



Jazyk a mysl

Metodika

Obsah

Didaktické a metodické principy	2
Edukační cíle a jejich vazba na vzdělávací oblasti RVP	4
Anotované rozšiřující informační zdroje (pro učitele)	5
Doporučený průběh vyučovací hodiny	6
Doporučený průběh vyučovací hodiny 45 min	7
Doplněk metodiky – možné průchody DVZ	9

Tento výstup lze užít v souladu s licenčními podmínkami Creative Commons [BY-SA 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Uvedené se nevztahuje na díla nebo jiné předměty ochrany (např. obrazovou či fotografickou dokumentaci), které jsou ve výstupu užity zejména na základě smluvní licence nebo výjimky či omezení příslušných práv, jak je uvedeno u konkrétního jednotlivého předmětu ochrany.

Didaktické a metodické principy

Odkaz na materiál: <https://kisk.phil.muni.cz/digikult/vsechny-pribehy/literatura/jazyk-a-mysl>

Cílem materiálu je jednak to, aby žáci poznali nebo připomněli si, zda rozumí tomu, co jsou metafory a které základní typy metafor existují. Dalším cílem DVZ je, aby si žáci na konkrétních příkladech, které ukazuje příběh vystavěný na setkání dvou kamarádů (jejich vrstevníků) v parku, uvědomili, že metafory jsou součástí běžných komunikačních situací, ne pouze uměleckých textů, a ověřili si porozumění problematice metafor v širším kontextu, než jim byl dosud zřejmý. Závěr materiálu otevírá díky zadání aktivity pro žáky možnost pracovat s tématem i návazně, mimo samotnou jednu vyučovací hodinu.

Klíčové otázky:

1. Co jsou to metafory a jaké členění pro ně existuje?
2. Vyskytují se metafory vedle literární komunikace i v jiných rovinách komunikace? Pokud ano, zkuste uvést příklady.
3. Jakou funkci mají metafory v běžné, každodenní komunikaci?

Edukační cíl/e:

1. Žák dokáže svými slovy definovat metaforu a její stěžejní druhy z hlediska literární komunikace a filozofie v diachronním (historickém) pohledu.
2. Žák rozumí metafoře jako obraznému prostředku užívanému ne pouze v literární komunikaci
3. Žák je schopen chápat roli metafor v psané i verbální formě současného českého jazyka.
4. Žák je schopen nalézt metaforu v běžných mezilidských komunikátech včetně svého individuálního stylu a vysvětlit její funkci v dané komunikační situaci.
5. Žák je schopen funkčním způsobem interagovat s moderními vzdělávacími technologiemi a aplikacemi se zřetelem ke vzdělávacímu cíli výuky i svému celoživotnímu vzdělávání a učení.

Výstupy z interakce s DVZ:

1. **Znalostní rovina:** zapamatování si a porozumění významu klíčových pojmů obsažených v DVZ, znalost typů metafor a jejich funkce nejen v umělecké literatuře, ale především v sociální komunikaci využívající českého jazyka
2. **Dovednostní rovina:** schopnost rozpoznat metafory, vysvětlit je a vyhodnotit jejich funkci v běžných komunikačních situacích včetně reflexe své vlastní komunikace; schopnost vyhledat ve zdrojích DVZ relevantní informace a odpovědi na otázky a aktivizační úlohy v souladu s tematickými zadáními obsaženými v digitálním materiálu
3. **Hodnotová rovina:** schopnost uvědomit si hodnoty a specifika komunikace v mateřském jazyce a dopad komunikačních dovedností jedince na jeho sociální komunikaci i na porozumění mezi jedinci při interakci v informační společnosti

Klíčové kompetence, které jsou v DVZ rozvíjeny:

