



Občanská věda a vzdělávání v zrcadle digitálních technologií

Osnova

- Motivace
- Heutagogika
- Co-curriculum a PLE
- Občanská věda
- Občanské vzdělávání
- Budoucnost

Motivace

- Masarykovská tradice
- Do dvaceti let zanikne polovina profesí, ...
- Renesanční a humanistický pohled na člověka
- Moderní technologie
- Celoživotní učení
- Hledání nových rolí knihoven
- Návaznost na design služeb
- Návaznost na informační vzdělávání



Heutagogika a konektivismus

Heutagogika

- „Učit sám sebe“
- Učení se v komunitě
- P2P learning
- Spojení humanismu a konstruktivismu
- Spojení humanismu a konektivismu
- Cokoli jiného

Konektivismus

- Učení je proces, během něhož dochází k propojení specializovaných uzlů všeobecné komplexní sítě.
- Poznávání je založeno na různorodé zkušenosti.
- Schopnost poznávat je důležitější než momentální „tvrdé“ znalosti.
- Budování a opečovávání komunity je součástí procesu učení.
- Klíčovou kompetencí je schopnost rozeznat souvislosti mezi různými obory, koncepty či ideami.
- Poznání je časově ohraničené.
- I neživá zařízení jsou schopna učení.
- Seberegulace a autonomie jsou součástí procesu učení



Connectivism and Connective Knowledge

Essays on meaning and learning networks



Stephen Downes

Co-curriculum

- Několik málo obecných kurzů, vytvářejí základní bázi znalostí a v podstatě se bez nich nedá obejít. Lze je doplnit také z dalších zdrojů, jako jsou knihy či MOOC.
- Studium literatury – vytvořte si seznam zdrojů, článků, knih, které se vztahují již přímo k tématu, kterému se chcete věnovat.
- Praxe, stáže, zkušenost – jakkoli je studium založené především na intelektuální zábavě, je vhodné, pokud se člověku podaří ho alespoň částečně propojit s nějakými reálně existujícími projekty, kde se setká s praktickými problémy a s odborníky k danému tématu.
- Výzkumný projekt – zde se vracíme k literatuře. Je zajímavé studovat, pokud máte nějaké téma, kterému se skutečně chcete věnovat a jít v něm do hloubky. Díky moderním technologiím to není úplně těžké.
- Lidé – užitečné pro většinu oborů je, si najít osobnosti, které jsou pro téma zásadní a sledovat je například na sociálních sítích nebo i jinde, případně se pokusit s nimi spolupracovat.



Osobní vzdělávací prostředí

Co-curriculum - technologie

The screenshot shows the Codecademy interface for a SQL course. On the left, there's a code editor with the following SQL code:

```
CREATE TABLE table_name (  
  column_1 data_type,  
  column_2 data_type,  
  column_3 data_type  
);
```

Below the code editor, there are instructions explaining SQL statements and the components of a statement. In the center, there's a 'statements.sql' file with the following code:

```
1 CREATE TABLE celebs (id INTEGER, name TEXT, age INTEGER);  
2
```

On the right, there's a 'Query Results' section showing a 'Database Schema' for a table named 'celebs' with columns: id (INTEGER), name (TEXT), and age (INTEGER). At the bottom, there's a 'Run' button and a 'Next' button. A red error message is visible: 'Error near line 1: table celebs already exists'.

The screenshot shows a presentation slide titled "Lekce informační a mediální gramotnosti". The slide contains the following bullet points:

- **Vhodné sdílené edukační prvky:** *YouTube, Stream*
- **Oblasti tématu:** vyhledávání informací, hodnocení zdrojů / kritická reflexe mediálního sdělení / etika v reklamě – vyhledávání neetických reklam na *YouTube, Streamu* a práce s nimi
- **Cílová skupina:** starší žáci
- **Cíl lekce:** žák získá kompetence rozumět mediálním sdělením, umět je kriticky číst, hodnotit a zaujímat k nim objektivní postoj / rozlišuje hlavní aspekty etické/neetické reklamy / dokáže se neetické reklamě bránit / umí postoj argumentačně podpořit
- **Edukační potenciál *YouTube, Stream*:**
 - **Evokace** – motivace, práce s prekoncepty (Víte, co je neetická reklama? Jak se projevuje, jaké má znaky?)
 - **Uvědomění** - práce s mediálními sděleními na YouTube – analýza, hodnocení, komparace – diskuse / písemná reflexe

On the right side of the slide, there is a video feed showing a woman speaking. Below the video feed, there is a list of attendees and participants.

