

**Masarykova univerzita**

Pedagogická fakulta

Seminář k úvodu do pedagogiky a základy pedagogického myšlení

Výchovné prostředky  
(seminární práce)

Vypracovali: Simona Tomková 173690  
Lucie Pavlíková 184138

Podzim 2005/06  
Vyučující: Mgr. Kateřina Vlčková  
29.10.2005

### Osnova:

1. Úvod
2. Masmédia
3. Druhy a funkce masmédií
4. Masmédia jako prostředek manipulace
5. Vliv médií na rozvoj osobnosti
6. Hra jako výchovný prostředek
7. Výhody her

### Použitá literatura:

Člověk-prostředí-výchova, Blahoslav Kraus, Věra Poláčková  
Vydalo: Paido: edice pedagogické literatury, Brno 2001

Základy pedagogiky. Vladimír Jůva

Vydalo: Paido: edice pedagogické literatury, Brno 2001

Hry a výchova k trvale udržitelnému rozvoji, Jan Činčera  
Vydalo: Brontosaurus, Praha 7 1996

## Výchovné prostředky

Výchova může působit jak **intencionálně** (přímo), tak **funkcionálně** (nepřímo). Základním prostředkem intencionální výchovy je vyučování. K němu přistupuje vliv pedagogicky adaptovaného prostředí, působení hromadných sdělovacích prostředků, dále výchovné působení práce, hry, umění a sportu a výchovný vliv sociální skupiny, v níž jedinec žije a působí.

### Výchovné prostředky máme například:

1. **vyučování** – výchovně-vzdělávací činnost, při které se rozvíjejí u žáků vědomosti, dovednosti a schopnosti a stimulují se jejich postoje ke skutečnosti. Vyučování se obvykle uskutečňuje ve speciální instituci (ve škole, v některých mimoškolních zařízeních, v ústavech pro další vzdělávání, atd.), a to za působení profesionálních pedagogických pracovníků (učitelů, lektorů, instruktorů).  
Vyučování může být individuální a hromadné.
2. **pedagogicky adaptované prostředí** – přírodní a společenské prostředí působí vždy na rozvoj jedince, ať již pozitivně nebo negativně.
3. **hromadné sdělovací prostředky** (masová komunikační média), jako je tisk, rozhlas, film a televize. Tyto prostředky, podmíněné rozvojem soudobé techniky, vychovávají jak intencionálně, tak funkcionálně.
4. **práce** – může být fyzická i duševní. Výchovné působení práce je tedy podmíněno jak tím, co v pracovním procesu vzniká, tak samotným pracovním prostředím a stupněm organizovanosti, racionalizace a efektivnosti pracovní činnosti.
5. **hra**
6. **umění** – umělecká díla a tvůrčí umělecké činnosti obohacují poznání, a to zvláště v oblasti společenské. Ovlivňují jeho estetickou citlivost (vkus) a rozvíjejí jeho tvořivost.
7. **sport a tělovýchovná aktivita** byli tradičně pojímány jako prostředky napomáhající rozvoji zdraví, fyzické zdatnosti a obratnosti, smyslu pro kolektiv i obecně morální a estetické kultivaci osobnosti.
8. **kolektiv**, tj. organizovaná skupina jedinců, která má jasný cíl své činnosti i vnitřní dělbu úkolů a funkcí. Výchovné působení kolektivu je dáno především jeho veřejným míněním, které usměrňuje názory i chování jednotlivých členů.

## HROMADNÉ SDĚLOVACÍ PROSTŘEDKY

Pojem vyjádřený souslovím hromadné sdělovací prostředky je totožný se slovem masová komunikační média-masmédia. Masmédia jsou sdělovací systémy, akty a prostředky, pomocí nichž jsou zprávy zakódované v těchto systémech předávány konzumentům-velkému, anonymnímu a heterogennímu souboru adresátů. Způsoby jakými mohou být sdělení předávána, mají nejrozmanitější podobu. Mluvenou řeč a hudbu přenáší rozhlas a televize, písemný záznam mluveného projevu, grafická sdělení (obrazem, fotografií) tisk a televize, vizuální akce nejrůznějšího druhu televize atd. Nejrychleji rozvíjející se hromadný sdělovací prostředek je internet. Jeho informační a vzdělávací možnosti jsou takřka neomezené a jeho využití mnohostranné.

