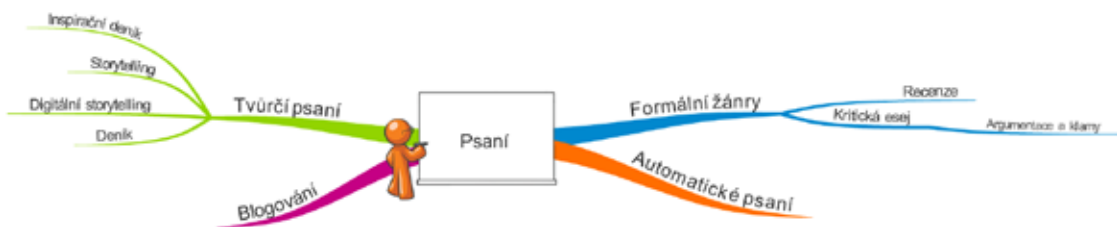


3. Psaní



Psaní je spolu s prezentačními dovednostmi zřejmě nejvytěžovanější „měkkou“ dovedností dneška a je nutné říci, že české prostředí, na rozdíl od anglosaského, na něj klade ještě relativně malý důraz. Schopnost psát je něčím, co si člověk osvojuje již na základní škole, ale současně jde o činnost, v níž se neustále zdokonaluje. Pokud napíše nějaký spisovatel svoji první knihu, nedostává za ni obvykle velký honorář. Nejen proto, že není jasné, jak se bude prodávat, ale také z toho důvodu, že ještě není „vypsáný“. Právě cvik a pravidelnost je pro rozvoj schopnosti psát zcela zásadní.

Psaní je také nástrojem myšlení – při běžné řeči nemusíme zpravidla argumenty uvádět dostatečně přesně, není třeba citovat a pracovat s prameny zcela přesně, při psaní tato pravidla nejen platí, ale současně je nutné zůstat věrný žánru, udržet formu, strukturu. Mluvené slovo je vždy svobodnější a vágnější, zatímco psaný projev je přesný a formálnější. Nutí člověka jasněji formulovat myšlenky a názory.

Jde o nástroj reflexe nebo reflektivního učení, kdy pomocí různých deníků, zápisků a poznámek můžeme relativně snadno zachytit struktury a důležité momenty dne, nějakého vzdělávacího celku nebo aktivity a systematicky o nich přemýšlet. Psát recenzi nebo kritickou esej

představuje jednu z neúčinnějších forem strukturovaného uvažování nad problematikou a vede člověka k tomu, že si dokáže promyslet a uspořádat myšlenkovou strukturu celého tématu pro sebe přijatelným způsobem.

Moderní technologie umožňují k psaní přistupovat jiným způsobem, než jak jsme běžně zvyklí. Psaní nemusí být otázkou individuální, lze snadno psát ve více lidech, spolupracovat, tvořit dohromady, myšlenky snadno sdílet. Zatímco otec Raskolnikova, hlavního hrdiny známé knihy Zločin a trest, čeká celý život na to, že mu bude vydán článek v novinách, současné technologie umožňují v podstatě cokoli okamžitě publikovat a sdílet. Je přitom jen otázkou subjektivní volby či vkusu autora, zda a jakým způsobem bude postupovat a jakou míru publikační svobody si bude chtít ponechat.

Podobně je možné do procesu publikování a psaní zapojit také další multimédia, takže k článku mohou být přiloženy video, audio, nebo alespoň sada fotografií. Díky tomu získává nový rozměr jak samotná tvorba, tak také proces psaní. Ten může také počítat s existencí tvůrčích komunit, diskuzemi, sociální interakcí. Text je již napsán a neměnně existuje, ale lze jej vnímat jako proměnné médium, které může nést zásadní prvky dialogu.

Pozměňují se také formy psaní: je například velký rozdíl mezi možností publikovat svou myšlenku v libovolné délce a být omezen 140 znaky nebo jinými limity. Zcela novým způsobem lze také pracovat s vyprávěním příběhů a řadou dalších formátů, které dříve buď vůbec neexistovaly, nebo vypadaly zásadně jinak.

Storytelling

Jestliže se podíváme na Bloomovu taxonomii potřeb, je zřejmé, že najít dobré výukové metody, které budou cílit na vyšší složky a přitom budou mít silný vzdělávací charakter, není snadné. Jednou z cest, které se jeví jako velice perspektivní pro humanitní a některé společenské vědy, je vyprávění příběhů. Jakkoli budeme používat slovo „vypráví“, nemusí to nutně znamenat, že jde o mluvenou řeč; stejně dobře může být příběh psaný, animovaný, zpracován formou komiksu atp.

