



100

digitální
gramotnost



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



DIGITÁLNÍ GRAMOTNOST je schopnost provádět úspěšně digitální aktivity v rámci různých životních situací (práce, učení, volný čas aj.).

Projekt OP VVV **PODPORA ROZVOJE DIGITÁLNÍ GRAMOTNOSTI** (reg. č. CZ.02.3.68/0.0/0.0/16_036/0005366) přispívá k tvorbě vzdělávacího systému, který respektuje **PRINCIPY OTEVŘENÉHO VZDĚLÁVÁNÍ** a zajistí každému jedinci **VÝBAVU DIGITÁLNÍMI KOMPETENCEMI** pro uplatnění v intenzivně se **ROZVÍJEJÍCÍ INFORMAČNÍ SPOLEČNOSTI**.

1DG Podpora
rozvoje
digitální
gramotnosti

Použitá zdroje: "Vymezení konceptu digitální gramotnosti" (digigram.cz), Metodický portál RVP.CZ, Wikipedie
Použitá ilustrační foto: pixabay.com (CC0)

OBSAH

- otevřené vzdělávání 4
- digitální gramotnost 6
- digitální kompetence 9
- projekt OP VVV Podpora rozvoje digitální gramotnosti 13

OTEVŘENÉ VZDĚLÁVÁNÍ



OTEVŘENÉ VZDĚLÁVÁNÍ (open education) je termín používaný pro označení nových možností ve vzdělávání vyvolaných rozvojem informačních a komunikačních technologií a jejich masovým průnikem do společenského života.

Systém otevřeného vzdělávání propojuje školy s mimoškolním vzděláváním, **zvyšuje digitální gramotnost** učitelů i žáků, urychluje výměnu příkladů dobré praxe mezi učiteli a podporuje změny v pedagogickém přístupu.

OTEVŘENÉ VZDĚLÁVACÍ ZDROJE

Otevřené vzdělávání může pomoci překonat některé bariéry ve stávajícím systému vzdělávání (např. omezenou dostupnost informačních a ekonomických zdrojů, nerovnosti ve vzdělávání, zastaralé způsoby a obsahy výuky).

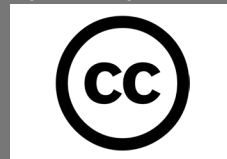
Jednou ze základních složek otevřeného vzdělávání jsou



OTEVŘENÉ VZDĚLÁVACÍ ZDROJE (Open Educational Resources), tj. digitální materiály, které jsou určeny pro vzdělávací účely a které jsou **zdarma** volně dostupné **k použití, šíření a modifikacím** bez nutnosti souhlasu

původního autora. Můžeme se setkat i s názvy otevřených výukových zdrojů, digitálních vzdělávacích zdrojů (DVZ) apod.

Významným přínosem pro sdílení a šíření otevřených vzdělávacích



materiálů bylo vytvoření souboru veřejných **licencí Creative Commons**, z nichž si autor v souladu s autorským zákonem vybírá, která práva na užívání díla nabídne široké veřejnosti a která si ponechá.

DIGITÁLNÍ GRAMOTNOST

je **soubor digitálních kompetencí**, které jedinec potřebuje k bezpečnému, sebejistému, kritickému a tvořivému **využívání digitálních technologií** při práci, při učení, ve volném čase i při svém zapojení do společenského života.

Nezahnuje pouze **technické dovednosti**, ale i příslušné **vědomosti a postoje** spojené s různými účely (komunikací, tvorbou, správou informací, osobním rozvojem atd.), s různými oblastmi (každodenním životem, prací, soukromím a bezpečností či právními aspekty) a s různými úrovněmi (jak s kognitivní, tak i s úrovní odborné způsobilosti).

100G

DIGITÁLNÍ KOMPETENCE



DIGITÁLNÍ KOMPETENCE

je souborem vědomostí, dovedností a postojů nezbytných pro používání informačních a komunikačních technologií a digitálních médií k plnění úkolů, řešení problémů, komunikaci, správě informací, spolupráci, tvorbě a sdílení obsahu a získávání vědomostí.

