

# Manuál komunikace digitálního vzdělávání



Tým Strategie digitálního vzdělávání (SDV) se několik měsíců zabýval tím, jak nejlépe doručit témata SDV k lidem. V profilaci cílových segmentů komunikace nám pomohl i výzkum zadaný prostřednictvím Technologické agentury ČR, jehož výstupy jsou k dispozici.

Na základě celkové komunikační strategie SDV vznikl tento stručný materiál, manuál, který obsahuje konkrétní tipy pro komunikaci důležitých témat hlavním cílovým skupinám. Jeho použití je doporučeno, ale nikoli závazné. Budeme rádi, když vezmete osvědčené tipy v úvahu a přizpůsobíte je svým cílovým skupinám. Uvítáme vaše dobré nápady z praxe a rádi je doplníme do dalších vydání manuálu.

Komunikační strategii SDV koordinuje gesční útvar na MŠMT, řízený užším výborem SDV (kontaktní osoby Jaroslav Fidrmuc, náměstek člena Vlády ČR, a PR pracovník tohoto gesčního útvaru). Budete-li zvažovat nebo plánovat konkrétní PR kampaň, spuštění nového kanálu komunikace apod., je vhodné zaslat informaci tomuto gesčnímu útvaru, dále v kopii na tiskové oddělení MŠMT ([press@msmt.cz](mailto:press@msmt.cz)) a také povinnému partneru NÚV, který témata digitální gramotnosti a informatického myšlení bude komunikovat také ([press@nuv.cz](mailto:press@nuv.cz)). Přejeme hodně štěstí!

Za tým SDV  
Věra Ondřichová  
[sdv@msmt.cz](mailto:sdv@msmt.cz)

# Slogan

Projektová komunikace by měla zvážit – vzhledem k cílové skupině a hlavním sdělením – použití jednoduchého sloganu. Ve sloganu musíme rezignovat na ambici říct jím všechno. Chceme říct jen něco – to nejdůleži-

tější. Říkáme to jazykem obyčejných lidí a konkrétně. Takže např. „programovat nás baví“ je lepší než „informatická výchova pro každého“, i když sdělení samozřejmě není identické.

## S kým potřebujeme mluvit, co mu chceme sdělit o digitálním vzdělávání

### Učitelé (ředitelé)

Obecně řečeno, mnohé učitele problematika příliš nezajímá, spíš se jí bojí. Potřebujeme, aby se začali zajímat, aby se rozhodli zjistit si víc nebo se odvážili něco vyzkoušet.

#### Základní sdělení

- » Je to důležité – závisí na tom budoucí uplatnění dětí.
- » Děti to baví – a učitel té „zábavě“ může dát smysluplný obsah, posunout výuku dál.
- » Zvládnete to – dostanete k ruce metodiky, nápady, dobré příklady, semináře, asistenci. Nejste na to sami.

Základní sdělení se nemusí předávat těmito slovy. Naopak – lépe je využít konkrétní příklady, ukázky, obrázky, z kterých je část sdělení patrná. Komunikační koncept:



### Rodiče

Potřebujeme, aby rodiče téma začalo zajímat. Dnes je to „nezajímá“, případně to „není problém“. Potřebujeme, aby se o tom začali bavit, aby jim záleželo na tom, že jejich děti odejdou ze školy vybavené znalostmi a dovednostmi z oblasti digitálního vzdělávání.

#### Základní sdělení

- » Je to důležité – v každém oboru se vaše dítě lépe uplatní, bude-li znát a umět používat ICT.
- » Je třeba na dovednostech a znalostech pracovat už na prvním stupni základní školy.
- » Může to být zábava a legrace, vždy to ale vyžaduje práci.

Základní sdělení se nemusí předávat těmito slovy. Naopak – lépe je využít konkrétní ukázky, příklady, fotky, z kterých je některá část sdělení patrná. Komunikační koncept, který by měl mít člověk, odpovědný za PR, v hlavě:



Jak se komunikační koncept konkrétně projeví navenek, je jeho tvořivá práce.

