INTERACTIVE APPROCHES IN EXPERIENTIAL PEDAGOGY

[INTERAKTÍVNE PRÍSTUPY V ZÁŽITKOVEJ PEDAGOGIKE]

Xenia Bergerova – Erika Miklosova

doi: 10.18355/PG.2023.12.2.5

Abstract
The paper acquaints the reader with ways and forms of activating students within experiential pedagogy through selected works of art. The task is to mediate the experience and stimulate the student to react and reflect. The tasks are part of the project named Walking, and in the form of research in the countryside, they familiarize the students with the basic functions of the forest and field landscape where the students come from. The contribution's author presents research in progress and a cross-section through preparing the selected workstations.

Key words
experiential pedagogy, drawing, painting, visual art, student, primary education, slow life

Abstrakt
Príspevok oboznamuje čitateľa so spôsobmi a formami ako aktivovať žiakov v rámci zážitkovej pedagogiky prostredníctvom konkrétnych umeleckých diel, ktorých úlohou je sprostredkovať zážitok a žiaka podnietiť k reakcii a k reflexii. Úlohy sú súčasťou projektu Chôdza a formou výskumu v krajine oboznamujú žiaka so základnými funkciami lesnej a poľnej krajiny, odkiaľ žiaci pochádzajú. Autor prezentuje príspevok v štádiu rozpracovanosti a oboznamuje čitateľa prierezom príprav týchto stanovíšť.

Kľúčové slová
zážitková pedagogika, kresba, maľba, vizuálne umenie, žiak, základné školstvo, spomalenie

Úvod

Diela, ktoré sú súčasťou príspevku, inšpirujú žiakov k rôznym exteriérovým aktivitám, ktoré je možné využiť v rámci zážitkovej pedagogiky v rámci vychádzky do lesa, či poľnej krajiny. Autorka článku je zároveň autorkou aj vybraných umeleckých diel, ktoré boli podporené z verejných zdrojov v rámci štipendia Fondu na podporu umenia. V rámci troch kapitol, oboznamujeme potenciálnu skupinu, pre ktorú sú tieto aktivity určené (rodiča, či pedagóga) definíciou „zážitková pedagogika“, ďalej autormi, ktorých prezentácia diel v rámci výstavy „Slow“ je myšlienkovo alebo formálne podobná a posledná kapitola predstaví samotný výtvarno - edukačný projekt autorky, pod názvom „*Chôdza*“.
Idea, týchto intervencií do priestoru a následná reakcia/interaktivita žiaka vznikli počas pandémie, keď boli všetky galérie zatvorené a výstavy a reálny

život sa „preklopili“ do virtuálneho sveta. Autorka zároveň pedagogička na strednej umeleckej škole pociťovala priepasť v komunikácii so žiakmi a zároveň učila „z lesa“, keďže pochádza z dediny. Paradox tohto odcudzenia sa od žiakov bol, že autorka začala intenzívnejšie prežívať činnosti ako bicyklovanie a vychádzky do lesa, teda zážitok z „práve teraz“.

