

## Kulatý stůl na téma digitální gramotnost - zpráva

**Datum a místo konání:** 30. dubna (13:00) - místnost RUV, PdF MU, Poříčí 9, Brno

**Diskutující:** doc. Mgr. Jana Horáková, Ph.D., doc. Mgr. Jiří Zounek, Ph.D., MgA. Jana Francová, Ph.D., Mgr. et Mgr. Adam Franc, Mgr. Šimon Kříž, Mgr. Monika Szúcsová

### Témata řešená v rámci diskuze a shrnutí hlavních tezí

1. **K čemu odkazuje pojem digitální gramotnost** – Studenti by se měli učit nejenom efektivně pracovat s digitálními technologiemi (umět je ovládat), ale také by měli porozumět jejich jazyku (jazykům), neboť digitální kód tvoří základ současné kultury, která je prostoupena digitálními médii a softwarem. Znalost alespoň jednoho programovacího jazyka tedy představuje klíčovou kompetenci, která umožňuje rozvíjet tvořivé užití digitálních médií (naprogramování vlastní aplikace, schopnost kreativně pozměnit kód stávajícího programu nebo webové stránky) a kultivovat kritický pohled studentů na roli digitálních médií v umění, práci, kultuře nebo každodenním životě.
2. **Překážky bránící rozvoji digitální gramotnosti ve vzdělávání** – Proměnlivost a neustálá aktualizace digitálních médií (nové verze softwaru, rychlé zastarávání hardwaru, různé datové formáty). Neustále se objevují nové a velmi rozmanité formy komunikace vyplývající z užívání těchto technologických prostředků, které studenti obvykle dobře ovládají. Jsou učitelé schopni adaptovat se na tyto nové komunikační strategie žáků? Kvalitní učitel by měl být připraven na jakoukoliv eventualitu. Nemusí znát všechny technologie, ale když se něco nového objeví, měl by na to umět adekvátně zareagovat za pomoci širokého rejstříku edukačních strategií, které má osvojeny. Těžiště je tedy v obecné připravenosti učitele. Jedním z problémů je, že učitelé často myslí především na sebe - jak zvládnou novou technologii, ale přitom zapomínají na to, co umí samotní žáci, přestože by jejich znalosti mohli začlenit do výuky. Navíc je zde malé povědomí o tom (na toto téma je velmi málo výzkumů), co studenti dělají s novými technologiemi v mimoškolním prostředí – co s jejich pomocí vytvářejí nebo jakými způsoby s nimi pracují. Dalším problémem je, že čeští učitelé málo využívají sociální sítě, prostřednictvím kterých by si mohli vyměňovat zkušenosti se zahraničními kolegy a odborníky.
3. **Příklad výuky výtvarné výchovy prostřednictvím sociálních sítí a mobilních aplikací** (Mgr. Šimon Kříž) – Ve svých hodinách se snažím ukazovat, jakým směrem se sociální sítě i mobilní aplikace ubírají a jak je využívat tvořivým způsobem. Ve výuce usiluji o hledání mezioborových přesahů. Skrze užití sociálních sítí jako je Instagram nebo

Facebook přímo ve výuce lze účinně demonstrovat, jakým způsobem se pohybovat na internetu, jaká jsou rizika i výhody. Tímto způsobem lze spolu se studenty reflektovat i otázku autorství. Je tedy velmi důležité tyto a další oblasti spojené se sociálními sítěmi a aplikacemi integrovat do výuky. Skrze užití těchto platforem je možné žáky vychovávat a vést je ke kultivovanějšímu a poučenějšímu chování v digitálním prostředí.

4. **Identifikace překážky, která brání rozvoji digitální gramotnosti - nestabilita digitální technologie, její nepředvídatelnost a častá poruchovost, která může narušovat vyučovací proces.** Nejistota ohledně toho, jak bude hodina probíhat je jedním z důležitých aspektů, který ovlivňuje to, jak učitel přistupuje k digitálním technologiím. Učitel může mít obavy z toho, že když bude jeho pečlivě připravená hodina založena na využití různých digitálních technologií, může dojít k různým problémům a poruchám, což negativně ovlivní výuku. Proto se často stává, že učitelé na základě této obavy odmítají implementovat nové technologie do výuky.
  
5. **Nebezpečí přílišného přeceňování vlivu digitálních médií na vyučovací proces.** S nástupem starších médií, např. televize nebo videa, byly spojovány stejné idealistické představy jako s těmi digitálními. Tyto představy se projevily také v podobě optimistických vizí o nových způsobech vzdělávání, které díky těmto médiím vstoupí do škol. Tato média tedy byla nahlížena jako jednoznačně pozitivní edukační nástroje, které mají takový potenciál, že nahradí i práci samotného učitele. Studenti se budou sami učit prostřednictvím nové technologie a učení se pro ně stane zábavnou hrou. Ale tyto představy se nepotvrdily. Ať bude mít učitel k dispozici jakékoli technologie, stále bude muset přemýšlet o studentovi, o tom, co ho chce naučit a jakým způsobem. Práce učitele je velmi komplexní a nelze ji zcela nahradit technologií.