EDUKACE PRAXÍ – MULTIMEDIÁLNÍ PROJEKT JAKO SPOLEČNÁ PARTICIPACE ŽÁKA A UČITELE

BARTOŠ David (CZ)

Resumé

V pedagogice ale i v rámci širší veřejnosti se čím dál častěji hovoří o nutné reformě školství a obecně o aktivizování vzdělávání, tak aby více reflektovalo obraz současné společnosti a způsobu života, jeho nároků, procesů, vlastností a vývoje. To vše míří k aktualizování klíčových kompetencí, forem a obsahů výuky, jež se pojí především s interdisciplinarnitou, komunikačními schopnostmi, spoluprací a prezentací vlastních dovedností, vědomostí a zkušeností. Tyto tendence se odehrávají ve světě, kde digitální technologie a s nimi spojená multimédia jsou rozšířené natolik, že jimi disponuje téměř každý člověk a to často od útlého věku. Příspěvek obě zmíněné oblasti reflektuje, popisuje a v závěru nabízí možné využití jejich společné syntézy v rámci vzdělávání.

Klíčová slova: multimédia, projekt, interdisciplinarita, rovnost, participace

THE EDUCATION BY PRACTICE – THE MULTIMEDIA PROJECT AS A PARTICIPATION OF STUDENT AND TEACHER

Abstract

Almost every day we can hear both from professional pedagogic circles and from general public louder and louder comments on the necessity of school reformation or the activation of education, so it would better reflect the needs of current society and life-style, its demands, processes, characteristics and development. All of this is heading towards actualization of key competences, forms and contents of education, that are connected mainly to interdisciplinarity, communication skills, cooperation and ability to present one's own skills, knowledge and experience. These tendencies are happening in the world where digital technology is widespread and multimedia are available for almost every person, even from a very young age. This article analyzes and describes both of the above mentioned issues and offers a suitable use of their synthesis in education.

Key words: multimedia project, interdisciplinarity, equality, participation

Úvod

Projektová výuka se řadí mezi vzdělávací metody známé po několik desítek let. Její průkopníky z řad pedagogů najdeme v 1. polovině 20. století. Přestože si prošla svým vlastním vývojem, na jehož dosavadním konci jsou různá pojetí, styly i cíle, jen těžko můžeme v současné době o projektové výuce hovořit, jako o hojně či dokonce systematicky (a systémově) využívané metodě. Nabízejí se otázky, proč tomu tak je? Proč se z edukační strategie, která několikrát prokázala své kvality, nestala opěrná kostra napříč stupni vzdělávacího systému? Nebo je snad projektová výuka dostatečně implementována do vzdělávání? Či neměla by snad? Odpovědět si na tyto otázky je nezbytné především vzhledem k tomu, kam jako společnost směřujeme nejen ve vzdělávání, ale obecně v různých aspektech života. Post-internetová doba, digitální společnost, virtuální realita, webové sociální sítě, to vše a mnoho dalšího jsou pojmy posledních let, které silně ovlivňují život jedinců i společnosti v globálním měřítku. Všechny pojí pojem multimédia. Multimédia naplňují v podstatě veškeré smyslové vnímání světa a vytvářejí tak nejen obsahy a formy ke spotřebě, nýbrž i prostředky,

možnosti a především výzvy pro současnou pedagogiku. Nabízí se tak spojení projektové výuky a multimédií k vytvoření univerzálního nástroje vzdělávání napříč různými předměty a obory.

