

# Kurátorství obsahu jako cesta k propagaci zajímavých zdrojů



[Michal Černý](#)

[@eduinteres](#)

Inforum 2017

# Úvodní poznámky

- Kurátorství – tvorba logicky souvisejících, promyšlených, koncepčně uchopených sbírek či kolekcí
- Dva přístupy:
  - Pro vlastní potřebu
  - Pro druhé – kurátor jako informační specialista
- Stále častěji spojené s knihovnami
- Různé přístupy:
  - Pedagogický či obsahový
  - Uchovávání dokumentů
  - Propagace
  - Komerční aktivity
  - Reklama

# Modely

- Existují různé možnosti jak tvořit sbírky a také různé motivace k tomu, takovou činnost vyvíjet
- Lze postupovat ad hoc
- Lze využít nějaký ustálený model
- Z hlediska kurátorství pro vlastní potřebu je zde těsná návaznost na PLE a konektivismus, ale současně nutnost vysoké informační gramotnosti

# Objevování x vyhledávání

- Standardní informační gramotnost směřuje (stejně jako architektura knihoven digitálních i fyzických) k vyhledávání:
  - Vím co chci -> definuji vyhledávací dotaz, strategii
  - Zpracuji výsledky
  - Ale – takto se nedá učit. Musím dopředu vědět co chci. V případě učení to ale většinou nevím.
- Discovery – objevování
  - Tvoříme sbírky (ať již to znamená cokoli), které jsou koncipované tak, aby odpovídaly mentálním či logickým modelům daného tématu
  - Uživatel přechází mezi objekty s logickými vazbami
  - V oblastech vlastního zájmu může přejít do vyhledávání, ale neztrácí kontext a souvislosti
  - Knihovny by se měli svoji architekturou více blížit discovery modelu, což ale znamená změnit téměř vše!

# Seek - sense - share model

- Seek – vyhledávání informací, jejich základní popis a zařazení
  - Sence – hodnocení a zpracování informací
  - Share – sdílení, propojení, publikování
- 
- Model vychází z osobního znalostního managementu.

# The 5 Models Of Content Curation

1. Agregace informačních artefaktů
  2. Destilace a výběr zajímavých informací pro daný kontext
  3. Vyzdvižení a identifikace toho, co je na daných artefaktech zajímavé
  4. Mashup a míchání spočívá v práci s různými formami obsahu
  5. Spojení kontextu, tvorba časových os a integrace jednotlivin
- Má muzeologický či galeristický podtext, ale zřejmě univerzálnější využití

# Whittakerův model

- Základem kurátorství je znalost informačního chování
  1. Získávání dat či digitálních artefaktů
  2. Tvorba systému a organizace dat
  3. Presentace a využití sbírek
- Vychází z komparace z PIM

# Spojení s EIZ


- Velké množství kvalitních zdrojů o kterých ale nikdo neví
- Instituce mají typicky omezený segment zájmových témat
- Instituce mají typicky omezený segment vyučovaných témat
- Odklon od vyhledávání k objevování musí přijít od akademických knihoven (nebo odborných)
- Otázka kvalitních metadat – metadata souvisí s pedagogickým paradigmatem




# Praktické ukázky – Učící se společnost

## EdTech KISK

INFO | UČÍCÍ SE SPOLEČNOST | KISK






### Virtuální realita ve vzdělávání

Recommended by Hanka Tulinská

Od 50. let 20. století se technologie virtuální reality vyvíjely pomalu a bez významných mainstreamových využití nebo komerčních úspěchů...


Petr Kameníček  
May 4



### Minecraft: Education Edition

Při myšlence, na hru Minecraft se nemůžu zbavit pocitu, že jsem zestárla. Její popularita, mě totiž úplně minula. Nikdy jsem hru nehrála a...


Kateřina Beranová  
May 4



### Tiggly, jakožto pedagogická hračka

EdTech v pedagogice

Tereza Pojezná



### Co se zlyými mobily?


Zatímco mnohé školy se předhánějí ve využívání nejnovějších technologií a výukových aplikací, které mohou implementovat na své žáky, jinde...

