
INFORMAČNÍ GRAMOTNOST v teorii a kontextech znalostní společnosti

Předmět Informační vzdělávání

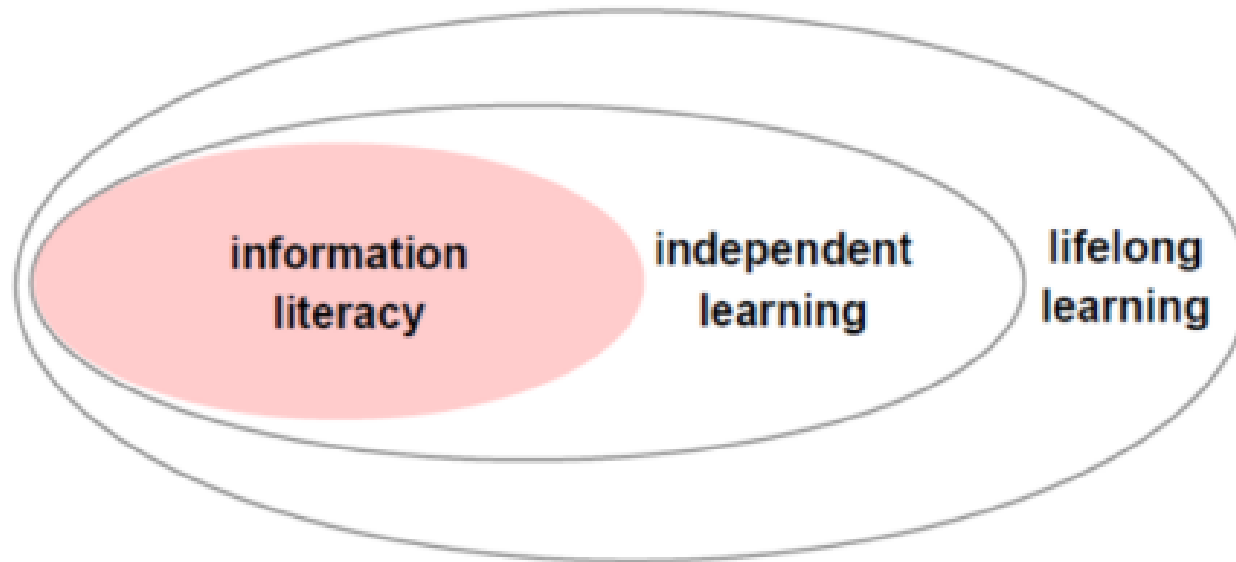
Informační gramotnost z perspektivy věd

- Socio-technologické přístupy (Nardi a O'Day 1999) – orientace na interakce člověka s ICT v procesech transformace informací na vědomosti
 - V rámci filozofické a sociální perspektivy Rafael Capurro (2008) soustředí pozornost na rovnováhu myšlení a konání při využívání informací / Luciano Floridi (2010; 2013) zase na potřebu ochrany **infosféry**.
 - **Informační interakce člověka v rámci informačního prostředí a informační ekologie jsou jednoznačně podmíněny jeho informačními kompetencemi, postoji, morálkou a hodnotami – tedy úrovní informační gramotnosti (Steinerová 2021)**
-

Generační perspektivy a informační gramotnost

- Současné **diskuse o „starých“ a „nových“ studentech** – o tzv. digitálních domorodcích a digitálních přistěhovalcích, o generaci M či generaci M2
 - Noví studenti (dle pedagog. Zkušeností i výzkumů) vyžadují nové přístupy a metody včetně nových **forem práce s informacemi a informačními zdroji**
 - Sociální stratifikace (**vymezení**) skupin digitálních domorodců a digitálních přistěhovalců (Prensky 2001) ukazuje na nové problémy – například problém možného zaostávání digitálních přistěhovalců / technostres (projev úzkosti a strachu ze střetu s novými ICT, aplikacemi i formami komunikace - Rankov 2006)
 - **Informační gramotnost vnáší do tohoto pomyslného konfliktu strategii možného sbližování „generací“**
-

Vztah informační gramotnosti a celoživotního vzdělávání /učení (Bundy 2004)



Moderní dětství v postmoderní a informační společnosti

Osobitá, specifická problematika současnosti

Média – dominující průvodní prvek současného dětství / kontrastně a zásadně zasahují do rozvoje osobnosti současného dítěte

Pojem **medializované dětství** (Helus 2009, s.11)

Média ovlivňují skladbu a režim dne dětí / zájmy, názory, postoje, hodnotové systémy – jsou nepochybně významným prostředkem a činitelem jejich **socializace** (Koncepce 2020)

Média jako atraktivní prostor prezentace kulturních vzorců a vzorů chování

- problém: zejména mladší děti – neodlišují nebo jen slabě odlišují fikci od skutečnosti, **chybí mu tzv. estetická a kognitivní distance** (Potter 2010).