1. Zážitková pedagogika podľa Valachovej a Klváčkovej

Podľa Jabczunovej (2013 In: Valachová, 2021:54) je „*zážitková pedagogika prístup k vzdelaniu založený na vyššej schopnosti ľudskej pamäti vstrebávať informácie, ktorých vnímanie je sprevádzané intenzívnou emóciou. Zážitková pedagogika pracuje so zážitkom ako prostriedkom na ovplyvňovanie dieťaťa. Smer tohto ovplyvňovania je určený pedagogickým cieľom.*“ Zážitková pedagogika sa nenachádza v žiadnej odbornej pedagogickej literatúre ako samostatná vedná disciplína. Je náročné vymedziť jej konkrétne miesto, či už medzi hraničnými, alebo aplikačnými pedagogickými disciplínami. Neuman (2014, In Valachová, 2021:54) priamočiaro poukazuje na koreň problému v terminológii a to, že väčšina českých a slovenských autorov totiž vychádza z nemeckej línie zážitkového učenia „Erlebnispädagogik“ a v rámci toho prevzali slovo pedagogika do konceptu učenia sa prostredníctvom zážitku.
Zážitková pedagogika sa odlišuje od tradičnej pedagogiky celým procesom, ktorý je založený na demokratickej spolupráci, v porovnaní s tradičnou pedagogikou, ktorá kladie dôraz na rozkaz, a aby bol splnený daný proces. Zážitková pedagogika podporuje učenie s vlastným zážitkom a vlastnou vôľou. Vytvára si vlastný obraz sveta a názory. Namiesto konkurencie a súťaživosti preferuje spoluprácu (Klvackova, 2014:33).
Až 80 % ľudského poznania pramení z vlastných autentických zážitkov. Zážitkové učenie predstavuje prirodzený spôsob učenia, akým sa učia napríklad malé deti hovoriť. Sám zážitok je čisto osobný, emocionálne zbavený, neuchopiteľný a neprenosný. Až racionálnym spracovaním a zovšeobecnením (reflexiou) zážitku dochádza k využiteľnej skúsenosti (tamtiež).

Tabuľka 1: Učenie sa prostredníctvom zážitku podľa Svatoš - 2005

	Poznanie získané		
po troch týždňoch si vybaví	**zdieľaním**	**zdieľanie ukážkou**	**zdieľanie ukážkou zážitkom**
	70%	72%	85%
po troch mesiacoch si vybaví	10%	32%	65%

Zdroj: Klvackova, 2014.

Zážitkové učenie doporučujeme predovšetkým tam, kde má dôjsť k posilneniu rozvoja osobnosti, sebapoznaniu, ovplyvneniu postojov ľudí, poznaniu tímových rolí, odhaleniu silných a slabých miest tímovej práce, k vedeniu ľudí (Klvackova, 2014:33).

2. Výstava Slow

Výstava „*Slow*“ (Spomalenie) v Budapešti, bola jedna z mnohých výstav, ktoré boli z dôvodu pandémie zatvorené, nakoniec sa však výstavu podarilo otvoriť na niekoľko mesiacov v lete 2021. Výstava dostala nové myšlienkové dimenzie počas pandémie. Čas, kedy prebiehala výstava, bol delený podľa prvej, druhej a tretej covidovej vlny. Vystavené diela jednotlivých autorov neprezentovali svet efektívnych výkonov, ale malé svety, skôr návody, ako žiť ekologicky, ekonomicky a udržateľne (Csizek, P. et al., 2021: 17). Podľa autorov publikácie „muzeálne inštitúcie presunuli svoju činnosť do miesta virtuálnej reality, zatiaľ čo v správach sa objavili príbehy o čistých vzdušných metropolách a obnovujúcej sa prírode – tieto okolnosti zrazu urobili témy nášho projektu ešte aktuálnejšími. Prostredníctvom tejto prezentácie sme sa zaoberali témami, ktoré sa nám v dôsledku globálnej krízy spôsobenej korona vírusom stali bezprostredne blízke a naliehavé“. Zrazu sa „*pomalý život*“ (slow life) stal každodennou realitou, núteným spôsobom života globálneho sveta. *Slow food* vychádza z medzinárodnej organizácie, ktorá sa zviditeľnila v 80. rokoch 20. storočia. Išlo o civilnú iniciatívu, ktorej cieľom bolo zachovať a chrániť tradičnú a regionálnu kuchyňu, lokálnu rozmanitosť a tiež rehabilitovať spoločné stravovanie ako dôležitú spoločenskú skúsenosť – na rozdiel od konzumácie rýchlo a nezdravo (tamtiež:19).

Základné ich pravidlo znie, čím ďalej potravina dochádza, tým je proces, ktorým prešla, menej zdravší a škodlivý životnému prostrediu (tamtiež: 20).