Czechitas je nezisková organizace založena v roce 2014 a během krátké doby začala získávat ocenění z IT povědomím mezi ženy. Jejich práce začleňování žen do IT začíná již u dívek na středních školách a pokračuje dál přes pravidelné i nepravidelné přednášky, praktické workshopy a dlouhodobé kurzy.

Kurzy se zaměřují na více oblastí IT:

- Programování
- Tvorbu webových stránek
- Grafiku
- Online marketing
- Datovou analytiku


Dále pořádají Letní školu IT a také za podpory společnosti Microsoft projekt Akademie programování. Další společnost, která pochopila, že IT vzdělávání žen má budoucnost je Google.org. Podpořili nový projekt #digitalniakademie zaměřený na vzdělávání v oblasti datové analytiky.



### Protože toho o oblasti technologií ve vzdělávání vlastně až moc nevím, rozhodl jsem se, že si najdu...

Virtuální a rozšířená realita


Petr Pospíchal  
May 2



### Humanitní vědy dokořán

Na začátku roku 2017 spustila Filozofická fakulta Masarykovy univerzity projekt s názvem Humanitní vědy dokořán. Jedná se o online vzděl...


Ivo Porybný  
May 1



### PLE v prostředí základní školy

Využití PLE modelu — Collecting-Reflecting-Connecting-Publishing.


Vitezslav Dohnal  
Apr 30



### Jako pomocník vzdělávání osob se i potřebami

icí dostupností moderních yšuje také možnost jejího Aktivní přístup


keová



### Soukromé školy — ScioPolis a ScioŠkola Brno

První ScioŠkola byla otevřena 1. 9. 2015. Na koncepci první školy a vlastně celé koncepci Scioškol se kromě Ondřeje Šteffla, majitele z...

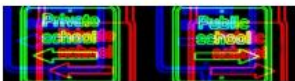


Vitezslav Dohnal  
Apr 30



### Technologické trendy ve vzdělávání

EdTech pomenúva spojenie aplikovaného užívania nových technológií (a) vo vzdelávacom procese. Tieto technológie majú zjednodušiť pedagogick...

Boris Turek  
Apr 30



# Psychologie a edTech

## Psychologie a edTech

RSS ARCHIVE

**Motivace - Gamifikace - Sebehodnocení - Hodnocení - Sebeřízení - Spolupráce - CTML - Nelineární učení - Online identita - Kognitivní zkreslení - Kreativita - Psychologie v UX**

Experimentální kurátorský projekt pro Technologie ve vzdělávání na KISKu. Licence CC-BY-NC-SA.

Digitální Bloomova taxonomie Základní literatura O projektu Témata Autor

MARCH 31, 2017

### Kreativita

Definice kreativity existuje mnoho a podle toho, kterou budeme chtít akcentovat, lze také hovořit o tom, jak velké procento populace je skutečně kreativní. Například Maňák identifikuje čtyři stupně (spontánní neboli expresivní, inovativní, inventivní a emergetní), s tím, že prvního stupně je schopný dosáhnout každý a emergenci spojuje s génii, lidmi fundamentálně měnícími svůj obor. Význam kreativity a kreativního myšlení je možné spatřit jak v pedagogické literatuře, tak také například v existenci tzv. kreativního průmyslu.

Jestliže jednou z kritik sledování televize (ale také jejího didaktického využití) byla přílišná pasivita diváků, která vede jak k menší míře zapamatování si sdělovaného, tak například k nedostatečnému transferu slovních spojení u dětí, tak moderní vzdělávání se snaží klást na kreativitu či tvořivost velký důraz, a tím ji technologicky rozvíjet. To by se mělo odrážet v designu edukačního procesu, který by měl vytvářet prostor pro nová řešení, se kterými mohou přicházet studenti, pracovat s kreativními technikami, vést k hledání nových nápadů nebo snižovat podíl pamětně testovaného učiva. S kreativitou nesporně souvisí například heuristický model vzdělávání nebo učení se praxí a je také v základech celého unschoolingového konceptu, kdy se dítě učí to, co ho zajímá a do velké míry volí také prostředky, kterými se to snaží naučit.

