



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



VSTUPNÍ ČÁST

Název modulu

Starověk (Egypt, Mezopotámie, Čína, Indie, Japonsko, Malá Asie)

Kód modulu

82-m-4/AC88

Typ vzdělávání

Odborné vzdělávání

Typ modulu

odborný teoretický

Využitelnost vzdělávacího modulu

Kategorie dosaženého vzdělání

M (EQF úroveň 4)

Skupiny oborů

82 - Umění a užité umění

Komplexní úloha

Obory vzdělání - poznámky

- 82-41-M/03 Scénická a výstavní tvorba
- 82-41-M/05 Grafický design
- 82-41-M/17 Multimediální tvorba

Délka modulu (počet hodin)

12

Poznámka k délce modulu

Platnost modulu od

30. 04. 2020

Platnost modulu do

Vstupní předpoklady

- znalost modulu Úvod do dějin kultury

JÁDRO MODULU

Charakteristika modulu

Cílem modulu je osvojení znalostí v oblasti vývoje umění vyspělých kultur v Evropě a Asii.

- modul je zaměřen na znalost umění vyspělých kultur v Evropě a Asii, především na časové dělení (5. tisíciletí - pol. 1. tisíciletí př. n. l.), charakteristické rysy a nejvýznamější památky

Po absolvování modulu žák:

- propojí kulturní, politickou a sociální situaci na zmíněných územích do smysluplného celku
- popíše charakteristické rysy kultur
- zařadí časově a geograficky jednotlivé kultury starověku
- charakterizuje je v rámci jednotlivých uměleckých disciplín
- vyjmenuje významné památky v rámci jednotlivých disciplín
- vyjmenuje významné kontexty s vývojem umění před a po této kapitole

Očekávané výsledky učení

Žák:

- rozliší a charakterizuje jednotlivé kultury
- rozliší základní členění a datace jednotlivých vývojových etap pravěkého umění
- vystihne základní principy, druhy a formy architektury jednotlivých kultur
- popíše vývoj starověké architektury s použitím odborné terminologie a vyjmenuje nejznámější památky
- určí základní techniky, materiály a náměty ve starověkém malířství
- popíše principy a vývoj starověkého malířství s použitím odborné terminologie a vyjmenuje nejznámější památky
- popíše základní techniky, materiály a náměty ve starověkém sochařství
- popíše vývoj starověkého sochařství s použitím odborné terminologie a vyjmenuje nejznámější památky
- charakterizuje základní druhy, materiály, principy a formy užitého umění ve starověku
- popíše vývoj užitého umění ve starověku s použitím odborné terminologie a vyjmenuje nejznámější památky
- je schopen časově zařadit jednotlivé kultury a vytvořit rozdělení vývojových etap jednotlivých kultur v Evropě a Asii (5. tisíciletí - pol. 1. tisíciletí př. n. l.)
- popíše zeměpisné určení jednotlivých kultur v kontextu současného rozmístění států na daném území
- charakterizuje jednotlivé kultury a popíše hlavní principy, znaky, prvky, náměty a materiály
- definuje konkrétní památky ve starověkých kulturách, charakterizuje je, zařadí a aplikuje odbornou terminologii při jejich určování

Obsah vzdělávání (rozpis učiva)

Obsahové okruhy učiva:

1. Starověký Egypt

- Dělení, časové a zeměpisné určení, historické souvislosti - náboženství, terminologie, životní styl, sjednocení, Achnatonova revoluce, zánik říše
- Architektura
 - materiály
 - principy, arch. druhy
 - dělení, charakteristika, vývoj
 - terminologie
 - pyramida, mastaba, skalní chrám/chrám
 - památky a naleziště
- Malířství
 - materiály
 - techniky, náměty a druhy
 - principy zobrazení (hieratická perspektiva, frontální zobrazení, koncepční realismus, pásová perspektiva)
 - terminologie
 - Achnatonova revoluce
 - památky, naleziště
- Sochařství
 - materiály
 - techniky, náměty a druhy (volná, monumentální socha, reliéf, basreliéf)
 - principy a vývoj
 - terminologie
 - Achnatonova revoluce
 - památky a naleziště
- Užité umění
 - druhy (posmrtné masky, faraonova koruna, šperky, keramika)
 - materiály a techniky
 - náměty
 - památky