Medializované dětství

Média hlavním činitelem polarizace dětí – vytváří se skupina „**závislých konzumentů čehokoli multimediálního**“ s případnou tendencí sáhnout po nejnebezpečnější nebo nejnevhodnější nabídce (Helus 2009, s.78)

Dopad medializovaného dětství generuje další negativní atribut – **konzumnost**

Dítě vystaveno mediálnímu tlaku reklamy a nabídky trhu – to ohrožuje jeho a osobnost (dítě nedokáže odolat)

Emocionálně přetížené dětství je také spojeno s médii – akční filmy, PC hry, ale i zpravodajství

- Dítě vystaveno emociálním zážitkům, které nedokáže překonat a zpracovat jako posilující zkušenost, **mediální zážitky** v tom hrají rozhodně významnou úlohu (Potter 2010).
 - **Nadměrná konzumace mediálních obsahů** – rizika fyzického vývinu zdravotního stavu, emocionální a sociální, psychická intelektová i morální (Policy 2018; Nesi 2021; Slussareff 2022)
-

Informační gramotnost

Pojmy informační gramotnost a informačně gramotný jedinec poprvé použity **v roce 1974**
Paulem Zurkowskim (americký knihovník)

Zurkowski popsal informačně gramotného jedince jako někoho, kdo je schopen využívat relevantní informační (také primární) zdroje, s jejich pomocí řešit problémy a uspokojovat své informační potřeby / má dostatečné schopnosti a zná techniky k získání a zužitkování informačních nástrojů (

Od 70. let se definice informační gramotnosti značně rozvinula a přizpůsobila se postupnému a rychlému vývoji informační společnosti

Základ zůstává stejný - informační gramotnost umožňuje pracovat s informací na takové úrovni, na které ji lidé umí využívat tak, aby odpovídala jejich potřebám

Zurkowského přístup ukázal, **že knihovny a knihovníci** jsou jádrem a jedním ze základních kamenů při zkoumání informační gramotnosti (Koltay, Špiranec a Karvalics, 2016) a jsou důležitou **součástí při výuce a rozvoji informační gramotnosti jak ve formálním, tak v neformálním vzdělávání.**

Informační gramotnost

S rychle se vyvíjející společností **vyžadovány změny** ve způsobu, jakým lidé informace shromažďují, jak s nimi pracují, ale především **ve smýšlení a v přístupu k informacím**

Nutnost aktualizovat definice informační gramotnosti a zájem o informační gramotnost vůbec (Palmer a Gelfand, 2013) - **American Library Association** (dále pouze ALA), která pro ni položila **první koncepční základ v roce 1989**.

- její divize **Association of College and Research Libraries** (dále pouze **ACRL**) vydala v roce 2000 dokument **Information Literacy Competency Standards for Higher Education**
 - **v něm ukazovala informační gramotnost a její součásti v celé komplexnosti** - nejnovější verze dokumentu **Framework for Information Literacy for Higher Education** (2015)
-

Informační gramotnost – definice

ALA vydala v roce 2018 aktualizovanou definici informační gramotnosti:

- „**Soubor schopností, které vyžadují, aby jedinec rozpoznal, kdy jsou informace potřebné, a měl schopnosti potřebné informace vyhledat, vyhodnotit a efektivně využít**“

CILIP (organizace Chartered Institute of Library and Information Professionals) v r. 2018 aktualizovala definici informační gramotnosti: „Schopnost kriticky přemýšlet a vynášet vyvážené soudy o jakékoliv informaci, kterou nalezneme a použijeme. Jako občany nás posiluje při rozvíjení informovaného pohledu na věc a umožňuje nám plně se angažovat ve společnosti.“

- CILIP zdůrazňuje **důležitost informační gramotnosti v pěti základních kontextech: každodennost, občanství, vzdělání, pracovní prostředí, zdraví**
-