### Základní druhy masmédií a jejich funkce

V průběhu dlouhého vývoje se vyčlenily dva druhy médií: masmédia tištěná (noviny, časopis, knihy apod.) a masmédia elektronická (rozhlas, televize, internet...). V současné době patří k nejrozšířenějšímu médiu rozhlas (statistiky uvádějí že 80% populace starších jak 10 let poslouchá rozhlas denně, a to v průměru kolem tří hodin). Přenos informací umožňují dva druhy prostředků: prostředky verbální (mluvená nebo psaná řeč) a nonverbální (mimořечové). V procesu informací můžeme sledovat určitou posloupnost jednotlivých fází: odesílatel (původce, autor informace, mluvčí, pisatel) - záměr sdělení - formulace sdělení - realizace sdělení - adresát (příjemce informace, posluchač, čtenář) - interpretace obsahu sdělení + záměr autora - reakce příjemce. V životě člověka plní masmédia celou řadu rozmanitých funkcí. Pochopitelně tak činí s rozdílnou intenzitou a rozdílnými důsledky. Funkce masmédií se projevují jako úkon, činnost určitého zaměření a významu. V intencích současné odborné literatury zabývající se masmediální tematikou vyčleňujeme čtyři základní funkce: funkce informativní, komunikativní, přesvědčovací a rekreativní.

A) informativní funkce: poskytování informací, dat a zpráv  
- funkce hodnotová: reprezentace duchovních hodnot  
- funkce hodnotící: hodnocení formou způsobem prezentace  
- funkce kognitivní: zprostředkovávání informací  
- funkce vzdělávací: rozšiřování oborů a kultivace osobnosti  
- funkce petrifikační: uchovávání obrazu světa a doby

B) komunikativní funkce: spojení a přenos sdělení, dorozumívání  
- funkce socializační: zprostředkování zkušeností, názorů a pocitů  
- funkce stimulační: podněcování senzibility, fantazie a imaginace  
- funkce kulturní: poznávání a přejímání hodnot a ideálů  
- funkce kompenzační: uspokojování potřeb osob

C) formativní funkce: utváření názorů a postojů adresátů

- funkce humanizační
- funkce výchovná
- funkce akulturační
- funkce estetická
- funkce magická
- funkce nefrustrační
- funkce manipulativní

D)rekreativní funkce: prostředek regenerace, odpočinku a zábavy

- funkce relaxační: navozování duševní rovnováhy
- funkce solitární: vyvolání pocitu sociálního osvobození a samoty
- funkce desolitární: zprostředkování kontaktu se světem
- funkce hédonistický: provokace a prezentace politiků
- funkce zábavná: zprostředkování odpočinku a zábavy

## Masmédia jako prostředek manipulace

Komunikační média se stala neodmyslitelnou součástí kultury. V USA, kde došlo nejdříve a nejsilněji k rozvoji, kritikové zdůrazňují etiku médií. Komunikační média nejsou sama o sobě antikulturní, ale kulturotvorná. Vždy byla prostředkem kulturního, estetického a uměleckého vzdělávání a výchovy i prostředkem intenzifikace estetického prožitku recipienta. Jestliže ještě před cca 20 lety sloužila mediální komunikace především interpersonálnímu styku, v současné době jsme svědky toho, že se stává jeho náhražkou. Média se.

1. zmnožují

2. typizují a technicky adaptují, aby mohla svoji působnost maximálně rozšířit: působení televize, rozhlasu atd.

3. sumují: medializovaná jsou méně složitá a méně atraktivní a působivá média. Média medializují jiná média a stále více se socializují.

Masová média (především rozhlas a televize) a nezodpovědnost tvůrců jejich programů ohrožují postoje a chování nejmladší generace (ale nejen ji). Všichni si uvědomujeme, že dochází v dnešní době k devalvaci hodnot a ke ztrátě mravní zodpovědnosti. Avšak méně si uvědomujeme, že jsme svědky otupování a deformování estetického citění a vkusu. Z hlediska oxilogického je ztráta etického citění a vědomí pro společenský vývoj stejně zhoubná jako ztráta citění a vědomí estetického.

Ztráta svědomí, otupený vkus a neprofesionalita představují podhoubí, na kterém pak vyrůstá arogance a agresivita. Zvláště agresivita se u nás dostává v míře vrchovaté. Masmédia se podílejí na utváření esteticky stylizovaného obrazu světa. Při koncipování zvláště zábavných programů usilují o intenzifikaci estetických podnětů a zážitků. Umění reprezentované vrcholnými díly tvůrců minulých generací se tak ztrácí pod nánošem masové mediální produkce, která divák šokuje svými pseudovědeckými a diskutabilními televizními seriály nebo videoklipy. V zábavných programech převažuje balast a kulturní odpad. Právem jsou pak média obviňována, že přispívají k zvestupu zločinnosti, násilí, korupce, morálního rozkladu a povrchnosti, že potlačují tvořivost, devastují estetické citění, vkus a kulturní povědomí diváků.

