

Čtenářský ekosystém: Instapaper

Instapaper¹ je jednou z aplikací, jejichž cílem je podporovat čtenářský ekosystém uživatele a to ve všech jeho dimensích práce s digitálním textem. Umožňuje pracovat s digitálním textem, ale také s dalším obsahem. Základní využití pracuje s tím, že na všech zařízeních, která uživatel používá (nebo ve webovém prohlížeči) má nainstalovaný Instapaper, do kterého si ukládá obsah, k jehož obsahu se chce později vracet. Pracuje také jako online aplikace.

Podobně jako u nástrojů, jako je Pocket, také zde je snaha integrovat organizaci textů se čtečkou a dalšími nástroji. Jednotlivé položky jsou do systému přidávány prostým kliknutím na tlačítko v prohlížeči nebo přímo vložením URL. Každou položku je pak možné dále editovat – vložit ji popisek, změnit název nebo vložit do vybrané složky. Díky tomu by měly být jednotlivé položky dobře organizovány a uživatel by měl mít možnost se k nim snadno vracet.

Jestliže je text již přečtený, lze ho archivovat. Systém tedy umožňuje pracovat také s množstvím přečteného obsahu a člověku umožňuje lépe reflektovat to, co je přečetl a má současně k dispozici seznam položek, které by přečíst měl.

Webová aplikace, ale také aplikace pro mobilní zařízení (mimo hodinek) obsahuje také čtečku. V té lze pracovat s poznámkami a zvýrazněním v článcích, což přibližuje digitální čtení tomu klasickému a tyto anotační záznamy lze prohledávat a archivovat. K takto spravovanému článku se lze tedy vracet. Další funkcí čtečky je, že odstraní menu, reklamy a další rušivé prvky a čtenář má tak k dispozici čistý, jen základním způsobem naformátovaný text, který lze bez rušení číst. Lze si také nastavit vlastní velikost sloupce pro čtení, preferované písmo a jeho velikost nebo barvu pozadí. Díky tomu by mělo být čtení na jednu stranu pohodlné a soustředěné, ale současně je možné ho doplňovat právě poznámkováním. Je škoda, že lze sdílet jen odkazy samotné a nikoli jejich doplnění o poznámky či zvýraznění.

Aplikace pro chytré hodinky funguje tak, že články, na které dochází upozornění například skrze Twitter nebo další podobné služby lze místo prostého smazání (nebo nutnosti je číst na obrazovce hodinek) přesunout do Instapaperu a v něm je dále zpracovat nebo číst. Díky tomu funguje jako důležitá součást ekosystému při organizaci informací.

Parametr	
Dostupnost	Aplikaci je možné použít na desktopech i v tabletech, případně v mobilních telefonech a na hodinkách. Každá verze má svá specifika, ale (až na hodinky, které umí jen odložené čtení), je nabídka funkcí podobná. Jde tedy o aplikaci s vysokou velmi dobrou dostupností.
Uživatelská přívětivost	Instapaper pracuje s konceptem minimalistického designu, takže snaha o pohodlné užívání služby je vysoká. Současně lze ale říci, že některé funkce (především ve webové verzi), mohou působit tak, že si na ně je třeba zvykat. Zprovoznění systému ve více aplikacích a jejich propojení je ale velmi snadné a nevyžaduje žádné specifické nastavení mimo přihlášení se.

¹ *Instapaper* [online]. 2017 [cit. 2017-11-28]. Dostupné z: <http://instapaper.com/>

Účty a registrace	Do aplikace je třeba se přihlásit vlastním e-mailem a heslem, případné přepínání uživatelů není podporováno, ale na webu je triviálně snadné. Přihlašování skrze sociální sítě zde není přítomné.
Bezpečnost	Aplikace je pravidelně aktualizovaná, webové rozhraní podporuje HTTPS. Současně data zde uložená nemají většinou primárně citlivý charakter. Není podporována dvoufázová autentizace ani E2E šifrování.
Limity využití	Aplikace nepodporuje tagy, což může vest k horší využitelnosti. Export dat je možný pouze přes služby, jako je IFTTT a je tedy vhodné ho řešit průběžně. V rámci anotací chybí některé funkce běžně dostupné u čteček eknih, jako jsou třeba záložky nebo pokročilejší statisticky čtenosti.
Cena	Aplikace je v základu bezplatná, nedávno se stala bezplatná také prémiová verze.
Výukové cíle a výstupy	Cílem aplikace je podporovat aktivní čtení a obecně práci se zajímavým obsahem v kontextu osobního informačního managementu. V tomto ohledu záleží na konkrétní práci s nástrojem, může ale zasahovat až do fáze syntézy a hodnocení.
Kvalita obsahu	Kvalita obsahu záleží na práci uživatele.
Vhodnost	Jde o zajímavý nástroj především pro středoškolské a vysokoškolské studenty, ale také pro uživatele mimo formální edukační systém.
Autenticita	Intapeper pracuje s konceptem osobního vzdělávacího prostředí, to znamená, že školní dovednosti jsou přímo propojené s informačním chováním uživatelů v jejich každodennosti.
Jazyková náročnost	Aplikace je k dispozici v angličtině, ale jazyková bariéra je zde minimální.
Digitální gramotnost	Aplikace rozvíjí schopnost kriticky pracovat se zdroji, organisovat je, hodnotit a dále zpracovávat, případně sdílet s dalšími uživateli.
Kolaborace	Anotované články lze sdílet, byť ne zcela komfortním způsobem (mailem) a bez anotací.
Hodnocení	Aplikace neumožňuje žádné přímé hodnocení.

