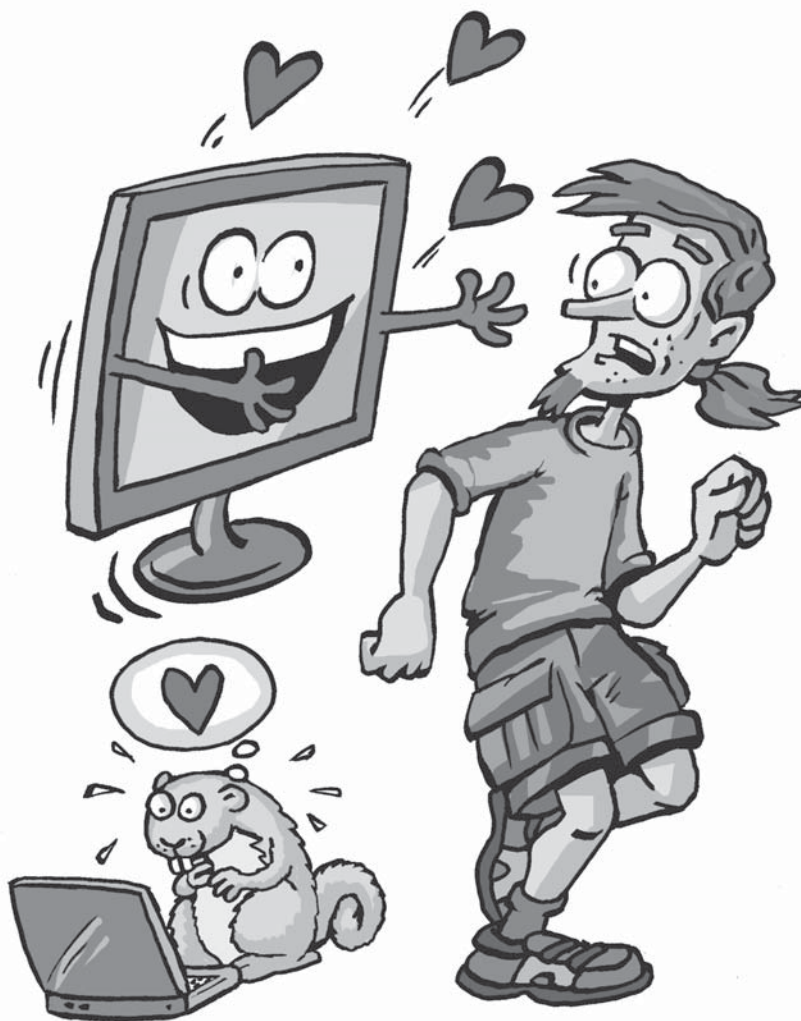




Ahoj kamarádi, máme vás rádi

VÝUKOVÝ A METODICKÝ MATERIÁL K PRŮŘEZOVÝM TÉMATŮM
MEDIÁLNÍ A ENVIRONMENTÁLNÍ VÝCHOVA



evvoluce

Autor: Mgr. Josef Makoč
Jazykové korektury: Ing. Jaroslava Lutovská
Odborný garant: Mgr. Klára Smolíková
Ilustrace: Honza Smolík
Grafická úprava: Dita Baboučková
Vydala Ochrana fauny ČR, P.O.BOX 44, 259 01, Votice
www.evoluce.cz * www.ochranafauny.cz
1. vydání 2010
Tisk: Tria v.o.s.



Tento projekt je spolufinancován Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky
z Operačního programu Vzdělávání pro konkurenceschopnost (OPVK).



evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ



AHOJ KAMARÁDI, MÁME VÁS RÁDI

ČASOVÁ DOTACE:	9 vyučovacích hodin
CÍLOVÁ SKUPINA:	4.–5. ročník ZŠ
POČET ŽÁKŮ:	20–30
CÍL:	Seznámit žáky s přínosy a možnými riziky mediální zábavy s důrazem na televizní vysílání a svět počítačových her. Pomoci jim nalézt potřebný odstup a vhodné uživatelské návyky. V neposlední řadě je pak upozornit na to, jaký vliv má využívání mediálních technologií na životní prostředí.
ANOTACE:	Svět mediální zábavy je bezbřehý, pestrý a lákavý. Je téměř bezednou studnicí informací a užitečných odkazů. Snadno se ale může stát i bludištěm, ze kterého se obtížně navrací do reálného života. Tento labyrint navíc obsahuje mnoho nebezpečných zákoutí, kde neopatrnost může znamenat v krajním případě až reálné ohrožení zdraví. Pojďme si společně uvědomit, co nám svět mediální reality může nabídnout, v čem pomoci a kdy nás může ohrozit. Současně se zamyslíme i nad vlivem moderních technologií nutných k mediální komunikaci na životní prostředí.

1. průřezové téma: Tematický okruh:	Environmentální výchova Lidské aktivity a problémy životního prostředí
2. průřezové téma: Tematický okruh:	Mediální výchova Fungování a vliv médií ve společnosti
Vzdělávací oblasti:	<ul style="list-style-type: none"> Jazyk a jazyková komunikace Informační a komunikační technologie Člověk a jeho svět
Přínos k rozvoji osobnosti žáka v oblasti postojů a hodnot:	<ul style="list-style-type: none"> Přispívá k utváření zdravého životního stylu. Vede k pochopení významu a nezbytnosti udržitelného rozvoje jako pozitivní perspektivy dalšího vývoje lidské společnosti. Vede k angažovanosti v řešení problémů spojených s ochranou životního prostředí. Vede k uvědomování si hodnoty vlastního života (zvláště volného času) a odpovědnosti za jeho naplnění. Rozvíjí citlivost vůči stereotypům v obsahu médií i způsobu zpracování mediálních sdělení.
Přínos k rozvoji osobnosti žáka v oblasti vědomostí, dovedností a schopností:	<ul style="list-style-type: none"> Rozvíjí porozumění souvislostem v biosféře, vztahům člověka a prostředí a důsledkům lidských činností na prostředí. Umožňuje rozvíjet schopnost analytického přístupu k mediálním obsahům a kritického odstupu od nich. Učí využívat potenciál médií jako zdroje informací, kvalitní zábavy i naplnění volného času.
Klíčové kompetence:	Kompetence k řešení problémů, komunikativní, sociální a personální
Obsah balíčku:	pracovní listy Značení počítačových her, Já a počítač, Co dávají?, Jak se bránit televizi, Televizní hrdinové, Nejlepší zábava? zalamínovaný materiál Značení počítačových her telefonní sluchátka digitální hra hra Twister
Pomůcky mimo obsah balíčku:	PC, dataprojektor, interaktivní tabule, ozvučovací zařízení, psací potřeby.



evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

4

Metody práce:	<ul style="list-style-type: none">• Čtení s porozuměním• Manipulace s pomůckami• Práce s interaktivní tabulí• Rolová hra• Skupinové práce• Kreslení a malování• Pracovní listy• Práce s počítačem• Samostatné práce• Výklad
Poznámky:	Věnujte pozornost webovému rozšíření na adrese www.evvoluce.cz

Počítačové hry

ČÍSLO MATERIÁLU:	PR 1 Počítačové hry
AUTOR:	Mgr. Josef Makoč
KLÍČOVÁ AKTIVITA:	práce s interaktivní prezentací
CÍLE:	seznámit žáky s vybranými typy PC her, upozornit je na přínosy a omezení této zábavy, seznámit je se značením her podle doporučeného věku hráče
ČASOVÁ DOTACE:	1 vyučovací hodina (45 minut)
POMŮCKY:	prezentace P1 1 Počítačové hry, zalaminovaný materiál ZM 1 Značení počítačových her, psací potřeby
KLÍČOVÉ POJMY:	druhy PC her (simulační hry, bojové hry, adventury, strategické hry), herní zařízení, značení počítačových her podle věku

POPIS ČINNOSTI:

Žáci budou pracovat s interaktivní prezentací. Seznámí se s druhy počítačových her, vývojem herních zařízení a zhodnotí přínosy a rizika hraní počítačových her.

KROK č. 1 Co se dá dělat na počítači

Spustíte prezentaci PR 1 Počítačové hry. Zeptejte se žáků, zda-li využívají počítač, a k čemu. Snímek č. 2 představuje názory několika jejich vrstevníků. Jeden využívá počítač ke hraní her, druhý jako pomocníka při učení, třetí pak pro komunikaci a navazování vztahů.

Počítač má mnohostranné využití. Tyto tři oblasti jsou pouze ilustrativní.

KROK č. 2 Svět počítačových her

Promítněte snímek č. 3. Prezentace je věnována především počítačovým hrám a jejich přínosu pro rozvoj dětí. Ačkoliv mnozí žáci věnují hrám velkou pozornost, příliš informací, mimo názvu, o hrách nemají. Proto musí získat určitý informovaný odstup, aby mohli zaujmout vhodné stanovisko. K těmto informacím patří i znalost základních typů her.

Snímek představuje vybrané typy počítačových her, se kterými se žáci zřejmě nejčastěji setkávají.



Dokážete si pod uvedenými názvy představit nějakou hru? Co je jejím cílem, jak se taková hra hraje?



Simulátory – simulační hry, jedná se o věrné napodobování skutečných činností.

Střílečky – bojové hry, kde hlavní náplní je střílet po nepřátelích, soupeřích.

Adventury – dobrodružné hry, postavené na příběhu, hráč plní úkoly, aby se dostal k cíli.

Strategie – hry, kde hráč v reálném čase řídí dění a zadává úkoly.

Podrobněji se těmto typům her věnují následující snímky prezentace. Prezentace je zpestřena o zvukové efekty a video ukázky, které mají hry ilustrovat. Spustíte je stisknutím symbolu, který odkazuje k příloženému souboru. Postupovat prezentací můžete také vždy až po vylouštění zábavného úkolu, který má pro žáky připravený sysel.

KROK č. 3 Simulátory

Snímek č. 4 představuje simulační hry. To jsou hry, při kterých hráč věrně napodobuje skutečné činnosti. Může tak vykonávat profese nebo aktivity, na které by jinak potřeboval speciální kvalifikaci, dovednosti nebo znalosti. Jedná se například o řízení vlaku, autobusu, závodního automobilu, pilotování letadla. Napodobovat se dají ale i sportovní výkony, avšak i zcela obyčejný život, kdy hráč přijímá novou identitu a vytváří si svůj nový, umělý život.



Víte, kde jsou takové typy her využívány zcela vážně ve světě dospělých?

- Tam, kde se lidé připravují pro výkon náročného povolání, se využívají zařízení, které mají vyvolat dojem skutečnosti. Jedná se o tzv. trenažéry, na kterých se cvičí piloti, strojvůdci, vojáci, ale i vaši rodiče je pamatují z doby, kdy dělali autoškolu.

KROK č. 4 Střílečky

Tento typ her představuje snímek č. 5. Hry, ve kterých je hlavním cílem likvidace protivníka přináší hráčům minimum dalších úkolů a to zejména typ, kdy hráč vnímá hru z pohledu postavy, za kterou hraje. Doplnkové úkoly jsou omezeny na otvírání dveří, sbírání předmětů apod. O něco větší náročnost představuje typ, kde žák vnímá hru pohledem třetí osoby. Zde je na hráče připraveno více úkolů, při kterých může cvičit, kromě postřehu a rychlosti reakcí, také úsudek a logické myšlení. Hlavním cílem je však zabít. Tento typ her je určený především starším hráčům. Rodiče mohou nastavovat různé parametry, aby hra nebyla příliš brutální. Většinou se však jedná jen o počet nepřátel, nebo množství prolité krve. Tedy rodič zabrání alespoň tomu, že obrazovka nezalévá krvavá řeka.

