

**Univerzita Palackého v Olomouci**

**Pedagogická fakulta**

**Katedra společenských věd**

**Bakalářská práce**

Zora Nejezchlebová

Vybrané metody výuky mediální výchovy ve společenskovědním  
vzdělávání

Olomouc 2019

Vedoucí práce: Mgr. Vanda Vaničková, Ph.D.

### **Prohlášení:**

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracovala samostatně a použila jen uvedenou literaturu a zdroje. Prohlašuji, že odevzdaná elektronická verze bakalářské práce je identická s její tištěnou podobou.

V Olomouci dne 17. 6. 2019

Zora Nejezchlebová

### **Poděkování:**

Ráda bych touto cestou vyjádřila poděkování Mgr. Vandě Vaníčkové, Ph.D. za její cenné rady a trpělivost při vedení mé bakalářské práce. Rovněž bych chtěla poděkovat za vstřícnost, lidský a laskavý přístup, podporu během psaní práce a za čas, který mi věnovala.

# Obsah

Úvod .....	7
TEORETICKÉ POZNATKY.....	9
1. Mediální výchova .....	9
1.1. Definice .....	9
1.2. Mediální gramotnost.....	11
1.3. Vývoj mediální výchovy.....	12
1.4. Charakteristika průřezového tématu dle RVP.....	14
1.4.1. Přínos průřezového tématu k rozvoji osobnosti žáka .....	16
1.4.2. Doporučené výstupy .....	17
2. Vhodné zdroje a inspirace pro vyučující mediální výchovy.....	18
2.1. Sociální sítě.....	18
2.1.1. Facebook .....	18
2.1.2. Instagram .....	18
2.2. Internetové stránky.....	19
2.2.1. Svět médií.....	19
2.2.2. Středisko mediální výchovy.....	21
2.2.3. O <sub>2</sub> Chytrá škola .....	22
2.2.4. AZ247 .....	23
2.3. Projekty .....	23
2.3.1. Projekt Fakescape .....	23
2.3.2. Hra Bad News .....	24
2.3.3. E-Bezpečí .....	26
2.3.4. V síti.....	27
2.4. Kurzy.....	28
2.4.1. Michal Kaderka.....	28
2.4.2. Jeden svět na školách.....	29
2.5. Youtubeři.....	29
2.5.1. Kovyho mediální ring.....	29
3. Společenskovědní vzdělávání.....	31
4. Vybrané výukové metody .....	33
4.1. Metoda slovní monologická.....	34
4.2. Metoda slovní dialogická .....	35

4.3.	Metoda názorně-demonstrační .....	36
4.4.	Metoda dovednostně praktická .....	36
5.	Hra .....	38
5.1.	Didaktická hra .....	38
5.2.	Didaktická hra jako vyučovací metoda .....	39
5.3.	Příprava didaktické hry .....	40
5.4.	Dělení her .....	41
	PRAKTICKÁ ČÁST .....	42
6.	Aktivita s QR kódy .....	42
6.1.	Průběh aktivity .....	42
6.2.	Pomůcky .....	43
6.3.	Příprava aktivity .....	43
6.4.	Zpětná vazba žáků .....	44
6.5.	Využití aktivity ve společenskovedním vzdělávání .....	45
6.6.	Výhody, nevýhody a jiné využití QR kódů ve výuce .....	45
6.7.	Na co si dát pozor .....	46
7.	Hra: Tichá pošta aneb informace přímo od zdroje .....	47
7.1.	Průběh aktivity Tichá pošta .....	47
7.2.	Pomůcky .....	47
7.3.	Příprava aktivity a alternativy hry .....	47
7.4.	Zpětná vazba žáků .....	48
7.5.	Využití aktivity ve společenskovedním vzdělávání .....	48
7.6.	Výhody a nevýhody a jiné využití ve výuce .....	48
8.	Aktivita: Rádi píšeme na cizí zeď aneb Komentáře ožívají .....	49
8.1.	Průběh aktivity .....	49
8.2.	Příprava aktivity .....	50
8.3.	Pomůcky .....	51
8.4.	Zpětná vazba .....	51
8.5.	Využití ve společenskovedním vzdělávání .....	52
8.6.	Výhody a nevýhody, využití ve výuce .....	52
8.7.	Na co si dát pozor .....	53
	Závěr .....	54
	Seznam použité literatury .....	56
	Elektronické zdroje .....	58

Přílohy .....	62
1. PŘÍLOHY K AKTIVITĚ: QR kódy.....	62
1.1.       Náměty na otázky při aktivitě s QR kódy .....	62
1.2.       Pracovní list .....	63
1.3.       Ukázka QR kódů .....	64
1.4.       Fotografie z aktivity s QR kódy.....	66
2. PŘÍLOHY K AKTIVITĚ: Rádi píšeme na cizí zeď .....	72
2.1.       Plánek hry.....	72
2.2.       Životy ke hře.....	73
2.3.       Fotografie z aktivity Rádi píšeme na cizí zeď.....	74
ANOTACE.....	78

## Úvod

V dnešní internetové době je důležité, aby byly děti ve škole připravovány nejen na běžný každodenní život, ale i na virtuální prostředí, ve kterém se již od útlého věku běžně vyskytují. Je bezpodmínečně nutné, aby byly vedeny k rozvoji kritického myšlení. Jen tak vychováme generaci, která se bude umět orientovat ve skutečném i virtuálním prostředí a bude mít povědomí o tom, jak se v obou těchto světech orientovat. Z tohoto důvodu práce pojednává o tématu, které se zaměřuje na výuku mediální výchovy na druhém stupni základních škol.

Přestože se děti učí číst a psát už v první třídě, kriticky přijímat to, co čtou nebo vidí, už se učí méně. Děti se ve škole učí velké množství informací z paměti, vyučovací hodiny málokdy stačí a na mediální výchovu na většině škol nezbyvá příliš času. Práci jsem si vybrala z důvodu, že se domnívám, že spojením mediální a občanské výchovy lze z dítěte příjemnou cestou vychovat moderního člověka, který rozumí textům, které čte. Dokáže rozlišit pravdivé informace od těch nepravdivých, a dokáže se sám svobodně rozhodnout a získané informace si ověřit.

Mediální výchova, vedená nejen formou her či diskuze, není v žádném případě promarněným časem. Přináší žákům neocenitelné podněty a nenásilnou formou, která je dětem blízká, jim přibližuje záludnosti světa médií.

Cílem práce je inspirovat učitele základních, popřípadě středních škol, k atraktivnější formě výuky a také nabídnout pedagogickým pracovníkům ve volnočasových centrech i táborovým vedoucím zcela připravené aktivity, které mohou využít pro předávání nových informací a zkušeností. Touto cestou pak vybaví děti nepostradatelnými schopnostmi do jejich každodenního života.

Práce je rozdělena na část teoretickou a praktickou se zaměřením na vybrané metody výuky mediální výchovy ve společenskovědním vzdělávání.

Teoretické poznatky jsou zpracovány z odborné literatury a internetových článků. Tato část bakalářské práce obsahuje pět kapitol, které odborně pojednávají o mediální výchově, nastiňují možnosti pro vyučující, kde čerpat náměty, tipy a rady do vlastních hodin. Dále definuje společenskovědní vzdělávání dle Rámcového vzdělávacího programu, a charakterizuje výukové metody a hru. Na základě těchto teoretických poznatků jsem mohla uskutečnit praktickou část v terénu.

Praktická část je pak zaměřena na hry a aktivity do výuky. Obsahuje tři kapitoly, které jsou postaveny na vlastní zkušenosti a které mohou vyučující občanské výchovy či společenských věd při výuce mediální výchovy použít. U každé z aktivit či her je důkladně charakterizována příprava, samotný průběh a využití jak ve vyučování společenskovedním, tak i v jiných předmětech. Konkrétně se práce zaměřuje na terénní výuku, pohybové hry, práci ve skupině, správné chování v internetovém prostředí či na využití moderních technologií ve výuce. Absence citací v této části je přirozená, jelikož se jedná o text, který je založen na vlastní zkušenosti.



# TEORETICKÉ POZNATKY

## 1. Mediální výchova

### 1.1. Definice

Mediální výchovu chápeme jako systematickou snahu orientovanou na navyšování společenského povědomí žáků o médiích a na celkovou orientaci v mediálním prostředí světa, kdy by ale měla současně odrážet potřebu vybavení člověka potřebnými dovednostmi k samostatnosti při tvorbě medializovaných sdělení.<sup>1</sup> Jestliže vezmeme mediální gramotnost jako cíl, pak se mediální výchova stává cestou, jak se k tomuto cíli dostat.<sup>2</sup>

V rámcovém vzdělávacím programu je mediální výchova v základním vzdělávání, jakožto průřezové téma definována jako předmět, který „nabízí *elementární poznatky a dovednosti týkající se mediální komunikace a práce s médii.*“<sup>3</sup>

Média tvoří ve společnosti i v životě člověka samotného podstatnou část. Představují pro nás velmi významný zdroj zkušeností, prožitků a poznatků pro stále rozrůstající se okruh konzumentů medií.<sup>4</sup> Jak uvádí Jiráček, média jsou také nástrojem sebeprojekce a sebeuvědomění a jsou zdrojem zážitků každodenního života.<sup>5</sup> Média otevírají velký prostor k manipulaci s tím, kdo sdělení přijímá a předkládají konzumentovi média vlastní pohled na svět.<sup>6</sup>

Mediální výchova je vyučovacím předmětem, jehož mateřské obory nejsou pevně vymezeny. „*Nacházíme ji v průsečíku zájmů pedagogiky, sociologie, psychologie, mediálních studií, filmové vědy a dalších humanitních i sociálních disciplín. Je chápána*

---

<sup>1</sup> KREJČÍŘOVÁ, Olga a Ivana TREZNEROVÁ. *Pohybové hry v mediální a environmentální výchově*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2010. ISBN 978-80-244-2502-3, s. 15.

<sup>2</sup> MIČIENKA, Marek a Jan JIRÁK. *Základy mediální výchovy*. Praha: Portál, 2007. ISBN 978-80-7367-315-4.

<sup>3</sup> Rámcový vzdělávací program [online]. MŠMT: ©2017, [cit. 30.4.2019]. Dostupné z : [http://www.nuv.cz/uploads/RVP\\_ZV\\_2017\\_verze\\_cerven.pdf](http://www.nuv.cz/uploads/RVP_ZV_2017_verze_cerven.pdf), s. 138.

<sup>4</sup> Tamtéž, s. 138

<sup>5</sup> MĀRC, Josef. *Dějepisné výzvy mezioborovým vztahům: (stupínek, jeviště, plátno)*. Ústí nad Labem: Filozofická fakulta Univerzity Jana Evangelisty Purkyně v Ústí nad Labem, 2010. Acta Universitatis Purkynianae Facultatis philosophicae. ISBN 978-80-7414-257-4.

<sup>6</sup> PASTOROVÁ, Markéta a Jan JIRÁK. *K integraci mediální výchovy*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2015. ISBN 978-80-244-4624-0, s. 21.

*jako výchova k orientaci v masový médiích, k jejich využívání a zároveň k jejich kritickému hodnocení.*<sup>7</sup>

Nutná potřeba mediální výchovy vychází z každodennosti dnešní doby. Produkce nabízená současnými médii je velmi široká. Člověk tráví většinu svého času v prostředí, kde se střetávají názory ostatních, hrnou se na něj informace, fakta, reklama. Data důležitá i nepodstatná a někdy i zcela zbytečná. To pak musí zpracovat a vyhodnotit. Rozpoznat důležité informace od těch nepodstatných a předat je dál. S ohledem na množství času stráveného v internetovém světě se nyní mediální výchova zaměřuje více na to, kde a jakým způsobem v tomto prostředí získané informace konzumovat a třídit. Mediální výchova by tedy jako průřezové téma měla učit, jak kriticky s informacemi pracovat, jak uplatňovat komunikační dovednosti v medializovaném prostředí a jak tyto dovednosti uplatnit i v běžném životě.<sup>8</sup>

*„Mediální výchova se děje jako víceméně systematické předávání poznatků o médiích, a to buď školní, v rámci základního, středního či vyššího odborného vzdělávání, nebo mimoškolní, v rámci nejrůznějších mimoškolních aktivit (kroužky, dětské a mládežnické organizace apod.).“<sup>9</sup> Mediální osvětu realizujeme většinou prostřednictvím samotných médií jako je mediální kritika, vzdělávací pořady či osvětové a kritické weby a další, nebo informováním veřejnosti a v občanských aktivitách.<sup>10</sup>*

Klára Smolíková, autorka projektu s názvem *Nejsem masa*, který vyšel v Ediční řadě průřezových témat na 2. stupni základní školy, v něm upozorňuje na to, že mediální výchova má za cíl vychovat aktivní publikum, které si vybírá, specializuje se a kriticky nahlíží.<sup>11</sup>

Ve školním prostředí sleduje mediální výchova dva hlavní cíle, které provází snaha dopracovat se mediální gramotnosti žáků. Jedním cílem je vytváření a pěstování kritické reflexe médií a jejich obsahů u konzumentů. Očekává se, že žák porozumí

---

<sup>7</sup> SOCHOROVÁ, Dagmar. *Mediální výchova: reflexe učitelů českého jazyka a literatury*. Brno: Masarykova univerzita, 2016. ISBN 978-80-210-8523-7, s. 26 In (srov. Průcha, Walterová, Mareš, 2013, s.149.)

<sup>8</sup> OBRÁTIL, Miroslav. *Mediální výchova ve škole*. [online]. LIPKA, Brno 2013, [cit. 30.4.2019]. Dostupné z <http://www.lipka.cz/soubory/media--f3503.pdf>

<sup>9</sup> PASTOROVÁ, Markéta a Jan JIRÁK. *K integraci mediální výchovy*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2015. ISBN 978-80-244-4624-0, s. 17.

<sup>10</sup> PASTOROVÁ, Markéta a Jan JIRÁK. *K integraci mediální výchovy*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2015. ISBN 978-80-244-4624-0., s. 17.

<sup>11</sup> KAŠOVÁ, Jitka, ed. *Média - kdo koho ovládá?: [tvořivé náměty pro výuku průřezových témat na 2. stupni ZŠ]*. Praha: Raabe, c2011. Dobrá škola. ISBN 978-80-86307-73-2.

základním principům fungování médií a osvojí si nezbytný základ pro schopnost kritického posuzování mediálních sdělení a dokáže daný obsah interpretovat. Dokáže objasnit, pro koho je text určen a za jakým účelem byl obsah tvořen.

Druhým ze dvou hlavních cílů je praktická příprava žáka na využívání médií. „*Tento koncept se nazývá learning by doing, jedná se o tzv. dovednostní větev mediální výchovy.*“<sup>12</sup> se učí vyhledávat informace a uskutečňovat své myšlenky a nápady díky mediální produkci. Může se jednat o vytváření webových stránek, upravování fotografií, natáčení a střihání videa či tvorba vlastního školního časopisu.<sup>13</sup>

## 1.2. Mediální gramotnost

S pojmem mediální výchova úzce souvisí pojem mediální gramotnost, kterou chápeme jako cíl systematické mediální výchovy. „*Mediální gramotnost je často chápána jako součást základních lidských práv, jako podmínka plné sociální participace jednotlivce, jako předpoklad jeho nezmanipulovatelného, svobodného života, jeho osobní prosperity, stejně jako prosperity celé společnosti.*“<sup>14</sup> Ohlédneme-li se zpět do historie, považovala se gramotnost za schopnost čtení a psaní, toto pojetí se ale v dnešní době považujeme za nedostatečné. Dále se můžeme s pojmem gramotnost setkat i v jiných souvislostech, jako je například kulturní gramotnost, sociální gramotnost či gramotnost občanská.<sup>15</sup>

Mediální gramotnost představuje soubor poznatků a dovedností nezbytných k orientování se v mediálním prostředí. „*Schopnost zapojit se úspěšně a samostatně do probíhajících mediálních komunikací je zřejmě jednou z klíčových podmínek úspěšné socializace jedince.*“<sup>16</sup>

---

<sup>12</sup> SOCHOROVÁ, Dagmar. *Mediální výchova: reflexe učitelů českého jazyka a literatury*. Brno: Masarykova univerzita, 2016. ISBN 978-80-210-8523-7., s. 33.

<sup>13</sup> SOCHOROVÁ, Dagmar. *Mediální výchova: reflexe učitelů českého jazyka a literatury*. Brno: Masarykova univerzita, 2016. ISBN 978-80-210-8523-7., s. 33.

<sup>14</sup> SOCHOROVÁ, Dagmar. *Mediální výchova: reflexe učitelů českého jazyka a literatury*. Brno: Masarykova univerzita, 2016. ISBN 978-80-210-8523-7, s. 35.

<sup>15</sup> SOCHOROVÁ, Dagmar. *Mediální výchova: reflexe učitelů českého jazyka a literatury*. Brno: Masarykova univerzita, 2016. ISBN 978-80-210-8523-7, s.35–36

<sup>16</sup> SOCHOROVÁ, Dagmar. *Mediální výchova: reflexe učitelů českého jazyka a literatury*. Brno: Masarykova univerzita, 2016. ISBN 978-80-210-8523-7,

Je tvořena kritickými odstupy a kontrolou nad vlastním užíváním médií.<sup>17</sup> Jejím cílem je schopnost jedince osvojení si vědomostí a dovedností, které umožňují využívat masmédiá jako je periodický tisk, rozhlas, televize, internetová média či internetové sociální sítě ke svému užítku, k obohacení života a zvýšení šancí na profesní uplatnění a v neposlední řadě jak informace a své názory také prezentovat.

„Mediální gramotnost současně dovoluje udržet si kritický odstup od potenciálně rizikových vlivů médií.“<sup>18</sup> Z důvodu, že digitální věk v dnešní době umožňuje komukoli média vytvářet, a ne vždy rozpoznáme, kdo média tvořil, za jakým účelem a zda je důvěryhodné, je důležité, aby se mediální gramotnost učila.<sup>19</sup> Lze konstatovat, že první odsouhlasená definice pojmu mediální gramotnost byla přijata na konferenci *National Leadership Conference on Media Literacy*, která se uskutečnila v roce 1992.<sup>20</sup>

### 1.3. Vývoj mediální výchovy

Vezmeme-li problematiku médií z hlediska historického, můžeme říci, že v každém období existovalo povědomí a jejich možném negativním působení. Způsob, který se pokouší tomuto zamezovat, se na časové ose vyvíjí.<sup>21</sup>

Za počátek mediální pedagogiky na historické ose můžeme považovat dílo od Jana Ámose Komenského. Svým slabikářem *Orbis sensualium pictus* v roce 1658, známé jako *Život v obrazech*, se pokoušel žákům přiblížit látku tak, aby se ji nemuseli učit mechanicky z paměti. Systematicky začíná používat obrázky a ilustrace ke zprostředkování reality. Komenského můžeme považovat i za průkopníka využívání médií ve výuce. Noviny pokládal za důležitý zdroj informací a poučení. V jeho pojetí však zatím nemůžeme mluvit o mediální gramotnosti v takovém rozsahu a takové

---

<sup>17</sup> KREJČÍŘOVÁ, Olga a Ivana TREZNEROVÁ. *Pohybové hry v mediální a environmentální výchově*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2010. ISBN 978-80-244-2502-3., s. 49.

