

MUZEUM V DIGITÁLNÍ DOBĚ – NOVÉ MOŽNOSTI ZPROSTŘEDKOVÁNÍ MUZEJNÍHO OBSAHU

doc. Petra Šobáňová, Ph.D.

katedra výtvarné výchovy PdF UP v Olomouci

2017

Program semináře – dopoledne

- Oblasti vlivu nových technologií na muzejní kulturu;
- Problematika digitálních technologií v rámci vzdělávání a muzejní kultury;
- Typologie digitálních produktů muzeí využitelných v edukaci;
- Praktické představení vybraných vzdělávacích portálů nebo dílčích produktů konkrétních českých a zahraničních muzeí.

Program semináře – odpoledne

- Vlastní práce účastníků semináře s produkty s důrazem na vlastní průzkum jejich možností s výhledem na didaktické využití;
- Ověření typologie digitálních muzejních komunikátů;
- Znaky uživatelsky přívětivých a vhodně didakticky koncipovaných produktů;
- Diskuse nad využitím e-learningových produktů muzeí v praxi (výhody a rizika nových technologií, jak digitální svět proměňuje muzeum a návštěvníka), reflexe, evaluace

Výzkum: jakým způsobem muzea využívají potenciál nových digitálních technologií (DT) k prezentaci a k oslovování a vzdělávání návštěvníků?

Další důležité otázky:

Jak DT proměňují obsah a formu muzejních komunikátů?

Jak se vlivem DT oproti minulosti mění role a způsob prezentace sbírkových předmětů?

Jak se vlivem DT proměňuje způsob návštěvníkova nakládání s muzejními komunikáty?

Ovlivňuje využití DT také muzejní obsah, anebo jsou pouze jedním z mnoha prezentačních prostředků?

Oblasti vlivu nových technologií na muzejní kulturu

- využití v oblasti evidence a správy sbírek;
- v klasické muzejní prezentaci;
- báze alternativní muzejní prezentace: on-line databáze a virtuální muzea;
- komunikace muzeí prostřednictvím webových stránek a sociálních sítí;
- mobilní aplikace muzeí a galerií – muzeum v kapse;
- e-learning – využití pro vzdělávání návštěvníků;
- satelitní navigační systémy pro zprostředkování kulturního dědictví a další...

A blurred background image showing a classroom setting with several students sitting at desks. In the foreground, a student with dark hair and a pink flower in it is seen from the back, wearing a light-colored shirt. To their right, another student with blonde hair is visible. Further right, a student with short blonde hair is seen from the side, wearing a dark shirt. The students appear to be working on papers or using devices at their desks. The overall atmosphere is that of a busy, modern educational environment.

Kontext – problematika
digitálních technologií v rámci
vzdělávání a muzejní kultury

NEW TECHNOLOGY..



NO THANK YOU

memegenerator.net

digitální doba – fakt
provázání našich životů
s technologiemi;

otázka nezní, zda ano, či ne,
ale jak moc a k čemu;

je třeba hledat rozumnou
míru a smysluplné využití.

All this technology is making us antisocial



technologický optimismus vs. pesimismus;

nezjednodušujme! (nevnímejme jen to, že jsou děti on-line, ale ptejme se, co tam dělají!)

rizika nepodceňujme, ale hledejme **smysluplné** využití...

v muzeu: ne samoučelnosti!



„digitální demence“ – vymizení schopnosti myslet (Spitzer, 2014), zdravotní rizika, závislost na digitálních médiích,

problémy s pamětí, poruchy pozornosti a čtení, úzkost a otupělost, problém soustředit se na složitější obsah,

malá kritičnost ke kvalitě zdrojů a chybějící ochota ověřovat si informace – problém nejen pedagogický!

(tendence přebírat nekriticky celé myšlenkové konstrukce a interpretace – riziko manipulace + masovost a blesková rychlost šíření libovolného obsahu na sociálních sítích),

potřeba **nové gramotnosti** – schopnosti kriticky „číst“ média a orientovat se v množství informací.



paradoxy – je to poprvé v historii, kdy jsou děti v něčem zkušenější než starší generace a kdy se zcela změnily podmínky života a způsoby učení po sobě jdoucích generací

Generace Y, generace milénia

- lidé narození 1980–2000,
- **potřeba být on-line 7 dní v týdnu, 24 hodin denně,**
- **individualizace** cest ke vzdělání; vybírají si a **personalizují** využívané technologie,
- přesvědčení o vlastní jedinečnosti a schopnostech,
- snaha o inkluzivitu a tolerance, radost z diverzity,
- cílevědomost (vliv cílevědomých rodičů),
- generace sebejistých, optimistických a zároveň praktických lidí, kteří věří v budoucnost a ve své uplatnění – nároční lidé orientovaní na cíl a úspěch,
- občansky aktivní, ochotni věnovat se dobrovolnické práci a angažovat se v občanské společnosti. (Rainesová, 2002, 2003)

- dnešní děti a mladí lidé přirozeně používají při osvojování nového vědění postupy a strategie, jimiž se podstatně **odlišují** od svých rodičů a prarodičů,
- přístup mladších generací k získávání informací a k učení obecně je **diametrálně odlišný**; jiný způsob **myšlení** a zpracování informací vlivem dlouhodobé interakce s moderním typem médií, **multitasking**,
- **konektivismus** – Siemens (2005) – nový teoretický rámec procesu učení.

Učení je procesem **spojoování** specializovaných **uzlů** nebo informačních zdrojů.

rozmanitost, netrvalost, aktualizované znalosti
kapacita k dalšímu vědění,
stálá spojení, propojování uzlů,
schopnost vidět spojitosti.

Učení je **procesem rozhodování se** – mezi zdroji a informacemi, pro určitý obsah, jímž se necháme dále ovlivňovat – **prostor pro muzea!**



Podstatnější než fakt, že mají děti v ruce tablet, je to,
co s ním dělají!

V muzeu: ptejme se, **k čemu** jsou technologie využity
a zda je to smysluplné!

Průzkum, **2010**: internet lidé nejčastěji využívají k e-mailové komunikaci (51 %), k vyhledávání informací o zboží a službách (47 %), k nákupům (22 %) a k internetovému bankovníctví (17 %)

Eurostat, **2016**, průzkum **mladých lidí**: sociální sítě – zkušenost má 84 % mladých Evropanů;

Co vkládají na internet?

48 % nahrává obsah, který sami vytvořili,

16 % sdílí své názory na občanské nebo politické otázky.

Internet slouží spíše **k zábavě** než k učení:

využívání on-line výukových materiálů ... 25 %

poslouchání internetového rádia ... 39 %

přehrávání a stahování her, obrázků, filmů či hudby
... 70 %

muži X ženy – rozdíly spíše nepatrné;

výjimkou je vyhledávání informací souvisejících se
zdravím (ženy 56 % oproti mužům 43 %);

muži častěji hrají po síti s jinými (40 % mužů X 19 %
žen).

mladí lidé vs. celá populace?

nejvyšší rozdíl u sociálních sítí, 84 % mladých do 29 let vs. 50 % celková populace.

rozdíly mezi státy: Finové nejvíce využívají výukové programy (54 %) a spolu s Brity vedou ve vytváření webových stránek a blogů (47 %).

ČR: výsledky obdobné – oproti průměru více čtou on-line zprávy a časopisy (82 % mladých), více přehrávají a stahují (83 %)

Ale! Méně využívají on-line výukové programy – na předposledním místě!

Výzva – naučit mladé lidi využívat
on-line obsah ke **vzdělávání!**

Povzbuzovat je k učení prostředky,
které jsou **atraktivní!**



Je to na nás...

Za jakých podmínek a okolností je využití technologií ve VV smysluplné?

Pro odpověď je nezbytná vlastní zkušenost z interakce s novými médii!

Muzea a jejich nabídka

- dílčí digitální objekty, ale i komplexnější platformy nesoucí určitý vzdělávací obsah,
- díky internetu a neziskovému charakteru muzeí jsou zpravidla svobodně a neomezeně přístupné všem zájemcům.

Typologie:

1. **databáze a virtuální muzea** (**informační** charakter – bez didaktické transformace)
2. **produkty nesoucí vzdělávací obsah:**
 - a) **dílčí produkty:** vzdělávací aplikace, metodiky, učební texty a pracovní listy, e-booky – knihy, učebnice, průvodce či katalogy v digitální podobě, dílčí produkty audiovizuálního charakteru (počítačové simulace, animace, eduklipy), produkty na bázi videohry a ve formě softwarových nástrojů;
 - b) **komplexní platformy** (weby, portály).

Databáze a virtuální muzea

sbírka elektronických artefaktů a informačních zdrojů,
podmínka organizovanosti a provázanosti dat, jejich
přístupnosti a šířitelnosti

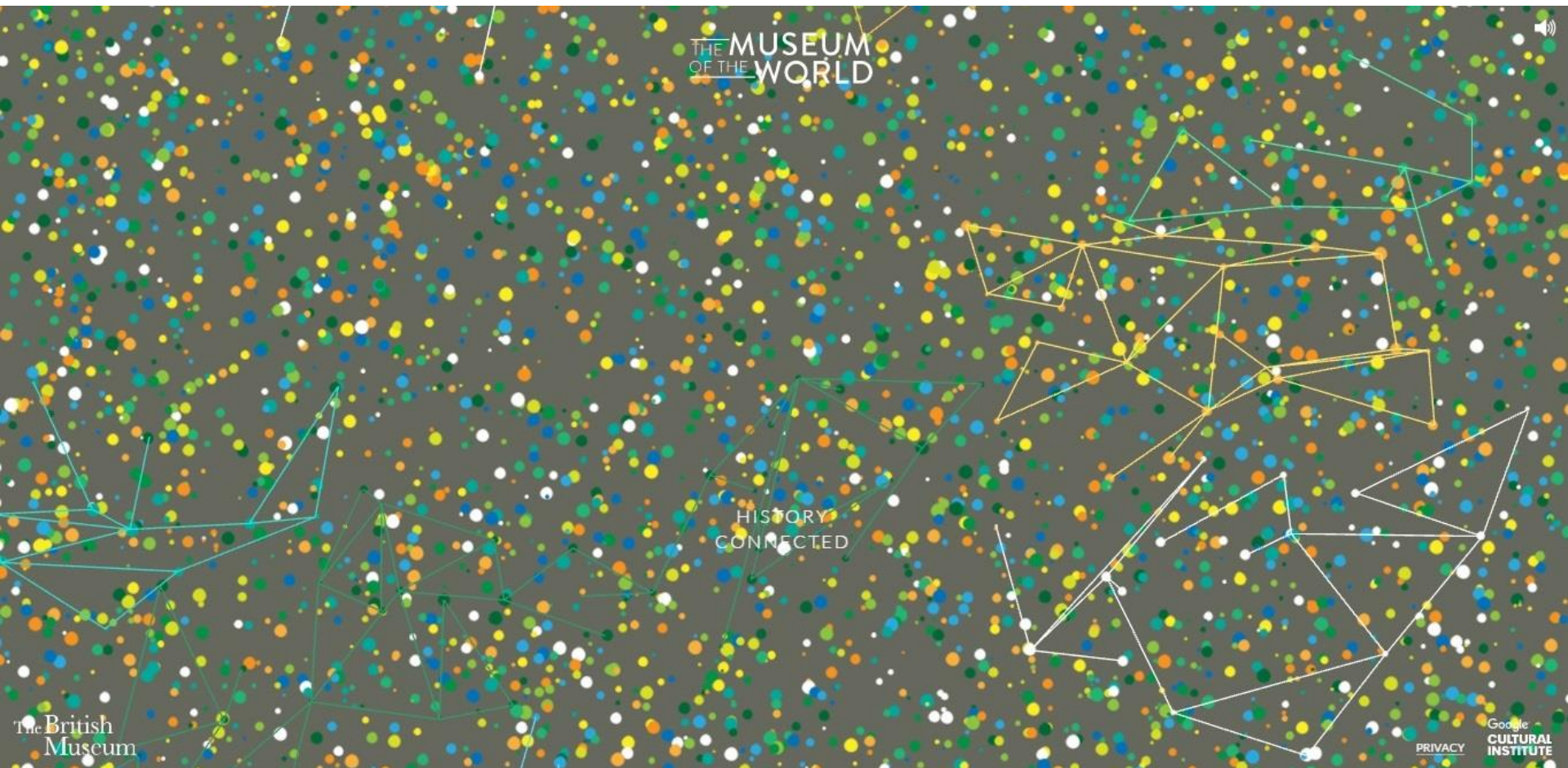
Virtuální muzeum = databáze?

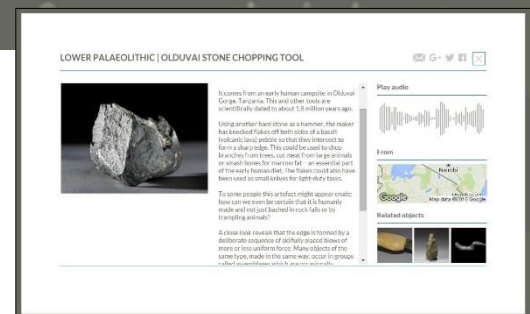
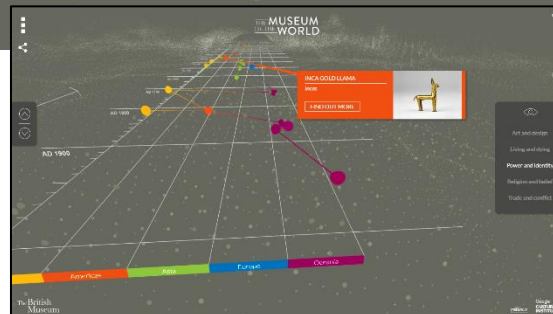
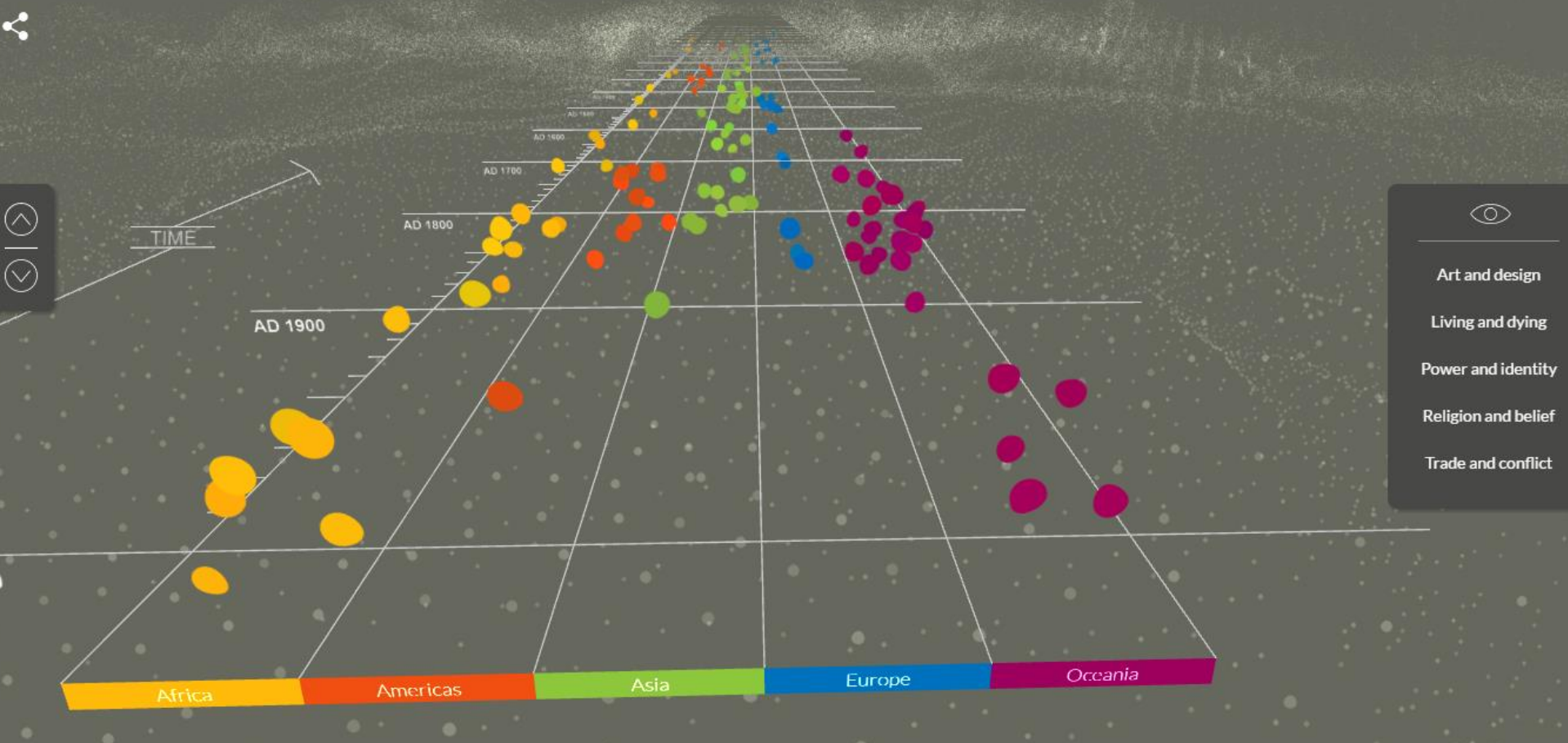
Už jsme dál!