HLAVNÍ OBLASTI DIGITÁLNÍCH KOMPETENCÍ



I. INFORMAČNÍ A DATOVÁ GRAMOTNOST

schopnost **formulovat** vlastní informační potřeby, **vyhledávat** a **získávat** digitální data, informace a obsah, kriticky **vyhodnocovat** relevanci zdroje a jeho obsahu, ukládat, **spravovat** a organizovat data, informace a obsah v digitálním prostředí, **nalézat** a používat různé **strategie** osobního vyhledávání



II. KOMUNIKACE A SPOLUPRÁCE

schopnost **komunikovat** a **sdílet** data a informace prostřednictvím digitálních technologií s ohledem na kulturní a generační rozmanitost (netiketa), **zapojit** se do společnosti prostřednictvím veřejných a soukromých digitálních služeb a v rámci **participativního občanství**, **spravovat** svou digitální **identitu** a pověst

III. TVORBA DIGITÁLNÍHO OBSAHU

schopnost **vytvářet** digitální obsah v různých formátech jako originální autorskou výpověď, **integrovat informace** do stávajícího digitálního obsahu, **přepracovat** a vylepšit předchozí informace a obsah, generovat nové poznatky, **ctít** autorské **právo** a licence, sestavovat programy k vyřešení problémů

IV. BEZPEČNOST

schopnost **chránit zařízení** a **soukromí** v digitálním prostředí, **vyhnout se zdravotním rizikům** a ohrožení tělesné a psychické pohody při používání digitálních technologií, využívat moderní technologie ve prospěch bezproblémového sociálního začleňování, **být si vědom vlivu** využívání digitálních technologií **na životní prostředí**



V. ŘEŠENÍ PROBLÉMŮ

schopnost **identifikovat problémy**, vyhodnotit potřebu a technologické možnosti jejich řešení, **řešit koncepční problémy** a problémové situace v digitálním prostředí, **používat digitální nástroje** pro získávání znalostí, inovace procesů a produktů, řešení různých životních situací, **udržovat** vlastní rozvoj digitálních kompetencí

HLAVNÍ OBLASTI DIGITÁLNÍCH KOMPETENCÍ



VI. TECHNOLOGICKÉ KOMPETENCE

schopnost **porozumět hardwaru**, obsluhovat běžná elektronická zařízení a zvládat jejich jednoduchou údržbu, **ovládat základní funkce programů a systémů** potřebných k vytváření, zpřístupňování a sdílení digitálních informací, efektivně **ovládat příslušné digitální technologie**, rozvíjet je a pečovat o ně



REALIZACE
PROJEKTU OP VVV

01/2018–12/2020

Pro **zvyšování digitální gramotnosti** hraje klíčovou roli průběžné celoživotní učení spojené s otevřeným přístupem k technologiím (počítač, internet) a schopnostmi a znalostmi jejich využití.

Na inovaci vzdělávacího systému prostřednictvím budování kapacit pro rozvoj digitální gramotnosti dětí a žáků se zaměřuje i řešený projekt OP VVV **PODPORA ROZVOJE DIGITÁLNÍ GRAMOTNOSTI**.



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

CO JE CÍLEM PROJEKTU?



V rámci projektu budou vytvořeny **vzdělávací zdroje** pro rozvoj digitální gramotnosti pro MŠ, ZŠ a SŠ společně s **metodickými materiály** pro pedagogy.

V další části projektu se tato koncepce bude **pilotně ověřovat** na školách. Nedílnou součástí výzvy je **popularizace digitální gramotnosti** pro učitele, ředitele, rodiče, širší veřejnost a zřizovatele škol.

KDO JE CÍLOVÁ SKUPINA PROJEKTU?



- ▶ **děti v MŠ**
- ▶ **žáci ZŠ a SŠ**
- ▶ **pedagogičtí pracovníci MŠ, ZŠ a SŠ**
- ▶ **studenti VŠ** (budoucí pedagogičtí pracovníci)

Pro tyto skupiny budou během období realizace vytvořeny výukové pomůcky, metodiky, sady digitálních zdrojů, seminářů a kurzů rozvíjejících digitální gramotnost.

JAKÉ AKTIVITY BUDOU REALIZOVÁNY?