KROK č. 5 Adventury

Jsou hry postavené na příběhu. Příběh může mít i několik dějových linií a měl by se vyznačovat propracovaností a zajímavou zápletkou. Hráč tímto příběhem prochází, většinou se snaží odhalit nějakou záhadu, vyřešit kriminální případ, vypátrat informace, nebo vyřešit jinou zapeklitou situaci své postavy. Během příběhu plní hráč řadu úkolů, které však sledují určitý směr, a to je postupně rozplétat příběh. Tyto hry vyžadují od hráče trpělivost, logické myšlení a pozornost. Pro děti mohou být tyto hry vhodné a přínosné.

KROK č. 6

Posledním představovaným typem her jsou hry strategické, snímek č. 7. Ve strategických hrách se hráč stává manažerem, který řídí rozsáhlé dění. Jedná se o hry s válečnou tematikou, pojednávající o správě země, řízení hospodářství a bojích se sousedy, nebo o hry budovatelské, kde jde o založení a postupné rozšiřování nějakého podniku nebo instituce (železnice, farma, letiště, zábavní park). Strategické hry opět nutí hráče přemýšlet, zvažovat vhodné postupy a předvídat.

KROK č. 7 Jak se hrálo

Svět počítačů prochází velice rychlým vývojem. A to nejen po stránce technické, ale i stránce podoby programů a aplikací. Se zvětšující se technickou vyspělostí mohou tvůrci používat složitější a věrnější grafické zpracování her. Hry se však vyvíjejí také žánrově a tematicky. Odrážejí trendy a vkus společnosti, ale i aktuální historické a společenské události.

Snímek č. 8 si však klade za cíl především seznámit žáky s několika pojmy ze světa počítačových her a využít k tomu zastaralé techniky, u níž bude odhalení účelu pro žáky zábavné. Upozorněte je však, že stejně budou za několik let reagovat jejich děti, při pohledu na jejich tehdejší výbavu, která se nám nyní zdá moderní a výkonná. Nyní vyzvěte jednotlivce, aby postupně přistupovali k tabuli a splnili zadaný úkol.



Dokážete přiřadit popis ke správné fotografii?



Hardcore hráč – je zaujatý hráč, fanoušek her, který se kromě hraní, kterému věnuje většinu svého volného času, zajímá i o další informace a pozadí svých oblíbených her. Tito hráči se sdružují do tematických komunit, prezentují se pod přezdívkami (nicky, z angl. nick name) a snaží se budovat v hráčském světě respekt a uznání.

Běžný hráč – je standardní uživatel, který od her pouze očekává krátkodobou zábavu a rozptýlení.

Platforma – zařízení, pomocí kterého se spouští příslušný program s hrou. Může to být klasické PC, notebook, herní konzole (playstation, X box apod.) nebo i přenosné herní zařízení.

Ovladač – ovládají zařízení usnadňující hraní. Zobrazené zařízení je z éry populárních joysticků.

Monitor – zařízení, které hru zobrazuje. V počátcích se používaly obyčejné černobílé přenosné televizory.



Dokážete vysvětlit funkci černého zařízení s oranžovými tlačítky zhruba uprostřed snímku?



Jedná se o přenosný kazetový magnetofon, který plnil funkci dnešní DVD mechaniky. Programy byly nahrány na audiokazetě. Jednalo se o zvláštní vrzání, skřipání a pískání, kterému tehdejší počítač uměl rozumět.

Nyní vyzvěte žáky, aby se pozorně podívali na obrazovku. Zeptejte se jich, jestli dokážou poznat původní verzi hry, která dnes slaví svůj návrat v nové verzi, a která se stala i předlohou pro film.



Podívejte se pozorně na obrazovku monitoru. Poznáte, o jakou hru se jedná?



Je to Perský princ (The Prince of Persia). Následující snímek představuje její moderní zpracování.

KROK č. 8 Jak se hraje dnes

Za pomoci snímku č. 9 řeší žáci stejný úkol, ale ve variantě s moderním zařízením. Na monitoru je opět záběr z výše jmenované arkádové hry. Zeptejte se žáků, zda-li jsou schopni jmenovat i jiné příklady, kdy jeden námět byl zpracován více médii, a případně určit, které zpracování bylo první.



Uvedte příklady námětů (příběhů), které naleznete zpracovány jako knížku, film, seriál, počítačovou hru?



Jedná se o příběhy, které zaznamenaly divácký ohlas. Ze zahraničních můžeme jmenovat Pána prstenů, původní románový cyklus (Hobit, Pán Prstenů, Silmarillion) následovalo filmové zpracování, později i počítačová hra. Také knihy o čarodějnickém učni Harry Potterovi (kniha, film, hra), Avatar (film, následovala hra).

U nás nacházíme především dvojice kniha a film. Příkladů bychom našli velké množství. Pro ilustraci alespoň původní seriál Návštěvníci, který dnes slaví svůj návrat a později vydanou knihu, z novějších pak Maharal, tajemství talismanu (celovečerní film sestříhán i do televizního seriálu, následovala kniha).

KROK č. 9 Značení her podle doporučeného věku hráče

Aktivité je věnován snímek č. 10. Představuje pět příkladů různých počítačových her. Žáci se mohou zamyslet, o jaké typy her se jedná. Hlavním úkolem žáků je rozhodnout, pro kterou věkovou kategorii je každá hra určena.

Práci uvedte krátkou informací, že dnes je zcela běžné, že kupující je informován o zaměření hry a její vhodnosti pro mládež. Svá slova můžete podpořit ukázkou ze zalaminovaného materiálu ZM 1.

Značení her, ale i televizních pořadů a filmových děl je stále diskutovaným tématem, věnují se mu proto podrobněji i další materiály tohoto výukového balíčku. Další informace o problematice naleznete v metodickém materiálu k pracovnímu listu PL 1 Značení počítačových her a PL 4 Jak se bránit televizi.



Prohlédněte snímky her zobrazených na obrazovkách počítačů. Dokážete spravedlivě posoudit jejich vhodnost podle věku hráčů? Přiřaďte příslušná označení.



Tato aktivita nemá jediné správné řešení. Značení by mělo respektovat věk hráče, jeho zájmy, které odpovídají věku a mentální schopnosti. Následující řešení je ilustrační a doporučené.

Simulační hra na téma péče o koně, doporučená hranice 3+.

Simulační hra reálného života, doporučená hranice 16+.

Hra s prvky brutálního násilí, doporučená hranice 18+.

Strategická hra s farmářskou tematikou, doporučená hranice 7+.

Simulační hra s nebezpečným řízením auta, doporučená hranice 12+.

KROK č. 10 Čím mě obohatí počítačové hry – co mi dát nemohou

Závěrečný snímek je věnován shrnující aktivitě, ve které mají žáci posoudit přínosy počítačových her a určit oblasti, ve kterých jim hry pomoci nemohou.



Dokážete určit, co vás naučí počítačové hry?



Uvažování, postřehu, trpělivosti, tvořivosti.



Co vám počítač dát nemůže?



Opravdové zážitky, fyzickou kondici, rozvíjet vaši samostatnost.

Na závěr proved'te krátké hodnocení. Počítačová hra může být prospěšná pro rozvoj myšlení, postřehu, tvořivosti, trpělivosti. Je to však, až na drobné výjimky, stále pasivní zábava, při které dochází k jednostrannému zatěžování zad a očí. Proto je žádoucí kombinovat hraní na PC s jiným druhem činností.

Počítač nemůže žákům poskytnout skutečné zážitky, opravdové, živé kamarády, rozvíjet jejich dobrou fyzickou kondici, naučit je samostatnosti a rozvíjet schopnost sebeobsluhy.

Televizní vysílání

ČÍSLO MATERIÁLU:	PR 2 Televizní vysílání
AUTOR:	Mgr. Josef Makoč
KLÍČOVÁ AKTIVITA:	práce s interaktivní prezentací
CÍLE:	přiblížit žákům fenomén televizního vysílání, podat základní informace o historii vysílání u nás a zamyslet se nad budoucností televize
ČASOVÁ DOTACE:	1 vyučovací hodina (45 minut)
POMŮCKY:	PR 2 Televizní vysílání
KLÍČOVÉ POJMY:	televizor, televize, historie televizního vysílání

POPIS ČINNOSTI:

Žáci budou pracovat s prezentací pro interaktivní tabuli. Seznámí se s vybranými pojmy z oblasti televizního vysílání, prohlédnou si ilustrační fotografie a video ukázky, budou diskutovat a vyzkouší si práci televizních hlasatelů.

KROK č. 1 Úvodní motivace

Spustíte prezentaci, snímek č. 2. Nejprve se zaměříme na objasnění pojmu televizor a televize. Učíte tak zábavnou formou pomocí hry si se slovy. Položte žákům otázku.



Jaký je rozdíl mezi televizorem a televizí? Máte doma televizor, nebo televizi?



Ačkoliv se dnes běžně používá jeden výraz pro spotřebič i vysílání, spisovná čeština významový rozdíl stále rozeznává.

Televizor, televizní přijímač je zařízení, které umožňuje příjem televizního vysílání.

Televize je zástupce veřejného komunikačního média. Umožňuje komunikaci jedním směrem mezi velkým počtem lidí na velkou vzdálenost. Je založena na přenosu obrazu. Televizí můžeme také označit televizní společnost. Ta se zabývá vysíláním a výrobou televizních pořadů.



Ovlivnila televize nějakým způsobem ráz krajiny?



Pro šíření televizního signálu sloužilo v naší zemi asi 130 vysílačů, po přechodu na modernější digitální vysílání jich slouží asi polovina. Mezi naše nejznámější vysílače patří vysílač na pražském Žižkově, Ještěd, Cukrák, vysílač na Lysé hoře, Černé hoře, Pradědu, dále Klet, Javořice, Kojál atd. Tyto vysílače stojí většinou na horách či významných vrších. A také převážně v chráněných oblastech. Staly se novou dominantou našich vrchů a hor, ale také lákadlem pro turisty, neboť většinou slouží i jako rozhledny. Také zvýšený pohyb osob dokáže ovlivnit přírodní poměry na vymezeném území. Této problematice se podrobněji věnuje výukový balíček Doprava doleva.



VÍTE, ŽE...

... naším nejstarším televizním vysílačem byla Petřínská rozhledna? Pro potřeby zkušebního televizního vysílání byla upravena v roce 1953.



Jak vzniklo slovo televize?



Slovo televize je složeninou řeckého a latinského slova. Řecké „tele“ znamená daleko, latinské „visio“ pak zření, vidění.

Nechte žáky, aby odvodili další slova s předponou tele-. Tato slova žáci zapisují do prezentace.

? Dokážete si vzpomenout na další slova, která využívají tuto předponu?

▶ Napovězte jim, že např. teleskop je zařízení (prostředník, médium), kterým se dají na dálku pozorovat a fotografovat hvězdy. I ostatní slova jsou prostředky, které umožňují vidění, pozorování a vědění na dálku. Slouží k dálkovému přenosu informací.

Telefon, telegraf, telegram, teleobjektiv, teleskop, telekomunikace, teletext, ale i neobvyklá složenina telefoto, která měla nahradit slovo fax.

KROK č. 2 Proč si zapínáme televizi?

Snímek č. 3. Nyní budou žáci diskutovat o smyslu televizního vysílání. Jaké hlavní funkce televizní vysílání plní? Společně diskutujte a nejvýraznější nápady запиšte na tabuli.

