



# Mediální výchova

---

Ukázka:

<http://www.youtube.com/watch?v=dGCJ46vyR9o&NR=1>



# Terminologické vymezení problematiky

---

- film education, media education, Medienpädagogik, l'éducation audiovisuelle, screen education, media education literacy
- media literacy, visual literacy, television literacy, cine-literacy, moving image literacy, game literacy, information literacy, digital literacy
- filmová výchova, mediální výchova, ICT výchova
- školní, výukový, instruktážní, osvětový a vědecký film
- pojmový spor výchova vs. vzdělávání

# Mediální výchova do r. 1989 (na příkladu filmu jako tradičního masového média)



- od roku 1912 probíhala pravidelná představení pro děti a mládež
- vzdělávací časopis Česká osvěta od ročníku 1923/24 pravidelně informoval veřejnost o významu filmu pro vzdělávací účely
- v roce 1936 byl film v Československu oficiálně zařazen mezi vyučovací pomůcky
- od roku 1946 byla programována školní představení
- od konce 40. let byly pro školy v malých obcích zřizovány půjčovny 16mm filmů

## → **Tři trendy:**


1. film jako součást školní výuky
2. pokusy o zavedení výuky filmu do školních osnov
3. filmové kluby dětí a mládeže



# Audiovizuální a mediální výchova v současném systému českého školství

---

- průřezové téma Mediální výchova je součástí RVP, ale film a audiovizuální kultura dosud nezískaly relevantní pozici v kurikulu primárního a sekundárního stupně vzdělávání  
viz diskuse: <http://www.rvp.cz/clanek/1654>
- mediální vzdělávání a výchova nepředstavuje problém současnosti, ale jde o dlouhodobě řešený a složitě uspořádaný soubor problémů
- spor mezi ICT literacy a media literacy
- soukromé iniciativy nahrazující institucionální a koncepční kroky

- 
- 
- Mediální výchova se objevuje mezi průřezovými tématy, která v RVP reprezentují *okruhy aktuálních problémů současného světa*.
  - Průřezové téma Mediální výchova může být realizováno dvěma postupy:
    - důslednou tematizací mediální problematiky v rámci stávajících vzdělávacích oblastí, resp. jednotlivých předmětů
    - vlastní specializovanou výukou v podobě jednorázových kurzů nebo dlouhodobého projektu
  - AV edukace nemusí usilovat o zavedení samostatného volitelného předmětu (po vzoru literárních a hudebních seminářů na SŠ) nebo dokonce povinného předmětu. RVP umožňují prostupování audiovizuální/mediální výchovy v jejím nejširším smyslu skrze všechny vzdělávací oblasti.



# Realizované přístupy k mediální/audiovizuální edukaci

---

## Mediální výchova v užším pojetí

- Je hlavním tématem RVP
  - Sociologicky orientovaná
  - Přistupuje skrze pojem *mediální gramotnosti* k problematice tisku, rozhlasu a televize, jejichž obsahy učí kriticky číst
  - Nedostatečně zohledňuje estetická a sociokulturní specifika filmu a filmového umění, zcela opomíjí fenomén počítačových her
- 
- ROTH, J. *Mediální výchova v Čechách - tištěná média*. Praha: Tutor, 2005. ISBN 80-86700-25-9.
  - JIRÁK, J. - KÖPPLOVÁ, B. *Média a společnost*. Praha: Portál, 2003



---

## Mediální výchova v širším pojetí

- Představuje propojení tématu jak tisku, rozhlasu a televize, tak čtení statických i dynamických obrazů, textů a symbolů včetně přístupů k filmu jako umění nebo ekonomické či sociokulturní praxi
- Nejširší přístup k problematice zatím naráží především na nedostižný *ideál mediálního pedagoga*, který by pro žáky a studenty fungoval v roli průvodce mezi médii a nabízel jim způsoby, jak je kriticky vyhodnocovat a „čist“
  - V současnosti se neseťkáváme s takto široce orientovanými projekty