- ▶ rozpracování konceptu kurikula pro oblast rozvoje DG
- ▶ vytvoření **metodiky pro tvorbu digitálních vzdělávacích zdrojů** zaměřených na rozvoj DG pro základní a střední školy
- ▶ stanovení **metodiky** a kritérií pro **ověřování koncepce** rozvoje DG na školách
- ▶ **realizace kurzů** didaktických přístupů k rozvoji DG pro učitele mateřských, základních a středních škol
- ▶ vytvoření komplexní **sady VŠ sylabů** pro předměty zaměřené na DG
- ▶ tvorba popularizačních **brožur a videosekvencí**, poskytování informací o problematice DG veřejnosti

JAKÉ ZMĚNY JSOU OČEKÁVÁNY?



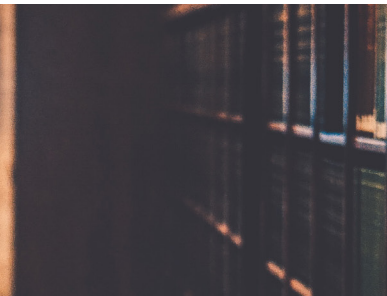
UČITELÉ MŠ, ZŠ A SŠ

- ▶ vytvoření systémů vzdělávání učitelů (Massive open online course a e-learningové kurzy) zaměřených na rozvoj DG ve všech vzdělávacích oblastech
- ▶ vytvoření sad digitálních vzdělávacích zdrojů
- ▶ metodická podpora
- ▶ příprava a ověření nové koncepce rozvoje DG v rámci aktualizace RVP PV, RVP ZV, G a SOV

TECHNOLOGICKÁ PODPORA ŠKOL

- ▶ doporučení ohledně infrastruktury a vybavení škol na základě výsledků ověřování nové koncepce rozvoje digitální gramotnosti

JAKÉ ZMĚNY JSOU OČEKÁVÁNY?



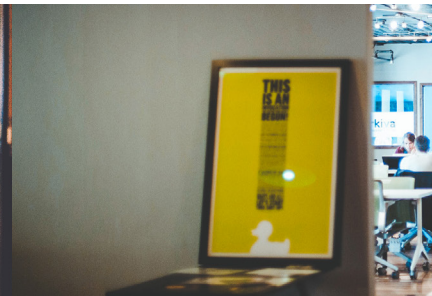
PREGRADUÁLNÍ PŘÍPRAVY NA VŠ

- ▶ systemizace a posílení složky vzdělávání související s možnostmi využití ICT ve výuce
- ▶ návrh a implementace systému kurzů do pregraduální přípravy učitelů určené studentům pedagogických fakult bez ohledu na zaměření (aprobaci)

POPULARIZACE

- ▶ šíření povědomí o významu DG mezi odbornou a učitelskou veřejností s cílem zvýšení zájmu této komunity o digitální gramotnost

JAK SE MOHU DO PROJEKTU ZAPOJIT?



Pedagogové z mateřských, základních a středních škol, kteří mají zájem podílet se na některé z činností

- ▶ **TVORBA DIGITÁLNÍCH VZDĚLÁVACÍCH ZDROJŮ**
- ▶ **JEJICH OVĚŘOVÁNÍ VE SVÉ VÝUCE**

mohou kontaktovat koordinátory didaktického modulu na univerzitě ve svém regionu.



<http://digigram.cz/kontakty/>





EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání


MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

<http://digigram.cz>



[https://www.facebook.com/
DigitalniGramotnost/](https://www.facebook.com/DigitalniGramotnost/)

 **Národní ústav
pro vzdělávání**



UNIVERZITA
KARLOVA

**MASARYKOVA
UNIVERZITA**



Jihočeská univerzita
v Českých Budějovicích
University of South Bohemia
in České Budějovice



Univerzita
Hradec
Králové



Univerzita Palackého
v Olomouci

 **OSTRAVSKÁ
UNIVERZITA**



ZÁPADOČESKÁ
UNIVERZITA
V PLZNI

UNIVERZITA J. E. PURKYNĚ V ÚSTÍ NAD LABEM



TECHNICKÁ UNIVERZITA V LIBERCI
www.tul.cz