1 Projektová metoda stále na začátku

Projektová výuka, taktéž známá jako projektová metoda, se v rámci vzdělávání spojuje především s proudem pragmatické pedagogiky 1. poloviny 20. století. Jejím nejznámějším představitelem byl americký filosof, psycholog a pedagog John Dewey (1859-1952), ten ovlivnil pedagogické smýšlení po celém světě. Ve svém přístupu ke vzdělávání posunul pedocentrismus předešlých let Dewey ještě dál, dle něj žák není jen středem procesu, ale i jeho tvůrcem, aktivně přispívá k získávání nových dovedností a zkušeností. Pragmatická pedagogika potlačila důležitost tradičních edukačních pomůcek, jak jsou učebnice a naopak větší důraz kladla na věci praktického života – reálné, nikoliv ilustrativní, zprostředkovatelské. Výuka pragmatismu na sebe brala často podobu experimentu, jehož cílem byl přirozený proces poznávání, jenž ze své podstaty nachází místo nejen pro úspěch, ale i chybu. Cílem tohoto přístupu byla i reforma školství, se kterou se váže progresivita a flexibilita, nutná k tomu, aby vzdělávání bylo neustále schopné reagovat na společenské změny. Pragmatisté tak vyvinuli projektovou metodu výuky, neboť to byla právě ona, která dokázala nejlépe plnit jejich cíle a respektovala pragmatiky vytyčenou cestu. John Dewey byl znám svou myšlenkou *learning by doing*, jeho kolega William H. Kilpatrick (1871-1965) zavádí do projektové metody ekvivalenty jako: sebevzdělávání („self-education“), učení, v jehož středu je dítě („child-centered learning“), svobodné učení („learning through freedom“) a učení zájmem („learning with interest“). (Kilpatrick, 1918).

Od počátku proudu pragmatické pedagogiky a vzniku projektové metody uběhlo jedno století. Drtivá většina dnešních současných vzdělávacích systémů, forem a obsahů na projektové metodě nestojí, byť se ji snaží tu více, tu méně implementovat, ovšem spíše jako určité zpestření, než kontinuální vzdělávání. To poměrně dlouhou dobu reprezentují obsahy vzdělávání selektované do jednotlivých předmětů, jež jsou předávány stále především klasickou frontální výukou, příležitostně doplněnou o názorné a ilustrativní ukázky. Pokud bychom chtěli projektovou metodu najít ve větší míře, najdeme ji spíše na tzv. alternativním typu škol. Tyto školy (Waldfordská, Montessorijská, aj.) se hlásí k odkazům svých zakladatelů, kteří se často řadili k podobným reformátorům a průkopníkům pedagogiky počátku 20. století, jako již zmínění pragmatisté. Přestože počet alternativních škol roste, jejich podíl na vzdělávacím systému v ČR je minimální. V zahraničí je však situace jiná, podpora a zájem o tyto školy je v zemích na západ od našich hranic výraznější. Určité přístupy k výuce (vyšší participace žáka na hodině, diskuse, projektová metoda) navíc již dnes prosakují i do tradičního školství. Osobně se domnívám, že i ono označení „alternativní škola“ časem vymizí, nebo v to aspoň doufám, jelikož slovo alternativní bývá často ve školství vnímáno hanlivě, téměř až s posměchem, či minimálně s nedůvěrou a odstupem. Což jen napomáhá zkosnatělosti celého systému. Taková situace, jako je u nás, ale není všude. Finské školství se stalo snad až určitou mantrou posledních let, kterou za vzor vyzvedávají politici, odborníci na vzdělávání, funkcionáři ve školství a i samotní učitelé a žáci, kteří pod pokličku tamějšího vzdělávání nahlédnou. Shoda na pozitivním obrazu finského přístupu je poměrně patrná (a nebyvalá v rámci tuzemského pedagogického diskurzu). Současné finské školství těží z reformy, které se postupně odehrály na konci 60. let 20. století a nadále pokračovaly až donedávna (proces není uzavřen, Finové neustále svůj systém vzdělávání analyzují a vyhodnocují). Na dosavadním konci tohoto vývoje je vzdělávací systém, jehož nejlepším ekvivalentem je rovnost. Rovnost je primárním cílem, ale i prostředkem všech vzdělávacích procesů a najdeme ji v různých podobách. Finové například téměř zcela zrušili výběrové školy, obdobu našich gymnázií, tak, aby studijně nadaní žáci zůstávali ve třídách s ostatními a pozitivně tak působili na jejich výkony. Nevzniká tak kvalitativní kontrast ve vzdělávání, který vidíme u nás. Kontrast ve

