

Iva Zadražilová

---

## MEDIA LITERACY: NEW AGENDAS IN COMMUNICATION

---

### **Recenze knihy**

TYNER, Kathleen. *Media Literacy: New Agendas in Communication*. 1st pub. New York: Routledge, 2010. 243 s. ISBN 978-0-415-87221-8.

Editorka publikace „Media Literacy: New Agendas in Communication“, profesorka Kathleen Tyner, pracuje jako odborná asistentka Katedry komunikací na Texaské univerzitě v Austinu. Vede kurzy v oblasti nových médií a mediální gramotnosti. Současně se také zabývá výzkumem v této oblasti - speciálně se zaměřuje na hodnocení a rozvoj nových médií, mediální umění a STEM programy. Její působení zahrnuje i spolupráci na mezinárodních projektech. Je autorkou, spoluautorkou a editorkou řady knih, článků a učebních materiálů souvisejících s novými médii, včetně mediální gramotnosti a gramotnosti v digitálním světě.

Mediální gramotnost představuje pojem poměrně nový a jeho zařazení obecně pod informační vzdělávání či na stejnou úroveň zatím nebylo v odborných kruzích uspokojivě vyřešeno. Každopádně je to oblast, která se informačního vzdělávání a gramotnosti velmi úzce dotýká. Mediální gramotnost je dnes chápána jako nový druh sociální kompetence - život celé společnosti prostupují média, ať už ta tradiční (rozhlas, televize, film), nebo ta sociální či nová, která jsou zaměřena na komunikaci a interakci mezi lidmi (sociální sítě, blogy, interaktivní hry apod.). Je také nutné umět vyhodnotit, do jaké míry jsou média pomocníkem v chápání okolního světa. Zařazení mediální gramotnosti do vzdělávacího procesu by se mělo stát jednou z priorit i z hlediska informačního vzdělávání.

Předkládaná publikace se zabývá zapojením mediální výchovy (mediální gramotnosti) právě do oblasti výuky a vzdělávání - a to jak v klasických, tak i v neformálních výukových prostředích. Řeší mimo jiné otázku, jak se mediální výchova umí vypořádat s rychlým přílivem komunikačních prostředků a do jaké míry může mediální vzdělání pomoci pochopit možnosti komunikace, které dnešní doba nabízí.

Publikace je uvedena příspěvkem editorky a rozdělena do čtyř základních kapitol, z nichž každá obsahuje dva až tři příspěvky, rozdělené dle témat každé kapitoly. V úvodním příspěvku Kathleen Tyner upozorňuje na možnou rozdílnost a ne-

jednotnost terminologií. Termín „mediální gramotnost“ není v severoamerickém prostředí termínem novým a oproti evropskému chápání tohoto pojmu je zde tento pojem používán zejména ve vztahu k mediálnímu vzdělávání mládeže. Ve spojení s tradičními druhy gramotností může být chápání pojmu „mediální gramotnost“ velmi různé a variabilní a rozhodně zde existuje velký potenciál pro zapojení tohoto druhu gramotnosti na mnoha dalších úrovních. Je škoda, že ani tato publikace nepřináší uspokojivou odpověď na bližší vymezení tohoto tématu.

První kapitola knihy nese název „Literacy in Action: Media Literacy in Community-Based Settings“ a jsou v ní zařazeny dva příspěvky. První příspěvek řeší na skutečném příkladu situaci indických dětí, které díky zapojení do projektu s tématem mediální gramotnosti získají naději na lepší postavení ve společnosti než jejich vrstevníci, což v poměrně rigidním kastovním prostředí indické společnosti může znamenat velmi mnoho. K prostudování lze ovšem doporučit spíše příspěvek druhý (Digital Pathways to Learning Through Collaborative Media Production). Jsou zde popsány výsledky a evaluace dvouletého programu „Digital Pathways“. Jako mnohé další byl i tento mediální projekt navržen pro zapojení mladých lidí do oblasti médií a technologií. Studentům, kteří se tohoto programu zúčastnili, bylo umožněno například za pomoci videotechniky vytvořit vlastní film, jehož tvorbou si rozvíjeli své schopnosti jak ve vyprávění příběhů, tak ve využití technologií nutných k natočení filmu. Všechny aktivity související s produkcí filmu od počátečního plánování až po finální prezentaci byly navrženy s myšlenkou naučit studenty základům mediální gramotnosti.