? Proč si zapínáte televizor?

Televizní vysílání plní dvě hlavní funkce. Funkci informační a funkci zábavní. Televizní vysílání pro nás tedy může být zdrojem informací, poučení a vzdělání. Může nás také bavit a poskytnout rozptýlení. Konzumaci televizních programů je třeba s rozmyslem regulovat. Hrozí nebezpečí, že se nezodpovědným přístupem ve spleti programů ztratíme a nedokážeme ani jednu funkci využít. Tématu se proto věnují samostatné pracovní listy PL 3 a PL 4.

Obliba televizního vysílání nahradila ve své funkci starší média. Zeptejte se žáků, jakým způsobem lidé dříve získávali informace a bavili se. Nápady opět žáci zapisují na tabuli.

Výměna informací byla dlouhou dobu spojena s možností cestovat, která byla značně omezená. K výměně informací docházelo tam, kde se sešlo hodně lidí pohromadě. Jednalo se o společenské události. Výměna informací a zábava byly daleko více propojeny. Lidé se scházeli a navštěvovali. Informace získávali na trhu, u obchodníka a na poutích, kde přímo jednou z atrakcí bylo předvádění písní o nejrůznějších strašlivých událostech. Pohled na to, co bylo považováno za novinku, se lišil. I později, když začaly vycházet noviny, byly otiskovány zprávy i několik měsíců staré a nikomu to nevadilo. Tradiční zábavou před nástupem hromadných sdělovacích prostředků bylo divadlo, plesy a tancovačky, obchůzky a koledy. Za moderní vynálezy, které byly schopny přenášet zvuk a obraz, můžeme pak považovat gramofon a kino.

KROK č. 3 Historie televizního vysílání u nás

Během aktivity, kdy žáci přesunují údaje, které tvoří mezníky ve vysílání tehdejší Československé televize, si uvědomí, jak dlouhá byla cesta k dnešnímu nepřetržitému a barevnému vysílání ve vysoké technické kvalitě. Dnes už je obtížně představitelné, že se zpočátku vysílalo v přímém přenosu (jednalo se vlastně o přenos divadelních výstupů), a to jen několik hodin týdně. Každý den v týdnu začala televize vysílat až po pěti letech svého provozu.

Pod roky jsou ukryty fotografie a krátké video ukázky, které ilustrují historii vysílání. Tento materiál přehrajete stisknutím symbolu přílohy, který je v levém dolním rohu každého letopočtu.

? Dokážete k letopočtům přiřadit historické události z dějin naší televize?

- ▶ 1953 – počátek zkušebního vysílání ze Studia Praha
1958 – pravidelné vysílání po celý týden
1962 – milion domácností vlastní televizor (alespoň to uvádí a platí poplatky)
1970 – zahájení vysílání druhého programu
1973 – televize vysílá barevně
1990 – zahájení vysílání třetího programu OK 3

? Víte, proč se platí televizní poplatky?

▶ Poplatky se platí státní televizi (také se jí někdy říká televize veřejné služby), protože slouží všem lidem, a to i takovým divákům, pro které by se komerčním televizím nevyplatilo vysílat. Přináší informace a zprávy, ale i pořady pro menšiny a pro malý okruh diváků. Veřejnoprávní televize nemůže prodávat tolik reklamního času, proto musí získat ještě další peníze právě z poplatků.



VÍTE, ŽE...

... barevně začal vysílat nejprve druhý program Československé televize? Oblíbenější první program vysílal barevně až o dva roky později, v roce 1975.

KROK č. 4 Zkouška z televizních pojmů

Od samého počátku televizního vysílání byli jeho neodmyslitelnou součástí hlasatelé, kteří uváděli jednotlivé pořady. Z obrazovky televize zmizeli 1. ledna 2006, kdy se s nimi rozloučila Česká televize. Komerční stanice vysílající u nás je nikdy nezavedly.

Legendární čeští hlasatelé Miloš Frýba a Saskia Burešová nyní vyzkouší žáky ze znalosti pojmů z oblasti vysílání. Paní Burešová z odborných termínů, pan Frýba pak z televizního slangu.



Dokážete odhalit význam těchto pojmů?



formát – pořad, nebo rozměr zobrazování obrazu

HDTV – digitálně zpracovaný obraz, poskytuje vysokou kvalitu

teletext – systém jednosměrného přenosu textu, zobrazuje se na televizní obrazovce

klopák – typ mikrofonu, určený k připevnění na oděv

švenkování – pohyb kamery

vindšuc – molitanový obal na mikrofon

Po úspěšném vyřešení aktivity si mohou vybraní žáci vyzkoušet, v čem spočívala práce televizního hlasatele, a pozvat diváky ke sledování pořadu, nebo je seznámit s programem na celý večer.

KROK č. 5 Největší soupeř televize

Snímek č. 6 je věnován budoucnosti televizního vysílání. Pokud televize svým nástupem získala obrovské množství diváků, a to na úkor jiných médií, v obdobné situaci stojí dnes sama. Diskutujte se žáky, jaký komunikační prostředek dnes představuje největšího soupeře pro televizi.



Co je dnes největším soupeřem televize?



Největším soupeřem televize je počítač s připojením na internetovou síť. Ilustrační obrázek se objeví po klepnutí na objekt.

Úkolem žáků bude nyní oba prostředky hromadné komunikace porovnat a určit jejich přednosti. Nejzajímavější myšlenky запиšte do připravených polí pod ilustračními obrázky.



V čem spatřujete výhody a v čem nevýhody obou médií?



V případě televize se nemusí divák o nic starat. O výběr pořadů a jejich pestrost se stará někdo jiný, divák pouze volí mezi nabídkou programů. Televize dnes poskytuje obraz i zvuk ve vysoké kvalitě. Ve spojení s moderním přístrojem je tak zaručen dobrý divácký zážitek. Společné sledování televize může být i společenskou zábavou, ale nutí nás přizpůsobovat náš čas televiznímu vysílání. V případě televize nehrozí tak velké riziko možné závislosti.

Využívání počítače je naopak spíše zábavou jednotlivců. Avšak pomocí vhodného příslušenství mohou na počítači sledovat pořady podobně jako v televizi, mohou využívat vysílání pomocí internetu, navíc využívat archivy pořadů. Počítač umožňuje i diváckou interakci, vysílání tak přestává být jednosměrným tokem informací. Přibývá pořadů, které mají vlastní internetové rozhraní, přes které mohou přímo a v reálném čase reagovat na vysílání nebo přímo vstupovat do pořadů.

Oblíbenost, výhody a možnosti využití čtyř vybraných médií zkoumají žáci v pracovním listě PL 6.

Značení počítačových her

ČÍSLO MATERIÁLU:	PL 1 Značení počítačových her
AUTOR:	Mgr. Josef Makoč
KLÍČOVÁ AKTIVITA:	hledání významu piktogramu, návrh vlastního piktogramu
CÍLE:	seznámit žáky s problematikou značení počítačových her a důvody tohoto značení, zásady zdravého hraní PC her
ČASOVÁ DOTACE:	1 vyučovací hodina (45 minut)
POMŮCKY:	Pracovní list PL 1 Značení počítačových her, zalamínovaný materiál ZM1 Značení počítačových her, psací potřeby Pomůcky mimo obsah balíčku: originální obal od počítačových her
KLÍČOVÉ POJMY:	piktogram, počítačová hra, PEGI (Pan European Game Information), zdravý životní styl

POPIS ČINNOSTI:

Žáci budou samostatně pracovat s PL 1 Značení počítačových her. Seznámí se se systémem evropského značení počítačových her a během diskuze i s důvody jeho zavedení. Osvojí si příslušné piktogramy. Odvodí si principy ochrany zdraví v souvislosti s využíváním počítače k zábavě.

KROK č. 1 Úvodní motivace

Seznamte žáky s tématem hodiny. V ideálním případě tak učiňte v předstihu a vyzvěte je, ať do školy přinesou originální obal od své oblíbené hry. Žáci už si jistě nějakou hru vyzkoušeli, a proto se mohou se svými zkušenostmi podělit s ostatními. Dejte jim vymezený prostor. Motivujte je otázkami.



Koho z vás baví počítačové hry? Jaké to jsou hry, co je úkolem hráče?



Spíše než nejrůznější názvy zjišťujte zaměření her a úkoly, které hráč plní.



Co vám může hraní počítačových her přinést?



Kromě zábavy je to rozvoj postřehu, logického myšlení, představivosti, tvořivosti. Existuje i celá řada výukových her, kde si mohou hráči formou hry procvičovat gramatické jevy, početní úkoly nebo slovíčka. Ne všechny hry ale přinášejí tento užitek.

KROK č. 2 Zásady zdravého hraní počítačových her

Nyní se zaměříme na zjišťování omezení a limitů, které před žáky v roli hráčů počítačových her staví dospělí, a pokusíme si objasnit proč.

Hraní počítačových her se, jako každá jiná hra, řídí pravidly. Každá hra, ať už sportovní, nebo společenská, klade na hráče určité nároky, vyžaduje dodržování pravidel, má svůj začátek a konec. Při každé hře je potřeba myslet i na základní bezpečnostní opatření, aby si hráči neublížili.

Pokud vás rodiče při hraní her omezují, činí to právě z těchto několika důvodů. Zkuste je společně blíže určit. Nyní rozdělte žáky do skupin. Informujte je, že budou přemýšlet o tom, proč jim rodiče někdy zakazují zábavu na počítači.



Stalo se vám, že vás rodiče od hraní odháněli, nebo vám dokonce nějakou hru zakázali? Proč?



Pokud vám rodiče zakázali, nebo omezili hraní počítačových her, činí tak především s ohledem na vaše zdraví. Bojí, abyste se nehrbili, nezkažili si oči, nehráli moc dlouho, šli ven, měli hotové úkoly, věnovali čas kamarádům, vnímali je, hra vás nedostala do nevhodné společnosti, nepodporovala agresivní chování atd. Také při hraní počítačových her je třeba mít na paměti určité zásady.

Nyní je ve stejných skupinách odhalujte. Skupiny si nejprve připraví vlastní zásady. Vyučující je postupně zapisuje na tabuli. Ve druhé fázi pak třída spojí své síly a zapsané informace společně doplňuje.



Dokážete ve skupinách přijít na zásady, které bychom měli při hraní na počítači dodržovat?



První okruh zásad se týká zdraví. Souvisí se životosprávou a dodržováním zdravého životního stylu. Při hraní her sedíte, většinou se nehýbete, pokud tedy nehrajete nějakou simulaci sportovních výkonů, nebo netancujete, namáháte zejména oči. Proto je třeba dodržovat stejné zásady jako při sledování televize:

- hrajte v osvětlené místnosti,
- hrajte v dostatečné vzdálenosti od monitoru,
- hrajte na vhodné židli, snažte se správně sedět,
- dělejte si při hře přestávky,
- na hraní si vymezte určitý čas a střídejte jej s jinými aktivitami,
- hraní počítačových her nemůže být váš jediný koníček.



VÍTE, ŽE...

... se někdy tvrdí, že dlouhodobé hraní počítačových her může některým osobám způsobit epileptický záchvat? Tato hrozba se několika nezávislými dlouhodobými studii v žádném případě nepotvrdila. Přesto je však žádoucí chránit si zdraví a dodržovat výše uvedená doporučení.

zdroj: www.pegiinfo.cz

Druhým okruh se týká duševní pohody. Také kvůli naší psychické pohodě musíme dodržovat několik zásad. Volný čas nám má sloužit k odpočinku, uvolnění a zábavě. Měli bychom s ním nakládat rozumně a věnovat se činností, které nás obohatí. Nešťastné je, pokud se někdo nudí nebo se věnuje aktivitám, které mohou ve svém důsledku přinést nepříjemnosti. A to se týká i počítačových her.