vzdělávání se následně odráží ve společnosti a přesto, že tzv. rozdělená společnost je přirozeným stavem nejen demokracie, kontrast a rozdíly ve společnosti nejsou žádoucí, když dosahují takových rozměrů, jako najdeme u nás (město vs. venkov, intelektuální elitářství vs. dělnická třída a jiné extrémy a snad i projevy postkomunistické společnosti). Finský přístup také pracuje s faktem poměrně nízkého počtu obyvatel, pět miliónů občanů v rámci EU či dokonce globálního světa zkrátka není moc, a tak se každý s kvalitní dispozicí zkušeností, vědomostí a dovedností počítá. Rovnost vede k větší spolupráci samotných žáků mezi sebou a taktéž upravuje pro nás stále ještě jasně dominantní roli učitele. Selektce obsahů učiva do jednotlivých předmětů se stala pro Finy přežitkem. Dnes se žáci vzdělávají v tematických celcích, které fungují jako průsečík několika oborů. Projektová metoda je jednou z neadekvátnějších forem vzdělávání, které tyto průsečíky vytvářejí, a tak na rozdíl od našich jsou finské projekty kontinuálními opěrnými body vzdělávacího systému. Vyvstává otázka, proč? Proč je dobré, nebo dokonce i nutné vzít si z Finska v otázce vzdělávání příklad? Odpověď není jednoduchá a rozhodně se nedá obecně aplikovat všude a v absolutní míře. Každá země má své vlastní kontextuální skutečnosti, které se musí v rámci vzdělávání brát v potaz, přestože i tyto kontexty postupně v rámci globalizace a světové tržní ekonomiky přestávají mít takový význam jako dřív.

V nedávném rozhovoru pro týdeník Respekt uvedl současný ministr školství Robert Plaga, že dle něj budou klíčovými kompetencemi přítomnosti a blízké budoucnosti především schopnost kritického myšlení, jazykové dovednosti a tzv. měkké dovednosti – schopnost prezentovat výsledky své práce a schopnost týmové práce. (Respekt, 21/2019). Tento nejvýše postavený úředník a manager státní správy mající na starost vzdělávání, který reálně ovlivňuje podobu a směřování školství nejvíce, popisuje priority vzdělávání a přitom nezmiňuje tradiční pojmy. Stranou zůstávají vědomosti a dovednosti konkrétních oborů a k nim vázaných předmětů. Pomyslný vedoucí prapor směřování pedagogiky přebírají schopnosti komunikace, spolupráce a prezentace. Důvodem tohoto (u nás) nastupujícího trendu je reflexe současné společnosti i života jedinců v rámci globalizací zasíťovaného světa, který Plaga poměrně příhodně označil světem měnícím se pod rukama. Dynamika komunikace, vztahů, technologického a ekonomického rozvoje nabrala v posledních dekadách na obrátkách. Jak píše nizozemský historik Rutger Bregman, dnes není na místě, ptát se dětí, čím chtějí být, až budou velcí, dnes je nutné se ptát čím vším, chtějí být. (Bregman, 2017) Vidina jednoho zaměstnání v rámci celé délky života je pro současnou generaci nastupujících do práce nereálná. A čím bychom šli dál směrem k mladším ročníkům, tím tato skutečnost nabere na intenzitě. Ačkoliv by bylo samozřejmě hloupé a krátkozraké rezignovat na znalosti jednotlivých oborů, je to právě interdisciplinarita, schopnost přemýšlet v rámci jednoho tématu napříč vícero obory, kriticky vyvozovat závěry a komunikovat je, co by mělo existovat jako cíl současného vzdělávání. Protože právě takový přístup, může žáky připravit na charakter dnešního života, který by se dal shrnout jedním slovem jako multitasking.

A zde se dostáváme k určité rehabilitaci, či spíše znovu nastartování projektové metody ve výuce. Z mého nedávného realizovaného výzkumu mezi učiteli (50 % učitelé s praxí 0-5 let, 25 % učitelé s praxí 5-10 let, 25 % učitelé s praxí 10 let a více) vyšla následující data:

- 75 % respondentů se nesetkalo s projektovou výukou v rámci vlastního studia na ZŠ vůbec, 60% stejně negativní odpověď uvedlo u studia na SŠ a VŠ.
- 75 % dotázaných se domnívá, že jako studenti učitelských oborů nebyli dostatečně v projektové metodě vzdělávání.
- A 88 % všech respondentů uvedlo, že je projektová metoda nedostatečně implementována do současného školství ČR.

Za důvody v odpovědích na poslední otázku uváděli učitelé nejčastěji časovou a materiální náročnost projektové metody, jak na přípravu, tak i realizaci. Dále obecný nezáměr a nedůvěru učitelů i vedení škol. Naopak mezi nejčastěji zmiňované pozitivum patřilo: zlepšování komunikace, průřez témat, zpestření výuky (což je jen důkaz toho, že projektová výuka není obecně vnímána, jako rovnocenná metoda kontinuálnímu vzdělávání), samostatnost žáka, komplexní a aktuální témata, přiblížení praxe. Je poměrně zjevné, že pozitivum projektové metody vnímané učiteli se shodují s těmi, které zmínil ministr Plaga, jež jsou systematicky aplikované v rámci finského vzdělávacího systému a konečně které nejlépe reflektují současné požadavky na integraci jedince do společnosti.