Otázka kvality: nejen počet položek a technická funkčnost, ale i:

- nasycenost různorodými informacemi (včetně auditivních a multimediálních dat),
- od prosté identifikace ke kontextuálním informacím,
- kurátorsky a didakticky uchopený a koncepčně organizovaný obsah,
- uživatelsky přívětivé rozhraní,
- kvalitní výtvarné řešení.

The Museum of the World (Muzeum světa,
dostupné na
http://www.britishmuseum.org/with_google.aspx)





FOOD AND DRINK



WORLD WAR I



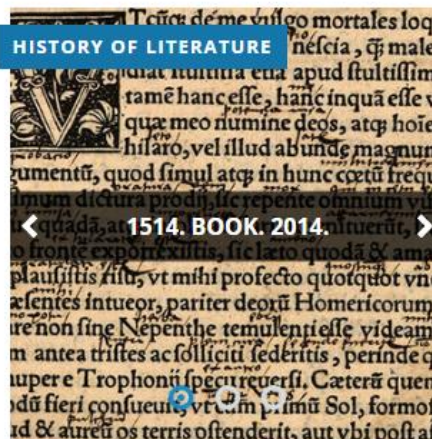
MUSIC



PHOTOGRAPHY



HISTORY OF LITERATURE



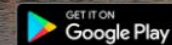
WORLD WAR I



Google Arts & Culture

Prozkoumejte příběhy a sbírky z celého světa

Umbh Mela mass Hindu pilgrimage, on the Ganges – Allahabad, Uttar Pradesh, India
UMAH the movie



Denní přehled st 22. 3.



ON THIS DAY

1873 – Ernest Lawson

Canadian-American painter and a member of The Eight



BORN THIS DAY

1923 – Marcel Marceau

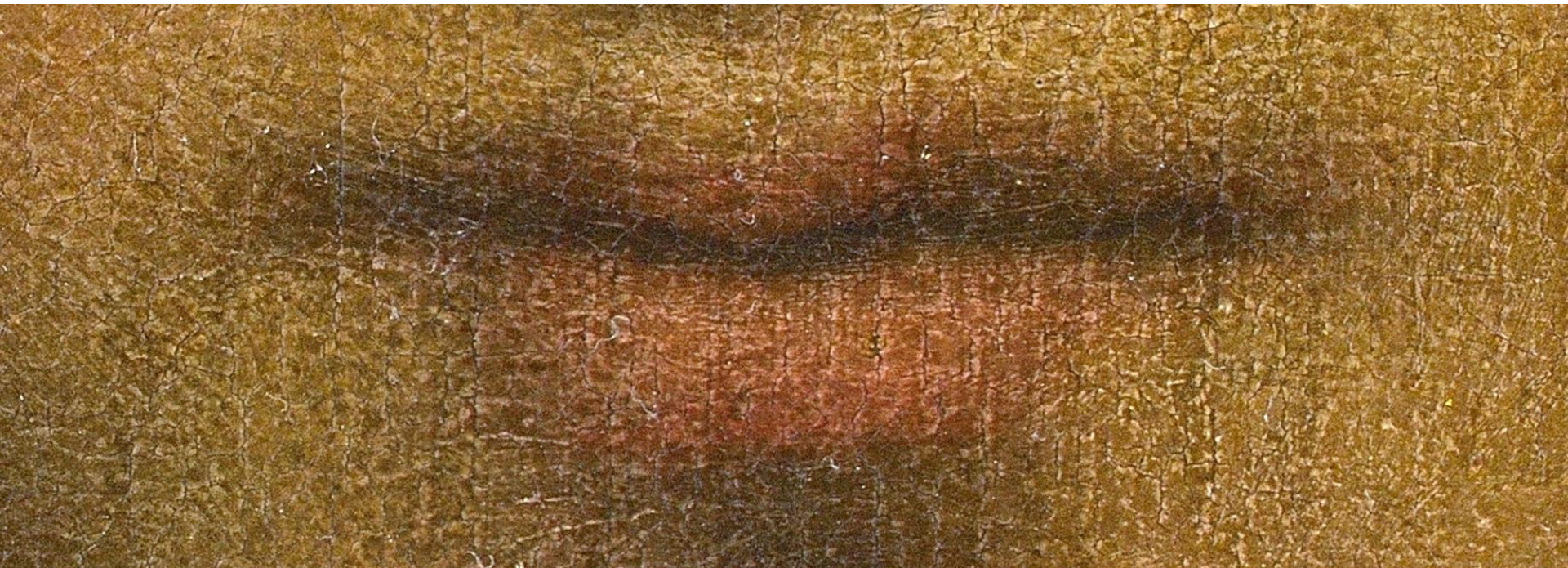
French actor and mime famous for his stage persona "Bip the Clown"

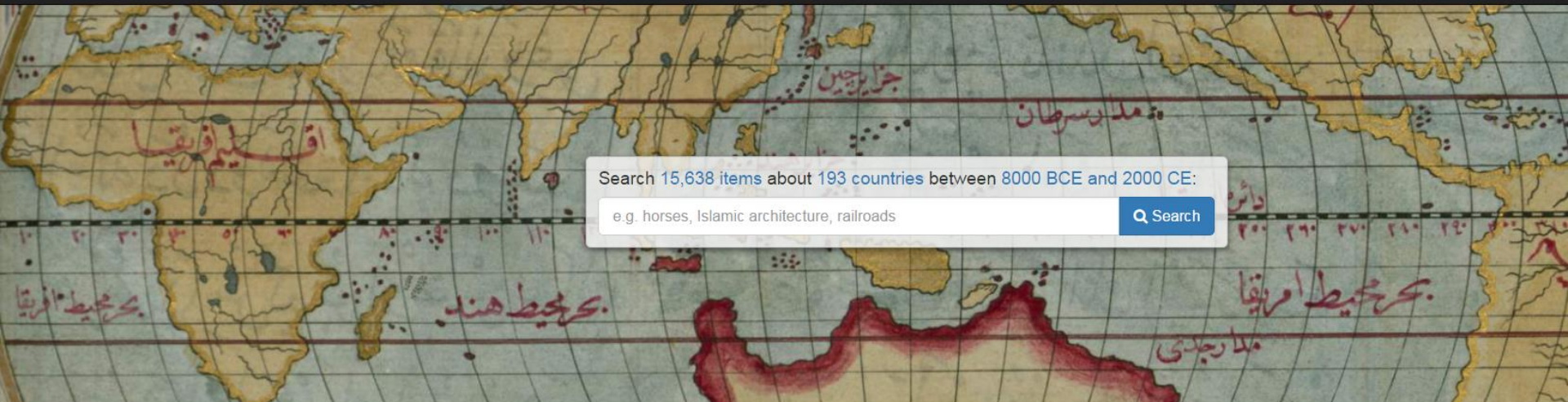


BORN THIS DAY

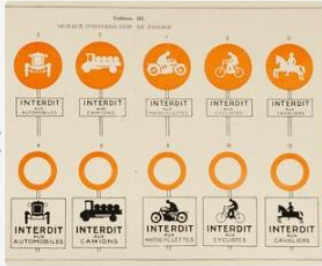
1599 – Anthony van Dyck

Flemish Baroque artist who became the leading court painter in England





Featured Items >



International Signs. Permanent Committee...



Cosmographical Map or Universal Description of the World



South: The Story of Shackleton's Last Expedition



It is Nice in the Surf but Very Dangerous

[View all 15,638 items](#)

1. Weltkrieg	Weimarer Republik	NS-Regime	2. Weltkrieg	Nachkriegsjahre	Geteiltes Deutschland	Deutsche Einheit	Globalisierung
1914	1918	1933	1939	1945	1949	1989	2001



Geteiltes Deutschland >



Deutsche Einheit >





January 2018

Early online tickets

renewal work, from mid-October 2017
2018 all visitors need to purchase an online
ticket in advance.

Available on this website from two months in

Anne Frank

Anne Frank is a Jewish girl who had to go into hiding during the Second World War to escape the Nazis.

- ▶ The story in brief
- ▶ Life in Germany 1925
- ▶ Emigrating to the Netherlands 1933
- ▶ The German invasion 1940
- ▶ The hiding place 1942
- ▶ A diary as a best friend
- ▶ The Arrest 1944
- ▶ Otto Frank returns 1945
- ▶ Publication of the diary 1947



Anne Frank
Timeline

[Back to Anne Frank](#)

anne frank timeline

Themes ▾ Subjects ▾ Tips ▾

[Share](#) | [Facebook](#) | [Twitter](#) | Language English ▾

1914 - 1918 The Franks during the First World War

1914 - 1918

The Franks during the First World War

Otto Frank and his brothers are called up to fight on the Western Front for the German army. Their mother and sister volunteer to work in a Frankfurt military hospital. All survive this destructive conflict which ultimately results in another world war.

"I hope we can see each other at home when peace prevails. This cannot last much longer, surely?"

Otto Frank

□ A studio portrait of Robert, Otto (standing right), Leni and Herbert Frank.



□ World War One is a conflict between the Central Powers and the Allies.



□ Citizens in Budapest read about the Austro-Hungarian army's mobilization on 30 July 1914.



□ Adolf Hitler at a pro-war demonstration on the Odeon Square in Munich on 1 August, 1914.



Up ▲

Then & Now

November 27, 1943

"Last night, just as I was falling asleep, Hanneli suddenly appeared before me. I saw her there, dressed in rags, her face thin and worn."




 hľadaj autora, objekt, miesto

[KULTÚRNE OBJEKTY](#)
[VIRTUÁLNE VÝSTAVY](#)
[KATEGÓRIE](#)
[VIRTUÁLNA EXKURZIA](#)

[ZORADIŤ PODLA](#)

[SPÔSOB ZOBRAZENIA](#)





 english

databáze herbářových dokladů

[Hlavní strana](#) | [Hledání podle jména druhu](#) | [Hledání podle území](#) | [Podrobné hledání](#) | [Partneři](#)

Databáze herbářových dokladů ve sbírkách České republiky

V databázi je uloženo celkem **62 400** herbářových dokladů.
 Poslední aktualizace: 28.2.2013 09:27

Údaje poskytly instituce:
 BRNM: **62 400** (ksutory@mzm.cz)

Děkujeme!

Chcete-li vyhledávat v databázi, použijte, prosím odkazů nahoře. Volba **Hledání podle jména druhu** Vám umožní vyhledat Vámi požadovaný druh v databázi. Výsledek můžete vykreslit na mapu, nebo nechat vypsat do přehledné tabulky. Zvolíte-li možnost **Hledání podle území**, budete si moci po vybrání vámi zvolené oblasti na mapě výpis druhů, které se ve vyznačené oblasti nacházejí.

Copyright © Moravské zemské muzeum 2001-2013. Databázi lze použít pouze pro nekomerční účely. Provedení: **Adamma NET**



DATABÁZE ARCHEOLOGICKÉ SBÍRKY v.3.6

Oddělení prehistorie a protohistorie Národního muzea

Okno výběru položek

PŘEDMĚT
 výběrem ze SEZNAMU
 výběrem ze SEZNAMU (podle prvního slova zleva)
 zápisem z KLÁVESNICE

LOKALITA
 výběrem ze SEZNAMU
 výběrem ze SEZNAMU (podle prvního slova zleva)
 zápisem z KLÁVESNICE

DATAČE
 výběrem ze SEZNAMU
 výběrem ze SEZNAMU (podle prvního slova zleva)
 zápisem z KLÁVESNICE

MATERIÁL
 výběrem ze SEZNAMU
 výběrem ze SEZNAMU (podle prvního slova zleva)
 zápisem z KLÁVESNICE

INVČ
 zápisem z KLÁVESNICE

FULLTEXT
 Fulltextové vyhledávání

ULOŽENÍ
 Uložení filtry (jen pro uživatele)

[Úvodem](#) [Nápověda](#)

Databáze, kterou vám představujeme, je výsledkem dlouholetého postupného převádění rukopisných inventárních záznamů o archeologické sbírce NM do digitální podoby. Tato digitalizace (prováděná pomocí programu DEMUS) stále probíhá. Databáze je průběžně doplňována, přičemž se postupuje chronologicky od nejstarších inventárních čísel (zatím poslední údaje, které jsou v digitální databázi, byly zaneseny do inventárních knih v 60. letech 20. století). Údaje v databázi jsou rovněž postupně upřesňovány.

Ve verzi 3.6 jsou některé změny ([přehled změn](#)) a již 279272 záznamů! (Změna dokončena 10.8.2016)

Průslušné záznamy lze získat pomocí kombinace položek uvedených v následujícím seznamu (v polích PŘEDMĚT, LOKALITA, DATAČE, MATERIÁL, INVČ, FULLTEXT, ULOŽENÍ). Předposlední položka FULLTEXT umožňuje prohlédávat všechny sloupce záznamu (viditelné v okně detailního zobrazení). Poslední položka ULOŽENÍ má specifický účel, můžete používat své uložené filtry. (viz. [Nápověda k podoknu pro...](#))

Výběr více položek (kombinace) se provede mytí při stisknutí klávese CTRL.

Podokno pro přihlašování uživatele [Nápověda](#)

Uživatelé najít nebo přidat k

uživatelům ☐

POTVRZENÍ VÝBĚRU



Jan Hus.
Problém přijmout svobodu.

Výstava k výročí Jana Husa



Moje knihovna

Aktivní tvůrčí prostor místo pasivní databáze

Funkce osobní digitální umožňují spravovat oblíbený obsah, uživatelské kolekce i vlastní "virtuální" dokumenty poskládané z dokumentů agregovaných v Manuscriptoriu.



Oblíbené položky

Dokumenty nebo stránky vždy po ruce

Celé dokumenty nebo i jednotlivé obrazy lze označit hvězdičkou - kdykoliv k nim pak máte přímý přístup ze záložky Oblíbené.



Virtuální dokumenty

Poskládejte si vlastní dokument

Z obrázků agregovaných v Manuscriptoriu si můžete složit vlastní virtuální dokument.



eSbírky – kulturní dědictví on-line

aktuálně zveřejněno 106 484 sbírkových předmětů z 61 institucí

[pokročilé hledání >](#)

[institute](#)

[typ sbírky](#)

[materiál](#)

[geografie \(původ\)](#)

[datace](#)

[virtuální výstavy](#)



NÁRODNÍ
MUZEUM



Dámské dvoudílné šaty



Aktuality a Trivia

Dílo **Ludmily Jiřincové** je na eSbírkách vystaveno již druhým rokem. S potěšením však můžeme konstatovat, že sbírka se v našem virtuálním světě rychle rozrůstá. A to např. o celou sérii **samostatných grafických listů**.

Numismatická sbírka Národního muzea je velmi bohatá, z nově publikovaných fondů by vás mohly zaujmout např. **účelové známky a žetony**, které v minulosti sloužily jako platební prostředky nebo poukázky.

Byli jste někdy v Metropolitním muzeu umění v New Yorku? Tato celosvětově vyhlášená instituce uvolnila nyní **441.174 uměleckých děl** do virtuálního prostoru, a tak si je můžete prohlédnout v celé své digitalizované kráse zcela zdarma.

Až do 26. 3. 2017 můžete v Českém muzeu hudby zhlédnout

Výstavy



eSbírky – kulturní dědictví on-line

eSbírky.cz je prezentační portál sloužící pro vyhledávání a prohlížení digitalizovaných sbírkových předmětů muzejního typu. Systém byl spuštěn pod záštitou Národního muzea v roce 2010 a za 4 roky své existence nashromáždil téměř 50 000 digitalizovaných předmětů ze sbírek 47 českých muzejních institucí. eSbírky jsou napojeny na portál Europeana, kam pravidelně přispívá výběrem z českého kulturního bohatství. více...