Vyhnete se těmto potížím a dbejte následujícího:

- abyste měli hru stále pod kontrolou, to platí zejména o tzv. on line hrách (hrách přes síť internet),
- zásadně nehrajte prostřednictvím sítě internet hazardní hry,
- nikde neuvádějte své osobní údaje, nesdělujte informace o své osobě,
- hrajte hry, které odpovídají vašemu věku, vyhnete se tak nepříjemným překvapením,
- dávejte přednost hrám, kde se můžete něco nového naučit před těmi, kde jen vykonáváte jednotvárnou aktivitu.

Aby se předešlo nepříjemným zážitkům zejména mladých hráčů, podporuje Evropská unie jednotné označování počítačových her. Kupující tak dostává informaci o tom, pro jakou věkovou skupinu je hra určena, a s jakými prvky se ve hře mohou hráči setkat. Tyto prvky jsou označeny piktogramy, se kterými budete dále pracovat.



VÍTE, ŽE...

... odborníci, kteří vytvářejí hodnocení počítačových her, doporučují dospělým, aby si každou hru, kterou chtějí věnovat svému dítěti, nebo o které ví, že ji jejich dítě hraje, sami zahráli a podle toho se rozhodli, zdali je pro dítě vhodná, nebo ne.

KROK č. 3

Piktogramy

Nyní rozdejte každému žákovi pracovní list PL1 Značení počítačových her. Žáci mají za úkol odhalit význam symbolů (piktogramů).

Aktivitu uveďte otázkou.



Pozorně si prohlédněte svůj pracovní list. Nejsou vám vyobrazené značky povědomé? Nasetkali jste se s nimi někde?



Ačkoliv žáci počítačové hry většinou milují, jen malá část z nich vám bude schopna odpovědět. Pokud si žáci s sebou přinesli na ukázkou originální obaly od her, vyzvěte je, ať si krabičku pořádně prohlédnou. Využit také můžete zalaminovaného materiálu ZM1 Značení počítačových her, kde naleznete všechny používané piktogramy, a to včetně údajů o věkových pásmech. S doporučením na věkové hranice se žáci seznamují v prezentaci PR1 Počítačové hry.

Nyní mají žáci za úkol samostatně odhalit význam čtyř piktogramů a pro dva herní prvky navrhnout vlastní piktogram.



Dokážeš odhalit význam symbolů. A jaké značení bys navrhoval/a ty?



Chybějící slovní vysvětlení významů:

hra obsahuje vulgarismy,

ve hře figurují drogy,

hra obsahuje prvky hazardu,

hra je hratelná prostřednictvím sítě internet, nebo umožňuje dodatečnou instalaci a změnu herních prvků.

Chybějící piktogramy:

strach na originálním piktogramu představuje pavouk,

diskriminace vyjádřena zobrazením siluet tří postav, dvou bílých, jedné černé.

Zejména při kreslení netrvejte na jednom „správném“ řešení a oceňte tvořivost a vynalézavost.

KROK č. 4

Závěrečná reflexe

Oznamte žákům, že nyní jsou sami rodiči, kteří již mají své děti, a diskutujte s nimi o tom, co může být pro mladého a dospívajícího hráče největším nebezpečím. Cílem nebude dobrat se jednoho řešení, ale situace, ve které žáci samotní odhalují možná rizika, a tak si je zvnitřňují.

V tuto chvíli se vraťte zpět k otázce piktogramů. Diskutujte se žáky, proč si jich většina kupujících málo všímá, zda-li jsou důležité a jak by značení pojali samotní žáci, aby bylo účinnější.

Z piktogramů, se kterými jste pracovali, pouze jediný nebrání počítačové hře, aby mohla získat označení zaručující obsahovou nezávadnost. Tuto značku „PEGI OK“ si můžete prohlédnout na zalaminovaném materiálu ZM 1 Značení počítačových her, nebo se ji pokusit nalézt na obalech, které přinesli žáci. Pokud jich alespoň několik nalezneme, je to dobré znamení.

Jediným nezávadným prvkem je podle PEGI možnost on line využití hry. Zde již není zodpovědnost na výrobci, ale na informovanosti a obezřetnosti samotného uživatele.

Hodinu můžete zakončit krátkou improvizovanou scénkou zahranou žáky. Bude ze života mladého hráče, který místo domácí školní přípravy nebo pobytu na zdravém vzduchu tráví hodiny u počítače, než rodičům dojde trpělivost a po domluvách a později i výhrůžkách mu seberou napájecí kabel od milovaného PC.

Já a počítač

ČÍSLO MATERIÁLU:	PL 2 Já a počítač
AUTOR:	Mgr. Josef Makoč, PhDr. Zdeněk Větrovec
KLÍČOVÁ AKTIVITA:	vyplnění dotazníku
CÍLE:	upozornit žáky na problém závislosti na PC, seznámit je s některými příznaky, docílit reflexe návyků ve vztahu k počítači
ČASOVÁ DOTACE:	1 vyučovací hodina (45 minut)
POMŮCKY:	Pracovní list PL 2 Já a počítač, psací potřeby
KLÍČOVÉ POJMY:	dotazník, závislost, potřeba

POPIS ČINNOSTI:

Žáci anonymně vyplní dotazník a seznámí se s výsledky.

UPOZORNĚNÍ:

Jedná se pouze o výukový materiál, který má ilustrativní charakter. Jeho cílem je seznámit žáky s některými z příznaků zvýšené potřeby práce na počítači. Výsledky dotazníku jsou pouze orientační. V žádném případě je nelze pokládat za rovnocenné odbornému vyšetření.

KROK č. 1 Úvodní informace pro žáky před vyplňováním dotazníků

Jeden moudrý pán, který se zabýval lidskou myslí, jmenoval se Carl Gustav Jung, kdysi řekl, že každý člověk „funguje“ ve třech pomyslných rovinách: ve vztahu k životu, ke světu a k sobě samému. Do našeho současného světa již neoddělitelně patří také počítače. A my bychom dnes chtěli zjistit, jak jste na tom vy se svým vztahem k počítači.

Všichni víme, že počítač nám dokáže dobře sloužit, když ho umíme ovládat. Bohužel někdy to může být i obráceně – počítač může ovládat nás, někdy dokonce natolik, že se na něm staneme závislími.

Závislost je neovladatelná potřeba něčeho. Asi jste už slyšeli například o závislosti na alkoholu či na dalších drogách. Závislost se však může vytvořit na cokoliv, i na počítač, na televizi, na mobilní telefon, na jiného člověka. A pak nám může pokazit život.

KROK č. 2 Vyplnění dotazníků

Rozdejte nyní každému žákovi pracovní list PL2 Já a počítač. Informujte žáky, že aktivita není nijak známkována, nemá přísné časové omezení a jejich odpovědi se nebudou hodnotit jako správné či nesprávné. Důležité je, aby odpovídali samostatně, v klidu a pravdivě. Protože neuvádí své jméno, je to bezpečné a nic jim nehrozí. Jen oni sami osobně se dozví, jak jsou na tom se svým vztahem k počítači.

KROK č. 3 Hodnocení

Vyzvěte žáky, aby si spravedlivě spočítali, kolikrát si odpověděli „ANO“. Podle počtu kladných odpovědí se dozví výsledek. Vyzvěte je, ať počítají čestně, neboť by podvedli pouze sami sebe.

13-11

Pokud jsou všechny tvé odpovědi pravdivé, asi bude potřeba, aby ses nad svým vztahem k počítači opravdu vážně zamyslel/a. Situaci už asi nebudeš schopen/schopna zvládnout sám/a. Navíc si musíš uvědomit, že se nejedná pouze o tebe, ale ohrožuješ i lidi okolo tebe. Pokud necítíš potřebnou podporu ve svých nejbližších, možná by bylo dobré se obrátit na školního psychologa, preventistu sociálně patologických jevů, výchovného poradce, třídního učitele, nebo jakéhokoliv učitele, ke kterému máš důvěru.

10-9

Počítač tě nejspíš začíná ovládat. Věnuj pozornost vaší další práci na tomto tématu. Důležité budou pro tebe další informace, pevná vůle a rada odborníka. Nestyd' se s někým si promluvit. Umět se přiznat k problému není projevem slabosti, ale naopak výraz odvahy a zodpovědnosti.

8-6

Není to zlé, ale určitě víš, že existují i jiné druhy zábavy. Počítač je věrný, nikam ti neuteče, ale i když se to nezdá, může ti poskytnout jen omezený okruh zábavy. Sám za tebe nic nevymyslí. Určitě je mnoho aktivit, kdy pomocí počítače rozvíjíš svůj postřeh, myšlení, představivost, ale nenahradí ti živé kamarády a kamarádky, kteří tě mohou překvapit, a se kterými zažiješ dobrodružství na vlastní kůži.

5-2

Je to v pohodě, používáš počítač s rozumem. Zabaví tě a pomůže ti, když ho potřebuješ, ale máš i dost dalších zájmů a to je dobře. I sebezábavnější počítačová hra jednou omrzí a ty nemusíš řešit, co dělat pak. Nemáš kamarády jen na síti, ale i takové, se kterými se dá něco podniknout.

1-0

Teda, ty snad ani nevíš, co je to počítač? Ale vážně. Skutečně jsi nelhal ani sám sobě? Tvůj výsledek je výborný, je vidět, že pro spoustu dalších koníčků a aktivit jsi rád/a, že se občas k počítači dostaneš. Počítač máš pod kontrolou, používáš ho s rozmyslem, když sám/a chceš. A pokud máš tento výsledek proto, že nemáš možnost být na počítači každý den, netrap se. Zabavit se umíš i tak a chvíle, kdy máš šanci u počítače být, si užíváš daleko více, než spolužáci, kteří u něj prosedí hodiny.

Co dávají?

ČÍSLO MATERIÁLU:	PL 3 Co dávají?
AUTOR:	Mgr. Josef Makoč
KLÍČOVÁ AKTIVITA:	práce s pracovním listem, řízená diskuze
CÍLE:	vést žáky ke kritickému vnímání a posuzování televizních pořadů s ohledem na osobnost dospívajícího
ČASOVÁ DOTACE:	1 vyučovací hodina (45 minut)
POMŮCKY:	Pracovní list PL 3 Co dávají, psací potřeby
KLÍČOVÉ POJMY:	televizní pořad (formát), cílová skupina, programová skladba

POPIS ČINNOSTI:

Žáci budou pracovat s pracovním listem PL 3 Co dávají? Jedná se o úvod do problematiky sledování televizních pořadů a diváckých návyků. Některá témata budou podrobněji zpracována v následujících pracovních listech (PL 4 a PL 5).

KROK č. 1 Televizní vysílání

Televizní vysílání prodělalo velmi bouřlivý vývoj. Dnes považujeme za zcela normální, že po zapnutí televizoru máme možnost vybrat si z nabídky nejrůznějších pořadů. Protože jsou naše přijímače mnohdy připojené na satelitní antény, máme možnost volit mezi desítkami stanic, které ve většině případů vysílají nepřetržitě. Mezi nimi nalezneme i dětské kanály, které nabízí zábavu v kteroukoliv denní i noční hodinu. To pochopitelně ovlivňuje i divácké návyky dětí.

Zkuste žákům přiblížit počátky televizního vysílání v naší zemi a upozorněte je, že ho pamatují mnohé babičky a dědové, se kterými si mohou na toto téma popovídat.