Personalizace	Uživatel si může nastavit preferovaný font, barvu písma, pozadí, velikost sloupců i písmen. Také si tvoří vlastní strukturu složek, které odpovídají jeho informačním potřebám. Text lze v mobilních aplikacích převést na audio, takže student může z článků získat podcasty.
Autonomie	Aplikace je primárně určená pro autonomní práci studenta.
Víceúčelovost	Mimo samotné ukládání a čtení aplikace podporuje výuku rychločtení.
Zapojení	Jde o aplikaci určenou především pro osobní potřebu.

Příklady edukačního využití

Instapaper nabízí poměrně široké možnosti edukačního² využití s tím, že některé konkrétní aplikace budou zmíněné v textu níže. Je zajímavý tím, že primárně k učení neslouží, jeho funkce je ryze praktická – slouží pro ukládání stránek, pohodlnější čtení a práci s anotacemi. V rámci těchto dimenzí je pak možné celý edukační proces postavit. Své místo si najde jak v rozvoji informační a čtenářské gramotnosti, ale také v oblasti rozvoje digitálních kompetencí nebo kompetencí k učení.

Aktivní čtení

Aktivní čtení spočívá v tom, že student během čtení s textem aktivně pracuje, vyhledává v něm informace, tvoří poznámky, pracuje s metodami kritického čtení, klade si otázky atp.³ Zatímco u pasivního čtení jde o rychlou konzumaci informací, v případě aktivního čtení jde o samostatnou práci s textem. Pro tyto činnosti je přitom důležité, aby vhodně zvolený nástroj dokázal tyto činnosti podporovat.⁴

Instapaper nabízí nástroj na tvorbu poznámek k textu. V nich je pak možné také vyhledávat, což je velice praktické. Systém nepodporuje tagy, ale očekává, že právě aktivní práce s poznámkami vytvoří terminologicky vhodný obsahový substrát, který bude složit jako adekvátní podklad pro vyhledávání. Poznámky jsou přitom vázaná ke konkrétnímu místu v textu, což je velice praktické pro nějakou zpětnou analýzu.

Druhým anotačním nástrojem je zvýrazňovač, který je k dispozici pouze v jedné barvě, což je zvláštní hendikep, oproti běžným čtečkám. Nelze ho tak použít na některé metody aktivní práce s textem, jako je třeba INSERT, ale současně zvolené řešení podporuje jistý minimalismus a snadné ovládání nástroje.

² GLIKSMAN, Sam. *iPad in education for dummies*. John Wiley & Sons, 2014. nebo VERMA, Murlidhar; VERMA, Murlidhar. Smartphone as a Tool for Different Applications. *International Journal*, 2: 89-92. či SANDARS, John. Technology-enhanced learning. *Education for Primary Care*, 2012, 23.4: 308-309.

³ ANDERSON, Neil J.; HUBLEY, Nancy. *Active skills for reading*. Thomson/Heinle, 2003.

⁴ MORRIS, Meredith Ringel; BRUSH, AJ Bernheim; MEYERS, Brian R. Reading revisited: Evaluating the usability of digital display surfaces for active reading tasks. In: *Horizontal Interactive Human-Computer Systems, 2007. TABLETOP'07. Second Annual IEEE International Workshop on*. IEEE, 2007. p. 79-86.

Díky poznámkám a zvýrazňovači lze aplikaci použít na většinu přístupů s aktivní prací s textem – lze v něm vyhledávat zajímavé pasáže, doplňovat zdroje, zvýrazňovat argumenty atp.⁵ Autoři současně kladou důraz na to, aby ovládání celého systému bylo co možná nejplynulejší a uživatele ničím nerušilo.

Soustředěné čtení

Instapaper se snaží rozvíjet jednu z důležitých čtenářských kompetencí, totiž soustředěné čtení, což je něco, co se na běžném webu realizuje poměrně obtížně. Práce s pozorností a soustředí se na obsah, může být pro čtenáře v online světě zásadní. Je třeba ji proto systematicky rozvíjet a podporovat. Tento nástroj pro soustředěné čtení nabízí tři základní funkce.