Top Rated Courses

See All



Johns Hopkins University
HTML, CSS, and
Javascript for Web
Developers

1 course



Yale University
Introduction to
Classical Music

1 course



Stanford University
Machine Learning

1 course



Higher School of Economics
Финансовые рынки
и институты
(Financial
Markets and
Institutions)

1 course



Berklee
Introduction to
Music Production

1 course



Issue

learn online & off

Give recognition for things you teach

Display

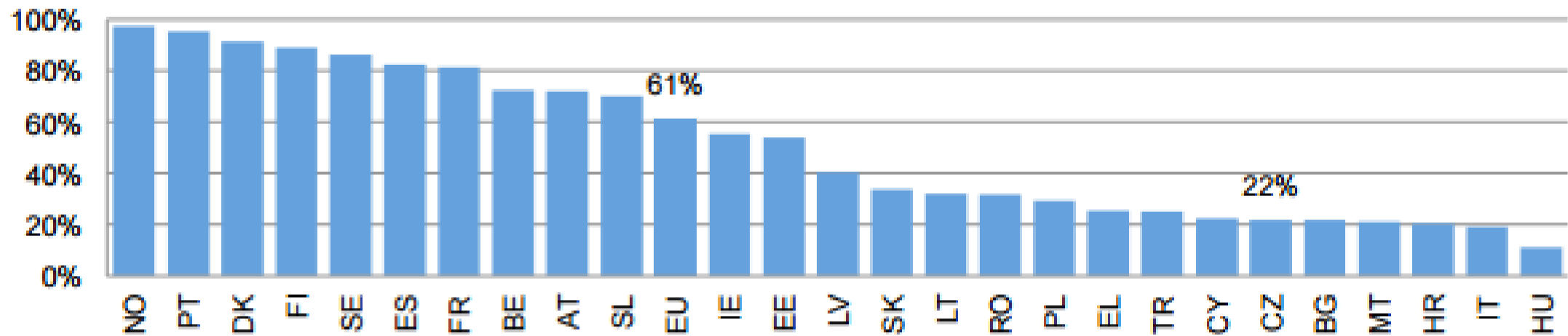
Show your badges on the places that matter



mozilla
OpenBadges

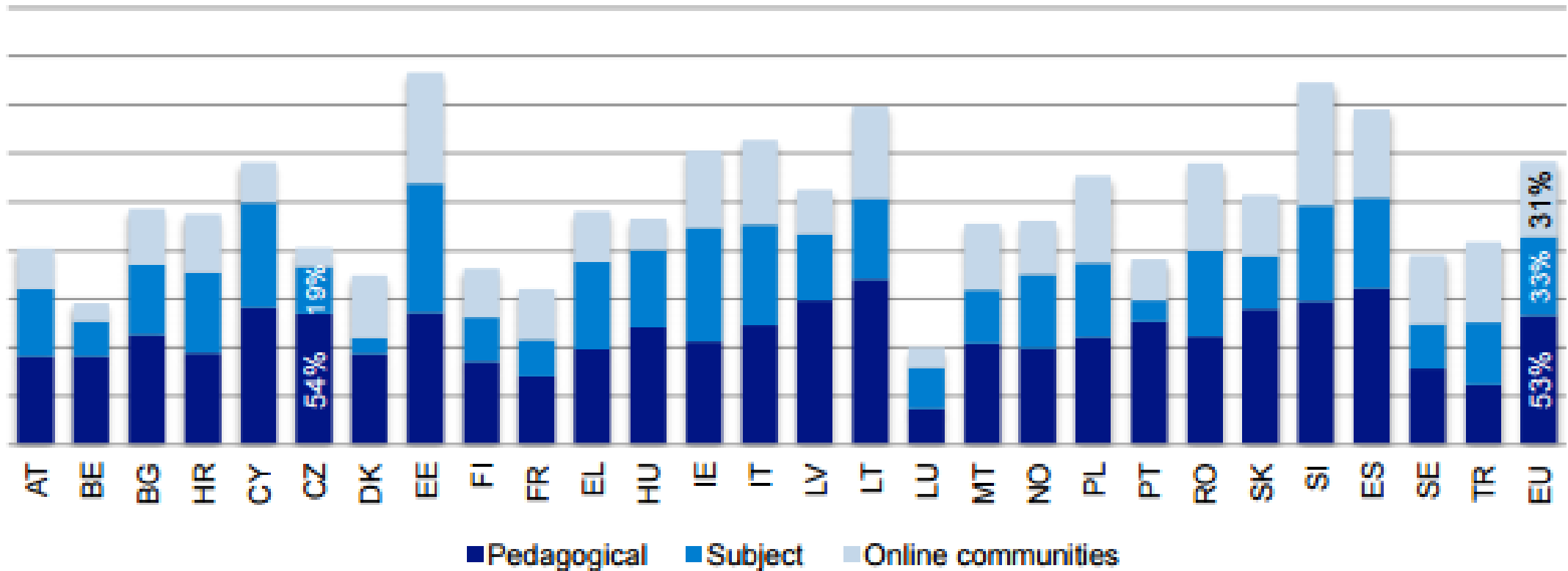
Využití virtuálního vzdělávacího prostředí u žáků