To z hlediska didaktického můžeme rozdělit do dvou kategorií:

1. Příběhy vypráví učitel a jeho smyslem je lepší předání či pochopení souvislostí, které prostým výčtem faktů zachytit nelze. Tato metoda je velice populární v historii, dějepise nebo historiografii, kdy místo výčtu událostí ze života Jana Lucemburského vyprávíme jeho životní příběh.
2. Příběh vypráví student či žák jako formu své reflexe daného tématu. Tato forma vyžaduje vlastní pochopení a interpretaci faktů, vybrání toho důležitého, hodnocení, kontextualizaci.

Podle Pedagogického lexikonu má storytelling tyto výhody a možnosti:

- Storytelling předkládá posluchači hodnotnou literaturu, podněcuje chuť k práci s literaturou a zájem o čtení.
- Seznamuje s řadou kultur z celého světa a propojuje svět.
- Představuje mnoho postav, se kterými se posluchač může identifikovat.
- Vytváří speciální vazbu mezi vypravěčem a posluchačem.
- Pomáhá posluchači lépe chápat život, stanovit si hodnotné záměry a cíle.
- Každý se rád učí, ale nikdo nechce být poučován.
- Obohacuje a rozšiřuje slovní zásobu. Slovní zásoba je rozvíjena v kontextu.
- Zvyšuje schopnost naslouchat a chápat.
- Podněcuje tvůrčí psaní a jiné tvořivé činnosti.
- Nabízí posluchači cenné informace a poznání.
- Zvyšuje posluchačovu schopnost komunikovat slovem i jinými způsoby.
- Zapojuje posluchače do myšlenkových a emocionálních procesů, a posluchač tak používá obě mozkové hemisféry.
- Podporuje schopnost předvídání, analýzy a syntézy.
- Podněcuje posluchačovu představivost, tisíce obrazů, které si posluchač v sobě vytváří.
- Je to skvělá zábava.

Storytellingem tedy chápeme předávání určitého fenoménu formou příběhu. Toto předávání, jak již bylo uvedeno výše, má celou řadu významných psychologických i pedagogických výhod, a jestliže roste tlak například na prezentační dovednosti, pak vyprávění příběhů patří nepochybně mezi kompetence, které mají velký význam (mj. také v osobním životě jsou dobří vypravěči velice oblíbenou a příjemnou společností).

Při konstrukci příběhu existuje mnoho možností, jak postupovat. Pokud jde o předávání historických nebo jiných faktů, je třeba především pracovat s prameny a podloženými údaji. Příběhu nejen dodají vážnost, ale také jej nezaplevelují nepřesnostmi. Je třeba říci, že příběh umožňuje velice pěkně nastínit myšlení lidí a jejich způsob práce, což by se mělo ve vyprávění objevit. Je třeba se vyvarovat toho, aby do něj byla pro zvýšení zajímavosti příběhu dodávána smyšlená či silně spekulativní rovina, aniž by na to učitel upozornil.

Naopak pokud má příběh například ilustrovat nějakou hodnotu, postoj nebo být odrazovým můstkem pro tvořivou činnost, je možné (a často také účelné) pracovat s příběhem smyšleným. To je ale nutné jasně oddělit.

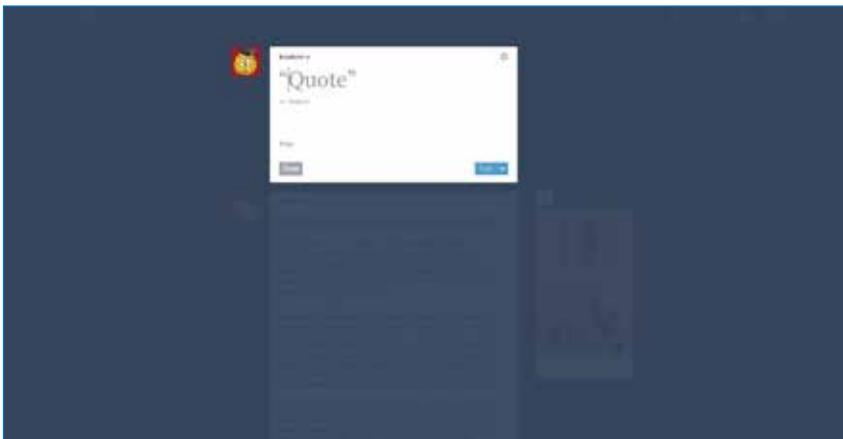
Pokud chcete vytvářet dobrý příběh, zvažte:

