











SZÉPMŰVÉSZETI MÚZEUM – BUDAPEST

TRNAVSKÁ UNIVERZITA V TRNAVE

HATÁRTALAN ANTIKVITÁS
BEZHRANIČNÁ ANTIKVITA
ANTIQUITY

Vol. II.

Budapest 2013







SZÉPMŰVÉSZETI MÚZEUM – BUDAPEST
TRNAVSKÁ UNIVERZITA V TRNAVE

HATÁRTALAN ANTIKVITÁS
BEZHRANIČNÁ ANTIKVITA
ANTIQUITY

Vol. II.

Tanulmányok a római antikvitásról
Štúdie o rímskej antikvite
Studies of the Roman Antiquity

Edited by
Erik Hrnčiarik and Nóra Böhler

Budapest 2013

Hungary-Slovakia Cross-border Co-operation Programme 2007-2013
Building partnership
European Union
European regional Development Fund
Szépművészeti Múzeum Budapest

A publikáció kiadását az EU a Magyarország-Szlovákia Határon Átnyúló Együttműködési Program 2007-2013 keretében támogatta (projekt HUSK 1101/1.7.1/0259).

Publikácia vznikla s podporou EÚ v rámci Programu cezhraničnej spolupráce Maďarská republika – Slovenská republika 2007-2013 (projekt HUSK 1101/1.7.1/0259).

The publication was supported by the EU as part of the Hungary-Slovakia Cross-border Co-operation Programme 2007-2013 (project HUSK 1101/1.7.1/0259).

SZERZŐK/ AUTORI/ AUTHORS
Birkás Éva (Szépművészeti Múzeum, Antik Gyűjtemény, Éós, Budapest)
PaedDr. Naďa Bizová, PhD. (Trnavská univerzita v Trnave)
Mgr. Martin Brestovanský, PhD. (Trnavská univerzita v Trnave)
Mgr. Andrea Ďurianová, PhD. (Trnavská univerzita v Trnave)
Dr. phil. Erik Hrnčiarik (Trnavská univerzita v Trnave)
PhDr. Beáta Husová (Múzeum mesta Bratislavy)
prof. PhDr. Klára Kuzmová, CSc. (Trnavská univerzita v Trnave)
Mgr. Peter Lenčo, PhD. (Trnavská univerzita v Trnave)
Mgr. Lucia Nováková, PhD. (Trnavská univerzita v Trnave)
Pogány Dalma (Szépművészeti Múzeum, Antik Gyűjtemény, Éós, Budapest)
Mgr. Nicol Sipekiová, PhD. (Trnavská univerzita v Trnave)
Mgr. Andrej Skala (Trnavská univerzita v Trnave)

LEKTOROK/ RECENZENTI/ REVIEWERS:
Dr. Nagy Árpád Miklós, egyetemi docens (Szépművészeti Múzeum – Budapest)
Mgr. Kristína Liberčanová, PhD (Trnavská univerzita v Trnave)
doc. PhDr. Vladimír Varsik, CSc. (Trnavská univerzita v Trnave)

ANGOL FORDÍTÁS/ ANGLICKÝ PREKLAD/ ENGLISH TRANSLATION: Ľubomíra Kuzmová, Dezsényi Katalin
FÉNYKÉPEK/ FOTOGRAFIE/ PHOTOGRAPHS: © Andrea Ďurianová, Erik Hrnčiarik, Beáta Husová, Szépművészeti Múzeum
GRAFIKAI TERVEZÉS/ SADZBA/ LAYOUT: © Veloz Nóra, Hrnčiarik Erik

© Szépművészeti Múzeum – Budapest, 2013
© Trnavská univerzita v Trnave, 2013

FELELŐS KIADÓ/ VYDAVATEĽ/ PUBLISHER
Baán László főigazgató/ Generálny riaditeľ/ General Director
Szépművészeti Múzeum/ Museum of Fine Arts
Dózsa György út 41, H -1146 Budapest

Trnavská univerzita v Trnave, Filozofická Fakulta, Katedra klasickej archeológie
Hornopotočná 23, SK-918 43 Trnava

http://classics.mfab.hu/husk/
http://www2.szepmuveszeti.hu/husk/sk/
http://fff.truni.sk/

ISBN 978-615-5304-16-3

Tartalom/ Obsah/ Content

I. Rész/Časť/Part
A határon átnyúló projekt céljai, módszerei, eredményei
Ciele, metódy a výsledky cezhraničného projektu
Themes, methods and results of the cross-border project 5

Pogány D.- Kuzmová, K.: A határon átnyúló projekt céljai, módszerei, eredményei 6
Ciele, metódy a výsledky cezhraničného projektu 12
Aims, methods and results of the cross-border project 19

II. Rész/Časť/Part
Tanulmányok a római antikvitásról
Štúdie o rímskej antikvite
Studies of the Roman Antiquity 22

Birkás, É.: Virtuális múzeumpedagógia – műhelymunka tanároknak 23
Virtual museum education – workshops for teachers 25

Birkás, É.: Családi élmény a múzeumban - műhelymunka múzeumpedagógusoknak 26
Family experience in the museum – workshops for museum educators *29*

Bizová, N.: Staroveký Rím ako ho nepoznáme – námety pre záujmovú činnosť 31
Ancient Rome as we do not know it – ideas for activities 35

Brestovanský, M.: Prežiť staroveký Rím – zážitková edukácia v oblasti histórie 36
Experiencing Ancient Rome: Experiential education in the field of history 40

Ďurianová, A.: Súťaž o starovekom Ríme v slovenských regiónoch 41
Competition about the ancient Rome in the Slovak regions 45

Hrnčiarik, E.: Ako hľadať antiku na Slovensku 46
How to search for antiquity from Slovakia 52

Husová, B.: Bližšie ku Gerulate. Teória a prax v pätnásťročnom hľadaní pamäti miesta v Gerulate *53*
Closer to ancient Gerulata. Theory and practice in the 15 year's search for the memory of the place 60

Lenčo, P.: Využitie aktivizujúcich metód vo výchove a vzdelávaní so zameraním na staroveký Rím 61
Activating teaching methods with focus on Ancient Rome 65

Nováková, L.: „Ars venustatis." Kozmetická starostlivosť v antickom Ríme 66
"Ars venustatis." Cosmetic care in Ancient Rome 73

Sipekiová, N.: Latinčina na rôznych stupňoch škôl v minulosti a dnes 74
Latin language education in the primary and secondary schools 77

Skala, A.: Výchovno-vzdelávacia činnosť v prostredí letného pobytového tábora so zameraním na rímsku antiku 78
Educative activities in a summer camp 82

Bibliography 84



I. Rész/Časť/Part

A határon átnyúló projekt céljai, módszerei, eredményei
Ciele, metódy a výsledky cezhraničného projektu
Themes, methods and results of the cross-border project

A határon átnyúló projekt céljai, módszerei, eredményei

Pogány D. - Kuzmová, K.

A budapesti Szépművészeti Múzeum és a Nagyszombati Egyetem (Trnavská univerzita v Trnave) 2012. augusztus 1 – 2013. július 31. között „Határtalan antikvitás" címmel közös projektet valósított meg, amelyet az Európai Unió a Magyarország–Szlovákia Határon Átnyúló Együttműködési Program 2007-2013 keretében 148 964 euróval támogatott.
Partnerként célul tűztük ki, hogy az antik hagyomány és a közös kulturális gyökerek megismerése révén a programjaink elősegítsék a kulturális koherencia növekedését és az együttműködést a határ menti magyar és szlovák alap- és középfokú oktatási intézmények tanulói és oktatói között, valamint a terület ókori gyűjteménnyel rendelkező múzeumai között.

Az egy éves időszak alatt négy különböző tevékenység köré szerveztük gazdag programkínálatunkat, amelyről naprakész hírekkel és gazdag képes beszámolókkal folyamatosas frissülő kétnyelvű projekthonlapunkon is tájékoztatást kaphattak az érintettek és a nagyközönség: http://classics.mfab.hu/husk/

1. „A diadalív árnyéka" – levelező pályázat 5-7. és 8-10. osztályos tanulók részére
A Szépművészeti Múzeum Antik Gyűjteménye részéről 10 éves múltra visszatekintő levelező pályázat az elmúlt tanévben a programsorozat kiemelt részét képezte. A projekt révén a feladatlapok szlovák nyelven is elérhetővé váltak és így első alkalommal a szlovák oktatási intézmények diákjai is részt vehettek a pályázaton. „A diadalív árnyéka" címmel zajló verseny célja az volt, hogy a résztvevő diákokkal játékos formában ismertesse meg Róma monumentális épületein keresztül a korai császárkor kultúráját. A csapatok egy napjainkban játszódó, izgalmas történet keretében ismerkedhettek meg a korszakkal, amelynek szereplői a modern kori Rómában kalandozva fedezték fel az antik épületeket és a hozzájuk kapcsolódó történeteket. A csapatoknak a pályázati időszak végére egy ókori művészet stílusjegyeihez igazodó római diadalív-makettet kellett elkészíteniük pályaműként. A munkához szükséges alapvető ismeretek megszerzésében a négy fordulón át, az év folyamán kiküldött feladatlapok és egy önálló fejlesztésű és különleges látványvilágú kétnyelvű honlap nyújtottak segítséget: http://classics.mfab.hu/arch/
A pályázatra 308 csapat jelentkezett mindkét országból. A jelentkezők közül 189 csapat (közel 3300 diák) töltötte ki mind a négy feladatlapot, 163 csapat pedig (mintegy 2000 diák) a pályamű elkészítésének óriási munkával járó feladatát is vállalta. A feladatlapokat és a pályaműveket két, egymástól független zsűri bírálta el. A pályázat végeredményét a feladatokra és a pályaműre kapott pontszám összege határozta meg. A két korcsoport összetett versenyében az első három-három helyezést elért csapatot a Szépművészeti Múzeum egy napra vendégül látta, és pályaműveikből vándorkiállítást rendezett a Nagyszombati Egyetemen és a budapesti Szépművészeti Múzeumban.

2. Workshopok
2.1. Workshopok általános- és középiskolai pedagógusok részére
Egynapos workshopokat tartottunk mindkét régió három-három városában. A résztvevőket felkészítettük ókor tematikájú, pedagógusok számára továbbfejlesztett oktatói adatbázisok tartalmának beépítésére, és újonnan készült műtárgymásolatokra épülő osztályfoglalkozás megtartására. Célunk az volt, hogy a workshopokról olyan jól felkészült pedagógusok térjenek haza, akik képesek átadni a megszerzett tudásukat kollégáiknak, és alkalmasak az új ismeretek és módszerek felhasználására a mindennapi oktatásban, aminek révén a klasszikus antikvitás kultúrájának közvetítése eredményesebbé, befogadása pedig élvezetesebbé válik, legyen szó iskolai oktatásról vagy akár későbbi múzeumlátogatásról.

A workshopok időpontjai és helyszínei:
2012. szeptember 29. Miskolc, Miskolci Galéria, Rákóczi-ház (HU)
2012. október 6. Komárom, Arany 17 Rendezvényközpont (HU)
2012. október 16. Trnava, Trnavská univerzita (SK)
2012. október 23. Nitra, Agroinštitút (SK)
2012. október 24. Banská Bystrica, Hotel Lux (SK)
2012. november 17. Győr, Városi Művészeti Múzeum (HU)

A magyar régióban megtartott wokshopokon összesen 27 pedagógus vett részt, akik 10 településről és 17 oktatási-közművelődési intézményből érkeztek. A szlovákiai wokshopokon részt vett 60 pedagógus 34 települést, egyúttal 53 alapfokú- és középiskolát képviselt.

Mindkét régióban négy-négy vállalkozó szellemű pedagógus saját iskolájában tartott bemutató órát a workshopon szerzett ismeretek alapján, műtárgymásolatok segítségével. A rendhagyó órák keretében több, mint 200 diáknak adódott lehetősége a szokásos órameneten túlmutató formában, korszerű technikai eszközök és tapintható tárgyak közvetítésével ismeretet szerezni a görög és a római kultúráról. A pedagógusok és a diákok órai munkáját számos ókori emlékanyagot feldolgozó adatbázis segítette: Digitia - Nagyszombati Egyetem Ókori Régészeti Tanszéke (Katedra klasickej archeológie Trnavskej univerzity v Trnave http://klasarch.tvu.sk/digidia; Hyperión, Pégasos - Szépművészeti Múzeum Antik Gyűjtemény http://www2.

szepmuveszeti.hu/hyperion; http://www2.szepmuveszeti.hu/pegasos/lexikon.php?id=241
Az Antik Gyűjtemény műtárgyainak egy részét angol nyelven is elérhetővé tettük az oktatási célra a projekt során továbbfejlesztett „Pégasos" elnevezésű adatbázisban.

A rendhagyó órák óratervei letölthetők a Határtalan antikvitás honlapjának „Óratervek" menüpontjából is: http://www2.szepmuveszeti.hu/husk/hu/oratervek.html

A rendhagyó tanórák időpontjai és helyszínei:
2012. november 19. Baross Gábor Közlekedési és Postaforgalmi Szakközépiskola, Miskolc, 9. N osztály
A tanórát vezető tanár: Faragóné Csacsovszky Krisztina
A tanóra témája: Görög istenek ábrázolása a Szépművészeti Múzeum Antik Gyűjteményének műtárgyain

2013. február 7. Tokaji Ferenc Gimnázium, Szakközépiskola és Kollégium, Tokaj, 11. osztály
A tanórát vezető tanár: Majoros Cecília
A tanóra témája: Ókori görög vázák és a hozzájuk kapcsolódó új fogalmak megismerése

2013. február 14. Garay János Általános Iskola, Fót, 5. A osztály
A tanórát vezető tanár: Hrivnák Péter Pál
A tanóra témája: Ókori görög kerámiaedények feldolgozása a Szépművészeti Múzeum Hyperión adatbázisa segítségével



2013. március 15. Spojená katolícka škola (Gymnázium sv. Cyrila a Metoda), Nitra, 1. A osztály
A tanórát vezető tanár: PhDr. Pavel Žebrák
A tanóra témája: Egy iskolanap az ókori Rómában

2013. március 20. Základná škola, Dudova 2, Bratislava, 6. B osztály
A tanórát vezető tanár: Mgr. Ľuboš Paller
A tanóra témája: Oktatás az ókori Rómában

2013. április 19. Hunyadi Mátyás Általános Iskola, Oroszlány, 5. osztály
A tanórát vezető tanár: Nagygyörgy Lászlóné

A tanóra témája: Az ókori Róma művészete a császárkorban

2013. május 15. Základná škola, Ul. Jána Bottu 27, Trnava, 6. osztály
A tanórát vezető tanár: Mgr. Peter Jakubík
A tanóra témája: Élet az ókori Rómában – képregény

2013. május 29. Gymnázium Matky Alexie, Jesenského 4/A, Bratislava
A tanórát vezető tanár: Mgr. Lenka Karaffová
A tanóra témája: Az ókori Róma és a rómaiak mindennapi élete

2.2. Workshopok muzeális intézmények munkatársai és múzeumpedagógusok részére
A múzeumpedagógusok számára szervezett workshopokon olyan módszereket mutattunk be, amelyek segítségével családokat lehet becsalogatni a múzeumokba, vonzóvá téve a múzeumlátogatást mint szabadidős programot. A résztvevők módszertani segítséget kaptak hétvégi rendezvények lebonyolításához azzal a céllal, hogy magabiztosabban vegyenek részt speciális múzeumi rendezvényeken, és további munkájukban is hasznosítani tudják a képzésen megismert, gyakorlatban bevált eszközöket, módszereket. A workshop eredményeképpen 4-4 együttműködő muzeális intézménnyel közösen szerveztünk hétvégi családi programot.

3. Családi napok
A rendezvények egyik építőköve az adott múzeumban bemutatott anyaghoz készített felfedező füzet volt, amelyet a résztvevő családok a kiállításban használhattak fel. Ennek elkészítése tartalmi szempontból a közösen megbeszélt elvek alapján, az adott múzeum múzeumpedagógusának aktív közreműködésével történt. A családi napokon újszerű múzeumpedagógiai módszereket is alkalmaztunk. Az Antik Gyűjtemény gyakorlatában néhány éve alkalmazott élő interpretációs műsort *(live interpretation)* kivittük a Szépművészeti Múzeum falai közül, hogy a magyar régióban rendezett vidéki családi napokon is lehetőség legyen az ókor valamely jellemző figurájának bőrébe bújt színészek és a közönség párbeszédére épülő, rendhagyó programban való részvételre. Hasonló célokat



szolgált a szlovákiai S.C.E.A.R. - római hagyományokat őrző csoport programja, ami felidézve a római katonák és polgárok mindennapi életét, nagy érdeklődést váltott ki a látogatók minden korosztályánál. A programkínálatot minden alkalommal többféle, az adott helyszín ókori anyagához kötődő kézművestevékenység színesítette (pl. agyagmécses-, edény-, ékszer-, érem- vagy mozaikkészítés, falkép festése ókori minták alapján, stb.).
Az utolsó családi nap részeként kézzel foghatóvá vált a határon átnyúló együttműködés, ugyanis a partnerek közös szervezésében, a Duna két oldalán, Komárom és Komárno városában egymással párhuzamosan, összesen 4 helyszín adott otthont a sikeres családi nap-sorozat végső állomásának, amelyen korábban jól bevált és új programelemekkel egyaránt találkozhattak az érdeklődők. Kézműves foglalkozások, római ételkóstoló, fényképezkedés római öltözetben, tárlatvezetés és ókori játékok tárháza várta a családokat. A „Műtárgysimogató"-ban eredeti antik műtárgyakat lehetett kézbe venni, az interaktív műsor és a római hagyományőrzők bemutatója révén gazdagabb képet nyerhetett a látogató arról, hogyan zajlott az élet Pannoniában. Újdonságot jelentett az összes helyszínre kiterjedő nyomozós játék, amely során egy rejtélyes bűneset körülményeit kellett felderíteni a múzeumi tárgyak formájában hátrahagyott nyomok segítségével. A közös családi nap igazi különlegessége pedig az ókori római foci *(harpastum)* bemutatója volt, amely a komáromi Igmándi erődben, Magyarországon először kelt életre. Az ókori labdajátékot ismert közéleti személyekből és sportolókból álló csapatok mutatták be, majd a közönség is lehetőséget kapott kipróbálására.

A családi napok időpontjai, helyszínei, a felfedező füzet szerzői:
2012. november 24. Gödöllői Régészeti Raktárbázis, Gödöllő (HU), Csillag Edina
2012. november 25. Soproni Múzeum, Fabricius-ház, Sopron (HU), Kuslics Katalin
2013. március 16. Múzeum mesta Bratislavy és Múzeum Antická Gerulata, Bratislava (SK), PhDr. Beáta Husová
2013. március 23. Slovenské národné múzeum – Archeologické múzeum, Bratislava (SK), Mgr. Dagmar Pávová
2013. április 14. Római Flóris Művészeti és Történeti Múzeum, Apátúr-ház, Győr (HU), Varga Attiláné
2013. május 18. Ponitrianske múzeum, Nitra (SK), PhDr. Jaroslava Ruttkayová, Mgr. Dominika Juricová
2013. június 29. Komáromi Klapka György Múzeum és Igmándi erőd, Komárom (HU), Podunajské múzeum v Komárne és Rímske lapidárium, Komárno (SK), Számadó Emese, Mgr. Marek Gere, Mgr. András Csuthy

A családi napokon közel 3000 látogató szerezhetett személyes élményt egy-egy könnyed hétvégi elfoglaltság keretében a közös római gyökereinkről.

4. Nyári tábor
A projekt utolsó rendezvénye 2013. július 14. és 20. között zajlott a szlovákiai Jedliny üdülőben, Gímeskosztolány (Kostoľany pod Tribečom) község közelében, amelyen harmincharminc 10–14 év közötti szlovákiai és magyarországi gyermek vett részt. A tábor programja, amely az ókori római birodalomhoz kötődött, párhuzamosan két nyelven zajlott. Az egész hetet átfogó táborjáték keretén belül a gyerekeket hat csoportra („római provinciára") osztottuk. A csapatok minden nap különböző feladatokat oldottak meg, amelyek teljesítéséért pénzjutalmat kaptak „Traianus császártól" és „feleségétől", akiket egy-egy pedagógus alakított. Az adott feladatért járó pénzdíjat — amely egy, az izsa-leányvári római táborból származó ókori érme másolata volt — az elért teljesítményükkel arányos mennyiségben szerezhették meg. A csapatoknak az volt a fő feladatuk a megszerzett összeggel, hogy folyamatosan fejlesszék belőle saját provinciáik központi városát a velük szomszédos barbár település ellenében. Az eredmények egy közös térképen voltak nyomonkövethetők. Az egyes építészeti elemeket (erődítés, középületek, stb.) az összegyűjtött érmék számának függvényében tudták megvásárolni. A játékszabály szerint a városokat katonai és kulturális szempontból kellett fejleszteni.
Ezen felül a gyerekek naponta különböző tevékenységekben vettek részt – egyéni és csoportos sportjátékokon, színjátszó- és kézműves foglalkozásokon (mozaik-, ékszer-, öltözet- és fegyverkészítés, szépségszalon), vetélkedőkön. Mindezek révén játékos formában ismerkedhettek meg az ókori Róma és a provinciák mindennapjaival. A program elmaradhatatlan részét képezték az esti tevékenységek, mint pl. a római erőd építése, majd megvédése a környező erdőben, vagy számos bátorságpróba. A tábor programja kiegészült egy egynapos kirándulással Hrussó (Hrušov) várához és a Kistapolcsány (Topoľčianky) közelében található ősbölény-tenyészethez. A szervezett programokon felül a gyerekeknek szabadidőben úszómedence és sportpályák is rendelkezésükre álltak a tábor területén. A táborjáték utolsó fejezete az üdülőhely közelében található Gimes (Gýmeš) várában játszódott: a csapatok feladata az volt, hogy megtalálják és kiszabadítsák a kerettörténet szerint a barbárok által elrabolt és bezárt Traianus császárt. A táborjáték eredményeit a császár az utolsó napon rendezett közös est alkalmával hirdette ki, amely a sikeres szabadító akciót és egyben az egész hetet megünneplő római lakomával és táncmulatsággal zárult.

A számos közösen megvalósított program alapján meggyőződésünk, hogy a projekt során nemcsak, hogy mélyebben megismertük a másik fél tevékenységét és annak eredményeit, hanem jelentősen hozzájárultunk a határ két oldalán tevékenykedő pedagógusok, múzeumi szakemberek, diákok közötti kapcsolatok létrejöttéhez, elmélyüléséhez. A projekt megvalósításában részt vevő több mint két tucat munkatárssal együtt büszkék vagyunk arra, hogy a közös ókori történelmi gyökerek bemutatásával segíthettük elő a két kultúra közeledését.

Ciele, metódy a výsledky cezhraničného projektu

Pogány, D. - Kuzmová, K.

Múzeum krásnych umení v Budapešti (Szépművészeti Múzeum) a Trnavská univerzita v Trnave realizovala od 1. augusta 2012 do 31. júla 2013 spoločný projekt pod názvom „Bezhraničná antikvita“ (HUSK 1101/1.7.1/0259), ktorý v rámci Programu cezhraničnej spolupráce Maďarská republika - Slovenská republika 2007-2013 podporila Európska únia sumou 148 964 eur.
Ako partneri sme si stanovili za cieľ, aby naše programy vychádzajúce z antických tradícií a spoločných kultúrnych koreňov zvýšili koherenciu a prispeli k rozvoju spolupráce medzi žiakmi, študentami a pedagógmi prihraničných maďarských a slovenských vzdelávacích inštitúcií, ako aj medzi múzeami disponujúcimi antickými zbierkami.

Počas jedného roka sme ponúkali bohatý program, odvíjajúci sa od štyroch hlavných podujatí, o ktorom sme prostredníctvom aktuálnych správ a pestrého obrazového spravodajstva priebežne informovali cieľové skupiny projektu a širokú verejnosť na dvojjazyčnej webovej stránke: http://classics.mfab.hu/husk/

1. „Tieň víťazného oblúka” – korešpondenčná súťaž pre žiakov 5.-7. tried základných škôl a VIII.-1. ročníkov stredných škôl

Zo strany Antickej zbierky Múzea krásnych umení nadviazala korešpondenčná súťaž na 10-ročnú tradíciu a stala sa významnou súčasťou programov realizovaných v uplynulom školskom roku. Prostredníctvom projektu boli súťažné hárky prvýkrát dostupné aj v slovenskom jazyku a do súťaže sa mohli zapojiť aj žiaci slovenských škôl. Cieľom súťaže s názvom „Tieň víťazného oblúka” bolo prostredníctvom monumentálnych stavieb antického Ríma hravou formou oboznámiť žiakov s kultúrou včasnej cisárskej doby. Dialo sa tak pomocou pútavého príbehu odohrávajúceho sa v súčasnosti, ktorého aktéri objavovali antické stavby a príslušné historky počas svojich potuliek moderným Rímom. Družstvá mali nakoniec za úlohu zhotoviť ako súťažné dielo maketu rímskeho víťazného oblúka podľa charakteristických antických umeleckých prvkov. Potrebné poznatky získali počas štyroch kôl súťaže, s pomocou súťažných hárkov a originálnej dvojjazyčnej webovej stránky vyvinutej pre potreby projektu: http://classics.mfab.hu/arch/.
Do súťaže sa prihlásilo 308 družstiev z oboch štátov. Spomedzi nich 189 (takmer 3300 žiakov) vyplnilo všetky štyri súťažné hárky a 163 (okolo 2000 žiakov) sa zhostilo aj náročnej úlohy zhotoviť súťažné dielo. Hárky a diela posudzovali dve od seba nezávislé komisie. Konečné výsledky súťaže boli stanovené na základe súčtu bodov získaných za hárky a za súťažné dielo. Prvé tri víťazné družstvá z každej vekovej kategórie sa zúčastnili výletu do Budapešti, s bohatým muzejnopedagogickým i voľnočasovým programom. Víťazné diela boli vystavené na putovnej výstave usporiadanej na Trnavskej univerzite v Trnave a v Múzeu krásnych umení v Budapešti.

2. Workshopy

2.1. Workshopy pre pedagógov základných a stredných škôl

V troch mestách každého regiónu sme usporiadali jednodňové workshopy. Účastníkov sme pripravili na využívanie odborných i vzdelávacích databáz s antickou tematikou vyvinutých pre pedagógov, ako aj replík antických predmetov, pri realizácii záujmovej činnosti žiakov. Naším cieľom bolo, aby pedagógovia získali na workshopoch také poznatky, ktoré by mohli odovzdať aj svojím kolegom a aplikovať ich v každodennej praxi. Prostredníctvom nadobudnutých vedomostí a príslušných metód by sprostredkovanie poznatkov o antickej kultúre malo byť úspešnejšie a pre žiakov omnoho zaujímavejšie, či sa už týka školského alebo muzejného prostredia.

Termíny a miesta konania workshopov:

29. september 2012. Miskolc, Miskolci Galéria, Rákóczi-ház (HU)
6. október 2012. Komárom, Arany 17 Rendezvényközpont (HU)
17. november 2012. Győr, Városi Művészeti Múzeum (HU)
16. október 2012 Trnava, Trnavská univerzita (SK)
23. október 2012. Nitra, Agroinštitút (SK)
24. október 2012. Banská Bystrica, Hotel Lux (SK)

Na wokshopoch v Maďarsku sa zúčastnilo spolu 27 pedagógov z 10 miest a obcí a zo 17 vzdelávacích a osvetových inštitúcií. Na Slovensku dosiahol počet zúčastnených pedagógov 60, pričom zastupovali 53 základných a stredných škôl sídliacich v 34 mestách a obciach.