<sup>18</sup> PAVLIČÍKOVÁ, Helena a Jan JIRÁK, Doporučené očekávané výstupy Mediální výchova (MV) v gymnáziích. Praha, Národní ústav pro vzdělávání, školské poradenské zařízení a zařízení pro další vzdělávání pedagogických pracovníků (NÚV), divize VÚP. 2011, 1. vydání ISBN: 978-80-87000-77-9

<sup>19</sup> Common sense media [online]., [cit. 30.4.2019]. Dostupné z <https://www.common sense media.org/news-and-media-literacy/what-is-media-literacy-and-why-is-it-important>

<sup>20</sup> SOCHOROVÁ, Dagmar. *Mediální výchova: reflexe učitelů českého jazyka a literatury*. Brno: Masarykova univerzita, 2016. ISBN 978-80-210-8523-7., s. 36

<sup>21</sup> SOCHOROVÁ, Dagmar. *Mediální výchova: reflexe učitelů českého jazyka a literatury*. Brno: Masarykova univerzita, 2016. ISBN 978-80-210-8523-7., s. 28

podobě, jako známe nyní. Využití novin bylo bráno jen jako zdroj aktuálních informací<sup>22</sup>, ale pokusil se i o výklad mechanismu, jak média ve společnosti fungují. Nediskutovalo se ovšem nad tím, zda jsou články emociálně zbarvené, manipulační či nepravdivé.

Do podoby, v jaké mediální výchovu známe dnes, se začala dostávat po druhé světové válce, jejíž konec byl zlatým věkem dezinformací. „*Dezinformace byly jedním z prostředků, kterými Adolf Hitler přesvědčil Němce o správnosti nacistických idejí*“.<sup>23</sup>

V 70. a 80. letech 20. století prošla západní média komercializací. V této době se začíná zejména v televizi ve velkém objevovat reklama. Vystávaly problémy odlišit reklamu od zpravodajského sdělení.<sup>24</sup>

Z hlediska historického vývoje se stále zvyšuje počet médií, která může člověk využívat. V 19. století byla dostupná jen média tištěná. Ve 20. století přibýly možnosti díky rozhlasu, televizi či filmu a začátek 21. století je charakterizován zejména prudkým nástupem internetu a s tím souvisejícími sociálními sítěmi. Začínají pochyby nad tvrzením, že by média měla fungovat jako hlídací psi demokracie. Do kontrastu se dostává obava, že budou média využívána k prosazování politických a ekonomických zájmů jednotlivců nebo skupin. „*Média jsou vnímána jako mocné instituce, a proto škola v mediální výchově seznamuje žáky s tím, jak média fungují, jaká je jejich úloha i jak mohou média manipulovat s informací a ovlivňovat veřejné mínění.*“<sup>25</sup>

Školní mediální výchova se začala systematicky vytvářet na přelomu 20. a 21. století v rámci kurikulární reformy základního, středního odborného a gymnazijního vzdělávání. Pro základní školy a gymnázia se v rámcových vzdělávacích programech téma *média* objevuje jako samostatná část. Dbá se na získávání znalostí o principech, na kterých média fungují, o postavení medií ve společnosti včetně dějin medií. Dále se dbá na přehled o vnitřním chodu medií, o chování a typech publika. Nejvíce prostoru je věnováno kritickému porozumění všem mediálními produktům.<sup>26</sup>

---

<sup>22</sup> SOCHOROVÁ, Dagmar. *Mediální výchova: reflexe učitelů českého jazyka a literatury*. Brno: Masarykova univerzita, 2016. ISBN 978-80-210-8523-7., s. 28

<sup>23</sup> GREGOR, Miloš a Petra VEJVODOVÁ. *Nejlepší kniha o fake news, dezinformacích a manipulacích!!!*. Brno: CPress, 2018. ISBN 978-80-264-1805-4.

<sup>24</sup> NEUSCHEL, Richard. *Děti a masmédia*. 2011, 83 s. (100 110 znaků). Diplomové práce. Univerzita Palackého, Katedra pedagogiky s celoškolskou působností. Vedoucí práce Evžen Růžička., s. 24

<sup>25</sup> PASTOROVÁ, Markéta a Jan JIRÁK. *K integraci mediální výchovy*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2015. ISBN 978-80-244-4624-0., s. 21.

<sup>26</sup> PASTOROVÁ, Markéta a Jan JIRÁK. *K integraci mediální výchovy*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2015. ISBN 978-80-244-4624-0., s. 18.

Mediální výchova zdokonaluje schopnost využívání masových a síťových médií a současně hodnotící reflexí učí odolávat jejich rizikovému potenciálu. Tím plní významnou výchovnou funkci ve vztahu ke kompetentnímu spolužití žáků s masovými médii. Pomáhá žákům v rozeznávání, pochopení a posuzování mediální nabídky a mediálních obsahů, „*přispívá ke kritické a vědomé orientaci v aktuální mediální krajině. Přispívá k osvojení si znalostí, dovedností a schopností diferencovat, strukturalizovat a interpretovat základní problémy světa médií.*“<sup>27</sup>

#### **1.4. Charakteristika průřezového tématu dle RVP**

V návaznosti na přijetí Školského zákona (zákon č. 561/2004 Sb., Zákon o předškolním, základním, středním, vyšším odborném a jiném vzdělávání) byl po Rámcovém vzdělávacím programu pro předškolní vzdělávání (2003) vytvořen Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání, dále také známý pod zkratkou RVP ZV, „*který začíná platit od 1. září 2005 jakožto závazný dokument pro tvorbu školních vzdělávacích programů v základním vzdělávání.*“<sup>28</sup> Smyslem základního vzdělávání je pomoci žákům utvářet a postupně rozvíjet klíčové kompetence a poskytnout jim spolehlivý základ všeobecného vzdělávání orientovaného zejména na situace blízké životu a na praktické jednání.<sup>29</sup>

Do RVP v etapě základního vzdělání je povinně začleněno dohromady šest průřezových témat, která jsou povinnou součástí vzdělávání. Průřezové téma představuje látku, se kterou by se žáci měli seznamovat a získávat informace buď v konkrétním předmětu, napříč všemi předměty, nebo prostřednictvím projektu, který škola připraví.<sup>30</sup> Na rozdíl od vzdělávacích oblastí zde nejsou přesně definovány očekávané výstupy. Mimo Mediální výchovu jsou jako průřezová témata vymezena: Výchova demokratického občana, Osobnostní a sociální výchova, Výchova k myšlení

---

<sup>27</sup> PAVLIČÍKOVÁ, Helena a Jan JIRÁK, Doporučené očekávané výstupy Mediální výchova (MV) v gymnáziích. Praha, Národní ústav pro vzdělávání, školské poradenské zařízení a zařízení pro další vzdělávání pedagogických pracovníků (NÚV), divize VÚP. 2011, 1. vydání ISBN: 978-80-87000-77-9

<sup>28</sup> Rámcový vzdělávací program [online]. MŠMT: ©2016, [cit. 30.4.2019]. Dostupné z [http://www.nuv.cz/uploads/RVP\\_ZV\\_2016.pdf](http://www.nuv.cz/uploads/RVP_ZV_2016.pdf), s. 8.

<sup>29</sup> Rámcový vzdělávací program [online]. MŠMT: ©2016, [cit. 30.4.2019]. Dostupné z [http://www.nuv.cz/uploads/RVP\\_ZV\\_2016.pdf](http://www.nuv.cz/uploads/RVP_ZV_2016.pdf), s. 8.

<sup>30</sup> KADERKA, Michal. Svět médií. [online]. [cit. 30.4.2019]. Dostupné <http://svetmedii.info/medialni-vychova/>

v evropských a globálních souvislostech, Multikulturní výchova, Environmentální výchova.<sup>31</sup>

Jako průřezové téma má mediální výchova *ROZMĚR dovednostní, poznávací a analyticko-kritický a formativní – utváří, rozvíjí postoje a hodnoty u žáků.*<sup>32</sup>

Umožňuje značnou realizační volnost samotného předmětu, na rozdíl od jiných stávajících vzdělávacích oborů, a poskytuje několik možností výuky jako je projektové vyučování či týmově a dovednostně orientovaná výuka.<sup>33</sup>

Mediální výchova má dle požadavků RVP vybavit žáka základní úrovní mediální gramotnosti, která zahrnuje osvojení si základních informací o fungování médií a jejich roli ve společnosti. Dále má žáka vybavit i schopnostmi analyzovat nabízená sdělení, posoudit jejich pravdivost a vyhodnotit, jaký mají komunikační záměr. Jako mezioborový předmět má blízkou vazbu se vzdělávací oblastí Člověk a společnost, a to zejména tím, že se samotná média podílejí na vytváření podob a hodnot moderní doby a umožňují hledat paralely mezi minulými a současnými událostmi. Umožňuje nám také porovnávat jevy, úkazy a procesy v evropském i celosvětovém měřítku. Mediální výchova je zaměřena na systematické vytváření kritického odstupu od medializovaných sdělení a na schopnost interpretovat mediální sdělení z hlediska jeho informační kvality (zpravodajství z hlediska významu a věrohodnosti zprávy a události, reklamu s ohledem na účelnosti nabízených informací apod.).<sup>34</sup>

Ve výuce mediální výchovy bychom neměli zapomínat na to, že by měla mít čtyři rozměry: dovednostní, poznávací a analyticko-kritický a formativní. *„Výuka by tedy neměla být jen o nabývání praktických dovedností a prožitků bez většího nároku na myšlení a poznávání,“* ale dostatečně otevřená pro uplatnění osobní zkušenosti žáka, *„vyjadřování jeho názorů a postojů a k dialogu s ostatními. Bez reflexe zažitků, tj. bez zpětného pohledu na osobní zkušenost ke kontextu příslušného tématu a bez sociálního*

---

<sup>31</sup> Rámcový vzdělávací program [online]. MŠMT: ©2016, [cit. 30.4.2019]. Dostupné z [http://www.nuv.cz/uploads/RVP\\_ZV\\_2016.pdf](http://www.nuv.cz/uploads/RVP_ZV_2016.pdf), s. 8.

<sup>32</sup> PASTOROVÁ, Markéta a Jan JIRÁK. *K integraci mediální výchovy*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2015. ISBN 978-80-244-4624-0., s. 19.

<sup>33</sup> PASTOROVÁ, Markéta a Jan JIRÁK. *K integraci mediální výchovy*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2015. ISBN 978-80-244-4624-0., s. 19

<sup>34</sup> Metodický portál RVP [online]. [cit. 30.4.2019]. Dostupné: <https://digifolio.rvp.cz/view/view.php?id=10913>

*zhodnocení této reflexe v dialogu mezi žáky i mezi žáky a učitelem by vstřícné pojetí výuky postrádalo vzdělávací i výchovný smysl*<sup>35</sup>

Ačkoliv je možné včlenit mediální výchovu do školních vzdělávacích programů (ŠVP) jako samostatný předmět a věnovat se jí systematicky na prvním i druhém stupni, nejčastěji je ve školách realizována formou integrace nebo formou projektů, kdy se jí vyučující v rámci vyučovacích hodin jiných předmětů jen okrajově dotýkají. Ve škole bývá vnímána jako atraktivní téma.<sup>36</sup>

#### **1.4.1. Přínos průřezového tématu k rozvoji osobnosti žáka**

Přínos průřezového tématu dle **RVP v oblasti vědomostí, dovedností a schopností** „*přispívá ke schopnosti se úspěšně a samostatně zapojit do mediální komunikace, žáci se učí využívat potenciál médií jako zdroje informací, kvalitní zábavy i naplnění volného času, dále předmět vede k osvojení si základních principů vzniku významných mediálních obsahů (zejména zpravodajských), žákům vytváří představu o roli médií v každodenním životě v regionu či lokalitě.*“<sup>37</sup>

Přínos průřezového tématu dle **RVP v oblasti postojů a hodnot** „*rozvíjí citlivost vůči stereotypům v obsahu médií i způsobu zpracování mediálních sdělení, vede k uvědomování si hodnoty vlastního života (zvláště volného času) a odpovědnosti za jeho naplnění, rozvíjí citlivost vůči předsudkům a zjednodušujícím soudům o společnosti (zejména o menšinách) i jednotlivci a napomáhá k uvědomění si možnosti svobodného vyjádření vlastních postojů a odpovědnosti za způsob jeho formulování a prezentace.*“<sup>38</sup>

---

<sup>35</sup> PASTOROVÁ, Markéta a Jan JIRÁK. *K integraci mediální výchovy*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2015. ISBN 978-80-244-4624-0., s. 73.

<sup>36</sup> PASTOROVÁ, Markéta a Jan JIRÁK. *K integraci mediální výchovy*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2015. ISBN 978-80-244-4624-0., s. 72.

<sup>37</sup> Rámcový vzdělávací program [online]. MŠMT: ©2017, [cit. 30.4.2019]. Dostupné z [http://www.nuv.cz/uploads/RVP\\_ZV\\_2017\\_verze\\_cerven.pdf](http://www.nuv.cz/uploads/RVP_ZV_2017_verze_cerven.pdf), s. 139.

<sup>38</sup> Rámcový vzdělávací program [online]. MŠMT: ©2017, [cit. 30.4.2019]. Dostupné z [http://www.nuv.cz/uploads/RVP\\_ZV\\_2017\\_verze\\_cerven.pdf](http://www.nuv.cz/uploads/RVP_ZV_2017_verze_cerven.pdf), s. 139.



### 1.4.2. Doporučené výstupy

Žák 2. stupně základní školy je schopen rozlišovat jednotlivá mediální sdělení dle toho, zda mají charakter faktu, či fikce. U tištěných médií žák umí pojmenovat využití vizuálních prvků jako jsou fotografie, písmo či grafika a v mediálním sdělení rozeznává stereotypy. Žák umí porovnat mediální produkty a identifikovat jejich pravidelnost a uvědomuje si, jakým způsobem se do podoby mediálního sdělení promítají představy o cílovém příjemci a na konkrétních ukázkách je demonstruje. Dokáže analyzovat produkci pro svou věkovou skupinu (časopisy pro mládež, reklamy pro mládež, televizní pořady a webové stránky pro mládež). Dále dle doporučených výstupů RVP žák vnímá vztah médií, svobody projevu a význam tisku pro demokratickou společnost a chápe i rizikové stránky tohoto vztahu. V neposlední řadě žák dokáže vysvětlit význam rozšíření knihtisku, přenosu sdělení rozhlasovým a později televizním signálem a význam nástupu síťových médií pro společnost. Rozpozná a pojmenuje oblasti vlivu médií na člověka (vnímá média jako faktor ovlivňující názory, pocity, životní styl, hodnoty, morální přesvědčení). Žák dokáže vyhodnotit přednosti a rizika získávání informací z internetových zdrojů (např. z Wikipedie) a umí takto získané informace ověřovat.<sup>39</sup>

---

<sup>39</sup> KRKA, Michal. Svět médií. [online]. [cit. 30.4.2019]. Dostupné <http://svetmedii.info/medialni-vychova/>

## 2. Vhodné zdroje a inspirace pro vyučující mediální výchovy

V České republice mohou učitelé díky nově vycházejícím učebnicím, cvičebnicím a internetových projektů využít velké množství pracovních materiálů. S postupným vývojem mediální výchovy se zvyšuje i množství tipů na aktivity do výuky a užitečných rad, na co si dát při výuce pozor.

### 2.1. Sociální sítě

#### 2.1.1. Facebook

Na největší světové sociální síti Facebook vznikla 24. března 2018 skupina, která sdružuje všechny osoby, zabývající se formální i neformální výukou mediální výchovy. Hlavním smyslem je upozorňování na zajímavé materiály do hodin, sdílení vlastních zkušeností s ostatními, rady, tipy a upozornění ostatních na chyby, kterých se při příští organizaci lze vyvarovat. Skupina, která není určena široké veřejnosti, k datu 12. března 2019 obsahuje 443 členů. K přijetí do facebookové skupiny s názvem Sdílíme zkušenosti z mediální výchovy je nutné vyplnit dotazník, který kontroluje správce, kterým je absolvent Pedagogické fakulty Univerzity Karlovy Mgr. Michal Kaderka. Učitel mediální výchovy na gymnáziu kromě facebookové skupiny spravuje internetovou stránku Svět medií, pořádá školení pro pedagogy a věnuje se zapojení ICT do výuky.<sup>40</sup>

#### 2.1.2. Instagram

Na sociální síti Instagram se zrodil projekt *Eva.Stories*, který propojuje mediální výchovu a dějepis. Cílem projektu je přiblížit mladé generaci novodobé dějiny, holocaust a zvěrstva kolem. Děje se tak přes fiktivní instagramový profil židovské dívky Evy Heymanové. Projekt se snaží předložit mladým, jak by to vypadalo, kdyby třináctileté

---

<sup>40</sup> Tomáš Hruďa, [online]. [cit. 12.3.2019]. Dostupné: <https://educationrepublic.cz/michal-kaderka/>

židovské děvče vlastnilo Instagram. Předkládá nám v podobě „instastories“ minifilmů a fotografie, které ilustrují deník maďarské dívky, jež v Osvětimi zemřela.<sup>41</sup>

Projekt obsahuje sedmdesát instagramových příběhů, které přibližují život třináctileté Evy od roku 1944. Začíná videem, na němž rozjařená dívka oznamuje, že slaví třinácté narozeniny. Videá jsou natočena ledabyly, stejně jako dnešní videa na Instagramu působí amatérsky a uvolněně. Dívka s námi sdílí videa, ve kterých nám ukazuje nudu ve škole či povídání s kamarádkami. Později se pomocí videí a fotografií, které židovská dívka na svém Instagramu sdílí, dostáváme k záběrům, kdy přijíždí tanky a k záběrům deportace. Postupně se smích mění v slzy a strach.<sup>42</sup>

Mati Kochavi, který společně se svou dcerou projekt založil, tvrdí, že jestliže chceme mladé generaci předat vzpomínky na holocaust, musíme tyto vzpomínky přenést na místo, kde se tato generace pohybuje nejvíce. Tím místem je dle Kochaviho Instagram.

Své zážitky z koncentračních táborů si zapisovaly desítky obětí, nejznámější je pro nás Anna Franková. Eva Heymanová byla pro tvůrce projektu osoba, s níž se bude moci dnešní generace ztotožnit. Bylo jí třináct let, pocházela ze střední třídy a zažívala si rodinná dramata. Jejím snem bylo stát se fotografkou.<sup>43</sup>

K datu 6. května 2019 má instagramový profil přes 1,6 milionu sledujících.

Pedagogové mohou tento projekt využít jak v hodinách dějepisu a občanské výchovy, tak i v mediální výchově. Naskytuje se příležitost se s žáky pobavit o tom, po sami přidávají na Instagram a jiné sociální sítě, zda jim všechny příspěvky, které shlédnout, připadají etické, jak funguje reklama na Instagramu a jiné.