- Výstavbu příběhu – i vážný děj může mít expozici, peripetii, krizi a rozuzlení. Nebojte se pointy a dramatizace tématu.
- Zapojte smysly – popisujte, jak věci vypadaly, co se říkalo, jak voněl trh nebo kadidlo v kostele.
- S příběhem dále pracujte – nebojte se k němu dát realie a materiály a nechat studenty pokračovat v bádání.
- Zvolte přiměřenou délku a mluvte spisovně.
- Pokud je člověk zkušenějším dramatikem, může se žáků ptát.

Rozhodně lze doporučit, aby učitel své metody přenášel na studenty a vedl je k tomu, aby příběhy také sami tvořili a dokázali s nimi pracovat. Udělat dobrý příběh vyžaduje nejen dramatické a literární cvičení (do velké míry se to dá naučit), ale také práci s řadou materiálů. Nebojte se je studentům nadílet a případně je nechat vytvořit vlastní, kriticky reflektující pojetí skutečnosti.

Nebojte se také sami učit se příběhem. Jde o velice zábavnou a intuitivní metodu, která pracuje s pamětí překvapivě efektivně, tak jak si běžně člověk pamatuje klevety, bude si pamatovat také jiné příběhy. Přiblížit navíc mentalitu starověku nebo středověku lze jinak těžko a i pro vlastní proniknutí do tématu jde o užitečnou metodu.

Pokud nemáte komu příběhy vyprávět, můžete je psát (což je pro rozvoj některých kompetencí snad i lepší). Doporučit lze obyčejný Facebook, případně třeba blog na Wordpress, Blogger, Tumblr či jiné publikační platformě.



Tumblr je jednoduchý nástroj pro tvorbu blogu či fotoblogu, ale i menšího webu. Velice dobře funguje také na tabletu nebo mobilním telefonu.

Digitální storytelling

V této metodě bychom se chtěli podívat na téma, které s ním těsně souvisí, totiž na digitální storytelling. Nepůjde nám primárně o něj, ale o způsob sdělování. Takový přístup může na první pohled vypadat jako marginalizace tématu, ale je třeba si uvědomit, že „The medium is the message“, jak zdůrazňoval Marshall McLuhan. Tedy, že právě forma média, se kterým pracujeme, je zcela zásadní pro obsah, vyznění, dopad celé aktivity.

Zatímco klasický storytelling je založen na tom, že něco píšeme nebo vyprávíme a prostřednictvím této činnosti reflektujeme svět kolem sebe, nějaké téma, sociální kontext, najít definici digitálního storytellingu je obtížnější. Myšlenka, že jde o vyprávění příběhů prostřednictvím digitálních technologií, je sice principiálně správná, ale pak do ní spadá i blog nebo podcast, což má v kontextu samotného vyprávění velice malý vliv na to, jakým způsobem s touto technikou pracujeme (pokud ho samozřejmě nenavážeme na nějakou specifickou sociální interakci).

Nám půjde o příběhy, které jsou postaveny na nástrojích a technologiích, jež nabízejí tvorbu příběhu od samotného počátku v digitální podobě a tato forma je pro jejich celkové vyznění zcela zásadní. Můžeme identifikovat některé základní přístupy:

- **Tvorba komiksu.** Komiks je médium, na které se řada lidí dívá trochu s despektem nebo přes prsty, ale pro rozvoj tvůrčího psaní (například rychlých dialogů, nutnosti vystihnout to podstatné) jde o formát velice praktický. V online prostředí je možné jej rychle a snadno vytvářet prostřednictvím různých šablon a nástrojů.
- **Bohatě ilustrovaná kniha.** Typickým zástupcem digitálního storytellingu je přístup, kdy pracujeme s nějakou sadou obrazů (buď vlastních, nebo z nějaké databáze) a k nim píšeme nějaký kratší doprovodný text. Jde o velice populární formu, kdy digitální formát je nejen zásadní pro samotnou tvorbu, ale také pro cenu výsledného díla. Extrémní variantou je pak vynechání samotného textu a prosté sestavení příběhu z obrázků.
- **Tvorba animovaného videa.** Tak jako existují nástroje na tvorbu komiksů, jsou k dispozici také ty, které umožňují sestavovat jednoduchá animovaná videa. Stačí si vybrat pozadí, postavy, dát jim dialogy a případně nastavit výrazy nebo jednoduché pohyby.
- **Připojení zvuku.** K velké části zmíněných přístupů lze přidat také zvukový (hlasový) komentář.

