

Vítejte v části DIGITClue HUB nazvané Snadné učení! Jedná se o prostor pro společné vzdělávání v otázkách souvisejících s digitální inkluzí, který můžete volně využívat k získání a/nebo prohloubení svých znalostí o digitálním světě a jeho didaktických aspektech se zvláštním zaměřením na to, jak jej učinit inkluzivnějším pro učitele v přípravě na povolání, učitele v praxi a školitele/pracovníky univerzit a studenty.

Jedním z ústředních principů DIGITClue HUB je, že se člověk může učit prostřednictvím řady vzájemně propojených textů. Výchozím bodem této mozaiky učení je základní text o digitální inkluzi. Při čtení textu se budete moci proklikávat dále pomocí odkazů představovaných podtrženými pojmy, které vás dovedou k příslušným textům. Každý text obsahuje seznam odkazů, které vám umožní dohledat další literaturu. [Další koncepty budou přidávány postupně.]

Pokud chcete sledovat svou cestu k učení, máte možnost použít funkci: „Portfolio“. Ta vám umožní uložit si texty, které jste zpracovávali v rámci jedné výukové lekce (během jednoho sezení), a můžete se k textům vracet, měnit je nebo aktualizovat (tato funkce je ve výstavbě).

Digitální inkluze

Digitální inkluze může v různých kontextech znamenat různé věci, na rozdíl od digitální přístupnosti, která se zaměřuje na využívání digitálních systémů a služeb lidmi v co nejširším rozsahu. V závislosti na sociálním prostředí, ve kterém se člověk pohybuje, pracuje nebo studuje, může být definována různými způsoby. Poznatky o digitální inkluzi navíc zkoumají a uplatňují různé obory (včetně antropologie, sociologie, pedagogických věd a technologických studií, humanitních věd, architektury, inženýrství a matematických oborů) a výzkumné oblasti.

Digitální inkluze znamená schopnost jednotlivců a skupin přistupovat k informačním a komunikačním technologiím a využívat je bez ohledu na jejich pohlaví, věk, socioekonomické postavení, polohu, jazyk, tělesné problémy atd.

Jochim (2021) definuje digitální inkluzi jako zajištění možnosti pro každého zapojit se do světa digitálních médií. Podle tohoto chápání se pojem digitální inkluze především vztahuje k digitální účasti a souvisejícím základním otázkám sociální nerovnosti a nerovného přístupu k médiím a internetu. To zahrnuje nejen přístup k internetu, ale i vyloučení z důvodu chybějící infrastruktury. Řada autorů (např. Norris, 2001) také odkazuje na pojmy digitální propast/rozdělení a digitální nerovnost (např. Robinson et al., 2015). Dále má velký význam kompetence jednotlivců, jak uvádí rozsáhlé výzkumy digitálních kompetencí (Vuorikari et al., 2016). O rozmachu různých digitálních kultur a počítačové etiky, tj. dalších pojmů, které mohou vést k odlišnému vnímání smysluplnosti digitalizace pro jakýkoli účel, se hovoří jen zřídka (Köhler et al., 2017; 2021). Chybí kompetence ke komunikaci v důsledku neznalosti znakového jazyka, Braillova písma, používání popisků (titulků), generování popisů obrázků a dalších médií, jak je uvedeno v pokynech pro přístupnost webového obsahu.

Dickel a Franzen (2015) ve svém sociologickém přístupu k digitální inkluzi zdůrazňují, že digitální změny v posledních desetiletích vedou k novým příležitostem pro digitální účast a

interakce v digitálních médiích a jejich prostřednictvím. Nárůst využívání digitálních technologií považují za znak zvýšeného zapojení společnosti do účasti, a to i ve vědeckém světě. Objevují se nové možnosti sdílení a komentování vývoje ve společnosti. Franzen a Dickel zde hovoří o "demokratizaci vědy". Základem této definice je uplatnění Luhmannovy teorie epochální změny na kontext a procesy digitalizace kterou provedl Dirk Baecker (2016). Hlavní myšlenkou je, že digitalizace má potenciál změnit společenské formace. To znamená, že digitalizace neodkazuje pouze na nové možnosti účasti, ale mění také společnost a rekonfiguruje sociální vztahy, a tím i dynamiku a chápání inkluze (Dickel & Franzen, 2015).

Fenomén digitální inkluze zachytila Lea Schulz (2020) ve svém novém konceptu "Dikluze (Diclusion)", který je pokusem o integrativní a holistické uvažování o digitálnosti a inkluzi. Tento pojem se týká zacházení s digitálními médii a jejich používání z pohledu inkluze. Vzhledem k tomu, že jde o integrovaný koncept, oba fenomény (digitalizace a inkluze) se vzájemně ovlivňují a mohou ze sebe navzájem těžit. Schulz toto slovo používá v kontextu vzdělávacího sektoru, ale lze jej použít i v rámci jiných sociálních sfér a s ohledem na různé sociální jevy a procesy, jako jsou: rasa, pohlaví, etnická příslušnost, mnohojazyčnost, migrace, sexuální orientace, mentální, smyslové nebo fyzické postižení, rodina, náboženství, světonázor, kultura, věk, sociální třída a mnoho dalších (Schulz, 2020).