Štyria aktívni učitelia z každej krajiny uskutočnili vo svojich školách otvorené hodiny, pri ktorých využili poznatky získané na workshopoch, ako aj repliky antických predmetov. Viac ako 200 žiakov a študentov malo možnosť na týchto netradičných hodinách získať poznatky o gréckej a rímskej kultúre prostredníctvom modernej techniky a technológií, ako aj priameho kontaktu so špecifickými učebnými pomôckami. Pedagógom i žiakom boli na hodinách nápomocné aj databázy Antickej zbierky Múzea krásnych umení. Pre vzdelávacie účely sme čiastočne aj v angličtine sprístupnili databázu „Pégasos”, ktorá sa vyvíjala v rámci projektu.

http://www2.szepmuveszeti.hu/pegasos/lexikon.php?id=241
Pedagógom zapojeným do projektu sme umožnili prístup aj do databázy antických pamiatok Katedry klasickej archeológie Trnavskej univerzity v Trnave „Digidia".
http://klasarch.tvu.sk/digidia

Prípravy na tieto hodiny možno stiahnuť z webovej stránky projektu:
http://www2.szepmuveszeti.hu/husk/hu/oratervek.html

Termíny a miesta konania otvorených hodín:
19. november 2012, Baross Gábor Közlekedési és Postaforgalmi Szakközépiskola, Miskolc, trieda 9. N
Pedagóg: Faragóné, Krisztina Csacsovszky
Téma hodiny: Zobrazenie gréckych bohov na pamiatkach uložených v Antickej zbierke Múzea krásnych umení v Budapešti

7. február 2013, Tokaji Ferenc Gimnázium, Szakközépiskola és Kollégium, Tokaj, 11. trieda
Pedagóg: Cecília Majoros
Téma hodiny: Antické grécke vázy a spoznávanie nových pojmov

14. február 2013, Garay János Általános Iskola, Fót, trieda 5. A
Pedagóg: Péter Pál Hrivnák
Téma hodiny: Spracovanie antických keramických nádob s pomocou databázy Hyperión Múzea krásnych umení v Budapešti

15. marec 2013, Spojená katolícka škola (Gymnázium sv. Cyrila a Metoda), Nitra, trieda 1. A
Pedagóg: PhDr. Pavel Žebrák
Téma hodiny: Školský deň v starovekom Ríme

19. apríl 2013, Hunyadi Mátyás Általános Iskola, Oroszlány, 5. trieda
Pedagóg: Mrs. László Nagygyörgy
Téma hodiny: Umenie antického Ríma v cisárskej dobe

20. marec 2013, Základná škola, Dudova 2, Bratislava, trieda 6. B
Pedagóg: Mgr. Ľuboš Paller
Téma hodiny: Školstvo v starovekom Ríme

15. máj 2013, Základná škola, Ul. Jána Bottu 27, Trnava, 6. trieda
Pedagóg: Mgr. Peter Jakubík
Téma hodiny: Život v starovekom Ríme - komiks

29. máj 2013, 10:00, Gymnázium Matky Alexie, Jesenského 4/A, Bratislava
Pedagóg: Mgr. Lenka Karaffová
Téma hodiny: Každodenný život starovekého Ríma a Rimanov

2.2. Workshopy pre pracovníkov múzeí, muzejných pedagógov
Na týchto podujatiach sme predstavili také metódy, s pomocou ktorých možno vlákať rodiny do múzeí a zatraktívniť im návštevu ako voľnočasový program. Účastníkom workshopu sme poskytli metodickú pomoc k usporiadaniu víkendových programov. Naším cieľom bolo, aby pracovníci získali sebavedomie a zúčastňovali sa na špeciálnych muzejných podujatiach a zároveň, aby vo svojej praxi využívali osvedčené prostriedky a metódy, s ktorými sa na vzdelávaní oboznámili. V nadväznosti na workshop sme v spolupráci s muzejnými inštitúciami zorganizovali v každej krajine po štyri víkendové rodinné programy.

3. Rodinné víkendy
Jedným z pilierov týchto podujatí boli pracovné listy, zhotovené podľa zbierkových predmetov vystavených v múzeách, ktoré mohli rodiny využiť v príslušných expozíciách. Po obsahovej stránke sme ich zostavili na základe stanovených princípov, za aktívnej spolupráce s pedagógmi daných múzeí. Počas rodinných víkendov sme aplikovali aj moderné muzejno-pedagogické metódy. Program založený na živej interpretácii *(live interpretation)*, s ktorým má Antická zbierka Múzea krásnych umení v Budapešti už niekoľkoročnú skúsenosť, sa v maďarskom regióne preniesol v rámci rodinných víkendov do vidieckych múzeí. Spočíval v dialógu publika s vybranými osobami z rímskych čias, ktorých stvárňovali mladí herci. Podobný bol aj zámer vystúpení slovenskej historicko-vojenskej skupiny S.C.E.A.R., ktorý priblížil každodenný život rímskych vojakov i občanov a vyvolal veľký záujem u návštevníkov všetkých vekových kategórií. Program bol zakaždým obohatený o činnosti súvisiace s antickými pamiatkami viažucimi sa k danému miestu (napr. tvorba hlinených kahancov a nádob, mozaík, šperkov, mincí, maľovanie fresiek na základe antických predlôh, atď.).
Posledný z úspešných rodinných víkendov bol skutočnou ukážkou úzkej cezhraničnej spolupráce, keďže ho partneri spoločne zorganizovali na oboch brehoch Dunaja, pričom prebiehal paralelne na štyroch miestach v Komárome (HU) a Komárne (SK). Pre návštevníkov bolo pripravený bohatý a pútavý program, ktorý pozostával z osvedčených, ale aj nových prvkov. Rodiny sa mohli zapojiť do rôznych remeselníckych činností, antických hier, ochutnať rímske jedlá, odfotografovať sa v rímskych odevoch, ale využiť aj sprevádzanie po rímskych expozíciách a zároveň sa dotknúť pôvodných antických exponátov. Novinkou bola aj detektívna hra, do ktorej sa návštevníci mohli zapojiť na

všetkých miestach konania. Počas nej mali za úlohu pomocou stôp zanechaných v podobe muzejných exponátov objasniť okolnosti jedného záhadného zločinu, ktorý sa odohral za rímskych čias. Ozajstnou osobitosťou tohto rodinného víkendu bol rímsky futbal *(harpastum)*, ktorý sa uskutočnil v Igmándskej pevnosti v Komárome, prvýkrát na území Maďarska. Túto starovekú loptovú hru predstavili družstvá zložené zo známych osobností a športovcov, ale následne si ju mohli vyskúšať aj návštevníci.

Termíny a miesta konania rodinných víkendov, autori pracovných listov:
24. november 2012. Gödöllői Régészeti Raktárbázis, Gödöllő (HU), Edina Csillag
25. november 2012. Soproni Múzeum, Fabricius-ház, Sopron (HU), Katalin Kuslics
16. marec 2013. Múzeum mesta Bratislavy a Múzeum Antická Gerulata, Bratislava (SK), PhDr. Beáta Husová
23. marec 2013. Slovenské národné múzeum – Archeologické múzeum, Bratislava (SK), Mgr. Dagmar Pávová
14. apríl 2013. Rómer Flóris Művészeti és Történeti Múzeum, Apátúr-ház, Győr (HU), Mrs. Attila Varga
18. máj 2013. Ponitrianske múzeum, Nitra (SK), PhDr. Jaroslava Ruttkayová, Mgr. Dominika Juricová
29. jún 2013. Komáromi Klapka György Múzeum a Igmándi erőd, Komárom (HU), Podunajské múzeum v Komárne a Rímske lapidárium, Komárno (SK), Emese Számadó, Mgr. Marek Gere, Mgr. András Csuthy

Počas rodinných dní, v rámci nenáročných víkendových činností mohlom takmer 3000 návštevníkov osobne získať zážitky o našich spoločných rímskych koreňoch.

4. Letný tábor
Posledné podujatie projektu sa uskutočnilo v dňoch 14. až 20. júla 2013 v rekreačnom zariadení Jedliny v blízkosti obce Kostoľany pod Tribečom (SK). Zúčastnilo sa ho tridsať slovenských a tridsať maďarských detí vo veku 10 -14 rokov. Program tábora, ktorý bol tematicky zameraný na Rímsku ríšu, prebiehal paralelne v dvoch jazykoch. V rámci celotáborovej hry boli deti rozdelené do šiestich skupín („provincií"), ktoré každodenne plnili rôzne úlohy. Úmerne ich splneniu získali peňažnú odmenu v podobe kópií mince z rímskeho tábora v Iži-Leányvári. Odovzdával im ich „cisár Traján" a jeho „manželka", ktorých stvárnili pedagógovia tábora. Hlavnou úlohou družstiev bolo pomocou získaných „peňazí" priebežne rozvíjať ústredné mestá svojich provincií, na úkor susedných barbarských sídlisk. Výsledky sa zaznamenávali na spoločnej veľkoplošnej mape. Jednotlivé stavebné prvky (časti opevnenia, verejné budovy a pod.) si mohli zadovážiť podľa počtu mincí, ktoré družstvá každý deň získali. Na základe pravidiel hry sa mali mestá rozvíjať nielen po vojenskej, ale aj kultúrnej stránke. Deti sa okrem toho zapájali do početných denných aktivít, ktoré mali podobu športových hier (individuálnych a skupinových), divadelných scénok, vedomostných súťaží alebo kreatívnych workshopov (výroba mozaík, šperkov, odevov, zbraní, salón krásy). Účastníci tábora tak hravou a predovšetkým zábavnou formou získali vedomosti týkajúce sa reálií starovekého Ríma a rímskych provincií. Neoddeliteľnú časť programu tvorili večerné aktivity ako napr. obrana rímskej pevnosti v lese alebo skúška odvahy. Významným oživením táborového programu bol celodenný výlet na hrad Hrušov a návšteva zubrej zvernice pri Topoľčiankach. Okrem organizovaných činností mali deti v areáli tábora k dispozícii aj športové ihriská a bazén, ktoré mohli využívať v čase voľna. Posledná kapitola celotáborovej hry sa odohrávala v blízkosti rekreačného zariadenia, na hrade Gýmeš: úlohou jednotlivých družstiev bolo prejsť po turistických cestách a po splnení viacerých úloh nájsť a oslobodiť cisára Trajána uneseného a väzneného barbarmi. Výsledky celotáborovej hry vyhlásil cisár v posledný večer na spoločenskom podujatí - úspešnej voľnočasovej akcii, ktorú zavŕšila skutočná rímska hostina a veselá tanečná zábava.

Na základe početných, spoločne realizovaných programov sme presvedčení, že prostredníctvom projektu sme spoznali nielen prácu nášho partnera a jej výsledky, ale zároveň významne prispeli aj k vytvoreniu a prehĺbeniu kontaktov medzi pedagógmi, pracovníkmi múzeí, žiakmi a študentami. Spolu s viac ako dvadsatimi riešiteľmi projektu sme hrdí, že s pomocou prezentácie spoločných antických historických koreňov sme napomohli zbliženiu našich dvoch kultúr.





Aims and results of the cross-border project

Pogány, D. - Kuzmová, K.

Between 1 August 2012 and 31 July 2013, the Museum of Fine Arts, Budapest and Trnava University, Trnava (Trnavská univerzita v Trnave) realized a joint project entitled „Antiquity", which was supported by the European Union within the framework of the Hungary – Slovakia Cross-border Co-operation Programme through a grant of 148 964 EUROs.
As partners we aimed to facilitate the growth of cultural coherence and co-operation among Hungarian and Slovak primary and secondary educational institutions along the border, and among the museums with antiquities collections in the region, through gaining acquaintance of ancient tradition and our mutual cultural roots.

Our rich offer of programmes was organized around four different activities throughout the year, with both the participants and the wider public constantly informed about the events through our bilingual project webpage providing up-to-date news and rich illustrations. http://classics.mfab.hu/husk/

1. "The shadow of the triumphal arch" – correspondence competition for 5-7th and 8-10th graders

Thanks to this project students from Slovak educational institutions could also participate in the correspondence competition that has been organized by the Collection of Classical Antiquities in the Museum of Fine Arts for a decade. This year, the competition was also accessible in Slovak through our bilingual webpage specifically designed and created for the purposes of the competition. http://classics.mfab.hu/arch/
The aim of the competition entitled "The shadow of the triumphal arch" was to playfully make students acquainted with the culture of the early imperial period in Rome through the monumental architecture of ancient Rome. Teams learnt about this period within the framework of an exciting story taking place in our days, and by the end of the project period were able to create the model of a Roman triumphal arch in the characteristics of ancient art. 308 teams applied for the competition from the two countries. 189 teams (about 3300 students) finished all four assignment sheets, while 163 teams (about 2000 students) also undertook the enormous task of creating the model of the triumphal arch. The first three teams in all age groups were hosted by the Museum of Fine Arts for one day, and a travelling exhibition was organized showing the triumphal archs in Trnava University and the Museum of Fine Arts, Budapest.

2.1. Workshops for primary and secondary school teachers

Between 29 September and 17 November 2012 one-day workshops were organized in three-three cities in the regions (Miskolc, Komárom, Trnava, Nitra, Banská Bystrica, Győr).

Participants were trained to use the contents of educational databases developed for teachers around the subject of antiquitiy, and to hold classes using newly made replicas of ancient works of art. Through this, the teaching of the culture of classical antiquity becomes more successful and its reception more enjoyable – be it during school education or a museum visit.

Altogether 87 teachers participated in the workshops from 44 settlements and 70 educational institutions.

In each of the two regions four teachers undertook the task of holding open classes in their schools, using the experience acquired at the workshops and with the help of artwork replicas. During these irregular classes, more than 200 students had the opportunity to get acquainted with Greek and Roman culture in an experimental way, using modern technical equipment and hands-on objects. The work of students and teachers alike was assisted by the databases introducing the Collection of Classical Antiquities in the Museum of Fine Arts, including the English-language „Pegasos" http://www2.szepmuveszeti.hu/pegasos/lexikon.php?id=241 specifically updated for educational purposes during the project. Class schedules of the open classes are downloadable from the „Óratervek" menu of the webpage of 'Antiquity': http://www2.szepmuveszeti.hu/husk/hu/oratervek.html

2.2. Workshops for museologists and museum educators

Workshops for museum educators introduced methods to lure families into the museums, making the museum visit an attractive family entertainment. Participants were given assistance in how to organize weekend events, how to be more confident in special museum events and use the new methods and experience acquired during the workshops in their everyday work. As a result of the workshops, we organized weekend family programmes in cooperation with four institutions from each country.

3. Family days

A compulsory element of museum programmes is the discovery booklet designed to accompany the given antiquities collection, which helps families discover the exhibitions in a playful way. During the family days we also experinmented with new museum pedagogical methods, such as the live interpretation show successfully run by the Collection of Classical Antiquities for some years, which is an interactive performance based on the conversation of actors disguised as characteristic figures from antiquitiy and the audience. Programmes of the Slovak S.C.E.A.R. – Roman traditional group were regularly accompanied by several arts and crafts session related to the antiquities collection of the given location.

The last family day was organized jointly by the two partners on the two sides of the Danube in Komárom and Komárno simultaneously, at four venues, which hosted, besides the above mentioned programmes, a Roman 'restaurant', photo-shoot in Roman costume, guided tours in exhibitions, ancient toy station, hands-on antiquities, an experimental detective game, and the premiere of ancient Roman football (harpastum). During the family days, almost 3000 visitors acquired personal experience of our joint Roman roots within the framework of a light weekend entertainment.

4. Summer camp

Between 14 and 20 July 2013 we organized a summer camp in the Slovakian resort Jedliny, near the settlement Kostoľany pod Tribečom (Gímeskosztolány) with the participation of 30 Hungarian and 30 Slovak students, aged 10–14. The programme of the camp, centered around the subject of the ancient Roman Empire, was conducted in two languages simultaneously. During the game spanning the entire week teams representing six Roman provinces were given fees for successfully accomplishing tasks (such as building a fortress, tests of bravery, night-time missions, etc.), by „Emperor Traian" and „his wife" acted out by two teachers. The sums thus acquired enabled the students to continuously develop the centre of their provinces both militarily and culturally as opposed to neighbouring barbarian settlements. The children also participated daily in further individual and team sporting events, theatre and arts and crafts sessions (mosaic-, jewellery-, clothing-, weapon making, beauty saloon), and competitions. The programme was complemented by a one-day excursion to the Castle of Hrušov (Hrussó) and the buffalo farm near near Topoľčianky (Kistapolcsány). As a closing event of the camp game teams had to find and free emperor Traian who was kidnapped and locked up by the barbarians. The results were announced by the emperor the last night, which was ended by a Roman feast and a dance party to celebrate the successful military action and the entire week.

The several jointly organized programmes have convinced us that during the programme not only did we get to know each other's acitivities and results more deeply, but also significantly contributed to the development and deepening of relations between teachers, museologists, and students on the two sides of the border. Together with more than two dozens of colleagues taking part in the realization of the project, we are proud that we were able to serve the approach of the two cultures through the introduction of our joint historical roots.

Authors

Pogány Dalma
Szépművészeti Múzeum,
Antik Gyűjtemény, Éós
Dózsa György út 41,
H -1146 Budapest
e-mail: dalma.pogany@szepmuveszeti.hu

Prof. PhDr. Kuzmová Klára, CSc.
Katedra klasickej archeológie,
Filozofická Fakulta Trnavskej univerzity v Trnave
Hornopotočná 23
SK -918 43 Trnava
e-mail: kkuzmov@truni.sk



II. Rész/Časť/Part

Tanulmányok a római antikvitásról
Štúdie o rímskej antikvite
Studies of the Roman Antiquity

Virtuális múzeumpedagógia – műhelymunka tanároknak

Éva Birkás

A pedagógusok számára tartott műhelymunka kiindulópontja az volt, hogy hogyan lehetne a klasszikus ókor tárgyi örökségét minél közvetlenebb módon bekapcsolni az iskolai oktatásba. A tankönyvekben közzétett képanyag ugyanis olykor elavult, olykor nem elég jó minőségű ahhoz, hogy a részleteket látni lehessen, ráadásul nem is frissíthető. Az Antik Gyűjtemény virtuális adatbázisainak segítségével azonban rendszerezett, szélesebb körű információkkal (lexikon-szócikkek, tanulmányok, szakirodalom-részletek) ellátott, korszerű képanyagból válogathatnak a pedagógusok.

A műhelymunkán ezért elsőként a Szépművészeti Múzeum Antik Gyűjteménye által folytatott múzeumpedagógiai tevékenységet mutattuk be, különös hangsúlyt fektetve az iskolai csoportok számára kínált osztályfoglalkozásokra. Utána pedig arra tettünk kísérletet, hogy múzeumpedagógiai módszereinket virtuális anyagra is alkalmazzuk, ezért bemutattuk a Hyperion nevű adatbázis használatát (www2.szepmuveszeti.hu/hyperion), a benne rejlő lehetőségeket, keresési módokat (korszak, kultúra, tárgytípus és ezek kombinációi szerint, kulcsszavak alapján stb.), és a különböző jellegű ismeretekhez való hozzáférés módját. Ezt gyakorlati feladatokkal egészítettük ki, ezek során a résztvevő pedagógusok speciális információkra kereshettek rá.

Mindez azt a célt szolgálta, hogy modellezzük a szituációt, amikor egy pedagógus óratervet készít, és hogy kipróbáljuk, hogyan tudja felhasználni az adatbázisokat a megtanítandó anyag tárgyakra és képekre épülő, érdekes feladatokkal való kiegészítésére. Ez tudná ugyanis helyettesíteni a múzeumlátogatás során adódó közvetlen találkozást a műalkotásokkal. A közös ötletalkotást azzal folytattuk, hogy a résztvevőknek a római lakóház témaköréhez kellett önállóan feladatot kitalálni a Hyperion felhasználásával. A pedagógusok közül sokan választották azt a megoldást, amelynek alapján a gyerekek vagy az interneten, vagy pedig előre kiosztott segédanyagokban utánanéznek a római lakóház alaprajzának, a ház jellemző részeinek, majd használati tárgyakat társítanak az egyes helyiségekhez. Ez történhet úgy, hogy a tanár által előre kiválogatott és megmutatott tárgyakat kell elhelyezniük az alaprajzon, és úgy is, hogy nekik maguknak kell a Hyperiónban kikeresni ezeket. Az utóbbi esetben az internetes kereső használata is bekerül a gyerekek által elsajátítandó ismeretek közé.

Végezetül bemutattunk két kézműves-tevékenységtípust, amelyet gyakran alkalmazunk a múzeumban. A műhelymunka résztvevői a gyakorlatban is kipróbálhatták a mozaikkészítést (ókori minták alapján), valamint mécsest is készítettek (préseléses eljárással). A mozaikkészítés iskolai körülmények között is viszonylag egyszerűen megvalósítható.

A bemutató órát tartó pedagógusok közül hárman is a görög művészetet választot-

ták az óra témájául. A Tokaji Ferenc Gimnázium 11. osztályos diákjai a Hyperión kezelését gyakorolhatták az ókori görög vázafestészet példáján: ehhez kapcsolódó, konkrét kérdésekre kellett meglelniük a választ az adatbázis segítségével, eközben megismerkedtek a különböző vázafestészeti korszakokkal. A miskolci Baross Gábor Közlekedési és Postaforgalmi Szakközépiskola 9. osztályos tanulói különböző görög műalkotások isten-ábrázolásait tanulmányozták a Hyperiónból válogatott képanyagon és tárgyleírásokon keresztül. A diákok feladata a tárgyak fotóinak párosítása volt a hozzájuk tartozó leírásokkal, majd az ábrázolásokon látható isteneket kellett felismerniük, akiknek a nevét a tanárnő szándékosan kihagyta a szövegből. Az adatbázis-használat gyakorlása ezúttal a szövegekben szereplő ismeretlen szavak és fogalmak jelentésének megismerése által épült be az óra menetébe. Még egy óra épült a képeken látható vázák alapos megfigyelésére a hozzájuk tartozó szövegek kiválasztása által, ám itt a cél a vázafestészeti korszakok megismerése volt. Sokat segített ebben, hogy egy-egy tárgyról több nézetből felvett fotókat is találhatunk a Hyperiónban . A fóti Garay János Általános Iskola ötödikes tanulóinak feladata az egy tárgyhoz tartozó, különböző nézetű felvételek párosítása volt.

Az oroszlányi Hunyadi Mátyás Általános Iskolában bemutatott óra témája viszont a császárkori Róma művészete volt. Itt a pedagógus a Hyperiónt a tankönyvi képanyag kiegészítésére használta: az ötödikes gyerekeknek a könyvben és az adatbázis-



ban található portrékat kellett összevetniük, valamint el kellett olvasniuk a hozzájuk tartozó tudnivalókat az interneten. Ezekből az adatokból vontak le következtetéseket a római portréművészetről. Duplaóra lévén lehetőség nyílt kézműves-tevékenységre is, és az elkészítendő tárgyakhoz tartozó információkat szintén a Hyperiónból szerezték meg a gyerekek.

A Szépművészeti Múzeum Antik Gyűjteményének ide kapcsolódó adatbázisai:

Hyperión (A Szépművészeti Múzeum Antik Gyűjteményének anyaga a világhálón): http://www2.szepmuveszeti.hu/hyperion/

Pégasos (A Szépművészeti Múzeum Antik Gyűjteményének anyaga angol nyelven): http://www2.szepmuveszeti.hu/pegasos/

Autor

Birkás Éva
Szépművészeti Múzeum,
Antik Gyűjtemény, Éós
Dózsa György út 41,
H -1146 Budapest
e-mail: eva.birkas@szepmuveszeti.hu

Virtual museum education — workshops for teachers

Éva Birkás

The starting point for our workshops for teachers was the idea of better integrating the material heritage of classical antiquity into the school curriculum. The pictures published in textbooks, often in a mediocre quality, can successfully be complemented with the virtual database of the Collection of Classical Antiquities, which also makes accessible relevant information in a wider context (lexicon-entries, studies, excerpts from secondary literature).

During the workshops we introduced the museum pedagogical activities conducted by the Collection of Classical Antiquities of the Museum of Fine Arts, then attempted a test of our museum pedagogical methods in a virtual environment. We introduced the usage of our database Hyperión, including the search options and showing how to access different how of information. Participants then had a chance to test their new knowledge in practice.

This served the purpose of modelling the situation when teachers create drafts for a class and testing how they could use the database to teach the school curriculum using interesting exercised based on objects and images. During a further practical exercise participants were asked to create a class draft on Roman houses using the database Hyperión.

In the end we introduced two arts and crafts sessions often conducted at the museum (creating mosaics based on ancient patterns, making lamps through moulding).

During open classes held by teachers who participated in the workshops, students had the opportunity to practice using Hyperión on the topic of ancient Greek vase-painting; another occasion helped students get acquainted with representations of deities through different ancient Greek works of art and their descriptions in Hyperión; yet another class introduced the different periods of vase painting through photos and descriptions in the database. In the fourth class students used Hyperión to find material complementing their textbooks: by comparing portraits in their books and in the database, and by reading the relevant descriptions they gained new knowledge concerning ancient Roman portraits.

Relevant databases of the Collection of Classical Antiquities in the Museum of Fine Arts:

Hyperión: virtual exhibition of the Collection of Classical Antiquities in the Museum of Fine Arts in Hungarian
http://www2.szepmuveszeti.hu/hyperion/

Pégasos: virtual exhibition of the Collection of Classical Antiquities in the Museum of Fine Arts in English
http://www2.szepmuveszeti.hu/pegasos/



Családi nap: előkészítő workshop a Szépművészeti Múzeumban

Éva Birkás

A múzeumpedagógusoknak meghirdetett műhelymunka során olyan módszereket, ötleteket tekintettünk át, amelyek segítségével a múzeumlátogatás vonzó hétvégi programmá tehető családok számára, valamint ismertettük a Szépművészeti Múzeum múzeumpedagógiai gyakorlatát. A Szépművészeti Múzeumban régóta alkalmazott programtípusok mellett néhány újonnan kipróbáltat is bemutattunk. Az előbbire példa a rendszeres időközönként megrendezett családi nap, az utóbbira pedig az „élő interpretációs műsor" (live interpretation; részletesebben ld. lent).

A Szépművészeti Múzeum kiállításaihoz sok esetben készül ún. „családi felfedező füzet", ami szülő és gyerek közös kiállításlátogatására épít. Megnéztünk néhány példát, majd a kiállítótérben, saját élményű gyakorlatként, feladatlapokat oldottunk meg. A tapasztalatok összegzéseképpen áttekintettük, hogy mik a családi füzet ismérvei, mitől válik szülő-gyerek számára közös programmá a kitöltése, hogyan lehet közös gondolkodásra-megoldásra építő feladatokat alkotni, és hogy mitől jó, vagy mitől rossz egy ilyen füzet. Ennek alapján néhány alapvető követelményt állapítottuk meg. Fontos, hogy a füzetben az instrukciók megfogalmazása legyen egyértelmű és következetes: vagy a gyermeket szólítsa meg, vagy a felnőttet, vagy az egész családot, és ez ne váltakozzon a füzeten belül. Tegye világossá, mit tanácsolunk a felnőttnek, hogy hogyan kapcsolódjon be a füzet kitöltésébe a gyerek oldalán. Ez lehet a füzet elején feltüntetett általános elv, amelyben arra ösztönözzük a szülőt, hogy a kitöltés során segítsen a gyermeknek pl. megkeresni a kiállított tárgyakat, értelmezni (kisebb korosztálynak szóló füzet esetén: felolvasni) egy-egy kapcsolódó történetet stb. Olykor azonban, a feladatok jellegétől függően akár esetenként is adhatunk instrukciókat a szülőnek vagy a gyermeknek. Az utóbbira példa, hogy a gyermek kérdezze meg a szüleit a kiállított tárgy vagy a hozzá köthető jelenség kapcsán: milyen volt, hogyan volt ez az ő születése előtti időben, ily módon kapcsolva be és ismerve meg az idősebb generáció tapasztalatait. Mindenképpen hasznos módszer arra építeni, hogy a felnőtt egészítse ki a gyerek tudását annak érdekében, hogy közösen tudják kitölteni a feladatlapot. Fontos továbbá felmérni azt is, hogy a célközönséget alkotó gyermek életkorához viszonyítva milyen terjedelmű füzet megalkotása ajánlatos.



