

1. Digitální gramotnost

Digitální gramotnost je často považována za jednu ze základních dovedností 21. století. V kontextu vzdělávání zahrnuje nejen využívání digitálních nástrojů ve výuce, ale slouží také k rozvoji kreativity, jejímž cílem je zdokonalit vyučovací proces a usnadnit získávání a rozšiřování znalostí žáků. Neměla by být chápána jako náhrada učebního procesu, který probíhá naživo, ani jako náhrada psaného slova. Digitální gramotnost by měla být považována za nástroj, který otevírá a umožňuje angažovanou práci učitelů a žáků během vyučovacího procesu i mimo něj. Digitální gramotnost předpokládá kromě znalostí, jak používat digitální nástroje, také znalost a jistotu výběru „vhodných“ nástrojů. Vytvoření bezpečného prostředí v digitálním kontextu je něco, co mohou učitelé vytvořit pro žáky zapojené do vyučovacího procesu, stejně jako pro jejich využití znalostí mimo výuku.

1.1.1. O co jde (základní myšlenka)?

Pro začátek použití tohoto digitálního nástroje doporučujeme přečíst si koncepci o digitální gramotnosti. Koncepce je napsána tak, aby byla propojena s dalšími pojmy důležitými k pochopení šíře digitální gramotnosti, ale také tak, aby vám poskytla představu o tom, jak je digitální gramotnost oddělena od mediální gramotnosti a dalších synonymních pojmů. Měli bychom si neustále připomínat, že digitální gramotnost zahrnuje jak znalost softwarových dovedností, tak i „měkké“ dovednosti, jak bezpečně používat obsah na internetu.

1.1.2. Vyzkoušejte si to (APP a alternativy)

Digitální gramotnost neznamena pouze přístup k publikovanému mediálnímu obsahu, důležitější je vědomí, že zahrnuje schopnost analyzovat, hodnotit a vytvářet obsah. V souladu s tím vám navrhne příklady, které můžete využít při výuce tématu digitální gramotnosti ve svých předmětech. Například v chorvatském kontextu patří mediální gramotnost do předmětu chorvatský jazyk, ale je omezena pouze na několik hodin během školního roku, je možné, že v jiných kontextech existují podobné zásady výuky těchto a srovnatelných forem gramotnosti.

PŘÍKLAD 1:

Přečtěte si koncept Digitální gramotnost na digitclue.net. Představte si člověka, který si neuvědomuje, co je to digitální gramotnost. Podle přečteného materiálu napište pro tuto osobu pomocí Wordu, Power Pointu nebo nástroje pro spolupráci (Google Docs, MS Teams) krátký návod, jak může chránit své osobní údaje v online prostředí.

1. Považujete se za digitálně gramotné? Napište pět dovedností, které z vás dělají digitálně gramotného člověka.
2. Diskutujte o etických otázkách týkajících se sdílení a zveřejňování informací o jiných osobách na internetu.

PŘÍKLAD 2:

Požádejte studenty, aby vyjmenovali a stručně definovali další typy gramotností, které znají. Pokuste se srovnat ostatní typy gramotnosti s digitální gramotností. Diskutujte o podobnostech

a rozdílech mezi konkrétním typem gramotnosti a digitální gramotností. Kromě toho proved'te se studenty cvičení.

Společně se pokuste najít informace o určitém tématu pomocí internetového prohlížeče a poté proved'te totéž s využitím zdrojů, které máte k dispozici ve školní knihovně. Porovnejte informace, které jste shromáždili.

- Promluvte si s žáky o tom, které zdroje, používají na internetu k vyhledávání informací. Nechte je uvést několik příkladů. Totéž proved'te se zdroji z knihovny. Promluvte si s nimi o problémech, které při tom mají. Daří se jim získat konkrétní odpověď u každého zvlášť? Využívají oba zdroje ke srovnání a ověření získaných informací?

