

Strategie digitální gramotnosti – vznik a implementace



Olga Štěpánková, Jiří Chábera
Česká společnost pro kybernetiku a informatiku,
www.cski.cz

Strategie pro zvýšení digitální gramotnosti ČR

historie vzniku

2010

EU: Strategie Evropa 2020 → Digitální agenda

2007 Sdělení EU Elektronické dovednosti pro 21.století

Vládní plán **Digitální Česko v. 2.0** - Cesta k digi. ekonomice (schváleno vládou ČR 20.3.2013) → ukládá MPSV a MŠMT vypracovat **Strategii pro zvýšení digitální gramotnosti:**

2013

* **MŠMT: Strategie digitálního vzdělávání do r.2020**

2014

Program.prohl.vlády ČR stanoví jako jednu z priorit efektivní využívání ICT ve veř. správě a vysokorychl. internet

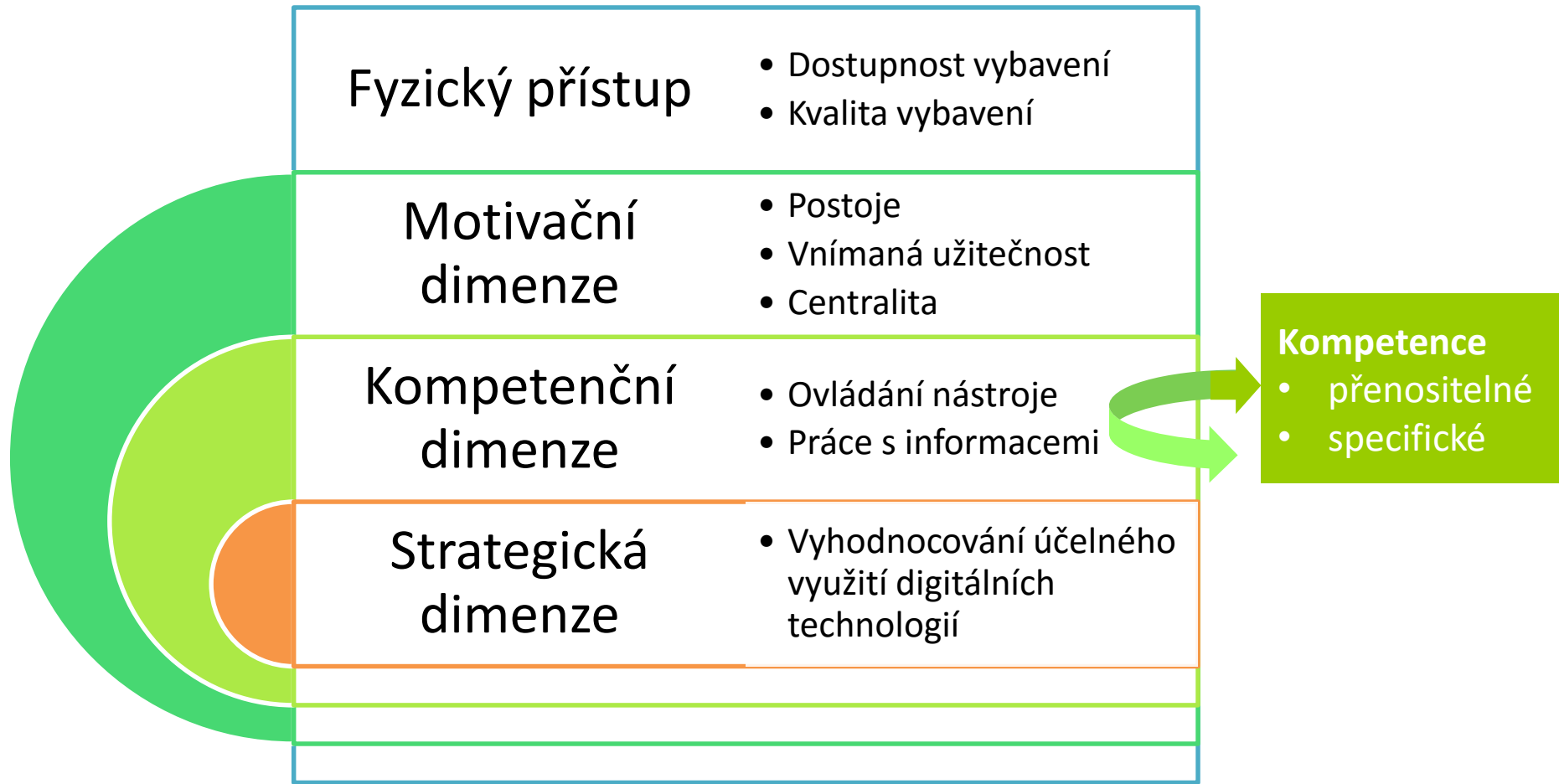
2015

* **MPSV: Strategie digit. gramotnosti ČR na 2015-20**

2017

MŠMT iniciuje vznik **DigiKoalice**

Hlavní východiska STRATEGIE DIGITÁLNÍ GRAMOTNOSTI připravené MPSV



Výchozí předpoklady STRATEGIE DG (MPSV)

1. Podpora všech 3 dimenzí DG (motivační, kompetenční a strategické)

2. Podpora všech, kterým nedostatečná DG brání využívat potenciál ICT pro ně relevantní

3. Důsledkem nemá být zánik info a komunikačních kanálů, které nemají digitální formu

4. Informační kampaň Strategie by měla cílit především na část populace s nejnižší úrovní DG

5. Nutný rozvoj institucionální podpory (poradenské služby, nové způsoby soc-zdrav.péče, eGovernment, ...)

**Hlavní
principy
STRATEGIE**

Prioritní cíle + okruhy

Globální cíl

Zvýšit úroveň DG v ČR a podpořit:

- ekon.konkurenceschopnost
- adaptabilitu lidských zdrojů
- Kvalitu života jednotlivců