# Tonalita, jak to říkáme

## Centrální komunikace

- » zdvořile
- » ohleduplně
- » neohrožovat, nevyhrožovat
- » nabízet a pomáhat, ukazovat cesty
- » vysvětlovat
- » ukazovat na příkladech

## Nepoužívat

- » klišé (počítat s počítači, nesmíme zůstat pozadu)
- » výhrůžky (vaše dítě se neuplatní)
- » přílišná zjednodušení (s počítači je vše jednodušší)

## Projektová komunikace

- » Rozlišovat příjemce (děti, dospělí, nadšenci do technologií, učitelé, učitelé informatiky nebo jiných oborů apod.), dle projektu zvážit jinou tonalitu (*Pojď si hrát* x *Učíme děti učit se prostřednictvím internetu* x *Naprogramuj svého robota* – tykání, hravost apod.), přátelskost, osobní komunikace, zájem o lidi, blízkost.

# Text

## Pár důležitých zásad pro psaní textů

**KRÁTKÉ VĚTY** (souvětí dělit na jednotlivé věty)

**VYSVĚTLENÍ**

**KONKRETIZACE**

*Chceme digitálně vzdělávat.* ❌

*Chceme, aby děti rozuměly tomu, jak funguje jejich mobil nebo odkud se berou zprávy na internetu.* ✔️

**PŘÍKLADY**

*Digitální technologie zlepšily komunikaci školy s rodiči.* ❌

*Každá třída má svůj twitter účet. Děti několikrát denně tvítují, na čem právě pracují.* ✔️

**ČINNÝ ROD, ZNÁMÝ PODMĚT**

*Pracuje se, byla dobrá zábava, učitelé byli poučeni.* ❌

*Žáci pracují, my jsme se bavili, učitelé se naučili.* ✔️

**MLUVÍME V OBRAZECH,  
ABY SI TO LIDÉ UMĚLI PŘEDSTAVIT**

*Připravíme reputační systém portálu RVP.cz.* ❌

*Každý uživatel může nahrát své metodické materiály. Sdílet je s jinými lidmi, hodnotit, komentovat.* ✔️

**POTVRZUJEME Z JINÝCH ZDROJŮ**

*Učitel Jan Novák uvádí, že učit děti digitální gramotnosti je těžké. Neví přesně, co to je a jak to promítnout do svého předmětu.* ✔️

## Fotky

Fotka není ilustrací nebo doplňkem pro rozptýlení, potěšení oka. Fotka je samostatným a často účinnějším nositelem informace než text. Dobrá fotka je taková, která budí emoce.

V souladu se strategií komunikace SDV potřebujeme fotky, které:

- » budí emoce,
- » jsou na nich lidé, často mladí lidé, holky a dámy, spolupracují,
- » nejdůležitější jsou lidé – vypadají aktivně, zaujatě, něco spolu dělají,
- » je vidět digitální technika – ne nutně v rukou lidí, může být v pozadí; méně desktopů, častěji mobilní



Pozitivní emoce, mladý člověk, digitální zařízení, vnímáme kontext (školní třída).

*Autorka: Hana Hyksová, ZŠ a MŠ Havlíčkův Brod*

zařízení nebo i robotické hračky a nástroje, případně i interaktivní tabule,

- » lidé jsou šťastní, spokojení nebo pobavení,
- » lidem je vidět do tváří,
- » v popředí je obvykle jeden člověk, ale je vidět i kontext – další aktivní lidé nebo digitální zařízení,
- » žádná fotka nebude ideální, ale měli bychom se snažit se ideálu blížit. Neplatí, že jakákoli fotka je lepší než žádná. Fotka je důležitou nositelkou informace. Velmi záleží na tom, jestli říká – *je to super, žáky to moc baví*, a nebo říká – *je to nuda, jenom civí do monitorů*.



Výrazná emoce, mladí lidé, holky, digitální technologie, spolupráce.

*Zdroj: Pixabay.com (zdroj fotek použitelných zdarma!) CCO*



Zaujetí, mladí lidé, technologie, spolupráce.

<https://www.flickr.com/photos/lupuca/8720604364>  
*Lucélia Robeiro CC BY-SA 2.0*



Příliš velký celek, chybí detail. Lidem není vidět do tváří, není jisté, jestli se baví nebo nudí.

*Autorka: Hana Hyksová, MŠ a ZŠ Havlíčkův Brod*

# Argumenty

Příklady dobrých argumentů a vysvětlení.

## DLE PŘEDMĚTU

### Digitální gramotnost (co je, k čemu je)

- » Nejde o schopnost ovládat jeden program, ale umět se pohybovat v digitálním světě chytře, sebevědomě, bezpečně a ohleduplně.
- » Mít představu, jak funguje internet a digitální média, vyznat se v užívaných pojmech, umět si představit cíle tvůrce či poskytovatele aplikace (monetizace apod.).
- » Umět ověřit zdroje informací, myslet kriticky, vnímat kontext obsahu.
- » Nemá být samostatným předmětem, ale prolínat se vzděláváním v různých oborech. Stejně jako se v různých oborech používá tištěná kniha nebo tužka a papír.