Projektová metoda má navíc výhodu, že v jejím rámci můžeme naleznout minimálně čtyři poměrně samostatné procesy, které na sebe postupně navazují. Závěrečné hodnocení projektu se tak nabízí vytvořit na základě syntézy hodnocení všech čtyř částí. Jedná se o:

- Inspirační/tematické východisko: vychází u určitého tématu, které má ideálně charakter průsečíku více oborů-předmětů, je aktuální, pro žáka zajímavé a zároveň poučné. Může se jednat například o enviromentalismus, životní styl, společenské mechanismy a fungování, aj.
- Navrhovací část: žák je sám či ve skupině seznámen s úkoly projektu a je na něm, aby navrhl daná řešení.
- Průběžná práce: přestože plán a jeho realizace jsou důležitým aspektem projektové metody, i zde je místo na improvizaci a proměnné skutečnosti, které se mohou vyjevit v průběhu práce na projektu.
- Prezence: nezbytná a možná nejdůležitější část projektové metody, která učí žáka komunikovat svou práci, prezentovat ji a obhájit. Pokud je to možné a vhodné, nabízí se výsledek projektu prezentovat nejen v rámci třídní kolektivu či školy, ale i na veřejných místech a akcích, do kterých projekt může být svým kontextem zasazen.

Součástí všech výše zmíněných částí by měla být diskuse nejen učitele s žákem, ale i žáků mezi sebou. Dostáváme se tu ke kontroverznímu tématu role autority učitele v současné době. Dle mého úsudku je doba jasné dominantní pozice učitele pryč. Učitel má stále k dispozici vědomostní, dovednostní i autoritativní prostředky přesahující ty žákovy, už to ale není jediný informační nosič, jeho informace dokonce mohou být často zastaralé, neaktuální. Tuto skutečnost si každý učitel musí uvědomit, neztracovat ji, naopak s ní pracovat. Diskuse žáků mezi sebou může mít stejně pozitivní dopad na žáky i na učitele. V rámci projektové metody není na škodu do vzdělávacího procesu přizvat i odborníka na dané téma, který může všem zúčastněným rámcem nazírání na danou problematiku ještě více rozšířit včetně diskuse.

2 Multimédia ve vzdělávání

Jak bylo naznačeno v úvodu toho článku, žijeme v době, kdy (digitální) technologie ovlivňují život jedinců i společnosti jako nikdy před tím. Člověk je dnes v nepřetržitém kontaktu s technologiemi ať chce, či ne (pokud se nejedná o jedince, který si zvolil životní styl off-system a i tam to zcela nelze). Kromě zařízení, kterými člověk disponuje (televize, počítač, chytrý mobilní telefon, multifunkční hodinky aj., zpravidla všechny s přístupem k internetu a vzájemně spolupracující), je dnes všude kolem nás spousta audio-vizuálních podnětů, především šířící reklamu a informační kampaně. Tyto média a jejich vzájemná spolupráce, která nakonec předkládá objekt audiovizuálního charakteru, představují pojem multimedia.

Multimediální tvorba je samostatným středoškolským studijním programem, který vzešel v platnost v roce 2008. Spadá pod skupinu oborů 82, tedy umělecké vzdělávání. Absolventi multimediálních oborů na SŠ nejčastěji míří na vysoké umělecké školy, popřípadě již nalézají uplatnění v oboru, například na pozicích web designér, grafik, práce v rámci audiovizuální produkce (kameraman, zvukař, postprodukce, apod.), práce v reklamě, fotograf a na mnoho dalších. Uplatnění v oboru, který student studuje, v tomto případě dosahuje poměrně vysoké pravděpodobnosti, především díky tomu, že jsou to právě multimédia, které naplňují náš veřejná, osobní i profesní život.