2. Mezopotámie

- Dělení, časové a zeměpisné určení, historické souvislosti (náboženství, terminologie, životní styl, národy, sjednocení a pády)
- Architektura
 - materiály
 - principy a vývoj
 - druhy (palác, obytný dům, chrám, hrobka)
 - památky a naleziště (Mari, Ur, Uruk, Lagaš, Babylon)
 - terminologie - zikkurat, palác
- Malířství
 - materiály
 - druhy, náměty a techniky
 - vývoj
 - památky a naleziště
- Sochařství
 - techniky a materiály
 - náměty a druhy (stéla, destička, váleček, volná socha, drobná plastika)
 - principy a vývoj
 - památky a naleziště (Chamurappiho stéla, Lagašské destičky - krále Ur-Nanše, sedící Gudea)
- Užité umění
 - řemesla
 - materiály
 - památky a druhy (pohřební maska krále Sargona, členka královny Šubady, Urská standarta, zlatá přilba krále Maslenuga)

3. Malá Asie

- Féničané
 - časové a geografické vymezení
 - charakteristika kultury
 - hlavní umělecký a kulturní přínos
 - vazba na jiné významné starověké kultury
- Chetitě
 - časové a geografické vymezení
 - charakteristika kultury
 - hlavní umělecký a kulturní přínos
 - vazba na jiné významné starověké kultury
- Peršané
 - časové a geografické vymezení
 - charakteristika kultury
 - hlavní umělecký a kulturní přínos
 - vazba na jiné významné starověké kultury
- Izraelité
 - časové a geografické vymezení
 - charakteristika kultury
 - hlavní umělecký a kulturní přínos
 - vazba na jiné významné starověké kultury

4. Čína

- dělení, časové a zeměpisné určení, společenské kontexty, terminologie, historické souvislosti (náboženství, terminologie, životní styl, národy, sjednocení a pády)
- Architektura
 - materiály
 - principy a vývoj
 - druhy (palác, obytný dům, chrám, pohřební ritus)
 - památky a naleziště
 - terminologie
- Malířství
 - materiály
 - druhy, náměty a techniky
 - vývoj

- památky a naleziště
- Sochařství
 - techniky a materiály
 - náměty a druhy
 - principy a vývoj
 - památky a naleziště
- Užité umění
 - řemesla
 - materiály
 - památky a druhy

5. Indie

- zeměpisné a časové určení, hlavní rysy, společenské kontexty, charakteristika, umělecký a kulturní přínos
- Architektura
 - druhy, materiály a principy
 - terminologie, památky
- Malířství
 - druhy, materiály, techniky
 - terminologie a památky
- Sochařství
 - druhy a principy
 - materiály a techniky
 - terminologie a památky
- Užité umění
 - druhy, materiály
 - řemesla
 - památky

6. Japonsko

- Zeměpisné a časové určení, hlavní rysy, společenské kontexty, charakteristika, kulturní přínos, vývoj
- Architektura
 - druhy, materiály, principy
 - vývoj a terminologie
 - památky
- Malířství
 - druhy, materiály, techniky
 - vývoj a terminologie
 - památky
- Sochařství
 - druhy, materiály a principy
 - vývoj, terminologie
 - památky
- Užité umění
 - druhy a materiály
 - řemesla a jejich vývoj
 - památky

Učební činnosti žáků a strategie výuky

Strategie učení: ve výuce se doporučuje kombinovat níže uvedené metody výuky.

