



**FILOZOFICKÁ
FAKULTA**
Masarykova univerzita

Rozvíjení informační a digitální gramotnosti v edukační praxi na příkladu modelu BIG 6

Mgr. Pavlína Mazáčová, Ph.D.

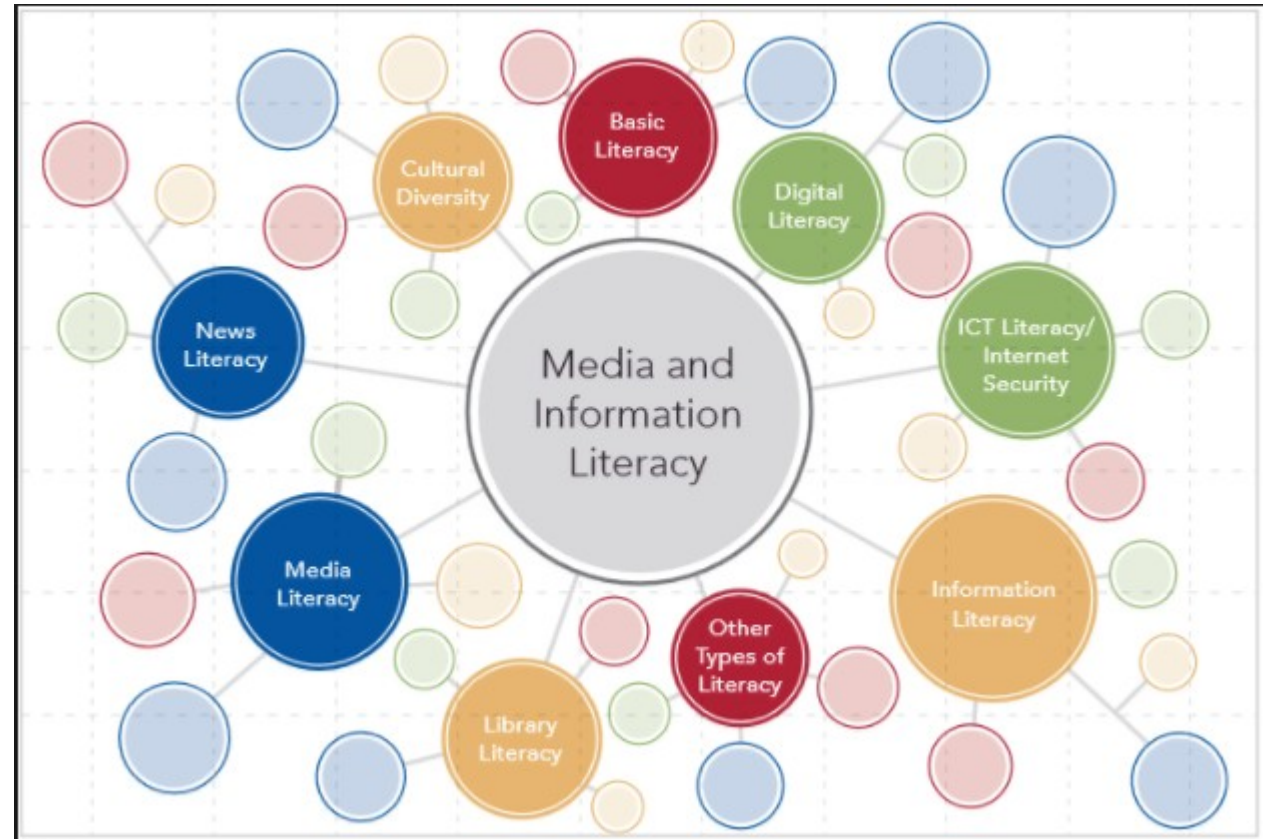
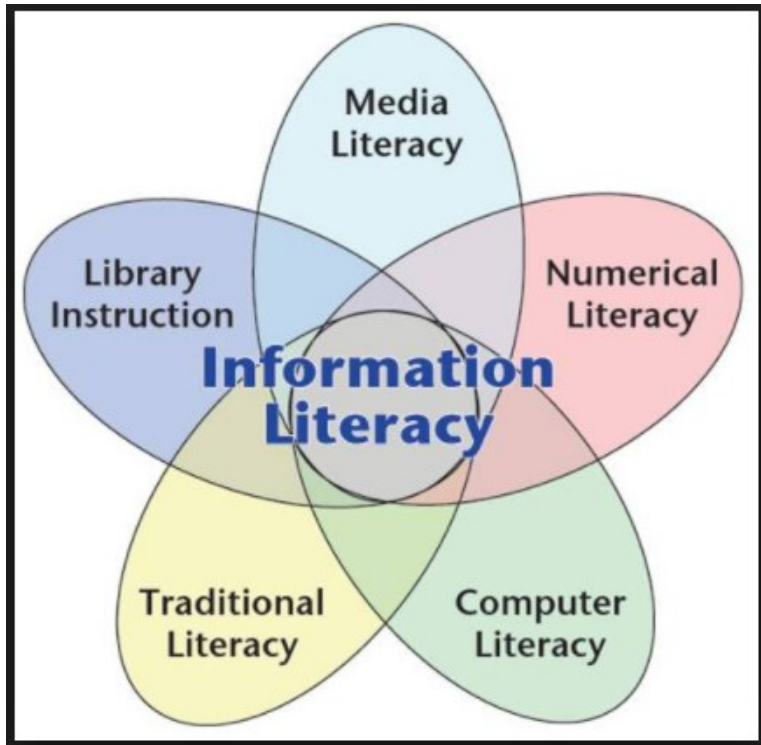
Kabinet informačních studií a knihovnictví FF MU Brno
pmazacov@phil.muni.cz



