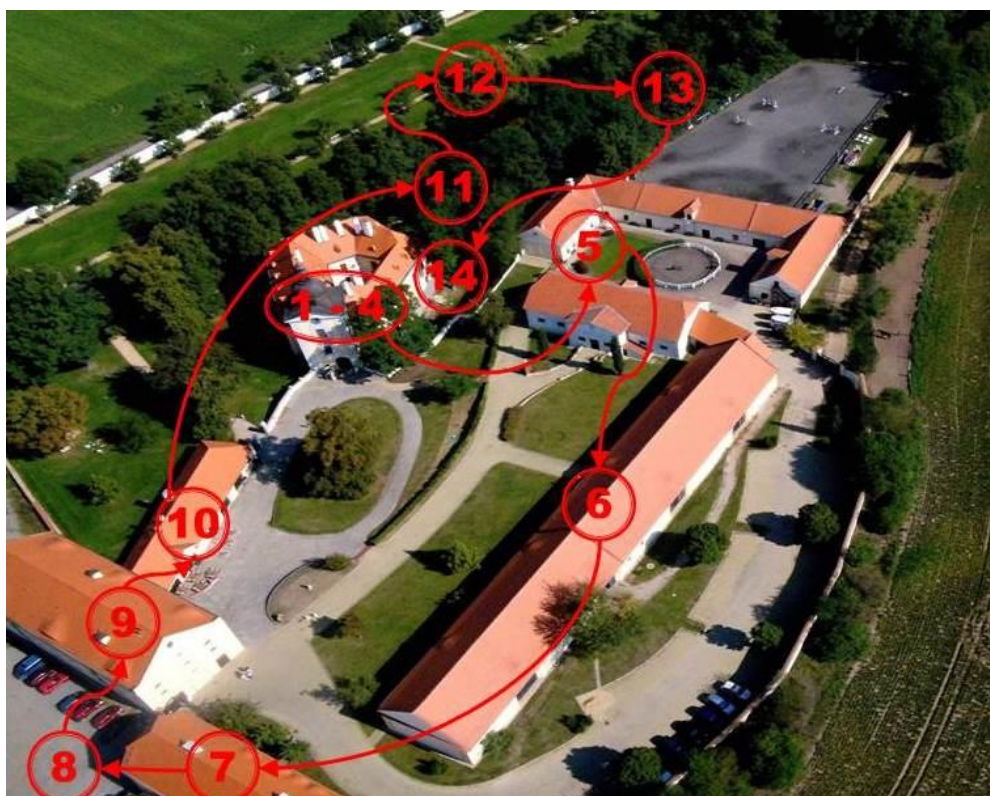
Předkládaná závěrečná práce kurzu Základy muzejní pedagogiky představila návrh nového muzejně edukačního programu *Ztracení poddaní*, který vznikl na základě potřeb vlastní muzejní instituce i na základě poptávky specifických návštěvnických skupin. Návrh programu je v souladu s edukačním modelem a vzdělávací strategií Zámeckého areálu Ctěnice. Při sestavování programu se vycházelo z principů a pravidel projektování edukativních aktivit pro muzejní účely. Zapracovány byly i základní komponenty muzejní edukace, a to její cíle, metody, organizační formy či didaktické prostředky. Závěrečná část kapitoly je pak věnována reflexi programu a možnostem dalšího využití. Na podobné bázi je pak zpracována i druhá kapitola pojatá jako příklad dobré praxe. Pro uvedení příkladu dobré praxe byl využit lektorský program *Kámen, přítel pračlověka*, přestože i řada dalších realizovaných programů stála za úvahu.⁸ Obě klíčové části práce zohledňují model třífázového učení a pravidla plánování edukačních aktivit.

⁸ Především interaktivní program *Tovaryšova cesta na zkušenou* realizovaný v rámci expozice Řemesla v pořádku. Ústředním tématem celého edukačního programu je hra na tovaryše, kteří s holí, rancem a vandrovnickou knížkou vandrují po expozici.