Pojem rozmanitost znamená různorodost, odlišnost nebo heterogenitu. Zahrnuje různé dimenze, jako je pohlaví, sexuální identita, věk, světonázor, sociální a etnický původ, zdravotní stav a mnoho dalších. Inkluze přebírá tento pojem a je osvětlena ve všech sociálních oblastech života, práce a také vzdělávání, a to všestranně a napříč tématy. Prostřednictvím nových možností využití digitálních technologií lze přenést přístupy, jako je aktivismus, ze světa offline do světa online, který se pak nazývá digitální aktivismus (hnutí za práva osob se zdravotním postižením, aby se uznal lobbismus organizací a jednotlivců zastupujících osoby se zdravotním postižením, například "ne bez nás o nás"). Politickou konfrontaci lze přenést do virtuální sféry. Spolu s politickým rozměrem přichází otázka, zda by digitální inkluze měla být považována za lidské právo (Flavo, 2017)? Díky internetu je možné šířit myšlenky, ideologie a příběhy po celém světě. Zejména pro mladé lidi, kteří vyrůstají s digitálními médii, je médiem pro sdílení příběhů, zkušeností a přání, procesů a postupů, které zachycují koncepty digitálního vyprávění/narativu (Dogan, 2021).

Kromě mnoha výhod, které používání digitálních médií provázejí, existují také aspekty vyloučení. Stejně jako v mnoha jiných oblastech existuje digitální nerovnost mezi ženami a muži a také digitální queer nerovnost, které se po celém světě liší (Mobile Gender Gap Report, 2020). Dalším aspektem je digitální věková propast. Digitalizace může vést k sociální nerovnosti u osob starších 65 let, které, jak ukazují výzkumy, mají tendenci využívat digitální média v menší míře, a to z řady důvodů (Schumacher Dimech & Misoch, 2017), což zajišťuje méně výraznou digitální gramotnost (Jones & Hafner, 2021), (Falloon, 2020). Tyto rozdíly lze shrnout pojmem digitální propast, který popisuje nerovnost týkající se využívání a přístupu k digitálním médiím (Hartung-Ziehlke, 2020).

V dnešní době je v bohatých zemích (i mimo ně) běžné mít přístup k internetu a digitálním zařízením. Digitální inkluze však souvisí také se socioekonomickými faktory, protože není možné, aby si každý pořídil potřebnou "digitální infrastrukturu", jako jsou osobní počítače,

notebooky, chytré telefony a přístup k internetu, například zařízení Wi-Fi. Druhá věc, která je v této souvislosti důležitá, souvisí se vzděláváním a je označována jako "digitální gramotnost" (Jones & Hafner, 2021) (Falloon, 2020). Mnoho aplikací a webových stránek předpokládá, že každý uživatel zvládne splnit někdy složité požadavky. Kromě potřebné infrastruktury tak uživatelé potřebují mít specifické digitální dovednosti (Garmendia & Karrera, 2019). Zde jsou důležité dva související pojmy: digitální domorodec a digitální naivka. Popisují, do jaké míry a jakým způsobem dokáží lidé využívat digitální média kritickým, kreativním a rozmanitým způsobem (Ganguin & Meister, 2013). Již dříve bylo totiž řešeno (Frindte et al), že existují komunikační techniky, které slouží inkluzivním praktikám. Nejnověji, těsně před pandemií a v jejím rámci, vede hledisko poskytování vhodných souborů dovedností a programů pro rozvoj kompetencí ke sjednocování přístupů na mezinárodní úrovni s evropskou (srov. DIGCOMP) nebo dokonce globální standardizací (srov. UNESCO OER / UN SDGs). Sociální vyloučení souvisí s digitálním vyloučením, protože při snaze o pochopení digitálního prostoru jako prostoru in-/vyloučení je třeba vzít v úvahu i kategorii jazyka. Zejména pro etnické menšiny je obtížné orientovat se na internetu, protože jen zřídka existují webové stránky v jejich rodném jazyce (např. romštině) nebo neexistuje možnost překladu (Garmendia & Karrera, 2019).