Model mediální výchovy USA, Velké Británie, Francie, Rakousko, Maďarsko

- Britský filmový institut – <http://www.bfi.org.uk/education/>



---

## **Audiovizuální výchova v užším pojetí**

- Překrývá se s pojmem filmová výchova
- Někteří filmoví teoretikové preferují výuku filmového umění a jeho dějin (filmové projekce + lektorské úvody)
- Někteří pedagogové ji omezují na možnost využití výukové televize nebo tzv. školního filmu
- Ve svém minimalistickém pojetí je tato koncepce v systému RVP minimálně využitelná
  - Projekty FF UP Olomouc, NFA, Výchovné cykly kina Art, Aero, Zlínský portál, slovenský projekt Otvorené vnímanie
  - MAŇÁK, J. - ŠVEC, V. *Výukové metody*. Brno : Paido, 2003. ISBN 80-7315-039-5.
  - MAŠEK, J. *Audiovizuální komunikace výukových médií*. Plzeň : ZČU, 2002. ISBN 80-7082-905-2.

Model mediální výchovy dříve ve Francii, Rakousku, Maďarsku – již neexistující





---

## **Audiovizuální výchova v širším pojetí**

- Představuje propojení všech typů médií, v nichž nalézáme pohyblivý obraz a zvuk (film, praktická práce s videem, počítačové hry, Internet a flash). Jedná se o nahlížení na audiovizuální kulturu z více stran, tedy na výchovu (např. „k filmu“ i „filmem“)
  - Viz semináře na PedF MU FAAV, FAMV, PAUE na FF MU ZAE, DAVE.

Multimediální pomůcka z AV edukace:

[http://is.muni.cz/el/1441/jaro2007/SZ2MP\\_AVED/um/index.html?fakulta=1441;obdobi=3604;kod=SZ2MP\\_AVED](http://is.muni.cz/el/1441/jaro2007/SZ2MP_AVED/um/index.html?fakulta=1441;obdobi=3604;kod=SZ2MP_AVED)



# Režimy práce s AV kulturou ve volném čase dětí a mládeže

---

- **Víkendové filmové semináře** - pro specifickou skupinu diváků, která se zajímá o dějiny kinematografie (nejen mládež ale i dospělí)
- **Školní filmové kluby** - fungují na bázi dobrovolnosti a sdružují v sobě studenty škol se zájmem o film
- **Odpolední nepovinné mimoškolní výchovné filmové cykly** - podporované rozmanitými (občanskými) sdruženími, jež své aktivity mohou rozvíjet s podporou některé z příspěvkových organizací (centra volného času)
- **Méně formalizované volnočasové aktivity** - zaměřené na vstřícné vůči tzv. okrajovým fenoménům AV kultury (specializovaná setkání fanoušků anime, přehlídky „bizarních“ filmů, snímky „nízkých“ uměleckých a estetických hodnot, exotické kinematografie, „obskurní“ proudy a žánry (gay a lesbický film, trash, underground, amatérský a genderový film a mnohé jiné).
- **Oblast počítačových her** - kromě běžného off-line hraní, realizovaného buďto individuálně nebo skupinově (tzv. LAN turnaje) je stále významnějším fenoménem herní scény on-line hraní, kterého se prostřednictvím Internetu účastní statisíce až miliony hráčů (MMORPG, Second Life)



# Základní východiska pro realizaci mediální edukace

---

- Musí překonat systém vzdělávání opírající se o normativní koncepty a kanonizované definice vysokého a nízkého
- Obsah i postupy výuky vycházejí z každodenní zkušenosti studentů s médii
- Mediální pedagog nemůže vystupovat v roli diktujícího – arbitra, který určuje, co je a co není (hodnotově) legitimní, nýbrž jako rádce, který jedinci pomáhá při orientaci a interpretaci látky nebo problému
- Pedagog nepředkládá žákům jednoznačně pojaté (a předpojaté) instrukce, jak se před médii chránit, ale nechává je dojít k vlastním a argumentovaným závěrům
- Je třeba, aby studenti sami bezprostředně popisovali a následně kriticky komentovali své prožitky a názory
- Vhodným nástrojem pro porozumění logice mediální kultury se jeví být simulace tvorby jejích obsahů