- **Kompetence k učení:**
 - efektivně využívá různé strategie učení k získání a zpracování poznatků a informací, hledá a rozvíjí účinné postupy ve svém učení, reflektuje proces vlastního učení a myšlení
 - kriticky přistupuje ke zdrojům informací, informace tvořivě zpracovává a využívá při svém studiu a praxi
- **Kompetence k řešení problémů:**
 - uplatňuje při řešení problémů vhodné metody a dříve získané vědomosti a dovednosti, kromě analytického a kritického myšlení využívá i myšlení tvořivé s použitím představivosti a intuice
 - kriticky interpretuje získané poznatky a zjištění a ověřuje je, pro své tvrzení nachází argumenty a důkazy, formuluje a obhajuje podložené závěry
- **Kompetence komunikativní:**
 - s ohledem na situaci a účastníky komunikace efektivně využívá dostupné prostředky komunikace, verbální i neverbální, včetně symbolických a grafických vyjádření informací různého typu
 - používá s porozuměním odborný jazyk a symbolická a grafická vyjádření informací různého typu
 - efektivně využívá moderní informační technologie
 - rozumí sdělením různého typu v různých komunikačních situacích, správně interpretuje přijímaná sdělení a věcně argumentuje

Použité vzdělávací paradigma a edukační metody/přístupy/aktivizační prvky:

- Konstruktivistické metody aktivního učení
- Analyticko-syntetická práce s digitalizovaným humanitně orientovaným dědictvím
- Komparace, vyvozování, vyhodnocování

Předchozí znalosti, (digitální) dovednosti a zkušenosti učitele: Znalost problematiky symbolických prostředků komunikace nejen v umělecké tvorbě, ale také v sociální komunikaci; schopnost pracovat s chybou žáka; otevřenost vůči projevům a tendencím mezilidské komunikace v současném veřejném prostoru.

Edukační cíle a jejich vazba na vzdělávací oblasti RVP

- **5.1.1 Český jazyk a literatura:** Jazyk a jazyková komunikace – žák v písemném i mluveném projevu volí vhodné výrazové prostředky podle jejich funkce a ve vztahu k sdělovacímu záměru, k dané situaci, kontextu a k adresátovi; vysvětlí a odůvodní význam slov v daném kontextu; posoudí a interpretuje komunikační účinky textu, svá tvrzení argumentačně podpoří jeho všestrannou analýzou; v mluveném i psaném projevu vhodně využívá slohotvorné rozvrstvení výrazových prostředků češtiny; efektivně a samostatně využívá různých informačních zdrojů (slovníky, encyklopedie, internet); Literární komunikace – žák rozliší umělecký text od neuměleckého, nalezne jevy, které činí text uměleckým; objasní rozdíly mezi fikčním a reálným světem a vysvětlí, jakým způsobem se reálný svět promítá do literárního textu, jaký vliv může mít svět fikce na myšlení a jednání reálných lidí; na konkrétních příkladech popíše specifické prostředky básnického jazyka a objasní jejich funkci v textu; tvořivě využívá informací z odborné literatury, internetu, tisku a z dalších zdrojů, kriticky je třídí a vyhodnocuje; získané schopnosti a dovednosti tvořivě využívá v produktivních činnostech rozvíjejících jeho individuální styl.
- **5.4.1 Občanský a společenskovědní základ:** Úvod do filozofie a religionistiky – žák objasní podstatu filozofického tázání, porovná východiska filozofie, mýtu, náboženství, vědy a umění k uchopení skutečnosti a člověka; rozliší hlavní filozofické směry, uvede jejich klíčové představitele a porovná řešení základních filozofických otázek v jednotlivých etapách vývoje filozofického myšlení
- **5.8.1 Informatika a informační a komunikační technologie:** Zdroje a vyhledávání informací, komunikace – žák využívá nabídku informačních a vzdělávacích portálů, encyklopedií, knihoven, databází a výukových programů; Zpracování a prezentace informací – žák zpracovává a prezentuje výsledky své práce s využitím pokročilých funkcí aplikačního softwaru, multimediálních technologií a internetu.
- **6.1 Osobnostní a sociální výchova:** Sociální komunikace – co vím o svém komunikačním chování; lidská komunikace a jak jí rozumím; dovednosti spojené s kvalitami komunikace a jak je mohu dále rozvíjet; tvořivá komunikace (plynulost, pohotovost, bohatost, výrazovost, nápaditost, estetizovanost komunikace).
- **6.5 Mediální výchova** – žák rozeznává společenskou a estetickou hodnotu sdělení v různých sémiotických kódech, zvláště sdělení v mateřském jazyce (podpora rozvoje jazykové kultury) a obrazových sdělení; osvojuje si postupy racionálního a kontrolovaného nakládání se symbolickými obsahy; získává schopnost argumentace tím, že se učí vyhledávat „nedořečená“ místa v textu (zamlčené otázky, manipulaci slovem i obrazem apod.); naučí se vyhodnocovat kvalitu a význam informačních zdrojů.