Co je obsahem této části výuky

- Informační gramotnost v zahraničním a českém vzdělávacím prostředí
- Inspirace pro rozvíjení informační a digitální gramotnosti žáků
- Model BIG 6 a další modely a koncepty informační gramotnosti

Informační gramotnost v zahraničí



Obr. 2 - Zdroj: Global media and information literacy assessment Framework, online

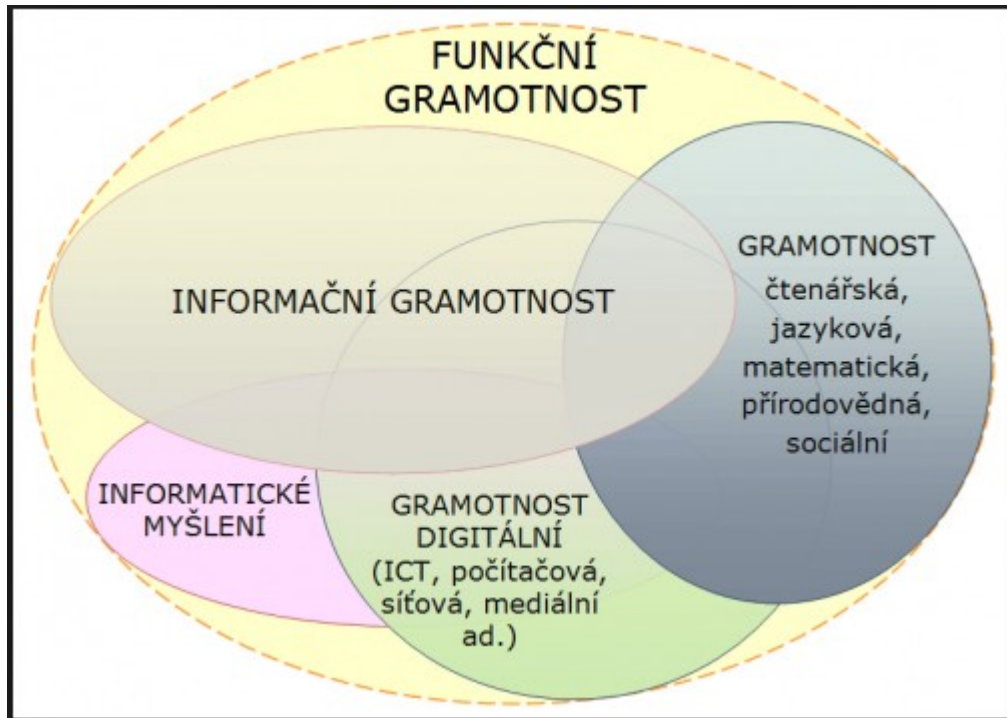
PROČ právě téma informační gramotnost?