Gyakorlati feladatként a műhelymunka résztvevői ötleteket adtak az állandó antik kiállításhoz gyerekek számára készített feladatlapokhoz, hogyan lehetne ezeket családi füzetté formálni (a kiindulópontul szolgáló feladatlapokat ld. http://www2.szepmuveszeti.hu/eos/feladatlapok)

Időutazás a múzeumban – élő interpretációs műsor a családi napokon

Az év további részében a vidéki múzeumokkal közösen szervezett családi napjaink fontos részét alkották a kiállításokhoz készített füzetek, valamint az „élő interpretációs műsor" (live interpretation).

A Nyugat-Európában az örökségi helyszíneken már régóta sikerrel működő élő interpretációs műsorok keretében korhű személyek bőrébe bújt színészek tárják fel a közönség számára az adott korszak és kultúra jelentőségét. Az élmény közvetlenségéhez a látogatókkal való interakció, valamint a kiállított tárgyakkal való kapcsolat kialakítása járul hozzá. A látogatók így érzelmi viszonyt alakítanak ki a színészek által közvetített személyiségek és koruk iránt, amelynek segítségével az átadott ismeretek jobban rögzülnek. Az élő interpretáció minden réteghez szóló ismeretterjesztést kínál, és hozzájárul a művészetértő közönség kineveléséhez.

A Szépművészeti Múzeumban a projekt keretében két ókori karaktert építettünk fel. Az Egyesült Királyságbeli Historic Royal Palaces (http://www.pastpleasures.co.uk/index.php?option=com_frontpage&Itemid=1) által kidolgozott módszertan (Magyarul ld. Huth Anna, Élő interpretáció – Drámai feszültség a múzeumban, in Felnőttoktatásról a gyakorlatban. HOPPÁ! Disszeminációs füzetek 20. Tempus Közalapítvány) alapján, a drámai feszültség megteremtése érdekében a két színre lépő karakternek bizonyos ellentéteket kell hordoznia magában, pl. férfi–nő, alacsonyrendű – magas státuszú. Ennek jegyében az antik kiállításon létrehozott műsor alapszituációja a pannóniai kőfaragó műhelyébe betévedő római senator találkozása az épp távollévő mester feleségével, egy felszabadított rabszolgával. Beszélgetésük során a portrészobrászatról, a limes vidékén élők mindennapjairól, a birodalom közigazgatásáról, Marcus Aurelius császárról és koráról közölnek ismereteket úgy, hogy közben megszólítják a nézőket is, kikérik a véleményüket, felhívják a figyelmüket fontos dolgokra stb. A központba helyezett műtárgy, Marcus Aurelius feltételezett ifjúkori márvány portréja, alkalmat szolgáltat arra, hogy Polyxena, a kőfaragó-feleség a műhelyük működtetéséről, megélhetésükről, és tágabb összefüggésben a korabeli életmódról meséljen. Ezek kapcsán vonja be a közönséget a vitába, ami a kormányzat által a Pannoniára rótt adóterhek elviselhetőségének mértékéről szól. A senator a környéket nemrég sújtó markomann betörésekre hivatkozik, ame





lyektől csak a befizetett adók révén fenntartott, jól szervezett hadsereg és úthálózat által tudják megvédeni az itteni lakosokat. Ő is kikéri a közönség véleményét, hogy mennyit ér számukra a biztonságuk. Mindketten érdeklődnek — más-más indítékból — a nőzőktől, hogy milyen szórakozási típusokat kedvelnek, milyen látványosságokat néznek szívesen. A közönségnek arról is lehetősége van nyilatkozni, hogy miért és mennyire tartják fontosnak a filozófiával való foglalkozást, amit Marcus Aurelius császár mindennél jobban szeretett. Ezekből az élő dialógusokból áll össze a műsor, amely a karakterek közvetítésével, műtárgyakon keresztül hozza közelebb az ókort a látogatókhoz.

A műsor létrehozása a következő lépésekben zajlott. Színész-drámatanárokat kértünk fel a részvételre, akik először megismerkedtek a program során feldolgozandó kiállítási anyaggal. Az Antik Gyűjtemény múzeumpedagógusai által hazai és külföldi szakirodalom alapján készített jegyzetek segítségével megtanulták az adott korra vonatkozó történelmi, irodalmi, művészettörténeti ismereteket. A múzeumpedagógusok segítettek mindezeket összefüggésbe hozni a kiállított műtárgyakkal.

Ezek után közösen készítettek vázlatot a műsorban bemutatandó tárgyakról és a hozzájuk kötődő, átadandó ismeretekről. Közösen kidolgozták a megjelenítendő karakterek személyes hátterét, viszonyait is. Ezután kezdődtek a próbák, először múzeumpedagógus irányítása mellett, majd nem szakmabeliekből álló tesztcsoporttal.

A vidéki múzeumokban megrendezett családi napokra a műsorhoz az említett műtárgynak, Marcus Aurelius feltételezett ifjúkori portréjának erre a célra készített másolatát vittük magunkkal, és e köré szerveztük az előadást.

A múzeumi családi napok sikerességéhez nagyban hozzájárulhat a műtárgyakat különböző módszerekkel megközelítő, változatos program-kínálat, mint amilyen a fent példaként részletesebben ismertetett vezetőfüzet kitöltése és az élő interpretációs műsor megtekintése.

Autor

Birkás Éva
Szépművészeti Múzeum,
Antik Gyűjtemény, Éós
Dózsa György út 41,
H -1146 Budapest
e-mail: eva.birkas@szepmuveszeti.hu

Family experience in the museum — workshops for museum educators/ time travel in the museum — live interpretation at family day

Éva Birkás

During the workshop for museum educators we gave an overview of methods and ideas that could turn a museum visit into an attractive alternative for weekend entertainment for families. We introduced several kinds of programmes conducted at the Museum of Fine Arts (family day, live interpretation programme).

We introduced „family discovery booklets" created to accompany exhibitions in the Museum of Fine Arts, which are based on the parents and children discovering the exhibitions together. Participants also acquired personal experience by solving exercises themselves in the exhibitions. Then we went through their experiences together, and summarized the most important characteristics of a family booklet: it has to be evident whom it is addressed to; it has to include clear advice for the adults on how to participate in solving the exercises together with the child; it has to be able to make its completion a mutual programme for parent and child; it has to include exercises prompting for mutual brainstorming and problem solving. The best way to achieve this is to create exercises that need the adult to complement the child's knowledge with his/her own experience and information. It is also important to consider the age group of the targeted children when planning the booklet.

As a practical exercise, participants in the workshop came up with ideas to complement the children's booklets used in the permanent exhibition of Classical Antiquities, and to transform these into family discovery booklets.

Booklets accompanying the exhibitions, as well as live interpretation shows were an important part of family days organized jointly with museums in the countryside. During live interpretation shows – a programme successfully introduced at cultural heritage sites in Western Europe for some time now, actors dressed up in contemporaty costumes present the significance of the given period and culture. The event is rendered direct by the interaction with museum visitors and the connection to the exhibited museum objects.

In the Museum of Fine Arts we introduced two ancient characters in the framework of this programme: a Roman senator stepping into the workshop of a stone-cutter in Pannonia meets the wife of the absent stone-cutter, a liberated slave-girl. They engage in conversation, thus conveying information on Roman portraits, the everyday life of people in the limes region, the administration of the empire, the emperor Marcus Aurelius and his age, and also addressing the audience by asking for their opinion on taxes, their favourite kinds of entertainment, philosophy, pointing out important things, etc. The show is centered around the copy of a youthful portrait of Marcus Aurelius, explicitly created for this purpose and introduced at all venues.

BEZHRANIČNÁ ANTIKVITA

RÍMSKE MATINÉ

RODINNÝ DEŇ PRE ŠKOLÁKOV A RODIČOV NA OBOCH STRANÁCH DUNAJA

29. júna 2013 10:00 16:00

KOMÁROM - KOMÁRNO

Novinka! Detektívna hra a „Prafutbal" ukážka zápasu

Detektívna hra: Jeden záhadný trestný čin čaká na svoje odhalenie a stopy, ktoré k nemu vedú možno nájsť na štyroch miestach podujatia. Zápisnicu o vyšetrovaní si môžete vyžiadať na ktoromkoľvek z nich (2, 3, 4, 5) a môžete medzi nimi postupovať v ľubovoľnom poradí. Ten, kto na všetkých štyroch miestach pozbiera potrebné informácie a dospeje k správnym záverom, bude vedieť odpovedať na otázky súvisiace s týmto trestným činom. 10 súťažiacich získa za svoje správne odpovede odmenu v podobe rodinnej vstupenky do stálych expozícií Múzea krásnych umení v Budapešti (Szépművészeti Múzeum). Odpovede prosíme zaslať do polnoci **29. júna 2013** mailom na adresu eos@szepmuveszeti.hu. Vyhlásenie výsledkov súťaže: **31. júna 2013.**

Programy v Podunajskom múzeu

10:00 - 16:00 **Cesta objavovania pokladov antického sveta**
Hravé spoznávanie starovekej expozície a lapidária Podunajského múzea pomocou rodinných pracovných listov

10:00 - 12:00 **Ukážka prípravy rímskych jedál podľa rímskych receptov**
Výroba rímskej mozaiky z modelovacej hmoty a papiera, tvarovanie predmetov na základe rímskych predlôh
Rímske stolové hry pre deti a dospelých
Fotografovanie v rímskom odeve

Programy v bašte č. VI. – Rímskom lapidáriu

10:00 - 16:00 **Cesta objavovania pokladov antického sveta**
Hravé spoznávanie starovekej expozície a lapidária Podunajského múzea pomocou rodinných pracovných listov
S.C.E.A.R. – stánok historicko-vojenskej skupiny
výstavka, ukážky a krátke divadelno-šermiarske scénky SK
10:45; 11:30; 13:30; 15:00
Staroveké hry pre deti a tvorivá činnosť

10:00, 12:30, 14:00 **Sprevádzanie v lapidáriu (dvojjazyčne)**

12:30 - 16:00 **Fotografovanie v rímskom odeve**

16:00 - 18:00 **Možnosť návštevy rímskeho vojenského tábora v Iži – Leányvári**
Vlastná doprava (peši – približne 1 hodina, bicyklom približne 30 minút, autom alebo autobusom + prechádzka približne 35 minút). Miesto stretnutia: dunajská hrádza pri tábore. V prípade zlého počasia sa bod programu nekoná.

Vstup voľný! Programy, ak to nie je označené inak, sú dvojjazyčné.

Programy v múzeu Györgya Klapku

10:00 - 16:00 **Cesta objavovania pokladov antického sveta -** hravé spoznávanie rímskej výstavy pomocou rodinných pracovných listov
„Dotyky s exponátmi" – možnosť vziať do rúk originálne antické predmety pod odborným dohľadom archeologičky
Maľovanie rímskej fresky pomocou antických predlôh
Staroveké stolové a logické hry pre deti a dospelých

Programy v Igmándskej pevnosti

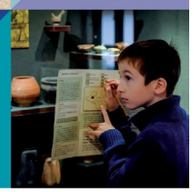
10:30; 14:00 **Rušný život v Panónii** – stretnutie rímskeho senátora a manželky sochára z Panónie – interaktívna hra s hercami HU

11:00 - 12:00 **„Prafutbal" (harpastum)** – ukážka zápasu v spolupráci s mužstvom známych osobností: Várkonyi Attila (Dj Dominique), Patkó Béla (Kiki), Gyurcsik Tibor, Laklóth Aladár, Lippai László
Prvý ukážkový zápas starovekého „prafutbalu" na území Maďarska a Slovenska, v ktorom nastúpia 5-členné mužstvá a predvedú pravidlá starovekej loptovej hry. V mužstve All-Stars uvidíme známe tváre a zistíme, či by boli šikovnými hráčmi v staroveku. Po ukážke bude možnosť vyskúšať si hru „prafutbal".
PANÓNIA DOTOHO!

Zmena programu vyhradená!



Náš podrobný programový zošit hľadajte na miestach konania!





Medzi jednotlivými miestami bude prepravu osôb zabezpečovať **vláčik**. Využívanie vláčika je pre registrovaných návštevníkov bezplatné. Registrácia možná na ktoromkoľvek mieste.

Múzeum Györgya Klapku v Komárome
Komárom, ulica L. Kelemena 22
www.kgym.hu/

Igmándska pevnosť – Rímske lapidárium, Igmándska pevnosť, Komárom

Podunajské múzeum v Komárne
Palatínova č. 13, Komárno
muzeumkn.sk

Budova múzea a knižnice
Palatínova č. 8, Komárno

Bašta č. VI. Okružná cesta, Komárno

Iža – Leányvár rímsky tábor (vlastná doprava!)

DELTA MY NOVOSTI KOMÁRŇANSKÉ LISTY Klapka MÚZEUM

Budujeme partnerstvá Európska únia

www.husk-cbc.eu

Starovekí Rím ako ho nepoznáme – námety pre záujmovú činnosť

Naďa Bizová

Príspevok nadväzuje na workshopy Starovekí Rím zblízka, ktoré boli organizované v rámci projektu pre učiteľov dejepisu, dejín umenia výtvarnej výchovy a vizuálnej kultúry v Trnave, Nitre a Banskej Bystrici. Workshopy boli zamerané na spestrenie a oživenie vyučovacích hodín i záujmovej činnosti žiakov, a to prostredníctvom antických pamiatok, archeologických nálezov, múzejných zbierkových predmetov a ich replík sprístupnených v internetových databázach, na praktických webstrankách formou virtuálnych prehliadok, 3D rekonštrukcií a pod. Príspevok zahŕňa námety pre záujmovú činnosť žiakov, zameranú na rozšírenie a prehĺbenie poznatkov o živote a zvykoch starovekých Rimanov. Námety sú koncipované na princípoch zážitkovej pedagogiky a umožňujú pútavým spôsobom preniknúť do peripetií, starostí a radostí starovekého Rimana. Aktivity sú situované do minulosti a súčasnosti, približujú kultúrno-historický a sociálny kontext života starovekých Rimanov a poukazujú na vybrané prvky rímskej kultúry znovuobjavené na Slovensku v súčasnosti.

Vzhľadom na nízku časovú dotáciu venovanú obdobiu starovekého Ríma v rámci vyučovania dejepisu, záujmová činnosť poskytuje žiadúci priestor na doplnenie a rozšírenie poznatkov z tohto historického obdobia. Aj z vyjadrení účastníkov workshopov vyplynulo, že záujmová činnosť je v tomto prípade vhodnou edukačnou formou, prostredníctvom ktorej môžeme sprostredkovať žiakom teoretické poznatky a vytvoriť priestor pre ich aplikáciu. Jednotlivé námety, ktoré v príspevku približujeme, sa zameriavajú na rozvoj intrapersonálnych, sociálnych a občianskych kompetencií žiakov. Úlohou žiakov v rámci záujmového útvaru, v ktorom staroveký Rím predstavuje jedno z historických období, bude hľadať paralely medzi formami zábavy starovekých Rimanov a súčasných obyvateľov Slovenska; identifikovať rímske prvky v slovenských kúpeľoch; na základe typických znakov z obdobia starovekého Ríma navrhnúť súčasný model obuvi, oblečenia, módnych doplnkov pre muža a ženu; navrhnúť plán záhrady pri použití typických znakov flóry; navrhnúť súčasné predmety každodenného použitia na základe starovekých rímskych prvkov, napríklad predmety stolovania, výzdoby atď.; vyskúšať si úlohu rečníka pri dodržiavaní vybraných pravidiel rétoriky; navrhnúť a zinscenovať typický rozhodovací proces; vyučovanie v škole; navrhnúť pravidlá etikety muža a ženy; zostaviť kódex práv/povinností dieťaťa a pod.

Staroveký Rím ako jedno z najväčších svetových impérií zanechalo svoje stopy aj na našom území a svojím spôsobom ovplyvňuje život súčasného Slováka aj dnes. Vyspelá rímska civilizácia s množstvom výdobytkov, zvlášť materiálneho, kultúrneho a spoločenského charakteru, je atraktívna aj pre dnešného Európana, čo potvrdzuje nielen filmová tvorba, komerčného, publicistického i odborného

charakteru, ale i aktuálne trendy v oblasti úžitkového dizajnu, ktoré nás zaplavujú takmer vo všetkých obchodných domoch. Aj prevádzkovatelia kúpeľných zariadení sa čoraz častejšie inšpirujú modelom slávnych rímskych kúpeľov a uplatňujú jeho prvky v ponuke a výbave zariadení. Život starovekých Rimanov je nám istým spôsobom blízky aj dnes, a to v niektorých oblastiach. Naším zámerom je preto v súlade s koncepciou výchovy a vzdelávania v školách, ktorá vyzdvihuje aplikačný rozmer poznatkov, poukázať na niektoré možnosti využitia tematiky starovekého Ríma a jej aplikácie do praxe.

Vzhľadom na obmedzený rozsah príspevku, nie je možné na danom mieste prezentovať detailný obsah námetov, ale iba ich tematickú osnovu. Skúsený učiteľ nájde dostatok potrebných materiálov pre dotvorenie námetov v dostupnej knižnej literatúre (napr. *Novotná 2006; Adkins/Adkins 1998; Burian 1997*), ako aj na stránkach špecializovaných internetových portálov zameraných na obdobie starovekého Ríma (tieto portály boli prezentované na workshopoch a niektoré z nich sú publikované v príspevku E. Hrnčiarika). Pri realizácii námetov odporúčame využiť databázy Pegasos, Hyperión, Digidia a Ubi erat lupa. Tematický rámec námetov v nadväznosti na základné poznatky o starovekej Rímskej civilizácii, ktoré žiaci získali počas vyučovania, zahŕňa oblasti každodenného života Rimana, a sú pre žiakov základných škôl z nášho pohľadu zaujímavé.

Rímska architektúra a záhradníctvo

V rámci rímskej architektúry, ku ktorej existuje bohatý obrazový materiál, zvlášť na špecializovaných internetových stránkach, je možné realizovať viacero námetov záujmovej činnosti. Pri poznávaní typických prvkov starovekej rímskej architektúry je vhodné využiť viaceré zaujímavosti, ktoré si učiteľ zvolí v závislosti od cieľov činnosti, napríklad z akej príležitosti boli objekty postavené, na aké účely slúžili, čo zaujímavé sa v nich udialo, ako a čím ovplyvnili dianie vo svete, s akými významnými osobnosťami sa spájajú atď. Popri významných pamiatkach odporúčame zamerať pozornosť aj na objekty, ktoré sa využívajú dodnes, čím poukážeme na ich originalitu a kvalitu. Tematika rímskej architektúry je veľmi bohatá, preto ju odporúčame rozčleniť do niekoľkých stretnutí. Vyvrcholením tejto témy by mala byť praktická činnosť, pri ktorej žiaci navrhnú detail alebo súčasť architektúrneho rímskeho modelu pre súčasnosť. Učiteľ môže určiť konkrétnu oblasť (napríklad rímsky stĺp a jeho súčasné využitie), alebo si ju žiaci zvolia na základe vlastného uváženia. Neoddeliteľnou súčasťou rímskej architektúry je záhradníctvo. Odporúčame oboznámiť žiakov s príkladmi rímskych záhrad a vytvoriť priestor na vlastný návrh malej rímskej záhrady s využitím typických znakov flóry.

Rímska obuv a ošatenie

V súčasnosti zaznamenávame renesanciu rímskych prvkov v dizajne dámskej obuvi. Žiaci môžu v databázach, na portáloch, knižných zdrojoch vyhľadať modely starovekej rímskej obuvi a na ich základe identifikovať základne prvky, napríklad materiál, dizajn apod. Pri využití týchto prvkov môžu navrhnúť súčasný model obuvi pre muža, ženu a dieťa. Podobne je možné zisťovať typické prvky v odevníctve a následne vytvoriť súčasný model oblečenia pre muža a ženu. Navrhnutý model pri využití látok je možné aj reálne vyskúšať. Záujmovú činnosť je vhodné spestriť krátkou videoukážkou znázorňujúcou obuv a oblečenie. Počas záujmovej činnosti žiaci môžu byť oboznámení s rôznymi príležitosťami zo života starovekého Rimana a im prislúchajúcom oblečení (napríklad



svadobné, smútočné, každodenné, slávnostné a pod.). Pre spestrenie činnosti odporúčame využiť krátky príbeh so zápletkou.

Rímske doplnky, predmety stolovania a každodenného úžitku

Dizajn úžitkového umenia sa neustále mení a navrhovatelia nezriedka znovu objavujú prvky starovekých kultúr. Aj pri tomto námete odporúčame využiť dostupné databázy a zdroje, v ktorých žiaci vyhľadajú zobrazenia módnych doplnkov (napr. *Hrnčiarik 2010, 43-61*), predmetov stolovania , každodenného úžitku a následne vymedzia ich typické prvky. Pri použití týchto prvkov môžu navrhnúť súčasný model šperku alebo iného módneho doplnku, napríklad dievčatá môžu navrhnúť súpravu náušníc a náhrdelníka, chlapci pánsku brošňu alebo emblém. Podobne je možné navrhnúť model stolovacích nádob a súčastí nábytku. Neoddeliteľnou súčasťou záujmovej činnosti je obrazová prezentácia originálnych predmetov a opis ich využitia. Učiteľ môže oboznámiť žiakov so zaujímavosťami z priebehu osláv, stolovania na cisárskych dvoroch a poukázať na paralely so súčasnými kráľovskými dvormi.

Legislatíva, rečníctvo, vzdelávanie

Základy rímskej legislatívy, resp. rímskeho práva, nájdeme takmer vo všetkých európskych krajinách. Aj na Slovensku využívame niektoré prvky rímskeho práva takmer v nezmenenej podobe (napr. adopcia). V rámci záujmovej činnosti

môžeme priblížiť žiakom systém rímskeho práva, vytvoriť priestor pre návrh legislatívnej normy upravujúcej život starovekého Rimana, zinscenovať priebeh významného rozhodovacieho procesu, diplomatického podujatia atď. Ďalšou významnou oblasťou života Rimana bolo rečníctvo. Môžeme oboznámiť žiakov s vybranými pravidlami rétoriky, najvýznamnejšími rečníkmi a ich príhovormi, zaujímavosťami z ich života atď. Pri praktickej činnosti žiaci môžu vytvoriť a predniesť vlastný príhovor pri dodržiavaní vybraných pravidiel rétoriky. Pre tento typ aktivity odporúčame skupinovú organizačnú formu. Podobným spôsobom odporúčame oboznámiť žiakov s formami vzdelávania v starovekom Ríme. V praktickej činnosti žiaci môžu prostredníctvom inscenačnej metódy predstaviť krátku epizódu z vyučovania.

Voľný čas a zábava

Oddych a zábava sú neoddeliteľnou súčasťou ľudského života v ktoromkoľvek historickom období. Voľný čas starovekého Rimana bol naplnený rôznymi aktivitami, najmä návštevami kúpeľov a sledovaním hier. Žiaci môžu hľadať paralely medzi spôsobmi zábavy starovekých Rimanov a súčasníkmi v Európe i vo svete, môžu navrhnúť typy činností, ktoré by sa v modifikovanej podobe mohli realizovať aj dnes. V rámci tematiky kúpeľov žiaci môžu vyhľadať rímske prvky v slovenských kúpeľoch (napr. kúpele Aphrodite - Rajecké Teplice a i.), navrhnúť model obnovených rímskych kúpeľov a pod. Rozpravu o systéme starovekých kúpeľov a spôsoboch ich využívania odporúčame spestriť príbehmi najznámejších udalostí, ktoré sa v nich odohrali. Podobne navrhujeme oboznámiť žiakov s typickými hrami pre deti z obdobia starovekého Ríma, ktoré si môžu zahrať.

Záver

Chceme poznamenať, že uvedené námety predstavujú iba zlomok toho, čo môžeme so žiakmi v rámci záujmovej činnosti realizovať. Každý učiteľ si môže na základe bohatej ponuky informačných zdrojov vytvoriť vlastnú tematickú osnovu pokrývajúcu záujmy žiakov. Veríme, že uvedené námety poslúžia minimálne ako inšpirácia a v budúcnosti budú v školách pribúdať záujmové útvary aj so zameranín na tematiku starovekého Ríma.

Autor:

PaedDr. Naďa Bizová, PhD.
Katedra pedagogických štúdií
Pedagogická fakulta Trnavskej univerzity v Trnave
Priemyselná 4
SK- 918 43 Trnava
e-mail: nada.bizova@truni.sk

Ancient Rome as we do not know it – ideas for activities

Naďa Bizová

The contribution is related to the workshops Ancient Rome at close quarters, which were organized as part of the project for teachers of history, art history, art and visual culture in Trnava, Nitra and Banská Bystrica. The workshops discussed how lessons and extracurricular activities can be enlivened by means of ancient monuments, archaeological finds, and museum collections and their copies available online and in internet databases in form of virtual tours, 3D reconstructions, or similar. The contribution includes ideas for extracurricular activities aimed at expanding and deepening students' knowledge of the life and customs of ancient Romans. The ideas are conceived on the principles of experiential education and enable the students to penetrate in an absorbing way into ups and downs, and joys and sorrows in the life of an ancient Roman. The activities are related to the past and the present, they familiarize the students with the cultural-historical and social context of the ancient Romans' lives, and draw attention to features of the Roman culture that have been preserved in Slovakia.

As the number of lessons allocated for the Roman period is low within history classes in school, extracurricular activities provide the desired room for supplementing and expanding students' knowledge of this historical period. Also the workshop participants pronounced that extracurricular activities are a suitable educational form through which students can acquire theoretical knowledge and apply it. The ideas for activities discussed in the contribution focus on developing interpersonal, social and civic competencies. Students' tasks will include: finding parallels between forms of entertainment used by ancient Romans and those used by today's Slovaks; identifying Roman features in Slovak spas; designing shoes, clothes and fashion accessories for a man and a woman based on typical features from the Roman period; designing a garden using typical floral features; designing everyday items such as dining or decoration objects using ancient Roman features; playing the role of an orator following the rules of rhetoric; devising and acting out a typical decision process, or a lesson in school; devising an etiquette for a man and a woman; compiling a code of a child's rights/duties, etc.



Prežiť staroveký Rím – zážitková edukácia v oblasti histórie

Martin Brestovanský

Zažívame obdobie, ktoré je charakteristické významným rastom vyučovacích a výchovných metód, ktoré sú postavené na vlastnej skúsenosti dieťaťa. Postupne aj do škôl prenikajú prvky takýchto prístupov – v rámci akademických predmetov ide najmä o kooperatívne a projektové vyučovanie. Pre svoju spojitosť s holistickým nazeraním na osobnosť a motivačnú silu má však zážitková metóda dominantné postavenie najmä vo vytváraní mravnej identity dieťaťa (*Žilínek 1997*).

Zmena prístupov je podmienená zmenou kultúry, ale vychádza aj z faktu, že edukačné potreby postindustriálnej spoločnosti v 21. storočí sú výrazne odlišné od tých, ktoré boli typické pre predchádzajúce storočie. Týmto nechceme znižovať význam štandardných akademických predmetov (najmä ich základov vyučovaných na základných školách). Bez nadobudnutých poznatkov je akákoľvek ďalšia ľudská iniciatíva naivná. Zároveň však platí, že samotné nadobudnuté poznatky v súčasnej kultúre jednoducho nevedú k úspechu. Navyše tieto poznatky sú v školách merané tradičným spôsobom testovania na úrovni len prvej vrstvy Bloomovej (*1956*) taxonómie (memorované vedomosti), občasne na druhej (pochopenie), veľmi zriedka na tretej (aplikácia) a už vôbec nie na ďalších troch úrovniach (analýza, syntéza, hodnotenie). Okrem scientometricky overiteľných vedomostí sú však pre úspešný život v súčasnosti potrebné mnohé ďalšie zručnosti a kompetencie. D. Prouty (*2007*) ich zhŕňa do štyroch oblastí:

- schopnosť tímovej spolupráce,
- kreatívne riešenie problémov a na cieľ zamerané myslenie (proaktivita),
- komunikácia so zaujatím, zanietením; schopnosť ovplyvňovať druhých,
- zmysel pre morálku a korporátnu zodpovednosť za širšiu komunitu (firmu, školu, atď.).