## 2.2. Internetové stránky

### 2.2.1. Svět médií

*Svět médií* je projekt Michala Kaderky, který vznikl na základě povinně volitelného semináře na čtyřletém pražském Gymnáziu na Zatlance. Předmět je primárně

---

<sup>41</sup> Idnes.cz, [online]. [cit. 1.5.2019]. Dostupné: [https://www.idnes.cz/zpravy/zahranicni/holokaust-izrael-instagram-anna-frankova-eva-heymanova-vzpominka.A190502\\_142553\\_zahranicni\\_dtt](https://www.idnes.cz/zpravy/zahranicni/holokaust-izrael-instagram-anna-frankova-eva-heymanova-vzpominka.A190502_142553_zahranicni_dtt)

<sup>42</sup> Aktuálně.cz, [online]. [cit. 1.5.2019]. Dostupné: <https://zpravy.aktualne.cz/zahranici/denik-13lete-zidovske-divky-ozil-na-instagramu-priblizuje-ho/r~db0fed7c6e5611e98aa4ac1f6b220ee8/?redirected=1557169601>

<sup>43</sup> Idnes.cz, [online]. [cit. 1.5.2019]. Dostupné: [https://www.idnes.cz/zpravy/zahranicni/holokaust-izrael-instagram-anna-frankova-eva-heymanova-vzpominka.A190502\\_142553\\_zahranicni\\_dtt](https://www.idnes.cz/zpravy/zahranicni/holokaust-izrael-instagram-anna-frankova-eva-heymanova-vzpominka.A190502_142553_zahranicni_dtt)

určen pro studenty třetího a čtvrtého ročníku. Cílem mediální výchovy je dle popisu předmětu na jeho internetových stránkách „*posílení informační gramotnosti (posoudit obsah a význam zpráv), vytváření multimediálního obsahu, získání přehledu o mediálním trhu, internetové bezpečnosti či zlepšení sebe prezentace v on-line prostoru. Zastřešujícím cílem mediální výchovy je, aby se studenti naučili používat média ke svému vzdělávání.*“<sup>44</sup>

Při výuce je vyžadováno, aby studenti využívali elektronická zařízení jako jsou laptopy, tablety či mobilní telefony. Tato zařízení jsou využívána pro práci ve skupině, studenti si díky nim mohou navzájem sdílet dokumenty či využívat prostředí sociálních sítí. Kaderka tvrdí, že bez sdílení není vzdělání a že vzdělání není bez sdílení. To ve výuce probíhá na několika úrovních. Jednou z nich je uzavřená facebooková skupina *Svět médií*, kde mají studenti možnost sdílet své výstupy, které vyučující komentuje. Tímto se studenti učí navzájem, před zahájením vlastní práce si každý prostuduje komentáře pod jednotlivými příspěvky spolužáků a stanoví si vlastní cestu, na které má větší možnost uspět a předchozích chyb se zdržet. Ve facebookové skupině je ale výrazně vyšší počet členů, než je studentů v semináři. Jedná se o absolventy předmětu, učitele Gymnázia na Zatlance či z jiných škol, novináře aj. Studenti si uvědomují rozlišnost motivace sledování skupiny a ví, že jejich výstupy budou čteny i úplně cizími lidmi. Současně si ale uvědomují, že z jejich chyb se mohou ostatní poučit a jsou si vědomi toho, že chyba není špatná, ale je to potřebný signál k tomu, které dovednosti je žádoucí více zdokonalovat.

Studenti se učí spolupracovat v internetovém prostoru a získávají schopnosti pracovat s ostatními i na dálku. Dále si současně pomocí internetu ověřují pravdivost výkladu vyučujícího, opravují chyby či sami doplňují důležité informace.<sup>45</sup>

Mimo vzájemného sdílení a učení studentů skupina slouží k organizaci semináře, kdy se pomocí Facebooku ke studentům dostávají informace ohledně exkurzí, deadlinů či podklady k hodnocení. Organizované exkurze do médií či firem nejsou otevřeny pouze pro studenty semináře, ale všem,<sup>46</sup>

---

<sup>44</sup> KADERKA, Michal. Svět médií. [online]. [cit. 30.4.2019]. Dostupné <http://svetmedii.info/medialni-ychova/>

<sup>45</sup> KADERKA, Michal. Svět médií. [online]. [cit. 30.4.2019]. Dostupné <http://svetmedii.info/medialni-ychova/>

<sup>46</sup> KADERKA, Michal. Svět médií. [online]. [cit. 30.4.2019]. Dostupné <http://svetmedii.info/medialni-ychova/>

Samotná internetová stránka je rozdělena na několik kategorií: *Svět médií, Mediální výchova, Zdroje a data, Autor, Otevřená učebnice a Vzdělávací příležitosti*

V první kapitole je přiblížen celý projekt, je nastíněno, jak funguje mediální výchova na Gymnáziu na Zlatance.

V kapitole *Mediální výchova* je jasně a stručně definovaná z hlediska Rámcového vzdělávacího programu i z pohledu samotné školy.

V oddíle *Zdroje a data* nám autor stránek předkládá souhrn webových stránek, z nichž můžeme při mediální výchově čerpat. Jedná se o stránky, které nám přibližují aktuality a novinky v mediální výchově, odkazy na vzdělávací dokumenty či online materiály do hodin. Dále nám dává k dispozici stránky, se kterými lze pracovat nejen při výkladu hoaxů, dezinformací a fake news, ale články lze použít i jako základ pro diskusi a rozbor. V neposlední řadě shromažďuje internetové stránky týkající se bezpečného pohybu na internetu, mezi nimiž je i projekt Univerzity Palackého, E-bezpečí.

*Oddíl Zdroje a data* nám také nabízí přehled odborné publikace, doporučené učebnice či programů, které lze objednat přímo do školy.

Záložka *Autor* nám přibližuje tvůrce projektu, Michala Kaderku, a předkládá nám i jeho další iniciativu na jiných projektech.

Nejpodstatnější částí projektu je *Otevřená učebnice*, která poskytuje rozsáhlé kvantum dokumentů, podkladů a materiálů do výuky. K dispozici jsou prezentace, pracovní listy či komentované aktivity do hodin.

V rámci *Vzdělávacích příležitostí* máme k dispozici souhrn kurzů, školení a seminářů nejen pro pedagogy, které jsou zaměřené na práci v médiích, rozvoj mediální gramotnosti či na metody výuky mediální výuky.<sup>47</sup>

### **2.2.2. Středisko mediální výchovy**

Cílem projektu Teologické fakulty Jihočeské univerzity je podpora a realizování mediálního vzdělávání nejen u dětí, ale i pedagogů, vychovatelů či vedoucích volnočasových a zájmových aktivit. Snaží se rozvíjet vzdělání zejména v oblasti

---

<sup>47</sup> KADERKA, Michal. Svět médií. [online]. [cit. 4.5.2019]. Dostupné <http://svetmedii.info/medialni-vychova/>

sociálních sítích a nových médiích. Usiluje o předcházení sociálně-patologických jevů primárně v oblasti sociálních sítí. A nabízí v této oblasti poradenství a řešení patologického chování.

Výzkum se věnuje pedagogickým přístupům v oblasti nových medií a sociálních sítí. Dále zkoumá mediální a krizovou komunikaci křesťanských církví či neziskových organizací. Stává se metodickou podporou fakultních center a projektů ve vztahu k sociálním sítím.

Nabízí semináře a workshopy pro žáky základních a středních škol a postgraduální vzdělávání pedagogů, vychovatelů i dobrovolníků v rámci kurzu Celoživotního vzdělávání. V roce 2017 proběhl například letní intenzivní pětidenní kurz *Sociální sítě jako výzva pro výchovu a vzdělávání*, zakončený zkouškou a získáním Osvědčení o absolvování kurzu, který měl umožnit pedagogům či vychovatelům vhodně vést své svěřence k tomu, aby dovedli, uvědoměle a kriticky užívali sociální sítě s rozumem i s vědomím rizik a současně i k naplnění svých vlastních potřeb.

Ačkoli byla tato webová stránka naposledy aktualizována v roce 2017, nabízí nám množství dokumentů ke stažení, kde jsou rozpracovány aktivity, které mediální výchovu propojují s předměty jako dějepis, společenské vědy, zeměpis, přírodopis, cizí jazyky skrze sociální sítě jako je Instagram či Pinterest. Většinou se jedná o skupinovou práci s mobilním telefonem či podobným zařízením jako je tablet či počítač.<sup>48</sup>

### **2.2.3. O<sub>2</sub> Chytrá škola**

Nadace O<sub>2</sub> pomocí programu *O<sub>2</sub> Chytrá škola* napomáhá rozšíření vzdělávání v oblasti digitální gramotnosti, bezpečí na internetu a zavádění moderních technologií do výuky. Jedná se o grantový program, u kterého je nutné o grant požádat pomocí online formuláře, kdy lze požádat přímo o podporu na osvětu mediální gramotnosti či na bezpečné chování v internetovém prostředí. Program určený primárně základním školám, a to bez ohledu na zřizovatele.

V sekci mediální gramotnost nalezneme množství materiálů ke stažení, které zpracovávají témata jako je Fake news a hoaxy, Reklamy a zábava, Mediální stereotypy

---

<sup>48</sup> Středisko mediální výchovy, [online]. [cit. 5.5.2019]. Dostupné: <http://www.stremev.cz/>

či typy médií. Jednotlivá témata obsahují infolist, který nás seznamuje s danou problematikou, dále zahrnuje příručku pro pedagogy a rodiče, metodické náměty na výukové aktivity, kvízy, videa, pracovní listy nebo zpracovanou příručku pro děti. Najdeme zde například cvičení, jak rozpoznat hoax, kvíz na veřejnoprávní a komerční média, tipy a triky, jak se nenechat zmanipulovat na internetu či jak probíhá manipulace pomocí fotografií. Vše je doplněno velkým množstvím obrázků.<sup>49</sup>

#### **2.2.4. AZ247**

*„Nikdo nám nediktuje, o čem smíme lhát.“* Věta, kterou se uvádí fiktivní satirický informační zpravodajský portál.<sup>50</sup> Setkáváme se zde s parodií kontroverzního zpravodajství, které více či méně záměrně své čtenáře dezinformují. Můžeme zde najít vhodné články pro diskusi v hodinách mediální výchovy. AZ247.cz nám předkládá „zaručené pravdy“ z domova, ze zahraničí, z medicíny nebo nové poznatky týkající se vědy a vesmíru. Přestože zprávy působí seriózně, v zápatí stránky nalezneme poznámku, že jsou všechny zprávy vymyšlené. Jak píše Jakub Augusta na webové stránce mediator, *„autoři předpokládají, že každému čtenáři jejich satirický záměr dojde už při přečtení titulků.“*<sup>51</sup>

### **2.3. Projekty**

#### **2.3.1. Projekt Fakescape**

Fakescape je projektem studentů fakulty sociálních studií z Masarykovy univerzity, který si objednává škola pro třídu. Časová dotace pro tuto formu výuky je jedna vyučovací hodina, tedy pětadvacet minut. Počátečních pět minut postačí na

---

<sup>49</sup> O<sub>2</sub> Chytrá škola, [online]. [cit. 7.5.2019]. Dostupné: <https://www.o2chytraskola.cz/temata#medialni-gramotnost>

<sup>50</sup> AUGUSTA, Jakub. Mediator, [online]. [cit. 8.5.2019]. Dostupné: <http://mediator1.upmedia.cz/2017/04/28/vic-nez-jen-pravdive-zpravodajstvi-prinasi-satiricky-web-az247/>

<sup>51</sup> AUGUSTA, Jakub. Mediator, [online]. [cit. 8.5.2019]. Dostupné: <http://mediator1.upmedia.cz/2017/04/28/vic-nez-jen-pravdive-zpravodajstvi-prinasi-satiricky-web-az247/>

vysvětlení celé hry, dvacet až třicet minut na aktivitu samotnou a zbylý čas pro závěrečnou diskuzi.

Jako výhodu pro pedagogy shledávejme to, že hra umožňuje učitelům toto obtížné téma uchopit a pomáhá dětem toto problematiku předat pomocí Komenského hesla: „Škola hrou“, případně na hru navázat v dalších hodinách.

Jedná se o únikovou hru, jenž je zasazena do roku 2028. Studenti se stávají novináři, kteří musí odhalit kandidáta na prezidenta, který chce zrušit letní prázdniny. K tomu je nutné vyřešit čtyři úkoly, které jsou zaměřené na kritické myšlení, manipulaci pomocí fotografií, ověřování pravdivosti titulků i informací v textu, práce s internetem i s úryvky z Ústavy či Listiny základních práv a svobod. Žáci pracují s fiktivními kandidáty, fakta jsou dohledatelná a je vyloučená jakákoliv politická agitace, která by ukazovala, kdo je ten správný a kdo špatný.

Cílem hry je žákům prakticky ukázat, jak fungují hoaxy, fake news a jak mohou být jedinci ve svém životě snadno zmanipulovatelní. V závěrečné diskuzi se projdou úkoly společně a u každé odpovědi je i odůvodnění. Děti se pak samy mohou, vzhledem k času stráveného na sociálních sítích, pokoušet dezinformace ve světě médií odhalovat.

Objednání hry pro jednu třídu vyjde na 600,- Kč, v případě dvou tříd škola zaplatí 900,- Kč. V současné době se pracuje na další verzi, která by měla vyjít začátkem května. Hru si bude možné zahrát i v anglickém jazyce.<sup>52</sup>

### **2.3.2. Hra Bad News**

Internetová hra pro jednoho hráče Bad News je zaměřená na rozpoznávání dezinformací tím, že se z hráčů stávají jejich tvůrci. Z hráče se stává obchodník s falešnými zprávami, je mu představeno množství taktik a metod, které používají i skuteční propagátoři fake news. Cílem hry je pomocí dezinformací získat co nejvyšší důvěryhodnost sledujících. Jestliže jsou lži snadno rozpoznatelné, ztrácí hráč sledující a prohrává. Cílovou skupinou jsou hráči od patnácti let.

Prvotní podoba hry vznikla v holandštině a byla spuštěna v listopadu 2017, obsah hry vytvořila organizace DROG bojující proti šíření dezinformací.

---

<sup>52</sup> Facescape, [online]. [cit. 20.4.2019]. Dostupné: <http://fakescape.cz/pro-ucitele/>



Hra je na pochopení velice jednoduchá, hráčům se ukáže krátký článek, na který musí reagovat. Mají na výběr několik reakcí, podle toho, co si hráč zvolí, získává důvěryhodnost a sledující. Za každé špatné rozhodnutí, například očividnou a snadno rozpoznatelnou lež sledující i důvěryhodnost ztrácí. Cílem hry je získat sledujících co nejvíce a neztratit na důvěryhodnosti.

Na začátku hry je hráč vyzván k napsání zlostného příspěvku: „*Tahle vláda je naprosto k ničemu! #demise*“. Ocitá se před volbou, zda příspěvek sdílet, nebo nesdílet. Sdílí-li, na základě jeho konstruktivní kritiky, získává několik sledujících. V dalších krocích má hráč možnost vypůjčit si cizí identitu a vydávat se za někoho jiného, aby získal větší důvěryhodnost. Má na výběr mezi zfalšováním oficiálního účtu a vydáváním se za někoho jiného. Po volbě za zfalšování oficiálního účtu se hráči naskytuje výběr z několika příspěvků: Andrej Babiš, který píše příspěvek, jenž se týká přejetí 10 000 uprchlíků do České republiky, Starý úřad pro jadernou bezpečnost, který upozorňuje na nehodu v jaderné elektrárně a žádá čtenáře, aby nevycházeli ven, nebo Česká televize, která oznamuje ukončení vysílání večerníčků. Po rozhodnutí hráč opět získává, či ztrácí další sledující. V dalším kroku má hráč možnost založit vlastní zpravodajskou stránku, slogan. Poté získává první ze šesti odznaků. S postupující hrou hráč mimo odznak v oblasti maskování získává odznak v oblasti emocí, polarizace, konspirace, diskreditace a trollingu.<sup>53</sup>

Projekt nabízí pro pedagogy brožuru ke stažení, která je vhodnou příručkou pro učitele, kteří chtějí využít hru ve výuce.

Samotná hra zabere 20-30 minut. Je doporučeno hrou výuku zahájit a poté se žáky diskutovat o metodách manipulace, se kterými se setkali. Autoři doporučují hrát hru ve dvojicích, kdy žáci společně hrají, ale současně přemýšlí nad tím, co se děje a z jakého důvodu.<sup>54</sup>

---

<sup>53</sup> Get bad news, [online]. [cit. 7.5.2019]. Dostupné: <https://getbadnews.cz/?fbclid=IwAR2JLEHTAKxXMPuIB84V3YHY8VQz6314bVOVa6sCHKLBhIq2DBbRpPZCqW0#intro>

<sup>54</sup> Get bad news, [online]. [cit. 7.5.2019]. Dostupné: <https://getbadnews.cz/wp-content/uploads/2019/03/Bad-News-Game-info-sheet-for-educators-Czech.pdf>

### 2.3.3. E-Bezpečí

Jedná se o celorepublikový certifikovaný projekt Pedagogické fakulty Univerzity Palackého ve spolupráci s dalšími organizacemi. Projekt je cílený primárně na žáky, učitele a rodiče. Dále také pro metodiky prevence, policii, pracovníky OSPOD a preventisty sociálně patologických jevů. Je zaměřen na prevenci, vzdělávání, výzkum, intervenci a osvětu spojeno s rizikovým chováním na internetu a souvisejícími fenomény.<sup>55</sup>

E-bezpečí se zaměřuje primárně na kiberšikanu, kybergrooming, sexting, stalking, rizika na sociálních sítích, online závislosti, youtube a v neposlední řadě hoax, spam a fake news.<sup>56</sup>

Pro projekt O<sub>2</sub> Chytrá škola bylo zpracováno několik materiálů, které jsou volně a zdarma ke stažení. Ke každé výukové aktivitě máme k dispozici zadání, samotnou metodiku ke každé aktivitě i přesně definované cíle, kterých bychom měli pomocí aktivit dosáhnout a závěrečné shrnutí. Materiály jsou zaměřeny na například kyberšikanu, bezpečné seznamování či na rozpoznávání pravdy a lži v internetovém prostředí.<sup>57</sup>

Na internetových stránkách projektu dále nalezneme přehledné výukové listy a skládačky vhodné pro výuku. Ty odběratelům přibližují například nebezpečné jevy spojené s používáním internetu a mobilních telefonů, rizika sociální sítě Facebook či návody, jak si na internetu ověřit informace a jak rozpoznat fake news. Kamil Kopecký s Veronikou Krejčí vydali příručku *Rizika virtuální komunikace*, která je určena rodičům a učitelům a je taktéž volně ke stažení.

V neposlední řadě projekt nabízí vzdělávací akce pro pedagogy, žáky základních i středních škol i pro rodiče.<sup>58</sup>

---

<sup>55</sup> E-Bezpečí, [online]. [cit. 9.5.2019]. <https://www.e-bezpeci.cz/index.php/o-projektu/oprojektu>

<sup>56</sup> tamtéž

<sup>57</sup> E-Bezpečí, [online]. [cit. 9.5.2019]. <https://www.e-bezpeci.cz/index.php/vzdelavani/tiskoviny-pro-ucitele-a-rodice>

<sup>58</sup> E-Bezpečí, [online]. [cit. 9.5.2019]. <https://www.e-bezpeci.cz/index.php/o-projektu/oprojektu>

### 2.3.4. V síti

Projekt *V síti*, který má za cíl upozornit na znepokojivě rostoucí čísla zneužitých dětí na českém internetu, začal vnikat na podzim 2017. Autorem projektu je Vít Klusák s Barborou Chalupovou, kteří na úplném začátku vytvořili na internetovém serveru Lide.cz fiktivní profil dvanáctileté „Týnušky“ a čekali, co se bude dít. Během prvních pěti hodin registrovali 83 mužů, kteří dívku oslovili, vyzývali ke společné masturbaci, posílali fotografie ztopořených penisů nebo odkazy na pornografické stránky. Z tohoto důvodu se autoři projektu rozhodli pro natočení celovečerního filmu.<sup>59</sup>

Jedná se o dokumentární film, který otevírá tabuizované téma o zneužívání dětí na internetu. Film sleduje psychosociální experiment, který ukazuje, s čím se děti v rozmezí jedenáctého až třináctého roku mohou v internetovém prostředí potkat. Internetoví dravci se snaží pomocí taktik z dětí vylákat nahé fotografie, jakmile se jim to podaří, začnou děti vydírat.<sup>60</sup>

Pro dokument byly vybrány 3 dívky. Na konkurze bylo požadováno, aby se přihlásily dívky plnoleté, které vypadají mladě. Ve spolupráci s dokumentaristy komunikují s predátory přes webkameru. Má dojít i k osobní schůzce za přítomnosti šesti skrytých kamer, ochranky a policie. Natáčení probíhalo pod dohledem psychologů, sexuoložky, kriminalistů a Linky důvěry.