- Rámcové vzdělávací programy rozvoj informační gramotnosti prozatím plně nepožadují.
- Vzdělávání učitelů v oblasti rozvoje informační gramotnosti neodráží v plné míře potřeby rozvoje informační gramotnosti žáků.
- Rozvoj informační gramotnosti žáků je vázán na veškerou školní práci učitelů a žáků napříč všemi vzdělávacími oblastmi.

Informační gramotnost – zvláštnost českého školství

- Absence informační gramotnosti v RVP ZV
- Nejednotnost pojmosloví – jak informační gramotnost definovat?
- Vzdělávání učitelů v oblasti rozvoje informační gramotnosti neodráží v plné míře potřeby rozvoje informační gramotnosti žáků.
- Nelze ji vnímat jako jednooborovou problematiku a podporovat její rozvoj v jediném (libovolném) předmětu či vzdělávací oblasti
- Z podstaty věci prostupuje všemi vzdělávacími obory (vyučovacími předměty)

Gramotnosti pro 21. století v českém formálním vzdělávání



- Přístup k obsahu informační gramotnosti v RVP – původně převážně **technologický** (spíše směrem k počítačové gramotnosti)
- Změna přístupu – vymezení obsahu IG směrem ke **komplexu dovedností pracovat s informacemi v různých fázích interakce člověka s nimi**

Obr. 3 – zdroj: Definice informační gramotnosti, online

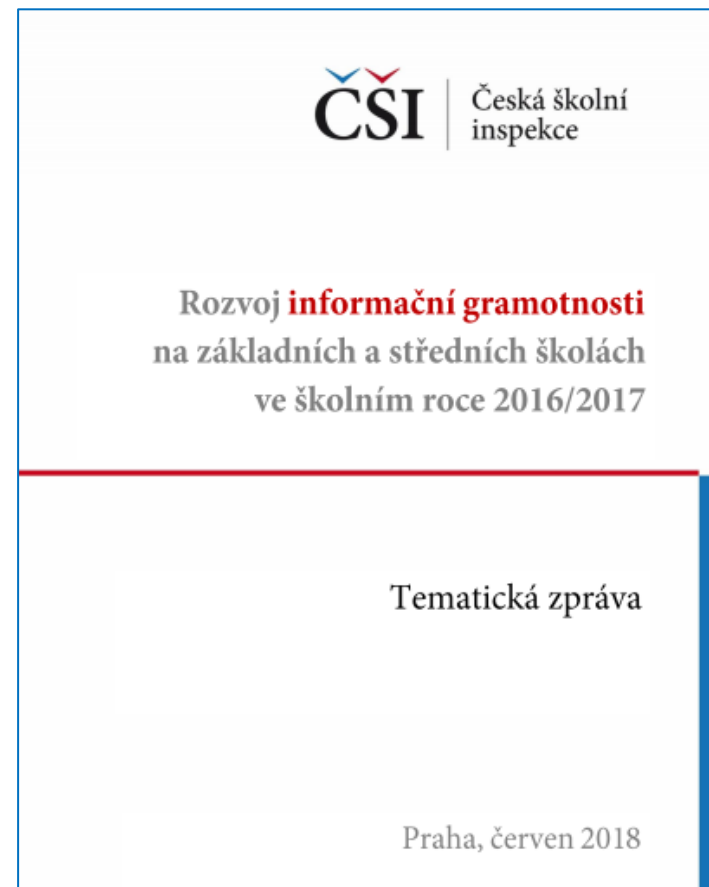
Metodika NIQES – nástroj ČŠI pro hodnocení informační gramotnosti žáků

Informační gramotnost dle NIQES je SCHOPNOST:

- *rozeznat potřebu informací (problém)*
- *s přihlédnutím k charakteru informací je najít, získat, posoudit a spravovat*
- *zpracovat informace, znázornit (modelovat) problém*
- *používat vhodné pracovní postupy (algoritmy) při efektivním řešení problémů*
- *tvořit a spolupracovat*
- *vhodným způsobem informace i výsledky práce prezentovat a sdílet ve svém vzdělávacím prostředí*
- *při práci dodržovat etická pravidla, zásady bezpečnosti a právní normy*
 - *to vše s využitím potenciálu digitálních technologií za účelem dosažení osobních, sociálních, pracovních či kvalifikačních cílů. (NIQES, online)*