Není tomu tak dávno, kdy vlastnictví televizního přijímače zejména v menších městech a vesnicích bylo výsadou pouze několika rodin. U těchto šťastlivců se pak scházeli kamarádi a sousedé a společně sledovali vysílání, které bylo z počátku omezené na několik hodin týdně. Podobná situace se opakovala ještě s nástupem barevného obrazu a prvních barevných televizorů. Opět se jednalo vlastně o společenskou událost.

Dnes už si jen těžko dokážeme představit, že se v našem obývacím pokoji sejde celý dům, sousedé se usadí po našem pokoji a napjatě sledují a komentují vysílání. Televizní program probíhá neustále a často tvoří pouhou kulisu, které nevěnujeme pro další práci pozornost. Mnohdy máme ve vlastnictví několik televizorů, takže každý může v jiném pokoji sledovat svůj oblíbený pořad.

KROK č. 2 Vhodné a nevhodné pořady

Rozdejte každému žákovi pracovní list. Upozorněte je, že jsou na nich dvě obrazovky, do kterých budou později dopisovat informace. Budou to typy pořadů, někdy se také říká formáty, které jsou určené dětem, ale také ty, kterým by se měly děti raději vyhnout.

Motivujte žáky informací, že mají daleko těžší úkol, než jejich rodiče a prarodiče. Ti přesně věděli, kdy se v rozhlase nebo televizi vysílá pro ně. Zatímco dnešní děti jsou pomocí různých upoutávek a reklam ke sledování stanice neustále lákáni. Není to ani tak z lásky k nim, či dospělým divákům. Každá stanice touží po co největší sledovanosti, neboť ta zvyšuje cenu reklamního času, který pak televize prodává a má z něj zisky.

KROK č. 3 Kdy televize pomáhá

První televizní obrazovka je hodná telka Bělka, která nabízí smysluplnou zábavu a servis. Vyzvěte žáky, aby se nejprve zamysleli nad pořady pro děti.



Které pořady jsou vhodné pro děti a proč?

- ▶ Žáci nebudou mít potíže formáty pro děti a mládež určit. Vy jim však poskytněte zobecňující informaci. Každý pořad je určen určité skupině diváků. Této skupině se říká cílová skupina. Vhodné pořady pro děti jsou tedy ty, kdy tvůrci od počátku myslí na dětského diváka a přizpůsobují mu celkové zpracování pořadu. V televizi by pak měli tyto pořady vysílat v určité časy a dny, vhodně je zařadit mezi ostatní pořady. Tomu se říká programová skladba. Tyto zásady dodržuje především veřejnoprávní Česká televize, to je televizní stanice, kterou vlastní a kontroluje stát. Česká televize vysílá dětské pořady v tradičních časech již mnoho let. Pro dětské diváky také připravuje celé bloky pořadů, jako je aktuálně „Smajlík“, „Brána poznání“ nebo „Strom pohádek“. Česká televize má redakci televizních pořadů pro děti a mládež, která natáčí vlastní pořady.



VÍTE, ŽE...

... rok 2010 byl v naší nejstarší a největší televizní stanici, kterou je Česká televize, rokem dětského diváka?



Kdy televize opravdu pomáhá?



Televize nám pomůže zabavit se, pokud jsme nemocní, nebo když je venku ošklivé počasí. Má ale další velmi důležitou funkci, a tou je schopnost velmi rychlého přenášení aktuálních informací. Pokud tedy dojde k nějakému neštěstí nebo živelné katastrofě, lidé se okamžitě dozvědí potřebné informace a mohou se podle toho zařídit. Vhodným příkladem mohou být povodně, kdy přímo postižení občané, jejich příbuzní a známí, ale i všichni občané z celé republiky dostávali aktuální informace o tom, co se kde děje. Na základě televizního vysílání se následně organizovala i pomoc. Lidé sami viděli, kde jsou největší potíže, co je potřeba udělat a jak pomoci. Televize informovala i o finančních sbírkách.

Žáci budou jistě sami schopni uvést příklady dalších charitativních akcí a projektů, které probíhají ve spolupráci s televizí.

Svou úlohu hraje televize i v otázkách ochrany přírody. Novináři, ale i každý občan může prostřednictvím televizního vysílání upozornit na problém a dosáhnout nápravy, nebo alespoň zastavení páchání dalších škod.

KROK č. 4

Nevhodné pořady

Již jsme mluvili o tom, že dnešní nabídka televizních pořadů je, díky moderní technice, téměř neomezená. Vhodnost pořadů je do jisté míry také otázkou vkusu. Přesto ale existují pořady, o kterých není třeba pochybovat. Jsou to pořady, které ohrožují zdravý vývoj a morální postoje mládeže. Takové pořady se naštěstí v programové skladbě běžně dostupných stanic nevyskytují (větší nebezpečí v tomto ohledu představuje síť internet). To ale neznamená, že k nim nemůže mít dítě přístup. Existují totiž i placené stanice, které přinášejí exkluzivní filmové premiéry a kvalitní zábavu, jsou ale i placené televizní stanice, které se zaměřují na pořady s drastickým, vulgárním a pornografickým obsahem. Je nutné zdůraznit, že hlavní míra zodpovědnosti leží na rodičích. Naše role je informovat přirozeně zvědavé dítě o zmatku, strachu, pocitům roztrpčení, úzkosti apod., kterou mu může zhlédnutí nevhodného pořadu způsobit.



Které pořady ti nic nepřinesou?



Pořady pro dospěláky, kde se hádají politici, pořady, ve kterých se ukazuje bolest a utrpení, ve kterých se zabíjí, pořady, kde se mluví vulgárně a vnucuje se vulgární životní styl.

KROK č. 5

Závěrečná reflexe

Cílem této aktivity není, aby žáci, ve snaze odpovídat „správně“, uváděli, že vhodné jsou pohádky a nevhodné akční seriály, ale vychovávat v nich kritického diváka, který bude od pořadů vyžadovat nápad, příběh, kvalitní zpracování a vlastní obohacení. Nevhodnost je pak třeba spatřovat ve zjednodušování, zkreslování, využívání opakujících se schémat a klišé, nevěrohodnosti, využívání drastických efektů, bez kterých by dílo ztratilo na přitažlivosti a zejména pak skutečnost, že jim nemá co nabídnout a připravuje je tak o volný čas, který by mohli využít opravdovou zábavou.

Zkuste žákům na závěr položit několik problémových otázek.



Zažili jste někdy u televizní obrazovky pocit nudy? Jak jste takovou situaci řešili? Litovali jste někdy, že jste sledováním pořadu, který se vám nelíbil, promarnili čas? Stalo se vám někdy, že jste se báli u nějakého programu, a pak ještě po jeho skončení? Povídate si se spolužáky o vašich oblíbených pořadech?

Díváte se na televizi společně s rodiči, nebo máte svou v pokojíčku? Zajímají se rodiče o to, na co se díváte? Smíte si televizor zapínat sami i večer?

V jednom oblíbeném seriálu pro mládež dochází pokaždé k řadě dramatických honiček a autonehod na dálnici. Ocitli jste se ale u opravdové autonehody? Dokážete vaše pocity ze sledování pořadu a vzpomínky na takové neštěstí porovnat?

Napadlo vás někdy rodičům navrhnout společenskou hru namísto sledování televize? Jak by na to asi reagovali?

Jak se bránit televizi

ČÍSLO MATERIÁLU:	PL 4 Jak se bránit televizi
AUTOR:	Mgr. Josef Makoč
KLÍČOVÁ AKTIVITA:	práce s pracovním listem, řízená diskuze
CÍLE:	vést žáky k zodpovědnému přístupu při sledování televizních pořadů
ČASOVÁ DOTACE:	1 vyučovací hodina (45 minut)
POMŮCKY:	Pracovní list PL 4 Jak se bránit televizi, psací potřeby
KLÍČOVÉ POJMY:	televizní pořad, regulace, zákon o provozování televizního a rozhlasového vysílání, podmínkách výroby, šíření a archivování audiovizuálních děl

POPIS ČINNOSTI:

Žáci budou pracovat s pracovním listem a diskutovat na téma nutnosti omezení přístupu dětí a mládeže k některým televizním pořadům a o nutnosti nějak tyto pořady označovat.

KROK č. 1 Úvodní informace

Seznamte žáky s tematickým obsahem pracovního listu. Vysvětlete jim, že se budete společně zamýšlet nad tím, jak řídit vlastní chování vůči televizi, a proč je potřeba přijmout určitá omezení. Neplatí totiž, že kdo se smí dívat nejdéle a ještě pozdě v noci, ten je na tom nejlépe. Televizi neovládá ten, kdo bystře přepíná z jedné stanice na druhou, ale ten, kdo ví, co mu může televize nabídnout, a umí ji v čas vypnout.

KROK č. 2 Značení pořadů nevhodných pro děti a mládež

Rozdejte každému žákovi pracovní list PL 4 Jak se bránit televizi. Vyzvěte žáky, aby samostatně, bez spolupráce s ostatními vyřešili úkol č. 1. Motivujte je tím, že nebudete vyžadovat jediné správné řešení, ale možností je více, včetně zapojení vlastní fantazie a tvořivosti.



Jak bezpečně poznáš, že pořad není vhodný pro děti a mládež?



Ve chvíli, kdy budou žáci s prací hotovi, položte jim několik otázek.



Kdo z vás věděl okamžitě, jaký symbol má nakreslit? Kdo už ho na obrazovce viděl, nebo pravidelně vídá? Kdo z vás si musel vytvořit svůj vlastní návrh?



V tuto chvíli podpořte a pochvalte všechny, kteří měli odvahu přiznat se k tomu, že takto označený pořad ještě neviděli. Přístupují totiž k televiznímu vysílání zodpovědně a disciplinovaně (i když je to spíše práce rodičů). Mají tak velkou šanci, že se nikdy nedostanou do spárů zlé bedny Háty.

Podle zákona o provozování rozhlasového a televizního vysílání musí pořadu nevhodnému pro děti a mládež předcházet slovní upozornění a pořad musí být po celou dobu vysílání označen obrazovým symbolem upozorňujícím na jeho nevhodnost. Podoba symbolu však není zákonem stanovena.

Žáci tedy mohou navrhnout jakékoliv vlastní řešení. Nyní můžete uspořádat výstavu návrhů. Žáci nechají své pracovní listy na lavicích orientovány směrem do uliček a vámi určeným způsobem pak třídu obejdou. Poté můžete zvolit nejlepší práce v kategoriích nejzajímavější a nejvýstižnější návrh.



VÍTE, ŽE...

...jednotný systém označování vhodnosti audiovizuálních děl není v České republice doposud zpracován? Zákon o některých podmínkách výroby, šíření a archivování audiovizuálních děl pouze stanoví výrobcům nebo distributorům díla označit přístupnost završením věku 15, případně 18 let.

Podle vzoru některých států Evropské unie se zvažuje povinnost označovat pořady pomocí piktogramů, se kterými jsme se seznámili v souvislosti s počítačovými hrami. Označování by se týkalo nejen televizních programů, ale i filmů uváděných v kinech, hudby a mluveného slova.



DOPLŇUJÍCÍ INFORMACE:

Problematiku v současné době upravuje Zákon č. 273/1993 Sb., o některých podmínkách výroby, šíření a archivování audiovizuálních děl, o změně a doplnění některých zákonů a některých dalších předpisů. V zákonu se říká, že výrobce nebo distributor audiovizuálního díla je povinen do 10 dnů před jeho zveřejněním v České republice zaslat Ministerstvu kultury evidenční list audiovizuálního díla, který musí mj. obsahovat věkovou hranici přístupnosti díla včetně stručného vyjádření důvodů omezené přístupnosti a musí zajistit, aby tato informace byla na obalech či průvodních listech.