V období po Antropocéne, ako zdôraznil teoretik Nicholas Mirzoeff vo svojej knihe „*Ako vidieť svet*“, aby ste zažili svet pred klimatickými zmenami, museli by ste sa narodiť v roku 1985 alebo ešte skôr. *Slow Food* so svojím gurmánskym vkusom a hipsterským prístupom sa zdá až príliš „západné“ a individualistické. Poukázal však na niektoré základné systematické otázky, najmä o úlohe posledných kultúr a stále rastúcej rýchlosti v kapitalistickom systéme moderného sveta (tamtiež:26).

Práca z výstavy pod názvom „*Kniha sebapoznania*“ (Self - Orientation Book) z pohľadu výtvarníkov Anikó Loránd a Tamása Kaszás v Galérii Liget v roku 2007 reprezentuje akvarelovú kresbu. Akvarel zobrazuje osamelú postavu sediacu na vrchole zelenej hory, pričom dialóg dvoch postáv znie: „Čo to robíš? Nič - to je najlepšie“. A tá druhá postava odpovedá: „Nauč ma, ako sa to robí!"(tamtiež: 22).

Aj z tohto dôvodu poukazujeme na autorov a ich diela, ktoré ponúkajú návod na spomalenie a zároveň sú to činnosti, ktoré sa odohrávajú v exteriéri, v prírode. Aj táto umelecká výstava dopomohla autorkine umelecké objekty teoreticky uchopiť a odôvodniť ich funkciu byť interaktívne.



Obr. č. 1: Autor diela Šimon Tóth, 2022
Zdroj: Katedra maľby FVU AU BB

3. Výtvarno - edukačný projekt chôdza

Projekt *„Chôdza“* (Walking), je určený pre les, v obci Kostolná pri Dunaji. Výtvarno - edukačný projekt *„Chôdza“* mapuje priestor priestor lesa, kde sa žiaci ZŠ zapájajú pomocou interaktívnych hier do vyučovacieho procesu. Autorka aj pomocou ilustračných záberov oboznámi čitateľa s projektom pod názvom *„Chôdza“*. Zároveň sú umelecké diela súčasťou interaktívnych hier, na ktorých vznik a verejnú prezentáciu autorka článku dostala štipendium (projekt bol formou štipendia podporený z verejných zdrojov Fondom na podporu umenia). Chôdza je aktivita, ktorá spája medzi sebou všetky objekty. K jednotlivým objektom je možné sa dostať chôdzou. Objekty (pod projekty), ktoré tu vznikli v rámci projektu *„Chôdza“*, alebo ktoré reagovali na priestor lesa alebo rieky Malý Dunaj sú nasledovné: veľkoformátové maľby pod názvom *„Črepiny budúcnosti“*, pracujú (autorka ich premaľováva) s nájdeným odpadovým materiálom (sklo, úlomky kachličiek, črepiny) z okolitej krajiny.



Obr. č. 2: „Črepiny budúcnosti“, 2022 – 2023, Zdroj: Miklóšová

Ďalší výstup je keramický objekt *„Hommage a l ´arbres“* (Pocta stromom), ktorý autorka rozmiestnila v priestore lesa, kde bola časť stromov v rámci revitalizácie lesa vyrúbaná.



Obr. č. 3: „Hommage a l ´arbres“ (Pocta stromom), 2022 – 2023, Zdroj: Miklóšová

Ďalší výstup *"Krmítko pre zvieratá, krmítko pre dušu"* predstavujú obrazy, ktoré boli o toto krmítko opreté a zahaľovali ho, nakoľko sa autorka snažila týmito obrazmi zamaskovať zdroj obživy pre lesné zvieratá, prevažne pre srny a zajace. Zmysel tejto práce spočíval v tom, že sa autorka rozhodla poskytnúť útočisko pre tieto zvieratá a zároveň kultúrny zážitok pre obyvateľov lesa a lesníkov, ktorí zvieratá chodia kŕmiť. Je to nezvyčajný nápad, ale tento objekt by fungoval ako dizajnérsky objekt, ktorý by mohol mať niekoľko funkcií naraz. Funkciu útulne - útočisko (aj) pre človeka, nakoľko seno, ktoré miestni poľovníci dávajú do kŕmidiel je veľmi mäkké a pohodlné. Zároveň tvorí aj funkciu galérie, kde by obrazy tvorili prístrešok (spojené obrazy v tvare A majú formu sedlovej strechy), a zároveň by ponúkali dočasnú "strechu nad hlavou" a krmítko by fungovalo ako dočasný nocľah pre človeka a miesto pre kŕmenie lesných zvierat.