Anotované rozšiřující informační zdroje (pro učitele)

Vybrané zdroje k tématu jsou dostupné v [digitální sbírce](#) vytvořené knihovnicí Moravské zemské knihovny. Při výběru dokumentů byly uplatněny odborné kurátorské postupy.



[Slovník literární teorie](#) – starší odborný text (1977), s dílčích aspektech stále využitelný z hlediska obsahu učiva daného tématu

[ČT Edu](#) – video z produkce ČT o orientačních metaforách

[Základní pojmy filosofie jazyka a mysli](#) – článek o knize Marvana a Hvoreckého, která pojednává také o problémech moderní sémantiky a lingvistiky

Doporučený průběh vyučovací hodiny

Časová dotace: 45 minut

Cílová skupina: žáci vyšších ročníků osmiletého a šestiletého gymnázia, 1. až 4. ročníku čtyřletého gymnázia

Počet žáků: limitován počtem počítačů, tabletů nebo dalších zařízení pro žáky

Využité vzdělávací technologie: vlastní počítač nebo mobilní zařízení (tablet, mobilní telefon) s připojením na internet

Výstupy žáka z interakce s DVZ: papír s vlastními poznámkami každého žáka, reflektivní diskuse o příběhu a obrazných pojmenováních v běžné řeči, závěrečný úkol (vlastní poznámky žáka)

Evaluační prvky použité učitelem: zpětná vazba na poznámky žáka, diskuse nad otázkami v DVZ

Další možné didaktické pomůcky, materiál: nejsou potřeba

Předchozí znalosti, dovednosti a zkušenosti žáků: Očekává se základní povědomí o symbolických/obrazných vyjádřeních v literární komunikaci; základní orientace v literární historii propojená s obeznameností s filozofickým myšlením především období antiky.

Didaktická úskalí/limity: Ve zpracování DVZ je akcentována složka práce žáka s abstraktními pojmy, čtení kratších textů výkladového charakteru a také prepisů dialogů hlavních postav příběhu. S ohledem na rozsah učebního materiálu je DVZ využitelné i pro práci žáků s SVP.

Příprava učitele na hodinu: Pro funkční využitelnost DVZ ve výuce je klíčová příprava učitele na výuku, seznámení se s DVZ i s metodikou a především promyšlení toho, jak bude zahájena vyučovací hodina, v níž žáci s DVZ budou posléze pracovat. Úvod hodiny v rámci evokace věnuje učitel tematice metafor v míře, která odpovídá předchozím znalostem a porozumění tématu metafor u dané skupiny žáků. Je vhodné v několika málo minutách návodnými otázkami nebo citací krátkého textu či úryvku běžné komunikační situace (dle výběru učitele) motivovat žáky k zájmu o téma, jímž se budou v DVZ zabývat.