Fig. 2.6: % of students in schools with a virtual learning environment
(Grade 8; country and EU level, 2011-12)



Vzdělávání českých učitelů

Fig. 5.2e: Participation in professional development
(Grade 8, by type, country and EU, 2011-12)



Osobní vzdělávací prostředí (PLE) - The Four C's Model

- **Sbírat či shromažďovat** články, nástroje, data, obrazy a prostředky, které jsou ukládány (typicky do cloudu) anebo organisovány v **kolekcích** či jiné struktuře.
- Komunikace souvisí se schopností sdílet nápady, přenášet informací, ptát se, reflektovat, reagovat, komentovat či diskutovat. Jde o koncept pracující s konektivistickým pojetím a má těsnou návaznost na **sociální a komunikační dovednosti**.
- **Kreativita**, která se uplatňuje u tvorby nápadů, výzkumných záměrů či projektů, psaní práci s obsahem. Zde se projevují schopnosti kreativního myšlení či kreativní práce s informacemi.
- **Spolupráce** odkazuje na to, že v současném světě není možné být úspěšným solitérem. Součástí PLE je nesporně také schopnost aktivně spolupracovat s komunitou, ať již v oblasti participace na cizích aktivitách nebo v oblasti schopnosti prosadit vlastní pracovní program.

Typické komponenty

- RSS kanály, které jsou pro nás zajímavé, a sledujeme je.
- Blogy s oborovým obsahem.
- Odkazy na sociální sítě, případně výběr hashtagů či osobností, které sledujeme.
- Různé wiki, weby a další platformy, kde lze získávat vzdělávací obsah.
- Seznamy doporučené četby a anotovanou četbu z minulosti.
- Odkazy na zajímavé MOOC kurzy či další OER.
- Windgety, které mohou být vzdělávací funkcí.

- ... ale také lidé, knihy, články, ...

Občanská věda

- Práce s vědeckými daty
- Participace na vědě
- Aktivní provádění měření
- Samostatné bádání a výzkum
- ...

Občanská věda a knihovny

- Možnost motivace
- Podpora komunit a komunitní kurátorství
- Podpora na úrovni EIZ
- Materiální zázemí
- Vlastní vědecké projekty
- Návaznost na informační vzdělávání
- Technická podpora
- Přednášková činnost