Informační gramotnost – definice dle CILIP

- **Každodennost:** práce s informací v běžném životě primárně v prostředí internetu, online platby, vyhledávání informací, etické chování, využívání sociálních sítí nebo digitální stopa a ochrana dat
 - **Občanství:** pochopení světa, dezinformace, fake news a rozvoj kritického úsudku
 - **Vzdělání:** všechny jeho stupně, schopnost kritického myšlení, přechod z prostředí školy do prostředí zaměstnání a intelektuální strategie studentů
 - **Pracovní prostředí:** informace jako způsob zvýšení zaměstnanosti, hodnota informace v ohledu rozvoje organizace a naplňování jejích cílů, schopnost porozumět a dále předávat informace týkající se zaměstnání
 - **Zdraví:** schopnost vyhledávat relevantní a odborné zdroje jak pro pacienty, tak pro zdravotnický personál, provádění informovaných rozhodnutí ohledně zdravotní péče (CILIP, 2018)
-

Problém definic a definování IG

- Problematika IG je rozsáhlá a výzkumně řešená nekomplexně, mnohé pohledy jsou spíše deskriptivně zaměřeny na informačně gramotného člověka a jeho kompetence než na definování samotné IG jako **socio-kulturního konstrukt** (Webber a Johnston 2006)
 - Vymezit nejpřesnější definici je složité – pojem i jev jsou **dynamické** – vyvíjí se vzhledem k aktuální potřebě sociálního kontextu ve vztahu ke konceptům vzdělávání, v souvislosti s edukačními reformami i ve vztahu ke zvládnutí mediálního přesycení, v kontextu problematických aspektů společnosti apod.
 - Průniky IG do jiných kompetenčních oblastí (gramotnost čtenářská, ...)
 - Vymezování a modelování kompetenčních rámců IG
-

Atributy informační gramotnosti

IG jako socio-kulturní konstrukt, který zásadně existuje a funguje v sociálním prostředí, realizuje sdílení poznatků mezi lidmi, základní prvky IG a její funkční aplikace jsou produktem tvořivé lidské aktivity, - zároveň je IG výrazně ovlivněna kulturou a technologickými výtvarky daného období

Heterogenost, resp. heterogenní koncept IG – vyplývá z toho, že IG (negramotnost) se děje v kulturním, vzdělávacím, odborném, pracovním, společenském i politickém prostředí a v těchto kontextech **má různé záměry – které to jsou?**

Atributy informační gramotnosti

- likvidace nezdravých závislostí na televizi a PC hrách, na internetové komunikaci / eliminace manipulačního potenciálu médií / směřování ICT na rozvoj vědy a techniky / implementace ICT do vzdělávacího prostředí, vědy a výzkumu / do veřejného sektoru / odkrývání důsledků ICT, médií a mediálních obsahů / kulturní působení informačního a mediálního prostředí / ochrana dětí a dospívajících před negativním vlivem médií / bezpečnost virtuálního prostředí apod

Vnitřní diference konceptu IG se odráží v různých modelech a konceptech IG i v odlišnostech vzdělávacích koncepcí (Hrdináková 2011).

Atributy IG – kontext informačního vzdělávání

- IG je záměrně formovaná, postupně se rozvíjející způsobilost (kompetence), **člověk nezískává (neosvojuje si) IG automaticky dovršením určitého věku** – je vývojovou záležitostí a nárokuje si systematický, záměrný, kontinuální rozvoj a formování **pod vlivem různých externích činitelů: které to jsou?**
 - **Záměrné působení** na rozvoj IG je extrémně důležité: IG je kompetence rozvojová ve vztahu k jedinci v rozličných kontextech kulturně-společenského prostředí – **IG je strategií, možností, nástrojem rozvoje, růstu, poznávání, kultivace, enkulturace člověka** (Hrdináková 2011).
-

Atributy IG

- Pole **Doporučení Rady EU** z 22. května 2018 o klíčových kompetencích pro celoživotní vzdělávání (2018/C 189/01, Doporučení 2018) je **informační gramotnost jednou z 8 klíčových kompetencí**
 - IG je hlavní a nevyhnutelná složka **poznávání, učení se a řešení problémů** – fundamentálním komponentem IG je **kritické myšlení (tzv. kritická gramotnost)**, dále reflexivita, sebehodnocení, seberegulace
 - Zastřešujícím atributem IG je tzv. **funkční informační gramotnost** – schopnost reálného využívání IG v praxi
-