### Tvorba

Digitální technologie zásadním způsobem rozšiřují možnosti sebeprezentace a tvorby digitálních artefaktů, které mohou být dále sdílené a nabízené dalším uživatelům. Skutečnost, že se rozvíjí portály, ale i dílčí tvořivé projekty zvyšuje přirozeně tlak na kvalitu výstupů i na schopnost si za svými díly stát. Lze říci, že internet a tvorba na něm významným způsobem transformují koncept anonymity. Vstup do veřejného prostoru nikdy nebyl tak snadný.

Díky internetu dochází k významné globalizaci a propojování lidí, takže se mohou snáze uplatnit také alternativní tvořivé přístupy nebo budovat komunity v globálním měřítku. Každý se může podílet na designu i samotné tvorbě zcela nových originálních projektů. Edukační aktivity mohou být designovány právě s ohledem na tvůrčí potenciál a využití specifických kompetencí jednotlivých osob.


Jestliže má člověk publikovat svá díla, musí disponovat poměrně širokou škálou kompetencí, které dříve potřebovala úzká skupina osob - od samotných znalostí a dovedností spojených s tvorbou (například tvůrčí psaní), přes znalost technického charakteru, až po základy marketingu v online prostředí, pokud si má zajistit čtenost či sledovanost. Sociální sítě slouží nejen pro učení a běžné udržování sociálních vazeb, ale jsou integrální součástí kulturního kapitálu dané osoby.

Online sebeprezentace vede přirozeně k otázkám po tom, jak by taková činnost měla vypadat, co o sobě člověk sdělovat má, a co nikoliv. Je nutné přitom respektovat názorové rámce některých studentů či vzdělavatelů, kteří se například na vybraných sociálních sítích prezentovat nechtějí nebo obecně usilují o minimalizaci digitální stopy.

Zásadní kompetencí v oblasti tvorby je kreativita, tedy schopnost originálně vytvářet či promýšlet nové věci. Ačkoli již škola nepostihuje studenty za psaní básniček nebo podobné aktivity (jak činila za první republiky), podle Robinsona kreativitu stále velice omezuje. Právě důraz na kreativitu je přitom pro moderní učení zcela zásadní. Místo snahy připodobňovat se jistému vzoru se rozvíjí možnost tvorby zcela nových a originálních konceptů, nechat je svobodně tvořit.

Digitální technologie zajímavým způsobem rozvíjejí možnost práce s kreativními technikami o prvek multimedializace a spolupráce. Například myšlenkové mapy lze doplňovat videi či obrázky, případně na nich v reálném čase pracovat ve více lidech. Podobně lze přistupovat také k brainstormingu, ale také kolážovým metodám, deníkům atp. Kreativní techniky a

# Učitel jako samovolný kurátor



**Michal Černý**

Věci z Pocket jdoucí skrze IFTTT na Tumblr.

### Online Classes by Skillshare | Start for Free Today →

Warning: Skillshare uses Javascript for some of its core functionality. It is highly recommended that you turn on Javascript in your preferences and reload the page. Special offer! Get 30 free days of unlimited access to 14,000+ classes. via Pocket

#Pocket #edu #elearning #kompetence #kompetenční učení #skill

Apr 14, 2017

### Ving – The Content Management System Educators Have Been Waiting For →

Ving is a powerful web-based content management tool for teachers who want to create interactive lessons with multimedia and assessment tools. via Pocket

#Pocket #edtech #edu #elearning #lms

### 3D tiskárny i laserová řezačka. V Brně otevřela komunitní digitální dílna FabLab →

arrowbulbcalendarcalendar-trainingsdummyfacebookhamburgerkeylocationlockmoretrainingsrssidebartoggletimegplustwitterlinkedinwarning Hlavní navigace Internet Info via Pocket

#Pocket #3d tisk #bmo #cnc #3c

Apr 20, 2017

### Boost Your Photography Skills This Weekend →

Photographs can tell a story in an instant, create lasting memories, and end up as the one thing you're so glad you kept years later. Don't settle for crappy images—boost your photography skills this weekend and learn to capture better shots. via Pocket

#Pocket #elearning #foto #fotky #inspirece #dál #tutorial

Apr 14, 2017

### The Key to 3D Printing Creativity? Keep It Simple →

Makerspaces, which often feature 3D technology, are an exciting development for colleges and universities. As part of this new approach to design, with its emphasis on encouraging student creativity through hands-on activities, 3D printing is quickly becoming a way to engage students. via Pocket