Výzkumná šetření k informační gramotnosti v ČR

- V ČR donedávna doména neformálního prostředí knihoven
- 2014 – cílený zájem formálního školství
 - ČŠI – **Metodika NIQES**
- 2018 – ČŠI – **Tematická zpráva** k roku 2016/17



SPOLEČENSTVÍ PRAXE v rozvíjení informační a digitální gramotnosti

- Příležitost ke spolupráci akademického světa s každodenní praxí
- Příležitost k vzájemnému sdílení, poznání
- Rozvojové projekty OP VVV jako vhodná aplikace myšlenky společenství praxe, postupně také metodické materiály pro učitele

A) Projekt ***Zvýšení kvality vzdělávání žáků, rozvoje klíčových kompetencí, oblastí vzdělávání a gramotností*** (UK, MU atd.)

- <http://pages.pedf.cuni.cz/sc25/>



B) Projekt ***Co nebylo v učebnici – Spolupráce knihoven a škol ve vzdělávání žáků 21. století*** (UZS, SKIP)

- <https://www.conebylovucebnici.cz/>



CO NEBYLO V UČEBNICI

Informační gramotnost a jiné gramotnosti – aktuálně dle EU

Vymezení **digitálních kompetencí** = digitální gramotnosti vůči dalším gramotnostem, které zahrnují práci s informacemi a digitálními technologiemi - viz publikace **Evropské komise Digitální kompetence v praxi: analýza rámců** (Digital Competence in Practice: An Analysis of Frameworks)

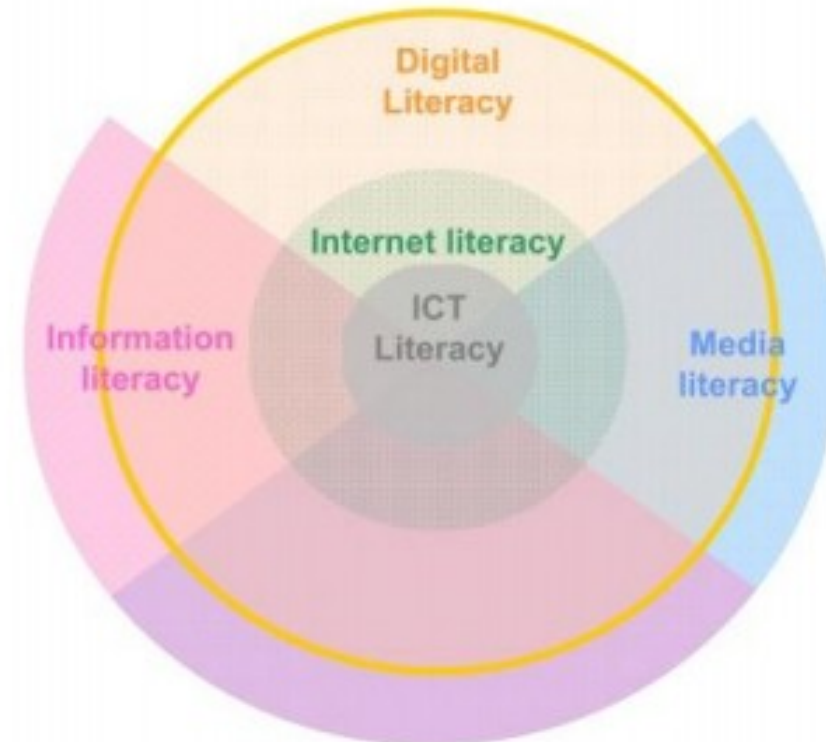


Figure 2: Digital literacy and other related literacies.
Source: IPTS (Ala-Mutka, 2011)

Nové pojmosloví – digitální kompetence / informační gramotnost

- **Digitální kompetence** (Evropská komise)

= soubor vědomostí, dovedností, schopností, postojů a hodnot, které potřebujeme k sebejistému, kritickému a tvořivému využívání digitálních technologií při práci, v zaměstnání, při učení, ve volném čase i při zapojení do společenského života

- dle publikace Evropské komise **DIGCOMP**: Rámec rozvoje digitálních kompetencí a porozumění digitálním kompetencím v Evropě (DIGCOMP: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe)