Rámce a standardy IG

-
- kterému bude pozornost věnována v další kapitole. Obecně můžeme o informační gramotnosti říct, že se jedná o jednu z prioritních a klíčových oblastí celoživotního vzdělávání, jak o tom mluví například Kumar a Surendran (2015), podle kterých jsou informační gramotnost a celoživotní vzdělávání v úzkém vztahu. Jde o vztah vzájemně posilující a zásadní pro společenský úspěch jak jedince, tak organizace nebo i celého státu. Tato tvrzení podporují také autoři článku „The Importance of Information Literacy to Support Lifelong Learning in Convergence Era“. Dle jejich názoru je informační gramotnost spojena s digitálním vzděláváním a právě tyto dvě složky tvoří základní oporu pro celoživotní vzdělávání v dnešní společnosti. Spojení s digitálním vzděláváním souvisí s příchodem digitální informace a s rychlým vývojem nových technologií. Schopnosti práce s tímto typem informace jsou klíčové pro správnou a úspěšnou integraci jedince do široké společnosti. Spojení informační gramotnosti s celoživotním vzděláváním může vést ke zlepšení využívání informací v osobním životě, ke kvalitnějšímu formálnímu a neformálnímu vzdělávání, k informovanějšímu rozhodování se v oblastech pracovního života a ke schopnosti efektivně participovat v sociálním a kulturním prostředí. (Salim, Mahmood a Ahmad, 2018)
-

-
- William Badke říká, že „Propast informační gramotnosti je největším slepým místem dnešního vyššího vzdělávání.“³ (Badke, 2020, s. 36) Velikost této propasti se právě v pandemii ukázala v celé šíři, studenti často neměli možnost osobní podpory ze strany vyučujících nebo knihovníků a v některých případech, například při vyhledávání relevantních odborných zdrojů, nebyli schopni správně řešit otázky týkající se studia nebo výzkumné práce (Badke, 2020). Fakt, že pandemie odhalila problémy v otázce výuky a rozvoje informační gramotnosti však může vést k jejich zlepšení a k uvědomění si existence propasti informační gramotnosti, což následně může při dostatečné snaze pedagogů, informačních pracovníků a knihovníků vést k jejímu zmenšení.
-

-
- Klíčovou oblastí při řešení tohoto problému je spolupráce mezi těmito pracovníky, kteří jsou schopni společnou silou studentům pomáhat při informačních obtížích, a správně a dostatečně jejich informační kompetence dále rozvíjet. Důležitost informační gramotnosti ve vyšším vzdělávání vedla množství institucí k tomu, aby její výuku zařadily do svého kurikula a začaly své studenty formálně vybavovat kompetencemi potřebnými k práci s informacemi na vysokoškolské úrovni. Integrace výuky v oblasti informační gramotnosti je klíčová pro úspěch v rámci tohoto typu studia, studenti mají často pouze základní povědomí o praktikách informační gramotnosti, které je ale limitované a obvykle není pro vysokoškolské studium dostačující. (Ozor a Toner, 2022)
-

-
- Skupina vědeckých pracovníků provedla v roce 2018 výzkum, který se zabýval zkoumáním mylných představ o informační gramotnosti u studentů prvních ročníků vysokých škol. Podařilo se jim identifikovat několik nejčastěji se opakujících tvrzení, jejichž zjištění může informačním pracovníkům přispět k tomu, aby se na tato tvrzení například při vzdělávacích lekcích v knihovnách více zaměřili. Tím by snáze odstranili největší bariéry, se kterými se noví studenti při nástupu na vysokou školu potýkají.
 - Pět nejčastěji se opakujících mylných představ vyplývajících z výzkumu zde uvádíme: 1. „Studenti prvních ročníků věří, že každá otázka má jednu správnou odpověď“. 2. Studenti prvních ročníků věří, že výzkum je lineární, jednosměrný proces. 3. Studenti prvních ročníků věří, že Google je dostačující vyhledávací nástroj. 4. Studenti prvních ročníků věří, že volně dostupné internetové zdroje jsou pro akademickou práci dostačující. 5. Studenti prvních ročníků věří, že všechny knihovní zdroje jsou důvěryhodné.“⁴ (Hinchliffe, Rand a Collier, 2018)
-