Obr. č. 4: „Krmítko pre zvieratá, krmítko pre dušu“, 2022 – 2023, Zdroj: Miklóšová



Obr. č. 5: „Krmítko pre zvieratá, krmítko pre dušu“, 2022 – 2023, Zdroj: Miklóšová



Obr. č. 6: „Krmítko pre zvieratá, krmítko pre dušu“, 2022 – 2023, Zdroj: Miklóšová

Predposledný výstup je *„Útulňa*“ - už riadne vybudovaný priestor pre náhodného okoloidúceho, avšak tento priestor spĺňa aj funkciu altánku/galérie pre školy, kde sa žiaci ZŠ v rámci rôznych predmetov môžu vzdelávať. Útulňa ponúka krátkodobý, ale funkčný priestor s ambíciami vzdelávania sa pre školy (Materská škola v Kostolnej pri Dunaji alebo Základná škola v Kráľovej pri Senci).



Obr. č. 7: „Útulňa“, 2022 – 2023, Zdroj: Miklóšová

Posledný projekt je *"Mólo"*, ktoré sa nachádza pri brehu Malého Dunaja, neďaleko obce Kostolná pri Dunaji. Spĺňa funkciu móla, odkiaľ je možné pozorovať okolitú krajinu, prípadne zaznamenávať tieto zmeny formou kresieb, malieb a fotografií.



Obr. č. 8: „Mólo“, 2022 – 2023, Zdroj: Miklóšová

Úlohou tohto projektu je zapojiť formou zážitkovej pedagogiky malých návštevníkov lesa (2. ročník ZŠ) a poukázať im na možnosti ako sa v lese vzdelávať a tráviť voľný čas so svojimi rodičmi. Nakoniec aj umenie môže byť súčasťou zážitkovej pedagogiky, nakoľko sa odohráva v prírode. Téma

prírody je veľmi dobre známa z dejín umenia, krajinomaľba je jeden zo žánrov, ktoré sú doteraz atraktívne pre výtvarníkov.
Ale pedagógovia so skúsenosťami so zážitkovou pedagogikou poukazujú aj na fakt, že by bola nesmierna škoda počas zážitkovej pedagogiky (place - based pedagogy), napríklad počas prechádzky či splavu (starší študenti) netematizovať krajinu v politickom, ekonomickom a ekologickom kontexte, ktoré mohlo/ by mohlo ovplyvniť budúcnosť krajiny (Brown, Wattchow, 2011:120).
Samozrejme úlohy pre adeptov treba vyberať podľa vekovej kategórie a náročnosti, aby dokázali pochopiť princíp a zmysel zážitkovej pedagogiky (place - based pedagogy) a nie ich týmto spôsobom odstrašiť, či nebodaj spôsobiť traumu z miesta. K jednotlivým žiakom a k priestoru treba pristupovať citlivo (place - responsive) a vybrať vhodné načasovanie (timing) úlohy a vhodný príbeh (story). V našom prípade to budú témy a príbehy, ktoré ponúka miesto les.