Klíčové problémy:

nedost. ve využ.potenciálu

ICT pro zvyšování adaptability a zaměstnanosti

ICT pro zvyšování konkurenceschopnosti ekonomiky

ICT pro sociální začleňování

ICT pro zvyšování kvality života rodiny

El. služeb veřejného sektoru pro zvyšování motivace jednotlivců k využívání ICT

nedostateč. a neefektivní

možnosti celoživ. učení pro získávání dig.kompetencí

Strategické cíle:

zvýšení úrovně DG

zaměstnaných i nezaměstnaných pro **trh práce**

zaměstnanců i OSVČ pro růst **konkurenceschopnosti**

zvýšení schopnosti

využívat ICT pro **sociální začleňování** osob ohrožených vyloučením

rodin využívat příležitosti a eliminovat rizika přinášená ICT do jejího zájm.prostoru

zvýšení dostupnosti

+ přístupnosti **el.služeb veř.sektoru** pro jednotlivce

+ efektivity forem **vzdělávání prosř. ICT** během celého živ.

- ❖ **Digitální gramotnost** – mezi zainteresovanými složkami chybí konsensus o jejím obsahu, potřebném rozsahu i důležitosti
- ❖ **Stát** se soustředí jen na 2 ze 4 dimenzí digitální gramotnosti, totiž na fyzický přístup a kompetence, **nezabývá se motivační a strategickou dimenzí DG**
- ❖ **Nevhodná volba ekonomického modelu pro celoživotní vzdělávání:** Při veřejných soutěžích na zajišťování školení vyhrává nabídka s nejnižší cenou bez ohledu na kvalitu!
- ❖ **Služby eGovernmentu** jsou roztržštěné, jejich implementace postrádá globální nadhled a nerespektuje pohled uživatele „user-centered design“
- ❖ **Nejasná koncepce práce mimo prostředí zaměstnání a školy:** Co rodina? Co osoby digitálně vyloučené?