Nyní probíhá sbírka na dokončení filmu. Cílem bylo získat minimálně 850 000,- Kč, k datu 9. 5. 2019 je vybráno 1 581 524,- Kč. Peníze budou využity nejen na vylepšený obraz a zvuk, ale například na pronájem prostorů, kde se film točil, rozšířit osvětovou kampaň a vytvořit preventivní programy pro školy. Součástí kampaně má být i nový internetový portál, který bude určen jak pro děti, tak i pro vyučující a rodiče.<sup>61</sup>

---

<sup>59</sup> KLUSÁK, Vít, Barbora, CHALUPOVÁ, Hithit, [online]. [cit. 9.5.2019]. Dostupné: <https://www.hithit.com/cs/project/6099/v-siti>

<sup>60</sup> HRDLIČKOVÁ, Lucie., Seznam zprávy, , [online]. [cit. 9.5.2019]. Dostupné: <https://www.seznamzpravy.cz/clanek/pedofilove-kontaktovali-divky-z-dokumentu-v-siti-behem-par-minut-dvema-musel-pomahat-psycholog-71699>

<sup>61</sup> KLUSÁK, Vít, Barbora, CHALUPOVÁ, Hithit, [online]. [cit. 9.5.2019]. Dostupné: <https://www.hithit.com/cs/project/6099/v-siti>

## 2.4. Kurzy

### 2.4.1. Michal Kaderka

Michal Kaderka, autor internetové stránky Svět médií, je současně spoluautorem *Aliance pro otevřené vzdělávání*. Jejím cílem je propagace vytváření postupů, různých metodik či znalostí a sdílení vzdělávacích mezi vzdělavateli a vzdělávanými. Michal Kaderka na své stránce podává souhrn kurzů, které jsou určeny jak pedagogům, tak i veřejnosti.

Cílem *Aliance pro otevřené vzdělávání* je dosáhnout toho, aby všechny vzdělávací podklady byly tvořeny s přispěním veřejných zdrojů a zaručit následnou volnost při nakládání s těmito materiály. Dále sleduje cíl spolupráce se státní správou při podpoře podmínek pro otevřené vzdělávání.<sup>62</sup>

Nabízí kurzy mediální výchovy pro pedagogy v rámci Dalšího vzdělávání pedagogických pracovníků (dále DVPP) i pro veřejnost.

Pedagogové se mohou zapsat do kurzů, které jim předají vědomosti například ohledně toho, jak vzniká zpráva nebo, jak bojovat o identitu v kyberprostoru. Místo teorie účastníci vnímají program především z role žáka. V kurzu DVPP *Filmová a mediální výchova* si účastníci na začátku kurzu sami vytvoří krátká videa, a pomocí něj se učí rozpoznávat výrazové a sdělovací prostředky. Učí se, jak funguje Youtube, vnímají jazykové prostředky a vytváří i obsah média. Cílem kurzu je porozumět prostředkům zpravodajství, dokázat vytvořit krátké video a schopnost k tomuto dovést i žáky. Dalším cílem je tvorba vzdělávacích mezipředmětových projektů s využitím médií. Účastníci kurzu získávají certifikát DVPP, příručky, zkušenosti, nové kontakty a tipy do výuky.

Pro veřejnost jsou vypsány kurzy jako je například *Letní žurnalistická škola Karla Havlíčka Borovského* či konference *Média dětem, média s dětmi*, která se zaměřuje na dítě jako na diváka zpravodajského obsahu a na to, jak s dětmi mluvit o zneklidňujících tématech jako je násilí, válka, migrace či teroristické útoky.<sup>63</sup>

---

<sup>62</sup> KADERKA, Michal. Svět médií. [online]. [cit. 8.5.2019]. Dostupné: <http://svetmedii.info/medialni-vychova/>

<sup>63</sup> KADERKA, Michal. Svět médií. [online]. [cit. 8.5.2019]. Dostupné: <http://svetmedii.info/seznamprilezitosti/>

## 2.4.2. Jeden svět na školách

*Jeden svět na školách* (JSNS) je vzdělávací program organizace Člověk v tísni. Cílem je rozvíjet kritické a zodpovědné myšlení u mladé generace a napomáhat k orientaci v současném světě. Sdílí materiály pro učitele, které se využívají na více než 3 600 základních a středních školách. Mimo mediální výchovu se věnuje rozvojovým tématům, či problematice v oblasti lidských práv a občanské angažovanosti. Vše je legálně a zdarma k dispozici ke stažení. V sekci mediální výchova máme přístup k přehledové brožuře projektu mediálního vzdělávání. Pedagogům je k dispozici více než 30 dokumentárních filmů a ke každé lekci jsou v průměru dvě aktivity do hodin i s informačními texty.<sup>64</sup>

Pedagogové ze základních a středních škol mohou využít semináře a konference, které JSNS pravidelně pořádá. Učitelé zde mají možnost společně diskutovat o daných tématech a o tom, jak tyto témata začlenit do výuky. Mimo materiálů si učitelé odnáší také hlubší vhled do dané problematiky. Základ seminářů tvoří převážně projekce dokumentů, seznámení se s metodikou práce, ukázka interaktivních metod výuky a výměna zkušeností získaných při práci s výukovými materiály. Semináře jsou zakončeny aplikací zvolené metody.

Dvakrát ročně jsou pořádány konference, kde se pedagogové mohou setkat se zajímavými hosty nebo absolvovat workshopy zaměřené na mediální vzdělávání.<sup>65</sup>

## 2.5. Youtubeři

### 2.5.1. Kovyho mediální ring

Jedním ze vzdělávacích projektů Člověka v tísni ve spolupráci s JSNS je *Kovyho mediální ring*. Jedná se o pětidílnou sérii videí, která přináší rady, jak se orientovat v komplikovaném mediálním prostředí. Cílovou skupinou jsou děti od dvanácti let.

Průvodcem pořadu je Karel Kovář, youtuber známý pod jménem Kovy, často vnímán jako idol mladé generace. Jeho profil na Youtube sleduje k datu 9. 5. 2019 téměř

---

<sup>64</sup> Jeden svět na školách, [online]. [cit. 7.5.2019]. Dostupné: <https://www.jsns.cz/o-jsns/ke-stazeni>

<sup>65</sup> Jeden svět na školách, [online]. [cit. 7.5.2019]. Dostupné: <https://www.jsns.cz/vzdelavani-vyucujicich/seminare-pro-vyucujici>

764 000 odběratelů, čehož Karel Strachota, ředitel projektu *Jeden svět na školách*, využil a oslovil Karla Kováře s nabídkou spolupráce pro tvorbu edukačních videí, určených pro mediální vzdělávání.<sup>66</sup>

*„Tento projekt mě velmi zaujal právě propojením vzdělávacího videa s odbornými podklady, pedagogicky vypracovanými pracovními listy a případovými studii, které mohou pedagogům pomoci v hodinách,“ uvedl Kovy ve vysílání České televize.*<sup>67</sup>

V každém z dílů si známý youtuber pokládá jednu z pěti klíčových otázek, díky kterým můžeme vyhodnotit, zda se jedná o důvěryhodné mediální sdělení, či nikoliv.

Dále sledujícím přibližuje problematiku medií ve společnosti, přesvědčovací taktiky reklam nebo internetové algoritmy. V každém dílu najdeme výstup mediálního odborníka a anketu mezi žáky. Strachota nevyklučuje možnost, že se s tímto projektem společně s youtuberem podívají do škol v České republice i osobně.<sup>68</sup>

Karel Kovář předkládá pětici otázek: co, kdo, komu, jak a proč. V jednotlivých videích jsou definovány cíle, kterých se pokouší projekt daným videem dosáhnout.

Příložené výukové materiály pro učitele obsahují vymezení v Rámcovém vzdělávacím programu, určuje klíčové cíle a kompetence žáka a dává nám k dispozici popis, jak aktivitu odučit i s návodem, jak vést zpětnou reflexi v hodině. Po přihlášení se pedagogové mohou dostat k více materiálům, jako jsou pracovní listy, dokumentární filmy, příručky a jiné doprovodné materiály. K dispozici jsou pro pedagogy i obsáhlé Metodické příručky *Být v obraze 1* a *Být v obraze 2*. Rozsáhlá publikace svým obsahem i komplexností pokrývá všechna důležitá témata z oblasti mediální výchovy. Je určena základním a středním školám a obsahuje dvaadvacet lekcí, včetně aktivit a tipů to hodin. Byla sestavena odborníky ve spolupráci s vyučujícími, kteří tyto aktivity sami vyzkoušeli v hodinách.<sup>69</sup>

---

<sup>66</sup> DOLEŽAL, Michal. Česká televize, [online]. [cit. 9.5.2019]. Dostupné: <https://ct24.ceskatelevize.cz/domaci/2717993-kovy-zve-do-ringu-v-serii-videi-pomaha-ucitelum-s-osvetou-mladych-na-sitich>

<sup>67</sup> tamtéž

<sup>68</sup> DOLEŽAL, Michal. Česká televize, [online]. [cit. 9.5.2019]. Dostupné: <https://ct24.ceskatelevize.cz/domaci/2717993-kovy-zve-do-ringu-v-serii-videi-pomaha-ucitelum-s-osvetou-mladych-na-sitich>

<sup>69</sup> Člověk v tísní, JSNS. [online]. [cit. 9.5.2019]. Dostupné: <http://www.adam.cz/clanek-2019020066-byt-v-obraze-ii-a-kovyho-medialni-ring.html>

### 3. Společenskovědní vzdělávání

Podle rámcového vzdělávacího programu je vyučovací předmět občanská výchova a základy společenských věd vytvořen ze vzdělávacích oborů *Občanský a společenskovědní základ a Člověk a svět práce*. Vzdělávací obsah může být žákům předáván prostřednictvím samostatného vyučovacího předmětu nebo vyučující může využít mezipředmětových vztahů například v hodinách zeměpisu, dějepisu či výchovy ke zdraví.<sup>70</sup>

Samotný vzdělávací obor má dle rámcového vzdělávacího programu připravovat žáky na život v demokratické společnosti. Vzdělávání žáků cíleně směřuje k získání schopnosti orientace v proměňující se sociální realitě a učí žáky, jak vnímat společenské změny a jak na ně v každodenním životě reagovat. Dalším cílem vzdělávání je, aby žáci se žáci dokázali zapojit do každodenního života, ve kterém budou využívat všech výhod, které jim moderní společnost nabízí.<sup>71</sup>

Občanská výchova také rozebírá vztahy mezi lidmi, formy soužití či vlastní sebereflexi. Zabývá se průřezovými tématy jako je Osobnost a sociální výchova, Výchova k myšlení v evropských a globálních souvislostech, Multikulturní výchova, Environmentální výchova a Mediální výchova.

Hlavním cílem výuky občanské výuky je seznámení žáků se základy různých společenskovědních oborů. Vzdělávací obsah tedy není od sebe oddělen a měl by být podáván v širších souvislostech. Mezipředmětových vazeb využívá učitel nejen pro zpestření výuky, ale i k prohloubení znalostí a opakování učiva, které žáci již znají.

Výuka probíhá v běžných třídách tradiční metodou výkladu ve spojení s metodami, jež formují osobnost žáka, jako je například diskuze, psychosociální hry, skupinová práce, projektové vyučování a jiné.

Vyučující motivuje žáky ke sběru nových informací prostřednictvím multimediálních encyklopedií, internetových zdrojů či prostřednictvím analýz. Dále upozorňuje žáky na významné společenské problémy, aktuality a situace a následně s nimi diskutuje. Učitel by se měl pokusit nastavit prostředí, ve kterém žáci řeší

---

<sup>70</sup> HORSKÁ, Viola., Pojetí vzdělávacího oboru Výchova k občanství v RVP ZV, Metodický portál RVP, [online]. MŠMT: ©2017, [cit. 1.6.2019]. Dostupné z <https://clanky.rvp.cz/clanek/c/Z/77/POJETI-VZDELAVACIHO-OBORU-VYCHOVA-K-OBCANSTVI-V-RVP-ZV.html/>

<sup>71</sup> Základy společenských věd., [online]. [cit. 5.6.2019]. Dostupné z <http://stary.rvp.cz/soubor/00840-103.pdf>.

společenskovední problémy, navrhuji vlastní řešení a svůj názor dokážu pomocí argumentů vhodně obhájit. Žáci v hodinách spolupracují, nachází kompromisy, vhodně formulují své vlastní myšlenky a názory. Vyjednávají a snaží se předcházet konfliktům.<sup>72</sup>

Vyučující žáky motivuje ke sledování aktuální situace, ať už se jedná o situaci politickou, ekonomickou či ekologickou. Žáci jsou obeznámeni s fungováním demokratické společnosti či volebním systémem.<sup>73</sup>

Dle článku Violy Horské na Metodickém portálu RVP rozvíjí občanská výchova důležité kvality, které je potřeba rozvíjet již v průběhu školního vzdělávání. Občanská výchova má žáky vést k tomu, aby dokázali úspěšně vytvářet a rozvíjet lidské vztahy, aby dokázali porozumět společenskému dění a aby byli schopni si poradit v běžných životních situacích. Je nezbytné, aby žáci byli vybaveni informacemi o fungování společnosti i společnosti samotné.<sup>74</sup>

Občanská výchova, kterou najdeme v RVP pod názvem *Výchova k občanství*, se dělí na pět tematických celků a to: *Člověk ve společnosti*, *Člověk jako jedinec*, *Člověk, stát a hospodářství*, *Člověk, stát a právo*, *Mezinárodní vztahy*, *Globální svět*.<sup>75</sup>

Vhodnou inspirací pro učitele občanské výchovy a společenských věd je internetová stránka nesoucí název *Občankáři*.<sup>76</sup> Webová stránka je postavena na tom, že cíl občanské výchovy je v dnešní době žáky připravit na reálný život a zároveň je vést k dodržování morálních a právních hodnot. *Asociace učitelů občanské výchovy a společenských věd* se zaměřuje na podporu učitelů a na zvýšení prestiže tohoto předmětu. Učitelé zde mohou získat přehled o aktualitách z oboru, stejně tak jako na Facebookové stránce *Občankáři*.

---

<sup>72</sup> HORSKÁ, Viola., Ke koncepci vzdělávacího obsahu *Výchovy k občanství*, Metodický portál RVP, [online]. MŠMT: ©2017, [cit. 1.6.2019]. Dostupné z <https://clanky.rvp.cz/clanek/k/z/285/KE-KONCEPCI-VZDELAVACIHO-OBSAHU-VYCHOVY-K-OBCANSTVI.html/>

<sup>73</sup> *Základy společenských věd.*, [online]. [cit. 5.6.2019]. Dostupné z <http://stary.rvp.cz/soubor/00840-103.pdf>.

<sup>74</sup> HORSKÁ, Viola., Ke koncepci vzdělávacího obsahu *Výchovy k občanství*, Metodický portál RVP, [online]. MŠMT: ©2017, [cit. 1.6.2019]. Dostupné z <https://clanky.rvp.cz/clanek/k/z/285/KE-KONCEPCI-VZDELAVACIHO-OBSAHU-VYCHOVY-K-OBCANSTVI.html/>

<sup>75</sup> ROZSYPALOVÁ, Petra. *K afektivním cílům v občanské výchově*. Brno, 2016, Diplomová práce. Masarykova univerzita, Pedagogická fakulta, Katedra občanské výchovy. Vedoucí PhDr. Mgr. Radim Štěrba, Ph.D., DiS.

<sup>76</sup> ŘEZÁČ, Michal., *Kdo jsou občankáři*, [online]. [cit. 1.6.2019]. Dostupné z <https://www.obcankari.cz/kdo-jsou-obcankari>



## 4. Vybrané výukové metody

„Výukové metody jsou postupy, cesty, činnosti učitele a žáků, které umožňují dosažení určitých výchovně-vzdělávacích cílů.“<sup>77</sup>

Jedná se o aktivitu učitele u žáka, při které se směřuje k pozitivnímu rozvoji osobnosti žáka. Cílem je rozvíjet poznávací procesy a aktivovat žáka k prožitku. Musí působit výchovně a adekvátně k situaci a schopnostem žáka.<sup>78</sup> Učitel upravuje obsah a usměrňuje aktivity tak, aby byly přiměřené pro jeho cílovou skupinu. Při volbě vyučovací metody je nutné podřídit se věku žáků, jejich nadání a je nutné respektovat délku období, kterou nám vymezuje učební plán. V neposlední řadě charakterem učební látky.<sup>79</sup> Podstatným faktorem při výběru metody je vztah mezi pedagogem a žákem, jejich vzájemná spolupráce, vyučovací styl učitele a učební styl žáka. Dále je také nutno vzít v potaz prostředí a podmínky školy, zvláštnosti a odlišnosti žáků a zákonitosti výukového procesu.<sup>80</sup>

Josef Maňák a Vlastimil Švec klasifikují výukové metody podle stupňující s složitosti edukačních vazeb. Klasické výukové metody dělí na slovní, názorně-demonstrační a dovednostně-praktické. Přidávají klasifikaci metod aktivizujících a to metody: diskuzní, heuristické (řešení problémů), situační, inscenační a didaktické hry. Dále rozdělují komplexní výukové metody na výuku frontální, skupinovou, partnerskou a individuální, kdy žáci pracují samostatně. Dále do komplexních výukových metod zařazují brainstorming, kritické myšlení, projektovou výuku, výuku dramatem, výuku podporovanou počítačem či televizí, sugestopedii či hypnopedii. Metody jsou členěny podle obtížnosti edukačních vazeb, podle vztahu metody k obsahu vyučované látky, podle vztahu metody k samotnému cíli a podle spolupráce žáka s učitelem.<sup>81</sup>

---

<sup>77</sup> ŠAFRÁNKOVÁ, Dagmar. *Pedagogika*. Praha: Grada, 2011. Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-247-2993-0., s. 153-154.

<sup>78</sup> ŠAFRÁNKOVÁ, Dagmar. *Pedagogika*. Praha: Grada, 2011. Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-247-2993-0., s. 154.

<sup>79</sup> SOCHOROVÁ, Libuše., *Didaktická hra a její význam ve vyučování.*, Metodický portál RVP, [online]. MŠMT: ©2017, [cit. 19.5.2019]. Dostupné z <https://www.google.com/search?q=didaktick%C3%A1+hra+definice&oq=DIDAK&aqs=chrome.0.69i59j0j69i60j69i59j69i57j69i60.6890j0j4&sourceid=chrome&ie=UTF-8>

<sup>80</sup> ŠAFRÁNKOVÁ, Dagmar. *Pedagogika*. Praha: Grada, 2011. Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-247-2993-0., s. 153.