Záver

Keďže interaktivita so žiakmi ešte neprebehla, v závere textu autorka formuluje návrh na (inter)aktivitu, s ktorou plánuje podnietiť žiaka k reakcii v danom teréne lesa. Podľa autorky knižky *„Obrazy světa“* od Terezy Říčanovej, autorka textu využije putovnú mapu, s ktorou žiaci budú pracovať a vyznačovať si aktivity, ktoré vykonali na jednotlivých stanovištiach. Žiaci na základe konkrétmych úloh budú reagovať na jednotlivé umelecké diela. V krátkosti autorka textu načrtne svoju predstavu. Nosné dielo má názov *„Črepiny budúcnosti“*, kde sa žiaci oboznámia s fiktívnymi keramickými vykopávkami z okolia (Kostolná pri Dunaji) a s ich históriou. Žiaci budú informovaní ako keramika vzniká a na čo v minulosti slúžila. Poľná krajina v okolí lesa je ideálna na spomenutie príkladou aké obilniny sa v okolí pestujú a vyrobená keramika (známa z histórie pre skladovací účel týchto obilnín) poslúži pre ich skladovanie. Žiaci budú motivovaní reálnymi predmetmi (obilie, zelenina, črepiny, črepiny vyzväčšené a namaľované na plátnach formátu 2 x 3 metre). Zeleninu a obilniny, ktoré žiaci uložia do krmítka pre zvieratá (dielo autorky *„Krmítko pre zvieratá, krmítko pre dušu“*), bude ďalší príklad interaktivity. Žiaci budú hádať aké zvieratá žijú v lese a pre aké zviera toto krmivo pripravili.
Všetky stanovištia si žiaci zaznačia do mapy, ktoré budú autorkou projektu vyzbierané, analyzované a porovnávané.
Žiaci dostanú za úlohu nakresliť (zaznačiť do mapy), akými predmetmi sa stretli, ako vyzeralo prostredie, v ktorom sa predmety nachádzali, na čo slúžili jednotlivé predmety a prečo ich využívame (alebo na čo sme predmety v minulosti využívali). Úlohou týchto zadaní je prostredníctvom zážitku (experiential pedagogy) sprostredkovať aktuálne témy z predmetu prvouka (teda aj vnímanie svojej okolitej krajiny, v ktorej dieťa žije) a ukázať ich prostredníctvom zážitku na praktických úlohách.

Acknowledgements
Supported using public funding by Slovak Arts Council in form of stipend for creating new artworks, public presentation of the artworks in 2023, title of the project Walking, num. 22 - 141- 04342.

Bibliographic references
Brown, M., & Wattchow, B. (2011). A Pedagogy of Place. Clayton, Victoria Australia: Monash University Publishing, 214 p. ISBN 978 0 9806512 4 9.
Csizek, P., Elantkowski, J., Készman, J., Petró, J., Popovics, V., & Uveges, K. (2021). SLOW LIFE Radical Practices of the Everyday.Budapest: Ludwig Museum - Museum of Contemporary Art, 139 p. ISBN 978 963 9537 81 1.
Jirasek, I. (2019). Zážitková pedagogika. Teorie holistické výchovy (v přírode a volném čase). Prague: Portál, 265 p. ISBN 978 80 262 1485 4.
Klvackova, H. (2014). Přírodovědná vycházka jako forma zážitkového učení [online]. Olomouc. https://theses.cz/id/5bvxxy/.
Diplomová práce. Univerzita Palackého v Olomouci, Pedagogická fakulta. Vedoucí práce PhDr. Jitka Petrová, Ph.D.
Ricanova, T. (2016). Obrazy světa. Praha : BaoBab, 190 p. ISBN 978 80 075 1504 48.
Valachova, D. (2021). Kreativita, emocionalita, expresia – fenomény v zážitkovom učení [online]. In: Hranice neformálneho vzdelávania. Teória a prax v prostredí múzeí, galérií a pamiatok. Banská Bystrica: Malena. 2021 Zborník textov z cyklu webinárov. 1. Vyd. pp. 43-61. ISBN 978-80-570-3097-3. Available at: https://www.fedu.uniba.sk/uploads/pics/Zborni__k_Hranice_neforma__lneho_vzdela__vania_2021.pdf

Mgr. art. Erika Miklóšová
Comenius University of Bratislava
Faculty of Education
The Section of Fine Arts Education
Račianska 59, 813 34 Bratislava
Slovakia
erika21miklosov38@gmail.com

doc. Mgr. art. Xénia Bergerová, ArtD.
Comenius University of Bratislava
Faculty of Education
The Section of Fine Arts Education
Račianska 59, 813 34 Bratislava
Slovakia