Toto sú esenciálne kompetencie v pracovných pozíciách v informačnom veku, bez ohľadu na oblasť zamestnania. Historicky pôvodný edukačný prístup bol postavený práve na osobnej skúsenosti, individuálnom prístupe, komunikácii a silnom dôraze na etiku jednotlivca a jeho vernosť komunite. Oddávna sme naučení pracovať a učiť sa v malých skupinách (rodine a úzkej komunite), s hlbokým dôrazom na priamu skúsenosť (lov, farmárčenie, výroba remeselných produktov), a to sa dialo cez neustálu prirodzenú interakciu a komunikáciu s druhými (najmä s rodičmi a staršími kmeňa, ktorí mali svoj významný status). Dnešné školstvo je na míle vzdialené od tohto modelu a učiteľ, odtrhnutý od reálnej komunity dieťaťa a zaťažený administratívnymi nárokmi, má frustrujúce



postavenie. Pomocnú ruku mu preto podáva tretí sektor, ktorého výchovný potenciál v rozvíjaní spomínaných kľúčových zručností významne rastie.

Projekt Bezhraničná antikvita ukázal možnosti takejto medziinštitucionálnej spolupráce, pričom v rámci jeho realizácie mali zastúpenie mnohé voľnočasové výchovné a vzdelávacie iniciatívy. O väčšine z nich referujeme v predchádzajúcich statiach, v tejto sa zameriame na záverečnú aktivitu projektu – 7-dňový letný pobytový tábor pre 30 slovenských a 30 maďarských detí vo veku 10-14 rokov, ktorý sa konal v prostredí Tribečského pohoria v rekreačnom zariadení Jedliny. Cieľmi tábora bolo popri naplnení rekreačnej funkcie:

- posilniť slovensko-maďarskú kohéziu, formovať už u pubescentov povedomie kultúrnej blízkosti susedných národov a preventívne zabraňovať vzniku predsudkov,
- poskytnúť atraktívne a inovatívne informácie k štúdiu histórie antického Ríma vo forme etapovej hry, tvorivých dielní a rôznych postranných podnetov,
- cez výzvové a dobrodružné aktivity podnietiť pozitívne odpovede na aktuálne vývinové úlohy obdobia puberty.

Pre splnenie cieľov sme zvolili dramaturgiu postavenú na kontexte rímskeho cisárstva z čias Trajánovho vládnutia (98 – 117 po Kr.). Toto obdobie bolo charakteristické najväčším územným rozmachom Rímskej ríše, jej dynamikou a pozitívnym obrazom o kultúre a moci (napr. *Novotná 2006, 350-351; Burian 1997*). Poskytuje tak široké možnosti spoznávania geografických, politických, sociálnych a tiež (multi)kultúrnych aspektov Ríma. Libreto programu sa zakladalo na postupnom rozvoji jednotlivých rímskych provincií. Účastníci boli rozdelení do šiestich 10-členných skupín, pričom každá skupina predstavovala jednu provinciálnu komunitu (mesto) tak, aby boli geograficky od seba dostatočne vzdialené – Gallia (Alesia), Hispania (Tarraco), Brittania (Londinium), Pannonia Inferior (Aquincum), Asia (Antiochia), Aegyptus (Alexandria).

Počas týždňa plnili žiaci kooperatívnym spôsobom rôzne úlohy: tvorba rímskej pevnosti (drevo, kartóny); výstavba stĺporadia (každá skupina jeden stĺp, pozri nižšie); súťaže v rámci olympijských hier a testy fyzickej zdatnosti; nočná výprava a skúška odvahy; tvorivé dielne (rímske šperky a svietidlá podľa múzejných predlôh), rímska hostina - Ab ovo usque ad mala: mediterránska kuchyňa, príprava podľa antických receptov. Za kvalitu prevedenia jednotlivých úloh získavali skupiny od cisára „denáre“, ktorými mohli financovať

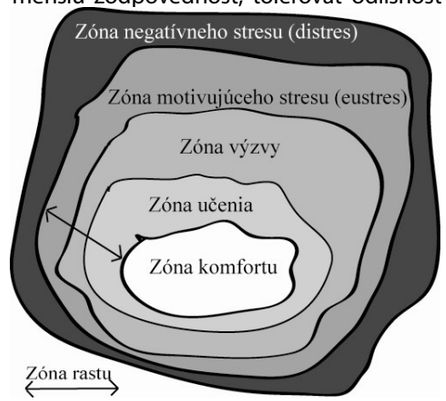


výstavbu vlastnej provincie a zvyšovať tak jej prestíž. Výstavba sa zobrazovala na veľkorozmernej mape vyhotovenej pre túto príležitosť – každá stavebná jednotka mala svoju značku, hodnotu a tiež podmieňovala stavbu iných prvkov (opevnenie, kasárne, fórum, chrámy, akvadukt, kúpele, amfiteáter, atď.). Ku každému stavebnému prvku bol k dispozícii aj odborný historický popis, ktorý dopĺňal spontánne nadobudnuté poznatky. Nešlo však len o vzdelávanie, naopak prioritnou bola výchovná stránka.

Úlohy boli navrhnuté tak, aby poskytovali dostatočnú zážitkovú bázu pre ďalšiu reflexiu, ktorej cieľom bolo konceptualizovať zažité, teda poskytnúť možnosť spätne si uvedomiť podstatné zložky zážitku tak, aby sa stal prenositeľnou skúsenosťou. Vo všeobecnosti tento proces znázorňuje Kolbov (*1984, obr. 1*), resp. Lewinov učebný cyklus:



V konkrétnom prípade našej cieľovej skupiny išlo o riešenie aktuálnych vývinových výziev ranej pubescencie. Medzi prvými teoretikmi, ktorí postavili svoje vývinové teórie na riešení úloh v rámci psychosociálneho vývinu, bol E. H. Erikson (*1950*, čes. vyd. 2002). My sme využili prácu N. Strečkovej - L. Baranyaia a kol. (*2009*), ktorí boli paradigmaticky inšpirovaní Eriksonom, ale pracovali z voľnočasovej pedagogickej perspektívy a vytvorili vlastnú, prakticky uchopiteľnú metodiku. Pre každú vekovú etapu identifikovali niekoľko kľúčových rolí v živote dieťaťa/mladého človeka a úloh, ktoré musí k zrelosti osobnosti dosiahnuť. Dievčatá sa nachádzajú metaforicky v období Alenky v ríši divov. Sú zvedavé, majú množstvo energie, vedia bezbreho obdivovať a napodobňovať, sú otvorené pre nové veci, krásu. Vzťahy ešte vnímajú povrchne a majú nízke sebahodnotenie (kvôli častým malým konfliktom s rovesníčkami). Ich aktuálnymi vývinovými úlohami sú uvedomiť si vlastný rast v každej oblasti osobnosti, objaviť hodnotu skupiny a jej pravidiel, nadobudnúť pochopenie pre slabších a schopnosť prevziať na seba menšiu zodpovednosť, tolerovať odlišnosť



chlapcov, rozvíjať ženskú jemnosť a harmóniu. Pre chlapcov vo veku 10-12 rokov je typickou ťažnou rolou archetypálny obraz hrdinu – záchrancu vlastného spoločenstva. *„Tento muž je predstavovaný formou príbehu (…) často je to mladý muž alebo chlapec. V jednom okamihu sa mu otvoria oči a začne chápať ťažkú a na prvý pohľad beznádejnú situáciu svojho spoločenstva (kliatbu na kráľovstve a pod.). Hlboko v jeho vnútri sa rodí rozhodnutie pomôcť svojmu spoločenstvu. Musí však opustiť vlastné pohodlie a bezpečie, a vydať sa na nebezpečnú cestu konfrontácie s nepriateľom“* (*Starečková/ Baranyai 2009, 109*). V tomto príbehu je zároveň aj vyobrazená základná myšlienka pedagogiky zážitku, resp. výchovy na báze výzvy a dobrodružstva (*Hanuš/Chytilová 2009, 86*) – ide o prekonávanie myslenej zóny komfortu (osobnej psychickej či fyzickej bezpečnosti). Ak túto zónu moderovaným, rozumne organizovaným spôsobom opúšťame, vstupujeme do oblasti rastu a rozvoja.

Na tomto princípe sme vystavali v rámci letného tábora viacero výzvových aktivít: fyzicky náročné aktivity (rímsky posol, olympiáda), aktivity pre podporu sebapoznania a tvorby identity (interaktívne psychohry, hranie scénok, rozprávanie príbehov o hrdinoch, vytváranie predmetov identity/vlastný erb, šperk a pod.), aktivity pre rozvíjanie kooperácie (stavba pevností, samotná celotáborová hra a i.), fyzicky aj psychicky výzvové hry (lanové dráhy, skúška odvahy). Sledovali sme predovšetkým tieto ciele: (1) naučiť chlapcov „vidieť viac“, t.j. pochopiť, čo je pod povrchom vecí – objaviť a skúsiť niečo nové, prekvapivé; (2) vzbudiť túžbu urobiť niečo pre druhých (ukázať hodnotu obety); (3) zhodnotiť nadanie – objaviť jeho zárodok a dať možnosť mu ho rozvinúť. U dievčat sme sa zamerali predovšetkým na (4) rozvoj spolupráce





v skupine a (5) zmyslu pre estetiku.

Jednotlivé aktivity majú samé o sebe svoju funkciu, ale výchovne efektívnejšie sa stávajú až vďaka reflexii (obr. 1). Práve stavba stĺpu a jeho neskoršie zapĺňanie kresbami a odkazmi (na spôsob Trajánovho stĺpu) plní funkciu zaujímavej formy reflexie). Animátor na pravidelných každodenných stretnutiach prechádza so skupinou jednotlivé zážitky dňa, obracia pozornosť členov na hodnoty skryté v jednotlivých aktivitách, dáva im priestor formulovať vlastné koncepty a zovšeobecnenia,

dotvára zážitok o archetypálne obrazy a príbehy. To všetko symbolickým spôsobom potom skupina spoločne zakresľuje na stĺp vo vybudovanom stĺporadí (použili sme stavebné papierové formy na betonáž).

Treba teda na záver zdôrazniť, že zážitok a následná skúsenosť je produktom nielen prostredia a programu ale tiež animovania situácie. V animácii ako komplexnej výchovnej metóde nejde len o akési povzbudzovanie a rozveseľovanie, ale o špecifický prístup, ktorý sa vyznačuje proaktívnou prítomnosťou vychovávateľa, ktorý je vďaka stálemu kontaktu, podnetnosti a bezprostrednosti prijímaný za prirodzenú či až identifikujúcu súčasť skupiny („My sme my vrátane animátora!" či dokonca „My sme my skrze animátora!").

Autor:

Mgr. Martin Brestovanský, PhD.
Katedra pedagogických štúdií
Pedagogická fakulta Trnavskej univerzity v Trnave
Priemyselná 4
SK-918 43 Trnava
e-mail: bresto@gmail.com

Experiencing Ancient Rome: Experiential education in the field of history

Martin Brestovanský

The chapter focuses on experiential education characteristics and their application in the Antiquity project. It illustrates the possibilities for achieving the balance between both components - learning and formation, and creative connections between formal and informal education. Experiential education aspects were present in the majority of the project activities, and most markedly in the final activity, which was an international summer camp organized for sixty 11-12 years old children – 30 from Slovakia and 30 from Hungary – in the Slovak mountains. Learning goals were achieved through dramatization (the Roman Empire under Emperor Trajan) and specific activities (creative workshops, the Roman cuisine, theatre, etc.). Regarding the formative aspect, three fundamental child developmental tasks were thematized: identification with positive role models, decentralization, and talent assessment.



Súťaž o starovekom Ríme v slovenských regiónoch

Andrea Ďurianová



Korešpondenčná súťaž s názvom „V tieni víťazného oblúka" prebiehala formou štyroch súťažných hárkov, ktoré boli navzájom previazané príbehom na pokračovanie. Súťažiaci tak postupne skladali mozaiku udalostí, pričom sa stávali „detektívmi" pátrajúcimi po stopách stratených kamarátov - cestovateľov.

Súťaže sa zúčastnili družstvá z vybraných krajov, konkrétne z Bratislavského, Trnavského, Nitrianskeho, Banskobystrického a Košického, pričom sa rozdelili do dvoch vekových kategórií – prvá zahŕňala žiakov 5. až 7. ročníka základných škôl, druhá zase žiakov z 8. ročníka základných až 1. ročníka stredných škôl. Podľa toho rozdelenia sa zostavovali aj súťažné hárky, ktoré sa v niektorých bodoch líšili, v závislosti od toho, pre ktorú vekovú skupinu boli určené.

Začiatok príbehu si mohli súťažiaci vyhľadať na oficiálnej stránke projektu (http://classics.mfab.hu/arch/sk/). Dozvedeli sa, že zo skupinky dvanástich kamarátov, žijúcich v rôznych častiach sveta, sa dvaja záhadne stratili krátko po svojom príchode do Ríma. Ostatní začali dostávať tajomné odkazy a museli plniť úlohy, ktoré pre nich vyberal tajomný Signor Incognito. Po ich rozlúštení sa dostali vždy bližšie a bližšie k rozuzleniu záhady. Súťažiaci, vystupujúci ako čitatelia tohto zamotaného príbehu, im v tom mali pomáhať. K jednotlivým kolám existoval sprievodný text, písaný z pozície jednotlivých mladých cestovateľov. Ako sa ukázalo, pri riešení zadaných úloh sa postupne strácali ďalší a ďalší účastníci, takže i nároky kladené na súťažiace družstvá sa postupne zvyšovali. Pri riešení záverečného, štvrtého kola, zostával súťažiacim už iba jediný cestovateľ menom Olivier. Po vyriešení všetkých súťažných hárkov sa na oficiálnej stránke zverejnilo aj rozuzlenie záhady, aby sa tak príbeh dvanástich kamarátov uzavrel.

Všetky družstvá zapojené do súťaže získali prostredníctvom e-mailu podrobné inštrukcie, ako sa možno prihlásiť na oficiálnu, dvojjazyčnú stránku, prečítať si uvedenú osnovu príbehu a stiahnuť si súťažné hárky, ktoré po vyplnení zasielali na adresu Trnavskej univerzity, a to prostredníctvom pošty alebo po naskenovaní aj e-mailom.

Za jeden súťažný hárok sa v každom kole mohol udeliť maximálny počet 50 bodov (t.j. sapolu sa dalo získať 200 bodov). Opravené a ohodnotené súťažné hárky sa posielali späť družstvám po každom kole, a to v digitálnej podobe. Originály zostali v úschove Katedry klasickej archeológie TU. Súťaž sa začala 8. októbra 2012 a trvala až do 12. apríla 2013. Pre jednotlivé kolá sa určili nasledujúce pevné dátumy zaslania súťažných hárkov. Na ich vyplnenie mali všet-

ci približne štyri týždne, s výnimkou tretieho kola, ktoré sa kvôli vianočným prázdninám predĺžilo.

Do súťaže sa prihlásilo 124 slovenských družstiev. Spomedzi nich sa prvého kola zúčastnilo 92 skupín. Po jednotlivých kolách, ktorých náročnosť sa zvyšovala, sa počet súťažiacich družstiev znižoval, ale i napriek tomu sa dosiahla vynikajúca účasť. Všetky štyri súťažné hárky vyplnilo celkovo 65 družstiev, ktoré sa mohli zapojiť do poslednej, kreatívnej úlohy. Išlo o zhotovenie súťažného diela, ktoré malo vychádzať zo získaných poznatkov o rímskych víťazných oblúkoch, ale zároveň nemalo kopírovalo existujúce antické pamiatky.

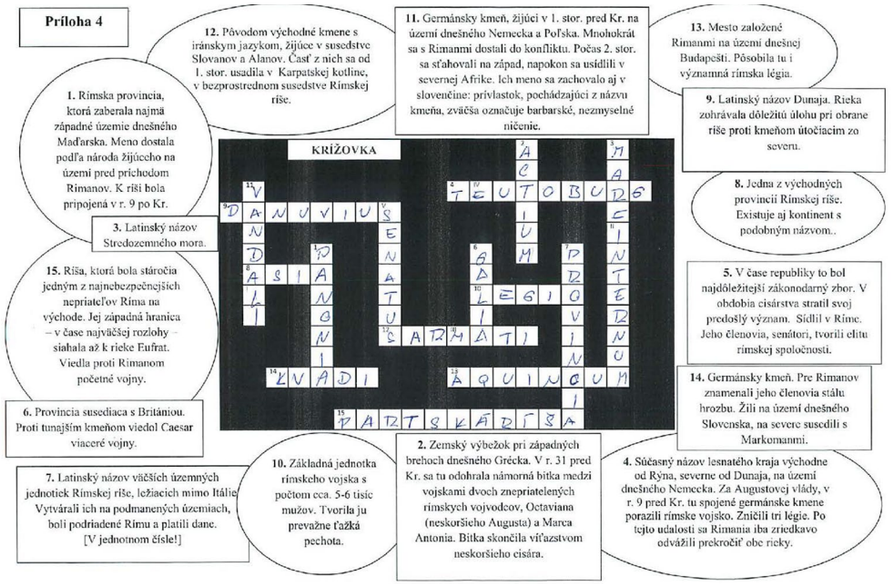
Ako súťažné dielo mali účastníci zhotoviť maketu víťazného oblúka, pričom od každého družstva bolo možné prijať len jeden výtvor. Bližšie inštrukcie sa súťažiacim rozposlali prostredníctvom e-mailu. Medzi základné požiadavky patrila napr. maximálna výška (do 80 cm) a hmotnosť (do 5 kg). Materiál, farebnosť i celkový vzhľad diela si mohli súťažiaci upraviť podľa vlastnej fantázie, mali sa však pridržiavať antických predlôh (bližšie *Adam 2005; De Maria 1988; Dobbins 1994; Mühlenbrock 2004*).

Všetky doručené oblúky jasne preukazovali kreativitu a šikovnosť svojich tvorcov, pričom v niektorých prípadoch sa im podarilo dokázať aj obdivuhodný cit pre detail (napr. skrášľovanie okolitého prostredia víťazného oblúka znázornením zelene) a nápaditosť pri výbere použitých materiálov (k najohromujúcejším dielam patril oblúk zhotovený z cestovín, a to vrátane stromov, kríkov a pôdy v jeho okolí).

Makety víťazných oblúkov zo Slovenska preberala a zhromažďovala Katedra klasickej archeológie TU, ktorá sa postarala aj o ich prevoz do Budapešti, kde boli vyhodnotené spolu s modelmi z Maďarska. Diela posudzovala nezávislá komisia. Bola zachovaná anonymita súťažiacich, aby sa tak zaručilo objektívne hodnotenie všetkých diel.

Konečné výsledky súťaže vychádzali zo súčtu bodov získaných zvlášť za hárky a zvlášť za súťažné dielo. Víťazmi sa stali družstvá, ktoré sa umiestnili na prvých troch miestach v prvej a druhej vekovej kategórii, bez ohľadu na krajinu ich pôvodu. Mená víťazov sa zverejnili na internetovej stránke projektu tak, ako je uvedené nižšie. Zároveň sa rozoslali aj na poskytnuté emailové adresy súťažiacich.





ABSOLÚTNE VÝSLEDKY

Kategória 5. - 7. ročník

1. Budapešť, Erkel Ferenc Általános Iskola (Szenátorok)
2. Romhány, II. Rákóczi Ferenc Általános Iskola (Mogyorófa)
2. Kráľová, ZŠ Kráľová pri Senci (Fulminatus I.)
3. Budapešť, Aelia Sabina Zene-, Képző- és Táncművészeti Iskola (Harrer II.)
3. Szigetszentmiklós, Batthyány Kázmér Gimnázium (Nutellus 2.)

Kategória VIII. - I. ročník

1. Budapešť, Magyar Gyula Kertészeti SZKI (Centuriók)
2. Kremnica, Gymnázium pre ŽSPI Kremnica (Woland)
3. Detva, Gymnázium Detva (Milovníci múdrosti)

Po zverejnení výsledkov sa víťazné makety previezli do Trnavy, kde boli vystavené na prízemí budovy, v Átriu Trnavskej univerzity, od 31. mája do 7. júna 2013. Okrem prvých troch sa Katedra klasickej archeológie rozhodla umiestniť v tomto priestore i rímske víťazné oblúky tých slovenských družstiev, ktoré sa v celkovom hodnotení umiestnili do desiateho miesta. Výstavu slávnostne otvorili zástupcovia vedenia Trnavskej univerzity, Filozofickej a Pedagogickej fakulty TU, ako aj slovenskí i maďarskí manažéri projektu o 14:00 hod., 31. mája 2013. V Budapešti, v Múzeu krásnych umení (Szépművészeti Múzeum), sa víťazné makety predstavili verejnosti 12. júna a zostali tu vystavené až do 22. júna.

Ukončenie súťaže umožnilo štatisticky vyhodnotiť priebeh jednotlivých kôl a v rámci nich aj úspešnosť slovenských družstiev.

Zo zozbieraných údajov, nezohľadňujúcich rozdelenie do vekových kategórií, vyplýva, že priemerné hodnotenie prvého kola sa pohybovalo medzi 38 až 43 bodmi. V druhom kole vrchná bodová hranica klesla, takže výsledky boli najčastejšie v rozpätí 38 až 40 bodov. Po treťom kole vznikli dokonca až tri výraznejšie bodové skupiny – prvá sa pohybovala od 28 do 30 bodov, druhá od 35 do 38 bodov a tretia od 41 do 43 bodov. Vo výnimočných prípadoch sa objavili aj výrazne nižšie či naopak vyššie výsledky. Štvrté kolo patrilo k tým úspešnejším a absolútna väčšina hárkov získala hodnotenie od 38 do 43 bodov.

K najnižším výsledkom po vyplnení všetkých štyroch hárkov patrilo 99 bodov, k najvyšším až 183 bodov (ten získali až dve družstvá, jedno z Trnavy a jedno zo Záhorskej Vsi). Väčšina hodnotených družstiev dosiahla približne 130 až 170 bodov, často s malými, iba polbodovými rozdielmi. Práve tesné výsledky viacerých družstiev prispeli k rozhodnutiu udeliť viaceré druhé či tretie miesta.

Pri porovnávaní výsledkov jednotlivých družstiev sa ukázalo, že od prvého do posledného kola si väčšinou udržiavali svoju stabilnú pozíciu, takže nedochádzalo k výraznejším prepadom v bodovom hodnotení. Ako príklad možno uviesť družstvo zo Žarnovice, ktoré postupne získalo 44,5; 41; 43,5 a 49 bodov (Škoda, že sa nezúčastnili záverečnej kreatívnej úlohy s rímskym oblúkom a nepostúpili do záverečného hodnotenia).

Výnimočná situácia nastala len v prípade jedného družstva z Rimavskej Soboty, ktoré nedoručilo súťažný hárok zo štvrtého kola, ale poslalo model rímskeho oblúka. Na základe pravidiel súťaže nebolo ich dielo hodnotené, pretože nesplnili podmienky kladené na postup do záverečnej časti.

Prvý ročník slovenskej časti súťaže možno na základe vyššie uvedeného považovať z hľadiska účasti, úspešnosti a záujmu žiakov i pedagógov za veľmi úspešný. Vďaka spätnej väzbe, ktorú poskytli učitelia priamo Katedre klasickej archeológie, sa dá konštatovať, že zvolená téma napomohla pri výučbe antických dejín na základných i stredných školách. Úspech možno vidieť aj v záujme súťažiacich o možnosť zúčastniť sa prípadného druhého ročníka, ktorý by usporiadali slovenskí partneri tohto medzinárodného projektu.

Autor:

Mgr. Andrea Ďurianová, PhD.
Katedra klasickej archeológie,
Filozofická Fakulta Trnavskej univerzity
v Trnave
Hornopotočná 23
SK -918 43 Trnava
e-mail: andrea.durianova@truni.sk

Competition about the ancient Rome in the Slovak regions

Andrea Ďurianová

Correspondent contest titled „In the shadow of the Triumphal arch" took the form of four sheets, which were interconnected by continued story. On the official website of the project (http://classics.mfab.hu/arch/sk/) could competitors find more informations about the story: two members of a group of twelve friends, living in different parts of the world, mysteriously disappeared shortly after their arrival in Rome. Others began to receive mysterious messages and had to perform tasks which were left for them by mysterious Signor Incognito. Competitors, reading the notes of remaining members of the group, should help to solve this tangled tale.

As it turned out, during solving of given tasks was group gradually losing more and more members, so the demands placed on the competing teams have gradually increased. In the final, fourth round remained only one member, traveler named Olivier. When the competition was finished, the unravelment of the mystery was published on the official website, as a conclusion of the story of twelve friends.

The teams of competitors came from selected regions (namely from region of Bratislava, Trnava, Nitra, Banská Bystrica and Košice) and were divided into two age categories - first one included students from 5th to 7th grade of elementary school, second one included students from 8th grade of elementary school to 1st grade of secondary school.

The competition was launched on 8th October 2012 and lasted until 12th April 2013. For finishing of individual rounds were given the particular dates: 1st round - till 9th November 2012, 2nd round - till 7th December 2012, 3rd round - till 11th January 2013, 4th round - till 22nd February 2013. Every round lasted approximately for four weeks, with the exception of the third round, which was extended due to Christmas holidays.

Part in the competition took 124 Slovak teams. In the first round participated 92 teams and all four competitive worksheets completed 65 teams, which could join the



final, creative task. It was the construction of model of Roman triumphal arch, but it could not copy the existing ancient monuments.

The final results of the competition were based on the sum of points obtained separately for worksheets and separately for constructed model. The winners were teams that were ranked in the top three places of the first and second age category, regardless of the origin of their country. The names of winners were published on the website of the project.

The winning models were exhibited in Trnava, in the atrium of Trnava University, since 31st May till 7th June 2013. The exhibition was inaugurated by Slovak and Hungarian representatives of the project, at 14:00, on Friday 31st May. In Budapest were the winning models presented to the public on 12th June at the Museum of Fine Arts (Szépművészeti Múzeum) and remained there until 22nd June.

The first year of the Slovak part of competition can be considered in terms of participation, success and interest of children and teachers as very successful. Thanks to the feedback provided directly by the teachers to the Department of Classical Archaeology, it can be concluded that the chosen topic helped to teach ancient history in schools. The success can be also seen in the interest which the contestants showed in opportunity to participate in possible second year of this international competition.

Ako hľadať antiku na Slovensku

Erik Hrnčiarik

Antika patrí k významným etapám európskej, ale aj našej národnej histórie, mnohé jej výdobytky či vynálezy sa používajú dodnes bez toho, aby sme si uvedomovali ich pôvod. Žiaľ, vo výučbe dejepisu na základných a stredných školách nie je pre ňu dostatočný, najmä časový priestor. Preto je vhodné poskytnúť žiakom čo najkompaktnejší a najzaujímavejší pohľad na antiku, aby sa u nich vzbudil záujem o jej ďalšie štúdium aj mimo školy. Ako napríklad aj v rámci rôznych záujmových činností alebo krúžkov.

Aj keď by sa zdalo, že v antike niet čo nové objaviť, rozvíjajúce sa vedné disciplíny ako klasická archeológia, klasická filológia (*Šotkovská 2009, 226-231*), história a iné prinášajú stále nové poznatky; a v mnohých smeroch dopĺňajú „učebnicové" informácie. Cieľom tohto príspevku je predstaviť špecializované pracovisko na výskum antiky na Slovensku, oboznámiť o najnovších trendoch vo výskume, predstaviť významné múzeá a galérie doma i v blízkom zahraničí, poukázať na možnosti vyhľadávania informácií na internete alebo s využitím rôznych grafických či iných databáz.

