

ABSTRAKT

Bakalářská práce se zabývá teoretickými podklady, tvorbou, realizací a reflexí edukačního programu Památková mapa Lysé nad Labem. Edukační program má formu komentované prohlídky a nese prvky únikové hry. V jeho průběhu se účastníci seznámí s klíčovými barokními památkami města Lysá nad Labem a poznají dobu jeho největšího kulturního rozkvětu. Mimo to si edukační program klade za cíl seznámit účastníky s pojmy z dějin umění a přiblížit jim tak systém symbolů barokních uměleckých děl.

Práce je rozdělena na teoretickou a praktickou část. Teoretická část se věnuje zejména galerijní a muzejní edukaci, jejím principům a interpretačním přístupům. Dále také stanovuje cíle edukačního programu, jenž vycházejí z Rámcového vzdělávacího programu pro základní vzdělávání. Zabývá se využitím únikových her a gamifikace ve vzdělávání. Z teoretické části čerpá část praktická, jejíž cílem je tvorba edukačního programu se všemi potřebnými podklady. Obsahuje texty pro průvodce, vizuální materiály a podrobný návod k realizaci programu. Součástí praktické části je i kapitola o jeho realizaci, která reflektuje jeho průběh a snaží se hledat cesty k jeho optimalizaci. Na ni pak navazuje reflexe účastníků programu, která poskytuje cennou zpětnou vazbu a výpověď o tom, jakým způsobem došlo k naplnění očekávaných výsledků programu. Výsledkem bakalářské práce je edukační program, jehož kvality byly ověřeny realizací.

KLÍČOVÁ SLOVA

Lysá nad Labem, komentovaná procházka, edukační program, úniková hra, kulturní dědictví, barokní umění, hrabě František Antonín Špork