Strategie digitálního vzdělávání do r. 2020

Cíle a směry intervence



Obr. 4 – Strategie DV, online

Výuka / rozvíjení informační gramotnosti

- Informační gramotnost lze sice samostatně vymezit (akcentovat vybrané kompetence, schopnosti, dovednosti), ve výuce se prolíná s dalšími základními gramotnostmi, podobně jako je tomu např. u čtenářské, jazykové nebo sociální gramotnosti
- Cíl hodnocení rozvoje informační gramotnosti (nejen ze strany ČŠI): **moci navázat jednotlivé součásti definice informační gramotnosti na konkrétní pozorovatelné aspekty výuky a projevů žáků**
- **Co je obsahem informační gramotnosti?**
- **Které činnosti učitele přispívají k rozvoji informační gramotnosti?**
- **Které činnosti žáků jsou jejím projevem?**

Inspirace pro rozvíjení informační a digitální gramotnosti – model **BIG 6** pro řešení informačního (vzdělávacího) problému

**Lokalizace zdrojů
a přístup k nim**

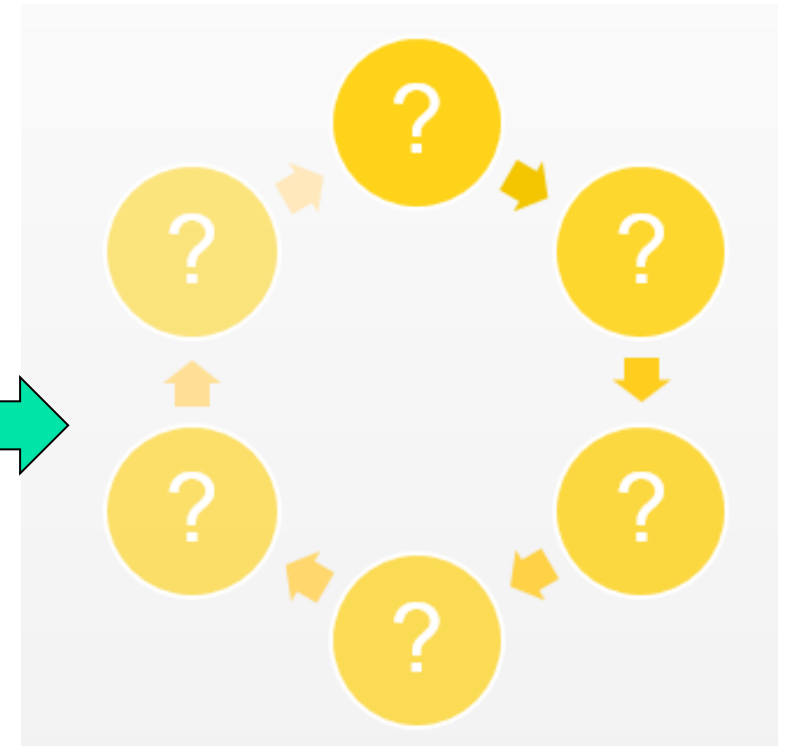
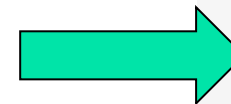
Využití informací