Partneři projektu



> [Rozšířené vyhledávání](#) | ?

Nacházíte se: [Titulní stránka](#)

Organizace

Exponáty

Rejstřík

Rozdělení podle zaměření:

Muzea: 33



Galerie: 6



Pamětní síně: 11



Rozdělení podle okresů:

Havlíčkův Brod: 9



Jihlava: 10



Pelhřimov: 11



Třebíč: 10



Žďár nad Sázavou: 9



[Zobrazit všechny organizace](#)

Novinky E-mailem

Co chci vidět

Kam chci jít

Top exponáty měsíce

Top organizace měsíce



[Hrnce – vsázka pece](#)



[Dýka obranná](#)



[Vesnické chalupy na podzim](#)

Aktuality



[Poklice](#)

9.11.2016 | Předkládaný exponát je typ poklice s jedním taženým uchem je vytáčená, ucho a střed pokličky je poléván hnědou glazurou, zbylí povrch je neglazovaný (běžový střep).

Napsali o nás



[Zobrazit archiv](#)

[Muzea a galerie na Vysočině on-line \(Kraj Vysočina - měsíčník pro občany Vysočiny, ročník 10, č. 8, listopad 2013, s. 2.\)](#)

Databáze



Autoři



Díla



Instituce



Konference



Novinky



Témata



Video



Novinky

Laco Teren / Není vanitas jako vanitas, Strom Art Gallery, Brno

24. listopad 2016 do 13. leden 2017 |

(...) mám pocit, že som k tomu prišiel aj trochu vedome, lebo viem, že také čosi sa v 21. storočí skrátka nerobí – maľujem kvety, akty a zátišia, to je predsa úplne mimo.

Laco Teren



Video

György Jovánovics | CEAD dokument (česky)

György Jovánovics, člen legendárního uskupení Iparterv, je prominentní postavou maďarského neo-avantgardního hnutí.

Aktivity virtuálních muzeí

pořádání on-line výstav, archivy předchozích výstav,

aktivizace uživatele – personalizace, propojení s didakticky koncipovaným obsahem;

zpřístupnění zázemí muzea návštěvníkům (webové kamery nebo virtuální prohlídky, pohled do depozitáře, sledování procesu restaurování nějakého předmětu, živá vysílání atd.;

virtuální prezentace předmětů podléhajících zániku nebo „nevystavitelných“ entit;

obohacení uživatelské zkušenosti díky vymoženostem digitální technologie (detailní prohlížení ve vysokém rozlišení, „StreetView“, virtuální prohlížení exponátů ve 3D;

nabídka možnosti vnímat najednou různé předměty z různých koutů světa, nabídka komparace;

odebírání novinek, „zůstat ve spojení“.

**Didakticky koncipované produkty
nesoucí vzdělávací obsah**



LEARNING

Learning is central to the Science Museum's mission, and its unparalleled collection of objects is just the start.

Whether you're at the Museum, at home or at school, we offer a wealth of resources that bring science to life:

At the Museum, interactive and object-rich galleries—as well as special exhibitions, science shows and IMAX films—provide unforgettable experiences and opportunities for cross-curricular learning.

PLAN AN EDUCATIONAL VISIT →

EDUCATION NEWSLETTER

[Sign up to receive regular updates about what's new to support your teaching](#)

IN THIS PAGE

[Contact us](#)

SCIENCE
MUSEUM

SCIENCE+
MEDIA
MUSEUM

MUSEUM OF
SCIENCE+
INDUSTRY

**National
Railway
Museum**

FIND RESOURCES

Find resources by age, subject, format, type and museum

KS1 (AGE 5 TO 7)

KS2 (AGE 7 TO 11)

KS3 (AGE 11 TO 14)

KS4 (AGE 14 TO 18)

KS5 (AGE 18+)

SCIENCE

ART AND DESIGN

DESIGN AND TECHNOLOGY

GEOGRAPHY

HISTORY

ICT

MATHS

STEM

BIOLOGY

PHYSICS

PSYCHOLOGY

DIGITAL

DOCUMENT

GAME

VIDEO

AT HOME

CLASSROOM RESOURCE

MUSEUM ACTIVITY

TEACHING TIPS

SCIENCE MUSEUM

4 RESOURCES FOUND

[CLEAR FILTERS](#)



GAME
KS3

INFOAGE+ APP

Get more from your visit to the Science Museum's amazing Information Age gallery.



GAME
KS2, KS3

LAUNCHBALL

Spring your way through 30 obstacle-filled levels and create your own levels to play and share with friends.



GAME
KS3, KS4

RUGGED ROVERS

This Science Museum game allows you to design and test your own all-terrain space rover.



GAME

TRANSMISSION APP

A puzzle game in which you create complex networks to communicate increasing amounts of information.

LOUVRE

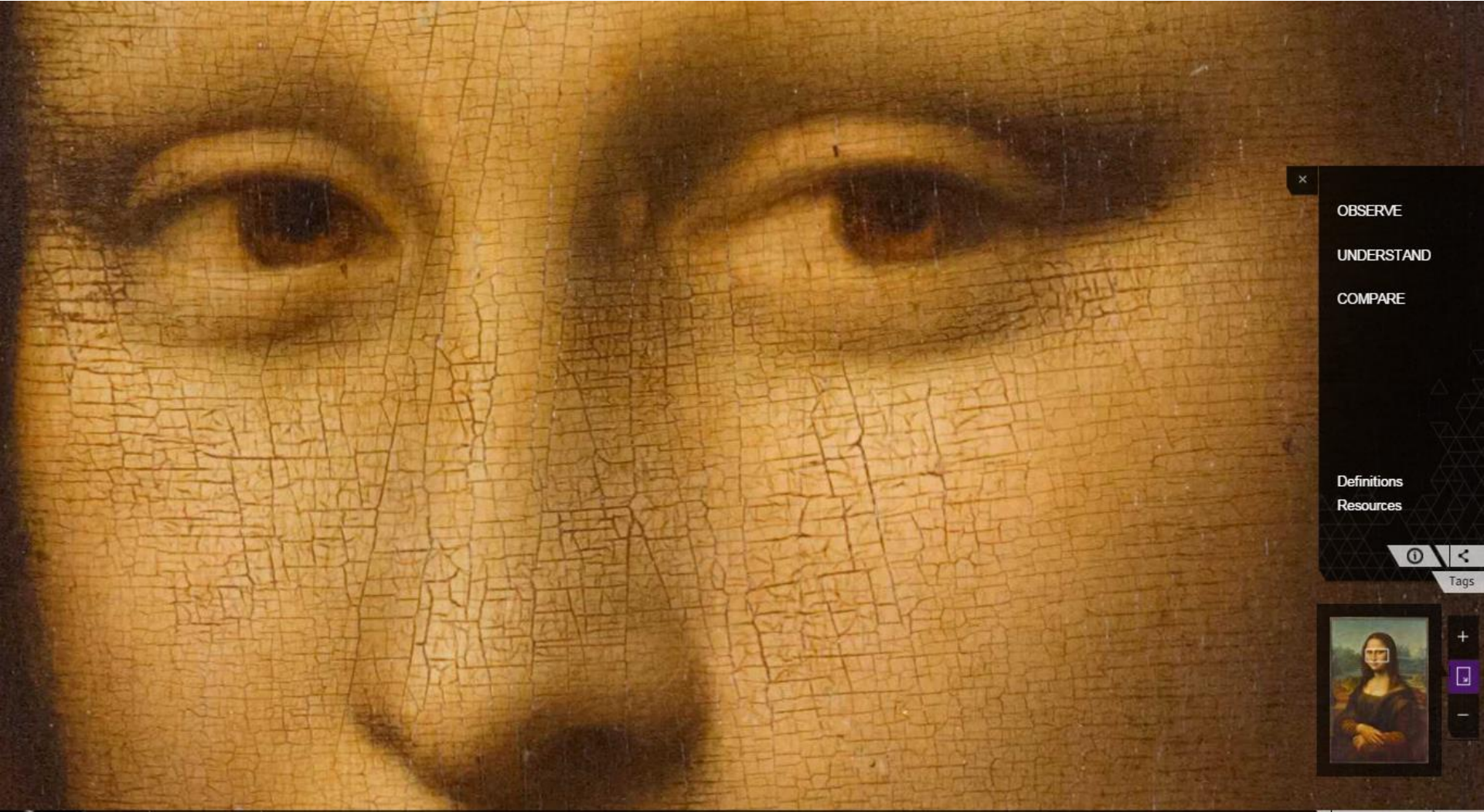
[PLAN YOUR VISIT](#)[ACTIVITIES &
TOURS](#)[EXHIBITIONS &
EVENTS](#)[COLLECTION &
LOUVRE
PALACE](#)[LEARNING
ABOUT ART](#)[SUPPORT
THE LOUVRE](#)[A Closer Look](#)[Tales of the Museum](#)[Through Children's Eyes](#)[Mini-sites](#)[The Elements of Art](#)[Learning about Art](#)[A Closer Look](#)[Close](#)

A Closer Look

Our "Closer Look" interactive multimedia modules allow you to see the details of an artwork through a magnifying glass, while commentaries and animations give you its historical and artistic background.

This section is supported by eni.

[A Closer Look](#)



x

OBSERVE

UNDERSTAND

COMPARE

Definitions

Resources



Tags



+



-

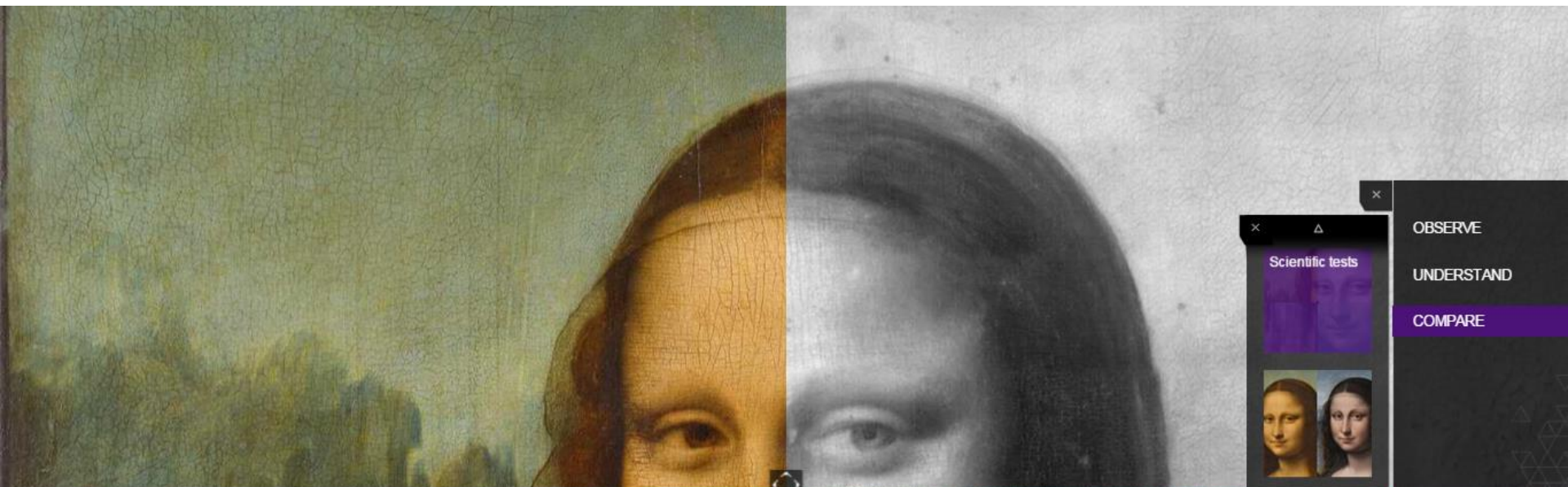
LOUVRE

Focus

The Mona Lisa

Select language

Help



Scientific tests

Compare the original work as it looks to the naked eye with scientific analyses conducted by the Center for Research and Restoration of the Museums of France (C2RMF).

Through this comparison, we can:

- discover Leonardo's preparatory work and pentimenti (**infrared reflectography, IRR** – top right),
- observe the delicacy of the paint layer and the nature of its support (**x-radiography** – bottom left),
- distinguish the successive layers of varnish, the accidents, and the areas of

Scientific tests



OBSERVE

UNDERSTAND

COMPARE

Definitions

Resources



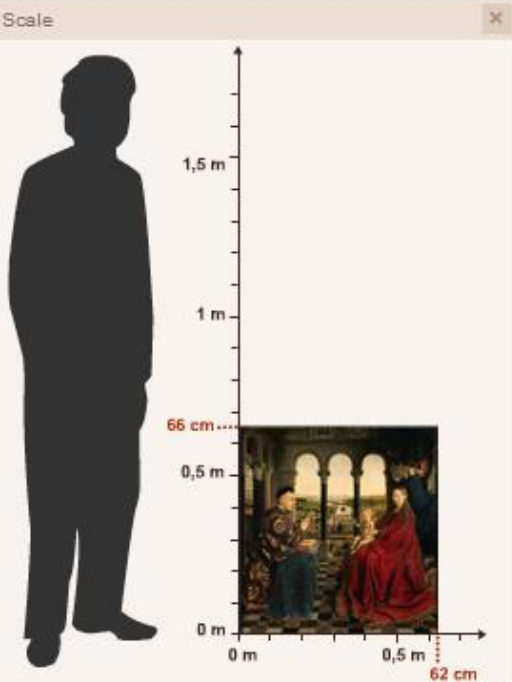
Tags



+

-

+



LOUVRE

Bibliography

Books :

ADHEMAR, Hélène.
« Sur La Vierge du
Chancelier Rolin de
Eyck ». *Bulletin de l'Institut
royal du patrimoine
artistique*, Vol. XV. 1
1975, pp.9-17.

CHÂTELET, Albert et
Roland RECHT.
*Automne et renouveau
-1500. Collection L'Art
des formes*. Paris:
Gallimard, 1988.

Glossary

Augustine, saint (Ta
now Souk Ahras 354
Hippo Regius, now A
430 AD): Former Bis
Hippo, theologian, o
the Latin Fathers of
Church. Augustine
reconciled Christian
to the philosophy of
by assimilating the c
characteristics of Go
Plato's theory of the
absolute, transcende
nature of Ideal Form

Book of hours: A priv
devotional book, for

Zoom



ural setting and
ranged in a
metrical
hat opposes the
of the Virgin and
e earthly world of
or Nicolas Rolin.

and side of the
raceful, gentle
is shown in
profile, sitting
cushion
h floral motifs.
s placed on a
rmaid with
designs.

y of the scene is
y the Virgin's
ak, trimmed with
of head, hands

Credits



x 7



HOLY Russia

/ Exhibition

PRINT

Introduction - Conversion - The first flowering of Christianity
The Mongol era - The major artistic centers in the Middle Ages
The emergence of Moscow - Moscow, the "Third Rome"
The "Time of Troubles" - From Michael Romanov to Peter the

Introduction

In the late 10th century, Prince Vladimir of Kiev was baptized and Kievan Rus' converted to Byzantine Christianity. From that time onward, the vast territories stretching to the east of Europe between the Baltic, Black, and Caspian seas became a new breeding ground for Byzantine art and civilization. The long history of Christian Russia had begun.

The works gathered for this unprecedented exhibition reflect remarkable diversity. Ancient Russian art not only preserved the Byzantine legacy until the turn of the 18th century, but revived it too, forging a strong identity of its own from the very beginning.