Obrazová příloha



Pohled do expozice **Zámek Ctěnice**



Letecký snímek Zámeckého areálu Ctěnice včetně **schématu lokací etap**



Ukázka **stopy** ukazující směr útěku a skrýše poddaného



Etapa Dráb velitel, pohled na úkryt a místo realizace doprovodné aktivity



Etapa Čeledín, pohled na úkryt a místo realizace doprovodné aktivity



Etapa Šafářka, pohled na úkryt a místo realizace doprovodných aktivit



Etapa Zahradník, pohled na místo doprovodných aktivit



Pohled do zámeckého parku a na místo realizace aktivit **etapy Porybný**



Pohled do výstavy **Kámen v pravěku**, neolitická vesnice



Lektorský program **Kámen, přítel pračlověka**

Bibliografie

- BENEŠ, J. *Kulturně výchovná činnost muzeí*. Díl 1, 2. Praha: SPN, 1981.
- BENEŠ, J. *Muzejní prezentace*. Praha: Národní muzeum, 1981.
- BENEŠ, J. *Zkoumání návštěvnosti a působnosti muzeí jako příklad zvyšování podílu na kulturním životě*. Opava: Slezské muzeum Opava, 1990.
- BRABCOVÁ, A. (ed.) *Brána muzea otevřená: Průvodce na cestě muzea k lidem a lidí do muzea*. Náchod: JUKO, 2003.
- BROUČEK, S., JEŘÁBEK, R. (eds.). *Lidová kultura. Národopisná encyklopedie Čech, Moravy a Slezska A–N*. Praha: Mladá fronta, 2007.
- BROUČEK, S., JEŘÁBEK, R. (eds.). *Lidová kultura. Národopisná encyklopedie Čech, Moravy a Slezska O–Ž*. Praha: Mladá fronta, 2007.
- BUKAČOVÁ, J., KOMÁRKOVÁ, A., ŠEBEK, F. (eds.). *Muzejní výstavnictví. Učební texty Školy muzejní propedeutiky*. Praha: AMG, 2014.
- BURIÁNKOVÁ, M., KOMÁRKOVÁ, A., ŠEBEK, F. *Úvod do muzejní praxe. Učební texty Školy muzejní propedeutiky*. Praha: AMG, 2010.
- DOLÁK, J., HOLMAN, P., JAGOŠOVÁ, L. et al. *Základy muzejní pedagogiky. Studijní texty*. Brno: MZM, 2014.
- GRECMANOVÁ, H., URBANOVSKÁ, E. *Aktivizační metody ve výuce, prostředek ŠVP*. Olomouc: Hanex, 2007.
- JAGOŠOVÁ, L., JŮVA, V., MRÁZOVÁ, L. *Muzejní pedagogika. Metodické a didaktické aspekty muzejní edukace*. Brno: Paido, 2010.
- JŮVA, V. *Dětské muzeum: edukační fenomén pro 21. století*. Brno: Paido, 2004.
- KLEIN, Z., M. *100 kreativních metod a her na semináře a workshopy*. Praha: Grada, 2012.
- KOTRBA, T., LACINA, L. *Aktivizační metody ve výuce*. Brno: Barrister & Principal, 2011.
- MAŇÁK, J., ŠVEC, V. *Výukové metody*. Brno: Paido, 2003.
- MAREŠ, P. Sociální exkluze a inkluze. In: SIROVÁTKA, T. (ed.) *Sociální exkluze a sociální inkluze menšin a marginalizovaných skupin*. Brno: Masarykova univerzita, Fakulta sociálních studií, nakl. Georgetown, 2004.
- MRÁZOVÁ, L. *Tvorba pracovních listů. Metodický materiál*. Brno: Moravské zemské muzeum, 2013.
- PETILLON, H. *1000 her pro školy, kroužky a volný čas*. Brno: Edika, 2013.
- PETRÁŇ, J. et al. *Dějiny hmotné kultury I.^{1,2}, II.^{1,2}*. Praha: Karolinum, 1995.

POLÁKOVÁ, Z. et al. *Inspiration muzejní pedagogiky I*. Brno: MZM, 2010.

STRÁNSKÝ, Z. *Úvod do studia muzeologie*. Brno: Masarykova univerzita, 2000.

SOBÁŇOVÁ, P. *Muzejní edukace*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2012.

SOBÁŇOVÁ, P. *Edukační potenciál muzea*. Olomouc. Univerzita Palackého v Olomouci, 2012.

ŽALMAN, J. et al. *Příručka muzejníková I. Tvorba, evidence, inventarizace a bezpečnost sbírek v muzeích a galeriích*. Praha: Asociace muzeí a galerií, 2010.