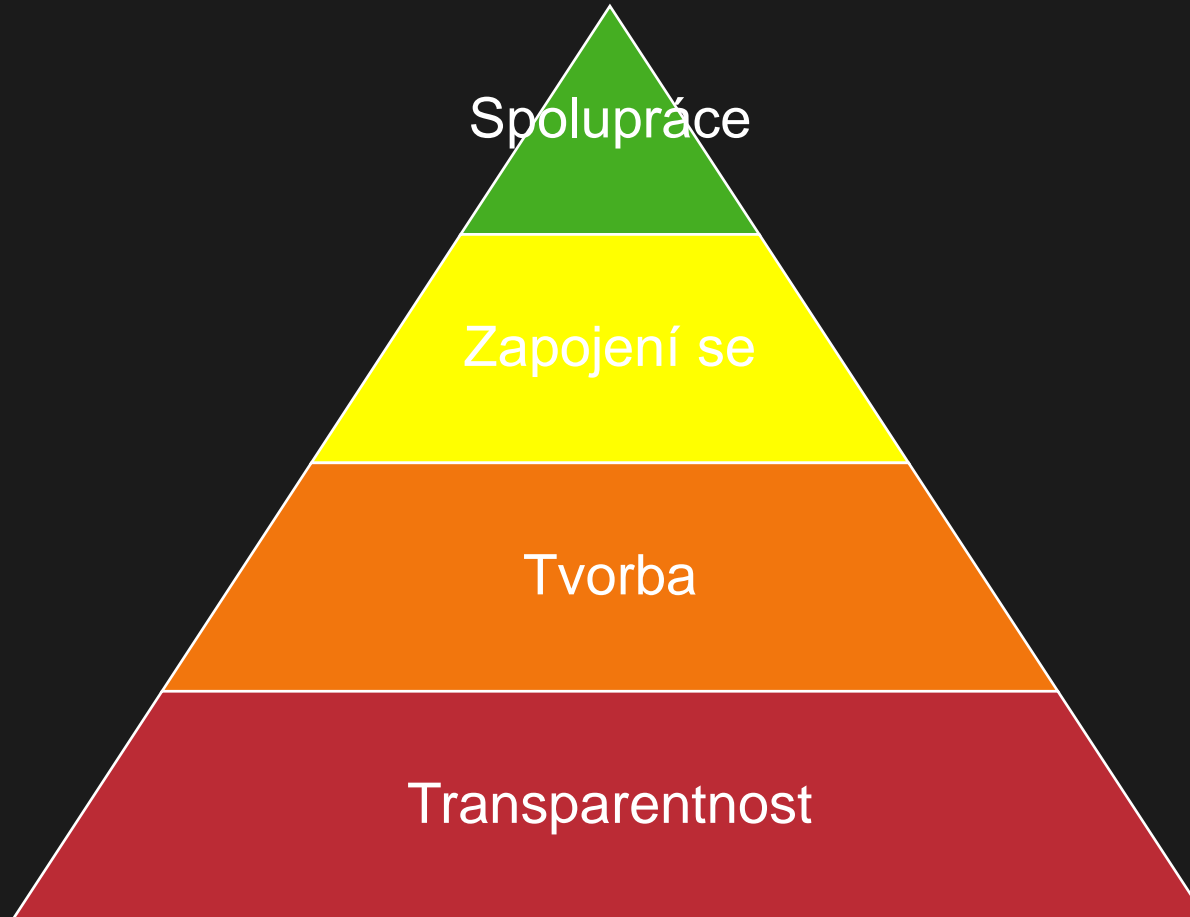
Syntéza

Občanské vzdělávání a knihovny bez knih

Občanské vzdělávání

- Smysl, cíle a motivace?
- Pro koho a proč?
- Lze oddělit vzdělávání a vědu? U učitelů? U studentů? U knihoven?