/ Visitor information

/ Around the exhibition

/ Credits

INGRES

1780-1867

Enter the
exhibition

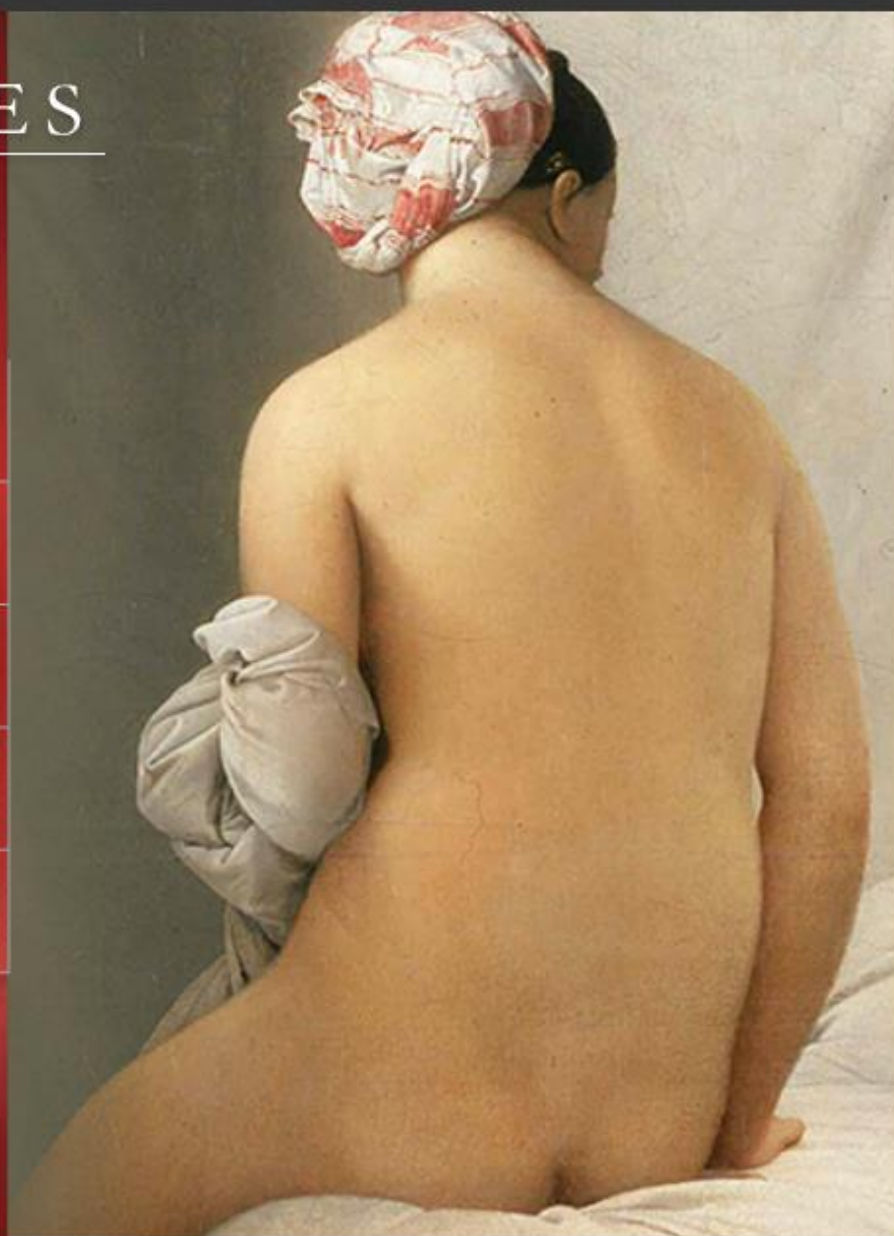
Monsieur Bertin,
a closer look

Related
programs

Educational
resources

Visitor
information

Boutique | Credits



Featuring 80 paintings and 104 drawings, this retrospective covers the full scope of Ingres's artistic career. Ingres first rose to celebrity as David's most accomplished student. Later, he was identified as Delacroix's fierce antagonist. Following his death, his fame survived through his influence on the Symbolists, Degas, Renoir, and, closer to our times, Picasso and Matisse.

Recent studies have finally made it possible to appreciate Ingres's oeuvre for itself. One of the most original and creative artists of his period, Ingres broke all established rules and opened up new paths in art by fusing the realist and idealist styles.

LOUVRE

IN THE KINGDOM OF ALEXANDER THE GREAT

ANCIENT MACEDONIA

Exhibition

Cultural offer

Visitor information

Credits

Discovery of ancient Macedonia

Foundation of the kingdom

From Alexander I to Alexander the Great

After the conquest

Macedonian society

Artistic production

Religion and death

Under the Roman Empire

The Alexander legend



Bracelet with ibex heads



ACCESSIBLE VERSION

MORE INFO

ARTISTIC PRODUCTION IN NORTHERN GREECE IN THE CLASSICAL AND HELLENISTIC PERIODS

Ancient texts tell us that the kings of Macedonia summoned the greatest artists of their time to their court.

In the late 5th century BC, King Archelaos invited the painter Zeuxis to decorate his palace in the new capital, Pella. During his stay in Macedonia, Euripides wrote *The Bacchae*, *Iphigenia at Aulis* and a lost tragedy, *Archelaos*, whose protagonist was a mythical ancestor of the king. In the third quarter of the 4th century BC, the painter Apelles and the sculptor Lysippus were Alexander the Great's official portraitists.

The bronzes, jewelry, terracotta, glass, paintings, and mosaics produced for the Macedonian kings and the elite at court were virtuoso creations. The colorless transparent glass invented during Philip II's time was used for tableware and also in the decoration of chryselephantine



LOUVRE



[Missions & Organization](#)

[Louvre Lens](#)

[Louvre Abu Dhabi](#)

[Databases](#)

[Publishing and Audiovisual Productions](#)

[Press](#)

[Online Media](#)

Plan your visit

[Hours & Admission](#)
[Advance Tickets](#)

Exhibitions & Events

[Events](#)
[Exhibitions](#)

Learning about Art

[A Closer Look](#)
[Tales of the Museum](#)

Missions & Organization

[Missions & Projects](#)

Louvre Abu Dhabi Databases

[Publishing and](#)

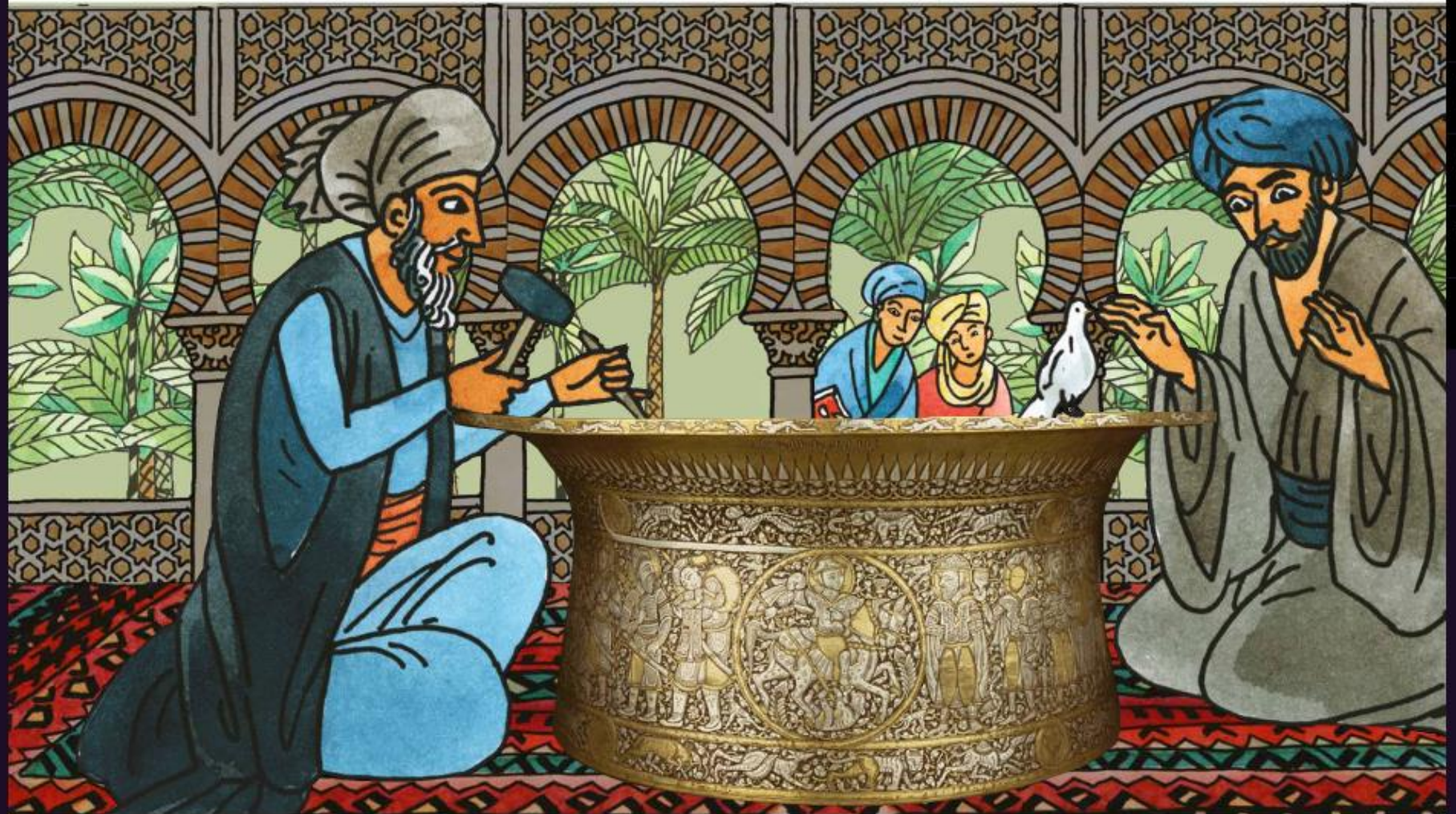
Visitor categories

[Accessibility](#)
[Teachers](#)



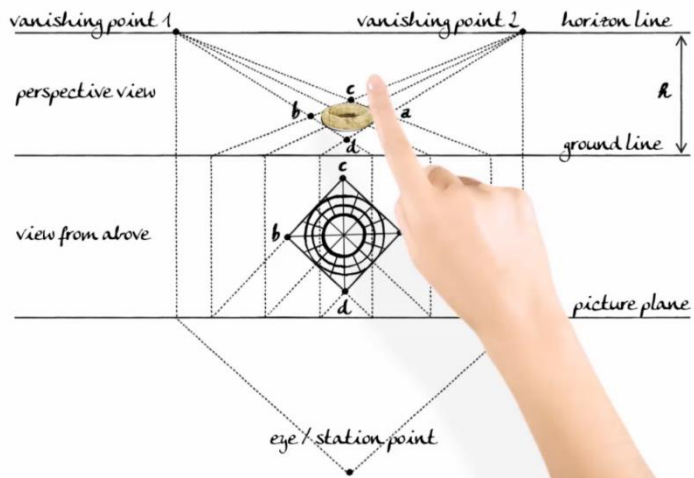
Replay animation





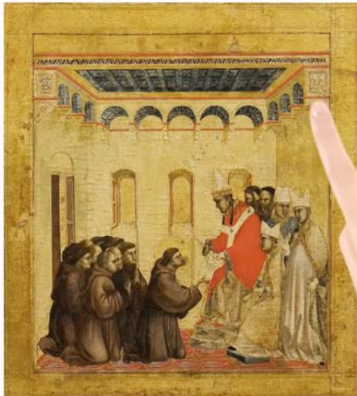
Replay animation





Close

Scenes presented in boxes



Close



Close



home

loading 7/7 100 %



Anthropometry
Cosmos
Installation
Sculpture



Look



home

loading 7/7 100 %



K II

Yves Klein

Portrait

The artist



Work



The artwork

1/1



Monochrome



Look



home

loading 7/7 100 %



Yves Klein

Portrait

The artist



Work



The artwork

1/1

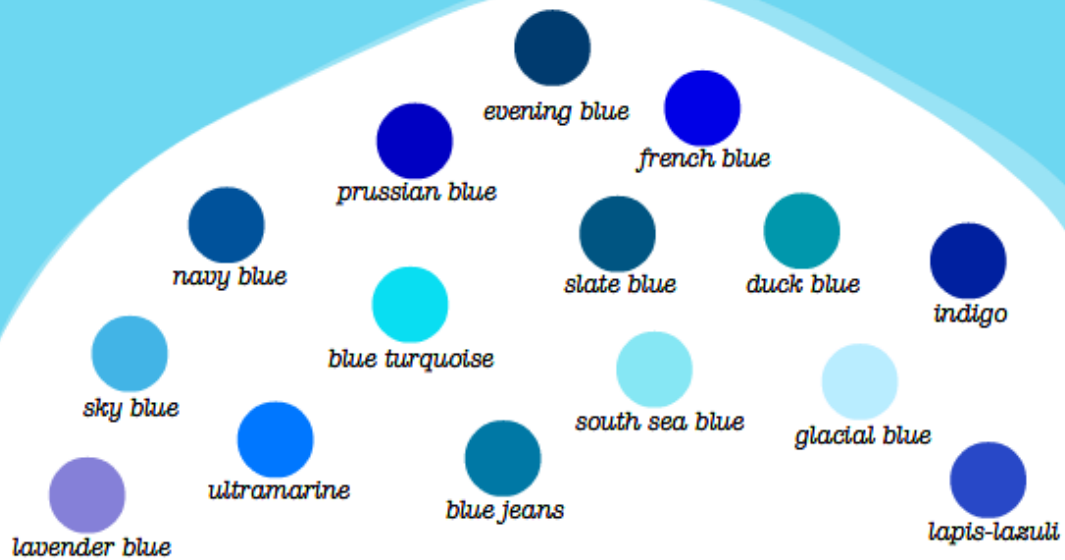


Look



home

loading 7/7 100 %



The artist



The sponge

Names for blue

Replay

◀ 2/5 ▶

Monochrome

Blue



The artwork



Look



home

loading 7/7 100 %

The artist



The sponge

Yves Klein's blue

Replay

1/5

Monochrome

Blue



The artwork

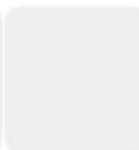
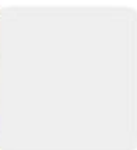


Look



home

loading 7/7 100 %



The artist



OK

The sponge

Monochrome

Blue

The artwork

Game

Organize the blues from the smoothest to the roughest. Click on OK when you have finished.

Find objects of the same color and of different materials. Observe them. Is the shade of the color the same. What are these objects made of? Plastic? Glass? Cloth?

Replay

5/5

TATE KIDS

MY GALLERY

GAMES

VIDEOS

TATE CREATE

WHAT'S ON?

ADULT ZONE

NEWS & OTHER THINGS



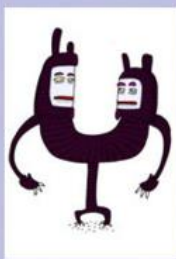
MY GALLERY

Your space – upload your art and visit virtual galleries.



GAMES

Create your imaginary city and make a masterpiece in Tate Paint.



VIDEOS

Watch art and artists come to life in these Tate Kids videos and clips



TATE CREATE

Be crafty – discover fresh ideas for making art.



WHAT'S ON?

Find out what events are on for Families at Tate.

ECARDS



Choose an e-card
Send a Tate Kids e-card to your friends and family!

CHANGE THE BACKGROUND



CONTACT TATE KIDS

TATE KIDS ONLINE
SAFETY GUIDE

DotShop

TATE KIDS ONLINE
SAFETY GUIDE

Nº 1/4

CHOOSE

I'M
DONE



UPLOAD



GALLERY



Lady Kytson, George Gower, 1573

DotShop

TATE KIDS ONLINE
SAFETY GUIDE

Nº 2/4

EDIT

I'M
DONE

BRIGHTNESS

CONTRAST

HUE

SATURATION

DOT SIZE

APPLY
FX

RANDOM

RESET

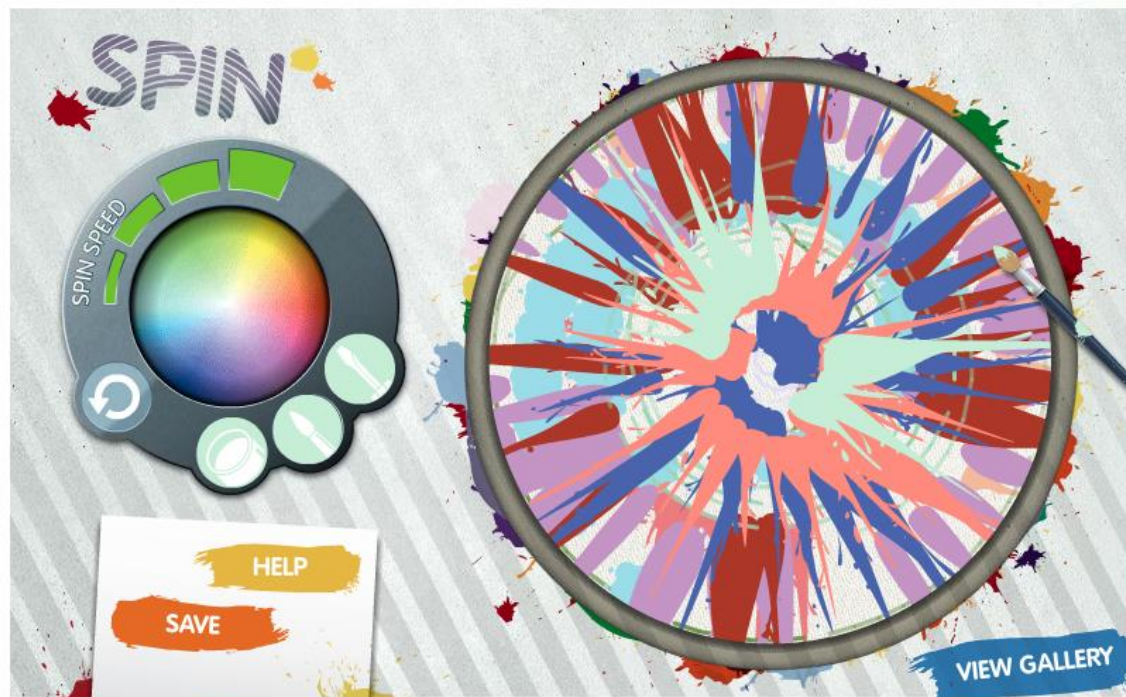
GO
BACK



Spin

You vs the spinning canvas!