-
- V průběhu let se informační gramotnost stala klíčovou kompetencí, kterou by měli akademičtí knihovníci studentům nabízet (Landøy, Popa a Repanovici, 2020). Jak ale částečně ukazuje například také výše zmíněný průzkum, nestala se nutně klíčovou v oblasti informačního a knihovnického vzdělávání. Role knihovníků je při rozvíjení informační gramotnosti, ale také kritického myšlení studentů, nepopíratelně důležitá. Obzvláště v současné době, kdy studenti přicházejí do styku s velkým množstvím dezinformací a s informacemi od veřejných osob, které si často vzájemně odporují, jsou knihovníci ve vhodné pozici pro rozvoj dovedností nezbytných k tomu, aby umožnili studentům lépe se orientovat v tomto matoucím informačním prostředí (Goodsett a Schmillen, 2022). Zejména studenti prvních ročníků vysokých škol jsou důležitou skupinou, na kterou by se měli knihovníci při rozvíjení informační gramotnosti a kritického myšlení zaměřovat, protože právě v prvním roce si budují základní dovednosti a další kognitivní návyky týkající se práce s informacemi (Laird et al, 2014).
-

Digitální gramotnost

- Důležitost digitální gramotnosti v kontextu informační gramotnosti je reflektována také v našem výzkumu. Organizace UNESCO vydala v roce 2018 rámec pro digitální gramotnost s názvem Digital Literacy Global Framework. V něm předkládají následující definici: „Digitální gramotnost je schopnost přistoupit, spravovat, porozumět, integrovat, komunikovat, zhodnotit a vytvořit informaci bezpečně a vhodně skrze digitální technologie pro zaměstnanost, důstojné pracovní pozice a podnikání. Její součástí jsou kompetence, které bývají označovány jako počítačová gramotnost, ICT gramotnost, informační gramotnost a mediální gramotnost.“⁵ (Law et al, 2018, s. 6)
-

Provázanost gramotností

- Spojitost mezi informační, počítačovou a digitální gramotností tedy vyplývá ze samotné definice, spojují je kompetence související především s prací s informacemi. Tuto spojitost vhodným způsobem zobrazuje Obrázek 1, který představuje množiny gramotností a jejich vzájemné průniky.

Kompetence digitálně gramotného člověka

Takové kompetence, které **zlepšují schopnosti člověka při vyhledávání, čtení, organizování, interpretování, hodnocení, vytváření nových artefaktů a sdílení s dalšími lidmi**, to vše prostřednictvím **práce s digitálními nástroji v digitálním prostředí**.

Schopnost **kriticky přemýšlet nad informacemi a zdroji**, které jsou prostřednictvím technologií přístupné.

Nejedná se tedy pouze o schopnost s technologiemi pracovat, ale přistupovat k nim se zodpovědností, dívat se na ně kriticky a držet se při práci s nimi daných etických zásad.

(Reedy a Parker, 2018)

Digitální kompetence a IG

V **Digital Literacy Global Framework** je vytyčeno sedm základních kompetenčních oblastí - vzešly ze zkoumání pojetí a přístupu k digitální gramotnosti v zemích celého světa

- 1 Přístroje a softwarové operace
 - **2 Informační a datová gramotnost**
 - 3 Komunikace a spolupráce
 - 4 Tvorba digitálního obsahu
 - 5 Bezpečnost
 - 6 Řešení problémů
 - 7 Kompetence související s kariérou
-

Souvislosti informační a počítačové gramotnosti

- Ukazuje například šetření počítačové a informační gramotnosti **ICILS (viz ČŠI ČR)**
 - Poslední v r. 2018: zkoumalo dovednosti zahrnující počítačovou a informační gramotnost u žáků 8. tříd ZŠ, dotazníky také mezi pedagogy a ICT koordinátory
 - Otázky zaměřeny na **způsoby využívání informačních a komunikačních technologií v domácím a ve školním prostředí, na dostupný software ve výuce, otevřenost školy vůči novým technologiím, technickou podporu, výuku správné práce s informacemi prostřednictvím ICT a další** (Mikheeva a Meyer, 2018)
-

Informační chování a IG

Steinerová (2016, s. 58) uvádí, že: „informační gramotnost je součástí a osvojením si informačního chování člověka.“

Rozdíly mezi těmito dvěma oblastmi dle Steinerové:

- **Informační chování** se zaměřuje spíše na pochopení kognitivních a sociokognitivních procesů zpracování informací a na výzkumy, teorie a vývoj nových modelů. Jeho praktické dopady mohou být využitelné při návrzích systémů a služeb
 - Výzkum v **informační gramotnosti** je orientován na vývoj modelů používání informací, společně s programy, standardy nebo kurzy informační gramotnosti. Má také za cíl ovlivnit rozvoj informačních schopností v mnohem širším kontextu. Často u něj **dochází k propojování se vzdělávacími výzkumnými metodologiemi** (Steinerová, 2016).
-

Informační gramotnost ve standardech

Známo množství modelů a standardů, které informační gramotnost a její složky popisují a definují

- Pro VŠ prostředí: **standard Framework for Information Literacy for Higher Education** od ACRL,
 - Standard v množství výzkumů zaměřených převážně na studenty prvních ročníků vysokých škol
 - Jeho důležitou součástí je **pojem metagramotnost**
- Standard **Guidelines for Primary Source Literacy** - z Frameworku od ACRL vychází a navazuje na něj.

Framework for Information Literacy for Higher Education

- Standard vznikl v roce 2015 v rámci organizace ACRL
 - IG vnímána jako nástroj vzdělávací reformy, který ale pro svůj plný rozvoj potřebuje komplexnější a přesněji definovaný soubor klíčových myšlenek
 - Předpoklad: s rychle se měnící společností se mění také role a povinnosti studentů vyššího vzdělávání, kteří se nyní stávají nejen příjemci informačního obsahu znalostí, ale také jejich tvůrci / Mají to být právě oni, kdo by měl být schopen porozumět procesu vyvíjející se informační společnosti a s tím související práci s informacemi / Se zvyšujícími se nároky na studenty se zvyšují nároky na jejich vyučující a spolu s nimi také na knihovníky, jejichž odpovědnost v oblasti rozvoje informační gramotnosti a ve snaze podpořit vzájemnou spolupráci s fakultou neustále roste. (ACRL, 2015)
-

Framework for Information Literacy for Higher Education

- Framework má sloužit především k tomu, aby umožnil knihovníkům, fakultám a dalším partnerům přepracovat kurzy, lekce nebo celá kurikula, aby **ukázal spojitost mezi informační gramotností a studijními úspěchy**, aby **podpořil pedagogický výzkum** a umožnil na něm studentům participovat a aby započal konverzaci o tématech učení, vyučování a hodnocení učení jak v rámci školy, tak mimo ni. (ACRL, 2015)
 - V rámci Frameworku vznikla také **rozšířená definice informační gramotnosti**: „Informační gramotnost je sada integrovaných schopností zahrnujících reflektivní objevování informací, porozumění tomu, jakým způsobem je informace produkována a ceněna, využívání informací pro vytváření nových znalostí a etickou účast při komunitním vzdělávání.“(ACRL, 2015, s. 8)
-

Framework for Information Literacy for Higher Education

Standard je rozdělen **do šesti základních rámců**, z nichž každý obsahuje **ústřední koncept informační gramotnosti a spolu s ním také soubor znalostních praktik a dispozic**, které jsou pro daný koncept potřebné

- 1. Autorita je konstruovaná a kontextuální
 - 2. Vytváření informací jako proces
 - 3. Informace má hodnotu
 - 4. Výzkum jako bádání
 - 5. Věda jako konverzace
 - 6. Vyhledávání jako strategický průzkum
-

Autorita je konstruovaná a kontextuální

- Informační zdroje odráží znalosti svých tvůrců a jsou dále hodnoceny podle toho, na jaké informační potřeby odpovídají a v jakém kontextu budou použity. Fakt, že je autorita konstruovaná, znamená, že různé typy společenství mohou uznávat různé typy autorit, a je kontextuální, protože informační potřeba umožňuje stanovit úroveň potřebné autority.
-

Vytváření informací jako proces

- Informace je ze své podstaty vytvořena k tomu, aby se jejím prostřednictvím šířila určitá zpráva. Procesy zkoumání, vytváření nebo šíření informací se v různých kontextech liší a tyto odlišnosti jsou následně zobrazeny také v samotném výsledku. Ukazatelem kvality zde mohou být různé elementy, které do procesu tvorby vstupují, proto je nutné zabývat se při hodnocení nejen výsledkem, ale právě také samotným procesem jeho vzniku.
-

Informace má hodnotu.

