

Digitalizace

Autorky: Danijela Birt Katić, Jadranka Brkić Vejmelka, Ines Cvitković Kalanjoš

Digitalizace je proces, který zahrnuje převod různých obsahů, jako je text, fotografie, zvuk, video, do digitálního záznamu. Právě proto je digitalizace považována za způsob ochrany, archivace a sdílení vytvořeného obsahu. Je důležité zdůraznit, že digitalizace by měla zahrnovat vytváření inkluzivního prostředí, do kterého by se mohl zapojit každý, umožnit otevřenou komunikaci a urychlit proces vytváření a sdílení znalostí (Martinoli, 2019).

O co jde?

Proces digitalizace silně ovlivňuje vzdělávání na všech úrovních. Zlepšil se proces tvorby nových výukových materiálů, které se používají ve výuce probíhající živě, online nebo hybridně. Motivace studentů je výzvou v každé době a v každém kontextu. Digitální nástroje a aplikace považujeme v tomto ohledu za užitečné a pokusili jsme se zvážit různé aspekty „digitalizace“ v kontextu vzdělávání. Potřeba digitálních materiálů a digitalizace vzdělávání vynikla během pandemie covid-19. To urychlilo již dříve započaté procesy, ale v této chvíli se pozornost zaměřuje na ty členy komunity, kteří se nemohli rovnoměrně zapojit a využít všech výhod digitalizace.

Vyzkoušejte to

PŘÍKLAD 1

Před čtením rozšířené verze konceptu Digitalizace můžete společně s žáky vytvořit pojmovou mapu. To vám pomůže seznámit se s alternativními vizemi a představami o pojmu – digitalizace, které máte vy a vaši studenti. Smyslem vytvoření pojmové mapy není vepsat studentům význam pojmu, ale pochopit jednotlivé vnímání každého studenta. Po vypracování pojmové mapy si můžete přečíst rozšířenou verzi konceptu na webu digitclue.net a společně srovnat definice, tedy představy, které jste měli před přečtením napsaného konceptu.

Pojmová mapa pomáhá v procesu budování znalostí, žáci se budou muset zamyslet nad tím, co už vědí, jak chápou význam digitalizace, a možná si uvědomí nedostatek znalostí a slov k jejímu vysvětlení, což napovídá, že někdy považujeme proces digitalizace za samozřejmost a nerozumíme mu do hloubky. Pojmová mapa vám může pomoci propojit konkretizaci dat, informace, které o daném pojmu máte. Můžete ji také dále budovat kombinací stávajících znalostí a nových informací, na které narazíte. Doporučujeme konceptuální mapy Popplet, ale můžete použít cokoli, co je vám nejbližší ([Mural](#), Power Point, [Coggle](#) nebo jiný nástroj pro tvorbu myšlenkových map dostupný online apod.)

PŘÍKLAD 2

Digitální kurzy ve vzdělávání

Zeptejte se studentů, zda a proč absolvovali online kurz. Nechte je vyjmenovat, který kurz, a co pro ně bylo nejužitečnější. Diskutujte o výhodách a nevýhodách tohoto typu výuky. Pokuste se najít online kurzy na různých platformách ([Coursera](#)) a nasměrujte studenty, aby se přihlásili. Rozdělte je do skupin a každá skupina si musí vybrat jiný kurz na téma digitalizace a jejího dopadu na vzdělávání. Navštěvování různých kurzů je nutné proto, abyste později mohli srovnat rozdíly a podobnosti ve výkonu a výuce zvoleného tématu. Studenti si mohou při poslechu kurzů dělat poznámky a společně je ve skupině sdílet. Důležité je zaznamenávat si své myšlenky o digitalizaci a jejím vlivu na vzdělávání již na začátku docházky, ale i v průběhu kurzu. Po absolvování kurzu společně poznámky prodiskutujete a zamyslíte se nad budoucností vzdělávání. Po diskusi je žádoucí vytvořit digitální plakát o online kurzech, jejich výhodách a nevýhodách v nástroji Canva ([Canva](#), [Piktochart](#)).

PŘÍKLAD 3

Zahajte se studenty diskusi o kladných a záporných vlivech digitalizace na jejich zdraví. Jakmile své myšlenky zaznamenají, můžete je sdílet prostřednictvím digitálního nástroje Mentimeter a diskutovat o nich.

Dalším krokem může být společný návrh společenské hry na téma Jak digitalizace ovlivňuje vaše zdraví? K tomuto účelu můžete použít digitální nástroj [DeckToys](#). Při vytváření hry společně projdete všemi kroky, od výběru pozadí, skladby nebo nápadu až po otázky nebo překážky, které navrhnete a které musí hráč vyřešit, aby se mohl pohybovat po hrací ploše. Studenti musí vymyslet hádanky nebo úkoly pro hráče, aby mohli odpovědět na základní otázku hry. Po navržení hry můžete nápad sdílet a rozvíjet spolu se studenty z jiných tříd.

PŘÍKLAD 4

Diskutujte se studenty o tom, jak vyhledávají a stahují materiály z internetu při tvorbě svých prezentací nebo posterů. Zda například při tvorbě posteru nebo prezentace stahují fotografie nebo jiné materiály, aniž by se podívali na autorská práva. Jsou tyto materiály povoleny ke stažení nebo je uvedeno, za jakých podmínek je použití těchto materiálů povoleno? Prozkoumejte společně, co je to licence Creative Commons.

- Zvažte společně tyto otázky: Můžeme si na internetu stáhnout téměř vše? Jak lze chránit autorská práva v digitálním prostředí?

Řekněte to kolegům

Příklady, které vytvoříte při práci se svými žáky, můžete každopádně sdílet s kolegy ve svém kolektivu, ale rádi bychom vám navrhli, abyste se o ně podělili prostřednictvím mapy digitální

inkluze na webu DigitClue. D.I. mapa je mapou světa, můžete do ní vkládat vlastní projekty, materiály, nápady a zanechávat komentáře týkající se digitální gramotnosti ve vaší zemi.

Přemýšlejte dál

Tato část je určena k tomu, abyste se posunuli o krok dál, abyste společně se svými žáky přemýšleli zcela mimo rámec kontextu, ve kterém žijete a tvoříte.

- Zamyslete se nad tím, zda proces digitalizace nepostihne i zpětný chod. Že se svět od nynějška bude vyvíjet tak, že přestaneme používat IT technologie. Co by to znamenalo pro jejich každodenní život, pro jejich volný čas? Jak by si ho organizovali? Jak si představují získávání informací o světě bez použití sociálních sítí, internetu a podobně?
- Zkuste si představit, že vy a vaši žáci můžete použít stroj času a přenést se do 60. let 20. století. Dokážete si představit, že byste mluvili s lidmi, učiteli, studenty vašeho věku a vysvětlili jim, že v budoucnosti budou komunikovat pomocí bezdrátových telefonů a používat videohovory s kolegy z jiných částí světa.