TATE KIDS ONLINE
SAFETY GUIDE



BACK TO GAMES

VIEW GALLERY



Art Detective

Discover the facts behind a mysterious object found at Tate Britain!

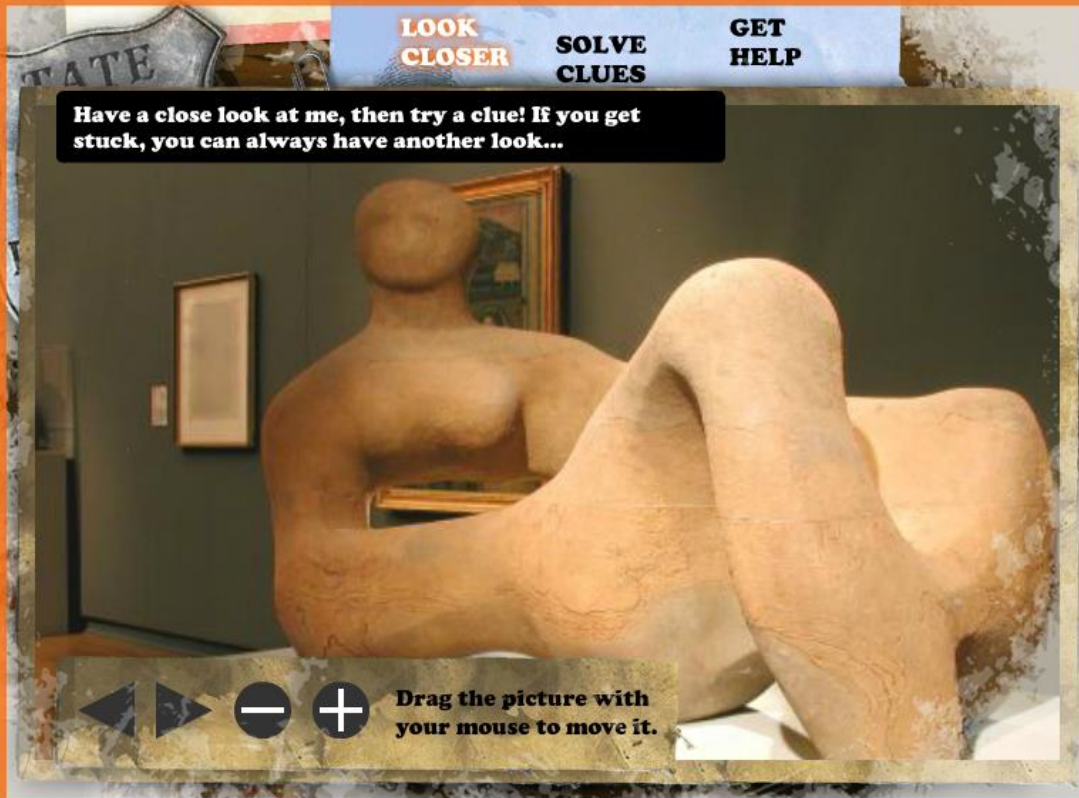
TATE KIDS ONLINE
SAFETY GUIDE

LOOK
CLOSER

SOLVE
CLUES

GET
HELP

Have a close look at me, then try a clue! If you get stuck, you can always have another look...



Drag the picture with
your mouse to move it.



Discovering Turner

See how Turner included everyday elements into his work

TATE KIDS ONLINE
SAFETY GUIDE

CHOOSE
SOME
SUBJECTS



Art Lab

Join us! Restore works in our Art Lab.

TATE KIDS ONLINE
SAFETY GUIDE



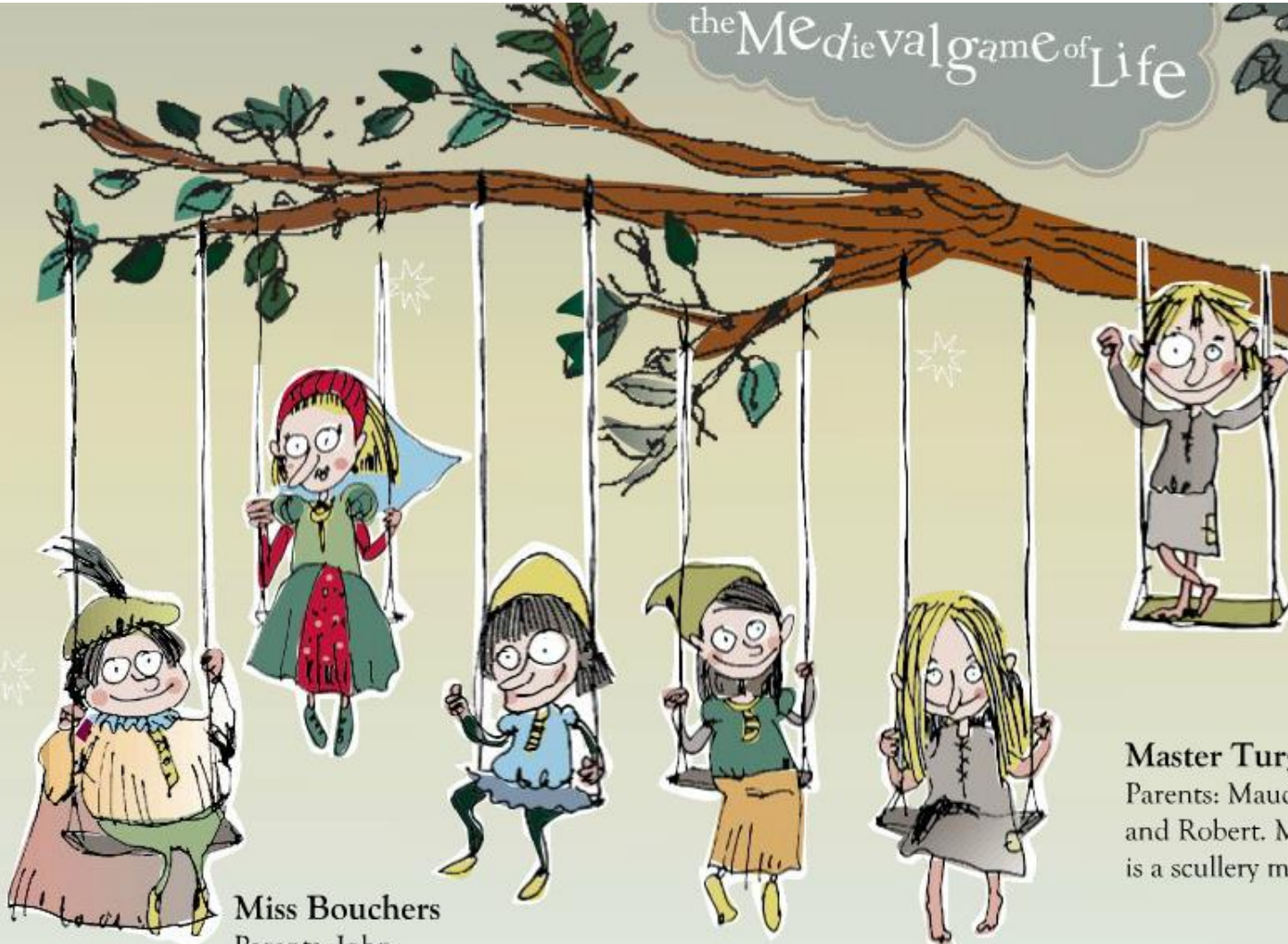
WONDERMIND



WONDERMIND



the Medieval game of Life



Master Elwold
Parents: Walter
and Mathilda.
Walter is a rich
goldsmith.

Miss Bouchers
Parents: John
and Margaret.
John is a rich
wool merchant.

Master Nasshe
Parents: Gilbert
and Laura.
Gilbert is a
candlemaker.

Miss Pounce
Parents: Thomas
and Ann. Thomas
is a baker.

Miss Coke
Parents: William
and Agnes, fruit
sellers

Master Turgeys
Parents: Maud
and Robert. Maud
is a scullery maid.

Who do you want to be?

A cartoon illustration of a town with houses and a large scroll held by two hands. The scroll is white and has the text 'Sorry! You can't afford to go to school. Choose again.' written on it. The background shows a town with houses and a large scroll held by two hands.

Sorry! You can't afford to go to school.
Choose again.

Continue

A circular portrait of a girl with long blonde hair.

Curriculum Vitae

Joan

8 years old

No occupation

Start again



Congratulations! You've survived the perils of medieval life
and managed to get married! Good luck for the future!

Play again to see what life could be like for someone else...
Will you be so lucky next time?

Play again

Finish



Curriculum Vitae

Joan
24 years old
Wife



Start again



Oh dear!
Because you're poor you live at the top of the
house and the stairs are very steep.
You've slipped in the dark and broken your neck.

God have mercy on your soul.

Play again

Finish



Curriculum Vitae

John
21 years
Dead

Start again

YouTube - british museum young explo



Young explorers: a brief history of money
12 838 zhlédnutí

The British Museum
Publikováno 20. 1. 2011

Did you know that all sorts of things have been as money throughout history from shells, lumps of metal and barley, to the coins and banknotes we're more familiar with today? For a brief history of money, watch this Young Explorers video from the British Museum.

ODĚBÍRAT 47 TIS.

Snažíme se 2x víc CZC.CZ
Každý den dostane jeden z vás svůj nákup 2x

Další v pořadí

- Finance: The History of Money (combined)
OpenLearn from The Open University
89 tis. zhlédnutí
- The Story of Money
ingelkaterway
307 tis. zhlédnutí
- The Invention of Money and Currency
MamaPicaBrooks
187 tis. zhlédnutí
- Young explorers: a brief history of clothing
The British Museum
13 tis. zhlédnutí
- Bitcoin and the history of money
Rapo
63 tis. zhlédnutí
- The History of U.S. Money
SP Feed Ecomid
19 tis. zhlédnutí

Hledat



Young explorers: a brief history of clothing
14 012 zhlédnutí

The British Museum
Publikováno 20. 1. 2011

From protection against the elements and harm to telling the rest of the world who we are, clothes have served us well over the many thousands of years we've been wearing them. This Young Explorers video from the British Museum tells a brief history of clothing.

ZOBRAZIT VÍCE

Reklama Rowenta CZ/SK
ODEBÍRAT

Navštivte stránku inzerenta

Další v pořadí

- History of Clothing
AppuSeriesAcademy
3,9 tis. zhlédnutí
- Fashion Timeline
Megan Dudley
14 tis. zhlédnutí
- History of Clothing - Elementary Science
Elearnin
36 tis. zhlédnutí
- All fashion history in 140 seconds
1500shopbrasil
258 tis. zhlédnutí
- Getting dressed in the 18th century
National Museums Liverpool



VIRTUÁLNÍ ARCHEOLOGIE >

Nemáte čas či možnost jít do muzea, přesto byste však rádi navštívili nějakou zajímavou výstavu? My Vám přinášíme výstavy na dosah až k Vám domů. Vítejte ve světě virtuální archeologie!

- > OTESTUJTE SE
- > HRAJTE SI
- > STUDUJTE A TVOŘTE



KROK ZA KROKEM ARCHEOLOGII



Dokážete si představit, jak vypadá archeologický výzkum? A víte, od se děje s archeologickými nálezy po jejich vykopání? Všechno se dozvíte v této výstavě!

KRÁSA VĚCÍ MINULÝCH



Předměty... Jsme jimi obklopeni denně a bereme je jako samozřejmou součást našich životů. Je ale tolik vzrušující objevovat neobyčejnou minulost obyčejných předmětů!

POSLEDNÍ GERMÁNI V ČECHÁCH



Ačkoli od doby, kdy u nás žili poslední Germáni, uplynulo již mnoho vody, naše země stále ukrývá stopy jejich přítomnosti. Jednou z nich je i rozsáhlé pohřebiště v Záluží u Čelakovic.

JAK SE ŽILO PRVNÍM ZEMĚDĚLCŮM



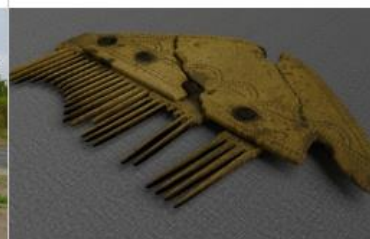
Jak vypadal náš rodný kraj před tisíci lety, kde se vzaly kořeny našeho současného způsobu života a s jakými každodenními problémy se museli potýkat první zemědělci na našem území?

STEZKA MARKOMANŮ



Vítáme Vás ve virtuální výstavě Stezka Markomanů, která Vás vtáhne do doby, kdy v Čechách panoval Marobud, vládce germánského kmeny Markomanů, první historicky známý panovník na našem území...

3D ARCHEOLOGIE



Vydejte se s námi do světa digitálních technologií a zjistěte, že i tak rozdílné instituce, jako jsou Národní muzeum, Univerzita Karlova a ČVUT, dokáží najít společnou řeč prostřednictvím archeologie!