Podrobnější informace naleznete především na stránkách Ministerstva kultury, Rady pro rozhlasové a televizní vysílání a Centra pro mediální studia Univerzity Karlovy, které bylo pověřeno zpracováním návrhu koncepce označování audiovizuálních děl.

zdroje a další informace:

<http://www.mkcr.cz/media-a-audiovize/default.htm>

<http://www.rrtv.cz>

<http://cemes.fsv.cuni.cz>

Na téma povinnosti označovat vhodnost audiovizuálního díla se vedou diskuze. Jedna skupina tvrdí, že je to potřeba, druhá pak, že je to zbytečné, protože životní realita bývá ještě horší. Pokuste se diskutovat s vašimi žáky.



Myslíte si, že pokud někdo z vašich sourozenců, kamarádů, nebo i vy sami uvidíte na obrazovce hvězdičku či jiný symbol označující nevhodný pořad, televizi vypnete? Má tedy označování pořadů smysl? Zvýšilo by zavedení jednotného systému značení, jako je tomu u počítačových her, bezpečnost dětí? Nebo se přikláníte k názoru, že je to zbytečné, protože je to pouze ve filmu, a ne ve skutečnosti.



Moderujte diskuzi. Reagujte na názory žáků, rozvíjejte je, odvozujte z nich další otázky. Názory se mohou různit, vždy ale dbejte na nutnost podpořit stanovisko patřičným odůvodněním. Nepřipouštějte pouhé nepodložené výkřiky. V takovém případě raději aktivitu ukončete. Jedná se o poměrně složitou záležitost, ve které se kloubí stanovení hranice tolerance, osobní vkus a zájem na ochraně dítěte.

Společnou diskuzi zahajte instrukcí, aby se žáci podle svého názoru přemístili do protilehlých rohů třídy. V jednom budou ti, kdož si myslí, že značení je rozumná věc, ve druhém pak ti, kteří si myslí, že je to zbytečné. Nechte postupně promluvit několik zástupců z každého tábora, aby měli šanci obhájit své stanovisko. Pokud se debata bude konstruktivně vyvíjet, můžete nechat žáky reagovat vzájemně i na vlastní názory, ovšem při dodržování veškerých pravidel diskuze, tedy bez překřikování, přerušování, skákání do řeči, projevů hrubosti.

Každý žák bude mít během debaty možnost změnit svůj názor a přesunout se do jiného tábora.

Je možné, že žáci budou vehementně prosazovat zbytečnost jakéhokoli omezování a značení. V tom případě jim oznamte, že se na potřebě značení dohodla celá Evropská unie, např. naši nejbližší sousedé Slováci používají několik typů smajlíků, které jsou v rohu obrazovky. V České republice mělo být značení a příslušný zákon zaveden již v listopadu 2009. Zase jeden nesplněný domácí úkol.

Žáci by si měli uvědomit, že nejde o krácení jejich práv na zábavu, o zakazování a příkazování, o snahu něco jim nedopřát. Hlavní nebezpečí spočívá v tom, že jsou ve věku, kdy si vytvářejí představu o sobě samém a o fungování společnosti. Nemají potřebné zkušenosti a náhled a mohu si obsah díla špatně vysvětlit.

Při sledování televize se ukončí sledování nevhodného pořadu přepnutím stanice

Když se žák vypraví do kina s mladším kamarádem na kreslený film, ale po několika minutách zjistí, že se jedná o horor, je vhodné kino opustit, protože se mladší kamarád bojí. Zážitky z nevhodného filmu by mohly kamaráda poznamenat, proto je vhodné kino opustit. Avšak vstupné jim už nikdo nevrátí.

KROK č. 3 Časové omezení dětské televizní zábavy

Ve druhém úkolu pracovního listu PL 4 Jak se bránit televizi se věnujte časům, ve kterých by dětský divák neměl raději sledovat vysílání. Žáci svou odpověď vyznačí dokreslením časového údaje do připraveného obrázku.



V kolik hodin bys už rozhodně neměl/a sedět před televizí a proč?



Dětským divákům není určeno vysílání mezi 22 hodinou večerní a 6 hodinou ranní, protože v této době mohou provozovatelé televizních stanic zařazovat pořady s obsahem, který není pro mladistvé vhodný. Jedná se o pořady obsahující násilí, vulgarity, zneužívání drog, samoučelné sexuální scény apod. Toto omezení je v naší zemi řízeno zákonem o provozování rozhlasového a televizního vysílání.

**DOPLŇUJÍCÍ INFORMACE:**

O problematice zařazování pořadů, které by mohly ohrozit dětského diváka, hovoří Zákon č. 231/2001 Sb., o provozování rozhlasového a televizního vysílání a o změně dalších zákonů, konkrétně § 32 zákona, který zakazuje zařazovat mládeži nevhodné pořady od 6.00 hodin do 22.00 hodin. Pokuty za porušení těchto povinností uděluje Rada pro rozhlasové a televizní vysílání.

KROK č. 4 Doporučení po sledování televize

Následující úkol je vhodné pojmout jako skupinovou práci. Žáci mají za úkol vymyslet hesla, kterými by sami regulovali své divácké návyky. Pokud jste zařadili do výuky předcházející pracovní listy tohoto balíčku, bude se jednat vlastně o upevnění a systematizaci učiva.



Dokážete navrhnout zásady, kterými byste se měli při sledování televize řídit?



Pracovní list navrhuje tři okruhy těchto zásad, žáci je však mohou v případě zájmu rozšířit.

1. Výběr programu

Sledování by nemělo být náhodné, divák by měl být v pozici, kdy sám rozhoduje o sledovaném programu, ne že náhodně konzumuje to, co mu je právě nabízeno.

2. Stanovení si doby sledování

Je třeba si stanovit čas a délku sledování programů v rámci dalšího denního programu a aktivit, jedná se o dodržování zdravotních zásad a schopnost seberegulace (viz tento PL a PL1 Značení počítačových her).

3. Respektování diváckých omezení

Měli bychom mít na paměti, že dodržování diváckých limitů je věc, která nás má uchránit před nepříjemnými zážitky, sledování nevhodných pořadů není projevem odvahy a hrdinství, i když to tak možná spolužáci prezentují. Záchranou brzdou má být ovladač, který je třeba použít vždy, kdy nás pořad začíná nudit, nebo nás děsí, či je jinak nepříjemný. Schopnost vypnout v pravý čas televizi je znakem větší vnitřní síly a vůle, než takové sledování strašidelných příběhů.

KROK č. 5 Tajenka

Posledním úkolem pracovního listu je řešení jednoduché doplňovačky. Žáci samostatně doplní chybějící hlásky, vyjde jim tak tajemka.



Dokážeš vyluštit následující tajemku?



Řešení: OVLADAČ

KROK č. 6 Závěrečná reflexe

Ačkoliv televizní přístroj má ovladač, kterým se ovládá, ovladač řídí vždy ruka a především hlava diváka. Ovladač není losovací zařízení, které náhodně předkládá možnosti zábavy. Rozumný divák ví, že televizi doopravdy ovládá, pokud ji zapíná a vypíná v předem stanovený čas a přesně volí vybraný program.

Televizní hrdinové

ČÍSLO MATERIÁLU:	PL 5 Televizní hrdinové
AUTOR:	Mgr. Josef Makoč
KLÍČOVÁ AKTIVITA:	kritické vnímání mediálního sdělení, práce s pracovním listem, řízená diskuze
CÍLE:	vést žáky ke kritickému vnímání a posuzování televizních pořadů a chování postav
ČASOVÁ DOTACE:	1 vyučovací hodina (45 minut)
POMŮCKY:	Pracovní list PL 5 Televizní hrdinové video ukázky AV Tom a Jerry, AV Itchy a Scratchy, psací potřeby
KLÍČOVÉ POJMY:	televizní animovaný pořad, obrázkový scénář, zobrazení násilí v televizi?

POPIS ČINNOSTI:

Žáci zhlédnou video ukázkou, kterou kriticky zhodnotí pomocí pracovního listu, a zpracují fragmenty obrázkového scénáře s alternativním průběhem děje.

Promítněte žákům krátký animovaný film s kocourem Tomem a myšákem Jerryem. Epizoda se jmenuje Mléčný brácha (Milky Waif, jedná se o slovní hříčku, doslovný překlad je mléčný nalezenec). Tento materiál je označen jako AV Tom a Jerry a je uložen ve složce F3 Audio a video na vašem CD.

Jedná se o ukázkový díl americké animované série pro děti, která začala vnikat již ve 40. letech minulého století.

Ukázkový příběh má jednoduchý děj. Jerry nalezne před svým prahem malého opuštěného myšáka Hryzáleka, který má zvýšenou potřebu konzumace mléka. Mléko má pochopitelně v držení kocour. To otevírá prostor pro sérii honiček a soubojů, ve kterých všichni tři hrdinové prokazují maximální vynalézavost v tom, jak tomu druhému způsobit bolest. Zvítězí pochopitelně dvě malé roztomilé myši, zlý kocour je poražen a musí se vzdát svého mléka.

Dětem je příběh představován jako komedie se spravedlivým koncem, ale ve skutečnosti se jim podsouvají zcela pokřivené modely chování, a proto je smyslem další práce navést žáky pod první plán příběhu.

Tvůrci staví příběh na klíše o vítězství slabšího nad silnějším. Souboj vyhrávají malé myši svým důvtipem a pevnou vůlí. Snímek však obsahuje celou řadu momentů, které obrací roli pachatele a poškozeného, a v malých divácích tak může lehce zanechat dojem, že sobeckým a neomaleným chováním se mohou v životě snadněji domoci svého.

KROK č. 1 Promítnutí snímku

Promítněte žákům krátký animovaný film. Během projekce se zdržte komentářů k ději, a také nechte žáky projevit své emoce. Zbytečně je nenapomínejte, ačkoliv nebudete třeba s některými reakcemi souhlasit, neboť to je náplní následné reflexe, která povede ke změně postoje.

KROK č. 2 Označení kladného hrdiny příběhu

V první části mají žáci za úkol vyjádřit své sympatie k některé z postav. Ať už zvolí kohokoliv, trvejte na tom, aby svoje rozhodnutí jasně zdůvodnili.



Komu jsi ve filmu fandil/a, kdo ti přišel sympatický a proč?



Odpovědi se budou různit, musí však obsahovat zdůvodnění. Nespokojte se s pouhým hodnocením např.: líbí, nelíbí, fandil, nefandil, hodný, zlý apod.

Líbil se mi Jerry, protože je odvážný a vynalézavý.

Líbil se mi Tom, protože plní své úkoly, tedy poctivě chytá myši.

Líbil se mi Hryzálek, protože byl nebojácný, hned se zabydlel v novém domově a nesháněl maminku.

Po této aktivitě pokračujte úkolem určit kladného hrdinu příběhu. To nebude snadné, protože všechny postavy příběhu se dopouštějí chování, které nemůžeme tolerovat nebo omlouvat.



Koho považuješ za kladného hrdinu příběhu a proč?



Žáci mohou jmenovat jakoukoli postavu, opět dbejte na zdůvodnění. Nejvýraznější nápady můžete zapisovat.

Za kladného hrdinu se nedá označit žádná z postav. Každá se totiž dopustí něčeho, co nemůžeme schvalovat. I když se jedná o nadsázku a všichni víme, že takto se chovat nemůžeme, film je svými kreslenými postavkami lákavý i pro tak malé děti, které tomu ještě nemohou rozumět.