- Hodnoty v informaci jsou mnohorozměrné. Může jít o hodnotu jako zboží, jako prostředek pro vzdělávání nebo jako nástroj porozumění světu. Na vytváření a šíření informace mají mimo jiné vliv právní a socioekonomické zájmy, které určují pravidla etického zacházení s informací. Jde o porozumění tomu, že je nutné uznávat autorství a vidět sám sebe jako tvůrce a konzumenta informací, které jsou duševním vlastnictvím.
-

Výzkum jako bádání

- Výzkumem rozumíme iterativní proces, jehož průběh spočívá v kladení stále složitějších nebo nových otázek, jejichž odpovědi můžeme následně přetvořit do podob dalších otázek, které rozvíjejí zkoumání v dané oblasti. Jde o kolaborativní snahu o rozvoj znalostí, s tím souvisí také schopnost dialogu, pokládání relevantních výzkumných otázek, kritického posuzování nebo způsobilost identifikovat informační propasti.
-

Věda jako konverzace

- Skupiny výzkumných pracovníků a vědeckých profesionálů se zapojují do odborných rozprav, do kterých vnáší nové poznatky a zjištění, ke kterým v průběhu času dochází. Tyto nové poznatky vyplývají z různých perspektiv a interpretací, jež jsou přirozenou reakcí na změny v daném prostředí. Při provádění výzkumu je nutné tyto různé perspektivy zvažovat a také o nich diskutovat. K tomu přispívá seznamování se s novými zdroji a metodami, jež umožňují začínajícím studentům zapojit se do odborné konverzace.
-

Vyhledávání jako strategický průzkum

- Vyhledávání informací není lineárním procesem. V mnoha svých fázích vyžaduje průběžné přezkoumávání dostupných informačních zdrojů a je založeno na schopnosti flexibilně reagovat na změny ve směru, kterým se proces vyhledávání ubírá. Samotné vyhledávání je ovlivňováno kognitivními, afektivními a sociálními schopnostmi jedince.
-

Metagramotnost

- Framework je z velké části založen na pojmu **metagramotnost, který předkládá nové pojetí informační gramotnosti jako souboru schopností, jež přesahují hranice informační gramotnosti a vnímá studenty nejen jako konzumenty, ale také jako tvůrce informace.**
 - **Metagramotnost** vyžaduje kognitivní, afektivní, behaviorální a metakognitivní zapojení se do fungování informačního systému, schopnost samostatně pracovat v měnící se společnosti. (ACRL, 2015)
 - **Přesahuje hranice informační gramotnosti**
 - Reaguje na změny ve způsobu komunikování, vytváření a šíření informací u učících se jedinců – stále pokročilejší kritické myšlení a větší zapojení se do tvorby nových informačních zdrojů jak samostatnou prací, tak kolaborací s ostatními. (Jacobson a Mackey, 2013)
-

Metagramotnost

- Reflektuje nutnost **zohlednit v práci s informacemi sociální sítě, online komunity a potřebu otevřeného přístupu ke vzdělávání.**
 - Je založená na sebehodnocení, kritickém pohledu na vlastní práci a schopnosti flexibilně reagovat na změny související s vývojem prostředí. (Jacobson a Mackey, 2013)
 - Konkrétně lze mluvit především **o gramotnosti informační, mediální a digitální, jejichž integrace a vzájemná interakce jsou pro metagramotnost klíčové** (Deja a Rak, 2019; Chappell, 2017).
 - Hill (2020, s. 252) říká, že: „Jenom skrze metagramotnost se můžeme stát digitálními občany, kteří usilují o získávání, produkování a sdílení znalostí v metamoderní kultuře.“
-

7 elementů metagramotnosti

- Jacobson a Mackey (2013) představují sedm elementů metagramotnosti, jež ve svém základu vycházejí z informační gramotnosti, ale současně ji novým způsobem rozšiřují. Jedná se o:
 - 1. Porozumění typu formátu a způsobu doručení
 - 2. Vyhodnocení zpětné vazby uživatelů jako aktivní výzkumník
 - 3. Vytvoření kontextu pro informace generované uživatelem
 - 4. Kritické hodnocení dynamického obsahu
 - 5. Produkování vlastního obsahu v různých mediálních formátech
 - 6. Porozumění osobnímu soukromí, informační etice a problémům duševního vlastnictví
 - 7. Sdílení informací v participativním prostředí
-

Aplikace teoretických východisek k tématu IG, modelů a standardů