Evaluace

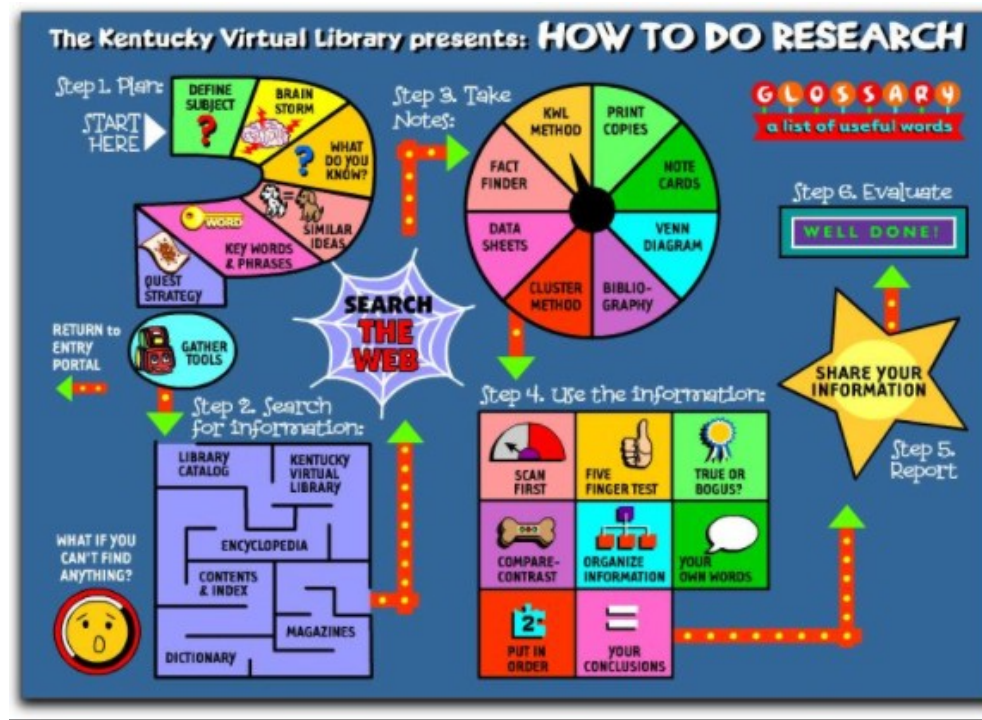
Definování problému

**Syntéza práce
s informacemi**

Strategie vyhledávání



Informační gramotnost inspirace zahraniční edukační praxí



Obr. 5 – BIG 6, <http://mediaforchildrenandyoungadults.blogspot.cz/2010/04/how-to-do-research.html>

Big 6 (model IG)		Otázky	Super 3 (model IG)
1	Definice problému		Plán – začátek Když žák dostane zadání úlohy / má řešit problém, dříve než se pustí do práce, promýšlí ...
2	Strategie vyhledávání		
3	Lokalizace zdrojů a přístup k nim		Akce – střed Ve fázi Akce žáci provádějí činnost / řeší projekt / pracují s informacemi na různé úrovni a různým způsobem.
4	Využití informací		
5	Syntéza práce s informacemi		
6	Evaluace		Zhodnocení – závěr Před dokončením úkolu / projektu / práce a jeho odevzdáním / prezentací by se měli žáci zastavit a popřemýšlet: ...

Big 6 (model IL)		Otázky	Super 3 (model IL)
1	Definice problému	<ul style="list-style-type: none"> • Co mám asi dělat? • Jak bude vypadat výsledek, když provedu opravdu dobrou práci? • Co musím udělat, abych ukázal, co jsem se naučil? • Co je můj úkol? • Kde najdu informace? • Jak budu vědět, že moje práce je dobrá? • Jaký je můj záměr? • Jak je to důležité pro můj život? 	Plán – začátek Když žák dostane zadání úlohy / má řešit problém, dříve než se pustí do práce, promýšlí ...
2	Strategie vyhledávání		
3	Lokalizace zdrojů a přístup k nim	<ul style="list-style-type: none"> • Jak mohu dělat tuto práci/úlohu? • Co mohu použít, abych našel to, co potřebuji? • Nyní potřebuji vytvořit něco, na čem ukážu, co jsem se naučil. • Najdu informace potřebné pro práci/vyřešení úkolu či problému. • Musím dát informace dohromady tak, aby dávaly smysl. • Mohu číst knihy, používat ICT, psát poznámky, malovat obrázky, bavit se o úkolu/problému s lidmi. • Budu citovat použité zdroje informací. 	Akce – střed Ve fázi Akce žáci provádějí činnost / řeší projekt / pracují s informacemi na různé úrovni a různým způsobem.
4	Využití informací		
5	Syntéza práce s informacemi		
6	Zhodnocení / evaluace	<ul style="list-style-type: none"> • Udělal jsem to, co jsem měl udělat? • Jaký z toho mám pocit? • Jsem hrdý na svou práci? • Měl bych před odevzdáním práce udělat něco dalšího? • Dokončil jsem práci? • Provedl jsem korekturu, abych se ujistil, že je vše správně? • Co budu dále dělat jinak? • Použil jsem vlastní slova? 	Zhodnocení – závěr Před dokončením úkolu / projektu / práce a jeho odevzdáním / prezentací by se měli žáci zastavit a popřemýšlet: ...