<sup>81</sup> ŠAFRÁNKOVÁ, Dagmar. *Pedagogika*. Praha: Grada, 2011. Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-247-2993-0., s. 256.

Dle Lucie Zormanové a dle Metodického portálu Rámcového vzdělávacího programu můžeme v rámci tradičního vyučování rozdělit výukové metody na slovní monologickou a dialogickou, názorně-demonstrační a praktickou.<sup>82</sup>

#### 4.1. Metoda slovní monologická

Mezi metody slovní můžeme zařadit metodu monologickou. Jedná se o vysvětlování, vypravování, výklad, přednášku či přímý popis.

Výklad je nejhojněji využívaná metoda na základních a středních školách. Je důležitý při získávání nových znalostí a osvojení nových pojmů.

Pro vyšší efektivitu výkladu a větší koncentraci žáků je nutné vtáhnout žáky do děje, řádně pracovat s hlasem, více gestikulovat a využívat mimiku. Vyučující musí pracovat nejen s hlasem, ale i s tempem výkladu a pro zvýšení účinnosti uvádět konkrétní příklady, pokládat žákům otázky a tím získávat od žáků zpětnou reflexi.<sup>83</sup> Je nezbytně nutné postupovat od jednoduchého ke složitějšímu, výklad přiměřeně zjednodušovat, propojovat mezipředmětové znalosti a navazovat na vědomosti z předcházejících hodin.<sup>84</sup>

Jako výhodu můžeme považovat možnost učitele předat žákům učivo v souvislém celku a logickém uspořádání. Nevýhodou je, že žáci nedokáží pracovat samostatně, není rozvíjena jejich fantazie ani komunikační schopnosti. Ke zvýšení efektivnosti nám může napomoci propojení výkladu s názorně demonstrační metodou.<sup>85</sup>

Motivační funkci v monologické výukové metodě nacházíme ve vypravování, kdy poučujeme žáky o jevech probíhajících jako sled událostí a vytváříme tedy tak jasné a konkrétní představy o podávaných jevech. Vyprávění v našem případě musí být založeno na konkrétních faktech, která spojíme v souvislé dějové pásmo. Obsahuje funkci poznávací i motivační. Žáky může motivovat životní příběh a popsané chování v určité situaci.<sup>86</sup>

---

<sup>82</sup> ZORMANOVÁ, Lucie. *Výukové metody v pedagogice: [s praktickými ukázkami]*. Praha: Grada, 2012, 155 s. Pedagogika. ISBN 978-80-247-4100-0., s. 40.

<sup>83</sup> ZORMANOVÁ, Lucie., Metodický portál RVP, [online]. MŠMT: ©2017, [cit. 19.5.2019]. Dostupné z <https://clanky.rvp.cz/clanek/c/z/15015/VYUKOVE-METODY-TRADICNIHO-VYUCOVANI.html/>

<sup>84</sup> ZORMANOVÁ, Lucie. *Výukové metody v pedagogice: [s praktickými ukázkami]*. Praha: Grada, 2012, 155 s. Pedagogika. ISBN 978-80-247-4100-0., s. 43.

<sup>85</sup> ZORMANOVÁ, Lucie., Metodický portál RVP, [online]. MŠMT: ©2017, [cit. 19.5.2019]. Dostupné z <https://clanky.rvp.cz/clanek/c/z/15015/VYUKOVE-METODY-TRADICNIHO-VYUCOVANI.html/>

<sup>86</sup> ZORMANOVÁ, Lucie. *Výukové metody v pedagogice: [s praktickými ukázkami]*. Praha: Grada, 2012, 155 s. Pedagogika. ISBN 978-80-247-4100-0., s.41-42.

Ne vždy má tato metoda potenciál zajistit pozornost žáků, pokud tito žáci nemají dostatečnou motivaci. Víceméně lze říci, že samostatně, bez doplnění dalšími výukovými metodami, nemůže efektivně fungovat.

## 4.2. Metoda slovní dialogická

Dialogická metoda si zakládá na rozhovoru a diskuzi učitele se žáky či žáky mezi sebou. Dále můžeme zařadit metodu písemných prací, práci s učebnicí, knihou či jiným textovým materiálem.

Metodu dialogickou můžeme považovat za vůbec nejstarší. Vzpomeňme na Sokrata, který rozhovor stavěl tak, aby se žáci pomocí jeho otázek učili a získávali nové informace, ke kterým došli sami pomocí logického myšlení. Učitel rozumně volí otázky a odpovědi, díky nimž žáci získávají nové poznatky. Lze ji využít na začátku výuky, kdy si za pomoci této metody ověříme znalosti žáků například z hodiny předcházející či vědomosti, které žáci již o problematice, kterou chceme začít probírat mají. K rozhovoru nemusí docházet jen mezi žákem a učitelem, ale také mezi žáky navzájem.

Aby metoda splnila svůj cíl, měla by být pro žáky dostatečně poutavá. Učitel by měl být schopen koordinace v průběhu diskuze, aby každý, kdo chce, mohl promluvit a žáci se navzájem nepřekřikovali.<sup>87</sup> Vyučující by měl v průběhu parafrázovat názory žáků, shrnovat a porovnávat různé informace.<sup>88</sup> Jestliže chce být učitel žáky respektován, musí žáky respektovat sám a věnovat pozornost každému názoru, který zazní. Žáky učitel nenásilně podněcuje k dalšímu pokládání otázek.<sup>89</sup>

Výhodou rozhovoru a diskuze je vyšší koncentrace žáků na učivo a vzájemná kooperace ve třídě. Jako pozitivní můžeme vnímat rozvíjení schopnosti žáka vhodně pokládat dotaz, stručně a jasně vyjádřit vlastní názor a pomocí argumentů ho také obhájit, respektovat názory ostatních a přistoupit na případné kompromisy.<sup>90</sup>

---

<sup>87</sup> ZORMANOVÁ, Lucie., Metodický portál RVP, [online]. MŠMT: ©2017, [cit. 19.5.2019]. Dostupné z <https://clanky.rvp.cz/clanek/c/z/15015/VYUKOVE-METODY-TRADICNIHO-VYUCOVANI.html/>

<sup>88</sup> GOROŠOVÁ, Věra., Metodický portál RVP, [online]. MŠMT: ©2017, [cit. 19.5.2019]. Dostupné z [https://wiki.rvp.cz/Knihovna/1.Pedagogick%C3%BD\\_lexikon/D/Diskusni\\_metoda](https://wiki.rvp.cz/Knihovna/1.Pedagogick%C3%BD_lexikon/D/Diskusni_metoda)

<sup>89</sup> ZORMANOVÁ, Lucie. *Výukové metody v pedagogice: [s praktickými ukázkami]*. Praha: Grada, 2012, 155 s. Pedagogika. ISBN 978-80-247-4100-0., s. 48-49.

<sup>90</sup> ZORMANOVÁ, Lucie., Metodický portál RVP, [online]. MŠMT: ©2017, [cit. 19.5.2019]. Dostupné z <https://clanky.rvp.cz/clanek/c/z/15015/VYUKOVE-METODY-TRADICNIHO-VYUCOVANI.html/>

### 4.3. Metoda názorně-demonstrační

Předvádění činností či pokusů můžeme zařadit do metody názorně-demonstrační, kdy žáky vedeme k pozorování předmětů či jevů prostřednictvím demonstrace.

Mezi metody praktické řadíme rozvíjení dovedností v oblasti pohybové, pracovní a estetické.<sup>91</sup> Metoda si zakládá na působení na smyslové orgány po vzoru Jana Ámose Komenského.

Využíváme předvádění reálných předmětů a jevů, realistického zobrazení skutečných předmětů a jevů, cíleně pozměněného zobrazení a poukazování na realitu prostřednictvím grafů, schémat, znaků či symbolů.<sup>92</sup>

Vše je doplněno výše zmíněnými metodami, jako je vysvětlení či rozhovor. Mezi hojně využívanou metodu patří instruktáž. Jedná se o podání podnětů k pracovní činnosti ve vizuální, auditivní, audiovizuální, hmatové nebo jiné podobě. Mimo instruktáž slovní je možné využít i instruktáže písemné. Instruktáž je chápána jako metoda, ve které se zpravidla střetává několik klasických výukových metod. Jedná se převážně o metodu vysvětlování. Demonstrace a metodu popisu.<sup>93</sup>

Metodu demonstrační jako takovou není téměř možné bez metod slovních a praktických realizovat. Názorně demonstrační metody vždy provází vysvětlení nebo rozhovor.<sup>94</sup>

### 4.4. Metoda dovednostně praktická

Jedná se o metodu, která je přímo zaměřená na vlastní aktivitu žáka. Cílem je zapojit všechny smysly a zodpovědnost žáka. Metoda se snaží rozvíjet schopnost žáka, přizpůsobit se situaci a rozvíjet praktické dovednosti do reálného života.<sup>95</sup> Dovednostně

---

<sup>91</sup> ZORMANOVÁ, Lucie., Metodický portál RVP, [online]. MŠMT: ©2017, [cit. 19.5.2019]. Dostupné z <https://clanky.rvp.cz/clanek/c/z/15015/VYUKOVE-METODY-TRADICNIHO-VYUCOVANI.html/>

<sup>92</sup> ZORMANOVÁ, Lucie. *Výukové metody v pedagogice: [s praktickými ukázkami]*. Praha: Grada, 2012, 155 s. Pedagogika. ISBN 978-80-247-4100-0., s. 49.

<sup>93</sup> ZORMANOVÁ, Lucie. *Výukové metody v pedagogice: [s praktickými ukázkami]*. Praha: Grada, 2012, 155 s. Pedagogika. ISBN 978-80-247-4100-0., s. 51.

<sup>94</sup> ZORMANOVÁ, Lucie. *Výukové metody v pedagogice: [s praktickými ukázkami]*. Praha: Grada, 2012, 155 s. Pedagogika. ISBN 978-80-247-4100-0., s. 49.

<sup>95</sup> ZORMANOVÁ, Lucie., Metodický portál RVP, [online]. MŠMT: ©2017, [cit. 19.5.2019]. Dostupné z <https://clanky.rvp.cz/clanek/c/z/15015/VYUKOVE-METODY-TRADICNIHO-VYUCOVANI.html/>

praktická metoda vyzdvihuje, že kvalita naučené látky nespočívá v počtu opakování si, ale v pochopení.<sup>96</sup>

Díky uplatnění této metody se žáci rozvíjí v psychomotorických dovednostech. Vyučovací metoda cílí na trénink a rozvoj pohybových a praktických činností, podporuje studentské pokusy v laboratoři, umožňuje žákům školní praxe, práce ve školních dílnách a podobně.

Dovednostně praktická metoda cílí i na fantazii a podněcuje grafickou a výtvarnou činnost žáků. Na odborně zaměřených školách se může jednat třeba o rýsování schémat či sestrojování grafů.<sup>97</sup>

---

<sup>96</sup> ČERVENKOVÁ, Iva., Výukové metody a organizace vyučování, [online]. Ostravská univerzita v Ostravě, [cit. 19.5.2019]. Dostupné z <http://projekty.osu.cz/svp/opory/pdf-cervenkova-vyukove-metody-a-organizace-vyucovani.pdf>

<sup>97</sup> ZORMANOVÁ, Lucie. *Výukové metody v pedagogice: [s praktickými ukázkami]*. Praha: Grada, 2012, 155 s. Pedagogika. ISBN 978-80-247-4100-0., s. 53

## 5. Hra

„V obecném pojetí je možné hru vnímat jako soubor seberealizačních aktivit jedinců nebo skupin, které jsou vázány danými a smluvenými pravidly a jejich primárním cílem není ani materiální zájem, či užitek.“<sup>98</sup> Hru chápeme jako formu činnosti, která se odlišuje od klasické školní práce i učení. Má několik pojetí, mezi nimiž je stránka poznávací, emocionální, procvičovací, pohybová, motivační, sociální ad.<sup>99</sup>

Hru s běžným životem propojují hlavně emoce, procesy a interakce, ke kterým dochází v průběhu hry. Hra poskytuje umělé prostředí, ale děje, které během ní nastávají, přináší reálné a trvalé účinky i do běžného života.<sup>100</sup>

### 5.1. Didaktická hra

Samotná didaktická hra je řízena určitými pravidly, sleduje vzdělávací cíle a seberealizaci hráčů, v našem případě žáků. Pedagogicky nejúčinnější je spojení didaktické hry se soutěží, ať v jednotlivcích, nebo ve skupinách. Tyto hry zintenzivňují spád aktivit a spojují přirozenou dělbu práce ve skupině i vlastní práci mimo ni.<sup>101</sup>

Základní podněty pro užívání hry, nejen ve škole, jsou postaveny na výzkumech týkajících se zvířat. Prokázalo se, že význam hry má v učení mláďat nemalou roli. Dále má na jedince pozitivní účinek vycházení z přirozených potřeb uspokojení a zájmů i u dospělého člověka. U dítěte hra umožňuje jeho vývoj ve všech složkách. Rozvíjí duševní procesy dítěte, žák navazuje nové sociální vazby. Dále hra žáka obohacuje v oblasti citového prožívání a utváří jeho cílevědomé já.<sup>102</sup>

---

<sup>98</sup> VALIŠOVÁ, Alena a Hana KASÍKOVÁ. *Pedagogika pro učitele*. Praha: Grada, 2007. Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-247-1734-0., s. 207.

<sup>99</sup> VALIŠOVÁ, Alena a Hana KASÍKOVÁ. *Pedagogika pro učitele*. Praha: Grada, 2007. Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-247-1734-0., s. 207.

<sup>100</sup> FRANC, Daniel, Daniela SOBKOVÁ ZOUNKOVÁ a Andy MARTIN. *Učení zážitkem a hrou: praktická příručka instruktora*. Brno: Computer Press, 2007. Edice aktivit a her. ISBN 978-80-251-1701-9., s. 66.

<sup>101</sup> VALIŠOVÁ, Alena a Hana KASÍKOVÁ. *Pedagogika pro učitele*. Praha: Grada, 2007. Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-247-1734-0., s. 207.

<sup>102</sup> SOCHOROVÁ, Libuše., *Didaktická hra a její význam ve vyučování.*, Metodický portál RVP, [online]. MŠMT: ©2017, [cit. 19.5.2019]. Dostupné z <https://www.google.com/search?q=didaktick%C3%A1+hra+definice&oq=DIDAK&aqs=chrome.0.69i59j0j69i60j69i59j69i57j69i60.6890j0j4&sourceid=chrome&ie=UTF-8>

Významnou osobností je Platón, významný řecký filosof, který ve svém díle *Zákony* radí, jak u malých dětí hru povzbuzovat. Teoretickou stránkou vzdělávání se začalo zabývat až kolem 19. století, kdy se obrací větší pozornost k dětem a k výuce. Výraznou postavou se stává Jan Ámos Komenský, který prostřednictvím svého díla *Schola ludus*, zdůrazňuje hru jako přirozenou aktivitu pro učení. Využíval dramatizaci a poskytoval žákům zážitky z poznávané aktivity, čímž jejich znalosti podmiňoval. Oproti němu se Herbert Spencer staví s názorem, že hra slouží pouze k vybití nadbytečné energie dětí.<sup>103</sup>

V Pedagogickém slovníku je didaktická hra definována jako spontánní činnost dětí, která má didaktické cíle. Jedná se o hru s naučným obsahem. Sleduje rozvíjení poznávacích procesů jakoukoliv zábavnou formou. Může se hrát ve školní třídě, ale i v přírodě, v tělocvičně či na hřišti. Každá hra musí mít svá pravidla. Dodržování pravidel zvyšuje samotnou výchovnou činnost didaktické hry. Průběh aktivity musí být průběžně koordinován a nesmí postrádat zpětnou reflexi na závěr. Hra může být orientována a jednotlivce, či na skupinky. Měla by v žácích probouzet nadšení a zájem, zvyšovat jejich zapojení do různých činností a podporovat jejich tvořivost a fantazii.<sup>104</sup>

## 5.2. Didaktická hra jako vyučovací metoda

Vzhledem ke snahám o alternativní vyučování dostává se hře jako vyučovací metodě v posledních letech zvýšené pozornosti. Prostřednictvím her jsou žáci schopni řešit i obtížné úlohy, protože hra je pro ně velkým motivačním stimulem.

Dle Sochorové má didaktická hra ve výuce pevné místo a „dobře zorientovaní učitelé ji nepovažují za ztrátu času, neboť si uvědomují, že její vhodné zařazení podstatně snižuje energetickou náročnost, hlavně opakování a procvičování učiva.“<sup>105</sup>

---

<sup>103</sup> SOCHOROVÁ, Libuše., Didaktická hra a její význam ve vyučování., Metodický portál RVP, [online]. MŠMT: ©2017, [cit. 19.5.2019]. Dostupné z <https://www.google.com/search?q=didaktick%C3%A1+hra+definice&oq=DIDAK&aqs=chrome.0.69i59j0j69i60j69i59j69i57j69i60.6890j0j4&sourceid=chrome&ie=UTF-8>

<sup>104</sup> SOCHOROVÁ, Libuše., Didaktická hra a její význam ve vyučování., Metodický portál RVP, [online]. MŠMT: ©2017, [cit. 19.5.2019]. Dostupné z <https://www.google.com/search?q=didaktick%C3%A1+hra+definice&oq=DIDAK&aqs=chrome.0.69i59j0j69i60j69i59j69i57j69i60.6890j0j4&sourceid=chrome&ie=UTF-8>

<sup>105</sup> SOCHOROVÁ, Libuše., Didaktická hra a její význam ve vyučování., Metodický portál RVP, [online]. MŠMT: ©2017, [cit. 19.5.2019]. Dostupné z

Hra je stěžejní aktivitou pro dítě předškolního věku. Nenásilným způsobem rozvíjí jejich dovednosti, schopnosti, vědomosti, fantazii a estetické, mravní a etické cítění. Pozitivně tedy tohoto využívá didaktická hra, která se vyčlenila z mnoha typů her a využívá se ve výuce žáků mladšího i staršího školního věku.<sup>106</sup>

Výhodou je, že nám hra umožňuje zařadit do výuky i úkoly, které se zdají jako málo zajímavé a nudné, popřípadě jsou pro žáky na pochopení příliš náročné.<sup>107</sup>

### 5.3. Příprava didaktické hry

Metodické připravování her či organizování soutěží musí vycházet z předem stanoveného cíle nebo záměru učitele. Pravidla hry musí být snadná, jasně definovaná a musí jednoznačně určit chování hráčů ve všech situacích, které mohou nastat, aby nebyla možnost švindlování. Dodržování pravidel vede k sebekázi a socializaci žáků.

Účelným a nepostradatelným ukončením hry je závěrečná reflexe, diskuze s žáky a zasazení hry do teoretického rámce učiva. Za další důležité hledisko považujeme počet hráčů, eventuálně jejich seskupení. Nutností je přesně definovaný každý tah a přesný popis, kdy, za jakých podmínek a jakým způsobem hra končí. Po vyzkoušení hry v praxi a po úpravě nedokonalostí je potřeba vymyslet pro hru název, vypsát potřebné pomůcky a požadavky na prostředí či vybavení, stručná a jasná pravidla s definovaným cílem hry, různé obměny a modifikace hry a případné změny v hodnocení, hlavní námět na závěrečnou diskuzi se žáky a opěrné body pro zasazení hry do výuky. Naším cílem je takto získat co nejvhodnější didaktický materiál, který může využít i jiný pedagog jako zpracovanou součást přípravy na výuku. Žák by měl vždy chápat zadání, proto musí být snadné, přesné a srozumitelné.<sup>108</sup>

---

<https://www.google.com/search?q=didaktick%C3%A1+hra+definice&oq=DIDAK&aqs=chrome.0.69i59j0j69i60j69i59j69i57j69i60.6890j0j4&sourceid=chrome&ie=UTF-8>

<sup>106</sup> DVORÁKOVÁ, Markéta. *Základní učebnice pedagogiky*. Praha: Grada, 2015. Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-247-5039-2., s. 97.