U každé postavy nyní přesně označte, proč ji nemůžeme nazvat kladným hrdinou.

Jerry – nepoužíval násilí jen v sebeobraně, ale donutil silou Toma vzdát se něčeho, co bylo jeho. Zbil Toma, když potrestal malého Hryzáka za krádež.

Tom – ačkoliv vlastně jen bránil něco, co bylo jeho, činil tak zbytečně agresivně.

Hryzálek – byl neposlušný a neukázněný.

Nyní se pokuste odhalit, co se žákům na chování hrdinů ve filmu líbilo.



Co se ti na chování hrdinů ve filmu líbilo?



V tuto chvíli již žáci nebudou obdivovat bojovné kousky postav, ale pokud někteří stále ano, navedte je, že by se sami mohli ocitnout v podobné situaci, kdy je někdo hrubou silou bude kráťat na právech.

Na chování postav můžeme vlastně ocenit jen to, že se Jerry ujal opuštěného myšáka a snažil se o něj postarat.

KROK č. 3

Návrh obrázkového scénáře

Obrázkový scénář se používá pro jasné a rychlé vysvětlení záměru autora o podobě výsledného díla. Obsahuje obrazovou zkratku toho, co má být vidět na záběru, a také to, co se bude v záběru říkat.

Úkolem žáků je vymyslet části scénáře, vybrané klíčové momenty děje. Příběh vychází ze stejné situace, ale neměl by se změnit v nelítostný boj. Myš se dokáže postarat o svého nového svěřence a zvládne to nenásilnou cestou.

KROK č. 4

Závěrečná reflexe

Při sledování filmu jsme se měli pobavit důvtipem postav, se kterým vymýšlejí způsoby jak si ublížit. I když se má jednat o nadsázku, nemůžeme zapomínat na to, že násilí jako způsob řešení konfliktů je nepřijatelné. Ve skutečnosti je úloha hrdinů vlastně opačná. Myš je škůdce v domácnosti, který se přizivuje, v minulosti mohl zničit celou úrodu či přenášel nemoci. Kocour je držen v domě právě proto, aby před ní chránil majetek majitele. Surovost, která je dětem překládána v televizních programech a samotné postavy Toma a Jerryho, paroduje současný americký seriál Simsonovi, ve kterém se náctileté děti baví televizním pořadem „Show Itchyho a Scratchyho“, kde pro brutální násilí už nemá další děj nebo zápletka místo, dětským divákům to však nevadí a dobře se baví.

Upozorněte žáky, že chování animovaných postav, ale i postav v hraných filmech nikdy nemůžeme napodobovat. Výkony filmových hrdinů jsou značně zkreslené. V animovaných seriálech se mohou tvůrci bránit tím, že se jedná o nadsázku, ale dětem se jako reálné prezentují výkony lidských herců, které byly složitě vytvořeny pomocí trikových záběrů, dnes už i počítačové animace, a ve spolupráci se speciálně trénovanými kaskadéry. Hrdina tak přežije pád z desátého patra, těžkou havárii, opakované údery do hlavy, vyhýbá se kulkám apod. Dítě si neuvědomí, že herec ve skutečnosti spadl do měkké podložky, nebo ho udeřili židlí z papíru. Ale spolužák bude případný úder bolet doopravdy.

Nejlepší zábava?

ČÍSLO MATERIÁLU:	PL 6 Nejlepší zábava?
AUTOR:	Mgr. Josef Makoč
KLÍČOVÁ AKTIVITA:	hodnocení, diskuze, hraní rolí, skupinová / individuální práce s pracovním listem
CÍLE:	utřídit si informace získané ve výukovém balíčku, dát je do souvislostí, získat kritický odstup od světa mediální zábavy
ČASOVÁ DOTACE:	1 vyučovací hodina (45 minut)
POMŮCKY:	Pracovní list PL 6 Nejlepší zábava, makety sluchátek, psací potřeby
KLÍČOVÉ POJMY:	volný čas, zábava, média, komunikační média, masová média, omezení

POPIS ČINNOSTI:

Žáci provedou ve čtyřech kategoriích hodnocení svého vztahu k médiím. Vyzkouší si rolovou hru a budou diskutovat o významu zábavy, mediální zábavy a jejich rizicích.

KROK č. 1 Co je to zábava

Pro práci s pracovním listem je nejprve potřeba, aby si žáci ujasnili význam termínů, se kterými budete dále pracovat. Prvním z nich je slovo „zábava“. Společným úkolem žáků bude vytvořit vlastní formulaci pojmu zábava. Rozdělte tabuli na dvě poloviny. Na jednu polovinu budou žáci zapisovat, co je pro ně zábava, na druhou pak, co pro ně zábava není. Aktivitu můžete organizovat jako práci dvojic, nebo skupin. Vyvolávat tedy můžete vždy dvojice, ze které jeden žák píše činnost, kterou považuje za zábavu, a druhý opak. Nebo si každá skupina připraví několik příkladů, které potom zvolený mluvčí zapíše na tabuli.

Po chvíli aktivitu přerušte a společně si prohlédněte návrhy. Zeptejte se žáků, zda-li jsou spokojeni, zda nechtějí něco doplnit či přesunout. Může se stát, že činnost, kterou někdo pokládá za zábavu, jiný vnímá jako nepříjemnou povinnost. Pokud k takové situaci dojde, bude to vítaná příležitost k další diskusi.

Nyní se pokuste nalézt společné znaky zapsaných činností.



Co je to zábava?



Zábava je činnost, při které dochází k uvolnění, máme z ní radost, je opakem povinností a práce. Zábava bývá někdy ztotožňována se hrou. Důležitým znakem je i to, že co je pro někoho zábava, pro druhého může být nepříjemnou povinností a obráceně.



Dají se činnosti, které jste označili jako zábavné, ještě nějak rozdělit? Náповědou vám může být vaše role při této činnosti.



Jedna skupina je zábava, při níž jsem pasivní, nechávám se bavit. Druhá skupina jsou činnosti, při nichž jsem aktivní, zábavu vymýšlím a spoluvytvářím.

Protože se budete dále zabývat mediální zábavou, musí si žáci uvědomit, že v tomto případě pro ně už někdo zábavu vymyslel a oni ji vlastně pouze přijímají bez možnosti ovlivnit její průběh. Proto je důležité si umět dobře vybrat.

KROK č. 2 Volný čas

Zábavu realizujeme ve svém volném čase. Opět se společně pokuste odhalit význam spojení „volný čas“.

Zapište i toto spojení na tabuli. Vyzvěte žáky, aby se pokusili vyjádřit význam bez použití slov, pomocí pantomimy. Žáci budou nejspíše předvádět aktivity, které zaznamenali na tabuli v předchozím kroku. To jim můžete nejprve umožnit. Žáci předvedou několik výstupů, ve kterých můžete určovat, zda se jedná o pasivní nebo aktivní zábavu, což bude nejspíše jasně patrné. Následně však přistupte k pokusům o vyjádření abstraktních slov „volný“ a „čas“.



Co je to volný čas? K čemu je určen?



Volný čas je doba, ve které nemáme žádné povinnosti, můžeme ho věnovat sobě. Je to čas, ve kterém můžeme provozovat aktivity, které nás baví, jsou pro nás zábavou. Protože volného času nemáme neomezeně, je potřeba se s ním naučit hospodařit a využívat ho s rozmyslem. Už staří myslitelé říkali, že volný čas nemá nic společného s nudou a nicneděláním.

KROK č. 3

Co je to médium, komunikační médium, masové médium

Posledním a nejsložitějším termínem, jehož význam je třeba upevnit hned v úvodu, je pojem „médium“. Toto slovo má několik významů. Je možné, že už ho žáci slyšeli. Aktivitu uveďte jako hádanku.



Ať se postupně postaví ten, kdo si myslí, že médium je něco, co je spojeno s osobou, zvířaty, nebo věcmi?



Pravdu mají v podstatě všichni. Médium je slovo původem latinské, které znamená prostředek nebo prostředník. Může to být citlivá osoba, která zprostředkovává kontakt se světem duchů. Žáci tento pojem možná znají z filmů nebo četby.

Ve světě zvířat se používá termínu médium pro živnou půdu, na které rostou v laboratorních podmínkách mikroorganismy.

Komunikační médium je věc, zařízení, které umožňuje komunikaci na velkou vzdálenost. Český výraz je sdělovací prostředek. Patří sem např. telefon, fax, dopis, elektronická pošta.

Masové médium, tedy hromadný sdělovací prostředek je především televize, rozhlas, noviny, internet.



Máte ve škole nějaké médium?



Ve třídě můžete mít jistě i nějakou senzitivní osobu, která má zálibení ve spiritismu, ale především televizor, rádio, školní rozhlas, mobilní telefon, počítač s připojením na síť internet. To jsou příklady elektronických médií.

Dále pak časopisy a knihy, plakáty, letáčky. To jsou příklady tištěných médií.

Ve škole nalezneme i čisticí prostředky, před školou stojí zastávka dopravních prostředků, škola sama je pak vzdělávacím prostředkem.

KROK č. 4

Média a zábava

Média – sdělovací prostředky nám slouží k práci, jako zdroj informací, ale také jako zdroj zábavy. Nyní rozdejte žákům pracovní list PL 6 Nejlepší zábava?. Žáci budou ve čtyřech kategoriích hodnotit zábavu, kterou jim mohou sdělovací prostředky nabídnout. Jedná se o srovnávání kina, televize, počítače a knihy. Cílem práce je, aby si žáci utřídili informace získané v tomto výukovém balíčku a dali je do souvislostí. Poskytnete jim tak možnost lépe řídit svůj čas strávený ve společnosti médií.

Dejte žákům čas k provedení hodnocení. Poradte jim, že jedna vybarvená hvězdička znamená málo, pět hvězdiček velmi.



Jak často se věnuji této zábavě?



Otázka směřující na oblíbenost sdělovacího prostředku. Hlasováním zjistíte nejoblíbenější médium. Můžete vyzvat několik žáků, aby svou volbu ostatním zdůvodnili. Následně se společně zamyslete, proč tomu je právě tak.

Nejoblíbenějším bude zřejmě počítač, protože umožňuje všestranné použití a může nahrazovat ostatní média.



Kolik peněz mě tato zábava stojí?



I finanční stránka zábavy je důležitá. Ačkoliv žáci sami nevydělávají peníze, díky darům již mnozí s určitými částkami hospodaří. Mají své sny a přání a na nejrůznější věci si šetří. Díky rychlému vývoji v oblasti elektroniky a tlaku, který vyvíjejí na spotřebitele výrobci, se možná někteří dostali do stresové situace nenaplněné touhy. Přejí si nový mobilní telefon s větším displejem, notebook namísto staršího počítače, bezdrátovou klávesnici apod. Musí si ale uvědomit, že každá věc má svou užitnou hodnotu a není nutné chtít ji neustále měnit za nejnovější produkt. Ačkoliv se výrobce snaží tvrdit opak, může být starší výrobek dokonce kvalitnější a nabízet srovnatelné funkce. Klávesnice vždy bude plnit úlohu pouze klávesnice, ať bude provedena v módních barvách a designu, nebo úplně standardní.

? Proč myslíte, že někteří výrobci a prodejci nejrůznějšího zboží nabízejí při prodeji nové věci vrácení určité části peněz za vaši použitou věc? Myslíte, že jim jde o ochranu životního prostředí, např. o recyklaci starých výrobků?