Tou první je samotný výběr článků. To, že má student k dispozici svůj balíček s výběrem textů, nemusí od čtení nikam odcházet. Velký díl pozornosti totiž odebírá dohledávání, překlikávání a další činnosti, které s běžnou konzumací online obsahu souvisí. Je proto možné – a snad také vhodné – vést studenty k tomu, že pokud chtějí skutečně soustředěně číst, mají si výběr čtiva do vhodné systému připravit.

Druhá funkce, která je také didakticky zajímavá a se soustředěným čtením souvisí, je destilace textu do samotné čtečky. Instapaper odstraní veškerou reklamu, bannery, menu nebo specifickou barevnost a nechá jen takový vzhled, který si uživatel sám navolí. Díky tomu není při čtení samotném ničím rušen a čtenářský zážitek je podobnější tomu, co známe z knihy. Často i prvky, kterých si člověk na první pohled nemusí všimnout, tvoří informační smog⁶, zvyšují náročnost na soustředění, čtenář se musí adaptovat na grafické rozložení atp. Výsledek v této aplikaci je čistý, estetický a přehledný.⁷ Tím, že si lze prostředí nastavit dle individuálních preferencí, lze právě si zvyknout právě na toto „čtení v čistotě“.

Poslední funkce kombinuje schopnost soustředit se a rozvoj rychločtení. Instapaper umožňuje nastavit si rychlost čtení (počet slov za minutu) a čtený článek pak rozdělí do slov (nebo sousloví) a ty v potřebném intervalu zobrazuje čtenáři. Ten se musí velice dobře soustředit, jinak z daného čtení nic nemá. Jde o jedno z důležitých cvičení na rychločtení, které lze ve škole (ale i mimo ni) dobře trénovat. Studenti si současně mohou vyzkoušet, zda jim vyhovuje u čtení mít ticho, nebo třeba poslouchat hudbu, jaké nastavení monitoru jim vyhovuje atp. Jde přitom o velice důležité kompetence, které směřují ke čtenářské gramotnosti, jako klíčové každodenní funkční gramotnosti.

Organisace informací

Třetí oblastí, ve které je možné Instapaper využít a pro kterou je zřejmě také primárně určený je práce organisace článků.⁸ Jan Amos Komenský psal, že člověk by měl přečíst všechny knihy, a když to není možné, alespoň všechny dobré. Tím, k čemu lze tedy Instapaper využít jednoznačně je právě

⁵ GIBSON, Chris; GIBB, Forbes. An evaluation of second-generation ebook readers. *The Electronic Library*, 2011, 29.3: 303-319.

⁶ SPEIER, Cheri; VALACICH, Joseph S.; VESSEY, Iris. The influence of task interruption on individual decision making: An information overload perspective. *Decision Sciences*, 1999, 30.2: 337-360. nebo obecněji EDMUNDS, Angela; MORRIS, Anne. The problem of information overload in business organisations: a review of the literature. *International journal of information management*, 2000, 20.1: 17-28.

⁷ NIELSEN, Jakob. 10 usability heuristics for user interface design. *Fremont: Nielsen Norman Group. [Consult. 20 maio 2014]. Disponível na Internet*, 1995. a MACE, Ron. What is universal design. *The Center for Universal Design at North Carolina State University. Retrieved Retrieved November, 1997, 19: 2004.*

⁸ JONES, William. Personal information management. *Annual review of information science and technology*, 2007, 41.1: 453-504. nebo DONG, Xin Luna; HALEVY, Alon. A platform for personal information management and integration. In: *Proceedings of VLDB 2005 PhD Workshop*. 2005. p. 26.

shromažďování zdrojů, které si student má přečíst. Je zřejmé, že právě schopnost plánovat čtení a pomocí četby se kultivovat patří mezi důležité kompetence.

S tím souvisí také schopnost práce s informacemi na základě rychlé evaluace nalezené stránky, tedy zda je obsahově zajímavá, do jaké kategorie bude spadat, ale také zda představuje aktuální a spolehlivý zdroj informací.

Studenti zřejmě nemusí umět přesně používat CRAP test⁹ nebo jiné formální evaluační nástroje, ale měl by být schopen stránku projít, podle základních kritérií ji zhodnotit a případně rozhodnout o její zařazení do četby nebo nikoli. Jde o velice praktickou dovednost, kterou budou dále využívat v mimoškolním prostředí. Učitel zde může sehrát roli druhé hodnotitele či supervizora, který bude dohlížet na to, zda student se zdroji zachází skutečně rozumně a kriticky.

