



Čtenářství v epoše internetu

Zdeněk Jonák

Výzkumný ústav pedagogický

jonak@vuppraha.cz

Čtenářství v epoše internetu

- Úvod
- Jak je čtenářství zakotveno v RVP ZV?
- Pojetí předmětu ICT ve vztahu ke čtenářské a informační gramotnosti
- Četba jako generační problém. Digitální propast
- Nový fenomén – tvorba a recepce četby v kyberprostoru

V čem je problém?

- Když dospělý nebo učitel zjistí, že jeho metoda na dítě nebo žáka nepůsobí, měl by se zamyslet, jak metodu změnit.
- Neexistuje ověřená teorie čtenáře.
- Ve škole se až do maturity stále vystačí s odříkáním obsahu knihy, který je navíc dostupný veřejně na internetu.

Od internetu ke čtenářství ???

- Je to jako pokus obracet tok řeky.
- Mladá generace spojuje své zájmy o literární recepci i tvorbu s internetovými servery, s elektronickou komunikací, která díky svému obsahu, ale často i díky obtížím spojeným s jejich obslužností, představitele starší generace odrazuje.
- => Čtenářství s internetem.

Jak učit lásce ke čtení?

- Dosažení vztahu k literárnímu dílu v není totéž jako naučit žáka fyzice nebo zeměpisu.
- Nežijeme v první republice, kdy pěstování úcty ke vzdělání a tradici bylo téměř zákonem.
- Odmítání četby je projevem odmítání světa dospělých.

V. Cílek, 2007

- Ruku na srdce – nepřispíváme k nezájmu o četbu tím, že pojmáme četbu jako „interpretaci“, „kritické čtení“, „sociální interakci“, zatímco bychom měli hovořit o štěstí, slasti, kráse, kterou nám četba poskytuje?

Digitální propast mezi mladší a starší generaci.

- Údajně se rodí jedinci mimořádně přizpůsobení novým skutečnostem (bionické nebo indigové děti). Vlastní vysoký IQ, mají na sebe i okolní svět vysoké intelektuální a etické nároky, vyžadují již od nejmenšího věku respekt dospělých, vyrůstají jako vůdčí osobnosti, jsou mimořádně citliví a obdařeni velkou intuicí.

Názor anonymního pedagoga

- Internet paradoxně vrací děti zpátky ke čtení. Nejen tím, že je nutí číst s důkladným porozuměním manuály k technickému vybavení počítače a práci s programy. Psaní e-mailů, chatování, u dětí tak oblíbené činnosti, vyžadují schopnost dobře psát a číst. A nejen díky možnosti kontroly textu to zvládají tyto děti bez hrubých chyb. Internet učí jejich mladé uživatele komunikovat, argumentovat. Jako příklad dávám diskusi o výchově dětí v rodině a ve škole, kterou organizuje server eKamarád.cz.

Pokr.

- Rodiče, tak jako dříve vedli své kroky malých čtenářů výběrem těch nejkrásnějších knížek, neměli by zůstat stranou při prvních krocích svých dětí světem elektronických médií. Zda to bude cesta pro dítě přínosná, záleží v první řadě na nich samotných.



Statistiky dětské četby

- Měly by se přehodnotit statistiky četby a sečíst procenta přečtených textů publikovaných v tištěné a digitální formě.

Zakotvení čtenářství v RVP

- Opírá se o všechny praktické i teoretické vymoženosti, které jsou dostupné:
 - kritické čtení,
 - čtení s porozuměním,
 - provázání čtenářské a informační gramotnosti, apod.

Přesto ... ???

Nový fenomén

– tvorba a recepce četby v kyberprostoru

- Fragmentární světy.
- V minulosti: určitý fixně daný, přehledný repertoár zápletek, charakterů, žánrů.
- Učitel, rodič již nedokáží předat nějaký přehledný příběh o světě, životě.
- Nedovedeme vybrat ty pravé příběhy, typické pro současnost.

Atrofie emocionality

- Emoční gramotnost - extrém: deprivanti (F. Koukolík).
- Emoční inteligence je souhrn emočních dovedností, které nám pomáhají dosáhnout toho, co chceme, cítit se spokojeně a být v souladu s lidmi kolem nás i sami se sebou.



Emoční inteligence

- Emoční inteligence je schopnost vyznat se v emocích vlastních i v emocích lidí v okolí, toto emoční vyladění vyhodnotit a na základě tohoto hodnocení umět správně předvídat další vývoj a tomu přizpůsobit své jednání.

Fenomén blahobytné společnosti

- Jeden druhého nepotřebujeme.
- Mobil – dojem, že rodiče mají výchovu dětí pod kontrolou.
- Iluze: k výchově nestačí instrukce, ale příklady.
- Kult kroužků: být všude a nikde .

Čím se žije na internetu

- Mixed media –cross media.
- Algoritmus Dumpster – prohledává blogy amerických teenagerů a vytahuje z nich úryvky a znovu je uspořádává do nového celku.
- Net ART – užívat přednosti internetu až do úrovně jejich nesmyslnosti.

Virtualita: svoboda k tvorbě i šikaně

- Virtuální identity uvádí jako pomocníky pro zdolávání reálných nástrah. Důležitým fenoménem virtuálního světa je dle **Vaculíka a Duškové** (2002) sociální anonymita. Ve virtuální realitě se člověk může stát takovým, jakým chce, naplňovat své sny o tom, jakým by chtěl být. Může maskovat téměř všechny aspekty identity (věk, rasa, pohlaví, třída), je mu dovoleno unikat z omezení respektované společnosti.

Experimenty s identitou

- Výzkum **Šmahela** (2003), zabývající se vlivem virtuálního prostředí na identitu hráčů prokazuje, že vliv virtuálních her se projevuje nejvýrazněji v období tzv. moratoria, tj. v období, kdy adolescent zažívá krize, ale nepociťuje dosud výraznější závazky ke společnosti, jako v pozdějším období. V tomto období "experimentování s identitou" využívají adolescenti virtuální hry jako prostředku hledání sebe, a to se projevuje nejčastěji tím, že se chovají méně často v souladu s názory rodičů, porušují častěji normy a vžitá pravidla chování.

Hry s identitou

- Z výzkumu **Duškové** (2001), zabývajícím se on-line prostředím chatu vyplývá, že chatové Já směřuje k větší extroverzi (lidé na četu se prezentují jako otevřenější, hovornější, společenštější, více dominantní, s vyšší mírou sebehodnocení než v reálném životě (to je zřejmě způsobeno sociální anonymitou). Účastníci přiznali též vyšší míru zkreslování a vymyšlení si informací o sobě. Na chatu se cítí vtipnější, originálnější, odvážnější, uvolněnější, neformálnější. Považují se za více hravé, méně pravdomluvné, nečestné, neupřímné a vulgární.

Závěr

- Otevřít dětem:
- Možnost uplatnění se na literárních serverech, el. konferencích apod.
- Inteligentní herní prostředí, které je často jazykově i finančně náročné.
- Snažit se je dohnat a předejnat v jejich potřebách uplatnit se na celosvětové síti.



Děkuji za pozornost.