Druhá kapitola „Views from the K-12 Classroom: Media Literacy in Formal Education“ nabízí také dva příspěvky, jejichž tématem je zařazení mediální výchovy do osnov formálního vzdělávání. Zkratka K-12 se používá hlavně v USA a označuje souhrn oblasti primárního a sekundárního vzdělávání. Oba příspěvky řeší podobná témata a zaměřují se přímo na analýzu rozhovorů buď s vyučujícími, kteří se mediální výchově věnují, nebo se žáky. Druhý příspěvek této kapitoly, „Thinking inside the Classroom“, předkládá názory studentů na oblast mediální výchovy. Je velmi zajímavé sledovat změnu pohledu studentů, kteří sami již mediální výchovou prošli a měli šanci v praxi využít teoretické znalosti, které jim byly prezentovány v předchozích lekcích.

Následující kapitola „The Next Generation: Media Literacy in Higher Education“ obsahuje články, které řeší zapojení mediální výchovy do výuky na vysokých školách a jsou zaměřeny více prakticky. Obzvláště příspěvek „Composing and Reflecting: Integrating Digital Video in Teacher Education“ je velmi přínosnou ukázkou možnosti, jak zapojit studenty do výuky. Prakticky a krok za krokem se zde popisuje vytvoření digitálního videozáznamu, kdy studenti v rámci anglického jazyka

měli za úkol v několika skupinkách zfilmovat předem vybrané básně. Příspěvek je provázen i obrázky z průběhu tvorby videa a jsou v něm zachyceny fotografie sekvencí některých částí filmu.

„A Safety net?“ je dalším článkem v této kapitole a můžeme ho označit za nejslabší článek z celé publikace. Poukazuje sice na fakt, že když se pro komunikaci mezi učitelem a žákem použijí elektronické komunikační služby, mohou se žáci více a bez zábran vyjádřit k určitému problému (např. rasismus), ale neřeší žádné využití či zapojení mediální gramotnosti.

Poslední, čtvrtá kapitola „Beyond the Classroom: Media Literacy in Virtual Environments“ je zřejmě nejzajímavější kapitolou celé publikace. Najdeme zde příspěvek s názvem „Media Literacy 2.0: Unique Characteristics of Video Games“, který názorně popisuje využití videoher ve vzdělávání na principu „Game-based learning“. Právě role nových médií ve vzdělávání se v budoucnosti zřejmě stane jednou z nejdůležitějších oblastí, kterým se bude mediální výchova věnovat. Využití videoher zde má edukativní charakter a tvůrci těchto aktivit předpokládají, že se děti vzdělávají jaksimimochodem při účasti ve hře, která je pro ně zábavná.

Další, velmi pozoruhodný článek nazvaný „Augmented Reality Gaming and Game Design as a New Literacy Practice“ je podrobným popisem skutečně zrealizované hry se zapojením prvků rozšířené reality. V tomto konkrétním případě se iniciátoři inspirovali určitou historickou událostí, která se v jejich městě odehrála. Během hry potom měli účastníci několik úkolů, jako například přečíst a zanalyzovat dostupné dokumenty z té doby, stanovit si základní otázky, dojet do místa určení, uskutečnit rozhovory, sepsat článek, na základě svého šetření stanovit nové otázky a provést další výzkum. Celou dobu byli v roli novináře, který se snaží o autentické zachycení této události. Celý průběh hry měl sloužit k identifikaci studenta s rolí novináře a sledovat určitou událost v historickém kontextu z perspektivy této role.

Všechny příspěvky jsou doplněny soupisem použité literatury a v indexu najdeme klíčová slova, díky kterým se dá v publikaci lépe vyhledávat.

*Iva Zadražilová*