Studenti oboru multimediální tvorba nejčastěji procházejí výukou rozdělenou na tři oblasti: teorii všeobecnou, teorii odbornou a oblastí prakticky-odbornou. Do teorie všeobecné spadají klasické předměty, například český jazyk, matematika, angličtina. Do teorie odborné spadá základní i pokročilejší orientace ve větvení oboru, v procesech, postupech a principech, na kterých obor stojí a samozřejmě sem spadá i teoretický základ z pohledu historie umění, či obecně vizuální kultury. A konečně v části praktické se studenti učí pracovat s jednotlivými médii, přičemž do určité míry se zde vyučuje projektovou metodou, neboť každý student musí na konci pololetí složit klauzurní zkoušku. Tzn., že z pravidla minimálně po dobu jednoho měsíce (a víc) pracuje žák na konkrétním zadání, které v den klauzur obhajuje před komisí složenou z více učitelů. Na konkrétních středních školách obhajoby probíhají v rámci přítomnosti celé třídy (stejně jako na vysokých uměleckých školách), čímž vzniká ekvivalent finského projektové rovnosti a možnosti diskuse.

Multimediální tvorba se momentálně řadí mezi progresivní a vyhledávané obory nejen v rámci uměleckého středoškolského vzdělávání. Dá se předpokládat, že vzhledem k neustálému vývoji a šíření technologií bude tento trend ještě stoupat.

3 Multimediální projekt

V předchozích kapitolách jsme se zabývali projektovou metodou ve vzdělávání a konkrétním vzdělávacím oborem multimediální tvorbou. V poslední kapitole se dostaneme k tomu, jak tyto dvě oblasti spojit a vytvořit z nich poměrně univerzální nástroj, který je možný užít téměř na všech stupních a typech vzdělávacího systému, nehledě na obory jednotlivých předmětů.

Pokud přistoupíme na tezi, že mezi nejdůležitější klíčové kompetence žáků, studentů i absolventů bude v současné době patřit schopnost využívat nabytých vědomostí napříč obory jednotlivých předmětů k vytvoření syntézy, která poskytne danému člověku ideálně pozici pro kritické a objektivní uvažování, musíme hledat v rámci vzdělávání metody a nástroje, jež budou v tomto přístupu vzdělávat. Projektová výuka je metodou, která obecně může propojit jedním tématem několik oborů. Multimédia jsou média, které jsou všude kolem nás a téměř všichni jimi disponujeme a dennodenně je využíváme. Multimédia jsou nosičem i oněch průřezových témat. Nabízí se tak využití multimédií obecně v celém vzdělávacím systému. A již se tak několik let děje. Dnes, až na výjimky, najdeme multimédia jako již standardizovanou výbavu škol všude. Například v podobě počítačových učeben, dataprojektorů, interaktivních tabulí, wi-fi sítí, tabletů, atd. Ve většině těchto případů, se však multimédia využívají pouze jako dočasný nosič informací, fungují jako zprostředkování ilustrace, či jako názorné ukázky. Zatím stále málo se využívá jejich interaktivních možností, v rámci nichž by žák či student mohl něco vytvořit a nejen konzumovat.

Multimediální projekt kombinuje devízy projektové metody a multimédií. V rámci projektu žáci nepracují s multimédií, pouze jako s čtecím nástrojem, nýbrž sami multimediální obsah vytváří. Než se dostaneme ke konkrétnějšímu popisu výhod (i nevýhod) multimediálních projektů, je nutné

připomenout, že kontakt a vzdělávání v oblasti multimédií je vítané a dokonce i nutné z obecného společenského hlediska. To jsme si již popsali, jako stav, kdy jsou jednotlivci vystaveni neustále multimediálnímu podnětům. Vzdělávání v této oblasti je důležité pro schopnost čtení. Multimédia jsou formou jazyka, stejně jako slovo mluvené, psané, malované či zapsané v kódu. Pro správné „čtení i psaní“ jazyka je nutné se v něm vzdělávat a zdokonalovat, aby se člověk vyhnul chybám. Multimédia mají svou vizuální i audio složku, které působí na naše vnímání. Nejen v kontextu umění, ale i rámci určitého kulturně-filosofického základu můžeme i v případě multimédií hovořit o estetice a kvalitě obsahu a formy. Dalším aspektem jsou možnosti nejen užívání, ale i využití. V rámci multimédií nemusí být člověk jen spotřebitelem, ale i tvůrcem. Cesta od jednoho k druhému je navíc v tomto případě velmi jednoduchá a krátká (viz rozrůstající počty youtuberů, i samotné profily na sociálních sítích jsou aktem autorského projevu a prezentace). A v neposlední řadě stojí i kritické myšlené a s tím spojená témata manipulace a bezpečí. Ačkoliv míra tzv. digitální gramotnosti napříč populací vzrůstá (především pak u mladších ročníků), nebezpečí, která se skrývají v rámci multimédií, především pak na internetu, jsou více než reálná. Ohrožené jsou především sociální skupiny seniorů (politická manipulace, nevýhodný prodej – tzv. šmejdi), ale i dětí a dospívajících, viz připravovaný dokument Víta Klusáka a Barbory Chalupové *V Síti*, který odhaluje, jak moc rozsáhlý problém je zneužívání dětí přes internet (např. 41% dětí uvedlo, že jim prostřednictvím internetu byla zaslána erotická fotografie). I pro tyto a jiné závažné témata je každé vzdělávání v oblasti digitální gramotnosti a s tím spojeného užívání multimédií důležité.