Důležité je nejen přemýšlet o možnostech, které člověku dává užití daného média, ale také o smyslu celé aktivity. V případě, že digitální storytelling směřuje do roviny osobní či skupinové reflexe, je přirozeně

nazírán zcela jinak než v případě, že má vyvolat nějakou společenskou interakci. Na tu je vhodné myslet už při tvorbě – může jít o různé výzvy k akci, sdílení jednotlivých částí příběhu na sociálních sítích, komunitní tvoření atp.

Jaké nástroje lze pro tvorbu použít:

- **Storybird** je nástrojem pro tvorbu elektronické knihy. Prvním krokem je výběr sady obrázků, se kterými chce autor pracovat. Pro jednu knihu je možné zvolit pouze jednu sadu tak, aby byl udržen jednotný grafický styl. Pokud vám výběr nevyhovuje (ač je velmi bohatý a kvalitní), je možné si vytvořit vlastní ilustrace. Po zvolení grafické kolekce se zobrazí jednoduchý editor, ve kterém již probíhá samotná tvorba. Výsledek je možné si buď nechat za poplatek vytisknout a svázat, nebo sdílet.
- **Little Bird Tales** je jednoduchý nástroj, který je primárně určen především pro mladší uživatele. Do příběhu je možné kreslit v jednoduchém grafickém editoru, vkládat krátké popisky a nahrávat komentář. Výhodou je tedy to, že pod jednou střechou je k dispozici komplexní řešení. Výsledek lze embedovat na web nebo jinak sdílet.
- **Zimmer Twins** slouží pro tvorbu krátkých animovaných videí, pomocí kterých lze vyprávět určitý příběh. Zajímavé je omezení na sourozeneckou dvojici a jejich kočku. To může na první pohled pů-



Comics Creator je jednoduchý nástroj pro tvorbu stripů.

sobit svazujícím dojmem, ale ve skutečnosti to většinou vede k lepšímu a hlubšímu promyšlení příběhu a práci s metaforami.

- **Comics Creator** je jednoduchý a rychlý nástroj na tvorbu stripů.
- **ToonDoo** představuje po mém soudu nejrobustnější a nejlepší nástroj na tvorbu komiksů. Obsahuje velké množství postav, prostředí i detailní možnosti nastavení výrazů či pohybů jednotlivých aktérů.

Automatické psaní

Automatické psaní představuje poměrně variabilní a pestrou skupinu metod s širokým prostorem uplatnění. Využívá se v psychologii a psychoterapii, ale pro nás bude zajímavá především v oblasti rozvoje tvůrčího psaní a kreativity. Základní myšlenka spočívá v tom, že pomocí něj lze aktivovat určitou část mysli (zda je to podvědomí nebo něco jiného, ponechme stranou pro psychologii), což může pomoci s psaním a hledáním nových myšlenek či témat.

Může mít významnou roli nejen v učení tvůrčího psaní a kreativity, ale umožňuje se soustředit také na práci s emocemi, sociálními vazbami a vnímáním světa jako takového. Především u osob s nižší emoční inteligencí může práce s emocemi v této metodě být pedagogicky a výchovně prospěšná. Pozitivně se může odrazit také na literární tvorbě samotné, neboť jedincům, kteří s emocemi v textu běžně nepracují, může pomoci s jejich základní identifikací a dalším včleněním do příběhu nebo jiného slohového útvaru.

Někdy se rozlišuje obyčejné automatické psaní a automatické psaní v tempu, ale jde spíše o dělení školní než reálně používané v tvůrčí praxi. Postup u automatického psaní je poměrně jednoduchý:

1. Zvolíme si téma, o kterém chceme psát nebo přemýšlet. Tento krok není nutný, ale pro většinu lidí zřejmě poměrně praktický.
2. Stanovíme čas tvorby. Většinou postačí pět minut, ale zkušenější autoři mohou psát i déle. Principem metody je, že bychom neměli s psaním po celou dobu přestat, takže psát o mnoho déle než pět minut bez přestávky může být poměrně náročné jak intelektuálně, tak také fyzicky. Natáhněte si na tento čas minutku.