Doporučený průběh vyučovací hodiny

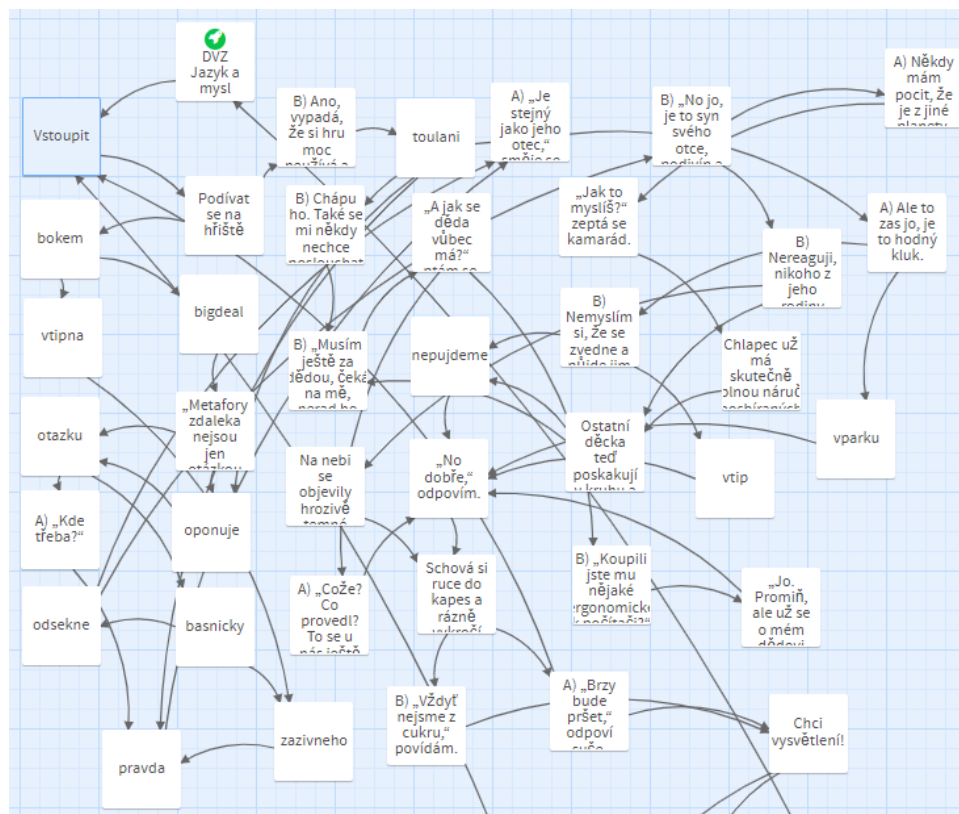
Úvod	<p>Po krátkém motivačním úvodu (viz Příprava učitele na hodinu) učitel žákům vysvětlí, jakým způsobem bude výuka vedena s využitím digitálního vzdělávacího zdroje (DVZ), upozorní žáky na drobné aktivity či úkoly, které jsou v materiálu obsaženy jako nepovinné. Následně nasdílí učitel žákům link na DVZ – https://kisk.phil.muni.cz/digikult/vsechny-pribehy/literatura/jazyk-a-mysl</p>	5 minut
<p>Žáci si DVZ individuálně procházejí, přičemž mohou (ale nemusí) plnit zadané úkoly. DVZ je vystavěno na krátké situační příhodě dvou středoškoláků, do níž žáci hned na začátku práce s DVZ vstupují. DVZ nabízí několik situací, v nichž se žáci rozhodují o pokračování příběhové linky a ovlivňují její vyznění. V závislosti na velikosti studijní skupiny a počtu dostupných IT zařízení je možné práci s DVZ realizovat i po dvojicích či po menších skupinách. Aktivita s DVZ by měla žákům zabrat cca 20 minut.</p>	<p>Zadání učitele: Projděte si digitální vzdělávací zdroj, který zachycuje situaci rozhovor dvou kamarádů v parku. Přečtěte si materiály, které máte k dispozici a přemýšlejte nad příběhem a jeho dialogy. V průběhu práce si dělejte poznámky na papír. Závěrečný úkol, jehož zadání je uvedeno v materiálu, zpracujete až doma.</p>	20 minut
Samostatná práce s DVZ	<p>Práce žáků: Žáci samostatně nebo ve dvojicích procházejí DVZ. Materiál je vytvořen tak, že žák nemá předem daný jeden způsob a směr průchodu. Postupně tedy interaguje s jednotlivými situacemi, reaguje na zadání drobných dílčích aktivizačních úloh a je stavěn před konkrétní rozhodnutí. Žáci přeskočí zadání závěrečné aktivity, kterou kvůli časovým důvodům zpracují až doma.</p>	15 minut
Reflexe formou skupinové diskuse	<p>Učitel vyzve žáky po skončení jejich individuální práce nebo práce ve dvojicích, aby v závěru hodiny společně reflektovali téma a diskutovali nad otázkami k tomu připravenými.</p> <p>Zadání učitele: Společně s postavami z příhody z parku jste přemýšleli o metaforách, pomáhali jste je hrdinům příběhu hledat v běžných komunikačních situacích a sami jste se s metaforami používanými v běžné řeči seznamovali.</p> <p>Pojďme si nyní společně popovídat o tom, jakou funkci mají metafory, metonymie a personifikace v našem jazyce.</p> <ul style="list-style-type: none">• Libil se vám příběh? Co přesně ano/ne?• Které konkrétní výrazy vás zaujaly?	15 minut