Využití technologií rozvoji informační gramotnosti dle modelu BIG 6

Téma:

1	Definování informační / vzdělávací potřeby	
2	Vyhledávací strategie	
3	Lokalizace zdrojů a přístup k nim	
4	Využití zdrojů	
5	Syntéza práce s informacemi	
6	Zhodnocení procesu	

Využití technologií v rozvoji informační gramotnosti dle modelu BIG 6

1	Definování informační / vzdělávací potřeby /problému	Žáci používají email, skupiny na sociálních sítích, chat, videokonference a další online komunikační metody, aby si ujasnili zadání úkolů / projektů a aby provedli brainstorming problémů. Žáci mohou také využívat software k vytváření časových os, šablon, organizérů apod. pro plánování a organizaci komplexních / složitých problémů.
2	Vyhledávací strategie	Žáci identifikují a mají přístup k digitálním zdrojům a přitom si rozvíjejí strategie informačního vzdělávání vzhledem ke svým problémům.
3	Lokalizace zdrojů a přístup k nim	Žáci používají online katalogy, vyhledávací indexy, elektronické encyklopedie, webové prohlížeče (Google apod.) a další online vyhledávací nástroje, aby lokalizovali potřebnou/užitečnou informaci.
4	Využití zdrojů	Žáci se připojí a mají přístup k online nebo lokálním elektronickým informačním zdrojům, prohlížejí, stahují a upravují soubory a používají funkce kopírování a vkládání, aby extrahovali relevantní informace.
5	Syntéza práce s informacemi	Žáci organizují informace a komunikují o výsledcích průběžné práce na úkolu, organizují / využívají databáze, tabulky a grafický software, distribuují své projekty prostřednictvím emailu, webového publikování nebo jiných médií.
6	Zhodnocení procesu	Žáci vyhodnocují dopad / působení použitých moderních technologií včetně jejich účinnosti a přínosu.

E-knihy volně dostupné pro učitele – příklady

Kabinet informačních studií a knihovnictví FF MU Brno
<http://eknihy.knihovna.cz/>



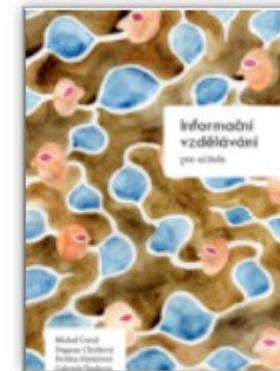
Tablet ve školní praxi

Michal Černý, Pavlína Mazáčová



Distanční vzdělávání pro učitele

Michal Černý, Dagmar Chytková, Pavlína Mazáčová, Gabriela Šimková



Informační vzdělávání pro učitele

Michal Černý, Dagmar Chytková, Pavlína Mazáčová, Gabriela Šimková

Použité zdroje – výběr

The BIG 6 [online] ©2017 by [Big6](#) [cit. 2019-03-22]. Dostupné z: <http://big6.com/pages/about/big6-skills-overview.php>

BRDIČKA, Bořivoj. Jak definovat digitální gramotnost?. *Metodický portál: Články* [online]. 14. 12. 2015 [cit. 2019-03-22]. Dostupný z :<http://spomocnik.rvp.cz/clanek/20549/JAK-DEFINOVAT-DIGITALNI-GRAMOTNOST.html>. ISSN 1802-4785.

Global media and information literacy assessment framework: country readiness and competencies. *Communication and Information* [online]. © [UNESCO 2017](#) [cit. 2019-03-22]. Dostupné z: <http://www.unesco.org/new/en/communication-and-information/resources/publications-and-communication-materials/publications/full-list/global-media-and-information-literacy-assessment-framework/>

Metodika pro hodnocení rozvoje informační gramotnosti. *NIQES* [online]. [SICI Česká školní inspekce](#) [cit. 2019-03-22]. Dostupné z: <http://www.niqes.cz/Metodika-gramotnosti/Metodika-pro-hodnoceni-rozvoje-informacni-gramotno>

Strategie digitálního vzdělávání. *MŠMT* [online] © 2013 – 2018 [cit. 2019-03-22]. Dostupné z: <http://www.msmt.cz/ministerstvo/strategie-digitalniho-vzdelavani-do-roku-2020>

Kontaktní údaje

- ☒ Mgr. Pavlína Mazáčová, Ph.D.
- ☒ pmazacov@phil.muni.cz
- ☒ pmazacova@gmail.com
- ☒ Profil: <https://kisk.phil.muni.cz/cs/osoba/2935>