Rozdělte studenty do dvojic. Požádejte je, aby vyhledali informace o tom, co je to digitální gramotnost. Jeden bude hledat pomocí Google/Yahoo a druhý může použít konkrétní vyhledávání na neviditelném webu (pomocí [InfoMine](#), [WolframAlpha](#)). Srovnajte dané výsledky. Toto cvičení mohou opakovat několikrát s různými otázkami. Zeptejte se studentů, zda jsou mezi vyhledávači Google a [InfoMine](#), [WolframAlpha](#) nějaké rozdíly, a nechte je je pojmenovat.

PŘÍKLAD 2a:

Mluvte se studenty o internetovém vyhledávači, který nejčastěji používají, pravděpodobně je to Google. Kde a jak ho používají, zeptejte se jich, zda vše, co tam najdou, jsou spolehlivé informace, případně zda si informace, které tam najdou, dodatečně ověřují a jakým způsobem.

- Myslí si, že pokud chtějí získat informace, mohou si je co nejdříve vyhledat na internetu? Stačí jim to k tomu, aby byli schopni vypracovat seminář nebo nějakou jinou práci? Jsou informace v učebnicích spolehlivé? Jsou informace, které získávají prostřednictvím televize, spolehlivé? Dokážete posoudit, který zdroj informací by byl nejspolehlivější a proč?

Znají žáci všechny služby, které nabízí Google, vědí, co je to Gmail, Google maps, Google earth, Google translator, Google meet atd? Použili alespoň jednu z nich?

Seznámíme se s překladačem Google. Je překlad, který tam dostaneme, spolehlivý? Vyberte si jednu větu a přeložte ji z angličtiny do svého jazyka a pak z angličtiny do jiného cizího jazyka. Srovnajte takto vzniklé překlady a zamyslete se nad tím, proč dochází k určitým chybám v překladu. Ve kterém jazyce je patrných nejméně chyb? Prezentujte a srovnajte výsledky v rámci skupin a společně se zamyslete nad tím, kdy, do jaké míry a v jakém jazyce se můžeme na překladač Google nejlépe spolehnout. Při vypisování a sdílení informací používejte online panel v Padletu.

PŘÍKLAD 3

Zkuste studentům vysvětlit, že vyhledávání informací na webu je v některých případech omezeno tím, že si „nevybrali“ vhodné klíčové slovo. Také to, že je někdy v otevřeném prostoru internetu může výběr klíčového slova vést k obsahu, který je neobjektivní, zavádějící

a neúplný. Požádejte je, aby ke každému pojmu na stránce digitlclue.net napsali pět klíčových slov (inkluze, digitální kultura, digitální gramotnost, digitální transformace, digitální věková nerovnost, digitální propast, digitální nerovnost mezi ženami a muži, digitální queer nerovnost, digitální vyprávění příběhů, digitální vytváření světa, počítačová etika, digitalizace). Pomocí digitálního nástroje WordSift vytvořte „slovní bublinu na základě používání slov“. Je koncipována jako interaktivní bublina, v níž se slova mění v miniaturní digitální databáze, které obsahují informace o tom, jak jednotlivá slova používat. Je propojena s webovým tezaurem slov. <https://wordsift.org/>.

1.1.3. Řekněte to svému kolegovi (sdílení zkušeností, zařazení na mapu digitálního začleňování)

Příklady, které vytvoříte při práci se svými žáky, můžete v každém případě sdílet s kolegy ve svém kolektivu, ale rádi bychom vám navrhli, abyste je sdíleli prostřednictvím Mapy digitální inkluze na webových stránkách DigitClue. Mapa digitální inkluze je mapa světa, do které můžete vkládat vlastní projekty, materiály, nápady a zanechávat komentáře k digitální gramotnosti ve své zemi.

1.1.4. Další úvahy (nové didaktické aplikace) (např. přemýšlejte o téma tu z pohledu žáby).

V této části si představte, že se posunete o krok dál, abyste společně se svými žáky přemýšleli zcela mimo rámec kontextu, ve kterém žijete a tvoříte.

- Zkuste si představit člověka žijícího v 19. století, dokážete mu vysvětlit, co je to digitální gramotnost? Dokážete vymyslet slova, kterými byste mohli vysvětlit rozsah digitální gramotnosti?
- Zamyslete se nad digitální gramotností z pohledu nevidomého člověka a nad tím, co by pro něj znamenalo být digitálně gramotný.