-
- Dokázali byste uvést některé z metafor, které v běžné komunikaci používáte vy sami?

Zadání domácího úkolu	Učitel zadává žákům aktivitu uzavírající práci s tématem metafor. Zadání učitele: Nezapomeňte na navazující aktivitu a zaznamenávejte si během následujícího dne metafor, které zaslechnete v běžné řeči nebo sami použijete. Práce žáků: V následující hodině žáci prezentují své poznatky a vedou diskusi s učitelem.	5 minut
------------------------------	---	----------------

Doplněk metodiky – možné průchody DVZ

Digitální vzdělávací zdroj je koncipován jako interaktivní nelineární příběh, jehož vývoj spoluutvářejí žáci svými rozhodnutími a volbami, jež jsou jim nabízeny. Některé volby, pro které se žáci během průchodu rozhodnou, ovlivní celkové směřování příběhu. DVZ má díky platformě Twine, v níž bylo vytvořeno, kromě hlavní obsahové linky vedoucí vpřed také celkem komplikovanou strukturu s rozvětvenými možnostmi vracet se zpět či přeskakovat jednotlivé pasáže vzdělávacího materiálu. Pro ilustraci je představen malý výřez struktury DVZ:



Tato část metodiky slouží jako ukázka textového obsahu, který se v interaktivně koncipovaném DVZ nachází. Zároveň se jedná o funkční metodickou pomůcku pro přípravu učitele na výuku, protože učitel se zde dozví, s jakými konkrétními příklady metafor se v DVZ pracuje a které rozhodovací rozcestníky k nim vedou. Může si tak efektivněji a přesněji připravit úvodní i reflektivní část vyučovací hodiny bez nutnosti opakovaně procházet celý vzdělávací materiál.

Níže jsou znázorněny některé klíčové příběhové momenty, se kterými je možné se v DVZ setkat a jež definují rozsah dále zobrazených materiálů či směr následného průchodu a dialogů.

Snímek:

A) Zaostrím zrak a podívám se pozorněji. Skutečně stojí trochu bokem a nedaří se mu kopírovat bílou čáru.

B) Ano, vypadá, že si hru moc ne užívá a toulá se ve svém vlastním světě fantazie.

Vysvětlení:

Možnost A) reaguje na fyzickou zdatnost člověka.

Možnost B) vysvětluje význam a použití metafor a pomalu vede k výkladové části (hodinová ručička, kapka naděje).

Snímek:

A) Tak to byla docela vtipná situace.

B) „Stejně nevím, k čemu ty metafory jsou a proč z toho děláme takový big deal,“ pozastaví se kamarád.

Vysvětlení:

Možnost A) vede k metaforickému rozhovoru kamarádů (dřevo, špalek, záseky, kde nechal tesař díru...).

Možnost B) vysvětluje význam a použití metafor a pomalu vede k výkladové části (hodinová ručička, kapka naděje).

Snímek:

A) Kamarád mi oponuje: „Mezi exaktními vědeckými termíny, které musí být jednoznačné a mít univerzální význam, metafory najdu asi jen těžko.“

B) „Pomoc, metafory everywhere!“ zahlásí kamarád.

Vysvětlení:

Možnost A) vede k výkladové části a metaforickým příkladům z oblasti vědy (velký třesk, počítačový virus, černá díra atd.).

Možnost B) směřuje k větě „Je stejný jako jeho otec,“ směje se kamarád. - je to nejrychlejší průchod celého DVZ.