Klasická archeológia na Slovensku

Klasická archeológia je vedná disciplína, ktorá sa zaoberá dejinami a kultúrou antického Grécka a Ríma. Svoj výskum opiera nielen o písomné pramene, ale aj o zvyšky ľudskej činnosti – archeologické pramene, ktoré sú pre ňu jediným zdrojom informácií pre dobu, keď ľudstvo ešte nepoužívalo písmo. Pre obdobie, keď sa už písmo používalo, dopĺňa informácie získané z písomných prameňov nálezmi materiálnej kultúry, čím umožňuje rekonštruovať nielen historické udalosti, ale aj kultúrne súvislosti a každodenný život širokých vrstiev obyvateľstva. Hlavným cieľom klasickej archeológie je teda snaha o čo najvernejšiu rekonštrukciu života v antike.

Klasická archeológia sa ako samostatný vedný odbor vyčlenila v 18. storočí vďaka nemeckému archeológovi Johannovi Joachimovi Winckelmannovi (1717 – 1768), ktorý sa pokladá za jej zakladateľa. Aj napriek tomu, že existovali isté snahy o vyčlenenie klasickej archeológie na konci 50. rokov 20. storočia (O. Pelikán, J. Boháč), ako samostatná disciplína sa na území Slovenska objavuje až v roku 1997, kedy vznikla Katedra klasickej archeológie na Trnavskej univerzite v Trnave (*Kuzmová/Hrnčiarik 2008, 13-24*). V súčasnosti je jedinou vzdelávacou inštitúciou poskytujúcou štúdium v tomto odbore. V rokoch 1997-2006 bolo magisterské štúdium dvojodborové v kombinácii s históriou, dejinami umenia a kultúry alebo s klasickými jazykmi. Od akademického roku 2002/2003 sa otvorilo jednoodborové magisterské štúdium, v súlade s európskymi trendmi v kreditovej forme. Katedra v súčasnosti zabezpečuje jednoodborové kreditové štúdium klasickej archeológie vo všetkých troch stupňoch, t.j. bakalárskom, magisterskom a doktorandskom. Tretí stupeň je možné študovať aj externe.

Výučba sa zameriava na umenie, dejiny, kultúru a archeológiu antického Grécka, Ríma a rímskych provincií. Zahŕňa aj egejskú dobu bronzovú (minojská a mykénska civilizácia), Etruskov, dejiny staroveku a archeológiu okrajových oblastí antického sveta (Skýti, Kelti, Germáni, Sarmati). Súčasťou študijného programu sú kurzy klasickej gréčtiny a latinčiny, ako aj moderných svetových jazykov. Špecifikom štúdia je komparácia vývoja pravekej Európy s vyspelými civilizáciami v egejskej oblasti, ktorej cieľom je poukázať na vzájomné vzťahy a vplyv antického Grécka a Ríma na historický vývoj v barbariku, zvlášť na území dnešného Slovenska. V rámci rímskoprovinciálnej archeológie sa osobitný dôraz kladie na podunajské provincie, najmä Norikum a Panóniu. Neoddeliteľnou súčasťou študijného programu je každoročná trojtýždňová prax, ktorá nadväzuje na prednášky z teórie archeologického výskumu a týždňová exkurzia zameraná na antické pamiatky a múzeá doma i v zahraničí.

V súčasnosti pôsobia na katedre interní a externí učitelia zo Slovenskej a Českej republiky, Rakúska, Maďarska a Talianska. Katedra úspešne organizuje každý druhý rok medzinárodné vedecké podujatia zamerané na špecifické témy skúmané a prezentované v chronologickom priereze – od doby bronzovej do neskorej antiky. Vydáva vlastný vedecký zborník ANODOS a ANODOS –Supplementum a pre

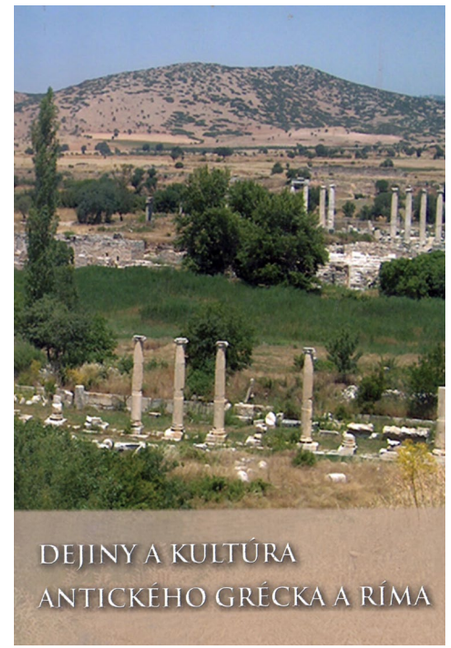
svojich študentov, ako aj širšiu verejnosť vydala niekoľko učebných textov a jednu vysokoškolskú učebnicu. Okrem iného sú jej pracovníci autormi a editormi internetových databáz zameraných na vyhľadávanie literatúry k antike (KLASIK), obrazovej dokumentácie a príslušných údajov k antickým pamiatkam (DIGIDIA).

Katedra rozvíja bohatú medzinárodnú spoluprácu nielen na vedeckej úrovni, ale podporuje aj mobilitu študentov. Úzko spolupracuje s inštitúciami v Českej republike, Rakúsku, Nemecku, Maďarsku, Taliansku, Francúzsku, Portugalsku, Grécku, Turecku, Sýrii a Egypte. Na Trnavskej univerzite študovalo klasickú archeológiu doteraz päť skupín tureckých študentov z rôznych univerzít (Selçucká univerzita, Konya; Uludagská univerzita, Bursa; Pammukalská univerzita, Denizli; Univerzita Mustafu Kemala, Antakya).



Najnovšie publikácie o antike

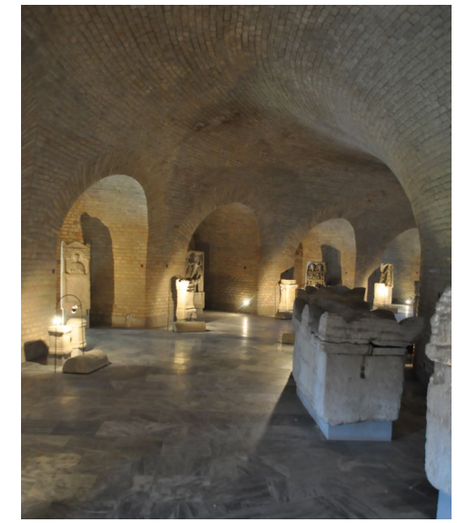
Vedecko-populárna spisba o antike je najčastejšie písaná v cudzích jazykoch, najmä v anglickom, nemeckom, francúzskom či talianskom. Zriedkavo sa objavujú preklady cudzojazyčných prác do češtiny a slovenčiny. Ak nepočítame transkripcie antických autorov spolu s vyhodnotením do slovenčiny (napr. *Kordoš 2010, 249-256*), pôvodné domáce práce sa objavujú len ojedinele. K najnovším patrí súborné dielo viacerých autorov Dejiny a kultúra antického Grécka a Ríma, ktoré vzniklo pod vedením prof. M. Novotnej v roku 2006 (*Novotná 2006*). Táto pôvodná vysokoškolská učebnica zahŕňa najnovšie poznatky o antickom staroveku zamerané nielen na politické dejiny, ale aj na kultúru, umenie, rímske právo či náboženstvo. O antike pojednáva napríklad aj publikácia R. Marsina (ed.), Pramene k dejinám Slovenska a Slovákov I. Územie Slovenska pred príchodom Slovanov (*Marsina 2011*), ktorá zas sumarizuje antické pramene viažuce sa k územiu Slovenska. Vďaka rôznym medzi-národným projektom a v snahe o rozvoj regionálneho cestovného ruchu vzniklo niekoľko sprievodcov po stopách Rimanov na strednom Dunaji. Napríklad publikácia Kelemantia - Brigetio. Po stopách Rimanov na Dunaji od autorského kolektívu L. Borhy, K. Kuzmová, J. Rajtár a E. Szamadó nielen podrobnejšie mapuje antické pamiatky v okolí Komárna (SK) a Komáromu (HU), ale ponúka čitateľom aj rôzne tipy na turistické či cyklistické výlety za poznaním antiky (*Borhy/Kuzmová/Rajtár/Szamadó 2001, 2003*). Iný sprievodca vyšiel z pera kolektívu autorov pod vedením M. Musilovej a V. Turčana s názvom Rímske pamiatky na strednom Dunaji od Vindobony po Aquincum. Okrem základných informácií o antických pamiatkach a múzeách od Viedne až po Budapešť sú doplnené i praktickými radami pre ich návštevníkov, ale aj bohatou fotografickou dokumentáciou nálezov a lokalít či ich 3D rekonštrukciami (*Musilová/Turčan 2010*).



Významné múzeá a galérie s antickými pamiatkami na Slovensku a v blízkom zahraničí

Bohatou zbierkou antických pamiatok disponuje Slovenské národné múzeum - Archeologické múzeum v Bratislave. Pozostáva zo štyroch hlavných častí: Kabinetná zbierka Evanjelického lýcea v Bratislave, odliatky reliéfov zo stĺpu Marka Aurélia, lapidárium a výstava Najstaršie dejiny Slovenska, v ktorej sa nachádzajú aj originálne nálezy z výskumov v Zohore, Vysokej pri Morave či v antickej Gerulate.. Múzeum mesta Bratislavy spravuje dva objekty priamo súvisiace s pobytom Rimanov na Slovensku. Prvým z nich je Múzeum antickej Gerulaty, ktoré sa nachádza v mestskej časti Rusovce a je situované priamo na ruinách rímskeho tábora. V múzeu možno obdivovať bohatú zbierku kameňosochárskych artefaktov, ako aj nálezy z archeologických výskumov tejto lokality. Druhým je Hrad Devín – Národná kultúrna pamiatka, kde sú v náznakovej re-konštrukcii prezentované rímske stavby a vo výstavnej sieni renesančného paláca aj nálezy z tohto obdobia.

Zvyšky rímskych stavieb na Slovensku sú priamo prezentované aj v archeologickom parku na mieste rímskeho tábora v obci Iža neďaleko Komárna (http://www.archeol.sav.sk/kelemantia/). Staršie archeologické nálezy pochádzajúce z Iže, ale aj z priestoru antického Brigetia (dnešné Komárom-Szőny)



sú prezentované v Podunajskom múzeu v Komárne. Jeho súčasťou je aj veľmi pôsobivá výstava kameňosochárskych výrobkov v bašte VI. Komárňanskej pevnosti.

K významným múzeám s antickými zbierkami v blízkom zahraničí isto patrí Umelecko-historické múzeum vo Viedni (Kunsthistorisches Museum Wien), ktoré má v správe niekdajšiu cisársku zbierku. Jej súčasťou sú aj nálezy z dvoch bohatých hrobov z doby rímskej objavených v Ostrovanoch a v Cejkove na východnom Slovensku. Neďaleko Bratislavy sa nachádza archeologický park na mieste antického mesta Carnuntum, kde možno priamo navštíviť zrekonštruované antické kúpele, amfiteáter a v neposlednom rade aj múzeum s nálezmi z tejto lokality. Medzi popredné svetové múzeá patrí napríklad maďarské Múzeum krásnych umení v Budapešti (Szépművészeti Múzeum), ktoré spravuje bohatú kolekciu antických predmetov pochádzajúcich nielen zo starých zbierok, ale aj z vlastných výskumov. Medzi zaujímavo prezentované antické mestá na území Maďarska patria napríklad Aquincum (Budapešť), Scarbantia (Sopron), Savaria (Szombathely), Gorsium (Tác) a i.

Internetové databázy

K lepšej predstave o živote v antickom Grécku a Ríme, ako aj k prezentácii antických pamiatok na vedeckej, ale aj laickej úrovni prispievajú rôzne elektronické databázy. Mnohé z nich sú voľne prístupné na internete. Ideálna odborná databáza obsahuje nielen stručnú charakteristiku artefaktu či pamiatky, ale aj odkazy na literatúru, datovanie, no najmä jej vyobrazenie (najideálnejšie z rôznych uhlov pohľadu), ktoré je pre archeológa to najdôležitejšie. Odborné fotografické databázy nachádzajú svoje uplatnenie pri príprave odborných prednášok, rôznych podkladov k výstavám, pri prezentácii archeologického materiálu alebo pri výchove a vzdelávaní a pod. Ako príklad takýchto databáz možno uviesť nasledujúce tri:

- DIGIDIA (http://klasarch.tvu.sk/digidia) je internetová databáza, ktorá obsahuje približne. 3000 databázových jednotiek špecializovaných na antické pamiatky. Jej jadro tvoria obrazové prílohy: fotografie, kresby, mapy, plány, ktoré sú po prihlásení k dispozícii pre študentov a učiteľov Katedry klasickej archeológie. Na požiadanie a po potvrdení používateľských podmienok je možné získať bezplatný prístup (*Kuzmová/Hnila 2008, 147-151*).
- PEGASOS (http://www2.szepmuveszeti.hu/pegasos) je voľne prístupná databáza predmetov z antickej zbierky Múzea krásnych umení v Budapešti. Využíva nové možnosti, ktoré ponúkajú digitálne technológie.
- UBI-ERAT-LUPA (http://www.ubi-erat-lupa.org) je voľne prístupné fórum, ktoré obsahuje až 5 rôznych databáz: Databázu rímskych kamenných pamiatok, Informácie o ich náleziskách, Databázu antických nálezov z provincie Hispania, Databázu rímskych nálezov v barbariku a Databázu kolkov na rímskych tehlách.

Odborné internetové stránky zamerané na antiku

Rozvoj internetu taktiež prináša veľké množstvo nových informácií a špecializovaných webových stránok o antike. Mnohé z nich sú však publikované bez hlbšej odbornej znalosti problematiky, preto je potrebné k mnohým z nich pristupovať kriticky a získané poznatky si treba overiť aj v iných, najlepšie knižne tlačených zdrojoch.

K všeobecne uznávaným zahraničným webovým stránkam možno zaradiť:

www.forumromanum.org: webová stránka, ktorá pozostáva zo 4 ďalších podstránok zameraných na antickú históriu, latinské nápisy, antickú každodennosť a lekárstvo.

http://www.italyguides.it/us/roma/rome_italy_travel.htm: špecializovaná stránka pre návštevníkov večného mesta Rím, ktorá obsahuje kvalitné fotografie v 360° formáte.

http://www.livius.org: webová stránka pozostávajúca z článkov o antickej histórii.

http://www.ou.edu/class/ahi4163/files/main.html: informatívna stránka s ukážkami etruského umenia všetkých kategórií.



http://www.perseus.tufts.edu/hopper: skvelá vyhľadávacia databáza textov i archeologických nálezov podľa kľúčových slov.

K českým alebo slovenským patria stránky:

http://antika.avonet.cz: jedna z najkvalitnejších webových stránok o antike v Česku. Jej príspevky sú prakticky rozdelené do tematických okruhov a sú napísané veľmi pútavou formou.

http://www.dejiny.sk: internetová stránka pre milovníkov histórie; najväčší slovenský internetový zdroj o všetkom, čo súvisí s históriou; o.i. aj e-články a e-knihy.

http://www.historyweb.sk: elektronická verzia vedecko-populárnych článkov o histórii písaných skôr mladšou generáciou archeológov a historikov.

http://staroveky-rim.ic.cz: webová stránka so zaujímavými článkami o antickom Ríme rozdelenými do niekoľkých hlavných tematických okruhov.

http://dejiny.archii.cz: stránka venovaná vývoju architektúry od praveku až po súčasnosť, obsahuje pomerne podrobnú časť o antickom staviteľstve.

Autor

Dr. phil. Erik Hrnčiarik
Katedra klasickej archeológie,
Filozofická Fakulta Trnavskej univerzity v Trnave
Hornopotočná 23
SK -918 43 Trnava
e-mail: erik.hrnciarik@truni.sk

How to search for antiquity from Slovakia

Erik Hrnčiarik

Although it may seem that nothing new can be discovered about antiquity, disciplines such as classical archaeology, classical philology and history are constantly bringing new knowledge and thus supplementing the existing 'textbook' information. The purpose of this contribution is to present a specialized workplace for research of antiquity in Slovakia, inform about the newest trends, present significant museums and galleries at home and abroad, and advise on obtaining information from the Internet and academic literature.

Classical Archaeology was first established in Slovakia as a separate discipline in 1997 at Trnava University in Trnava. The Department of Classical Archaeology currently offers single subject credit study of classical archaeology toward bachelor, master's and doctoral degrees. The instruction is focused on art, history, culture and archaeology of ancient Greece, Rome and Roman provinces. It includes the Aegean Bronze Age (Minoan and Mycenaean civilizations), prehistory (Etruscan civilization, Egypt and the Middle East), and archaeology of peripheral areas of the ancient world (Scythians, Celts, Germans, Sarmatians).



The latest publications on antiquity in Slovakia include: M. Novotná (ed.): Dejiny a kultúra antického Grécka a Ríma (Bratislava 2006); R. Marsina (ed.): Pramene k dejinám Slovenska a Slovákov I - Územie Slovenska pred príchodom Slovanov (Bratislava 2011); L. Borhy, K Kuzmová, J. Raj-tár and E. Szamadó: Kelemantia - Brigetio. Po stopách Rimanov na Dunaji, Tracing the Romans on the Danube (Komárno 2001; 2003); M. Musilová and V. Turčan (ed.): Rímske pamiatky na strednom Dunaji od Vindobony po Aquincum, Roman Monuments on the Middle Danube from Vindobona to Aquincum (Bratislava 2010).

The Internet is undoubtedly an important resource as well. Various graphic databases (PÉGASOS, UBI-ERAT-LUPA, DIGIDIA) and specialized websites (e.g. www.forumromanum.org, www.livius.org, or http://antika.avonet.cz) are freely available. Museums and archaeological parks also contribute to expanding our knowledge of antiquity in Slovakia and around, for example the Archaeological Museum of the Slovak National Museum in Bratislava, Bratislava City Museum, Danube Region Museum in Komárno, Archaeological Park Carnuntum and the Museum of Fine Arts in Budapest.

Bližšie ku Gerulate. Teória a prax v pätnásťročnom hľadaní pamäti miesta v Gerulate

Beáta Husová

Čo je to Gerulata?

Gerulata bola prvým kastelom v lí-nii Carnuntum – Ad Flexum. Tábor mal dôležitú strategickú úlohu; chránil vý-chodné krídlo légií žijúcich v Carnunte, hlavnom meste provincie Pannonia a bol súčasťou hranice limes romanus. Dnes patrí Gerulata do katastra miestnej časti Rusovce vzdialenej cca 17 km od hlavného mesta Bratislavy. Názov Gerulata prevzali Rimania pravdepodobne od domáceho keltského obyvateľstva. Archeologické výskumy odkryli v Rusovciach minimálne štyri stavebné etapy datované do 1. – 4. stor. po Kr. V priestore tábora Gerulata je doložené aj civilné osídlenie, poľnohospodárske usadlosti a viaceré pohrebiská, nachádzal sa tu zrejme aj brod a prístav. Kamenná vežovitá pevnostná stavba prezentovaná v areáli Múzea – Antická Gerulata je 4. stavebnou etapou kastela a vznikla zabudovaním do rohu staršej architektonickej konštrukcie po roku 380 po Kr. Práve táto časť je navrhnutá na zápis do Zoznamu svetového dedičstva UNESCO. Veža mala 12 mohutných pilierov, ktoré tvorili nádvorie. Základové murivo pilierov siahalo do hĺbky 4 m. Vzhľadom na hĺbku základov pilierov, obvodových múrov veže (3 m), statické posudky sa uvažuje až o trojposchodovej stavbe. V strede bola asymetricky umiestnená studňa. V pilieroch a obvodových múroch mladšieho kastela boli zamurované staršie kamenné výtvarné diela, ktoré sú vystavené v lapidáriu múzea spolu so zbierkovými predmetmi, ktoré sa našli pri archeologických výskumoch (*Schmidtová 2010b; Schmidtová 2011; Schmidtová/Gáfriková/Pinčíková 2011*). Antická Gerulata v Rusovciach patrí k 11 tematickým múzeám Múzea mesta Bratislavy (MMB), jedného z najstarších múzeí na Slovensku (1868).

Bližšie ku Gerulate

Vyššie uvedený pohľad na starovekú kultúru a jej význam návštevníci väčšinou nepochopia a nedocenia ani po odbornom lektorskom výklade. Gerulatu pokladajú za niečo výnimočné, ale bez premietnutia teoretickej roviny do praktickej postavenej na zážitku, sa publikum ešte nedostane oveľa bližšie k antickej Gerulate. Najmä mladé rodiny či učitelia so svojimi zverencami siahajú po neformálnom získavaní poznatkov na princípe hry, vyvolania emócií a zábavy, ktoré skutočne „otvárajú bránu" Gerulaty verejnosti.

Autor programov a aktivít venovaných tomuto unikátnemu miestu sa musí opierať o exaktné výsledky archeologických výskumov. Prístup odborníkov, vedcov však prechádza prostredníctvom interaktívnych aktivít fázou pretavovania do voľnejších prerozprávaní a popularizácie odborných znalostí, ktorú podporuje bohatá materiálová základňa interaktívnych pomôcok. Možno ich rozdeliť na časť dobových odevov, kópií zbierkových

predmetov a pomocných materiálov – rôznych zjednodušených makiet, sprievodných textov atď. Kostýmová základňa je v MMB najširšia a tvorí ju cca 40 rôznych kostýmov. Tri najreprezentatívnejšie – odev cisára, cisárovnej a pretoriánca (osobná stráž cisára) sú súčasťou expozície. V tejto oblasti spolupracuje múzeum s renomovanou kostýmovou výtvarníčkou a scénografkou Helou Jurikovičovou.

Kópie zbierkových predmetov, ale aj rozprávanie o vystavených predmetoch je vždy podávané publiku v príbehoch a súvislostiach. Ide o objektové učenie, ktoré vytvorí priestor na zamyslenie, rozvoj fantázie a predstáv, ako ľudia v dobe starovekého Ríma skutočne žili. K najtypickejším kópiám zbierkových predmetov, ktoré sa našli v rámci archeologických výskumov patrí napríklad hlinený pohár z 2. stor., ktorého kópiu si deti môžu počas ateliérov vyrobiť na kruhu; spony – delfína z prelomu 1. a 2. stor., jazdca na koni z 2. stor. Inšpiráciou sú kostené hracie kocky z 2. – 3. stor. Boli obľúbenou hrou starovekých Rimanov a v súčasnosti táto tradícia pokračuje (*Hrnčiarik 2002, 137-141*). Kópie kahancov sú neodmysliteľnou súčasťou programov a sú názornými ukážkami ich praktického použitia v dávnej dobe (*Schmidtová 2008, 43-52*).

Autor programu vysiela verejnosti odkaz, ktorý je postavený na uvedomení si, že Gerulata je výnimočným miestom pamäti, ale zároveň poskytuje aj priestor pre celoživotné vzdelávanie. Múzeá ako pamäťové inštitúcie nám zároveň pripomínajú, že priestor, v ktorom žijeme, sme na určitú dobu prevzali k užívaniu od svojich prarodičov, máme ho ďalej kultivovať a odovzdať svojím následovníkom. Ak chceme







poznať sami seba, musíme porozumieť územiu, na ktorom žijeme. Spoznať génia loci – ducha miesta, výnimočnosť miesta – analyzovať pečate predošlých generácií. Odhaliť multietnické vzťahy na miestach pamäti. Múzeá ako pamäťové inštitúcie vedú samotných odborníkov múzeí na jednej strane a návštevníkov na strane druhej k vyrovnávaniu sa s minulosťou, k poznaniu a zážitku. Nútia ju zamyslieť sa a porozumieť histórii aj keď nemá akademické vzdelanie. Na zvolených princípoch je vytváraná aj dramaturgia najznámejšieho podujatia, ktoré má už pätnásťročnú tradíciu – Rímske hry. Úspech dramaturgie je skrytý predovšetkým v záujme o každého návštevníka, ktorý sa mení v rámci aktivít na starovekého Rimana. Každý ročník hier je zameraný na inú tému: móda a účesy, stravovanie, duchovná kultúra, cesty a pošta, škola a vzdelávanie. Tematickosť hier umožňuje prísť každý rok s iným programom. Rodinné tímy súťažia a najúspešnejší sú vyhodnotení a odmenení. Program je vybudovaný na tíme odborníkov z radov externých špecialistov, ku ktorým patrí Tovaryšstvo starých bojových umení a ich gladiátorské zápasy, nástup légií či moderátorské vystúpenie. Základom programu je špeciálne učenie – oživená história, ktorej súčasťou je aj reťazové sprievodcovstvo. Študenti prostredníctvom tejto metódy participujú na podujatí v úlohe odborného lektora a na svojich stanoviskách upozorňujú na dôležité architektúry, zbierkové predmety a historické udalosti spojené s Gerulatou.

Múzeum Antická Gerulata v Rusovciach je jedným z prvých múzeí MMB, kde boli cielene vytvárané neformálne vzdelávacie programy pre školy „Výpravy do strateného sveta“ a „Stopy vicus v Gerulate“. Vznikli na princípoch a metódach múzejnej pedagogiky.

Múzejná pedagogika je špecifická forma vzdelávania:

- Učí formou zážitku a prostredníctvom rôznych typov špeciálnych učení vypracovaných pre múzejnú pedagogiku: objektové učenie – využitie zbierkového predmetu, ako základu učenia v múzeách; oživená história – využitie reťazového sprevádzania, múzejného divadla, predstavenie starých remesiel, ukážky civilného a vojenského života v rôznych historických obdobiach života a bojov, ukážky starých remesiel, experimentálna archeológia; orálna história; učenie umením; komunitné učenie a programy – napr. pamäť miesta ako širšie využitie a syntéza vyššie



uvedených učení s ohľadom na rozvoj rôznych typov talentov a inteligencií, zameraných na podporu výtvarných, dramatických a hudobných dielní a ateliérov.

- Rozvíja myslenie publika na základe definovania problémov, bádania a hľadania odpovedí pomocou rôznych metód a konštruktivistického prístupu k získavaniu poznania a vedomostí.
- Pracuje na základe najnovších poznatkov a výskumov v oblasti vzdelávania, psychológie a využívaním záverov teórie viacerých inteligencií, ktoré komplexne u publika rozvíja.
- Pracuje na princípoch dobrovoľnosti publika (žiakov, dospelých atď.) spolupracovať (*Brabcová 2002, 380-404*).



Vzdelávanie v MMB dnes stojí na pevných základoch múzejnej pedagogiky. Programy, ktoré vznikajú pre školy pod vplyvom rozvíjajúcej sa vedy, sú založené na princípoch aktívnej výstavby poznatku, ktorý sa označuje aj termínom „konštruktivistický". Vychádza z pedagogických a psychologických výskumov, sleduje rozvíjanie inteligencií u dieťaťa a vybočuje z tradičných modelov odovzdávania hotových poznatkov žiakom a študentom. Vedie publikum k aktívnemu bádaniu. Podstata konštruktivistickej metódy tkvie v predpoklade, že žiaci prichádzajú do múzea už so skúsenosťami, informáciami a poznatkami, ktoré musí múzejný pedagóg brať do úvahy. Vyučovanie je založené na predstavách žiakov a umožňuje vzájomnú konfrontáciu, vytvorenie a pochopenie pojmov, vyplývajúcich z témy programu. Človek stojaci v úlohe učiteľa zasvecuje žiaka do metód poznávacieho procesu, kde poznatok je výsledkom poznávacieho procesu v každom neformálnom vzdelávacom programe.