<sup>107</sup> DVORÁKOVÁ, Markéta. *Základní učebnice pedagogiky*. Praha: Grada, 2015. Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-247-5039-2., s. 97.

<sup>108</sup> VALIŠOVÁ, Alena a Hana KASÍKOVÁ. *Pedagogika pro učitele*. Praha: Grada, 2007. Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-247-1734-0., s. 208.



Dále by měl vyučující role ve hře vhodně rozdělovat tak, aby se co nejlépe rozvíjely schopnosti žáka. Svým pozitivním přístupem navodí ve třídě příjemnou a tvůrčí atmosféru, podporuje radost z vykonané práce, humor i prožívání emocí žáků.<sup>109</sup>

Hru musí učitel vybrat s rozmyslem, aby splnila cíl, který vyučující sleduje. Přestože je hra pro danou hodinu připravena, vyučující by se měl řídit atmosférou a náladou ve třídě, jelikož hra samotná je založena na motivaci a chuti žáků spolupracovat.<sup>110</sup>

## 5.4. Dělení her

Mezi didaktické hry můžeme zařadit různé kvízy, soutěže, řetězové úkoly, situační úlohy, inscenace, dramatizace a podobně. V dnešní době se stávají fenoménem hry počítačové.<sup>111</sup>

Hry můžeme dělit podle toho, zda jsou zaměřené na osvojení nových poznatků, na opakování a procvičování učiva již získaného, či na hry volné.<sup>112</sup>

E. Opravilová dělí dále hry podle jejich typu. Jedná se o hry, které rozvíjí smyslové, pohybové intelektuální či speciální potřeby. Dále se dělí podle věku hráčů, podle pohlaví, zda jde o hru pro dívky či chlapce. V neposlední řadě dělí hry podle místa, kde se odehrávají a podle typu činnosti, která je po hráčích vyžadována.<sup>113</sup>

---

<sup>109</sup> SOCHOROVÁ, Libuše., Didaktická hra a její význam ve vyučování., Metodický portál RVP, [online]. MŠMT: ©2017, [cit. 19.5.2019]. Dostupné z <https://www.google.com/search?q=didaktick%C3%A1+hra+definice&oq=DIDAK&aqs=chrome.0.69i59j0j69i60j69i59j69i57j69i60.6890j0j4&sourceid=chrome&ie=UTF-8>

<sup>110</sup> SOCHOROVÁ, Libuše., Didaktická hra a její význam ve vyučování., Metodický portál RVP, [online]. MŠMT: ©2017, [cit. 19.5.2019]. Dostupné z <https://www.google.com/search?q=didaktick%C3%A1+hra+definice&oq=DIDAK&aqs=chrome.0.69i59j0j69i60j69i59j69i57j69i60.6890j0j4&sourceid=chrome&ie=UTF-8>

<sup>111</sup> DVOŘÁKOVÁ, Markéta. *Základní učebnice pedagogiky*. Praha: Grada, 2015. Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-247-5039-2., s. 97

<sup>112</sup> SOCHOROVÁ, Libuše., Didaktická hra a její význam ve vyučování., Metodický portál RVP, [online]. MŠMT: ©2017, [cit. 19.5.2019]. Dostupné z <https://www.google.com/search?q=didaktick%C3%A1+hra+definice&oq=DIDAK&aqs=chrome.0.69i59j0j69i60j69i59j69i57j69i60.6890j0j4&sourceid=chrome&ie=UTF-8>

<sup>113</sup> SOCHOROVÁ, Libuše., Didaktická hra a její význam ve vyučování., Metodický portál RVP, [online]. MŠMT: ©2017, [cit. 19.5.2019]. Dostupné z <https://www.google.com/search?q=didaktick%C3%A1+hra+definice&oq=DIDAK&aqs=chrome.0.69i59j0j69i60j69i59j69i57j69i60.6890j0j4&sourceid=chrome&ie=UTF-8>

## PRAKTICKÁ ČÁST

### 6. Aktivita s QR kódy

Cílem aktivity, kterou jsem si vybrala, je seznámení žáků s teorií mediální výchovy pomocí QR kódů.

Rozhodla jsem se ke své aktivitě využít moderních technologií, jelikož se domnívám, že žáci ve vyučovacím procesu rádi pocítí změnu, možnost pracovat celou výuku s telefonem uvítají a bude to mít pozitivní vliv na osvojení nových znalostí a vědomostí. Dle mého názoru je pro vyučující mediální výchovy nezbytně důležité, aby se žáky drželi krok a orientovali se ve světě technologií minimálně stejně jako žáci.

Hra obeznamuje žáky s typy medií, s pojmy jako jsou fake news, dezinformace, hoax. S projevy známých youtuberů, s fungováním sociálních sítí jako je Facebook či Instagram. Žáci pracují s mobilními telefony, čtečkou QR kódů, s internetem i mezi sebou ve skupině.

Vycházela jsem z předpokladu, že žáci ocení změnu ve výuce a kladně přijmou možnost využívat po celou dobu výuky mobilní telefon a internet.

#### 6.1. Průběh aktivity

Aktivita vyžaduje pozitivní přístup učitele a pozitivní přístup žáků ke hře. Vyučující rozdělí žáky do skupin, které nepřesahují počet pěti žáků. Ideální jsou dva až tři žáci na skupinu.

Žáci mají u sebe telefony s aplikací na skenování QR kódů a nepostradatelný je také přístup k internetu. Po školní zahradě, tělocvičně, v přírodě, či školní třídě jsou rozmístěné papíry velikosti A4. Na každém papíru jeden obrázek QR kódu, aby byl lehce čitelný. Prostor by měl být bezpečný, terén předem ověřený. Čím větší prostor, tím lépe. Je možné taky spojit výchovu mediální a tělesnou.

Aktivitu jsem s dětmi odehrála na lyžařském výcvikovém kurzu v rámci večerního programu a vzdělávacích přednášek. Žáci byli v rozmezí 6–9. třídy.

Po celé horské chatě, kde jsme byli ubytováni, jsem rozmístila QR kódy. Poté vytvořila skupinky po pěti až šesti členech a zadala jsem pokyny ke hře. Děti neměly

přístup k Wifi, a tak bylo jen na nich, zda budou ochotny využít svá data v telefonu, či nikoliv. Mile mě překvapilo, že se toho zhostily samy, bez přemlouvání a s radostí.

Hra trvala 38 minut. Ukončila jsem ji v moment, kdy jsem viděla, že některé skupiny mají hotovo, další skupiny dokončují a u jiných práce upadá. Myslím si, že 25 minut pro tuto hru bohatě postačí.

Po krátké přestávce na napití, nakoupení v bufetu, rozebrání dojmů, kdy měli ti, co chtěli, možnost dokončovat odpovědi na úkoly a otázky, následovala reflexe. Mimo probrání správných odpovědí jsme si povídali o aktuálních problémech, youtuberech – jako je Kovy, SweetieMarket, Tary, dále o známých osobnostech, jako je třeba Kamil Bartošek alias Kazma a jak chápou jeho projekty a píseň Cizí zed'. Dále jsme probrali, co na Instagramu znamená „sponzorováno“ a kdo z jejich idolů dělá na sociálních sítích reklamu a jakým způsobem.

Aktivitu jsem hodnotila podle počtu správných odpovědí. Děti jsem odměnila bonbóny. Ve škole lze hru využít k celoroční skupinové práci či za krásné jedničky.

## **6.2. Pomůcky**

Vyučující má připravenou sérii QR kódů, které před hrou rozmístí po předem vybraném prostoru. Jeden či dva QR kódy si vytiskne navíc k ruce, aby mohl při vysvětlování pravidel žákům předvést, jak QR kód vypadá, jak probíhá skenování a názorně žákům ukáže postup řešení úloh.

Každá skupinka zahajuje hru s čistým papírem a s propiskami. U každého QR kódu nalezneme číslo otázky, to si žáci opíší a k číslu napíší vlastní rukou odpověď.

V neposlední řadě je vhodné mít připravené nůžky, izolepu, připínací špendlíky či něco, čím se papíry upevní na místo.

## **6.3. Příprava aktivity**

Pro vybranou aktivitu je nutná příprava předem. Vyučující si sepíše otázky a odpovědi, které chce svým žákům předat. Na internetových stránkách následně vyhledá

program pro tvorbu QR kódů. Já osobně jsem využila program *QR Generator*<sup>114</sup>, kde je možné mimo text vygenerovat do QR kódu i odkaz na internetovou stránku, GPS polohu, telefon či email.

Před hrou je nutné žáky upozornit, aby mezi sebou mluvili během aktivity tiše, nerušili ostatní hráče či jim svým hlasitým hovorem dokonce nenapovídali.

Žáci by měli mít určené limity v počtu telefonů na skupinu. Je třeba vyslovit jasný zákaz focení cizích odpovědí a vyzdvihnout, že se jedná o skupinovou práci, ve které pracují všichni členové.

#### 6.4. Zpětná vazba žáků

Zpětná vazba od dětí proběhla anonymně formou malých lístečků, které jsem jim po hře a závěrečném povídání rozdala. Požádala jsem žáky, aby mi napsali, jak se jim hra líbila, co by udělali jinak, co udělat lépe, jak se jim pracovalo ve skupině a jak by se podle nich dalo u hry podvádět. Reakce byly kladné, ale i přesto nedostatky, o které jsem požádala, v reflexi nechyběly.

Děti reagovaly na počet lidí ve skupině, „*Tato hra se mi líbila a přijde mi, že jsem se toho dost nového dozvěděla. Jediné, co bych zlepšila je, že ve skupině by mělo být méně lidí, aby se všichni zapojili. Jinak se mi to hodně líbilo a byly tam zajímavé a zábavné věci.*“ Dále žáci reagovali na práci ve skupině: „*Byly tam věci, který jsem nikdy neslyšela a nevěděla, s partou se mi dobře pracovalo. Líbilo se mi to, hodně jsem se toho dozvěděla*“ zhodnotila aktivitu žačka druhého stupně základní školy. „*Hra obecně byla povedená, bylo na ni ale poměrně málo času...*“ konstatuje jeden z účastníků hry a dodává, že „*i nápad a princip byly dobré. Určitě jsem se naučil zajímavé věci. Líbila se mi týmová spolupráce,*“ další hráč upozornil například na nedostatky ohledně počtu lidí ve skupině. „*Hra byla zábavná, jen mi nepřišla jako moc týmová, protože vždycky jeden hledal a druhý psal. No a ti ostatní jen koukali.*“

K času a počtu otázek se vyjadřovali i jiní hráči: „*Hra byla hodně zajímavá, byla to zábava, ale chtěla bych příště více času a méně otázek. Podvádět by se dalo, když někdo ve skupině mluví tak hlasitě, že jsou k jiným týmům slyšet odpovědi.*“

---

<sup>114</sup> <https://www.qrgenerator.cz/>

Jedna se žaček hru shrnula velmi povedeně i s obrázkem telefonu: „*Hra byla dobrá. Zjistila jsem si pár nových pojmů a vím, co znamenají. Špatný bylo trochu, že jsme museli používat data. Ale to je malá věc (smajlík). Fajn je, že to bylo na mobilu, ale někdo toho může zneužít, dělat si své věci a ne to, co má.*“

Hru jako celek žáci hodnotili pozitivně: „*Moc se mi to líbilo kvůli tomu, že je to něco jako hra a ne jako ve škole, kde musíš sedět na židli,*“ Vyjádřil svůj názor žák druhého stupně pražské základní školy.

V neposlední řadě byla i spousta reakcí plná pochval: „*Nemám co říct, maximálně to, že se mi to moc líbilo a bylo to pořádně promakaný,*“ nebo „*Tato hra mě velmi bavila, například jsem se dozvěděla, co jsou novinářské kachny a hlavně jsem si uvědomila, co vše je špatně a jak hodně lidé mohou ovlivňovat okolí.*“ Další žáci aktivitu zhodnotila takto: „*Naučila jsem se věci, o kterých jsem nikdy nepřemýšlela. Práce s telefonem se mi moc líbila.*“ Nebo takto: „*Byla to zábava. Dozvěděli jsme se nejnovější zprávy o Tarym. Ocenila bych takové vedení našich hodin, například přírodopis, zeměpis, dějepis a matematiku.*“

## **6.5. Využití aktivity ve společenských vědách**

Aktivitu je vhodné zařadit do výuky společenských věd z důvodu, aby byli žáci schopni konzumovat zprávy a informace, které se na ně v dnešní době hrnou ze všech stran. Běžným postupem bylo, že si vždy pár žáků do výuky občanské výchovy či společenských věd připravili na začátek hodiny dvě aktuality. Jednu domácí, jednu ze světa. Cílem této aktivity je, aby si žáci uvědomili, že nemohou věřit všemu, co si přečtou.

Díky této aktivitě dostanou děti teoretický základ, na kterém pedagog může postavit následující praktické cvičení, které bude u žáků rozvíjet mediální gramotnost. Inspirace pro hodiny je spousta. (viz výše)

## **6.6. Výhody, nevýhody a jiné využití QR kódů ve výuce**

Výhodou je nezpochybnitelně získání teoretických znalostí atraktivní formou během krátké doby. Žáci se sami iniciují na získávání svých znalostí formou hledání odpovědí

na otázky. Výuka pomocí QR kódů zatím není příliš rozšířená, proto může být taková forma výuky pro žáky velice poutavá. V rámci mediální výchovy žáci používají moderní technologie, se kterými jsou v kontaktu několik hodin denně a které musí mít v běžné výuce odložené a vypnuté. Mezi další klady patří vzájemná kooperace mezi žáky, protože aby dosáhli co nejlepšího výsledku, musí ve skupině spolupracovat. Aktivita rozvíjí samostatnost, schopnost organizování času, rozvíjí takzvané měkké dovednosti v oblasti komunikace a rozšiřuje podvědomí o mediálním světě.

Nevýhody můžeme nacházet v nedostatečné kontrole nad dětmi. Aktivita vyžaduje jejich samostatnost a vůli pracovat. Žáci mají k dispozici telefon i internet, což ve výuce není běžné, a proto toho mohou zneužít a čas vyhrazený k aktivitě tak strávit nesprávně.

Aktivitu s QR kódy můžeme využít v jakémkoliv jiném předmětu, přímo se nabízí orientační běh v tělesné výchově pomocí GPS souřadnic. Dále se nabízí například informatika, kde žáci mohou QR kódy sami tvořit, nebo jakýkoliv jiný předmět, který chceme oživit a poskytnout žákům během jedné až dvou vyučovacích hodin co nejvíce odkazů a informací. Případně výuka historie – například město Brno využívá QR kódy k popisu brněnských památek na různých stanovištích či brněnská ZOO, která hrou pomocí QR kódů provádí nejen děti, ale i dospělé celou trasou.

## **6.7. Na co si dát pozor**

Z vlastní zkušenosti mohu říci, že je vhodnější udělat otázek méně. Napoprvé v mé hře bylo otázek čtyřicet. Myslím si, že by otázek stačilo patnáct. V první fázi hry jsem rozdělila skupinky tak, aby v každé bylo 5-6 žáků, což byl příliš velký počet. Jeden žák měl telefon a skenoval otázky, druhý psal a třetí zjišťoval odpovědi. Další dva žáci se sice snažili, ale práce nebyla tak efektivní. Za situace, že by měli telefon se čtečkou a internetem všichni, skupiny mohou zůstat v tomto vyšším počtu.

Při zahájení hry je důležité říci žákům, aby se každé otázce věnovali pořádně a u každé otázky uvést počet informací, jelikož při hře v první fázi byly některé odpovědi krásné, jiné ale příliš strohé.

Poslední nevýhodou bylo, že děti čerpaly vlastní data. Bylo by dobré se tomu v další hře vyhnout třeba hracím prostorem v dosahu Wifi.

## **7. Hra: Tichá pošta aneb informace přímo od zdroje**

### **7.1. Průběh aktivity Tichá pošta**

Jedná se o klasickou společenskou hru, při které si v žáci předávají šeptem kratičkou větu, kterou si první hráč sám vymyslí, či určí učitel.

Celá věta se postupem času kvůli nedostatečnému porozumění či zkomolení mění, jinak se stává úplně nesmyslnou.

Tato hra nám nabízí několik obměn a variant. Tichou poštu lze hrát i s pomocí papíru a tužky, jako obkreslování obrázku, který překreslí na další papír, nebo sousedovi na záda. Soused tuto grafickou stopu pošle opět dál. Další varianta je předávání informace pohybem, kdy všichni žáci stojí v zástupu. Poslední hráč zaklepe na rameno žákovi před ním, ten se otočí a pokusí se zapamatovat si pohyb, který mu byl předveden. Zaklepe na dalšího žáka a celá situace se opakuje.

Na konci se vždy porovná původní verze s verzí nově vzniklou. Z počátku posíláme věty jednoduché, s postupem času je žádoucí obtížnost zvýšit.

Hru použijeme s cílem, abychom žákům ukázali situaci, kdy se nedokonalým předáváním zprávy šíří nově vznikající dezinformace a původní význam věty se vytrácí.

### **7.2. Pomůcky**

Pro klasickou variantu nejsou potřeba žádné pomůcky.

### **7.3. Příprava aktivity a alternativy hry**

Hráči sedí v kruhu či v dlouhém zástupu. Šeptem si předávají větu tak, aby ji slyšel jen hráč, který je na řadě. Opakování neprobíhá, žák posílá dál to, co slyší.

Hru ukončíme po ukončení celého kola.

## **7.4. Zpětná vazba žáků**

Hru žáci znají většinou už od mateřské školy, proto je důležité hru podat tak, aby jí žáci nepohrdali.

## **7.5. Využití aktivity ve společenskovedním vzdělávání**

Mimo rozvíjení komunikačních schopností je příhodné využít hru, jak už je psáno výše, jako ukázkou pro virtuální šíření informací. Informace se v průběhu distribuce mění a na tom může vyučující postavit následující diskuzi. Díky hře se tedy dostaneme k tématu šíření pověr, fám či nedorozumění nejen ve světě mediálním, ale i v každodenním životě.

## **7.6. Výhody a nevýhody a jiné využití ve výuce**

Mimo společenskovední vzdělávání je hru příhodné využít ve výuce cizích jazyků či v již výše zmíněné mateřské škole, kde malé děti procvičují mluvení formou logopedického cvičení.

Tato aktivita je vhodná na začátek vyučovací hodiny, ve které se chystáme žákům předat komunikační šum a snažíme se o to, aby si žáci vybírali vhodná média a čerpali informace z důvěryhodných zpravodajství a webových stránek. Zaměřujeme se na to, aby si děti nedělaly ze hry srandu a nezlehčovaly ji, přestože se to nabízí. Dále je dobré dávat pozor na to, že i dobře vymyšlené slovo se může proměnit v úplný nesmysl, neslušné spojení či ve sprostou nadávku.



## 8. Aktivita: Rádi píšeme na cizí zed' aneb Komentáře ožívají

Hra je inspirována projektem známé osobnosti internetu, kterou je Kamil Bartošek alias Kazma. Jedná se o hru, která upravuje pravidla klasické táborové hry *Vlajkovaná*.