Takzvaná digitální transformace zasahuje do všech oblastí společnosti. Mezi nimi jsou podmínky přístupu ke znalostem, včetně vzdělávání a dalších forem účasti, ovlivněny technologickými podmínkami na celém světě. Nejen v Evropě stojí pedagogové před výzvou, zda v rámci přípravy učitelů a v každé vzdělávací instituci ve velké míře využívat digitální média, nebo jejich využívání umožnit a podporovat. Většina nejnovějších mediálních konceptů, jako je BYOD (bring your own device) nebo OER (open educational resources), představuje pouze určitý aspekt poměrně rozsáhlé dynamiky vývoje. Samotný průmysl však vyvolává další dynamiku v kontextu tzv. metafory 4.0 a příslušných nových výrobních technologií, které vyžadují rozsáhlou dynamiku v potenciálně inkluzivních postupech (Köhler & Marquet, 2017).

Literatura

Baecker, D. (2016). Wie verändert die Digitalisierung unser Denken und unseren Umgang mit der Welt? In R. Gläß, & B. Leukert, *Handel 4.0: Die Digitalisierung des Handels- Strategien, Technologien, Transformation* (S. 3-24). Berlin: Springer Gabler.

Dickel, S., & Franzen, M. (2015). Digital Inclusion: The Social Implications of Open Science. *Zeitschrift für Soziologie*, S. 330-347.

Dogan, B. (2021). *University of Houston: Digital Storytelling*. Von <https://digitalstorytelling.coe.uh.edu/page.cfm?id=27&cid=27> abgerufen

European Commission (30. März 2022). *DigComp*. Von https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcomp_en abgerufen

Falloon, G. (2020). From digital literacy to digital competence: the teacher digital competency (TDC) framework. *Education Technology Research Development*. S. 2449-2472.

Flavo, F. A. (2017). *Performing digital activism*. New York: Routledge.

Frindte, W. & Köhler, T. (1999). *Kommunikation im Internet*. Frankfurt am Main: Peter Lang Verlag.

Ganguin, S., & Meister, D. (2013). *Digital native oder digital naiv? - Medienpädagogik der Generationen*. München: kopaed.

Garmendia, M., & Karrera, I. (2019). ICT Use and Digital Inclusion among Roma/Gitano Adolescents. *Media and Communication*. S. 22-31.

GSMA (2020). *Connected Women: The Mobile Gender Gap Report 2020*. Von <https://www.gsma.com/mobilefordevelopment/wp-content/uploads/2020/05/GSMA-The-Mobile-Gender-Gap-Report-2020.pdf> abgerufen

Hartung-Ziehlke, J. (2020). *Inklusion durch digitale Medien in der beruflichen Bildung*. Wiesbaden: Springer Verlag.

Jochim, V. (2021). Inklusion durch digitale Medien? *Medienpädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung*. S. 118-133.

Jones, R. H., & Hafner, C. A. (2021). *Understanding Digital Literacies: A practical Introduction*. London, New York: Routledge.

Köhler, T. (2021). Didactic modeling of a digital instrument for the perception, construction and evaluation of ethical perspectives in AI systems. *Proceedings of the 8th International Conference on Learning Technologies and Learning Environments*. S. 172-177.

Marquet, P. & Köhler, T. (2017). The empowerment of users: rethinking educational practice online. In F.M. Dobrick, J. Fischer & L.M. Hagen, *Research Ethics in the Digital Age. Ethics for the Social Sciences and Humanities in Times of Mediatization and Digitization* (S. 70-84). Berlin: Springer Verlag.

Norris, P. (2001). *Digital Divide: Civic Engagement, Information Poverty, and the Internet Worldwide*. Cambridge: Cambridge University Press.

Robinson, L. Cotten, S. R., Ono, H., Quan-Haase, A., Mesch, G., Chen, W., Schulz, J., Hale, T.M & Stern, M. J. (2015). Digital inequalities and why they matter. *Information, Communication & Society*. S. 569-582.

Schulz, L. (2020). *Diklusion*. Von <https://leaschulz.com/> abgerufen

Schumacher Dimech, A., & Misoch, S. (2017). *Nutzung von digitalen Dienstleistungen bei Menschen 65+*. St. Gallen: FHS St. Gallen.

UNESCO OER (30. März 2022). *UNESCO-Empfehlung zu Open Educational Resources (OER)*. Von <https://www.unesco.at/bildung/bildung-2030/artikel/article/unesco-empfehlung-zu-open-educational-resources-oer> abgerufen

UNICEF (30. März 2022). *Sustainable Development Goals*. Von https://unicef.at/kinderrechte-oesterreich/sustainable-development-goals/?gclid=Cj0KCQjw_4-SBhCgARIsAAlegrVTpnWwG3gvvniCnHZNpgxH_taz6WuHut4B_O2Xme_029BLhSAhoo8aArwgEALw_wcB abgerufen

Vuorikari R., Punie, Y., Carretero, Gomez S. & Van Den Brande, G. (2016). *DigComp 2.0: The Digital Competence Framework for Citizens. Update Phase 1: the Conceptual Reference Model*. Luxembourg: Publications Office of the European Union.

