

# Intenzivní formace v oblasti multimediálního vyučování ve vztahu k identitě a individualitě učitele i žáka. Možnosti inspirace..

## pojmy z kruhu promýšlení /

### MULTIMÉDIA

- obvyklé vysvětlení pojmu jako propojená média
- vyjdeme-li ze známé věty Marshalla McLuhana (jeden z prvních, kdo se pustil do analytické reflexe médií, počítaje v to i elektřinu, telefon atd.) „medium je poselství (zpráva)“ je na místě otázka, jaké je poselství multimédií
- L. Manoviche definuje principy (atributy) multimédií takto (v knize „Language of new media“):
  - 1/ numerická reprezentace
  - 2/ modularita
  - 3/ automatizace
  - 4/ variabilita
  - 5/ transkódování (převody kódu)
- tyto atributy jsou popisem spíše technologickým, funkčním
- za nejpodstatnější rys multimédií, který by snesl pojmenování „poselství“ tohoto media

### JEDINEČNOST

- každý člověk je jedinečný, díky tomu musí být i každý výukový proces jedinečný
- oproti tomu všechna systémová řešení (se snahou o vyčerpávající univerzalizmus pevné sady instrukcí) pracují s absurdní představou univerzálního žáka i univerzálního učitele
- není-li výuka jedinečná, mizí vůbec nutnost lidské účasti
- v tomto spočívá velké nebezpečí e-learningu (podobně jako jakékoliv automatizace) - unifikace adorující ne lidský proces výuky (neexistující individualita učitele, neexistující individualita žáka), ale systamtičnost výukového materiálu
- naše individualita je náš příběh, není neměnná, vnější popisy se mohou měnit (sociální role, charakter atd.)
- co tvoří její jádro je sám příběh jedince (analogie s románovou narací a příběhem postavy, která v průběhu děje projde mnoha proměnami - přesto zůstává „individualitou“)

*„Umění a člověk jsou synonyma a znamenají, že popíráme plnost světa (tak-bytí), že nejsme zvykoví živočichové, ale lidé, tedy umělci.“*

*(Vilém Flusser - esej „Zvyk jako hlavní estetické kritérium“)*

*„...takzvané 'já' je uzlovým bodem v síti dialogicky proudících informací a skladištěm procházejících informací (a to jak zděděných, tak do velmi značné části získaných) a v tomto uzlovém bodě vznikají nepředvídané, nepravděpodobné komputace, nové informace. Tyto nové informace se pocítují jako úmyslné, svobodně rozhodnuté, neboť každé 'já' je jedinečným uzlovým bodem a liší se od všech ostatních uzlových bodů v síti svým jedinečným postavením a informacemi, které jsou v něm uloženy. „*

*(Vilém FLusser - Do universa technických obrazů, str. 88)*

## INFORMACE

- informace = in-formace = intenzivní formace (dovnitř, do nás vstupující formování) - naprosté současné podcenění duševní hygieny
- ve vztahu k multimédiím a e-learningu - není primární otázka po technologických možnostech, ale možnosti in-formace: in-kontaminace, in-spekce, in-struktáž, in-filtrace, in-spirace, in-iciace (zcela jiné typy výuky - vztahu)
- tvoření in-formace - zásadní role motivací (role určenosti „kanálem“ viz. V. Flusser)
- nebezpečí, aby e-learning nebyl cílem sám pro sebe - tedy aby kanál předání nebyl důležitější, než samotné předání

*„Svoboda je v zásadě rozlišování mezi redundantním a skutečně informativním a svobodný je ten, kdo je k takovému rozlišování kompetentní.“*

*(Vilém Flusser - Do universa technických obrazů, str. 106)*

## NEURČITOST

- jakýkoliv pokus o systematizaci a úplnou algoritmizaci procesu učení nutně vylučuje náhodu (která má vždy tvořivou roli změny náhledu)
- náhoda jako tvořivé zastavení, nakopnutí - každopádně vždy jde o výzvu k novému (máme zde na mysli ne počítačově generovanou náhodu, ale náhodu vylývající ze vztahu mezi množstvím dopředu neodhadnutelných prvků)
- díky tomu samotná systematizace neumožňuje poznání druhého jakožto druhého ( a tedy jiného, než jsem já)