Aktivitu dětem předáváme ve spojitosti s písní *Cizí zed'*, která se na internetu objevila začátkem září v roce 2018 a vznikla díky kampani nadačního fondu *One Man Show*. Ihned se stala internetovým hitem jak mezi dětmi, tak i mezi dospělými.

Píseň *Cizí zed'* je koncem epizody zatím poslední vydané epizody *One Man Show*. Vysílá ke sledujícím posláním, že by neměli psát nesmyslné urážky lidem, kteří si to nezaslouží. Anonymita internetu je lákavá a lidé si dovolují více, než by si troufli v reálném světě. Je i na učitelích, aby žáky naučili, jak se v internetovém světě chovat eticky a lidsky.

Učitel se spojením této aktivity a písně může pokusit otevřít před žáky téma anonymity internetu a pobavit se s nimi problémy dnešní doby. O zbytečné nenávisti, negativních komentářích na internetu a o neschopnosti zamést si před vlastním prahem.

O tom svědčí i text písně. Výrazní zpěváci z celé České republiky se spojili a společně zpívají text písně „*Rádi píšem na cizí zed' a další jed plodí další jed. A to, že každý může mít svůj hlas, neznamená, že musí soudit nás,*“ nebo „*Dávno nečtu komentáře, páč bych musel všeho nechtat bejt, možná na Říp onehdá vylezl spíš praotec hate. Sousedova veranda je téma, který letí, uklid' svoji – ráno bude stejně samý smetí.*“

Děti píseň znají a mají ji v oblíbenosti. Proto se vyučujícím přímo nabízí tuto skladbu s aktivitou spojit.

### 8.1. Průběh aktivity

Jedná se o akční běhací hru, která se odehrává nejlépe v lese či přírodě. Lze hrát ale i na školním hřišti či v tělocvičně. Děti jsou rozděleny do dvou stejně početných týmů. Ideální počet je 10 hráčů na skupinku. Každý tým dostane čistý papír velikosti A4. Herní plocha o velikosti minimálně 20 metrů na délku je rozdělena na dvě stejně velké poloviny. Polovinu zvýrazníme lanem, kužely či větvemi.

Každý tým začíná na jednom poli. Vyberou si strom/místo, který je ve stejné vzdálenosti od poloviny jako strom/místo druhého týmu. Děti kolem stromu nebo vybraného místa, vytvoří z větviček či z provazu kruh o poloměru dva metry. Na vybrané místo se pověsí, či zavěsí pevný papír tak, aby na něj každý hráč pohodlně dosáhl.

Hráče stavíme do role sledujících soupeře na Youtube. Každé družstvo má vlastní Youtube kanál, který se snaží chránit před nenávisnými komentáři a zároveň se snaží co nejvíce pospinit Youtube kanál druhého družstva.

Je-li hráč na svém území, je obráncem vlastního *prostoru pro komentáře pod videem*. Pokud se dotkne útočníka z druhého týmu, protihráče zmrazí a bere si od něj život v podobě lístečku *like*. Soupeř si v tuto chvíli musí dřepnout a čekat na záchranu svým spoluhráčem. Záchrana může proběhnout pouze přímým dotykem soupeřova spoluhráče.

Jestliže se dostane útočník do soupeřova kruhu, je chráněn. Do vlastního kruhu nesmí nikdo vstupovat. Jakmile je protihráč v kruhu svého soupeře, je v bezpečí. Podepíše se na papír svou přezdívkou a přepíše komentář. Kolem kruhu v jeden okamžik nesmí stát více než tři hráči, kteří jej brání.

Po ukončení hry spočítáme komentáře na straně protivníků a týmům připíšeme body. Hra je ukončena po 25 minutách. Následuje zpětná vazba a zamyšlení nad nenávisnými komentáři a chování uživatelů Youtube, potažmo na Facebooku či jiných sociálních sítích a internetových diskuzích.

## 8.2. Příprava aktivity

Žákům pečlivě vysvětlíme pravidla. Každý hráč dostane tři malé papírky s facebookovým symbolem *like*. Ty pro něj znamenají tři životy. Jakmile hráč během hry přijde o poslední život, vypadává.

Velmi žáky motivujeme anotací hry, snažíme se je vtáhnout do internetového prostředí, aby se zamysleli, jaké komentáře se vyskytují na internetových diskuzích a proč tomu tak je.

Po vysvětlení pravidel rozdáme do týmů papíry, které žáci ještě před začátkem hry umístí na určené místo. Pro spravedlivou hru je vhodné, aby učitel před zahájením hry zkontroloval odkrokováním, že vzdálenost je stejná pro oba týmy.

Hru vyučující zahájí písknutím, nebo jiným zřetelným signálem.

### 8.3. Pomůcky

Pro aktivitu je nutné žáky, kteří hrají proti sobě, řádně odlišit. Můžeme využít rozlišovací dresy, či jen barevnou pásku na paži.

Dále učitel připraví tvrdé čtvrtky papíru. Takové, aby se v průběhu hry při psaní nepotrhalo. Nepostradatelné špendlíky či izolepa na připevnění a pro každé družstvo tužky. Propisku může mít každý žák svou, nebo necháme několik propisek v ochranném kruhu každého týmu. Dále si učitel připraví pro každého žáka tři malé lístečky se symbolem *like*, který značí žákovy životy ve hře a něco, čím může dát jasný signál k začátku a skončení hry (např. píšťalka). Čas učitel stopuje na hodinkách či telefonu.

### 8.4. Zpětná vazba

Děti hru hodnotily velmi pozitivně. Přihlížejme ale k tomu, že se odehrála na dětském táboře, kde jsou děti zvyklé běhací hry hrát.

Po hře následovala zpětná reflexe, kdy jsme si v kroužku povídali o tom, jakou mohou komentáře napáchat emocionální paseku. Zda se děti samy setkaly s ošklivým komentářem, co někdo napsal jim, či nějaký nehezký komentář napsaly ony. Dále jsme otevřeli téma, jak funguje Youtube, reklama, Instagram, povídali jsme si o známých Youtuberech a o tom, jak k reakcím na svá vlastní videa či příspěvky přistupují.

Na diskuzi navázala aktivita, ve které se děti samy vžily do role Youtuberů. Měly za úkol si připravit krátký, maximálně dvouminutový výstup, který jsem následně natáčela. Děti měly k dispozici pouze to, co našly v lese, nebo mohly využít věci, které si vzaly s sebou. Využívaly triků, jež znají z videí, na která se koukají. Po natočení videa se pokusily vždy pojmenovat, čeho přesně využily a proč si myslí, že právě takto zapůsobí.

Výstupy se od sebe velmi lišily. Děvčata si vybrala například tutoriál líčení, kdy si místo make-up na tvář nanášela hlínu a místo peelingové masky použila šišku. Další skupinka se věnovala ochutnávání lesních plodů na kameru a recenzování chutí. Jiná

skupinka předvedla parodii na unboxing, kdy kamera měla zachytit proces, jak místo novodobých technologií vybalují šišky nejrůznějších tvarů či kamení.

## **8.5. Využití ve společenskovedním vzdělávání**

Aktivitu se nabízí využít ve výuce z důvodu naplnění cílů společenskovedního vzdělávání. Žáci zdokonalují schopnosti pracovat v týmu, uvažují nad strategií a překračují svou komfortní zónu. V hodině společenských věd lze na tuto skutečnost navázat a pobavit se se žáky o tom, jak jednájí ve stresu, kdo je vůdčí typ, kdo rád dostává jasné instrukce či kdo rád riskuje. Je možné zde pohovořit i o temperamentu a osobnosti samotné.

Dále je aktivita postavena na problému dnešní doby, kterou je anonymita internetu. Mimo jiné se vyučujícím společenských věd nabízí i téma šikany nebo stalkingu.

## **8.6. Výhody a nevýhody, využití ve výuce**

Aktivitu je vhodné využít ve spojení mediální výchovy s výchovou tělesnou. Dále se aktivita nabízí jako zpestření školního pobytu v přírodě a otevření tématu mediální výchovy. Výhody nacházíme, díky přezdívkám, které si děti libovolně volí, v přirozeném otevření problematiky nenávislného téměř anonymního chování na internetu. Mezi další výhody můžeme zařadit upevňování vztahových vazeb ve třídě, práci ve skupině, či schopnost plánování strategie.

Nevýhodou může být neaktivita dětí a odpor k pohybové aktivitě. Je důležité, aby měli žáci s učitelem vybudovaný takový vztah, kdy mu věří natolik, aby byli ochotni vystoupit ze své komfortní zóny. Také je dobré tuto aktivitu zařadit až ve chvíli, kdy jsou děti na alternativní výuku některých hodin zvyklé. Vyhneme se tak situaci, že žáky rovnou z lavic vyšleme k běhací hře v délce třiceti minut a oni budou hrát minut pět, a poté začnou aktivitu bojkotovat.

Učitel by měl u dětí podporovat nejen soutěživost a pocit překonávání sama sebe, ale měl by i žáky dostatečně chválit a podporovat.

## **8.7. Na co si dát pozor**

Pro aktivitu je důležité přesně a jasně specifikovat pravidla. Přesně vymežit prostor pro hru. Hrací pole můžeme zvýraznit fáborky, kužely či vlastními značkami. Dále je nutné vymežit délku trvání samotné hry a určit signál pro zahájení a ukončení.

Je nezbytně důležité žáky poučit o rizicích, která je mohou v terénu potkat, a zdůraznit pravidla pro bezpečný pohyb v hracím poli. Prostoru, který není předem dostatečně pedagogem prověřen, je lépe se vyhnout.

Při plánování velikosti hrací plochy a délky hry je nutné vzít v potaz fyzickou připravenost hráčů a nezařazovat tuto hru bezprostředně po jídle. Dbáme na vhodnou obuv a oděv dětí. Vzhledem k intenzivní pohybové aktivitě dohlížíme i na pitný režim, který jsou žáci povinni dodržovat.

Po hře samotné je vhodné žákům dopřát dostatečný a zasloužený odpočinek, aby se jim aktivity stejného typu neznechutily.

## Závěr

Média tvoří v lidském životě podstatnou a už téměř nepostradatelnou část. Jsou zdrojem informací, zkušeností i prožitků. Ve školním prostředí cíleně působí na orientaci žáka ve světě médií v předmětu mediální výchova. Tento předmět je ukotven v rámcovém vzdělávacím programu jako průřezové téma už od roku 2007 a učitelé se s touto skutečností stále srovnávají. Bakalářská práce má za cíl pedagogům pohled na výuku mediální výchovy usnadnit a současně nabídnout i několik možností k vyučování mediální výchovy nejen v oblasti společenskovedního vzdělávání, ale také v předmětech jako je český jazyk, dějepis či tělesná výchova.

Přestože je mediální výchova někdy chápána jako moderní předmět, její počátky můžeme hledat už v 17. století v díle Jana Ámose Komenského. Jeden z největších českých myslitelů pokládal noviny za důležitý zdroj informací i poučení a učil s nimi žáky pracovat. V dnešní době chápeme mediální gramotnost jako schopnost udržet si odstup od neověřených informací. Média může tvořit kdokoliv, proto je nutné, aby žáci byli schopní rozlišit pravdivé a nepravdivé informace vybaveni. Dobou vzrůstu popularity mediální gramotnosti je druhá světová válka, která byla zlatým věkem dezinformací.

Hlavním problémem výuky neustále se vyvíjející mediální výchovy není ani tak teorie, jako uvádění do školské praxe. Média mají na žáky nezanedbatelný vliv, stejně tak jako má vliv na jejich socializaci škola a jestliže jsou průřezová témata vnímána na okraji, je nutné je více vyzdvihovat v souvislostech s ostatními předměty. Mediální gramotnost chápeme jako nutnou součást komunikačních schopností, kterými by žáci měli být do společenského života vybaveni. V rámcovém vzdělávacím programu je mediální výchova rozebrána v oblasti vědomostní, dovednostní a schopnostní a také v oblasti postojů a hodnot. Žáci by díky tomuto předmětu měli umět rozlišit sdělení dle toho, zda jsou pravdivá či nikoliv a správné informace si dohledat.

Teoretické poznatky předkládané bakalářské práce definují mediální výchovu jako vyučovací předmět, vymezují její vývoj a charakterizují postavení v rámcovém vzdělávacím programu. Přibližují společenskovední vzdělávání, metody výuky a definují didaktickou hru. Z těchto poznatků, ve spojení s vlastní zkušeností, vychází praktická část, která se věnuje výuce mediální výchovy v terénu. Druhá kapitola teoretické části

práce nabízí učitelům i jiným pedagogickým pracovníkům vybraný souhrn aktuálních internetových stránek, kde mohou čerpat inspiraci, rady do hodin, tipy jiných pedagogů, co ve výuce uskutečnit a čemu se vyhnout. Pojednává také o nových projektech, které se zaměřují na atraktivní poutavou výuku mediální výchovy.

Ve své práci jsem si vymezila za cíl inspirovat současné i budoucí učitele mediální výchovy na druhém stupni základních škol, popřípadě na školách střední. V praktické části jsem vytvořila brožuru, ze které mohou vyučující, pedagogičtí pracovníci ve volnočasových centrech i táboroví vedoucí pracovat. Aktivity lze uskutečnit bez jiné další práce, či lze uskutečnit různé modifikace.

Čím více jsem pronikala do světa mediální výchovy, tím víc jsem žasla nad tím, jak je tato problematika obsáhlá. K bakalářské práci se nabízí rozšíření v podobě diplomové práce, která by se mohla zaměřit na celoroční projekt výuky v samostatném předmětu, či ve spolupráci s dalšími učiteli v rámci mezipředmětových vztahů v předmětech jiných. Dle vlastního návrhu by herní plán mohl obsahovat velké množství políček. Délka samotné hry by se odvíjela dle potřeb učitele. Může zabrat celou vyučovací hodinu, nebo jen úvodních či závěrečných deset patnáct minut vyučovací hodiny. Při zahájení hry dostanou žáci například zprávu z internetu, kopii novin či shlédnou video. Úkolem žáků bude zpracovat daný úkol, interpretovat zprávu, vyhledat či ověřit si informace. V jednotlivcích či ve skupině. Každá hra může být odlišná. Odměnou se jim stává posunutí se o tolik polí, kolik po splněního zadaného úkolu, hodí hrací kostkou. Projekt by se mohl realizovat v horizontu měsíce, pololetí či během celého roku. Příprava není náročná a zejména ve společenskovědním vzdělávání se nabízí pracovat s aktualitami. V českém jazyce pak například s jazykovou stránkou.

## Seznam použité literatury

DVOŘÁKOVÁ, Markéta. *Základní učebnice pedagogiky*. Praha: Grada, 2015. Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-247-5039-2.

FRANC, Daniel, Daniela SOBKOVÁ ZOUNKOVÁ a Andy MARTIN. *Učení zážitkem a hrou: praktická příručka instruktora*. Brno: Computer Press, 2007. Edice aktivit a her. ISBN 978-80-251-1701-9.

GREGOR, Miloš a Petra VEJVODOVÁ. *Nejlepší kniha o fake news, dezinformacích a manipulacích!!!*. Brno: CPress, 2018. ISBN 978-80-264-1805-4.

KAŠOVÁ, Jitka, ed. *Média - kdo koho ovládá?: [tvořivé náměty pro výuku průřezových témat na 2. stupni ZŠ]*. Praha: Raabe, c2011. Dobrá škola. ISBN 978-80-86307-73-2.

KREJČÍŘOVÁ, Olga a Ivana TREZNEROVÁ. *Pohybové hry v mediální a enviromentální výchově*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2010. ISBN 978-80-244-2502-3.

MÄRC, Josef. *Dějepisné výzvy mezioborovým vztahům: (stupínek, jeviště, plátno)*. Ústí nad Labem: Filozofická fakulta Univerzity Jana Evangelisty Purkyně v Ústí nad Labem, 2010. Acta Universitatis Purkynianae Facultatis philosophicae. ISBN 978-80-7414-257-4.

MIČIENKA, Marek a Jan JIRÁK. *Základy mediální výchovy*. Praha: Portál, 2007. ISBN 978-80-7367-315-4.

NEUSCHEL, Richard. *Děti a masmédia*. 2011, 83 s. (100 110 znaků). Diplomové práce. Univerzita Palackého, Katedra pedagogiky s celoškolskou působností. Vedoucí práce Evžen Růžička.



OBRÁTIL, Miroslav. *Mediální výchova ve škole*. [online]. LIPKA, Brno 2013, [cit. 30.4.2019]. Dostupné z <http://www.lipka.cz/soubory/media--f3503.pdf>

PASTOROVÁ, Markéta a Jan JIRÁK. *K integraci mediální výchovy*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2015. ISBN 978-80-244-4624-0.

PAVLIČÍKOVÁ, Helena a Jan JIRÁK, Doporučené očekávané výstupy Mediální výchova (MV) v gymnáziích. Praha, Národní ústav pro vzdělávání, školské poradenské zařízení a zařízení pro další vzdělávání pedagogických pracovníků (NÚV), divize VÚP. 2011, 1. vydání ISBN: 978-80-87000-77-9

ROZSYPALOVÁ, Petra. *K afektivním cílům v občanské výchově*. Brno, 2016, Diplomová práce. Masarykova univerzita, Pedagogická fakulta, Katedra občanské výchovy. Vedoucí PhDr. Mgr. Radim Štěrba, Ph.D., DiS.

SOCHOROVÁ, Dagmar. *Mediální výchova: reflexe učitelů českého jazyka a literatury*. Brno: Masarykova univerzita, 2016. ISBN 978-80-210-8523-7

ŠAFRÁNKOVÁ, Dagmar. *Pedagogika*. Praha: Grada, 2011. Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-247-2993-0.

VALÍŠOVÁ, Alena a Hana KASÍKOVÁ. *Pedagogika pro učitele*. Praha: Grada, 2007. Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-247-1734-0.

ZORMANOVÁ, Lucie. *Výukové metody v pedagogice: [s praktickými ukázkami]*. Praha: Grada, 2012, 155 s. Pedagogika. ISBN 978-80-247-4100-0.

## Elektronické zdroje

Aktuálně.cz, [online]. [cit. 1.5.2019]. Dostupné:

<https://zpravy.aktualne.cz/zahranici/denik-13lete-zidovske-divky-ozil-na-instagramu-priblizuje-ho/r~db0fed7c6e5611e98aa4ac1f6b220ee8/?redirected=1557169601>

AUGUSTA, Jakub. Mediator, [online]. [cit. 8.5.2019]. Dostupné:

<http://mediator1.upmedia.cz/2017/04/28/vic-nez-jen-pravdive-zpravodajstvi-prinasi-satiricky-web-az247/>

Common sense media [online]., [cit. 30.4.2019]. Dostupné z

<https://www.commonsensemedia.org/news-and-media-literacy/what-is-media-literacy-and-why-is-it-important>

ČERVENKOVÁ, Iva., Výukové metody a organizace vyučování, [online].