### Informatické myšlení (co je, k čemu je)

- » Jde nám o myšlení, ne o programování.
- » Učíme problém rozložit na menší části, zanalyzovat, popsat a vyřešit.
- » Naučíme děti tvořit a ukazujeme jim tvořivost a užitek informatického myšlení už od mala, stejně jako se děti od mala seznamují s matematikou nebo přírodou a pohádkami.
- » Chceme, aby mohly vzít informatiku v úvahu, až budou větší a budou se rozhodovat, co chtějí dělat. Lidé by se měli včas dovědět, že je to tvůrčí, užitečná a oceňovaná činnost, ve které lze nalézt zálibení.
- » Automatizace se prolíná naším životem – již teď máme počítače v autech, ledničkách, s automatem se bavíme při nákupu jízdenek, při placení v obchodech – čím víc stroje pracují podle kódu, tím víc má smysl chápat, co je za tím. Ne jaký je program ledničky, ale na jakých principech funguje.

### Otevřené vzdělávací zdroje

- » Možnost vzdělávat se bez placení, bez registrace z veřejně dostupných zdrojů.
- » Co vzniká z veřejných peněz, nechť je veřejně dostupné bez zbytečných bariér.
- » Sdílíme primární i metodické materiály, komentujeme je, upravujeme, využíváme.
- » Svět znalostí se otevírá jako nikdy předtím. Internet je mimořádná demokratizace vzdělání. Vzdělání, včetně toho univerzitního, je dostupné jako nikdy dřív.
- » Média a organizace – rádia, televize, muzea, školy – tyto zdroje využívají a také k nim přispívají.
- » Inovujeme Metodický portál RVP.cz. Budujeme reputační systém, abychom zjednodušili hledání kvalitního obsahu.



## DLE PŘÍJEMCŮ

### Učitelé

- » Digitální gramotnost se rozvíjí průřezově v mnoha oborech – s textovým editorem a podcasty pracuji v češtině, videa a zvuky natáčím v přírodopise, vlastnosti digitální fotografie upravuji ve výtvarce apod.
- » Digitální technologie dokáží výuku posunout na jinou úroveň. Nemusím jim jen vyprávět o Římě, můžeme si ho i projít v Google Street View.
- » Digitální technologie děti baví. Na hodiny se budou těšit, když budou moct využít svůj nebo školní tablet a obohatit hodinu o to, co našly, dokázaly vyfotit, natočit apod.

### Rodiče

- » Škola s digitálními technologiemi dětí baví. Neznamená to, že místo vyučování se kouká na filmy nebo „čekuje“ Facebook. Ale že se učím v širším kontextu nebo zapojuji víc smyslů.
- » Škola nechce z dětí dělat programátory. Ale chce, aby si dovedly představit, jak je to vymyšlené, že televizní vysílání řídí automatika, nebo že Facebook řadí příspěvky tak, abych se co nejčastěji vracel.
- » Informatické myšlení rozvíjí především myšlení. Jak se podívat na problém, jak si ho rozložit, jak ho popsat, jak řešit dílčí části, jak propojit do celkového řešení.

## DLE TÉMAT

### Dnešní výuka

- » Zadání pro učitele informatiky dneska obvykle vypadá *hlavně je nauč aplikace*. Je to tupé, žáky to nebaví, nevyužívá to jejich tvořivý potenciál, mají na víc. Navíc to má daleko k intelektuálnímu dobrodružství, které by měl občas zažívat každý žák.
- » Informatika v chápání dnešních škol = souvisí to s počítačem. Je to v Excelu, patří to informatikářům. Je to digitální fotka, patří to informatikářům. Potřebujeme to obrátit: je to text v Pages nebo ve Wordu, patří do češtiny. A ptáme se, k čemu je ten text? Jak ho udělat srozumitelnější? Jak ho budeme strukturovat? Které nástroje má smysl využít?
- » Na některých školách dělají robotiku nebo webové stránky nebo programují. Ale je to nesystémové. Je náhoda, když se dítě dostane k učiteli, který ho chce naučit víc než klikání.
- » Problémem nejsou digitální technologie, ale jejich nadužívání, nevhodné využívání či zneužívání.