Lidská kultura je založena na stereotypch-tedy na opakování. Opakování je typickým znakem nedokonalého,limitovaného bytí. Televizní seriály i postmoderní virtuální realita jsou založeny na využívání stereotypů(láska, krása, sex, násilí a krev). Divák vstupuje do jejich uměleckých světů a vytváří si prostor pro vlastní identickou roli. Prakticky neomezená nabídka veškerého kulturního bohatství společnosti, kdy se kdokoli může stát jeho příjemcem, odkrývá nejzranitelnější a pedagogicky nejproblematictější místo masových médií. Z výsledků řady výzkumů je zřejmé, že telekomunikační rozhlasové a televizní společnosti si velmi zřetelně uvědomují, jak moc disponují a jak mohou doslova podle svých představ a svého záměru vytvářet mediální obraz společnosti.manipulativní charakter masmédií se projevuje naplno v reklamních šotech. Plodí novou realitu formovanou logem nebo sloganem společnosti. Dokáží ovlivnit a zasáhnout obec konzumní společnosti v masovém měřítku. Reklama se tak stává nástrojem masové manipulace

## Výchova a vliv masmédií na rozvoj osobnosti

Masmédia ovlivňují osobnost člověka komplexně a ve všech jeho společenských rolích. Míra tohoto ovlivňování je individuální. Masmédiím podléhají nejčastěji ti jedinci,kteří jsou na hranici sociální patologie,protože se častěji nacházejí v pásmu snížené intelektové kompetence a jsou na nižší morální a estetické úrovni.

Pedagogika na existenci masmédií a jejich působení reagovat musí. Její úsilí by mělo být zaměřeno na výchovu adresáta tak, aby důkladně a důvěrně poznal jeho specifické vlastnosti a možnosti a jeho vyjadřovací prostředky. Média spoluutvářejí duchovní svět a hodnotovou strukturu každého z nás. Děti a mládež přesvědčují o své nepostradatelnosti a jedinečnosti a ve svých důsledcích tak zvyšují jejich identitu.

Všichni recipienti jsou však současně ochuzováni o přímý styk s původcem nebo autorem zprávy.Distance mezi vysílačem a příjemcem se zvyšuje a jejich vzájemný vztah ztrácí lidský rozměr.

Podstata výchovy se však ani v této hektické době nemění. Výchova se snaží uchovat vše, co má hodnotu a stojí za to, aby bylo mladším generacím předáno a zabránilo se tak ztrátě paměti národa. Svět vyžaduje permanentní nápravu.

Socializační proces má charakter procesu celoživotního, v jehož průběhu si jedinec osvojuje formy chování a kulturu společnosti, ve které žije. Uskutečňuje se pomocí sociální komunikací a především sociálním učením.

Konkurenceschopnost masmédií je nesouměřitelná s množstvím intencionální výchovy realizované školou a jinými výchovnými institucemi. Masová média působí hlavně v procesu funkcionální výchovy, kde je jedinec ovlivňován prostředím, na jehož podmínky se datuje. Nezbyvá nám proto nic jiného než konstatovat, že možnosti účinné intervence pedagogiky do vztahu média-nedospělý jedinec jsou velmi problematické, značně omezené a většinou nepříliš účinné.

Pedagogové všech oborů mají povinnost působení těchto prostředků nejen sledovat a mapovat, ale musí se také snažit je ovlivňovat. Nemohou-li výrazně změnit skladbu nabídky, kterou média dětem předkládají, musí hledat nový algoritmus pedagogických strategií a snažit se ovlivnit alespoň výběr toho, co budou děti přijímat. Jako schůdné jsou dvě cesty:

Na té první by se měl učitel snažit oslabit negativní působení médií.

Na té druhé straně by se měl pokusit vzbudit i v kulturně a esteticky jinak formovaném jedinci touhu po elementárních, přirozených estetických aktivitách stimulovat jeho potřebu je poznat, procítit a intenzivně prožít. S takto koncipovanými záměry může pedagogika vstoupit do akce, ovšem nejen v rovině praktické, ale i v rovině teoretické. Jen tehdy má naději, že bude alespoň zčásti úspěšná.