Ostravská univerzita v Ostravě, [cit. 19.5.2019]. Dostupné z

<http://projekty.osu.cz/svp/opory/pdf-cervenkova-vyukove-metody-a-organizace-vyucovani.pdf>

Člověk v tísni, JSNS. [online]. [cit. 9.5.2019]. Dostupné:

<http://www.adam.cz/clanek-2019020066-byt-v-obraze-ii-a-kovyho-medialni-ring.html>

DOLEŽAL, Michal. Česká televize, [online]. [cit. 9.5.2019]. Dostupné:

<https://ct24.ceskatelevize.cz/domaci/2717993-kovy-zve-do-ringu-v-serii-videi-pomaha-ucitelum-s-osvetou-mladych-na-sitich>

E-Bezpečí, [online]. [cit. 9.5.2019]. <https://www.e-bezpeci.cz/index.php/o-projektu/oprojektu>

Facescape, [online]. [cit. 20.4.2019]. Dostupné: <http://fakescape.cz/pro-ucitele/>

Get bad news, [online]. [cit. 7.5.2019]. Dostupné:

<https://getbadnews.cz/?fbclid=IwAR2JLEHTAKxXMPuIB84V3YHY8VQz63I4bVOVa6sCHKLBhIq2DBbRpPZCqW0#intro>

GOROŠOVÁ, Věra., Metodický portál RVP, [online]. MŠMT: ©2017,

[cit. 19.5.2019]. Dostupné z

[https://wiki.rvp.cz/Knihovna/1.Pedagogick%C3%BD\\_lexikon/D/Diskusni\\_m\\_etoda](https://wiki.rvp.cz/Knihovna/1.Pedagogick%C3%BD_lexikon/D/Diskusni_m_etoda)

HORSKÁ, Viola., Ke koncepci vzdělávacího obsahu Výchovy k občanství,

Metodický portál RVP, [online]. MŠMT: ©2017, [cit. 1.6.2019]. Dostupné z

<https://clanky.rvp.cz/clanek/k/z/285/KE-KONCEPCI-VZDELAVACIHO-OBSAHU-VYCHOVY-K-OBCANSTVI.html/>

HORSKÁ, Viola., Pojetí vzdělávacího oboru Výchova k občanství v RVP ZV,

Metodický portál RVP, [online]. MŠMT: ©2017, [cit. 1.6.2019]. Dostupné z

<https://clanky.rvp.cz/clanek/c/Z/77/POJETI-VZDELAVACIHO-OBORU-VYCHOVA-K-OBCANSTVI-V-RVP-ZV.html/>

HRDLIČKOVÁ, Lucie., Seznam zprávy, [online]. [cit. 9.5.2019].

<https://www.seznamzpravy.cz/clanek/pedofilove-kontaktovali-divky-z-dokumentu-v-siti-behem-par-minut-dvema-musel-pomahat-psycholog-71699>

Idnes.cz, [online]. [cit. 1.5.2019]. Dostupné:

[https://www.idnes.cz/zpravy/zahranicni/holokaust-izrael-instagram-anna-frankova-eva-heymanova-vzpominka.A190502\\_142553\\_zahranicni\\_dtt](https://www.idnes.cz/zpravy/zahranicni/holokaust-izrael-instagram-anna-frankova-eva-heymanova-vzpominka.A190502_142553_zahranicni_dtt)

Jeden svět na školách, [online]. [cit. 7.5.2019]. Dostupné <https://www.jsns.cz/o-jsns/ke-stazeni>

KADERKA, Michal. Svět médií. [online]. [cit. 30.4.2019]. Dostupné  
<http://svetmedii.info/medialni-vychova/>

KLUSÁK, Vít, Barbora, CHALUPOVÁ, Hithit, [online]. [cit. 9.5.2019].  
<https://www.hithit.com/cs/project/6099/v-siti>

Metodický portál RVP [online]. [cit. 30.4.2019]. Dostupné  
<https://digifolio.rvp.cz/view/view.php?id=10913>

O<sub>2</sub> Chytrá škola, [online]. [cit. 7.5.2019]. Dostupné:  
<https://www.o2chytraskola.cz/temata#medialni-gramotnost>

OBRÁTIL, Miroslav. Mediální výchova ve škole. [online]. LIPKA, Brno 2013,  
[cit. 30.4.2019]. Dostupné z <http://www.lipka.cz/soubory/media--f3503.pdf>

Rámcový vzdělávací program [online]. MŠMT: ©2016, [cit. 30.4.2019].  
Dostupné z [http://www.nuv.cz/uploads/RVP\\_ZV\\_2016.pdf](http://www.nuv.cz/uploads/RVP_ZV_2016.pdf), s. 8

Rámcový vzdělávací program [online]. MŠMT: ©2017, [cit. 30.4.2019].  
Dostupné z [http://www.nuv.cz/uploads/RVP\\_ZV\\_2017\\_verze\\_cerven.pdf](http://www.nuv.cz/uploads/RVP_ZV_2017_verze_cerven.pdf)

ŘEZÁČ, Michal., Kdo jsou občankáři, [online]. [cit. 1.6.2019]. Dostupné  
z <https://www.obcankari.cz/kdo-jsou-obcankari>

SOCHOROVÁ, Libuše., Didaktická hra a její význam ve vyučování., Metodický  
portál RVP, [online]. MŠMT: ©2017, [cit. 19.5.2019]. Dostupné z  
[https://www.google.com/search?q=didaktick%C3%A1+hra+definice&oq=DIDAK  
&aqs=chrome.0.69i59j0j69i60j69i59j69i57j69i60.6890j0j4&sourceid=chrome&ie=UTF-8](https://www.google.com/search?q=didaktick%C3%A1+hra+definice&oq=DIDAK&aqs=chrome.0.69i59j0j69i60j69i59j69i57j69i60.6890j0j4&sourceid=chrome&ie=UTF-8)

Středisko mediální výchovy, [online]. [cit. 5.5.2019]. Dostupné:  
<http://www.stremev.cz/>

Tomáš Hruša, [online]. [cit. 12.3.2019]. Dostupné  
z: <https://educationrepublic.cz/michal-kaderka/>

Základy společenských věd., [online]. [cit. 5.6.2019]. Dostupné  
z: <http://stary.rvp.cz/soubor/00840-103.pdf>.

ZORMANOVÁ, Lucie., Metodický portál RVP, [online]. MŠMT: ©2017, [cit.  
19.5.2019]. Dostupné z [https://clanky.rvp.cz/clanek/c/z/15015/VYUKOVE-  
METODY-TRADICNIHO-VYUCOVANI.html/](https://clanky.rvp.cz/clanek/c/z/15015/VYUKOVE-METODY-TRADICNIHO-VYUCOVANI.html/)

## Přílohy

Přílohy předkládané bakalářské práce obsahují pracovní list k aktivitě s QR kódy a ukázkou, jak QR kód vizuálně vypadá. Dále plánek hry k aktivitě Rádi píšeme na cizí zed a v neposlední řadě fotografie z uskutečněných aktivit. Použití všech fotografií v práci je řádně ošetřeno.

### 1. PŘÍLOHY K AKTIVITĚ: QR kódy

#### 1.1. Náměty na otázky při aktivitě s QR kódy

1. Co jsou masmédia?
2. Jistě víte, kdo je to Kovy. Vyhledejte tedy *Kovyho mediální ring* a pokuste se objasnit pět klíčových otázek, které bychom si měli při čtení vždy pokládat.
3. Definujte, co je to fake news a hoax? Už jste se také někdy napálili?
4. Co znamená na Instagramu označení „sponzorováno“?
5. Z jakého důvodu vznikla píseň Cizí zed? Viděli jste celý pořad? Sledujete OMS? Jaké poselství píseň podle vás skrývá?
6. Co je to argumentační faul?
7. Mohu na svém Facebooku napsat, že do malé české vesničky se dostalo 100 000 imigrantů a zapálili školu? Svou odpověď, prosím, objasněte.
8. Proč se z tohoto videa stala tak velká mediální kauza?  
(<https://www.youtube.com/watch?v=SLjceRkoIbU>)
9. Co jsou to veřejnoprávní média? A jak se liší od těch komerčních?
10. Co je to novinářská kachna? Znáte i nějaké příklady? Uveďte je!


## 1.2. Pracovní list

**QR KÓDY**

Zjistí úkol, najdi řešení a napiš odpověď!

**Počáteční instrukce**


1. Nainstalujte čtečku QR kódů
2. Zkontrolujte přístup k netu!
3. Pokuste se načíst zkušební kód v levém rohu 😊
4. Vyběhněte do terénu a získej co nejvíc odpovědí!




**NÁZEV TÝMU**

**JMÉNA**

**Jak byste svou práci ohodnotili? Pracovali jste na 100%? Připadal vám nějaký úkol příliš těžký? Našli jste všechny kódy?**



<https://vejezmsa.gq/post/57701>



<https://memehub.sk/post/4367>

**Jak byste ohodnotili vaši práci v týmu? Pracovali jste v týmu všichni stejně? Někdo víc, někdo míň? Proč tomu tak bylo? Měl každý z vás svou roli? Zmatkovali jste, nebo jste vše zvládali s ledovým klidem?**

Pracovní list děti dostanou před zahájením aktivity. K tomuto listu dostanou několik prázdných listů na zaznamenávání odpovědí.

### 1.3. Ukázka QR kódů



*Otázka číslo 2. 8. Proč se z tohoto videa stala tak velká mediální kauza?*





*Otázka číslo 8.: Proč se z tohoto videa stala tak velká mediální kauza?*



*Internetový odkaz na video (<https://www.youtube.com/watch?v=SLjceRKolbU> )*

#### 1.4. Fotografie z aktivity s QR kódy



*QR kódy, hra*



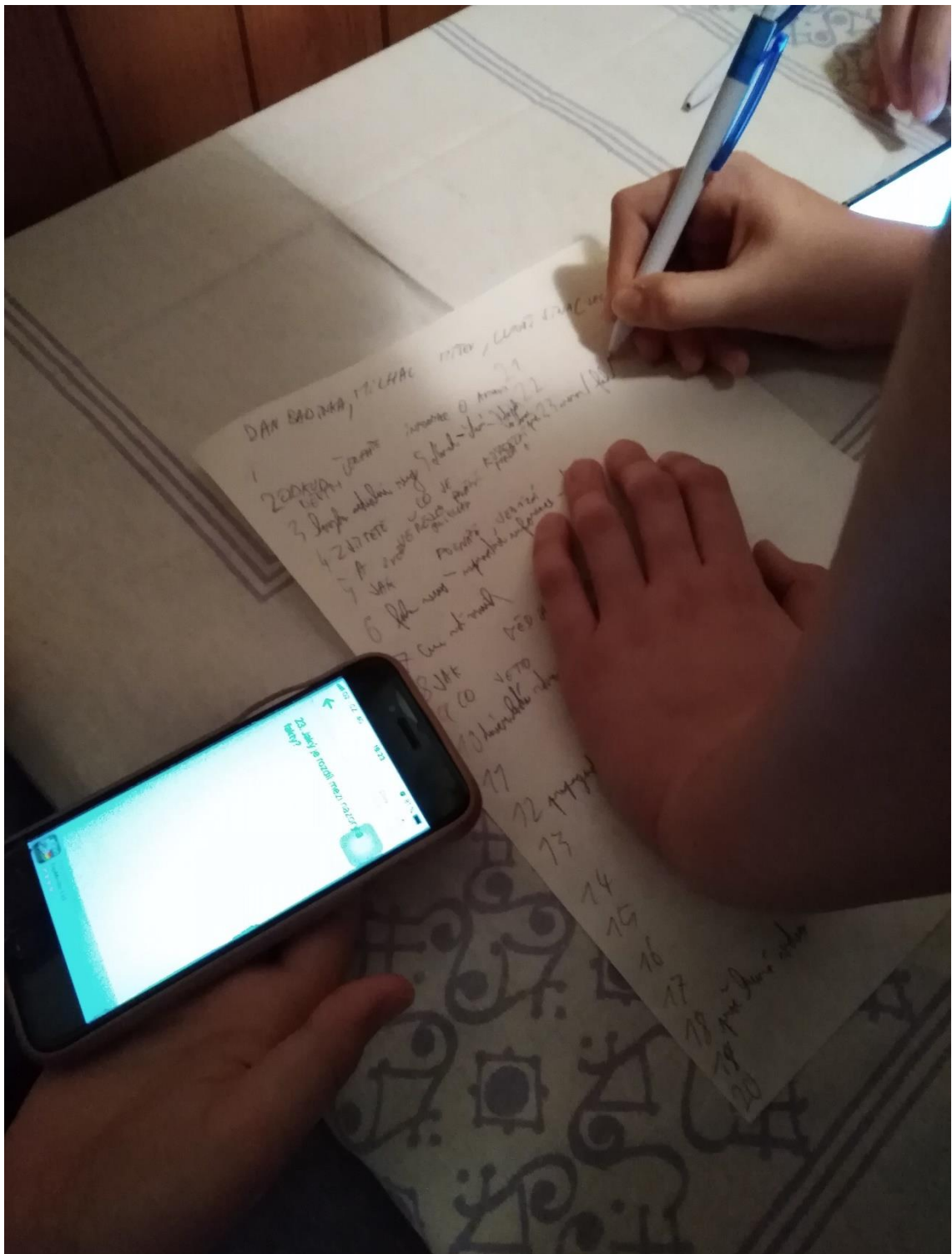
QR kódy, hra



QR kódy, hra



*QR kódy, hra*



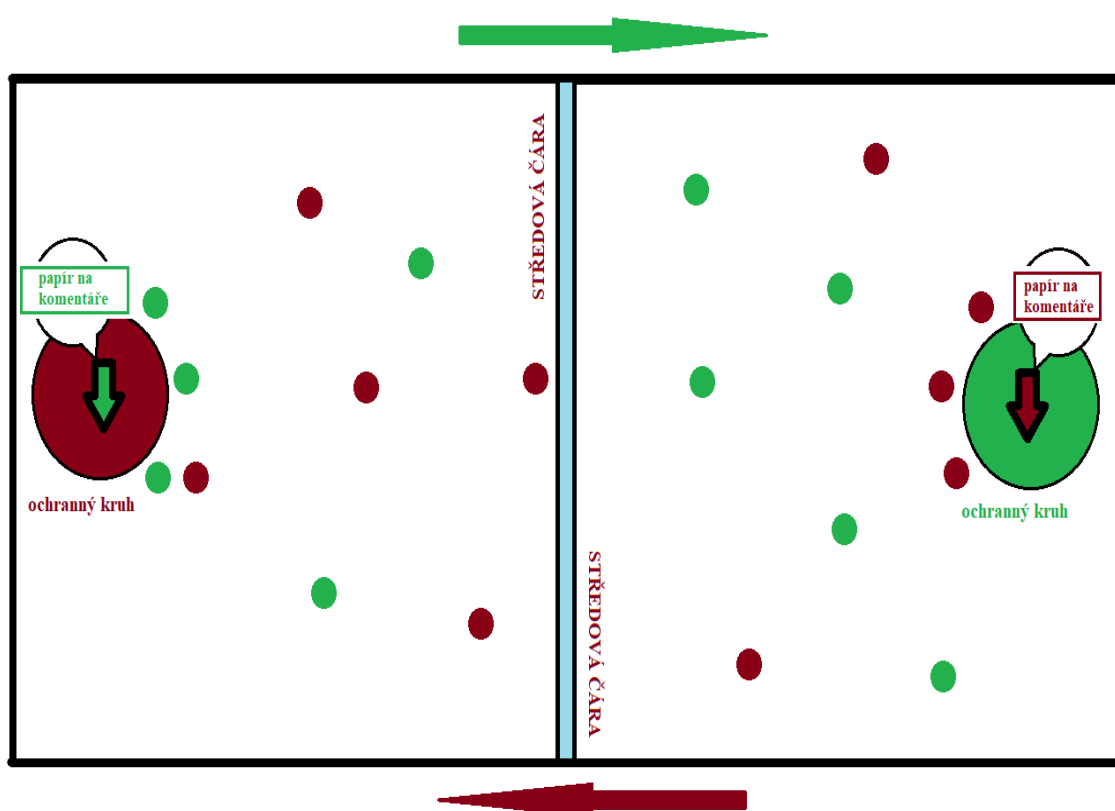
QR kódy, hra



QR kódy, hra

## 2. PŘÍLOHY K AKTIVITĚ: Rádi píšeme na cizí zeď

### 2.1. Plánek hry



Plánek hry Rádi píšeme na cizí zeď

U ochranného kruhu mohou být maximálně tři obránci, velikost ochranného kruhu upravuje dle potřeby, doporučený poloměr kruhu je 1,5 metru.

Zelená a červená šipka značí, kam hráči (barevné tečky) útočí.

Na své polovině jsou hráči obránci, na druhé polovině se z nich stávají útočníci.



## 2.2. Životy ke hře



*Sada životů ke hře Rádi píšeme na cizí zed'*

### 2.3. Fotografie z aktivity Rádi píšeme na cizí zed'



Rádi píšeme na cizí zed', hra



*Rádi píšeme na cizí zeď, hra*



Rádi pišeme na cizí zed', hra



*Aktivita rádi píšeme na cizí zed'*

## ANOTACE

<b>Jméno a příjmení:</b>	Zora Nejezchlebová
<b>Katedra nebo ústav:</b>	Katedra společenských věd
<b>Vedoucí práce:</b>	Mgr. Vanda Vaničková, Ph.D.
<b>Rok obhajoby:</b>	2019

<b>Název práce:</b>	Vybrané metody výuky mediální výchovy ve společenskovědním vzdělávání
<b>Název v angličtině:</b>	Selected methods of teaching media education in social education
<b>Anotace práce:</b>	<p>Bakalářská práce <i>Vybrané metody výuky mediální výchovy ve společenskovědním vzdělávání</i> se zabývá vyučováním mediální výchovy na druhém stupni základních škol.</p> <p>V dané problematice jsme charakterizovali mediální výchovu, společenskovědní vzdělávání, vybrané metody výuky, didaktickou hru a shrnuli jsme vybrané náměty sloužící ke vzdělávání dětí v této oblasti nejen pro pedagogy, ale i studenty pedagogických fakult, táborové vedoucí či jiné volnočasové pracovníky. V práci jsme se soustředili zejména na praktickou část, která obsahuje tři návrhy na různé aktivity do hodin mediální výchovy i s podrobným návodem, jak tyto aktivity zorganizovat. Cílem práce je upozornit na možnosti, které lze při výuce mediální výchovy ve společenskovědním vzdělávání využívat a učinit tak vyučování atraktivnějším.</p>
<b>Klíčová slova:</b>	anonymita internetu, atraktivní vyučování, fake news, hra, chování na internetu, internet, média, mediální gramotnost, mediální výchova, občanská výchova, QR kód, rámcový vzdělávací

	program, sociální sítě, výuka, výukové metody, společenskovední vzdělávání
<b>Anotace v angličtině:</b>	<p>Bachelor thesis <i>Vybrané metody výuky mediální výchovy ve společenskovedním vzdělávání</i> is eying into teaching of media education on lower secondary level in elementary schools.</p> <p>We have characterized media education, socio-scientific education, selected teaching methods, didactic play and summarized selected topics for educating children in this field not only for educators but also students of pedagogical faculties, camp leaders or other leisure staff. In work we have concentrated in particular on practical part which contains three proposals for various activities within hours of media education, as well as detailed instructions on how to organize these activities. The aim of the thesis is to draw attention to the possibilities that can be used in teaching media education in social science education and make it more attractive and likeable.</p>
<b>Klíčová slova v angličtině:</b>	internet anonymity, attractive teaching, fake news, game, internet behavior, internet, media, media literacy, media education, civics education, QR code, framework educational program, social networks, teaching, teaching methods
<b>Rozsah práce:</b>	84 394 znaků (včetně mezer)
<b>Jazyk práce:</b>	Český jazyk