Napíšte nám
O webu
Archeologie na dosah



STUDUJTE A TVOŘTE

 To se mi líbí  Sdílet 44



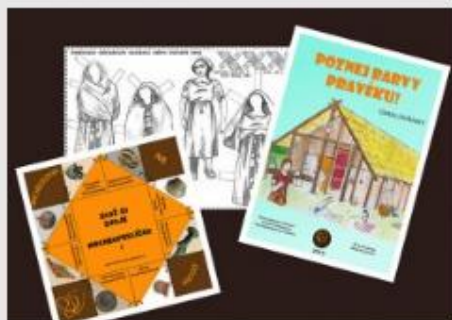
STUDIJNÍ A PEDAGOGICKÉ MATERIÁLY



AUDIOVIZUÁLNÍ SPOTY



KOMIKSY



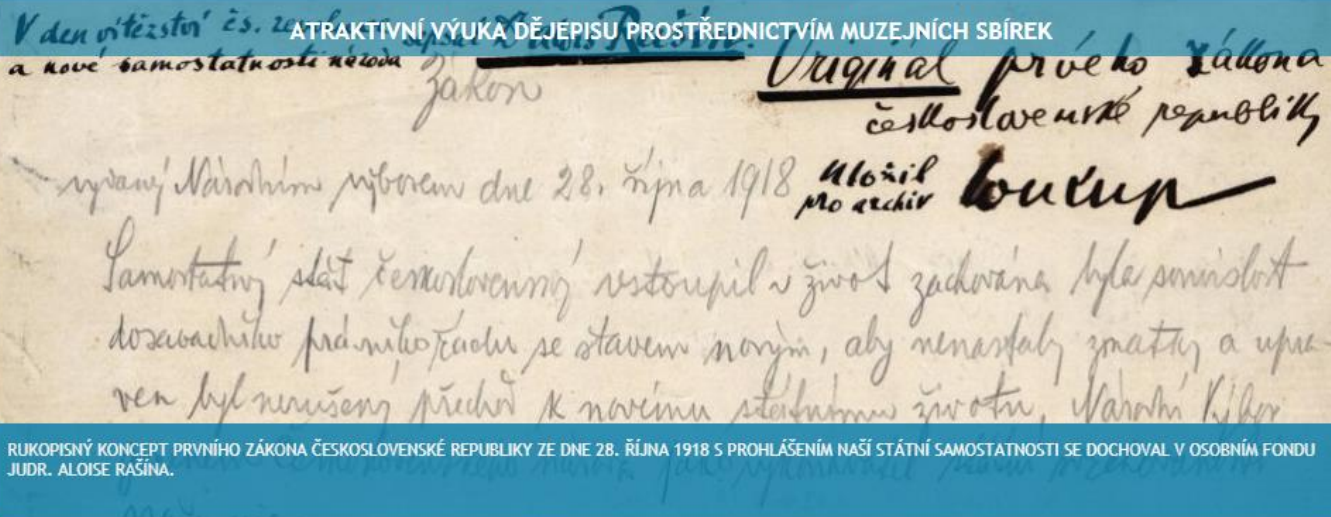
KREATIVNÍ MATERIÁLY



NÁVODY NA PRAVĚKÉ VÝROBKY



PRACOVNÍ LISTY



Aktuality

3.8.2017



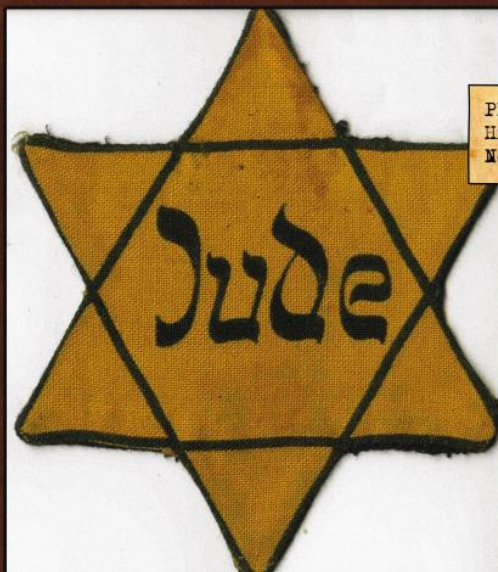
FILM A MUZEUM: Zažijte dějiny 20. století! Aktuálním tématem jsou československé legie v Rusku a jejich význam pro vznik Československa.

Termíny: 4.-6.10. a 18. - 20.10.2017 v Národním památníku na Vítkově. Více informací naleznete [zde](#).

Dotkni se 20. století!

Vzdělávací projekt Národního muzea podporuje výuku československých a českých dějin 20. století na základních a středních školách.

S využitím sbírkových předmětů, autentických dokladů minulosti, a jejich příběhů chtějí autoři projektu žákům a studentům přiblížit dobu nedávno minulou. S pomocí moderních technologií, digitalizovaného obsahu kulturních institucí, či replik sbírkových předmětů se dějiny 20. století přiblíží studentům téměř na dosah. V rámci projektu byla realizována řada výstupů. Vznikla série vzdělávacích a metodických materiálů, která žákům umožní získat elementární vztah k minulosti a interpretovat různé pohledy na události 20. století prostřednictvím konfrontace „velkých“ a „malých“ dějin za pomoci lidských příběhů.



Plátěná židovská hvězda (1944). Historické muzeum Národního muzea, Novodobé české dějiny, inv. č. II8-856.

Šesticípou Davidovu hvězdu museli nosit během druhé světové války všichni Židé v protektorátu Čechy a Morava, v nacistickém Německu a na Němci okupovaných územích. Hvězda musela být našita na viditelném místě na oblečení.

1938 SOUMRÁK NAD EVROPOU



Mobilní aplikace





TITIAN & DIANA



DIANA AND CALLISTO



DIANA AND ACTAEON

THE JOURNEY



All

Favorites

Search



6 of 110

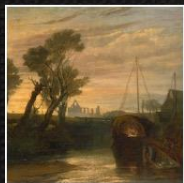
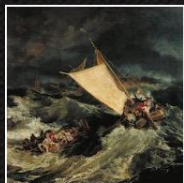
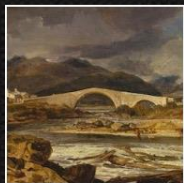
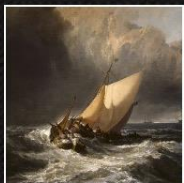
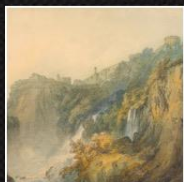


Great Pictures
www.zucapack.com



Download on the
App Store

1796 - 1807



Self-Portrait, 1799. Oil on canvas, 74 x 58 cm. Tate Britain, London



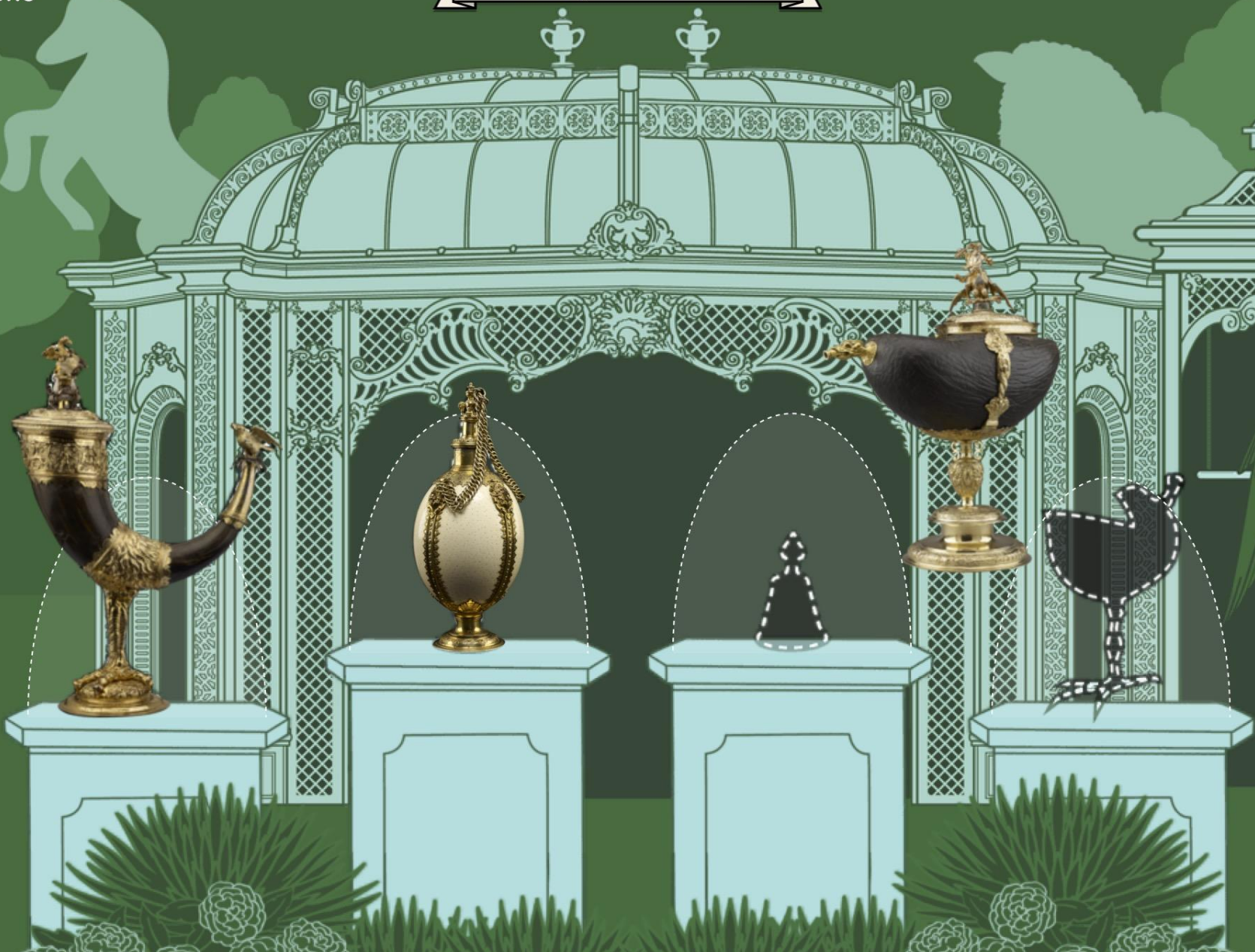
Collect the Holy Thorn



Let's start collecting!
In the gallery there is a
treasure called the Holy Thorn
Reliquary. Find it and add it
to this room.

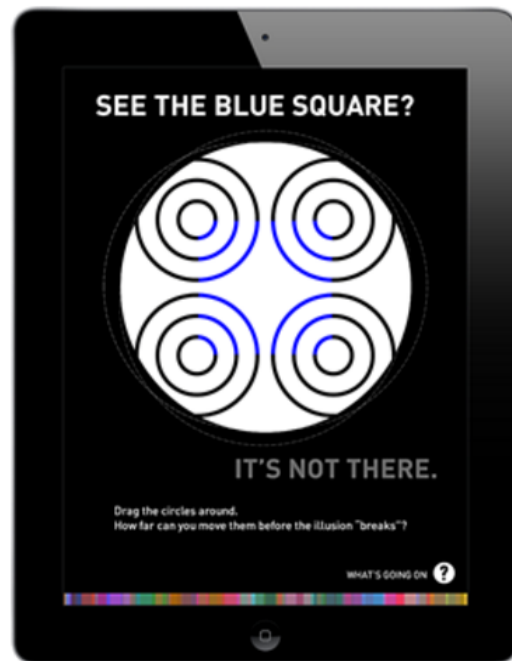


Find 4 objects from nature



For the next test, go
to the first big cabinet.
Prove you can hunt down a
showpiece: **find the object
that fits this shape.**





Color Uncovered

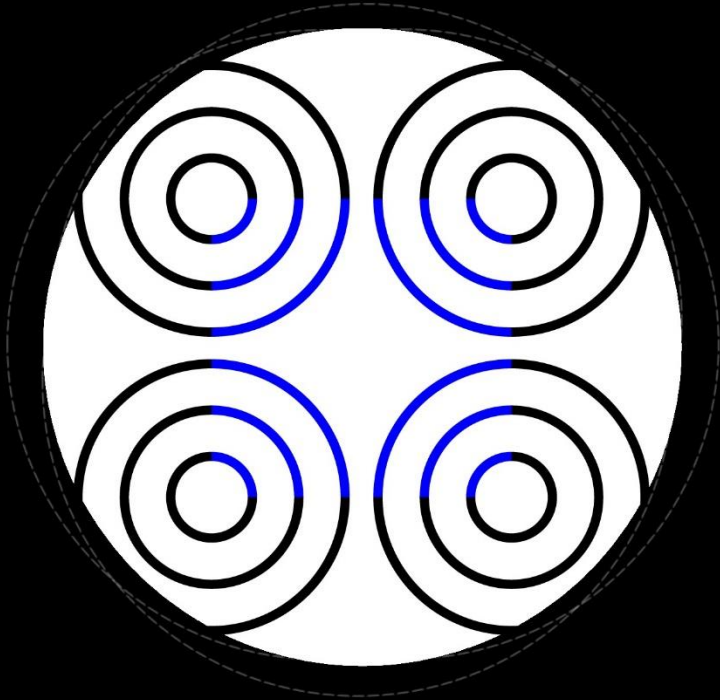
An Interactive Book for the iPad and Android Tablets

When is yellow yellower than yellow? What color is a whisper? What's missing from the palette of Renaissance painters?

Explore the surprising side of color with Color Uncovered, featuring fascinating illusions, articles, and videos.



SEE THE BLUE SQUARE?



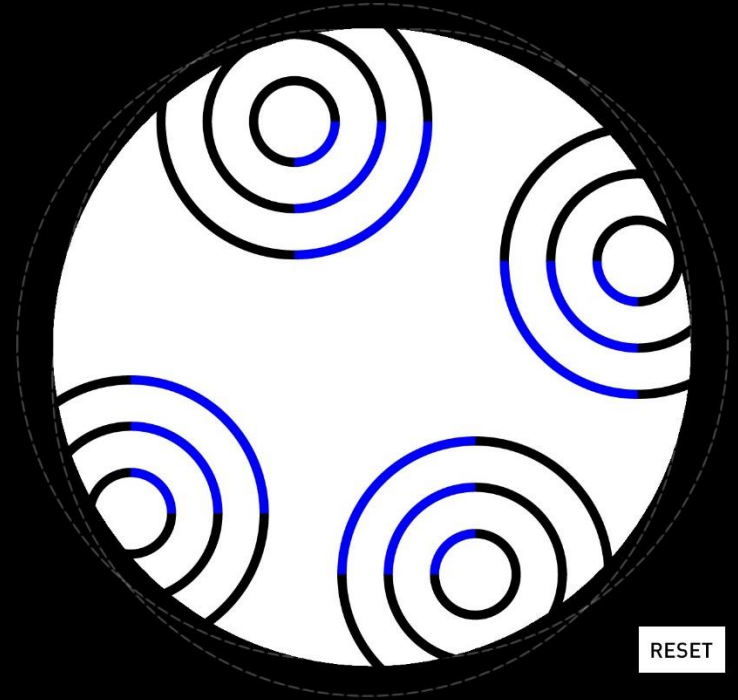
IT'S NOT THERE.

Drag the circles around.
How far can you move them before the illusion "breaks"?

WHAT'S GOING ON



SEE THE BLUE SQUARE?



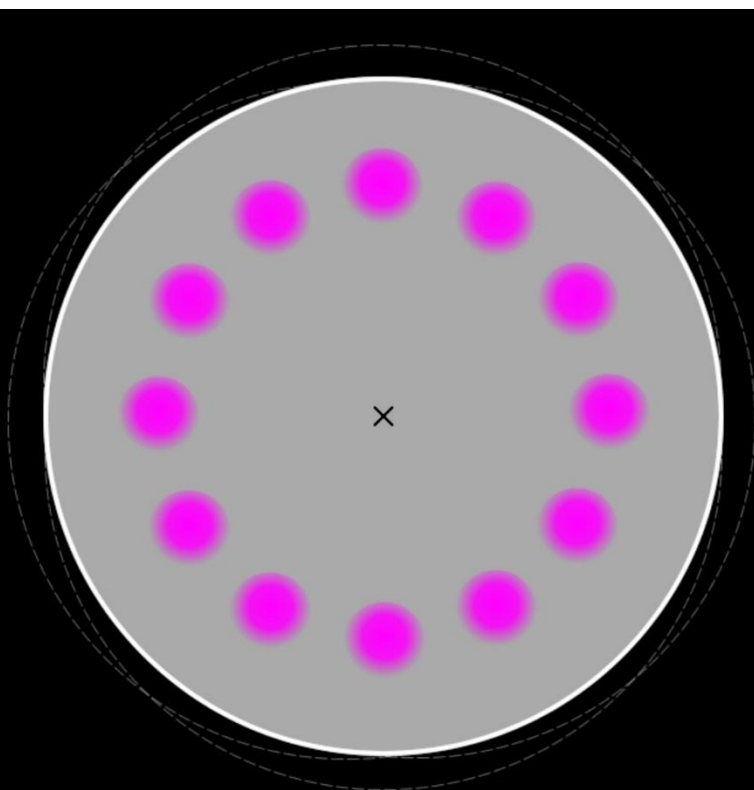
RESET

IT'S NOT THERE.

Drag the circles around.
How far can you move them before the illusion "breaks"?

WHAT'S GOING ON

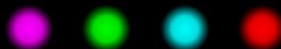




SEE SPOTS RUN

To start, tap anywhere on the gray disk. Then stare at the X in the middle of the fuzzy dots. Try not to move your eyes or head. After you've seen the illusion, tap the gray circle to stop.

TAP TO CHANGE DOT COLOR



WHAT'S GOING ON



HOW IS MONET LIKE A HONEYBEE?

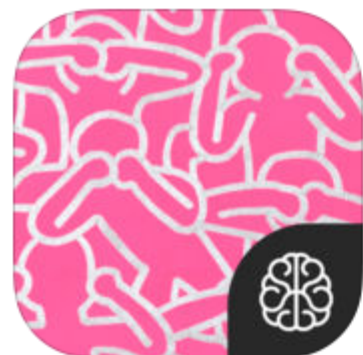
TELL ME

Keith Haring: The Politics of Dancing

[View More by This Developer](#)

By Art Intelligence, LLC

This app is only available on the App Store for iOS devices.