3. Většinou se doporučuje psaní rukou z důvodu zapojení jemné motoriky a přímějšího kontaktu s tvořenými slovy. Pokud ale píšete rukou špatně nebo na to nejste zvyklí (například vás rychle začne bolet ruka), je lepší psát na počítači, než se rozptylovat bolestí.
4. Začněte psát. Lze psát celé věty nebo jen slova, odrážky nebo fragmenty myšlenek tak, jak vás napadají. Důležité je se nezastavovat. Jestliže vám dojde inspirace, doporučuje se opakovaně psát poslední slovo či větu. Dříve nebo později vás napadne něco dalšího.
5. Při psaní se nesoustředíme na gramatiku, neopravujeme chyby atp.
6. Jakmile skončí časový limit, přestaneme psát.

Nyní následuje rozhodnutí, co dále. Někdo používá automatické psaní jako metodu na rozcvičení se, s textem dále nepracuje a začíná psát svůj text, kvůli kterému se takto rozepisoval. Tato metoda má za cíl odstranit blok z psaní, nastartovat asociace a kreativní myšlení vůbec. Někdo s textem dále pracuje, hledá v něm zajímavé myšlenky nebo nápady, které pak při psaní dále používá. Dle našeho soudu tento postup uplatňuje téměř každý, neboť nelze předpokládat, že po práci vše zapomeneme.

Metoda funguje tím lépe, čím méně se u ní člověk soustředí na jiné věci než na samotný proud myšlenek. Jestliže cítíte, že máte již pevnou strukturu textu v hlavě a jen ji potřebujete přenést na papír, jde o postup většinou zbytečný. Svůj vrchol zaznamenala v surrealistické literární tvorbě, kde představovala základní postup práce s myšlením a texty.

Psaní v tempu či rytmu je velice podobné, postupuje se tak, že se píše stále stejným tempem určitý čas. Pokud se užije například metronom na odbíjení času pro psaní jednotlivých slov, může tato metoda někomu pomoci s udržením proudu myšlenek a koncentrací na asociace a tvorbu samotnou (jakkoli autora samotného podobné zvukové signály spíše ruší, je nutné si různé modely práce vyzkoušet a podle vlastních zkušeností se rozhodnout, co vám bude nejvíce vyhovovat). Doporučuje se psát plynule, ale ne v příliš velkém spěchu, aby člověka ona pravidelnost sice vedla, ale nijak nestresovala.

Často se používá tak, že člověk píše kontinuálně o nějakém tématu a po zadaném čase se k textu vrací a provádí jeho základní redigování – úpravu chyb, stylistiky, struktury atp. Tím, že se člověk v takovém případě při psaní soustředí pouze na obsah, může napomáhat kontinuálnějšímu a konzistentnějšímu vyjádření myšlenek.

Argumentace a klamy

Jednou z možností, jak se učit, je práce s fakty a argumentací. Schopnost předkládat srozumitelné a plané argumenty pro nebo proti nějaké tezi je jednou z klíčových kompetencí, které se hodí i pro různé pracovní nebo písemné formy.

Aby byla argumentace korektní, je třeba se vyhnout základním argumentačním klamům (někdy označovaným jako fauly). Jakkoli je nemůžeme uvádět všechny, pokusíme se naznačit alespoň nejčastější z nich, které lze rozdělit do následujících skupin:

- **Emoční** – snaží se pomocí emoce vyvolat soucit, strach nebo svědomí druhého, aniž by se věnoval problému samotnému. Může jít například o důraz na přírodu a přirozenost (to či ono je v dobré přírodě, přirozené atp.), vyvolání soucitu, strachu atd.
- **Rozumové** – vycházejí z existence racionálních forem, které jsou ale chybně užívány. Může jít například o argumenty spojené s neznalostí (ještě nikdo si nestěžoval), s novostí (stávající řešení vždy fungovalo a nikdo jej nezpochybil, nebo naopak argumentace novostí jako a priori pozitivní hodnotou). Častá je například také argumentace kruhem.
- **Chybná vyvození** spočívají často ve špatné práci s fakty, záměnou korelace a kauzální příčiny či falešné korelace (například tvrzení, že množství spotřebované zmrzliny koreluje s počtem utopených). Do této kategorie spadají také chyby spojené se špatnou prací se statistikou, zobecnění zkušenosti, generalizující soudy, falešná dilemata atp.
- **Obsahové chyby** souvisejí s typicky úmyslnou snahou o vylepšení si argumentační pozice například lží, odvedením pozornosti nebo účelovým doplněním.