## **Hra jako výchovný prostředek**

Pokud budeme hledat nejstarší metody učení a učení se, zákonitě se setkáme s pojmem hra. Často slyšíme, že hra je stará jako lidstvo samo. To je ale nepřesné. Hrou se dokonce učí mláďata živočichů, kteří na této planetě jsou mnohem déle než člověk. Hrou se přirozeně a nenásilně učí děti dříve, než je zasáhne jakékoliv strukturované a organizované pedagogické působení. Rovněž řada vzdělávacích koncepcí a přístupů uznává hru jako plnohodnotný a velice efektivní nástroj, používaný jako součást, ne jako pouhý doplněk a přívěšek vyučování. Hrou se dnes učí nejen děti – hry se používají při výcviku armády a policie, při tréninku manažerů i rozvoji specifických dovedností zaměstnanců a pracovníků mnoha oborů. V zahraničí jsou vzdělávací a tréninkové simulace a simulační hry žádaným, ceněným a často i drahým zbožím – některé hry uvedené v britském katalogu manažerských her stojí až 12000 britských liber.

### **Jaké výhody nám hry přinášejí.**

#### **Hry poskytují bezpečné prostředí pro učení.**

Nezávaznost, která je pro hry charakteristická, hráčům umožňuje riskovat, vybočit ze stereotypních řešení a hledat nezvyklé alternativy. Učení z chyb je často ve hře z emočního hlediska stejně intenzivní jako v realitě, ve hře ale chybu, která by v životě znamenala katastrofu, považujeme za přínosnou lekci. Hry poskytují rovněž citově bezpečné prostředí, napomáhající zapojení, otevřenosti a osobnímu rozvoji každého hráče.

#### **Poskytuje možnost opakovat a procvičovat situaci.**

Hra dává možnost zopakovat si situaci a šanci postupně se zlepšovat a napravovat vlastní chyby. Tanečnick se také neučí tančit účastí na soutěži, ale dlouhým tréninkem. Tajemství úspěchu často spočívá v opakování. Hry většinou poskytují mnohem větší příležitost k rozvoji dovedností a schopností užitečných v reálných situacích, než život sám.

### **Učí systémovému a abstraktnímu myšlení.**

Hry většinou umožňují hráčům projít všemi čtyřmi etapami Kobera cyklu učení prožitkem. V něm důležitou roli hraje výběr podstatných charakteristik prožité zkušenosti a formulace obecných naučení. Právě toto zobecnění a jeho začlenění do celkového obrazu reality je klíčovým momentem učení prožitkem a zároveň výborným cvičením systémového myšlení.

### **Hry napomáhají zaujmout hráče a zapojit je do učení.**

Je až s podivem, jak se studenti nejrůznějšího věku dokáží vžít do hry a angažovat se v ní. Míra zaujetí napomáhá překonávat pocit, že je člověk na učení starý i apriorní odpor k jakémukoliv pedagogickému ovlivňování. Toto zaujetí ovšem může mít i negativní stránky. Podvod a to, když někdo kazí hru, lidé ve hře snášejí stejně těžce jako v opravdovém životě.

### **Hry rozvíjí celou osobnost hráče.**

Jako každá komplexní metoda ve výchově, i hry mohou současně rozvíjet mnoho rozměrů Studentovy osobnosti. U her se hovoří o současném dosahování kognitivních a afektivních cílů, o současném rozvoji dovedností, postojů i znalostí. Stejná hra v sobě nese potenciál rozvíjet všechny tyto tři oblasti a důraz závisí pouze na cíli, který hrou chce pedagog dosáhnout.

### **Hry umožňují smysluplné zkratky v čase a prostoru.**

Hry nám umožňují prožít děje, které ve skutečnosti trvají celé dny, měsíce nebo roky na časové ploše vyučovací hodiny. Dovedou nás přenést do minulosti i do budoucnosti. Díky naší představivosti umí vytvořit iluze toho, že jsme na dalekém ostrově, na ředitelství velkého podniku, v kosmické lodi nebo v protiatomovém krytu po jaderné katastrofě, bez toho, abychom opustili třídu nebo místnost, kde probíhá náš seminář. Umožňují prožít exotické životní role, stejně tak jako umožňují se podívat na naše obvyklé role jinými očima. A většinou k tomu nepotřebujeme ani nákladné vybavení, ani nehrozí, že něco cenného poškodíme či zničíme. Hry tedy minimalizují náklady nejen finanční, ale i časové, vloženou energii a zdroje – při zachování maximálního přínosu.