Snímek:

A) Kamarád mi oponuje: „Mezi exaktními vědeckými termíny, které musí být jednoznačné a mít univerzální význam, metafory najdu asi jen těžko.“

B) „No dobře,“ protáhl obličej, „v tomto kontextu jsou metafory asi fajn.“

Vysvětlení:

Možnost A) vede k výkladové části a metaforickým příkladům z oblasti vědy (velký třesk, počítačový virus, černá díra atd.).

Možnost B) vede rozhovoru o metaforách (s metaforami se roztrhl pytel) a učení se na maturitu.

Snímek:

A) „Kde třeba?“

B) „Já teda moc ne, to bych si musel číst básničky, abych narazil na ty učebnicové příklady, jako je zub času nebo matka země,“ říká kamarád.

Vysvětlení:

Možnost A) vede k větě „Pomoc, metafory everywhere!“ zahlásí kamarád.

Možnost B) vysvětluje použití metafor v běžné řeči a ukazuje příklady (zlatý hřeb večera, prázdná slova, potrava pro duši).

Snímek:

A) „Ne, díky, znám zajímavější témata,“ odsekne.

B) „Ale prosím něco záživného, ne nějaké nudné příklady,“ řekne útrpně.

Vysvětlení:

Možnost A) vede k dialogu stejný jako jeho otec X syn svého otce.

Možnost B) rozvíjí rozhovor s dalšími příklady (co z tebe zas vypadne) a poukazuje na přirovnání z biologie.

Snímek:

A) „Je stejný jako jeho otec,“ směje se kamarád.

B) „No jo, je to syn svého otce, podivín a snílek,“ zasměje se kamarád.

Vysvětlení:

Možnost A) vede k rychlému konci příběhové části DVZ.

Možnost B) vede k metafoře je z jiné planety.

Snímek:

A) Někdy mám pocit, že je z jiné planety.

B) Nereaguji, nikoho z jeho rodiny neznám.

Vysvětlení:

Možnost A) vede k metafoře spadnout z višně a situaci, kdy kluk z hřiště sbírá své hračky.

Možnost B) vede k situaci popisující počasí a rychlému konci příběhu.

Snímek:

A) Vytáhnu z batůžku svůj termo hrnek se zbytkem studené ranní kávy, kterou poctivě dopijím.

B) „Musím ještě za dědou, čeká na mě, nerad ho tam nechávám samotného.“

Vysvětlení:

Možnost A) i možnost B) směřuje ke konci příběhové části DVZ a nemá vliv na vývoj příběhu.

Snímek:

A) Ale to zas jo, je to hodný kluk.

B) Chápu ho. Také se mi někdy nechce poslouchat hloupé řeči svých kamarádů.

Vysvětlení:

Možnost A) vede k pasáži:

Připozdívá se. Vstáváme, odcházíme z parku a děti pomalu končí s hraním. Sousedův kluk už se do hry vůbec nezapojuje, ani když děti začnou sbírat rozházené křídly a míče, jen sedí opodál.

„Budeš se na nás dívat?“ ptá se ho jeden z chlapců.

Možnost B) vede k rozhovoru o dědovi a křesle.

Snímek:

A) „Cože? Co provedl? To se u nás ještě dělá?“

B) „Koupili jste mu nějaké ergonomické k počítači?“

Vysvětlení:

Možnost A) i možnost B) směřuje ke konci příběhové části DVZ a nemá vliv na vývoj příběhu.

Snímek:

A) Myslím, že dění v parku už ho nezajímá a nechce sledovat hrající si děti.

B) Nemyslím si, že se zvedne a půjde jim pomoci sbalit hračky.

Vysvětlení:

Možnost A) směřuje k závěrečnému dialogu a konci příběhové části DVZ.

Možnost B) vede k metafoře „To nepobere, vždyť je malý.“

Snímek:

A) „To byl vtip. Samozřejmě nebudu malému dítěti dělat přednášku ze sociologie.“

B) Skutečně. Už má plnou náruč hraček a některé nedbale trousí za sebou.

Vysvětlení:

Možnost A) i možnost B) směřuje k závěrečnému dialogu a konci příběhové části DVZ a nemá vliv na vývoj příběhové linky.