#Pocket #3d tisk #edu #kreativita

Apr 11, 2017

### Search vs Discovery →

Search is great—if you know what you are looking for. However, as the amount of online content (especially video) increases exponentially, general search is often struggling to deliver meaningful results, unless you're very explicit and goal oriented. via Pocket

#Pocket #edtech #informační chování #kurátorství #vyhledávání

Apr 19, 2017

### Top 10 Tools for a Free Online Education →

For lifelong learners and self-made scholars, the internet is a priceless resource. Continue your education with these top free online tools. Massive open online courses (MOOCs) have greatly expanded the educational opportunities for everyone with a computer and an internet connection. via Pocket

#Pocket #inspirece #khanacademy #mooc #oe #zdoje

Apr 14, 2017

### Od kultury konektivity k platformním společnostem →

Dnes si představíme předsedkyni holandské Akademie věd (KNAW) José van Dijk. Paní profesorka ve své kariéře prošla celou řadou významných vědeckých pracovišť včetně záměstí. Nyní kromě Akademie působí na Utrecht University. via Pocket

#Pocket #edtech #informační vzdělávání #konektivismus #kreativita #britika #platformní společnost

Apr 11, 2017

### Učitel jako samovolný kurátor

#### Ving – The Content Management System Educators Have Been Waiting For →

Ving is a powerful web-based content management tool for teachers who want to create interactive lessons with multimedia and assessment tools. via Pocket

#Pocket #edtech #elearning #lms #ving

Apr 14, 2017

#### UKVZTECH\_LS17 Lekce 6 →

Šestá lecke předmětu Vzdělávací technologie v práci učitele v LS 2017 na UK Praha, PedF. Vysíláme Hangoutem, studenti diskutují na Edmodu (<http://ift.tt/2oVOf9...>), prezentace k dispozici na Slideshare (<http://ift.tt/2o2cOO8...>) - od str.121 via Pocket

#Pocket #brdička #edtech #edu #konektivismus

Apr 11, 2017

#### LMS software and the integration of technology in the classroom →

\*\*The Educate is pleased to publish guest posts as way to fuel important conversations surrounding P-20 education in America. The opinions contained within guest posts are those of the authors and do not necessarily reflect the official opinion of The Educate or Dr. Matthew Lynch.\*\* via Pocket

#Pocket #edtech #edu #elearning #lms

#### The Key to 3D Printing Creativity? Keep It Simple →

Makerspaces, which often feature 3D technology, are an exciting development for colleges and universities. As part of this new approach to design, with its emphasis on encouraging student creativity through hands-on activities, 3D printing is quickly becoming a way to engage students. via Pocket

#Pocket #3d tisk #edu #kreativita

Apr 11, 2017

#### Colleges Turn to Data and VR to Recruit Students →

When it comes to selecting a college, the options for students can be overwhelming. Now, thanks to emerging technologies and marketing tools, universities can help make their decisions a bit easier. "There are two things to consider with using technology to recruit," says Monique L. via Pocket

#Pocket #edtech #inspirece #vr

Apr 11, 2017

#### Cyberlearning vs. Elearning - Is there a difference? →

If you are interested in the field of educational technology, you have likely come across the phrase "cyberlearning." If you are anything like me, you likely assumed that it was just another word for elearning among the ever-expanding array of educational jargon. via Pocket

#### 3 Ways to Leverage Technology to Help Nontraditional Students →

Nearly half of the students enrolled in higher education are considered nontraditional. For a quarter of them, this nontraditional aspect is that they are over the age of 30. NPR reports. via Pocket

#Pocket #edtech #edu #inovace #nontraditional #personalizované učení #psychologie

Apr 11, 2017

#### LMS - The Mashup →

Current situation: Write in office > share with teacher via email or C and V into shared space. New way: Write in Google Docs - instant share with teacher and peer assessor. All do two stars and a wish. via Pocket

# Příklady nástrojů

- Medium
- Twitter
- Tumblr
- Bibblio
- Scoopit
- ....

Děkuji za pozornost