Digitální gramotnost:

- ❖ pojem nemá jednotnou interpretaci – jakou roli hrají přenositelné a jakou specifické dovednosti? Je to vše nebo DG tvoří ještě něco dalšího?
- ❖ Rozdílný postoj MŠMT a MPSV k přenositelným a specifickým/profesionálním dovednostem
- ❖ Jeho složky se rychle mění a vyvíjejí

Výsledek: Chybné předpoklady při výběru cílových skupin a cílů jejich vzdělávání

Jedním z důvodů neshody: „Digital native fallacy“

V r. 2000 jsme se obávali **digitální propasti** dělicí společnost podle fyzického přístupu k ICT technologiím.

Nyní už **přístup není zásadní problém** (více než 70% domácností vlastní počítač). Objevuje se nový problém: **znalostní propast**, která souvisí se **schopností ICT efektivně využívat**.

Průzkum mezi studenty upozorňuje, že např.

- ❖ v Německu umí jen 38 % studentů pracovat s tabul.procesorem,
- ❖ v Itálii si 42 % studentů nepřipouští bezpečnostní rizika při práci s Internetem, ...

Damien O'Sullivan, generální ředitel ECDL Foundation: "*Nová digitální propast vzniká mezi těmi, kdo mají dovednosti pro svůj životní styl, a těmi, kdo mají dovednosti i pro svého zaměstnavatele.*"

Který segment naší společnosti je připraven plně těžit ze všech výhod ICT?

O digitálních domorodcích se automaticky předpokládá, že jsou to právě oni! Je to pravda?

Dr. Dan Russell (Google): *Takový předpoklad je mýtus, který negativně ovlivňuje výchovu a vzdělávání.*

[http://www.heraldscotland.com/news/13186113.Great internet age divide is a myth/](http://www.heraldscotland.com/news/13186113.Great+internet+age+divide+is+a+myth/), 24.10. 2014

*Školáci ve 12 letech ovládají **Minecraft** a ve 14ti **Facebook** tak, že je nestačíme sledovat. Z tohoto pozorování odvozujeme, že mají stejně kvalitní i ostatní ICT dovednosti. **Dá se ukázat, že to neplatí!!!***

Příslušné studie, viz

- **Digital native fallacy**, <http://ecdل.org/policy-publications/digital-native-fallacy>
- **Perception and Reality: Measuring Dig.Skills in EU (2016)**
<http://ecdل.org/perceptionandreality>

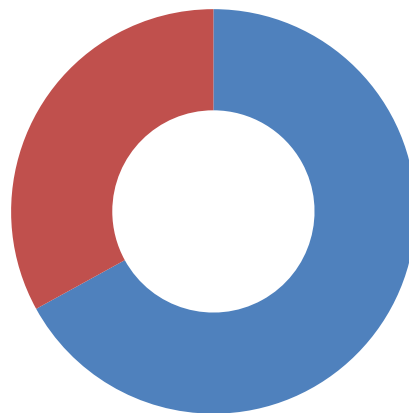
2014-2016: Informatické společnosti v Rakousku, Dánsku, Finsku, Německu a Švýcarsku provedly průzkum úrovně digitální gramotnosti ve svých zemích:

- ❖ účastníci byli nejprve požádáni ohodnotit vlastní dovednosti,
- ❖ poté byly tyto dovednosti prověřeny pomocí praktických testů.

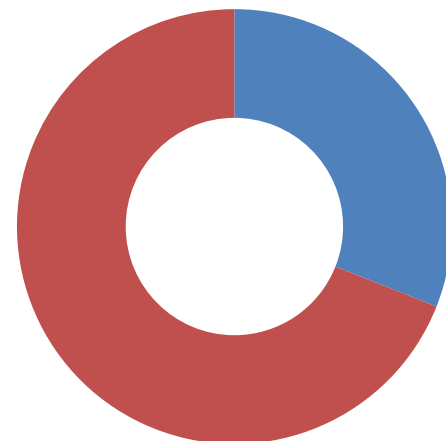
Ukázalo se, že účastníci výrazně nadhodnocují své schopnosti!