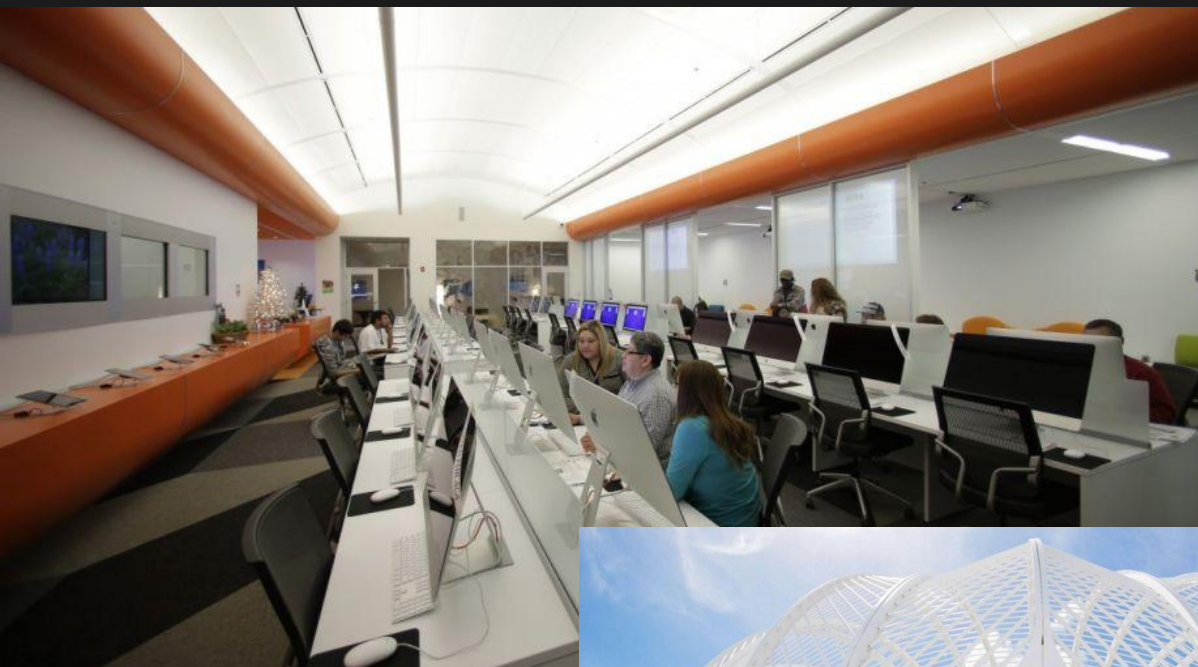
Beth Kanter: stupně zapojení

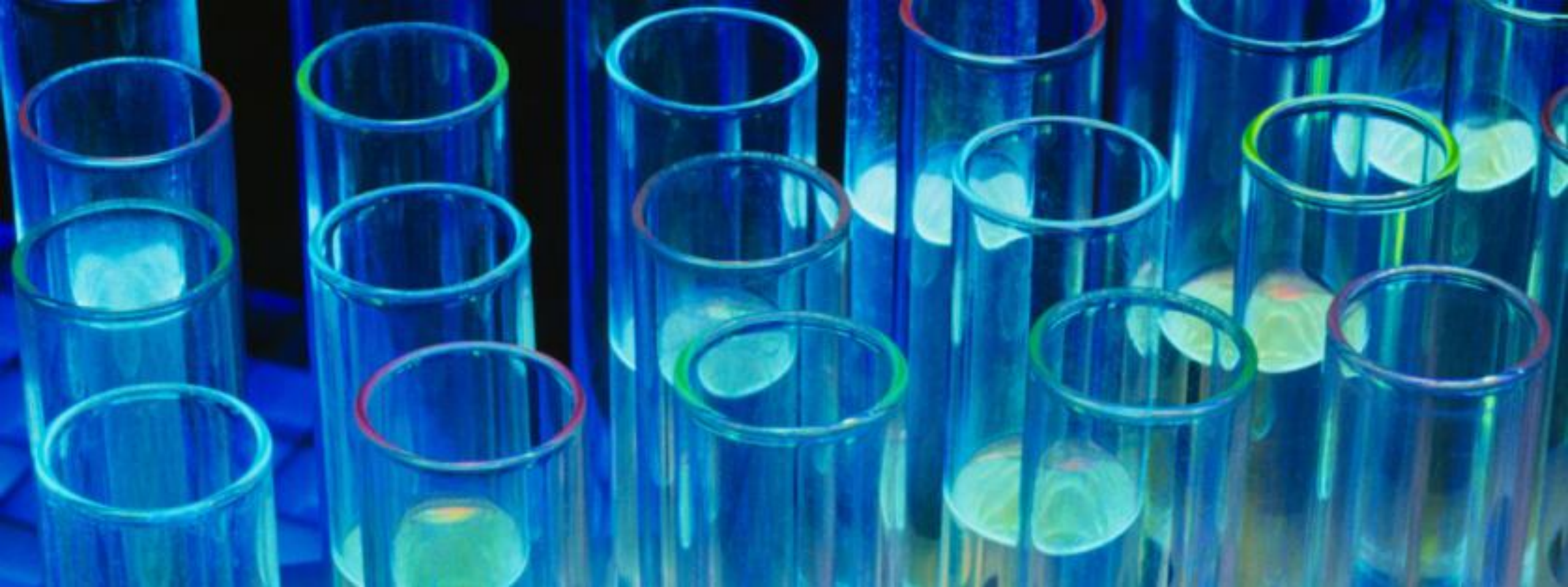


Motivace II

- *„Celé tři čtvrtiny nezdatných“ (75,6 %) nepociťuje žádnou potřebu vzdělávat se v následujícím roce a dalších 13 % respondentů se chce zúčastnit jednoho kurzu“ (Zounek 2013: 115)*
- Lze tento stav změnit?
- Jaká je role knihoven v celoživotním učení?

Knihovny bez knih?





Děkuji za pozornost