 This app is designed for both iPhone and iPad

Free

Category: [Education](#)

Updated: Apr 27, 2017

Version: 3.2

Size: 249 MB

Language: English

Seller: Art Intelligence, LLC

© 2013 Art Intelligence

[You must be at least 17 years old to download this app.](#)

Infrequent/Mild Alcohol, Tobacco, or Drug Use or References

Frequent/Intense

Mature/Suggestive Themes

Frequent/Intense Sexual Content or Nudity

Compatibility: Requires iOS 9.0 or later. Compatible with

Description

(Art Intelligence is) a radically new way to connect Haring's world to your world

Scrawling graffiti in the subways. Dancing with Madonna till dawn. Touring like a rock star, painting for the public,

[Art Intelligence, LLC Web Site](#) ▶ [Keith Haring: The Politics of Dancing Support](#) ▶

[...More](#)

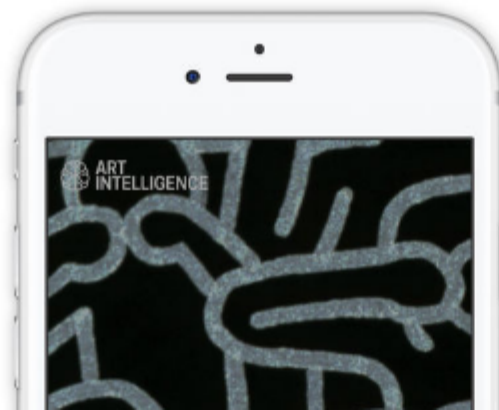
What's New in Version 3.2

You asked. We listened. We've vastly improved navigation, enhanced social sharing and added bookmarking capabilities. Let us know what you think. Say hello@artintelligence.com.

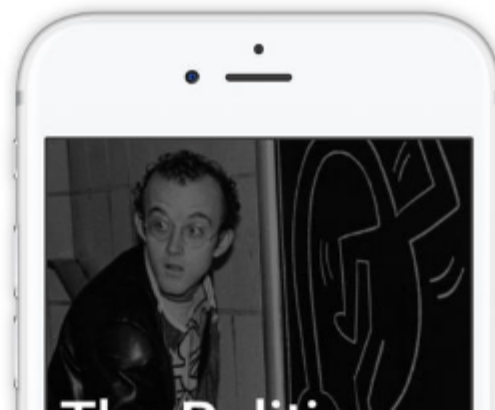
Screenshots

[iPhone](#) | [iPad](#)

Dancing. Drawing. Living. Loving.
Haring!



Dive into the 80s with
artist/activist Keith Haring.



See the art
sing, dar



ication
27, 2017

lish
Intelligence, LLC
Intelligence
at least 17 years
and this app.
and Alcohol,
Drug Use or

se
stive Themes
se Sexual
dity

Requires iOS 9.0
patible with
and iPod touch.

Ratings

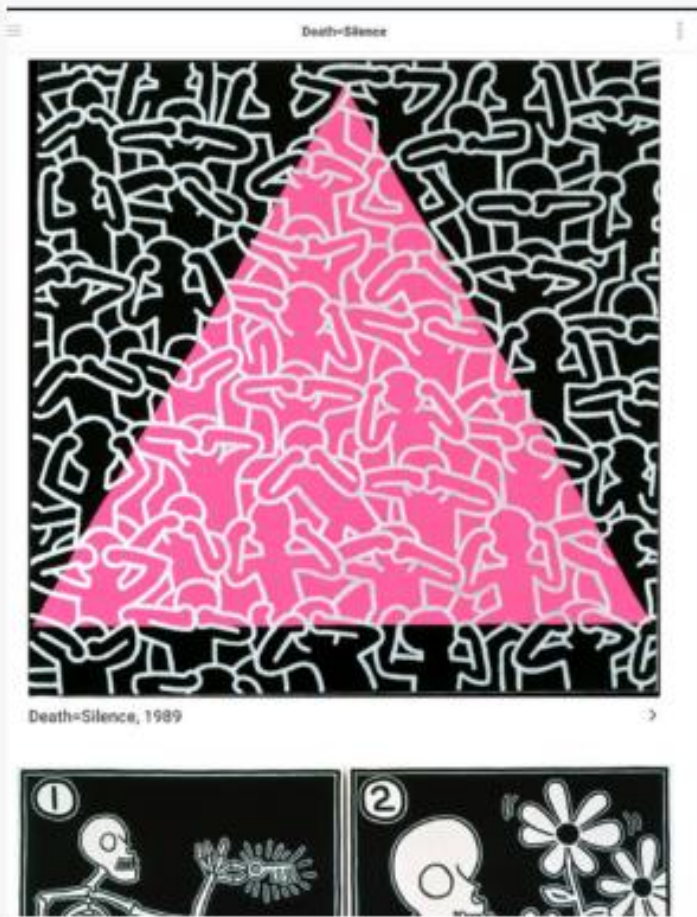
n hasn't received
s to display a

Ratings

t
e, LLC

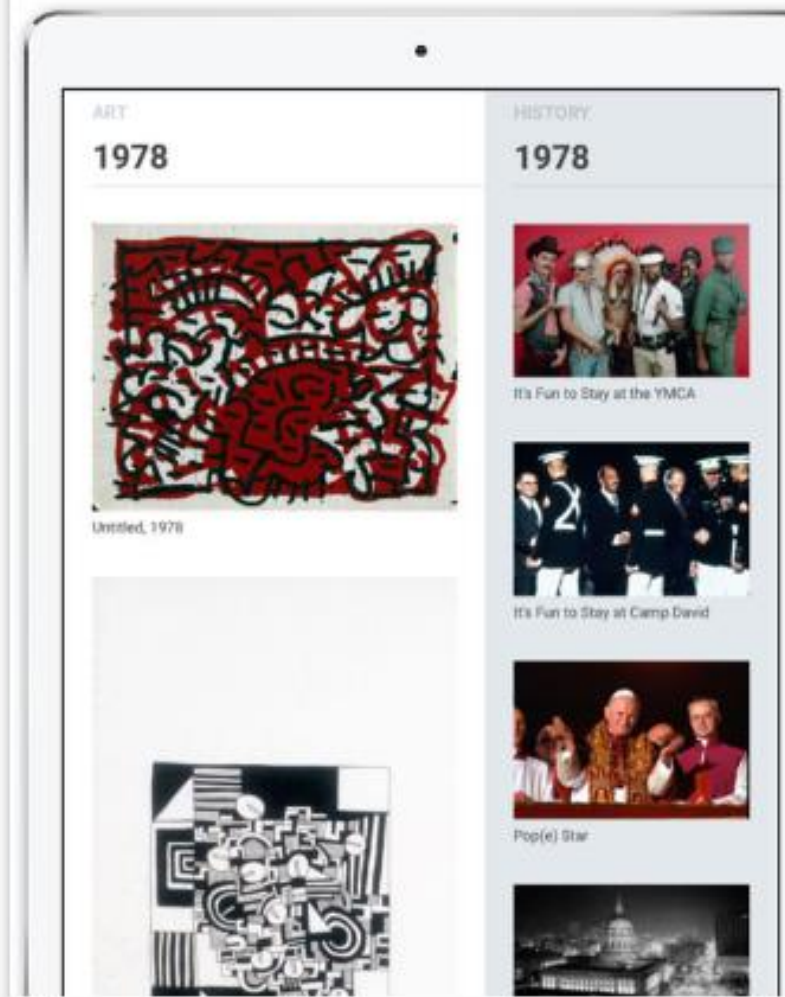
Screenshots

ee the art that made the world sing, dance, laugh, and cry.



iPhone | iPad

Draw the lines between politics, dancing, and art.



Play

About

Sound
On / Off







THANKS
FOR
PLAYING

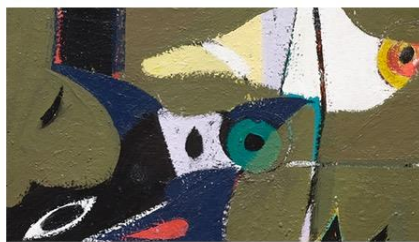




Activities



Create a mobile



Experiment with paint



Draw from instructions



Create a sound composition



Create a chance collage



Draw with scissors



Activities



Alexander Calder (American, 1898–1976)
Spider. 1939



View *Spider* in motion.

KNOW THIS!

Alexander Calder used wire and metal to create moving sculptures, called mobiles. In this standing mobile Calder balanced one large shape with many small shapes. Watch the video to see how the sculpture moves.

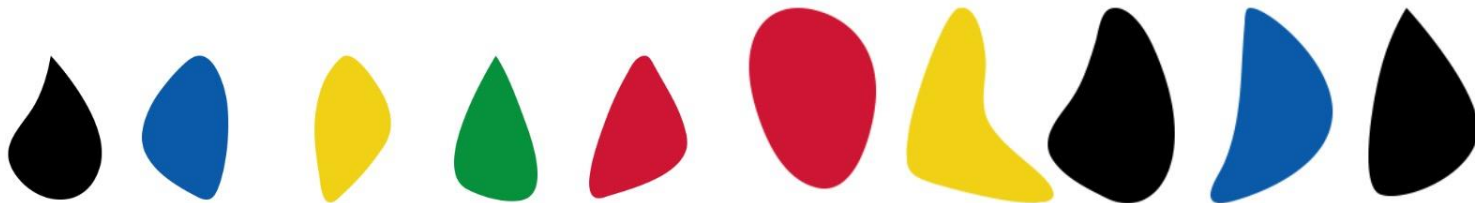
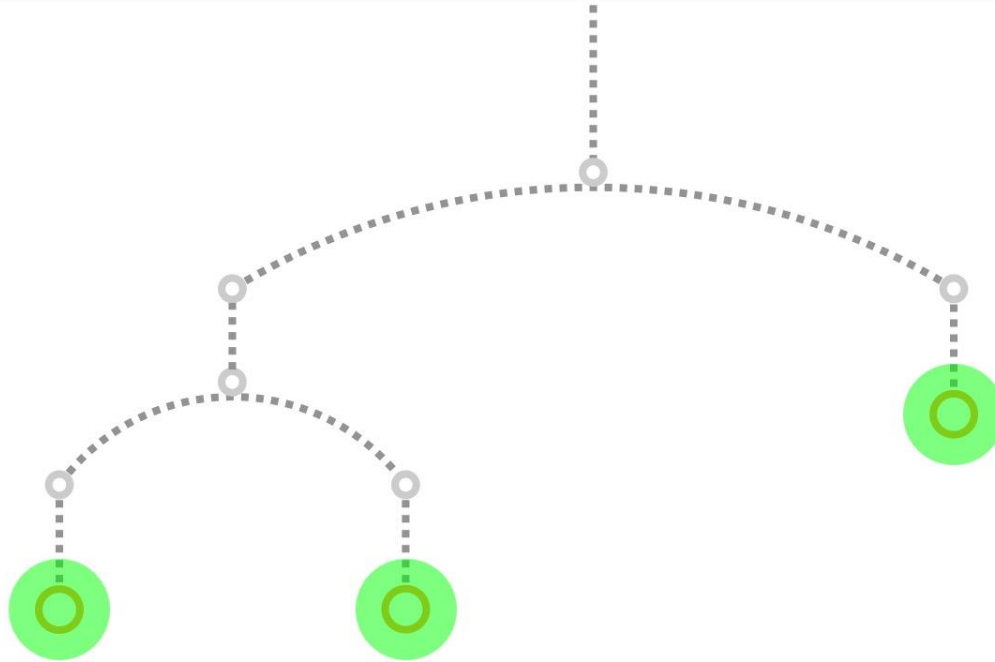
Calder titled the work *Spider*. In what ways does the sculpture remind you of a spider?

TRY THIS!

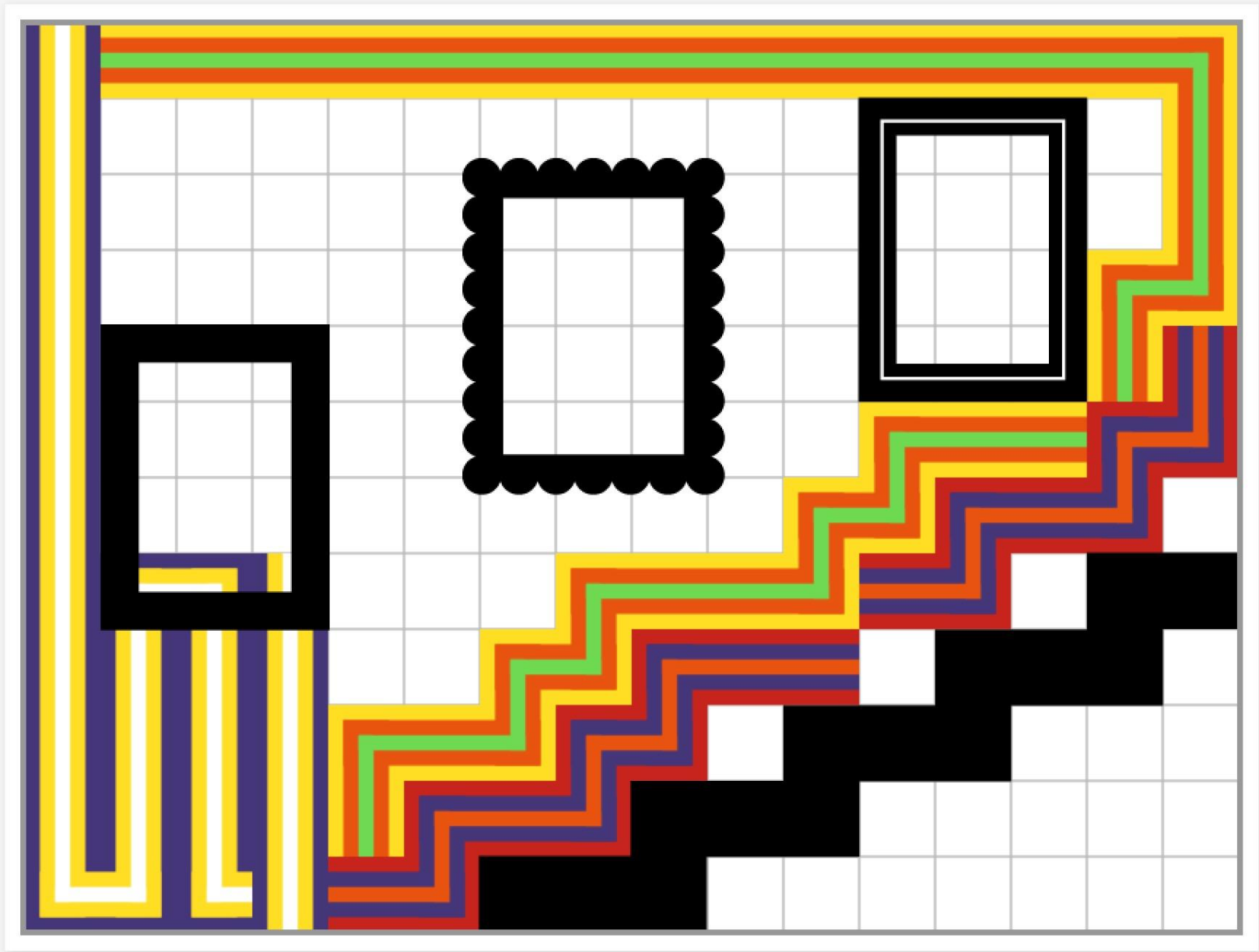
Create a mobile

Go

2. Drag shapes to the wire. Experiment with balancing the shapes. Tap the arrow to see your mobile in motion.



2. Choose colors, then make a design.





NGAkids: FACES interactive

Create animated portraits based on American folk art in the National Gallery of Art.





tropical landscape
tigers, monkeys,
exotic creatures.



Still Life

Create an interactive still
life that mirrors the
paintings of the old
masters.



Dutch House

Decorate a 17th-century
dollhouse as you explore
the kitchen, living quarters,
artist's studio, and courtyard
of a make-believe Dutch
house.



is a two-part
e introduction to
otography. Snap
ures, then use the
iting software to
oscopic special



Collage Machine

Construct a collage by
dragging and dropping
photo snippets, words,
numbers, background
colors, and textured shapes.
Collage Machine is fun for



Flow

Flow is a motion painting
machine. Enjoy the
changing patterns and
colors as you create and
combine pictures on
overlapping layers.