Použití ICT (Švýcarsko)	velmi dobře / dobře	špatně
sebe-hodnocení	67	33
praktický test	31	69

sebehodnocení



praktický test





PERCEPTION AND REALITY

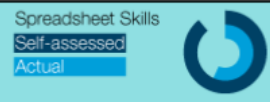
Measuring Digital Skills in Europe



Denmark



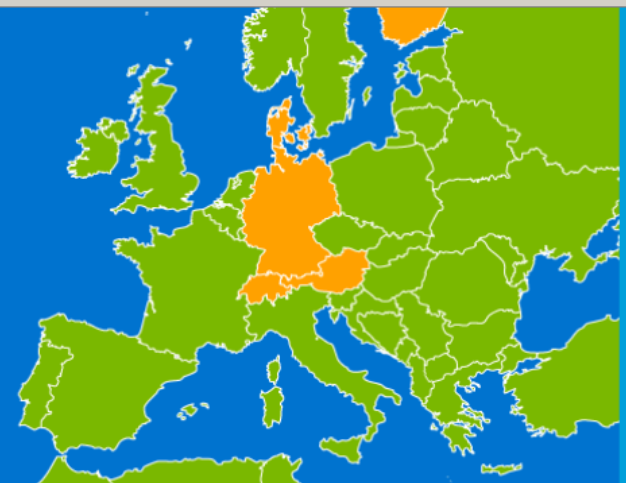
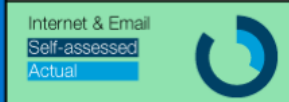
- 1 Digital Economy & Society Index
- 15 Network Readiness Index
- 2 ICT Development Index



Switzerland



- 6 Network Readiness Index
- 7 ICT Development Index
- 1 Quality of education system



These skills gaps are causing big problems for workers and the economy, and if nothing is done, it will only get worse

€19.3 BILLION
 Cost of time lost due to employees lack of digital skills in The Netherlands each year

38% Percentage of students in German study who could correctly answer practical questions on using spreadsheets.

63

Potential number of hours saved each year from dealing with application-related difficulties by employees with digital skills

€1,523
 Average loss per employee, per year of workers dealing with problems relating to digital applications in Singapore.

Average saving per employee, per year, of workers dealing with digital problems, after taking ICDL certification

€262

Rychlost pokroku v informačních a komunikačních technologiích jasně ukazuje, že **nemůže jít o statický popis** - ten by zastaral dřív než se aktéři dohodnou. Vhodným řešením je vytvořit spolehlivý **orgán pro tvorbu standardů, jejich údržbu a průběžnou aktualizaci**.

V r. 1997 Evropské infromatické společnosti ustanovily společně **ECDL Foundation** (www.ecdl.org), která aktualizuje modulární studijní plány pro pokrytí požadavků na efektivní využívání digitálních technologií.

Výhody ECDL/ICDL? Umožňuje

- ❖ tvořit aktuální a jasné vzdělávací cíle,
- ❖ sdílet osvědčené didaktické postupy a vzdělávací zdroje,

Nabízí **spolehlivý strukturovaný mezinárodně uznávaný** certifikační systém garantovaný odborníky v ICT, který **zjednodušuje přístup na trh práce!**

Do programu ECDL se zapojilo přes **15 milionů lidí** z více než 100 zemí světa prostřednictvím asi 24 tisíc ECDL akreditovaných testovacích středisek (ATCs).

Society for Technology in Education

(www.iste.org) in 2016



**Celoživotní vzdělávání s využíváním
mezinárodních ICT standardů
je efektivní cesta, jak společně
překonávat znalostní propast!**