▶ Jedná se o obchodní trik. Zákazník se nechá nalákat ke koupi i v případě, že novou věc nutně nepotřebuje, protože mu ta jeho ještě slouží. Aby si to sám mohl lépe zdůvodnit, využije této nabídky s pocitem, že původní věc dobře zhodnotil. Zákazník své zboží navíc raději pořídí u prodejce, který mu tuto možnost nabízí. Jde tedy především o přilákání zákazníků, podporu zvýšené spotřeby věcí a boj s konkurencí.

Žáci si musí uvědomit, že každá vyrobená věc představuje určitou zátěž pro životní prostředí. K její výrobě byla potřeba energie a materiál. Výrobek se musel k zákazníkovi dopravit, a to často na obrovskou vzdálenost. Pokud je věc stále funkční, je neohospodárné a nešetné ji odložit a chtít novou, protože i recyklace je náročná, a to platí dvojnásob u elektroodpadu. To je velký rozdíl v chování lidí dříve a dnes. Dříve lidé používali věc, dokud byla funkční, snažili se ji opravovat a maximálně využít její hodnotu. Dnes se lidé rádi nechávají přesvědčovat o nutnosti sledovat trendy a spíše než účel, sledují módnost věci. Z hlediska trvale udržitelného života na zemi je to poměrně sobecké a krátkozraké.

Jak velmi moudře napsal francouzský prozaik, autor slavného Malého prince, Saint – Exupéry: „Nežij z věcí, nýbrž z jejich smyslu.“ Nechte žáky, aby vám tento výrok vysvětlili. Žáci se mohou poradit ve dvojicích v lavici.

? Dokážete svými slovy vysvětlit tuto myšlenku?

▶ Není možné posuzovat věci podle toho, jak vypadají, ale k čemu jsou dobré, k čemu slouží. Vzpomeňte na pohádku Sůl nad zlato. Bez obyčejné soli se nikdo nemohl dobře najíst, ani král, který měl plnou truhlici pokladů a peněz. A to je i celý princip trvale udržitelného rozvoje. Nechtít víc, než je opravdu potřeba.

Žáci často si často myslí, že zábava u televize a počítače je vlastně zadarmo. Ví, že spotřebiče museli zaplatit rodiče, ale už nevnímají to, že další peníze stojí elektrická energie a poplatky za televizní vysílání a internet. Navíc soukromé televizní stanice žijí především z peněz získaných prodejem vysílacího času, ve kterém uvádějí reklamy. Divák tak musí vedle svého oblíbeného pořadu sledovat nedobrovolně i reklamní bloky, kterými jsou pořady přerušovány. Pod vlivem reklamy pak nevědomky utrácí peníze.

? Jak moc provozují tuto zábavu s přáteli?

▶ Tato kategorie je zaměřena na možnost společenského vyžití. Člověk je společenský tvor, avšak v souvislosti s rozvojem mediálního průmyslu a technologií můžeme pozorovat určité změny v chování lidí. Média přinesla do našeho života možnost spolu komunikovat na dálku a nepřímo.

Také k zábavě, kterou nám dnes nabízí média, nutně přítomnost partnera nepotřebujeme. Na televizi se můžeme dívat sami. Ve světě počítačových komunit se můžeme přátelit se stovkami lidí, se kterými se nikdy nepotkáme.

Je dobře, že máme možnost využívat prostředků komunikace na dálku, někdy je to opravdu potřeba. Vyzvěte žáky, aby určili takové případy.

Sami provozovatelé médií rádi argumentují tím, že spojují a sblížují lidi. Je to pravda? Pokuste se o krátkou aktivitu. Vyzvěte žáky, aby předvedli ukázkou telefonického rozhovoru.

Vyzvěte dvojici dobrovolníků, kteří budou představovat volající. Žáci si vezmou do ruky sluchátka, která jsou součástí balíčku a otočí se k sobě zády. Oznamte jim, že jeden z nich právě se právě rozhodl uspořádat pro kamaráda narozeninovou oslavu, a to pomocí telefonu. Dal tomuto způsobu přednost před osobní návštěvou. Nechte žáky provést telefonický rozhovor.

Následuje reflexe, při níž se obou účastníků ptejte, jaké měli pocity. Zda jim tento způsob oslavy připadal dostatečně zábavný a zda by si takovou oslavu přáli. Do diskuze zapojte i ostatní žáky, kteří do této chvíle plnili úlohu diváků.

Setkávání a společné činnosti jsou základem přátelství. Pokud jsme schopni společně vytvářet zážitky a prožívat je, kamarádíme spolu. Pokud si o nich pouze povídáme, nebo máme každý jiné, hrozí nebezpečí, že naše přátelství bude povrchní a bezcenné.

Aktivitu můžete obměňovat a využít i v jiných předmětech pro nácvik komunikačních dovedností. Téma může být závažnější – přivolání pomoci lékaře, hasičů, policie, objednání taxi pro nemocnou babičku, volání na stanici pro zraněné živočichy, kde oznámíte nález zraněného zvířete apod. Pokud by pro žáky byla situace náročná, může být jedním z volajících vyučující. V tuto chvíli se ocitne v jiné roli, než na jakou jsou žáci zvyklí, a to přináší řadu prospěšných momentů k prohloubení vzájemného vztahu.



Jak moc mi rodiče tuto zábavu schvalují?



Rodiče nemohou hlídat své děti na každém kroku a každou minutu. Stejně jako při pohybu v dopravním provozu, musí žáci získat určité návyky i ve světě médií. Žáci jsou v některých případech o světě informačních a komunikačních technologií, jejich využití i zneužití, možná lépe informováni, než jejich rodiče. Někdy mají rodiče i zkreslené názory, nebo jsou dokonce lhotejní.

Tato kategorie vlastně shrnuje předchozí práci. Žáci by již měli mít určité povědomí o problematice možného ohrožení ze strany médií.

V reflexi nechte žáky porovnat první a čtvrté provedené hodnocení. Jak moc se liší představy rodičů a jejich vlastní? Pokud tam rozdíl není, jedná se o ideální stav. Rozdíl ale objevíte.

Na základě předchozí práce vyzvěte žáky k uznání toho, v čem mají rodiče ve svých představách a omezování případně pravdu, v čem se případně mýlí. Protože se žákům již dostalo množství informací, nebudou tak radikální. Přesto je však nenuťte do veřejných přiznání a sypání si popela na hlavu, na druhé straně pak obviňování a očerňování. Použijte odlehčenou formu a položte jim otázky typu:



Proč se asi rodiče o to, co děláš, zajímají?

Nabízí ti rodiče alkohol a cigarety? Proč ne?

Jak to vyřešíš, pokud ti rodič zakáže počítačovou hru nebo televizní pořad, který tě hodně baví a o kterém si myslíš, že ti něco přináší?

Dá se s některými rodičovskými zákazy souhlasit? Proč?

Jak bys v roli rodiče omezení vyřešil/a ty?

Co asi budou hrát tvoje děti? Jak bude vypadat počítač? Co bude asi největším ohrožením v budoucnosti?



Poradte dětem, že starost rodičů spojená se zákazy a příkazy je projevem lásky. Své případné neshody, ať je to pro dospívající sebenáročnější, musí řešit komunikací a dodržováním pravidel. Pokud má žák připravené rozumné argumenty, kterými dokáže svou informovanost, a prokáže i zodpovědnost tím, že dodržuje vzájemné dohody, má jistě šanci časem dosáhnout i rodičů ústupků.

Nejvíce nespokojení žáci, kteří jsou přesvědčeni o bezpráví a zbytečnosti zákazů, nechť vyzvou rodiče k účasti na své zábavě, ať je to hra nebo televizní program. Možná je to cesta k narovnání určitých problémů a objevení nového rozměru zábavy, která nyní nebude už jen s médii.

Metodický materiál k hmotným pomůckám

ČÍSLO MATERIÁLU:	MT 9 Metodický materiál k hmotným pomůckám
AUTOR:	Mgr. Josef Makoč
KLÍČOVÁ AKTIVITA:	skupinová práce, hra, diskuze, reflexe
CÍLE:	nechat žáky prožít zkušenost se dvěma typy her, tyto zkušenosti porovnat a vyjádřit
ČASOVÁ DOTACE:	15–30 minut
POMŮCKY:	digitální hra, hra Twister
KLÍČOVÉ POJMY:	hra, individuální zábava, společná zábava

POPIS ČINNOSTI:

Žáci si společně vyzkouší dva různé typy her. Zhodnotí jejich průběh a jejich využitelnost z hlediska individuální a společné zábavy.

Tuto aktivitu lze zařadit jako doplněk ke kterékoli části výukového balíčku, nejlépe pak k práci s pracovním listem PL 6, nebo zcela samostatně.

KROK č. 1 Volba hry

Rozdělte třídu na přibližně stejně početné poloviny. Oznamte žákům, že si zahrají dvě hry. Jedna z nich je hrou elektronickou, druhá je pak společenská hra.

Žáci budou mít spíše zájem o moderní, elektronickou hru. Uklidněte je, že budou mít možnost vyzkoušet si hry obě, a proto volbu pořadí zkoušené hry proveďte jakýmkoliv losováním.

KROK č. 2 Zahájení her

Následně předáte každé ze skupin pomůcku. Vysvětlíte pravidla a necháte žáky hrát. Sami budete v roli pozorovatele.

Skupina mající digitální hru se bude muset dohodnout především na organizaci, s jakou budou hru využívat. Hrát může vždy jeden hráč, ostatní budou nuceni nečinně přihlížet. Korigovat práci této skupiny bude náročnější, avšak dejte žákům prostor pro prožití určitého rozčarování.

Druhá skupina se bude věnovat společenské pohybové hře, které se budou moci zúčastnit všichni, a poskytnete jim společnou zábavu.

Po předem jasně stanovené době dojde k vystřídání aktivit.

KROK č. 3 Reflexe

Jakmile vyprší stanovená doba, kterou jste aktivitě určili, proveďte se žáky reflexi. Vyzvěte několik žáků, aby svými slovy popsali situace, ve kterých se ocitli. Na tyto výpovědi nebudou ostatní nijak reagovat.

Následně přistupte k otázkám, ve kterých zjišťujete konkrétní informace, o kterých pak můžete společně diskutovat.



Jaké hře jste chtěli dát zpočátku přednost a proč?

Jaká hra vám připadala zajímavější na konci? Proč tomu tak bylo?

Jaký je mezi hrami největší rozdíl?

Jsou obě hry využitelné bez omezení?

Dokážete porovnat pocity z obou her?

Za jakých okolností bys dal té či oné hře přednost?
Která hra je šetrnější k životnímu prostředí a proč?

- ▶ Lákavá digitální hra umožňuje pouze jednostranné využití a hra má vždy velmi podobný průběh. Hraje ji pouze jediný hráč. Společenská hra nabízí nejrůznější herní varianty, její průběh se mění podle zapojených hráčů, kteří jsou v neustálé interakci.

Hru pro jednotlivce lze úspěšně využít, pokud nemáme možnost trávit čas s někým druhým. Pokud tomu tak je, měli bychom hledat spíše společnou zábavu, než se každý sám, byť v jedné místnosti, věnovat individuální činnosti.

Společenská hra je připravená k použití bez omezení, nepotřebujeme k ní doplňky, jako třeba baterie. Hra se nám nerozbije, a pokud ano, můžeme její části lehce nahradit. Pokud se rozbije digitální hra, neměli bychom ji vyhazovat do běžného odpadu, ale donést na místo, kde se vybírá nebezpečný odpad, nebo použité elektrické spotřebiče.