Download the [Art Zone](#) or the [NGAkids App for Windows](#)

For technical support, please visit the [HELP](#) page or send us a
note using the [CONTACT](#) link below. Be sure to describe the
issue in detail, let us know what version of the operating system
you are using, and include your email address so we can reply.



NGAkids for iPad

Learn more about [NGAkids Art Zone for iPad](#), which is available for download on the
App Store. This iOS app contains nine new
interactive activities and an array of art-
making tools that will inspire artists of all ages. The same
interactive programs, customized for Macintosh and Windows-
based computers, are available on our new [NGAkids App CD](#), or
you can use the links above to download a desktop version for
Mac or PC.



NGAkids Art Zone on CD





3D Twirler



Brushster



Cubits



Collage Machine



Dutch House



Faces



wallOvers



SwatchBox



Flow



Jungle



Still Life



Mobile



Sea-Saws



Places



PixelFace



Photo Op



PaintBox



NGA
kids **The Art Zone**

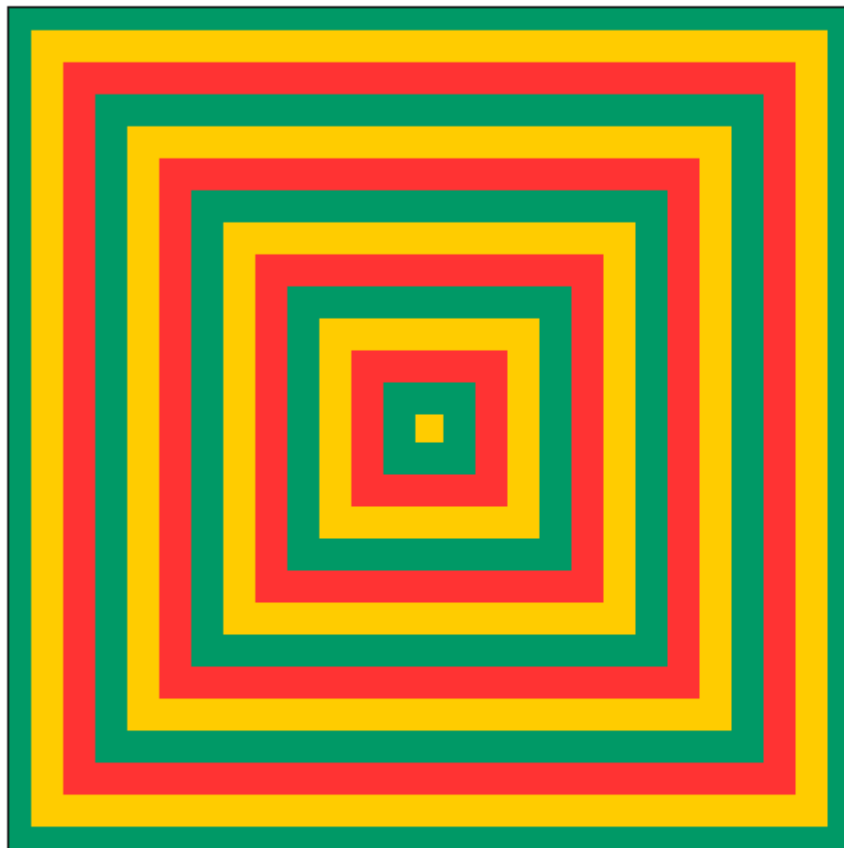
Click an activity to begin.

To return to this page click

 **MENU**



PAINTBOX



UNDO



CLEAR



INFO



PRINT



SAVE

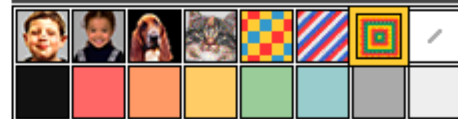


IMPORT



QUIT

BACKGROUNDS



COLOR



SIZE



TRANSPARENCY



SYMMETRY



STROKES



WARP EFFECTS



DRAW



WARP



PULL





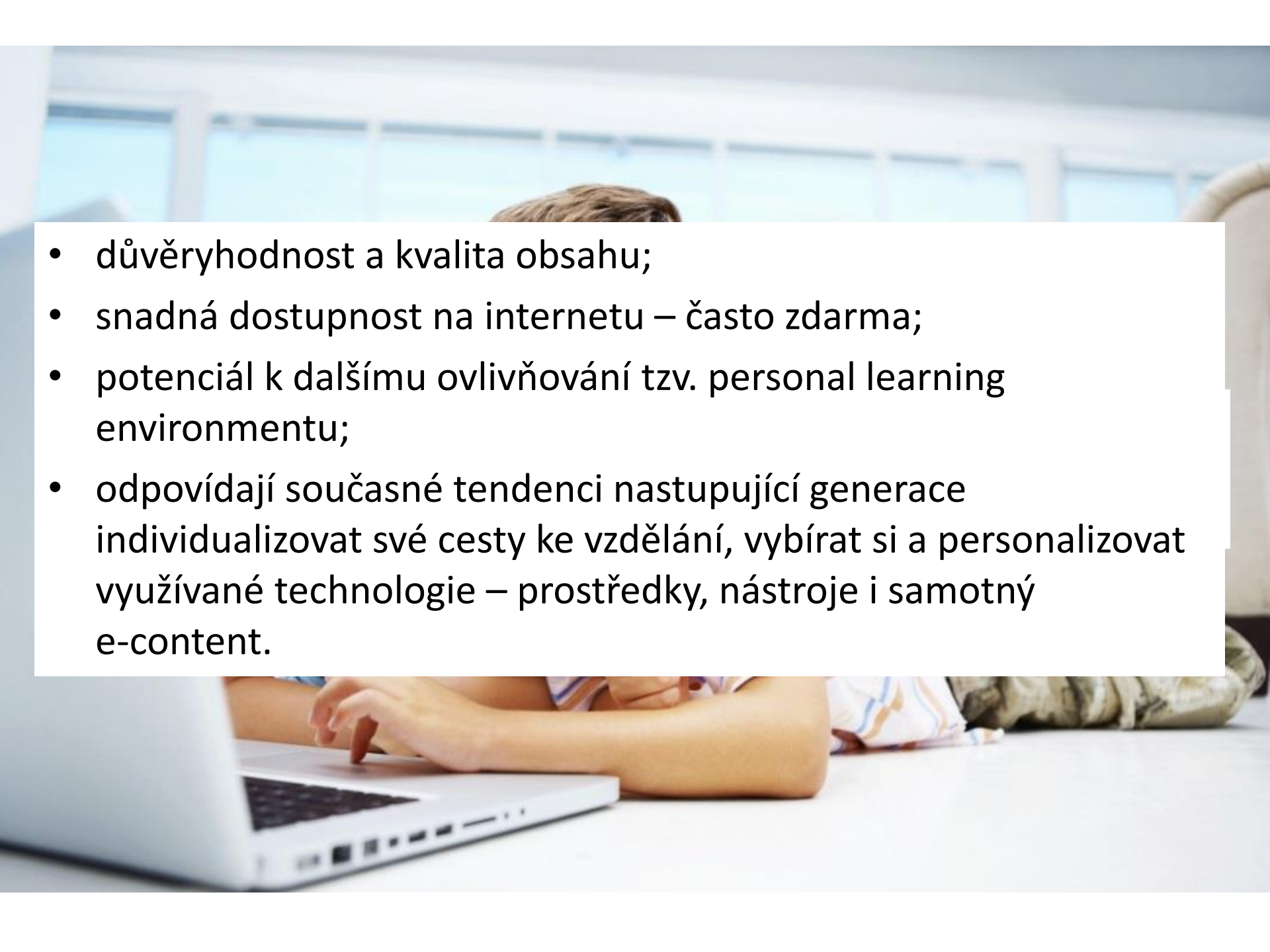
Capriola

Courbette

Levada

Piafa

Proč jsou tyto produkty tak oblíbené?

- 
- A person is lying on their stomach on a light-colored surface, using a silver laptop. Their head is resting on their arm, and they are looking at the screen. The background shows a bright room with large windows and a curved wall. A white text box is overlaid on the image, containing a bulleted list.
- důvěryhodnost a kvalita obsahu;
 - snadná dostupnost na internetu – často zdarma;
 - potenciál k dalšímu ovlivňování tzv. personal learning environmentu;
 - odpovídají současné tendenci nastupující generace individualizovat své cesty ke vzdělání, vybírat si a personalizovat využívané technologie – prostředky, nástroje i samotný e-content.

Znaky uživatelsky přívětivých produktů

jednoduchost, přehlednost, intuitivnost;

(jednoduché určit, jaké akce jsou k dispozici, jaká je struktura webu nebo programu, alternativní akce a jejich výsledky mají být stále viditelné, uživatel musí být s to bez námahy vyhodnotit současný stav systému nebo určit akci, již je třeba vykonat pro naplnění určitého záměru);

srozumitelné instrukce pro práci s aplikací;

(přehled funkcí a způsobu jejich ovládání);

jednoduchá struktura úkolů;

(nepřetěžovat pozornost a paměť uživatelů);

kontrola nad každou akcí;

vše podstatné viditelné a výrazné;

(vždy po ruce ty správné ovládací prvky – jejich viditelnost a srozumitelnost podpořit grafikou);

design „for error“;

(počítat se všemi myslitelnými pochybeními či omyly; vždy možnost obnovení chodu systému nebo návratu zpět).

pocit uspokojení ze snadné orientace, z dobrého přehledu o své pozici na webu, naplnění očekávání, srozumitelnost, využitelnost...

nemusí se jednat pouze o **uspokojivý obsah a vzhled** webu nebo aplikace – i obsažný nebo výtvarně zajímavý web může být uživatelsky nepřívětivý, nepoužitelný!

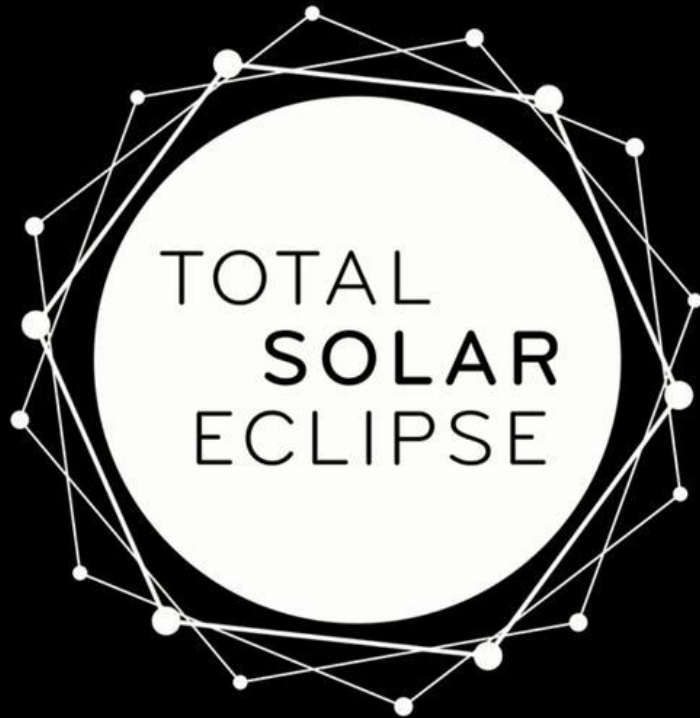
Funkčnost, optimalizace, technická dokonalost!

Inspirace z komerčního prostředí: Conversion Centered Design (cíle majitele webu)

proces užívání produktu musí být tak jednoduchý, jak jen je to možné!

Sedmero zásad:

DESIGN	1. Enkapsulace
	2. Kontrast & barva
	3. Směrování
	4. Bílá plocha (resp. volný prostor)
PSYCHOLOGIE	5. Naléhavost a exkluzivita
	6. Vyzkoušej, než koupíš!
	7. Pozitivní ohlasy ostatních



How to Predict Eclipses



Design mobilních aplikací by měl:

počítat s „tlustými prsty“

(plný web vs. mobilní verze);

zvažovat lokální aspekty a využití

(lokalizace, GPS navigace);

vytvářet výraznou podobu ovládacích prvků;

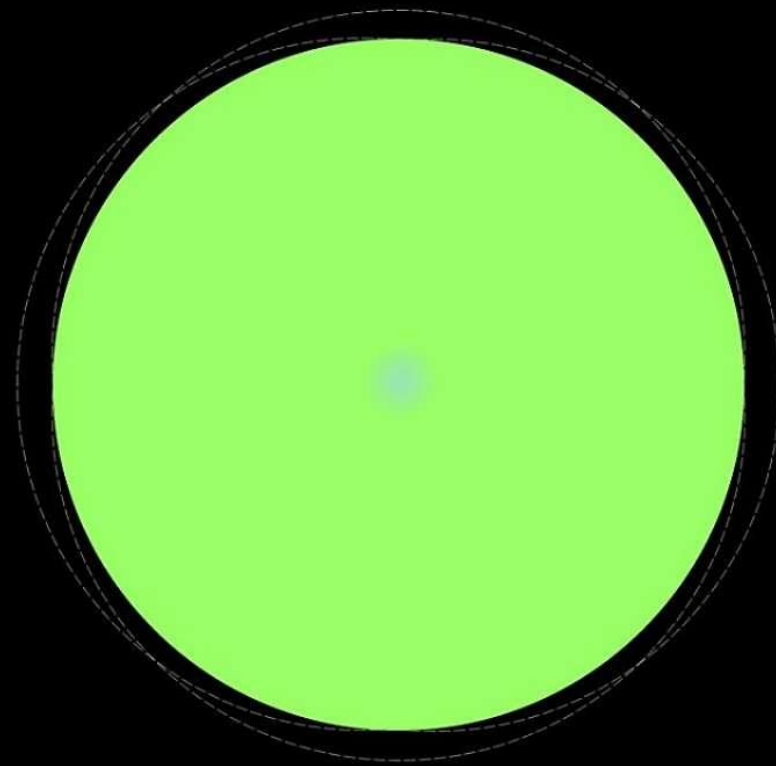
přispět ke správnému členění obsahu, resp.

optimálnímu systému toku obsahu stránky aplikace

(uživatel by měl jednoduše dojít k cíli a ne se „uklouzat“);

umožnit jednoduchou navigaci

(menu částečně skryt např. za nějaký symbol nebo grafický prvek; zároveň stále po ruce).



FADE TO GREEN

Stare at the blue dot without
moving your eyes or head.

WHAT'S GOING ON 

NGAkids Art Zone for iPad





اللوfer أبو ظبي

LOUVRE ABU DHABI

Louvre Abu Dhabi – Family Tour

Abu Dhabi Tourism & Culture Authority Vzdělávání

3 PEGI 3

➕ Přidat do seznamu přání

Nainstalovat



Závěry, diskuse

proměny muzejního obsahu vlivem digitálních technologií;

muzeum jako vlivný aktér e-learningu; muzejní obsah jako kvalitní uzly sítě informací;

problém povrchnosti digitálního obsahu a jeho konzumentů

Nové způsoby učení, jejich projevy a konsekvence:

dnešní děti přirozeně používají při osvojování nového vědění jiné postupy a strategie,

know-how a know-what (vědět jak a vědět co)... **know-where** (vědět kde),

negativní rysy: těkavost, neschopnost soustředit se déle na statický podnět, rozbíhavost, povrchnost;

učení není chaotické překlikávání, neklidná těkavost je v přímém rozporu s klidným soustředěním – nezbytné pro osvojování složitějšího obsahu a pro **hlubší porozumění;**

hypertext umožňuje plně využít kontextuálnost a naplňuje potřebu dnešních mladých lidí těkat a v rychlém sledu otevírat stále nové odkazy;

mladí lidé jsou rychlejší a bleskově zdroj zhodnotí, ale tento způsob učení může vést k chaosu a ztrátě orientace.

Proč mají muzea připravovat digitální obsah – výhody a rizika

do budoucna vlivná forma muzejní prezentace s nepřeberným množstvím možností;

usnadňují kontextualitu (hypertext, vizualizace, simulace);

možnost prezentovat i jevy a témata klasicky těžko prezentovatelné;

široká využitelnost a schopnost oslovit nové skupiny návštěvníků;

použitelné kdykoliv a kdekoliv, rozšiřují působnost a dosah muzea;

mohou se virálně šířit, přispět k popularitě muzea; šance i pro opomíjená muzea;

**Lidé jsou on-line,
muzea musí být také!**

Děkuji za pozornost!



Tip na knihu:

ŠOBÁŇOVÁ P. et al.

Muzeum vs. digitální éra.

Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2016.