Uvedené programy využívajú iný spôsob komunikácie so školskou mládežou ako v školských laviciach. Programy využíva múzeum pre všetky typy škôl. V rámci hlásenia pedagógov na programy sa múzejný pedagóg informuje na vek a druh školy. Berie do úvahy zameranie školy (základná deväťročná škola, cirkevná škola, umelecká škola a pod.). Tiež sa informuje na vekovú kategóriu a požiadavky učiteľa. Približujú sa k žiakom formou príbehu, vytváraním interaktívnych pomôcok, textových materiálov – pracovných listov, metodických materiálov pre pedagógov a využívaním konštruktivistického prístupu s ohľadom na vek a skúsenosti publika.

Programy vytvorené pre Gerulatu sú syntézou vyššie uvedených učení a metód (Výhradnou autorkou programov pre Gerulatu je autorka tohto príspevku, vedúca Oddelenia komunikácie MMB, ktorá sa tomuto odboru venuje už 15 rokov). Využívajú kópie zbierkových predmetov, napr. makety štítov, pomocou ktorých si žiaci nacvičujú tzv. korytnačku, bojovú techniku, alebo cvičia rôzne tipy pochodov a pod. Veľkej obľube sa tešia odevy, riasenie tógy, ale aj prideľovanie si rímskych mien, ktoré si publikum osvojí hneď po príchode do Gerulaty. Zaujímavé je aj určovanie plodín a potravín, pri ktorom sa návštevníci veľa dozvedia o stravovaní starovekých Rimanov a môžu sa presvedčiť, že mnohé z týchto potravín sme sa naučili pestovať a pripravovať z doteraz zachovaných receptov zo staroveku. Žiaci si popri zážitku odnesú z múzea aj vlastnoručne vyrobené predmety. Každý si počas návštevy vyrobí tehličku s nápisom Gerulata a číslom légie, ktorá tu sídlila. Pracovné listy im umožnia vrátiť sa kedykoľvek k oživeniu si niektorých nových poznatkov, ktoré výrazne rozširujú povinné učebné osnovy.

Múzeum mesta Bratislavy neprestáva vzdelávať ani v letných mesiacoch. Pripravuje letné denné tábory „Malé múzejné bádania" ako voľnočasové aktivity pre deti v rámci letných prázdnin. Ich cieľom je upozorniť deti a mládež vo veku 7 – 13 rokov na význam archeológie a histórie pre ľudstvo a hravou formou získať čo najviac nových poznatkov v súvislosti s Gerulatou a v širšom význame s dejinami rímskej civilizácie. Každý deň účastníci tábora prebádajú inú tému zo života starovekých Rimanov. Tábor sa koná v autentickom prostredí Gerulaty, čo už je samo osebe veľkým prínosom pri vytváraní asociácií medzi historickým prostredím a podpornými aktivitami. Každá téma je spracovaná do teoretickej a praktickej roviny. Doobedňajší teoretický program vystrieda praktická časť a práca vo výtvarnej alebo dramatickej dielni. Silný je hlavne zážitok detí v simulovanej sonde, kde zažijú prácu archeológa, napr. s detektorom kovov. V rámci programov, malých múzejných bádaní, využívame predovšetkým oživenú históriu a objektové učenie v rámci teoretickej prípravy účastníkov. V poobedňajších ateliéroch sa sústreďujeme na učenie umením – najmä dramatickým a výtvarným.



Významnou mierou vyzdvihujú múzejnú pedagogiku v MMB programy s označením Lárom – fárom po Gerulate, ktoré produkuje Detský ateliér Múzeum má budúcnosť MMB (ide o tvorivý priestor, ktorý vznikol v roku 2011 na pôde MMB v Starej radnici na základe koncepcie Beáty Husovej pod názvom: Všetko o múzeu pre účely zábavy, vzdelávania a podporu zručností v rámci voľnočasových aktivít rodinného typu). Cieľom programov v Detskom ateliéri je poskytnúť tvorivý priestor pre rodinnú zábavu na podporu voľnočasových aktivít. Hlavným cieľom je však vychovať návštevníkov k uvedomelému chápaniu hodnôt ukrytých v kultúrnom historickom dedičstve v MMB a zároveň dosiahnuť u návštevníkov uvedomenie si, že dejiny formujú človeka a posilňujú chápanie zmyslu života. Dospelý toto presvedčenie získavajú a učia takto rozmýšľať aj svoje deti.

Vek detí je stanovený od 4 – 12 rokov. Deti sú sprevádzané rodičmi a v prvej časti programu s nimi spolupracujú. Týmto osvedčeným spôsobom vzdelávame sekundárne aj dospelých účastníkov a zameriavame sa tak na plnenie celoživotného vzdelávania účastníkov. Múzeum tento priestor poskytuje a zároveň potvrdzuje svoju špecifickosť a nezastupiteľnosť v rámci vzdelávania vo všeobecnom chápaní. V prvej časti programu využívame v najväčšej miere objektové učenie.

Hravé bádanie a skúmanie vystavených zbierkových predmetov v lapidáriu Gerulaty odhaľuje tajomstvá a odkazy ukryté na votívnych oltároch a iných kamenných výtvarných dielach. Sú cenným posolstvom aj pre súčasné deti a ich rodičov. Napríklad strhujúci odkaz Daidala a Ikara vypovedá o ľudskej márnivosti, ktorú môžeme pozorovať aj dnes. Príbeh je o to zaujímavejší, lebo múzeum vlastní unikátny reliéf – dosku náhrobnej architektúry, polychrómovaný vápenec z prelomu 1. – 2. stor. – zobrazujúci týchto dvoch mytologických hrdinov. Porovnanie výrazných povahových čŕt súčasníka s človekom v staroveku je dojímavo rovnaké. V každej dobe žijú ľudia empatickí aj necitliví, dobrí aj zlomyseľní, múdri aj hlúpi, šikovní aj nešikovní. Oddeľuje nás



len čas a spôsob života. Ateliér privádza deti na spoznávanie múzea netradičným spôsobom. Odpovedajú si na otázky typu, čo by bolo, keby nebola Gerulata, ako by sa asi vyvinula ďalšia história na našom území. Ťažké otázky, ale o to zaujímavejšie odpovede. Publikum fantazíruje až „filozofuje“ a uvedené aktivity to umožňujú.

Program pokračuje voľnou dramatizáciou získaných poznatkov z múzea. V dramatickom ateliéri využívame učenie umením na princípoch komunitného vzdelávania. Pod vedením renomovaných bábkohercov – Kataríny Aulitisovej a Ľubomíra Piktora z divadla PIKI, deti nacvičia krátke divadelné predstavenie, ktoré odľahčeným spôsobom pretaví život starovekých Rimanov do komediálnej polohy so zachovaním získaných nových poznatkov. Rímske divadlo a rímska škola podporuje zručnosti a prispieva k vytvoreniu súvislostí a asociácií dôležitých pre získanie nových poznatkov, skúseností, zážitkov, ktoré sa podieľajú na osobnostnom formovaní mladého človeka.

Na záver otázka:
Má zmysel vzdelávať v múzeách?

Výskumy naznačujú, že deti si už vo veku piatich rokov vytvárajú myšlienkové stereotypy o sfére fyzických objektov a síl, o sfére živých tvorov, o sfére ľudských bytostí, o sfére myšlienok. Detské naivné predstavy sa menia len veľmi ťažko a roky strávené v škole nemajú na ne žiadny vplyv. Preto nie je nič nezvyčajné na tvrdení, že prostredníctvom špeciálnych výučbových programov, učení možno dosiahnuť aj u malých detí vysokú úroveň myslenia a zručností v určitom odbore (pozri nadpriemerné zručnosti malých detí v ovládaní mobilov, televíznych prijímačov, počítačov atď.). Je dokázané, že ľudský vývoj je veľmi plastický a flexibilný, a to obzvlášť v prvých mesiacoch života. Táto poddajnosť je však obmedzovaná silnými genetickými vplyvmi, ktoré sa uplatňujú od samého počiatku a zvyšujú pravdepodobnosť voľby určitých vývojových ciest (*Gardner 1999*). Úroveň, akú človek v určitom odbore dosiahne závisí tiež na jeho povahe a na kultúre ku ktorej patrí. Veľká časť toho, čo je k rozvoju schopností treba, je súčasťou kultúry a nesúvisí s predpokladmi konkrétneho človeka. Súčasťou učenia je stimulácia pochádzajúca z okolitého prostredia, vlastná objaviteľská činnosť a biologické predpoklady. Nuž vzdelávajme aj v múzeách a čím zaujímavejšie prístupy k získavaniu poznatkov vytvoríme mladej generácii, tým viac ovplyvníme a obohatíme ich myslenie aj v oblasti „nudnej“ histórie.

Autor

PhDr. Beáta Husová
Oddelenie komunikácie MMB
Múzeum mesta Bratislavy
Radničná 1
SK-815 18 Bratislava
husova@bratislava.sk

Closer to ancient Gerulata. Theory and practice in the 15 year's search for the memory of the place

Beáta Husová

Roman Gerulata in Rusovce is a unique place whose memory goes back to antiquity. Its cultural-historical value is for the common visitor represented by the remains of a Roman military camp from the second to fourth centuries and the exhibited artefacts from archaeological excavations. However, these provide a limited view of the ancient culture, which therefore cannot be fully valued by visitors. Only experience – the principle on which museum pedagogy is based – will bring visitors closer to ancient Gerulata.

The author of programmes devoted to Roman Gerulata must draw on the exact results of archaeological excavations, know perfectly the history of the place and cooperate with archaeologists and historians. The museum pedagogue replaces the exact scientific approach with a looser retelling and popularization of specialized knowledge by means of a young discipline – museum pedagogy. Thanks to this discipline we can see a shift in the perception of history by the youngest generation. They look for parallels between life today and life in ancient times through special activities and programmes that take place in the Ancient Gerulata Museum in Rusovce, part of Bratislava City Museum. Examples of activities include: informal educational programmes for schools such as "Expedition to a lost world" and "Traces of vicus in Gerulata"; family programmes for the public such as "Roman games" and special programmes "Wandering around Gerulata" with drama and art workshops; and the day camps "Little museum research". These programmes educate all generations of visitors and are aimed at developing imagination and discovering historical connections using the technological and material resource bank (various aids, copies of artefacts, contemporary costumes, etc.), which Bratislava City Museum has been creating in Gerulata for 15 years.

The museum-pedagogical activities open an imaginary gate to the museum and create a bridge between the artefact and the visitor. They encourage visitors to look at the spiritual and material cultural-historical heritage in a different light. They also educate and form the visitor's relationship to cultural-historical values by specific means of communication and teaching methods. The most common teaching methods include:

- object teaching – use of an artefact as the basis for teaching in museums
- revived history – guiding, museum theatre, demonstration of old arts and crafts, examples of civil and military life in different historical periods, experimental archaeology
- oral history
- teaching through art
- community teaching and programmes – art, drama and music workshops

Museum pedagogy as a specialized form of education teaches young people to think independently, helps to form character in a comprehensive way and encourages young talents. In this way it brings the lay public closer to Gerulata, and to the museum more generally.

Využitie aktivizujúcich metód vo výchove a vzdelávaní so zameraním na staroveký Rím

Peter Lenčo

Úvod

Žiaci a študenti sa často sťažujú, že ich škola a učenie nezaujíma, nudí. V tejto súvislosti sa učitelia vyjadrujú, že je čoraz ťažšie získať záujem a pozornosť žiakov a študentov. Príčin, prečo je tomu tak, je mnoho. Medzi tie najdôležitejšie môžeme zaradiť zmenu v spoločnosti, ktorá s informačnou explóziou znížila hodnotu informácie ako takej a škola ako inštitúcia a učiteľ ako jej predstaviteľ už nie sú takmer výhradnými vlastníkmi poznania, ako tomu bolo v minulosti. Tejto skutočnosti sa škola a metódy výchovy a vzdelávania v nej uplatňované nie celkom a nie vždy prispôsobili aktuálnemu stavu a meniacim sa potrebám súčasnej generácie detí a mladých ľudí – žiakov a študentov. Domnievame sa, že úlohou školy v súčasnosti má byť, viac ako predtým, sprostredkovať pochopenie širších súvislostí a vzťahov medzi jednotlivými v prevažnej miere voľne dostupnými informáciami.

Ďalším faktorom je nedostatočné zohľadňovanie aktuálnych poznatkov z oblasti výskumu mozgu a procesov učenia a ich uplatňovanie vo výchove a vzdelávaní, predovšetkým vo formálnej výchove a vzdelávaní. Výskumy už dlhodobo poukazujú na to, že každý človek disponuje jedinečným štýlom učenia pozostávajúcim z kombinácie viacerých prístupov získavania, spracovania podnetov, informácií atď., reagovania na ne, príp. ukladania do pamäťovej stopy. Ide napr. o kombináciu vizuálnych, auditívnych, kinestetických učebných štýlov podľa Neila Fleminga.

Dôležitým faktorom je taktiež samotná aktivita žiakov a študentov, ochota byť aktívnymi v procese učenia sa, potlačenie snahy učenie si zjednodušiť a prejsť systémom vzdelávania bez väčšej námahy. Tu sa nám pomyselný kruh akoby uzatvára a za spoločného menovateľa východiska z tejto situácie považujeme zmysluplnosť poznatkov, prepojenie ich teoretickej roviny s praktickým životom a využitím, ich zvnútornenie, ako aj ich samotnú bezprostrednú aplikáciu do praxe. V tejto súvislosti vnímame veľký potenciál vo využívaní aktivizujúcich metód vo výučbe, ktoré sú našťastie v súčasnosti vo výchove a vzdelávaní čoraz viac uplatňované, avšak z globálneho hľadiska je miera ich aplikácie v praxi stále nedostatočná.

Aktivizujúce metódy vo výchove a vzdelávaní

Aktivizujúce metódy vo výchove a vzdelávaní teoreticky rámcujeme pedagogikou zážitku, resp. metódou výchovy a vzdelávania prostredníctvom zážitku. Ide o prístup, ktorý sa snaží o celostný rozvoj osobnosti, kultiváciu charakteru, vôle a zodpovednosti. Jej hlavným predstaviteľom je Kurt Hahn. Podľa E. Kratochvílovej (*2010, 278*), vo výchove prostredníctvom zážitku je dôležité „vytvoriť vhodné podmienky v prirodzených alebo simulovaných situáciách na ‚zažitie' seba v určitej roli, s konkrétnymi úlohami,

zodpovednosťou za seba a druhých." Stručne môžeme povedať, že ide o facilitovanú formu aktívneho sociálneho učenia sa.

Najčastejšou chybou v realizácii zážitkovýh aktivít je nevyužitie ich potenciálu najmä v chýbajúcej reflexii, ktorá napomáha premosteniu zážitku so situáciami reálneho života, zvnútorneniu zažitého a jeho prenos do hodnôt, noriem účastníka, do správania a poznania vyplývajúceho zo zážitku. V tomto procese zohráva najdôležitejšiu úlohu učiteľ ako facilitátor učenia. Ako upozorňuje M. Brestovanský (*2010, 73*), „aby zážitkový program vyčerpal svoj veľký výchovný potenciál, musí byť súčinný a komplementárny s komplexným výchovným programom", t.j. zmysluplne zasadený do obsahu výchovy a vzdelávania, z neho vychádzajúci a naň nadväzujúci. Zároveň by sme chceli zdôrazniť, že výchova prostredníctvom zážitku nie je v opozícii voči tradičným metódam výchovy a vzdelávania, skôr ich vhodne rozširuje, dopĺňa a obohacuje, čím sa maximalizuje učebný efekt.

V literatúre nájdeme rozličné kategorizácie a delenia aktivizujúcich metód výchovy a vzdelávania. Pre vytvorenie celkového obrazu záberu týchto metód uvádzame niektoré z nich. Napr. T. Kotrba a L. Lacina (*2011*) medzi aktivizujúce metódy zaraďujú problémové vyučovanie, hry, diskusné metódy, situačné metódy, inscenačné metódy a ďalšie špeciálne metódy ako vyučovanie prostredníctvom projektov. D. Ondrušek a V. Labáth (2007) uvádzajú diskusné postupy, dramatizačné postupy a simulácie, zážitkové hry a učenie praxou, pričom upozorňujú, že „neexistuje univerzálne kceptované delenie ... Deliacich kritérií je veľa, podoba metód a hier nie je ustálená, techniky môžu spadať do viacerých kategórií." (*Ondrušek/Labáth 2007, 65*) Veľmi často využívanou aktivizujúcou metódou je hra. D. Franc, D. Zounková a A. Martin (*2007*) delia hry využívané vo výchove a vzdelávaní prostredníctvom zážitku na inscenačné hry, tímové hry, simulačné hry, iniciatívne hry, hry v rolách, psychologické hry, kreatívne hry, fyzické hry a sociálne hry. Z uvedeného vyplýva, že možností pre aktivizovanie žiakov a študentov vo výchove a vzdelávaní je mnoho. Prvým predpokladom obohatenia výchovy a vzdelávania je poznanie týchto metód, druhým ich uplatnenie v praxi a tretím ich adekvátne vyhodnotenie. Pri využívaní aktivizujúcich metód vo výchove a vzdelávaní je dôležité vybrať vhodnú metódu vzhľadom na cieľ, ktorý ňou chceme dosiahnuť, skupinu v ktorej ju aplikujeme a podmienky v ktorých ju realizujeme. Dôležitou súčasťou práce s aktivizujúcimi metódami a s v súčasnosti dostupnou bohatou ponukou metodických príručiek je ich adaptácia vzhľadom na vyššie uvedené kritériá.

Námety pre využitie aktivizujúcich metód v téme staroveký Rím

Pre potreby projektu Bezhraničná antikvita realizovaného Trnavskou univerzitou v Trnave a budapeštianskym Múzeom krásnych umení v rámci Programu cezhraničnej spolupráce Maďarská republika - Slovenská republika 2007 - 2013, ktorý podporil Európsky fond regionálneho rozvoja, sme zosumarizovali niekoľko námetov na využitie aktivizujúcich metód v práci s témou staroveký Rím vo formálnej a neformálnej výchove a vzdelávaní. Pre mnohé z predstavovaných aktivít bol inšpiráciou internet, jednotlivé aktivity boli čiastočne







upravené. Z dôvodu limitovaného priestoru ich uvádzame ako sumár podnetov, ktoré je v praxi potrebné viac rozvinúť a prepracovať. Úspešná realizácia predložených aktivít žiakmi a študentmi nie je možná bez dobrého naštudovania problematiky starovekého Ríma. Sú pre nich teda motiváciou pre štúdium, vlastnú aktivitu a kreativitu, a v neposlednom rade i zábavu. V mnohých prípadoch môže byť téma starovekého Ríma nahradená inou témou, resp. historickým obdobím.

- Vytvorenie turistického sprievodcu starovekým Rímom pre cestovateľov v čase (môže obsahovať napr. pamiatky, kde sa zabaviť, služby, kultúrne aktivity atď.).
- Namaľovanie propagačného plagátu pozývajúceho na gladiátorské hry do Kolosea alebo na divadelné predstavenie antickej drámy alebo komédie.
- Zhotovenie galérie rímskych vládcov (obrazy alebo busty) s popismi obsahujúcimi ich charakteristiky a príp. doplnenie o ich porovnanie (napr. Klaudius, Nero, Hadrián, Konštantín).
- Vytvorenie knihy alebo internetovej stránky rímskych objavov a vynálezov.
- Modelovanie rímskej keramiky a jej výzdoba.
- Príprava a realizácie kampane zameranej na verbovanie nových členov rímskej armády (poukázanie na uniformy, tréning, zbrane, život v tábore).
- Zhotovenie komixu o živote v starovekom Ríme.
- Vytvorenie štandárd triedy podľa vzoru štandárd rímskej armády.
- Hra na detektívov – pátranie po tom, kde všade na Slovensku zanechali Rimania stopy, ako postupovali v obsadzovaní nášho územia (rekonštrukcia).

- Zorganizovanie starovekej rímskej zábavy (spojené s informáciami o tom, pri akých príležitostiach sa schádzali, čo jedli, aký bol zasadací poriadok, program).
- Nacvičenie starovekej rímskej divadelnej hry a jej prípadné hranie pred ostatnými žiakmi a študentmi školy.
- Výroba vlastnej mozaiky podľa vzoru starovekých rímskych mozaík.
- Ilustrovanie príbehov z rímskej mytológie a hľadanie paralel so súčasnosťou.
- Usporiadanie zhromaždenia rímskych bohov s ich predstavením (napr. akú mal moc, akú podobu, ako ho uctievali, kde mal chrám).
- Výroba papiera a následne zvitkov s informáciami alebo príbehmi z dôb starovekého Ríma, ktoré považujú žiaci a študenti za hodné zaznamenania (doplnené o zdôvodnenie prečo ich považujú za dôležité).
- Zorganizovanie olympijských hier s otváracím ceremoniálom (naštudovanie si priebehu otváracieho rituálu, oboznámenie sa s prvými olympijskými disciplínami).
- Hľadanie chýb v historických filmoch z čias starovekého Ríma.
- Otvorenie Venušinho salónu krásy (diskusia o starovekom ideáli krásy, pomôckach a prípravkoch na skrášľovanie, praktické vyskúšanie si starovekej rímskej módy, účesov.
- Zorganizovanie stretnutia rétorov (oboznámenie sa s umením a zásadami rétoriky, príprava vlastných vystúpení na zadanú tému).

Záver

Aktivizujúce metódy vo výchove a vzdelávaní sú prostriedkom pre zvýšenie motivácie žiakov a študentov pre aktívne učenie sa, napomáhajú chápať informácie a udalosti v širších súvislostiach, poskytujú možnosť pre simulované i reálne prežitie situácií, sú priestorom pre učenie sa prostredníctvom činnosti. Zároveň však kladú aj zvýšené nároky na učiteľa a vychovávateľa na prípravu a realizáciu samotnej vyučovacej hodiny alebo výchovnej činnosti, nezriedka sú organizačne, materiálne a časovo náročné. Uvedomujeme si, že v súčasnom systéme výchovy a vzdelávania nie je vždy ľahké ich uplatniť. Nemali by sme však na ich použitie rezignovať, nakoľko majú preukázateľne pozitívny vplyv na motiváciu učiť sa i na osvojenie si rozličných vedomostí a zručností. Mali by sme ich vnímať ako šancu pre hľadanie medzipredmetových vzťahov, spoluprácu s kolegami, sprostredkovanie učenia sa prostredníctvom dlhodobejších projektov, ako aj pre hľadanie efektívnych spôsobov dopĺňania sa formálnej a neformálnej výchovy a vzdelávania.

Autor

Mgr. Peter Lenčo, PhD.
Katedra pedagogických štúdií
Pedagogická fakulta Trnavskej univerzity v Trnave
Priemyselná 4
SK- 918 43 Trnava
e-mail: peter.lenco@truni.sk

Activating teaching methods with focus on Ancient Rome

Peter Lenčo

The theoretical frame we use for activating teaching methods is experiential education. It is an approach that aims at holistic personality development. In short, it is a facilitated form of active social learning. The most common mistake when conducting experiential activities is the failure to exploit their potential especially when it comes to reflexion, which helps to connect the experience with real life situations, internalize what has been experienced and transfer it into the child's values, norms, behaviour and knowledge. We would like to emphasize that rather than being in opposition to the traditional methods of education and upbringing, experiential education expands, supplements and enriches them, which maximizes the learning effect.

In literature we find different classifications of activating teaching methods. The most frequently discussed include problem-based learning, various games, discussion methods, situational and simulation methods, dramatization methods and other specialized methods such as learning by projects. The first prerequisite for using these methods is having good knowledge of them, the second prerequisite is applying them with possible adaptation to the actual conditions, and the third prerequisite is their adequate evaluation.

The use of activating teaching methods can be illustrated on the theme of Ancient Rome. The methods could be:

- Creating a tourist guide to Ancient Rome for travellers in time (it could include monuments, services, cultural activities, etc.).
- Detective game – searching for places in Slovakia where the Romans left traces, how they proceeded in occupying our territory (reconstruction).
- Organizing an Ancient Roman party (including information about occasions on which they gathered, food they ate, the seating plan, the programme, etc.).

Activating teaching methods serve as a tool for enhancing pupils' and students' motivation to learn through doing. At the same time their preparation and realization pose increased demands on the teacher. However, we should not give up using the methods, since they have positive influence on students' motivation to learn and on acquiring skills and knowledge. We should perceive them as an opportunity to look for interdisciplinary relations, cooperate with colleagues, provide learning by long-term projects, and search for effective ways of combining formal and informal education.



„Ars venustatis.“ Kozmetická starostlivosť v antickom Ríme

Lucia Nováková

Viaceré kozmetické procedúry, ktoré sa používajú dodnes, majú svoj pôvod v antickom Grécku a Ríme. V letnom tábore v Jedlinách boli pre žiakov 1.-8. ročníka základných a 1. ročníka stredných škôl pripravené rôzne kreatívne workshopy, kde sa účastníci mohli hravou formou oboznámiť s antickou kultúrou. Starostlivosť o zovňajšok má dôležitú úlohu v každodennom živote moderného človeka. Nebolo tomu inak ani v starovekom Ríme. Cieľom kreatívneho workshopu s názvom „Rímsky salón krásy Venustas“ bolo priblížiť žiakom rozmanité kozmetické procedúry, o ktorých informujú antickí autori a sú doložené archeologickým materiálom v podobe nástrojov či pomôcok. Účastníci workshopu sa takto napríklad dozvedeli, že farbenie vlasov, depiláciu, dentálnu hygienu, masáž, aplikáciu pílingu, krémov, pleťových masiek alebo líčidiel poznali už starí Rimania - rovnako muži ako aj ženy. Písomným svedectvom sú doložené rôzne receptúry, ktoré do istej miery využíva aj moderná dermatológia a kozmetika. Viaceré nebezpečné, komplikované či bizarné zložky antických kozmetických prípravkov bolo možné nahradiť súčasnými,



alebo ich úplne vynechať. Niektoré domáce pleťové masky alebo prírodná kozmetika sa takmer v ničom neodlišujú od antických vzorov. Rímsky portrét poskytuje takmer komplexné informácie o dobovej móde týkajúcej sa líčenia, úpravy obočia, vlasov alebo doplnkov. Cieľom jednotlivých aktivít bolo získané vedomosti o každodennom živote starovekého človeka uplatniť v praxi hravou formou a rozvinúť diskusiu účastníkov. Antickí autori poskytujú rôzne, často humoristicko-satirické informácie zo zákulisia súkromného života Rimanov.

Z archeologických nálezov poznáme veľké množstvo toaletných pomôcok, ktoré slúžili rôznym účelom. Básnici, autori divadelných hier, učenci, historici, lekári či cirkevní otcovia pomáhajú dopĺňať medzery v poznaní každodenného života antického človeka. Rimania sa spočiatku stavali ku kozmetickým procedúram skôr odmietavo, ale veľké množstvo vonných látok a parfumov dovážaných z rôznych častí Rímskej ríše, našlo veľmi rýchlo svoje uplatnenie. K výraznejšiemu progresu v starostlivosti o tvár, telo a vlasy - podľa gréckeho vzoru - dochádza v 3. stor. pred Kr. V dobe cisárskej už venovali pozornosť každodennej starostlivosti o zovňajšok rovnako muži ako aj ženy. Väčšina kozmetických procedúr bola spojená s kúpeľom - preto sa odohrávala v kúpeľoch samotných alebo v súkromných priestoroch bohatých občanov. Kozmetická starostlivosť spojená s kúpeľníctvom a kúpeľnými procedúrami je jedným z mnohých odkazov na živú antickú tradíciu, ktorá pretrvala aj v nasledujúcich obdobiach (*Sipekiová/Juríková 2009, 42-46*).