Pokud se jako učitel rozhodnu pro cestu multimediálního projektu, je nezbytné znát své možnosti. Ne každá škola disponuje dostatečným vybavením. Poměrně značná náročnost na techniku je jednou z mála nevýhod projektu. Složitější manipulace představuje problém domnělý. Jednak dnes existují zařízení, která velmi dobře pracují na bázi automatického užívání, a jednak samotné děti se s technologiemi setkávají od útlého věku, což má jistě řadu diskutabilních rovin, v případě multimediálního projektu se však tyto vstupní dovednosti žáka využijí. Po analýze možností je vhodné stanovit cíl. V případě multimediálního projektu jsou cesty různé (a samozřejmě záleží i na charakteru projektu, například jestli se jedná z hlediska času o dlouhodobou či nárazovou aktivitu): video tvorba (videoklip, dokument, rozhovor, reportáž, studentský film), audio tvorba (studentské rádio, vlastní skladba), informační webové stránky (internetové školní noviny), aj.

Velkou výhodou multimediálního projektu je jeho schopnost komunikace. Multimédia kromě toho, že jsou všude rozšířená, představují formu ke čtení příjemnou, otevřenou a zábavnou. Proto jsou tolik vyhledávaná. Z pohledu učitele se dá tato schopnost využít i v závěrečné fázi projekty, tedy při prezentaci a obhajobě. Pokud tomu nic nebrání, je možné prezentaci pojmout veřejně, dokonce mimo stěny domovské školní instituce. Nabízejí se tak formy promítání videí v kině, experimentální hry v divadle, audio díla v rámci rádia, ekologický projekt v krajině. Práce mohou mířit na akce typu festivalů a výstav, absence hranic je pak charakteristická pro prezentace projektů na internetu. Některé typy multimediálních projektů mohou být dokonce tak úspěšné, že svým významem a dopadem přesahují rámce vzdělávání a dlouhodobě sklízí úspěch i na poli společenském či dokonce podnikatelském. Příkladem může být projekt Spacetomato, který vznikl v roce 2017 na Střední škole designu a módy v Prostějově. Tamní učitel Tomáš Petřík vytvořil pro aktivní a zapálené studenty produkční platformu, která se z projektu nabízejícího studentům zajímavou práci navíc proměnila v dnes profesionální produkční skupinu poskytující služby v oblasti tvorby videoklipů, animací, webových stránek, a grafického designu. Projekt měl pozitivní vliv na všechny zúčastněné. Učitel rozvíjel své oborové dovednosti, stejně jako zainteresovaní studenti, kterým aktivity v rámci Spacetomato pomohly k přijetí na kvalitní vysoké školy či rovnou k zaměstnání v branži. Druhou ilustrační ukázkou je projekt s názvem Artkult. Ten vznikl v roce 2018 a za jeho existencí stojím já

s kolegou Robinem Michenkou a skupinou přibližně patnácti žáků různých oborů a z téměř všech ročníků. Z původně klasických školních novin Moravské střední školy postupně vznikla webová stránka, která dnes nabízí multimediální i klasický informační obsah nejen z oblasti kultury. Oba projekty fungují na principu rovnosti, kdy učitel i žák jsou postaveni na stejnou úroveň a řeší problémy společně, stejně tak výsledky své práce společně prezentují a hodnotí.