### Jde o budoucí uplatnění

- » 90 % nových pracovních míst vyžaduje nějakou míru digitálních dovedností.
- » ICT vytváří další pracovní místa, jedno ICT místo vytvoří i desítky dalších.
- » Digitální gramotnost začala být nutností, ne možností.
- » K základním dovednostem číst, psát, počítat přibyla práce s počítačem. Ale čtenářská gramotnost je víc než přelouskat písmenka – je to pochopit text, vzít v úvahu kontext, převyprávět přečtené. Stejně tak gramotnost digitální – není to klikání, ale schopnost pohybovat se v digitálním světě chytře, ohleduplně a bezpečně. Nenechat si brát volný čas, nenechat si zahltit hlavu množstvím obsahu, ale umět je využít maximálně efektivně. Najít si spolehlivé informace, najít kvalitní on-line kurz, propagovat služby své firmy atd.



## Je to zábava

- » Děti to baví. Rády a bez obav zkouší nové věci.
- » Pokus a omyl je rychlá křivka učení, když lidi ujistíme, že chybovat je dobré a vratné.
- » Děti se na „počítače“ těší. To, co se musí naučit, je, jak je používat k svému prospěchu, ne jen k rychlému potěšení z her nebo komunikace.
- » Může u toho být legrace. Úprava fotek, natáčení podcastů, vyhledávání multimediálních informací a mnoho dalších věcí se může proměnit v dobrou a užitečnou zábavu.

## Je to dostupné, nízkoprahové

- » Mnoho mladých lidí už denně nosí svůj mobil do školy.
- » Zvenku to vypadá náročně, ale když člověk absolvuje svůj první webinář nebo zvládne najít a poslechnout první podcast, zjistí, že je to rychlé a dostupné.
- » Učitelům mohou být k ruce ICT technici a ICT metodici na školách.
- » Učitelům pomohou semináře, webináře, metodické materiály, konzultace.
- » Svět aplikací se rychle mění, není ostuda něco neznat, neumět. Není to ale obvykle složité a je koho se zeptat nebo si odpověď najít na internetu, třeba formou videa.

## Proti argumentům digidemence

- » Nedá se odsoudit technologie, stejně jako se nedá odsoudit knihtisk nebo televize. Televize může mít velký význam pro vzdělávání nebo plýtvat časem. Když držíme v rukou tablet s internetem, můžeme daleko snáze než kdykoli dřív
  - vytvořit animovaný film,
  - vydat multimediální knihu,
  - otevřít galerii uměleckých děl,
  - podívat se do zoo nebo na severní pól,
  - nechat si vysvětlit matiku tak, abych to pochopila,
  - komunikovat přes videokonferenci se třídou z druhého konce světa,
  - získat nové vzdělání – doučit se třeba marketing nebo středoškolskou geometrii.
- » Když koukám do mobilu, tak to přece není nutně špatně. Co když si čtu blog největší kapacity v psychologii nebo astronomii, a získávám tak cestou do práce rozhled o nejnovějších poznatcích vědy? Co když dělám rešerši na zítřejší hodinu občanky? Mohu po dětech chtít, aby si dohledali na internetu projev z Gettysborough nebo Deklaraci práv člověka a občana. Možná poslouchám hudbu a nebo je to podcast o tom, jak děti v amerických školách pracují ve vyučování na vlastních projektech v tzv. Genius Hours. To, že někdo kouká do mobilu nebo počítače, o něm neříká nic. Není to přímá cesta k digitální demenci a nemusí to být ani prokrastinace.
- » Nemá smysl bát se digitální demence. Má smysl bát se digitální propasti. Ti, kteří se naučí dobře používat informační a komunikační technologie, budou velmi zvýhodněni proti lidem, kteří se s nimi setkají pozdě ve svém životě. A ten rozdíl mezi jedněmi a druhými bude zásadní a stále hůře překlenutelný. Kdo má přístup k internetu – třeba chodí do knihovny – doplní si střední vzdělání daleko snáze a pohodlněji než člověk, který ten přístup nemá nebo se internet bude bát používat.
- » Knihtisk neodstříhl od vzdělávání ty, kteří uměli číst. Internet neodstříhne od vzdělávání ty, kteří se umějí na internetu pohybovat.
- » Každý má dostat šanci naučit se ve světě ICT vhodně a užitečně pohybovat, tak aby si z něho pro sebe vzal to nejdůležitější do života.