Medzi základné estetické požiadavky bolo zbaviť tvár aj telo nežiadaného ochlpenia. Chĺpky z podpazušia si odstraňoval každý, zatiaľ čo depilácia nôh bola žiadaná predovšetkým u žien. Holenie tváre u mužov sa stalo populárne až okolo roku 300 pred Kr., jedným z prvých pravidelne holiacich sa Rimanov bol Scipio Africanus Mladší (*Plin. Nat.7.59*). Rímski mladíci, dbajúci o svoj zovňajšok, experimentovali s holením podľa dobovej módy (*Mart. 2.62, 3.74, 6.56, 9.27*). Na náhrobných pamiatkach z prostredia provincií je napríklad vidieť rôzne typy účesu, ktoré prevládali medzi rímskymi vojakmi (*Ďurianová 2011, 35-62*).

Odstraňovanie chĺpkov z tváre sa riadilo presnými pravidlami: iné techniky si vyžadovalo odstraňovanie chĺpkov na brade, nad perou a lícach ako aj zastrihávanie chĺpkov v nose. Väčší porast sa odstraňoval britvou alebo nožíkmi a nožnicami na vlasy (lat. *forfex*).

Medzi časovo náročnejšie, ale aj trvanlivejšie metódy patrilo vytrhávanie jednotlivých chĺpkov pinzetou (lat. *volsella*) alebo aplikácia depilačnej pasty (gr. *ψίλωθρον*, lat. *psilothrum, philotrum, dropax*). Pred nanášaním pasty bolo potrebné chĺpky mechanicky oslabiť alebo odstrániť: ochlpenie na nohách sa odstraňovalo trením pemzou (najlepšia pemza bola biela, ľahká a pórovitá), čím sa odstránili aj odumreté bunky pokožky. Medzi menej populárne metódy patrila aplikácia parazitov, ktoré spôsobovali vypadávanie ochlpenia (napr. Phthiraptera) alebo opaľovanie chĺpkov ohňom (*Künzl 1998, 76-82; Plin.Nat. 28.163*). Depilačné pasty boli , v po-

rovnaní so súčasnými, určite menej účinné než dnes. Organické zložky zvieracieho pôvodu (z vnútorností rôznych morských živočíchov, pijavíc a žiab) zmiešané s octom alebo olejom mali za úlohu odstrániť a oslabiť chĺpky a zabrániť rastu nových. Používanie rôznych druhov živíc (známa bola napr. pasta z Bruttia) na podobné účely naznačuje, že sa mohlo jednať o epiláciu: pastou sa odstraňovali jednotlivé chĺpky aj s korienkami. Epiláciu voskom Rimana s najväčšou pravdepodobnosťou nepoznali, aj keď je vosk spomínaný ako jedno z častých spojív pri rôznych zmesiach.

Na aplikáciu týchto pást slúžil okrem iného aj strigilis (používal sa nielen na odstraňovanie piesku a prachu po atletických cvičeniach, ale aj na roztieranie vonných mastí a ľahké masáže). Pokožku bolo nutné po depilácii očistiť a zabezpečiť jej výživu v podobe zábalov a mastí. Oplachovalo sa vodou s prímesou rôznych solí a éterických olejov - zvyčajne najprv studenou, následne teplou. Na šetrné čistenie pleti sa používalo aj mlieko alebo tuk získaný z ovčej vlny (lat. oesypum). Záverečnú starostlivosť predstavovalo natieranie pokožky výživnými a vonnými masťami, ktorých základ tvorili rastlinné oleje (predovšetkým olivový) alebo zvierací tuk. Po kúpeli sa venovala náležitá pozornosť manikúre a pedikúre: už vtedy poznali manikúrové sety pozostávajúce z kliešťikov na nechty, pilníka, špáradiel na čistenie nechtov a špachtličiek na nechtovú kožičku (*Jackson 1993, 165-169*). Na odstránenie suchej a drsnej kože či regeneráciu nechtového lôžka sa používali rôzne druhy rastlinných olejov. Nanášali sa jednoducho pomocou tyčinky alebo štetca a pod. Hlavnou zložkou parfumov boli oleje a aromatické rastlinné látky, ktoré sa nanášali na telo a vlasy. Obľúbené boli predovšetkým ťažké vône nardu a myrhy (*Ov.Ars 3.279-280*).

Gréci a Rimania patrili medzi priekopníkov dentálnej hygieny. Biele a zdravé zuby boli jedným z najdôležitejších znakov fyzickej krásy antického človeka (*Ov.Ars 3.279-280*). Na mechanické odstránenie zubného kameňa a povlaku slúžili špáradlá (gr. *odontoglyfon*), predchodca dnešnej zubnej kefky v podobe drevenej paličky s opracovaným ukončením v podobe jemných drevných častí (vlákien) alebo aplikácia „zubného“ prášku z rôznych prímesí (Adkins/Adkins 2011, 347). Ústne vody a cukríky odstraňovali nepríjemný zápach a slúžili aj ako prevencia proti vzniku zubného kazu. Samotné prímesi „zubného“ prášku sú niekedy dosť bizarné: predovšetkým sa používala pemza, ktorú bolo možné nahradiť popolom alebo rozomletou zmesou zvieracích kostí, často s prímesou myrhy, medu, vína a rôznych byliniek (*Plin.Nat.28.178, 30.22, 36.156*). V prípade straty zubu sa vyhotovili zubné protézy



z kosteného materiálu (napr. slonoviny), ktoré boli v čeľusti upevnené zlatými drôtikmi. Už Zákony XII tabúľ nariaďovali, aby boli telesné pozostatky pochované spolu s týmito „mostíkmi“ (*Green 1979, 381-392*). Niektorí uštipační antickí autori sa vysmievajú bohatým Rimanom, ktorí nosili falošné zuby (*Mart.14.56*) Uši sa čistili špeciálnymi kostenými alebo kovovými lyžičkami (lat. *auriscalpium*).

V starovekom Ríme bola pomerne rozvinutá škála dermatokozmetiky na mastnú, suchú alebo citlivú pleť. Viacerí antickí autori (predovšetkým Ovídius, Plínius St., Galén) spomínajú konkrétne recepty, ktoré mali pleti prinavrátiť jemnosť, jas a odstrániť vyrážky alebo vrásky. Obľúbenou prímesou do masiek na tvár a telo bol med (za najkvalitnejší bol pokladaný attický), do ktorého sa pridávali rôzne ingrediencie (*Ov.Med.53-6*). Iným populárnym spojivom bola jačmenná kaša alebo zomleté strukoviny (lat. *lomentum*): zatiaľ čo med pleť vyživoval, jačmenná kaša ju pomáhala udržiavať hydratovanú a jemnú. Do obidvoch sa pridávali rôzne prímesi rastlinného, živočíšneho alebo minerálneho pôvodu (niektoré z nich používa aj moderná kozmetika): kadidlo, myrha, lupene ruží, cibuľky narcisov, fenikel, vika, špalda, vlčí bôb, ale aj vajíčko či liadok (*Olson 2008, 63-9*). Dôležitý význam, rovnako v lekárstve ako aj v kúpeľníctve a kozmetike, mali živočíšne tuky. Na odstránenie vyrážok sa napríklad preferoval hydinový tuk (*Plin. Nat.28.184-8*).

Antickí autori často spomínajú *oesypum* z ovčej vlny, pripomínajúci lanolín, ktorý sa používal na šetrné čistenie pleti. Lanolín sa aj dnes používa pri čistení textilu a koží ako aj v kozmetike. Aj to najkvalitnejšie oesypum malo ale charakteristický odpudivý zápach (*Iuvenalis, Sat.6.471-73*). Odstraňovaniu vrások a ich vyhládzaniu, ako aj rozjasňovaniu pleti, sa venovala náležitá pozornosť. Poppaea Sabina zaviedla nový kozmetický prípravok, pozostávajúci z lomenta nasiaknutého oslím mliekom, ktorý sa na pokožku aplikoval a nechal pôsobiť celú noc, zatiaľ čo ráno sa oslím mliekom aj zmýval (*Plin.Nat.28.183*). Súčasťou procedúry bola masáž. Oslie mlieko sa mohlo používať tiež pri kúpeli. Na odstránenie vrások sa do základnej zmesi pleťových masiek pridávali prírodné látky a za studena lisované oleje (z vŕbových semienok, bôbu), ale aj vínny kvas a iné látky (*Ov.Med. 83-98; Cels. 5.56; Plin.Nat. 13.126; 30.75, 116; 32.106*). Medzi menej vábne prísady patril špik zo zvieracích kostí alebo pot gladiátorov. Kozmetické prípravky, ktoré boli uskladňované v úzkych dózičkách (najčastejšie sklenených), sa vyberali špeciálnymi špachtličkami a lyžičkami (lat. *ligula*).

Ak zlyhali uvedené skrášľovacie procedúry, boli na rade líčidlá. Rimanky používali dekoratívnu kozmetiku veľmi často. U mužskej časti populácie bol make-up bežný predovšetkým v divadle, ale aj v nevestincoch a pod. (*Stewart 2007, 82-95*) Napriek neustále sa meniacej móde vždy dominovala bledá, pestovaná pokožka, červené pery a líca a zvýraznené oči s obočím. Rady určené ženám, ktoré sa týkajú nielen líčenia, poskytuje vo svojom diele Umenie milovať

Ovídius: *„Ak chcete bledé mať líca, nuž pomáhate si kriedou; Akže ste málokrvné, šminka vám oživí tvár. Obočie prikleslíte si všade, kde málo je brv, umelú šošovičku lepíte na zdravú pleť; viete si podfarbiť oči a hĺbku im uhlíkom pridať alebo šafranom, ktorým oplýva kydniansky breh.“* (*Ov. Ars. 3.4.41-50*, prel. V.Mihálik) Líčidlá sa - rovnako ako iné farebné pigmenty - vyrábali z rastlinných, živočíšnych alebo minerálnych látok. Základným farbivom pre bledú pokožku bola žiaľ zdraviu škodlivá olovená beloba (gr. *psimýthion, lat.cerussa*). Získavali ju syntéticky: rozdrvením a zahrievaním medziproduktu, ktorý vznikol pri reakcii olova so silnou kyselinou (napr. octom). Prášok sa na pleť nanášal štetcom alebo pomôckou pripomínajúcu „labutienku“. Pleť sa mohla vybieliť aj použitím prípravku nazývaného creta alebo melinum. Creta bola špeciálna jemná hlinka z Kréty (niekedy nahrádzaná hlinkou zo Samu, Chiu alebo Selinunta), ktorá sa používala aj na bielenie stien alebo čistenie odevu. Najkvalitnejšie melinum pochádzalo z Mélu a používali ho predovšetkým umelci (*Plin.Nat.35.194-8; 34.175*).

Oči, riasy a obočie boli často zvýrazňované tmavou farbou, najčastejšie prípravkom zo sadzí a uhlíku (lat. *fuligo, favilla*), ktorý sa používal aj pri farbení vlasov. Účelom bola jednoznačne optická korekcia - zväčšenie očí a zvýraznenie pohľadu. Iným materiálom mohol byť antimón (lat. *stibium*). Podľa aktuálnych trendov v móde si tak Rimania mohli napr. domaľovať a zvýrazniť obočie, ktoré sa malo stretávať tesne nad koreňom nosa. Na viečka sa zvyčajne aplikoval prí-







pravok zo šafranu (za najkvalitnejší bol pokladaný šafran z Kilíkie), ktorý mal pripomínať prirodzenú farbu pokožky. Archeologickými nálezmi je doložené používanie farebných pigmentov, ktoré boli uskladnené v špeciálnych pyxidách z dreva, kosti, alabastru alebo iných materiálov (*Dövener 1995, 103-104*). Farby na pery a líčka (lat. f*ucus, purpuriscum, rubrica*), spomínané antickými autormi, boli väčšinou rastlinného pôvodu: rozdrvené alebo vylúhované kvetné lupene (*Stewart 2007, 83-91*). Používali sa aj minerály (lat. *minium*) alebo alkaloidy (lat. *nitrum*). Pigment sa najčastejšie pripravoval na kamenných paletách (*Riha 1986, 43-45*). Líčidlá sa nanášali na tvár štetcom alebo sa roztierali prstami. Na miešanie, prípravu a aplikáciu farieb a líčidiel sa používali rôzne špachtličky a stierky, ktoré mali mnohostranné použitie rovnako v kozmetike ako v medicíne. Prípadné nedostatky a chyby krásy retušovali aj jemné kožené náplaste (lat. *splenia*) rôzneho tvaru: napr. polmesiaca či hviezdy. Nosili ich najmä bohatí prepustenci, ktorí sa takto snažili zamaskovať znaky po otroctve. Mohli slúžiť aj ako znamienka krásy na tvári, ktoré nosili ženy rovnako ako muži.

Kozmetická starostlivosť by nebola úplná bez starostlivosti o vlasy a účes. Od helenistického obdobia sa viac preferovali predovšetkým umelé vlny a vlasy vyčesané na temene, ktoré odhaľovali šiju. Bohaté Rimanky obľubovali komplikované účesy, ktoré boli zhotovované pomocou vláseniek (lat. *capillamentum*) a zdobené stužkami, členkami alebo ihlicami. Ihlice sa používali počas celej doby rímskej nielen na úpravu, fixáciu a dekoráciu účesu, ale aj na spájanie odevu či v medicíne a pod. (*Hrnčiarik 2012, 316-320*) V prípade, že nedisponovali bohatou hrivou, používali vlasové vypchávky (lat. *orbis*) alebo parochne. Parochne sa predávali na trhu pri Herkulovom chráme v Ríme. Najväčší dopyt bol predovšetkým po svetlých germánskych ale aj britských vlasoch. Tmavé vlasy sa niekedy dovážali až z ďalekej Indie. Farbenie vlasov u mužov i žien bolo pomerne bežným zvykom, rozšíreným medzi viacerými spoločenskými vrstvami. Farebná paleta bola bohatá: od tmavohnedej až čiernej po blond farbu, ktorá bola žiadaná predovšetkým medzi občanmi s tmavšou pleťou. Zosvetľovanie tmavých vlasov a farbenie šedín bolo bežné už v dobe rímskej republiky. Doložené sú nasledujúce farby: odtiene červenej (lat. *rutilus, rufus*), zlatej a plavej (lat. *falvus, aureus*) a tmavej až čiernej farby (lat. *corvus, ater, niger, denigro*).

Proces farbenia závisel od druhu farbiva. Na vlasy sa nanášal farbiaci roztok, ktorého hlavnou zložkou bola voda, mlieko, olej, ocot alebo kyslé víno. Používali sa aj farbiace masky s prímesou vosku, ktoré sa na vlasoch nechávali pôsobiť celú noc. Nakladali sa štetcom, hrebeňom alebo hubkou. Práve hrebene (lat. pecten) z rôznych materiálov patria medzi archeologické nálezy známe zo všetkých častí Rímskej ríše (*Hrnčiarik 2012a, 40-41*). Niekedy bolo potrebné pôsobenie slnečného svetla, ktoré urýchľovalo reakciu. Inokedy mohli byť vlasy ovinuté kusom látky a farbivo sa na nich ponechalo až do úplného vysušenia. Bolo treba dávať pozor - tak ako dnes - aby sa farba nedotýkala pokožky tváre (*Gal. Nat. Fac.14.4.2.; Plin. Nat.24.10,15,42,52*). Dôležitú úlohu pri stmavovaní vlasov malo olovo: farbiaci roztok bol často umiestnený v olovených nádobách. Farba mohla mať rôzne zložky (olovo, železo, hliník, hlinka - lat. *ampelitis terra*). Niektoré prímesi živočísneho pôvodu sú pomerne odpudivé (popol z dážďoviek, pi-







javice v kyslom víne atď. *Marcellus, De Medicamentis 7. 6*). Vínne usadeniny mali napr. zafarbiť vlasy na zlato-červeno. Na vytvorenie farbiacej zmesi sa často používali rastlinné prípravky: listy cyprusov, vika, orechy, bôbové struky, myrta, agát, moruša, černica, baza, levanduľa a pod. Odporúčal sa aj popol z rôznych rastlín (napr. divozel a palina). Na vymývanie farbiva sa používalo sapo, galský alebo germánsky produkt, ktorý - okrem iného - plnil funkciu dnešného mydla. Základom bol zvierací tuk zmiešaný s popolom (predovšetkým z buku a hrabu). Predával sa v tuhej alebo tekutej podobe. Práve vďaka možným prímesiam z nezrelých orechov a žaluďov sa používal aj na farbenie vlasov a slúžil predovšetkým na získanie červenkastých odtieňov (*Plin.Nat.28.51*).

Autor

Mgr. Lucia Nováková, PhD.
Katedra klasickej archeológie,
Filozofická Fakulta Trnavskej univerzity v Trnave
Hornopotočná 23
SK -918 43 Trnava
e-mail: lucia.novakova@truni.sk

"Ars venustatis." Cosmetic care in Ancient Rome

Lucia Nováková

Several cosmetic procedures that are used today originated in ancient Greece and Rome. In the summer camp, students of grades 5-8 of primary schools and grade 1 of secondary schools participated in creative workshops where they learned about ancient culture in a playful way.

Care about appearance plays an important role in daily life of modern man, just as it did in ancient Rome. The purpose of the creative workshop called "Roman beauty salon Venustas" was to show the students various cosmetic procedures, which are discussed by ancient authors and are richly documented by archaeological material in form of tools or aids. The participants learned that hair colouring, depilation, dental hygiene, massage, and application of cream, peel-off masks, face masks and make-up were known by ancient Romans, both men and women. There is written evidence of various procedures that are also used by modern dermatology and cosmetics. The dangerous, complicated or bizarre components of ancient cosmetic substances have been replaced with current ones or omitted completely. Some home-made face masks and natural cosmetics differ little from their ancient predecessors. On the other hand, the complicated hair styles worn by rich Roman women required not only time but first of all great skill. The Roman portrait provides almost comprehensive information about contemporary fashion of hair styles and eyebrows. Regarding make-up, a fair, well kept complexion, red lips and cheeks, and accentuated eyes and eyebrows were always dominant despite the constantly changing fashion. Make-up, like other colour pigments, was made from plant, animal or mineral substances.

The aim of the student activities was to use the acquired knowledge about daily life of an ancient Roman in a playful way and prompt a discussion, since ancient authors often provide humoristic or satiric information from Romans' private lives.



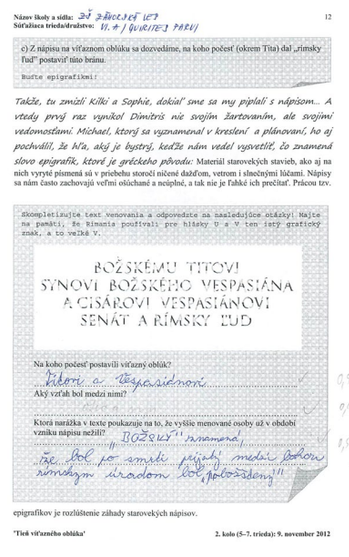
Latinčina na rôznych stupňoch škôl v minulosti a dnes

Nicol Sipekiová

Vďaka korešpondenčnej súťaži Tieň víťazného oblúka v rámci medzinárodného projektu Bezhraničná antikvita – Határtalan antikvitás ožila téma antiky a antikvity v mnohých základných a stredných školách na Slovensku aspoň na isté obdobie výraznejšie, ako býva zvykom. Nielen počty tých, ktorí sa do súťaže zapojili, ale predovšetkým dosiahnuté výsledky zreteľne ukázali, že záujem o antické dejiny a kultúru je stále prítomný a aktuálny aj napriek úzkemu vyučovaciemu priestoru, ktorý sa na nižších stupňoch škôl výučbe najvýznamnejších starovekých a kultúrnych dejín venuje. Hlbšie spoznávanie antickej histórie a kultúry je však bez prítomnosti a znalosti klasických jazykov, resp. aspoň jedného z nich, a to latinčiny, takmer nepredstaviteľné a prakticky nemožné. Latinčina – v súčasnosti najčastejšie označovaná ako jazyk mŕtvy, no pred niekoľkými storočiami ešte jazyk každodenný a univerzálny, ktorý sa nielen vyučoval, ale v ktorom sa aj vyučovalo.

Pri pohľade späť na históriu a metódy vyučovania latinčiny treba v súvislosti s rozvojom základného a stredného školstva v našom regióne aspoň stručne spomenúť jezuitské školstvo 16. až 18. storočia, ktoré zohralo v dejinách uhorského školského systému významnú úlohu. Tento vzdelávací systém sa na každom svojom stupni vyznačoval nasledovaniahodnou organizovanosťou a stabilitou, pričom poslaním každej jezuitskej školskej ustanovizne gymnaziálneho typu bolo poskytnúť gramaticko-poeticko-rétorickú vzdelanosť (*Sopko 1986, 86-88*), ktorej základným pilierom bolo vyučovanie latinského jazyka. Alfou a omegou štúdia na šesťtriednom gymnáziu teda bolo, aby žiaci nadobudli dôkladnú a spoľahlivú znalosť latinčiny pre ďalšie štúdium či uplatnenie v praxi.

Nové pomery v štátoprávnej, ekonomickej i kultúrno-spoločenskej oblasti však od polovice 18. storočia postupne prinášali so sebou potrebu obnovy a zmien, ktoré sa dotýkali každej oblasti života, vrátane vzdelávania a školstva. V novodobých dejinách školstva, pod čím rozumieme približne posledné dve storočia, môžeme hovoriť o niekoľkých významných míľnikoch (1777 Ratio Educationis; 1844 zákon o štátnom jazyku; 1890 dovtedy povinná starogréčtina sa stáva voliteľným predmetom; povojnové roky: latinčina sa degraduje na fakultatívny predmet), ktoré markantne ovplyvnili „dianie" v školstve, predovšetkým v strednom školstve, a vďaka ktorým sa vyučovanie latinčiny postupne obmedzovalo a posúvalo z centrálnej pozície na okraj pozornosti.


Názov školy a sídlo: ZŠ Školská 123
Súťažiaca trieda/družstvo: II. A / Quiriti Parvi
12

c) Z nápisu na víťaznom oblúku sa dozvedáme, na koho počesť (okrem Títa) dal „rímsky ľud" postaviť túto bránu.

Buďte epigrafikmi!

Takže, tu zmizli Kiki a Sophie, dokiaľ sme sa my pipľali s nápisom... A vtedy prvý raz vynikol Dimitris nie svojím žartovaním, ale svojimi vedomosťami. Michael, ktorý sa vyznamenal v kreslení a plánovaní, ho aj pochválil, že hľa, aký je bystrý, keďže nám vedel vysvetliť, čo znamená slovo epigrafik, ktoré je gréckeho pôvodu. Materiál starovekých stavieb, ako aj na nich vyryté písmená sú v priebehu storočí ničené dažďom, vetrom i slnečnými lúčami. Nápisy sa nám často zachovajú veľmi oškodené a neúplné, a tak nie je ľahké ich prečítať. Prácou tzv.

Skompletizujte text venovania a odpovedzte na nasledujúce otázky! Majte na pamäti, že Rimania používali pre hlásky U a V ten istý grafický znak, a to veľké V.

BOŽSKÉMU TITOVI
SYNOVI BOŽSKÉHO VESPASIÁNA
A CISÁROVI VESPASIÁNOVI
SENÁT A RÍMSKY ĽUD

Na koho počesť postavili víťazný oblúk?
Titovi a Vespasiánovi.

Aký vzťah bol medzi nimi?

Ktorá narážka v texte poukazuje na to, že vyššie menované osoby už v období vzniku nápisu nežili?
„Božský" znamená, že bol po smrti prijatý medzi bohov rímskym úradom bol apoteózený.

epigrafikov je rozlúštenie záhady starovekých nápisov.

'Tieň víťazného oblúka' 2. kolo (5.–7. trieda): 9. november 2012

Vedomé vytláčanie latinského jazyka zo škôl pretrvávalo aj v priebehu 20. storočia a viedlo dlhodobo k dramatickej situácii na poli vyučovania latinčiny. Niet preto divu, že hneď po nežnej revolúcii v roku 1989 sa hlasy zainteresovaných ozývali čoraz hlasnejšie a hľadali možnosti riešenia neblahého stavu. Aj keď po politických zmenách v roku 1989 vznikali nové predstavy a nádeje na znovuzrodenie klasických jazykov v našich školách, žiaľ, ešte aj v súčasnosti možno iba triezvo konštatovať, že latinčina sa do učebných osnov zaradila ako povinný predmet len v niekoľkých školách s dlhoročnou tradíciou (*Karabová 2011, 77*), ale vo väčšine prípadov stále zostáva stáť pred zatvorenými dverami základných a stredných škôl. Ba dokonca možno predpokladať, že stav vo vyučovaní klasických jazykov na gymnáziách v porovnaní so stavom na začiatku 90-tych rokov minulého storočia, ktorý v ankete zmapovala Slovenská jednota klasických filológov pri SAV (*Škoviera 1992/1993, 64-69*), sa vôbec nezlepšil. Spomínaná anketa vtedy nielen zisťovala aktuálny stav vo vyučovaní klasických jazykov, ale tvorcovia ankety, vychádzajúc zo zistených poznatkov a skúseností, aj predložili Ministerstvu školstva, mládeže a športu Slovenskej republiky svoje stanovisko a návrhy, ktoré žiaľ neboli dostatočne zohľadnené a akceptované v ďalšom rozvoji nášho školstva.

Postavenie latinčiny dnes na nižších stupňoch škôl teda môžeme charakterizovať ako biedne a latinčina naďalej ostáva vo svojej podradnej úlohe na periférii stredoškolských osnov prevažne na úrovni povinne voliteľného alebo iba voliteľného predmetu. Pritom určite nikoho netreba presviedčať o tom, že štúdium latinčiny prináša výlučne pozitíva (logické a racionálne myslenie, schopnosť kriticky uvažovať, ľahšie štúdium cudzích jazykov, odbornej terminológie a pod.), predsa ju však naša doba, ktorá užitočnosť všetkého meria len kritériom praktickej využiteľnosti, neustále podceňuje.

Inak sa javí situácia na úrovni slovenských vysokých škôl a univerzít, kde sa latinčina študuje jednak ako študijný odbor, jednak ako povinne vyučovaný jazyk pre filologické, resp. nefilologické odbory, a napokon ako voliteľný predmet. Netreba zvlášť zdôrazňovať známy fakt, že u prevažnej časti vysokoškolských študentov, či už ide o študentov odboru latinčina alebo o iný odbor, je znalosť latinčiny takmer nulová pri nástupe na univerzitné štúdium. Univerzita sa tak stáva miestom, kam sa presunulo vyučovanie latinčiny od jej základov, aby suplovalo chýbajúce elementárne vzdelanie danej disciplíny, ktoré kedysi študenti získavali na gymnáziách.

Jedným z troch klasicko-filologických pracovísk na Slovensku, ktoré zabezpečuje štúdium jednoodborovej latinčiny i rôzne kurzy latinského jazyka pre iné študijné odbory (história, klasická archeológia, dejiny a teória umenia, filozofia, etika,

psychológia) je Katedra klasických jazykov Filozofickej fakulty Trnavskej univerzity. Jej primárnym cieľom je zabezpečovanie výučby obligátnych základných disciplín klasickej filológie v rámci bakalárskeho a magisterského štúdia. Počas svojej 20-ročnej existencie ponúkala katedra štúdium latinčiny nielen ako samostatný odbor, ale aj ako dvojodborové štúdium v kombinácii s históriou, klasickou archeológiou a filozofiou.

Výučba v odbore klasické jazyky sa zameriava najmä na osvojenie si normatívnej latinskej gramatiky a na preklad či výklad diel predpísaných starovekých autorov. V pedagogickom procese, ako aj v rámci vedeckého výskumu patrí medzi priority tohto pracoviska výskum tradícií v novších historických obdobiach so zameraním na novolatinskú spisbu z produkcie pôvodnej Trnavskej univerzity (1635 – 1777). Neoddeliteľnú súčasť výučby tvorí aj grécistika, ktorá sa realizuje v kurzoch gréckeho jazyka okrem klasických filológov aj pre filozofov a klasických archeológov.