*„Současná forma společnosti vděčí za svůj vznik nedostatečnému a zčásti chybnému poznání povahy společnosti jakožto sítě mozlů. Masová kultura, nadvládu získávající kýč, úpadek společnosti do nudy, do entropie, jsou následky tohoto chybného zapojení. A proto se vlastní funkce společnosti „ducha“ obrací naruby: místo toho, aby vytvářela nepravděpodobné, dobrodružné, je dnešní společnost s to do ní ládované informace brzy vyčerpat. Je to hloupá společnost.“*

*(Vilém Flusser - Do universa technických obrazů, str. 89)*

## INTERAKTIVITA

- vzájemnost, akce probíhající mezi dvěma aktéry
- interaktivita algoritmizovaná - v zásadě vždy omezuje možnosti druhého ( v tomto případě učitelem omezený žák)...
- interaktivita by měla být svou podstatou otevřená - nelze ji tedy nikdy úplně algoritmizovat
- role tvořivosti jako procesu spojování lidských potencií

## INTERFACE

- Manovichův termín „human-computer interface“ (HCI) - otázka reprezentace versus kontroly, reprezentace versus simulace
- interface jako sdělení -- stejná data prezentovaná skrze jiný interface dávají zcela jiný význam (interface je podobně jako média sám sdělením)
- analogií může být například promluva, která zní zcela jinak řečená jiným člověkem (jinou tvář, která zde zastupuje interface)

# *z toho vyplývající opozice /*

## **1 / INSTRUKCE kontra TVOŘIVOST**

- instrukce v programování, v programovacím jazyce - dá se kdykoliv opakovat a je jasně logicky definovaná
- tvořivost proti tomu - nečekané setkání (do té doby nepravděpodobné) s potenciálně nekonečnou množinou možných variací, tvořivý akt nelze nikdy opakovat totožně
- je nutno znovu nadřadit lidský záměr instrukcím aparátu (každého programovatelného stroje) (viz. Flusser)
- jednou z možností je tvorba více možných cest pro různé uživatele
- tvořivost - Pokud máme za myšlení možnost objevit něco nového, čímž myslím alespoň (a to není rozhodně málo) převyprávět staré novým způsobem, jako skutečný tvořivý akt myslí, který má sílu podnítit další v pokračování, který může otevřít proces jejich hledání a nacházení.

## **2 / TVOŘIVOST kontra TVÁŘIVOST**

- tvořivost (od „tvořit“) ukazuje, že sdělení skrze jakékoliv médium, nemůže být nikdy kladeno na vyšší úroveň než samotný život
- potencialita člověka v přímém kontaktu je mnohem vyšší, než všechny nepřímé formy sdělení
- konečným cílem nemůže být dílo umělecké, ale **všelidský metaprojekt - proměna života na kvalitativně vyšší úroveň**
- tvořivost není výsadou pouze umělců, ale je alespoň latentně přítomna v každém živém člověku a měla by se projevat ve všech rovinách žití
- tvářivost (od „tvářit“ se) - je-li tvořivost spontánní, silná v činění, nikoliv však v sebe prezentaci, je tomu u kreativity naopak
- tvářivost nikdy není spontánní, vždy vychází ze snahy druhým dokázat, že existuje a patřičně zveličt svou míru
- je-li tvořivost aktem svobody, je kreativita aktem zaprodání se
- tvářivost vždy jen omílá dávno řečené (přičemž vyreparuje mizí podstatu řečeného), vytváří z bývalých fungujících znaků a symbolů, paznaky a roztržené symboly, které už k ničemu neodkazují, nebo právě jen k ničemu ve smyslu nicoty