Ačkoliv se v obou názorných příkladech jedná o multimediální projekty realizované na středních uměleckých školách, možnosti multimédií je možné uchopit obecně. Dopad u zmíněných konkrétních projektů je z hlediska oborů širokospektrální (např. v rámci Artkultu studenti, kteří píší články, pracují na vlastním zdokonalení v oblasti jazykových dovedností, ti, kteří stojí za rozhovory se zajímavými osobnostmi kultury a vědy, se setkávají přímo s lidmi z praxe, což je lepší inspirativní zážitek než zprostředkovaná názorná ukázka).

Závěr

Trendy ve vzdělávání míří směrem k interdisciplinaritě, ke schopnosti využívat vědomostí a dovedností nabytých v rámci jednotlivých předmětů k vytvoření obecného a kritického úsudku. Čím dál častěji zmiňovanými klíčovými kompetencemi jsou komunikace, schopnost spolupráce, prezentace vlastní práce, kreativita, orientace ve všeobecném společenském dění a schopnost kritické reflexe. To vše v době, která díky neustálému technologickému rozvoji přináší do rukou téměř každého člověka digitální nástroje, v jejichž rámci multimédia vyplňují zorná i sluchová pole jedinců i celé společnosti. Pojem neomédia (nová média) přestává pro mladé a dospívající generace existovat, neboť multimédia nejsou v jejich životech novinkou, nýbrž stejnou skutečností, jakou je vzduch, který dýcháme. Úkolem vzdělávání je připravit člověka na život nikoliv minulosti, ale současnosti a budoucnosti. Právě proto by vzdělávání mělo reflektovat společenské trendy a v rámci univerzálních hodnot je implementovat do svých obsahů a forem výuky. Jednu takovou možnou implementaci představuje i metoda multimediálního projektu, který zajišťuje vzdělávání ve všech zmíněných oblastech, následuje pedagogických trendů a předchází možným nebezpečím, které se s technologickým pokrokem pojí.

Literatura

- Bregman, R. (2017). *Utopie pro realisty*. Praha: Euromedia Group, a. s. y
- Dvořáková, M. (2009). *Projektové vyučování v české škole*. Praha: Univerzita Karlova v Praze.
- Dvořáková, M. (2009). *Projektové vyučování v české škole*. Praha: Univerzita Karlova v Praze.
- Greger., D. & Ježková, V. (2007). *Školní vzdělávání zahraniční trendy a inspirace*. Praha: Karolinum.
- Havlíňová, M. (1994). *Jak měnit a rozvíjet vlastní školu*. Praha: agentura STROM.
- Kilpatrick, H. W. (1918). *The Project Method: The Use Of The Purposeful Act In The Educative Process*. Whitefish-USA: Kessinger Publishing.
- Kolář, Z. & Šikulová, R. (2007). *Vyučování jako dialog*. Praha: Grada.
- Kratochvílová, J. (2006). *Teorie a praxe projektové výuky*. Brno: Masarykova Univerzita
- Porybný, I. (2017) Finské školství: *Co se skrývá za tímto fenoménem?* [online] in *Medium* [cit. 2019-05-29] Dostupné z <https://medium.com/edtechkisk/finsk%C3%A9%C5%A1kolstv%C3%AD-co-se-skr%C3%BDv%C3%A1-za-t%C3%ADmtofenom%C3%A9nem-d74a8dc15b07>
- Rýdl, K. & Nejedlá, D. (2001). *Václav Příhoda, Stanislav Velinský a empirické myšlení v pedagogice*. Praha: Univerzita Karlova.

Švehla, M. (2019). Chci přidat školám volnost: *Rozhovor s ministrem školství Robertem Plagou* [online] in *Respekt* [cit. 2019-05-29] Dostupné z https://www.respekt.cz/tydenik/2019/21/chci-pridatskolamvolnost?utm_source=feedburner&utm_medium=feed&utm_campaign=Feed%3A+respektpolitika+%28T%C3%BDden%C3%ADk+Respekt+%E2%80%A2+Politika%29

Valenta, J. (1993). *Pohledy. Projektová metoda ve škole a za školou*. Praha: Ipos Arama.

Kontaktní adresa:

David Bartoš, Mgr. et. MgA.

Katedra výtvarné výchovy, Pedagogická fakulta UP, Univerzitní 3-5, 771 40

Olomouc, ČR, tel.: +420 728 341 231, e-mail: davidbartospv@gmail.com