Katedra klasických jazykov disponuje aj unikátnou knižnou zbierkou, seminárnou knižnicou Okalianum, ktorá poskytuje výborné podmienky pre štúdium i vedecké bádanie. Túto ojedinelú zbierku, ktorá obsahuje cca. 3500 titulov (grécke a latinské texty, preklady, gramatiky, slovníky, vedeckú literatúru a novolatinské písomníctvo) dostala katedra do daru od prvého slovenského profesora klasickej filológie Miloslava Okála. V záujme zachovania celistvosti pôvodnej Okálovej zbierky vznikla novšia časť knižnice Neookalianum, ktorá zhromažďuje novšiu domácu i zahraničnú odbornú literatúru z oblasti klasickej filológie a príbuzných odborov (*Škoviera/Sipekiová/Juríková 2002, 90-91*).



Autor

Mgr. Nicol Sipekiová, PhD.
Katedra klasických jazykov
Filozofická fakulta Trnavskej univerzity
v Trnave
Hornopotočná 23
SK -918 43 Trnava
e-mail: nicol.sipeki@gmail.com

Latin at different levels of education in the past and recently

Nicol Sipekiová

The realization of the mailing competition called The Shadow of Arch has brought to the fore the question of Ancient history and culture together with the question of Latin language knowledge. Students got acquainted with not only the historical monuments, history and realities of ancient Rome, but also had the opportunity to learn about several written documents as the valuable ancient heritage even though mostly in translated version only.

Following this fact we have focused our attention on the question of Latin as a school subject at our schools. Considering the recent unpleasant state in this field as a result of regression lasting more than two hundred years, we regarded beneficial to briefly outline the period of Latin language development which had a crucial effect on its survival. Although the competition was addressed to students of grammar and secondary schools, we have not evaluated the situation of Latin in these schools only. In comparison with the previous Latin language teaching realized at lower level education the modern school system has moved it to academic zone. For that reason we have extended our attention regarding the status of Latin language in educational processes and its usage in practice to education at universities, too.

Concerning the previously mentioned, we have dealt with different study forms of Latin in recent education system and briefly introducedhe Department of Classical Languages of Trnava University which cooperates with Department of Classical Archaeology on project Boundless Antiquity.



Výchovno-vzdelávacia činnosť v prostredí letného pobytového tábora so zameraním na rímsku antiku

Andrej Skala

Ľ. Višňovský a kol. (*2002, 12*) sú toho názoru, že v odbornejších kruhoch sa termín pedagogika a jej odvetvia používa väčšinou vtedy, ak ide o teóriu. Pojmy výchova, výchovný, vychovávateľ je žiaduce používať vtedy, ak ide o praktickú stránku výchovnovzdelávacieho procesu. Keďže sa v tomto príspevku venujem letnému pobytovému táboru, v ktorom je praktická stránka výchovnovzdelávacieho procesu zjavná, rozhodol som sa používať pojmy výchova, výchovný. Cieľom článku je prezentovať prepojenie teoretických poznatkov z pedagogiky voľného času s praxou realizovanou v letnom medzinárodnom pobytovom tábore s názvom Rímska ríša, ktorý v rámci projektu Bezhraničná antikvita prebiehal v júli 2013.

„*Výchova vo voľnom čase je predmetom pedagogiky voľného času, ktorá je v súčasnosti špeciálna pedagogická disciplína*“ (*Kratochvílová 2004, 62*). Všeobecný cieľ výchovy detí a mládeže vo voľnom čase definuje E. Kratochvílová (2004, 168) ako podieľanie sa na formovaní a utváraní osobnosti – jej fyzickej, psychickej, sociálnej a duchovnej stránky, vychádzajúc z individuálnych predpokladov každého jednotlivca. Realizátori tábora s názvom Rímska ríša sa podieľali na formovaní a utváraní fyzickej stránky osobnosti účastníkov tábora prostredníctvom každodennej rannej rozcvičky, turistiky na zrúcaniny hradov, športových a súťažných aktivít (plávanie, beh, lukostreľba, hod oštepom, lanové prekážky, lesné hry, tance, výroba skupinovej vlajky a iných predmetov, atď.). Formovanie a utváranie psychickej stránky osobnosti účastníkov tábora prebiehalo napríklad počas rozhovorov v skupine počas reflexie, ktorú účastníci tábora každý večer s animátorom realizovali ako jednu







z častí zážitkovej výchovy. Prostredníctvom nej si mohli o sebe a o iných uvedomiť nové skutočnosti a spracovať v sebe zážitky z aktivít a zobrať si ponaučenie do ďalších situácií. Najsilnejšie zážitky jednotlivci symbolicky zakresľovali na Trajanov stĺp - stĺp z tvrdého papiera pridelený pre každú skupinu v tábore, umiestnený v spoločenskej miestnosti, ktorý bol určený na zakresľovanie jednotlivých výjavov, ktoré jednotlivci považovali za dôležité v rámci jednotlivých dní.

Psychická stránka osobnosti účastníkov tábora bola formovaná aj prostredníctvom rozširovania si vedomostí (táborový kvíz, diskusia v skupinách o tom, ako sa v Rímskej ríši stavali pevnosti a aké provincie jej patrili, v tábore boli označené rôzne miesta s rímskym názvom a stručným popisom, napr. latrína – záchody, fórum – spoločenská miestnosť, kúpele – bazén, a tak sa mohli o týchto miestach deti dozvedieť zaujímavé informácie). Formovanie a utváranie sociálnej stránky osobnosti účastníkov tábora prebiehalo predovšetkým počas tímových aktivít, pri ktorých účastníci komunikovali a rozvíjali vzťahy medzi sebou, riešili rôzne problémy (napr. zoznamovacie hry, tvorba skupinovej vlajky, stavba Rímskej pevnosti z kartónu, celotáborová hra, atď.). Formovanie a utváranie duchovnej stránky osobnosti účastníkov tábora prebiehalo prostredníctvom reflexie, počas ktorej sa účastníci zamýšľali aj nad zmyslom jednotlivých aktivít, nad hodnotami a motiváciou do činnosti. Keďže letný tábor s názvom Rímska ríša rozvíjal stránky osobnosti uvedené v definícii všeobecného cieľa výchovy detí a mládeže vo voľnom čase, môžeme konštatovať, že tento cieľ naplnil.

E. Kratochvílová (*2004, 87-88*) vymedzuje nasledovné funkcie voľného času: „1. zdravotno-hygienická, 2. sebarealizačná, 3. formatívno-výchovná, 4. socializačná (resp. spoločenská), 5. preventívna.“ Je dôležité, aby pri realizácii výchovno-vzdelávacej činnosti na letnom pobytovom tábore nebola opomenutá žiadna z funkcií voľného času. Zdravotno-hygienická funkcia bola v tábore s názvom Rímska ríša naplnená primeraným rozsahom voľného času (po obede 2 hodiny, po večeri 1 hodinu), odpočinku (minimálne 8 hodín spánku), uvoľnenia, neorganizovaných spontánnych aktivít v čase voľna. Sebarealizačná funkcia voľného času bola v tábore naplnená možnosťou uspokojiť a rozvíjať svoje potreby, záujmy v aktivitách podľa vlastného výberu a voľby (v čase voľna napríklad karty). Formatívno-výchovná funkcia voľného času sa v tábore prejavila možnosťou vplyvu na rozvíjanie tvorivosti (tvorivé dielne), mravných vlastností charakteru, pozitívneho vzťahu k hodnotám (napríklad počas reflexie). Socializačná funkcia voľného času v tábore sa prejavila vo vytváraní podmienok na nadväzovanie širších rovesníckych a ďalších sociálnych kontaktov a vzťahov (napríklad spoznanie nových osôb v skupinke, v tábore, komunikácia a rôzne činnosti medzi nimi. Preventívna funkcia voľného času bola naplnená v poskytovaní rozličných možností zaujímavých ponúk na hodnotné

využívanie voľného času v záujmovej a inej činnosti (výroba rímskeho odevu, tvorba mozaiky, streľba z luku, plávanie v bazéne, lanové prekážky, moderovaná diskotéka, atď.), ktorá sa stávala účinnou ochranou pred konzumným spôsobom trávenia voľného času a negatívnymi spoločenskými javmi.

Výchovno-vzdelávacia činnosť v prostredí letného pobytového tábora by sa mala pridržať špecifických zásad a princípov pedagogiky voľného času, ktoré E. Kratochvílová (*2004, s. 173-176*) opisuje a sú to: zásada dobrovoľnosti (deti sa rozhodovali samé, či a do akej miery sa do aktivít zapojili), zásada záujmového zamerania činnosti (aktivity boli prispôsobené rôznym záujmom), zásada rozmanitosti, pestrosti, zaujímavosti a príťažlivosti obsahu, foriem, metód, prostriedkov (aktivity boli rôznorodé, a tým pre deti atraktívne), zásada aktivity, samostatnosti a tvorivosti (v aktivitách deti mohli pracovať samostatne a rozvíjať tvorivosť), zásada humanizmu a demokracie (deti pracovali v skupine podľa vopred spoločne prijatých pravidiel), zásada sebarealizácie v atmosfére optimizmu a radosti (atmosféra tábora bola pokojná, veselá, bez stresov) a na záver zásada jednoty a špecifickosti (v tábore dopomáhali k jednote spoločné celotáborové večerné stretnutia a povzbudzovanie animátormi).

Na táboroch je veľký nárok kladený na táborového vedúceho. G. Binderová (*1994, 4*) tvrdí, že vedúci musí určiť zmysel pre spoločne strávený čas, zohľadniť striedanie aktivity s nutným odpočinkom, ponúknuť deťom možnosť zažiť niečo pekné, výnimočné. Podľa E. Kratochvílovej (*2004, 177*) sa ciele a úlohy výchovy premietajú do obsahu výchovy. Vo výchove vo voľnom čase sa obsah premieta a realizuje prostredníctvom praktických činností (aktivít) najrôznejšieho charakteru, ktorými sa napĺňajú funkcie voľného času i výchovy, a to:

- oddychových a rekreačných činností (v tábore s názvom Rímska ríša bol zakomponovaný do programu čas na plávanie, pozeranie filmu s Rímskou tematikou, loptové hry a iné),
- zábavných činnosti (napr. preteky s názvom Konský záprah...),
- spoločenských činností (napr. moderovaná diskotéka, pantomíma...),
- záujmových činností (napr. tvorivé dielne na výrobu mozaiky, rímskeho odevu, rímskych šperkov a ozdôb, rímskeho účesu, modelovanie rímskych nádob z Keraplastu a iné),
- vzdelávacích a sebavzdelávacích činností (napr. táborový kvíz na rímsku tematiku so spätným vysvetlením správnych odpovedí atď.),
- pracovných (vrátane obslužných a verejnoprospešných) činností (napr. stavanie rímskej pevnosti z kartónu, upratovanie v chatkách a po každom stravovaní v jedálni...).

E. Doležalová (*2004, 7*) tvrdí, že hra je jedným z účinných výchovných prostriedkov pri formovaní detskej osobnosti. Každý letný pobytový tábor, ktorý má za cieľ cieľavedome, intencionálne vplývať na formovanie a utváranie osobnosti, by mal vo svojom obsahu zahŕňať všetky alebo aspoň niektoré z vyššie uvedených obsahových činností.

Obsah letných pobytových táborov zvyknú tvoriť aj rôzne metódy neformálneho vzdelávania a zážitkového učenia. Spomenuté metódy boli dôležitou súčasťou aj tábora s názvom Rímska ríša. E. Kratochvílová (*2004, 228*) píše, že výchova založená na vlastnom zážitku, skúsenosti z vlastnej aktívnej účasti (spojenie emócií s aktívnou činnosťou) má najlepšie predpoklady zanechať stopy vo vedomí, zostať v pamäti ako osvojený poznatok. L. Chisholmová (*2005, 9*) chápe neformálne učenie sa ako zámerné učenie, avšak dobrovoľné, ktoré sa uskutočňuje v rozličných typoch prostredí a situácií, v ktorých vzdelávanie a učenie sa nie je nevyhnutne ich jedinou alebo hlavnou aktivitou. Tieto prostredia alebo situácie môžu byť nesúvislé alebo dočasné a aktivity alebo kurzy sú vedené profesionálnymi facilitátormi učenia (napr. pracovníkmi s mládežou) alebo dobrovoľníkmi (napr. vedúcimi mládeže). Aktivity a kurzy sú plánované, no zriedka štruktúrované konvenčným rytmom alebo kurikulárnymi predmetmi. Zvyčajne sú zacielené na špecifickú cieľovú skupinu, ale zriedkavo dokumentujú alebo hodnotia učebné výsledky tradičnými viditeľnými spôsobmi." P. Fudaly a P. Lenčo (*2008, 25*) konštatujú, že neformálne vzdelávanie kladie väčší dôraz na výchovnú zložku a hoci výchovné programy sa snažia určiť výsledok výchovného pôsobenia, rozvoj osobnosti a osobný rast nie je ľahko merateľný a hod-



notiteľný. Preto sa v neformálnom vzdelávaní neujalo formálne hodnotenie dosiahnutých výsledkov a väčší dôraz sa kladie na budovanie kapacít jednotlivca ako súčasti dosiahnutia osobnej integrity a úspešného začlenenia sa do spoločnosti. Na konci tábora s názvom Rímska ríša neprebehlo formálne hodnotenie, ktoré by nám pragmaticky preukázalo, že účastníci tábora nadobudli nové vedomosti v oblasti antického Ríma, a že sa výchovne posunuli v oblasti fyzickej, psychickej, sociálnej a duchovnej. Tento posun u účastníkov bol však pre vedúcich tábora zrejmý.

Autor

Mgr. Andrej Skala
Katedra pedagogických štúdií
Pedagogická fakulta Trnavskej univerzity v Trnave
Priemyselná 4
91843 Trnava
e-mail: andrej.skala@gmail.com

Educative activities in a summer camp

Andrej Skala

The contribution is devoted to educative activities in the Antiquity project's summer camp that took place in July 2013. The activities were based on the five functions of leisure time as defined by E. Kratochvílová (Pedagogika voľného času. Výchova v čase mimo vyučovania v pedagogickej teórii a v praxi. Bratislava 2004): 1. health-hygienic, 2. self-fulfilling, 3. formative, 4. socializing, 5. preventive.

The health-hygienic function means that children in the camp have enough free time, relaxation and unorganized spontaneous activities. The self-fulfilling function means that children have the opportunity to satisfy their needs and pursue their interests in activities of their choice. The formative function means the possibility to influence children's creativity, moral qualities and values. The socializing function means creating conditions for forming relationships with peers and making other social contacts. The preventive function means offering valuable free time activities, which serves as an effective protection against consumerist spending of free time as well as negative social phenomena.

The overall aim of educative activities in the summer camp is to help form character – a child's physical, mental, social and spiritual side, taking into account individual predispositions of each child. The activities are based on the principles of leisure time pedagogy: voluntariness, focus on interests, variety, attractiveness of the content, forms, methods and means, activity, independence, creativity, humanism, democracy, self-fulfilment in an environment of optimism and joy, and unity and particularity. These aims, principles and functions of leisure time were instrumental in planning the activities for the summer camp in question.







…10 idegen ember… egy titokzatos meghívás Rómába…

…senki nem tudja, miért vannak itt… vajon hányan maradnak a végére…

Csatlakozz és segíts a rejtély megoldásában!

A DIADALÍV ÁRNYÉKA



Levelező pályázat 5-7. és 8-10. osztályos tanulók számára a 2012/2013. tanévben a budapesti Szépművészeti Múzeum Antik Gyűjteményének és a Nagyszombati Egyetem szervezésében.

Jelentkezési határidő: 2012. október 5.

A versenyző csapatoknak egy ókori római diadalív makettjét kell elkészíteniük, amelyhez a szükséges információkat feladatlapok kitöltésével szerzik meg. A nyertes csapatokat vendégül látjuk a Szépművészeti Múzeumban, a legjobb pályaművekből kiállítást rendezünk.

Jelentkezés és további információ: Kevély Flóra, Szépművészeti Múzeum – Antik Gyűjtemény / Éós program
1146 Budapest Dózsa György út 41., telefon: +361 469 7262, fax: +361 469 7178,
e-mail: marathon@szepmuveszeti.hu, honlap: http://classics.mfab.hu/arch

A levelező pályázat a Magyarország-Szlovákia Határon Átnyúló Együttműködési Program 2007-2013 keretében megvalósuló, a Nagyszombati Egyetemmel (Trnaská Univerzita v Trnave) közösen szervezett „Határtalan antikvitás" c. programsorozat része.

Magyarország-Szlovákia Határon Átnyúló Együttműködési Program 2007-2013
Partnerséget építünk
Európai Unió
Európai Regionális Fejlesztési Alap
www.hungary-slovakia-cbc.eu
Jelen pályázati kiírás tartalma nem feltétlenül tükrözi az Európai Unió hivatalos álláspontját.

Bibliography

Adam 2005 – J. -P. Adam, Roman Buildings. Materials and Techniques. London 2005.
Adkins/Adkins 1998 - L. Adkins/R. Adkins, Handbook to Life in Ancient Rome. Oxford 1998.
Adkins/Adkins 2011 – L. Adkins/R. Adkins, Starověké Řecko, Praha 2011.
Adkins/Adkins 2012 – L. Adkins/R. Adkins, Starověký Řím. Praha 2012.
Binderová 1994 - G. Binderová, Táborovica. Bratislava 1994.
Bloom 1956 – B. S. Bloom, Taxonomy of Educational Objectives, Handbook I: The Cognitive Domain. New York 1956.
Borhy/Kuzmová/Rajtár/Számadó 2001 – L. Borhy/K. Kuzmová/J. Rajtár/E. Szamadó, Kelemantia - Brigetio. Po stopách Rimanov na Dunaji. Komárno 2001, 2003.
Brabcová 2002 – A. Brabcová, Objektové učení. In: A. Brabcová (ed.), Brána muzea otevřená. Průvodce na cestě muzea k lidem a lidi do muzea. Náchod 2002, 380 – 404.
Braun 2001 – C. Braun, Römische Bronzebalsamarien mit Reliefdekor. Oxford 2001.
Brestovanský 2011 – M. Brestovanský, Prístupy na báze dobrodružstva a zážitku v komplexnom preventívnom systéme výchovy. In: M. Pukančík /D. Smetanová (ed.), Nízkoprahové a záujmové centrá ako možnosť eliminácie sociálnej patológie detí a mládeže. Bratislava 2011, 71 - 80.
Burian 1997 – J. Burian, Římské impérium: vrchol a proměny antické civilizace. Praha 1997.
De Maria 1988 – S. De Maria, Gli archi onorari di Roma e dell`Italia romana. Roma 1988.
Dobbins 1994 – J. J. Dobbins, Decoration and Urban Design in the Forum at Pompeii. American Journal of Archaeology, Vol. 98, N. 4, 1994, 629-694.
Doležalová 2004 – E. Doležalová, Hry na dětské tábory. Praha 2004.
Dövener 1995 – F. Dövener, Fragment einer emaillierten Bronzepyxis aus Dehlingen-Gurtebach. Thetis 2, 1995, 103-104.
Ďurianová 2011 – A. Ďurianová, Darstellungen von Soldaten und militärischen Dienern auf pannonischen Steindenkmälern. Anodos – Suppl. 5., 2011, 35-62.
Eckardt/Crummy 2008 – H. Eckardt/N. Crummy, Styling the body in Roman Britain: a contextual approach to toilet instruments. Montagnac 2008.
Erikson 2002 – E. H. Erikson, Dětství a společnost. Praha 2002.
Franc /Zounková /Martin 2007 – D. Franc /D. Zounková /A. Martin, Učení zážitkem a hrou - Praktická příručka instruktora. Brno 2007.
Fudaly/Lenčo 2008 – P. Fudaly/P. Lenčo, Neformálne vzdelávanie detí a mládeže. Bratislava 2008.
Gardner 1999 – H. Gardner, Dimenze myšlení: Teorie rozmanitých inteligencí. Praha 1999.
Green 1979 – P. Green, Ars Gratia Cultus: Ovid as Beautician. The American Journal of Philology 100/3, 1979, 381-392.
Hanuš/Chytilová 2009 – R. Hanuš/L. Chytilová, Zažitkově pedagogické učení. Praha 2009.
Hrnčiarik 2002 – E. Hrnčiarik, Alea iacta est. Anodos - Studies of the Ancient world. Trnava 2002, 137-141.
Hrnčiarik 2010 – E. Hrnčiarik, Príspevok k typológii rímskych kostených ihlíc. Študijné zvesti Archeologického ústavu Slovenskej akadémie vied 48, 2010, 43-61.
Hrnčiarik 2012 – E. Hrnčiarik, Beinadel Dekorieren mit Kultsymbolen aus Podunajské Múzeum in Komárno. In: Stratonikeia´dan Lagina´ya. Ahmet Adil Tırpan Armağanı. Istanbul 2012, 316-320.
Hrnčiarik 2012a – E. Hrnčiarik, Katalóg VI. Rímske zbierky. Rímske kostené výrobky v zbierke Podunajského múzea v Komárne. Komárno 2012.
Chisholmová 2005 – L. Chisholmová, Bridges for Recognition: Promoting Recognition of Youth Work across Europe. Brussel 2005.
Jackson 1993 – R. Jackson, The function and manufacture of Romano-British cosmetic grinders : two important new finds from London. Antiq. Journal 73, 1993, 165-169.
Karabová 2011 – K. Karabová, Tvorba učebnice latinského jazyka z pohľadu humanistickej koncepcie vzdelávania. In: Latinský jazyk – súčasť odbornej jazykovej prípravy v akademickom prostredí. Bratislava 2011, 76-84.
Kolb 1984 – D. A. Kolb, Experiential learning: experience as the source of learning and development. New Jersey 1984.
Kordoš 2010 – J. Kordoš, Thucydidean Elements in Cassius Dio. Acta Antiqua Academiae Scientiarum Hungaricae 50/2010, 249-256.
Kotrba/Lacina 2011 – T. Kotrba/L. Lacina, Aktivizační metody ve výuce - Příručka moderního pedagoga. Brno 2011.
Kratochvílová 2004 – E. Kratochvílová, Pedagogika voľného času. Výchova v čase mimo vyučovania v pedagogickej teórii a v praxi. Bratislava 2004.
Kratochvílová 2010 – E. Kratochvílová, Pedagogika voľného času - Výchova v čase mimo vyučovania v pedagogickej teórii a praxi. Trnava 2010.
Künzl 1998 – E. Künzl, Zur Typologie von Klammern und Pinzetten. Saalb. Jahrb. 19, 1998, 76-82.
Kuzmová/Hnila 2008 – K . Kuzmová/P. Hnila, Projekt „Antické pamiatky v obrazoch: nová metodika počítačového vzdelávania v odbore klasická archeológia“. Slovenská archeológia LVI-1, 2008, 147-151.
Kuzmová/Hrnčiarik 2008 – K. Kuzmová/E. Hrnčiarik, Department of Classical Archaeology of Trnava University (1997-2007). Anodos - studies of the Ancient world. Trnava 2008, 13-24.

Marsina 2011- R. Marsina (ed.), Pramene k dejinám Slovenska a Slovákov I. Územie Slovenska pred príchodom Slovanov. Bratislava 2011.
Mühlenbrock 2003 – J. Mühlenbrock, Tetrapylon. Zur Geschichte des viertorigen Bogenmonumentes in der römischen Architektur. Munster 2003.
Musilová/Turčan 2010 – M. Musilová/ V. Turčan (a kol.), Rímske pamiatky na strednom Dunaji od Vindobony po Aquincum. Bratislava 2010.
Norberg-Schulz 1994 – Ch. Norberg-Schulz, Genius loci k fenomenologii architektury, Praha 1994.
Novotná 2006 – M. Novotná (a kol.), Dejiny a kultúra antického Grécka a Ríma. Bratislava 2006.
Olson 2008 – K. Olson, Dress and the Roman Woman. New York 2008.
Ondrušek /Labáth 2007 – D. Ondrušek /V. Labáth, Tréning? Tréning. Učenie zážitkom. Bratislava 2007.
Prouty 2007 – R. G. Prouty, Introduction to Adventure Education. In: D. Prouty/J. Panicucci/R. Collinson, Adventure Education: theory and applications. Champaign 2007.
Riha 1986 – E. Riha, Römisches Toilettgerät und medizinische Instrumente aus Augst und Kaiseraugst, Augst 1986.
Schmidtová 2010 – J. Schmidtová, Nové hrobové nálezy z Bratislavy-Rusoviec s germánskymi nádobami. Výskum Múzea mesta Bratislavy v roku 2008. In: J. Beljak/G. Březinová/V. Varsik (ed.), Archeológia barbarov 2009: Hospodárstvo Germánov; Sídliskové a ekonomické štruktúry od neskorej doby laténskej po včasný stredovek. Nitra 2010, 701-708.
Schmidtová 2008 – J. Schmidtová, Archeologická zbierka Rusovce. In. Z. Francová, Múzeum mesta Bratislavy 2008. Bratislava 2008, 43-52.
Sipekiová/Juríková 2009 – N. Sipekiová/E. Juríková, Directorium thermale. In: Kniha 2009. Zborník o problémoch a dejinách knižnej kultúry. Martin 2009, 42-6.
Sopko 1986 – J. Sopko, Dobová latinská jazyková kultúra na školách a Trnavská univerzita. In: Trnavská univerzita v dejinách školstva a vzdelanosti. Zborník Múzea školstva a pedagogiky na Slovensku. Bratislava 1986, 86-104.
Starečková/Baranyai 2009 – N. Starečková/L. Baranyai, Cesty zrenia. Bratislava 2009.
Stewart 2007 – S. Stewart, Cosmetics and Perfumes in the Roman World. Gloucestershire 2007.
Škoviera 1992/1993 – D. Škoviera, Klasické jazyky na gymnáziách na Slovensku – stav a perspektívy. In: Auriga / Zprávy Jednoty klasických filologů 34/1992 1-3, 35/1993 1-4, 64-69.
Škoviera/Sipekiová/Juríková 2002 – D. Škoviera/N. Sipekiová/E. Juríková, Katedra klasických jazykov. In: Fakulta humanistiky Trnavskej univerzity v Trnave 1992-2002. Jubilejný zborník k 10. výročiu. Trnava 2002, 90-92.

Šotkovská 2009 – K. Šotkovská, Inovácie vo vyučovaní metriky na Katedre klasických jazykov FF TU v Trnave alebo ako informačno-komunikačné technológie optimalizujú výučbu rytmického členenia veršovanej spisby. In: Tvorivosť a inovácia v európskom vysokoškolskom priestore. Banská Bystrica 2009, 226-231.
Višňovský 2002 – Ľ. Višňovský a kol., Základy školskej pedagogiky. Bratislava 2002.
Žilínek 1997 – M. Žilínek, Étos a utváranie mravnej identity osobnosti. Bratislava 1997.

Ókori szerzők/Antickí autori/Ancient authors

A. Cornelius Celsus, De Medicina. Ed. Cels.F.Marx (Lipsiae, B.G. Teubner, 1915).
Claudius Galenus, De naturalibus facultatibus. Ed. A. Brock (Lipsiae, B.G. Teubner, 1914).
D. Iunius Iuvenalis, Saturae. Preložil: Z. K.Vysoký, Satiry (Svoboda, 1972).
G. Plinius Secundus, Naturalis historiae libri XXXVII. Preložil: F. Němeček, Kapitoly o přírodě (Svoboda 1974).
M. Valerius Martialis, Epigrammata. Ed. W. Heraeus. (Lipsiae, B.G. Teubner, 1925).
Marcellus Empiricus, De Medicamentis. Ed. M. Niedermann (Lipsiae, B.G. Teubner, 1916).
P. Ovidius Naso, Ars amatoria. Preložil: V.Mihálik, Umenie milovať (Slovenský spisovateľ 1972).
P. Ovidius Naso, Medicamina Faciei Femineae. Ed. R.de Verger (Lipsiae, B.G. Teubner, 2003).



ISBN 978-615-5304-16-3

Jelen kiadvány tartalma nem feltétlenül tükrözi az EU hivatalos álláspontját

http://www.husk-cbc.eu