

Abstrakt

Text hledá klíčové aspekty interaktivity ve vybraných knihách pro děti, jež dětského čtenáře aktivizují v rovině myšlenky i manipulace. Práce zkoumá proces toho, jak si děti prohlížejí, čtou a hrají s knihami Dagmar Urbánkové Cirkus ulice a Maškary. Snaží se odpovědět na otázku, jak a v čem rozvíjí prohlížení autorských knih vizuální a čtenářskou gramotnost dětí. Případová studie je realizována metodou zúčastněného pozorování. Za použití revidované Bloomovy taxonomie kognitivních cílů analyzujeme metodou kvalitativní analýzy participativní proces hry osmi dětí z hlediska jejich myšlenkových činností. Jako hlavní principy interaktivity nacházíme hru, participaci, komunikaci, proměnlivost, prožitek a možnost něco změnit. Na základě těchto vysledovaných principů interaktivity a jejich souvislostí jsou se zkoumanými knihami navrženy aktivity, jež se dají dále rozpracovat a realizovat s dětmi v hodinách výtvarné či literární výchovy. Práce je zpracovávána v souvislostech čtenářské a vizuální gramotnosti a jejich zastoupení v aktuálních kurikulárních dokumentech, které jsou pedagogickým kontextem této práce. Odborný rámec tvoří vizuální kultura a pojmy jako hra, tvořivost či pedagogický konstruktivismus.

Klíčová slova

interaktivita, ilustrace, hra, participace, komunikace, interpretace, vizuální gramotnost, čtenářská gramotnost