Do této oblasti spadá také práce se složkami, tedy jejich vhodné navržení a dodržování struktury. Instapaper je založený na tom, že články odkazy nahráváme na jedno místo a až následně je můžeme filtrovat do složek. Mimo to lze jednotlivé položky (například ty nezajímavější a nejdůležitější) označit srdíčkem a dát jim tím jistou čtenářskou, ale také třeba obsahovou prioritu.

V tomto ohledu může fungování aplikace na hodinkách působit paradoxně, protože uživatel nečte a nehodnotí článek, ale přímo ho dává do Instapaperu. Jde vlastně jen o úpravu celého postupu, kdy k samotnému filtrování dochází až na webu nebo v telefonu, ale student je schopen podle jistých preferencí alespoň rozhodnout, zda se daným zdrojem chce zabývat či nikoli.

V neposlední řadě jde o nástroj, který může posloužit pro rozvoj informační gramotnosti.¹⁰ Studenti se musí učit informace vyhledávat, hodnotit, třídít a aktivně s nimi pracovat. Všechny tyto procesy či činnosti jsou v jisté míře Instapaper podporovány a díky tomu, že mohou být vázané jak na studijní, tak také zájmové oblasti, lze očekávat, že informační vzdělávání zde bude vystupovat ve své preferované podobě, titíž jako nástroj pro řešení problémů a konkrétní informační potřeby. Učitel zde může hrát roli supervizora či spoluhodnotitele, ale díky tomu, že Instapaper je primárně určený pro vlastní potřebu a vlastní informační chování, je student motivován k tomu, aby se s informací naučil ve svém vlastní prostředí a se svými vlastními zařízeními a aplikacemi pracovat.

Literatura

ANDERSON, Neil J.; HUBLEY, Nancy. *Active skills for reading*. Thomson/Heinle, 2003.

CLEMENTS, Nina; GUERTIN, Laura. Science literacy meets information literacy: Using Zotero as a teaching tool. *College & Research Libraries News*, 2016, 77.1: 14-16.

DONG, Xin Luna; HALEVY, Alon. A platform for personal information management and integration. In: *Proceedings of VLDB 2005 PhD Workshop*. 2005. p. 26.

EDMUNDS, Angela; MORRIS, Anne. The problem of information overload in business organisations: a review of the literature. *International journal of information management*, 2000, 20.1: 17-28.

GIBSON, Chris; GIBB, Forbes. An evaluation of second-generation ebook readers. *The Electronic Library*, 2011, 29.3: 303-319.

⁹ Srov. RUBIN, Victoria L.; CHEN, Yimin. Information manipulation classification theory for LIS and NLP. *Proceedings of the Association for Information Science and Technology*, 2012, 49.1: 1-5. a CLEMENTS, Nina; GUERTIN, Laura. Science literacy meets information literacy: Using Zotero as a teaching tool. *College & Research Libraries News*, 2016, 77.1: 14-16.

¹⁰ Srov. např. rámec od KOLTAY, Tibor. The media and the literacies: Media literacy, information literacy, digital literacy. *Media, Culture & Society*, 2011, 33.2: 211-221.

GLIKSMAN, Sam. *iPad in education for dummies*. John Wiley & Sons, 2014. nebo VERMA, Murlidhar; VERMA, Murlidhar. Smartphone as a Tool for Different Applications. *International Journal*, 2: 89-92. či SANDARS, John. Technology-enhanced learning. *Education for Primary Care*, 2012, 23.4: 308-309.

Instapaper [online]. 2017 [cit. 2017-11-28]. Dostupné z: <http://instapaper.com/>

JONES, William. Personal information management. *Annual review of information science and technology*, 2007, 41.1: 453-504.

KOLTAY, Tibor. The media and the literacies: Media literacy, information literacy, digital literacy. *Media, Culture & Society*, 2011, 33.2: 211-221.

MACE, Ron. What is universal design. *The Center for Universal Design at North Carolina State University*. Retrieved Retrieved November, 1997, 19: 2004.

MORRIS, Meredith Ringel; BRUSH, AJ Bernheim; MEYERS, Brian R. Reading revisited: Evaluating the usability of digital display surfaces for active reading tasks. In: *Horizontal Interactive Human-Computer Systems, 2007. TABLETOP'07. Second Annual IEEE International Workshop on*. IEEE, 2007. p. 79-86.

NIELSEN, Jakob. 10 usability heuristics for user interface design. *Fremont: Nielsen Norman Group*. [Consult. 20 maio 2014]. Disponível na Internet, 1995.

RUBIN, Victoria L.; CHEN, Yimin. Information manipulation classification theory for LIS and NLP. *Proceedings of the Association for Information Science and Technology*, 2012, 49.1: 1-5.

SPEIER, Cheri; VALACICH, Joseph S.; VESSEY, Iris. The influence of task interruption on individual decision making: An information overload perspective. *Decision Sciences*, 1999, 30.2: 337-360.