Metody slovní:

- odborný výklad s prezentací

Přímé vyučování:

- přednes s použitím odborné literatury
- práce s odpovídající obrazovou dokumentací
- orientace žáků v učivu (diskuze, seminární práce, ústní zkoušení)
- hodnocení samostatné práce

Specifikace samostatné práce:

- teoretická část (teoretický popis tématu)
- praktická část (souvislá prezentace a formulace tématu na základě vlastního studia)
- obrazová část (aplikace teoretických poznatků na konkrétních příkladech)
- závěr (výsledky práce)
- rozsah práce 6-10 stran včetně příloh (obrazový materiál, schémata, fotografie...)

Učební činnosti žáků:

- seznámí se a následně popíše charakteristické znaky jednotlivých kultur
- popíše principy, techniky a materiály v jednotlivých uměleckých disciplínách a rozliší je v rámci jednotlivých kultur
- učí se aplikovat teoretické poznatky a prezentovat je v obrazových materiálech
- aktivně se zapojují do výuky a zodpovídají kontrolní otázky pedagoga

Zařazení do učebního plánu, ročník

1. ročník

VÝSTUPNÍ ČÁST

Způsob ověřování dosažených výsledků

Písemná nebo ústní forma zkoušení

- základní pojmy a terminologie
- orientace v charakteristických rysech jednotlivých kultur

Samostatná práce žáků:

- zpracování průřezových témat
 - kontexty ve vývoji jednotlivých uměleckých disciplín v různých částech světa
 - kontexty úrovně technického pokroku a kultury v jednotlivých částech světa ve stejném období
- ústní prezentace
 - obrazových materiálů k zadanému tématu
 - diskuze na zadané téma

Specifikace seminární práce:

- teoretická část (teoretický popis tématu)
- praktická část (souvislá prezentace a formulace tématu na základě vlastního studia)
- závěr (výsledky práce)

6 až 10 stran včetně příloh (schémata, fotografie, aj.)

V rámci výuky jsou ověřovány především teoretické okruhy formou samostatné práce:

Ověřované okruhy:

- orientace v časovém vymezení a vývojových fázích jednotlivých kultur v rámci starověku
- orientace v jednotlivých uměleckých disciplínách
- zařazení památek a typických znaků, jejich charakteristika a rozlišení na základě obrazové dokumentace

Kritéria hodnocení

Prospěl – neprospěl

Prospěl: samostatné předvedení orientace v učivu a správné řešení úkolů

- ústní forma zkoušení: úplné a správné řešení úkolů
- písemná forma zkoušení: úplné a správné řešení písemné práce včetně grafické úpravy

Neprospěl: nedokáže se orientovat v učivu, úkoly řeší jen s pomocí učitele

- ústní forma zkoušení: zkoušení má po obsahové stránce větší závady
- písemná forma zkoušení: neúplné řešení písemné práce s většími závadami

Pro splnění modulu ho musí žák absolvovat s maximální absencí do 20 %.

Doporučená literatura

PIJOAN, José. *Dějiny umění 1*. Odeon : Praha, 1977. ISBN: 80-7176-765-4

SYROVÝ, Bohuslav. *Architektura – svědectví dob*. SNTL : Praha, 1974.

GOMBRICH, H. Ernst. *Příběh umění*. ARGO : Praha, 1997. ISBN: 80-7203-143-0

MRÁZ, Bohumír. *Dějiny výtvarné kultury 1*. IDEA SERVIS : Praha, 2002. ISBN: 80-85970-39-2

HUYGHE, René, ed. a AUBOYER, Jeannine. *Encyklopedie umění pravěku a starověku*. 1. vyd. Praha: Odeon, 1967. 436 s., [32] s. obr. příl. Světové dějiny; sv. 32. Larousse.

Poznámky

Obsahové upřesnění

OV RVP - Odborné vzdělávání ve vztahu k RVP

Materiál vznikl v rámci projektu Modernizace odborného vzdělávání (MOV), který byl spolufinancován z Evropských strukturálních a investičních fondů a jehož realizaci zajišťoval Národní pedagogický institut České republiky. Autorem materiálu a všech jeho částí, není-li uvedeno jinak, je Kristýna Boháčová. [Creative Commons CC BY SA 4.0](#) – Uveďte původ – Zachovejte licenci 4.0 Mezinárodní.