## **3 / SYSTEMATIZACE kontra OTEVŘENOST**

- jakákoliv systematizace je omezením ! (vždy vymezuje množinu bodů a jejich možných vztahů
- je tedy reduktivní a anticipační - projektivní ve vztahu k modelu vnímatele...)
- např. stejný obor podat různým způsobem (nabídka variací podle příjemce)
- systematizací se příjemce (žák, posluchač) mění v zástupce šedé masy
- otevřená komunikace je vzájemným nasloucháním, vzájemným ovlivěním (tedy interakcí)
- metodika aplikací vylučujících neurčitost, náhodu se navrácí analogicky k Newtonově modelu pevného a vždy stejně definovaného vesmíru (vesmír jako parní stroj) oproti modelům 20. století (Einstein - teorie relativity, Heisenbergův princip neurčitosti a především „šipka času“ Ilji Prigogina)
- uzavřený (systematizovaný) výukový produkt znemožňuje participaci studenta - drží jej pouze v podřízené roli

## 4 / PROCES UČENÍ JAKO PREZENTACE DAT kontra UČENÍ JAKO VZTAH

- učení jako komunikace v čase
- učení jako proces pochoepní, jako celoživotní cesta
- nutnost pracovat se samotným procesem pochopení žáka - což se vždy odehrává nepřímou cestou a v čase
- specialitace a profesionalismus (fixace na vlastní profesi a její pohled na svět) ztěžují možnost porozumění (protože zužují rámec pohledu a vylučují jinou možnost)
- nutnost vzít v úvahu znak a metaforu
- viz. Lakoff, Johnson - pojetí metafory:

*„My jsme naproti tomu zjistili, že metafora prostupuje celý náš každodenní život, a to nejenom v jazyce, nýbrž i v myšlení a činnosti. Náš obyčejný pojmový systém, v jehož rámci jednak myslíme, jednak i jednáme, má v podstatě metaforickou povahu“*

*(Lakoff, Johnson - Metafory, kterými žijeme, str.15)*

*„Podstatou metafor je chápání a prožívání jednoho druhu věci z hlediska věci jiné“*

*(Lakoff, Johnson - Metafory, kterými žijeme, str.15)*

- experiencialismus jako model poznání a bytí:

*„Proces sebeporozumění je plynulé rozvíjení nových životních příběhů pro sebe samého. Ke zkušenostnímu (experincialistickému) postoji k procesu sebeporozumění patří: Rozvoj uvědomování si metafor, podle nichž žijeme, a uvědomování si toho, kdy vstupují do našeho běžného života a kdy nikoli. Získání zkušenosti, které mohou tvořit základnu pro alterantivní metafor. Vytvoření 'zkušenostní pružnosti'. Účast v nekončícím procesu nazírání vlastního života prizmatem nových alternativních metafor.“*

*(Lakoff, Johnson - Metafory, kterými žijeme, str.251)*

*„Žák není nad učitele ani sluha nad svého pána. Stačí, aby žák byl jako učitel a sluha jako jeho pán.“*

*(Evangelium sv. Matouše 10, 25)*

# *a závěrem /*

## **PRINCIPY OTEVŘENÝCH MOŽNOSTÍ INTERAKTIVNÍ VÝUKY**

- obousměrná interakce učitel- žák
- druhořadost technologií a finančních otázek - podstatná je vize a sdělení - k ní je nutné hledat adekvátní technologii, ne začínat technologií
- anti-systémová řešení - pro každý nový problém nové řešení
- cílem není bezchybný systém, ale jasné vědomí vyčerpaných možností výuky (zodpovědnost učitele i žáka)
- viz. projekt EduArt a jeho principy (procesualita, osobní portfolio poznatků, využití myšlenkových map jako způsobu záznamu jedinečné osobní strukturace poznatků)

## *myšlenkové zdroje /*

*Marshall McLuhan - Jak rozumět médiím*  
*Vilém Flusser - Do universa technických obrazů*  
*Lev Manovich - The Language of New Media*  
*Vilém Flusser - Moc obrazu (sborník esejů)*  
*George Lakoff, Mark Johnson - Metafory, kterými žijeme*  
*Jaroslav Vančát - Tvorba vizuálního zobrazení*